

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

Júlia Peres

**A REPRESENTATIVIDADE DAS NARRATIVAS LITERÁRIAS NOS EVENTOS DE
COSPLAY: UM ESTUDO DE CASO DA CULTURA COSPLAY**

**Porto Alegre
2017**

JÚLIA PERES

**A REPRESENTATIVIDADE DAS NARRATIVAS LITERÁRIAS NOS EVENTOS DE
COSPLAY: UM ESTUDO DE CASO DA CULTURA COSPLAY**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof.^a M^a. Ketlen Stueber.

**Porto Alegre
2017**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof^a. Dr^a. Jane Fraga Tutikian

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Prof^a. Dr^a. Karla Maria Müller

Vice-Diretora: Prof^a. Dr^a. Ilza Maria Tourinho Girardi

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefe: Prof^a. Dr^a. Jeniffer Alves Cuty

Chefe Substituta: Prof^a. Dr^a. Eliane Lourdes da Silva Moro

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Coordenadora: Prof^a. Dr^a. Rita do Carmo Ferreira Laipelt

Coordenador Substituto: Prof. Dr. Rene Faustino Gabriel Júnior

CIP - Catalogação na Publicação

Peres, Júlia

A representatividade das narrativas literárias nos eventos de cosplay: um estudo de caso da Cultura Cosplay / Júlia Peres. -- 2017.

76 f.

Orientadora: Ketlen Stueber.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Biblioteconomia, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

1. Formação leitora. 2. Cultura Cosplay. 3. Representações sociais. 4. Anime Buzz (2017). 5. Narrativas literárias. I. Stueber, Ketlen, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Departamento de Ciências da Informação

Rua Ramiro Barcelos, 2705.

CEP: 90035-007 Porto Alegre RS

Tel. (51) 3308-5067

Fax: (51) 3308-5435

JÚLIA PERES

A representatividade das narrativas literárias nos eventos de cosplay: um estudo de caso da Cultura Cosplay

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a M^a. Ketlen Stueber.
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Orientadora
(Orientadora)

Prof.^a Dr.^a Eliane Lourdes da Silva Moro
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Orientadora
(Examinadora)

Filipe Xerxeneski da Silveira
Instituto Federal do Rio Grande do Sul - Campus Porto Alegre
(Examinador)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a minha mãe, a pessoa mais bonita do mundo todo! Obrigada por sempre me cuidar, apoiar, confortar e amar. E por mais que insista em dizer o contrário, não existe ninguém que tenha me dado, o tanto quanto você me deu.

Aos meus sobrinhos, Iker e Erik, por sempre fazerem meus dias mais doces, vivos e alegres com o absurdo e a inocência de ser criança. Aos meus irmãos e cunhadas por sempre estarem comigo, meus melhores amigos.

A minha família, em especial minhas tias Maria Lucia e Elza, pelo apoio sem o qual não teria conseguido chegar até aqui. Aos animais que tanto estimo, sempre me acompanhando, incomodando e animando.

A todos os professores, em especial os da Biblioteconomia, que através de seus ensinamentos guiaram meu caminho. A minha orientadora, professora Ketlen, por toda compreensão, paciência e gentileza e por toda fé depositada em mim e no meu trabalho. A professora Eliane e ao bibliotecário Filipe, pela leitura e avaliação deste trabalho.

As minhas colegas de curso, as que foram e as que ficaram. As que me ajudaram de alguma forma neste percurso. As que compartilharam comigo as dores e os risos. E principalmente, a aquelas que se tornaram minhas irmãs, Vanessa e Cristina.

Aos grandes profissionais das bibliotecas da Uergs, do TRF4 e do Ministério Público com quem pude trabalhar, me inspirar e aprender muito mais sobre a profissão.

A todos os cosplayers que se disponibilizaram e tornaram possível a realização desta pesquisa.

As narrativas que me levaram por tantos universos. Aos eventos de anime que participei e nos quais pude me encontrar tantas vezes. As músicas e aos músicos que me acalmam e me motivam todos os dias.

A todos vocês meu muito obrigada!

A magia antiga, que silenciosamente florescia, gentilmente sussurra

"O poder de mudar o mundo está em suas mãos"

Kalafina – Magia

RESUMO

Este trabalho analisa a importância de histórias em quadrinhos (HQs), mangás e livros na formação leitora dos jovens no evento Anime Buzz (Porto Alegre, RS), e assim, identifica como seus gostos literários estão representados através dos hábitos de Cultura Cosplay. Para tanto, identifica e lista os principais títulos disponíveis durante o evento; verifica a representatividade das narrativas textuais através da presença de cosplays inspirados em personagens de HQs, mangás e obras literárias e avalia a percepção dos cosplayers sobre sua formação como leitor. Cosplay refere-se ao ato de vestir e interpretar algum personagem. A pesquisa realizada possui uma abordagem qualitativa e foi composta através de um estudo de caso. Para a coleta dos dados foi feita uma observação em campo, foram aplicados questionários e realizada uma entrevista. No referencial teórico, trabalha com os conceitos relacionados a formação leitora, a Cultura Cosplay e as narrativas literárias utilizadas como fonte de inspiração dos cosplays. Com base nos dados coletados, conclui-se que as leituras realizadas pelos cosplayers são importantes para o desenvolvimento pessoal e social destes. Sugere trazer a cultura cosplay para dentro das bibliotecas como forma de incentivo ao gosto pela leitura.

Palavras-Chave: Representações Sociais. Cultura Cosplay. Formação leitora. Narrativa literária. História em quadrinho. Mangá. Anime Buzz (2017).

ABSTRACT

This work analyses the importance of comics, manga and books in the formation of readers attending the Anime Buzz convention (Porto Alegre, RS), thus identifying how their tastes are represented through Cosplay Culture. For such purpose it identifies and lists the main titles available in the convention; verifies how representative text narratives are through the presence of comic, manga, or literary inspired cosplays; and evaluates how the cosplayers perceive their formation as a reader. Cosplay refers to the act of dressing and playing some character. This research uses a qualitative approach and was developed through case studies. For the data collection a field observation was made, using a questionnaire and an interview. The theoretical references develop concepts related to readers formation, Cosplay Culture and the literary narratives that inspire it. Based on the collected data, the conclusion is that the cosplayer's readings are important for their personal and social development. It is suggested that bringing Cosplay Culture inside libraries may be a way to stimulate the habit of reading.

Keywords: Social representation. Cosplay Culture. Readers formation. Literary Narrative. Comics. Manga. Anime Buzz (2017).

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	A CULTURA COSPLAY: PERFORMANCE E REPRESENTAÇÃO	125
3	NARRATIVAS LITERÁRIAS NA CULTURA COSPLAY	28
4	FORMAÇÃO LEITORA	125
4.1	A PERFORMANCE NA FORMAÇÃO DE LEITORES.....	18
5	METODOLOGIA.....	32
5.1	SUJEITOS DA PESQUISA.....	33
5.2	TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS.....	34
5.3	ANÁLISE DOS DADOS	35
6	A CULTURA COSPLAY NO EVENTO ANIME BUZZ 2017: “ESFERAS” DE ANÁLISE	36
6.1	UM OLHAR ETNOGRÁFICO.....	37
6.1.1	Entrevista sobre o consumo literário na cultura cosplay	40
6.1.2	<i>Cosdesfile: a convergência das narrativas</i>	44
7	CULTURA COSPLAY: RECEPÇÃO E PERFORMANCE	50
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
	REFERÊNCIAS	67
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO: RELAÇÕES DOS COSPLAYERS COM A LEITURA	71
	APÊNDICE B - QUESTÕES PARA A ENTREVISTA COM OS VENDEDORES DOS ESTANDES.....	72
	APÊNDICE C – TÍTULOS À VENDA DURANTE O EVENTO ANIME BUZZ 2017.....	73

1 INTRODUÇÃO

A leitura é um processo que nos acompanhará por todas as etapas da vida. Ela é um importante meio de aprendizagem, tanto no que se refere à compreensão do mundo exterior quanto ao desenvolvimento do eu interior. A leitura também é responsável pela estimulação da nossa imaginação. Por isso, é imprescindível que o bibliotecário como mediador de informação instigue o gosto pela leitura nos jovens.

A cultura cosplay provém basicamente da leitura de alguma narrativa, o que faz o cosplay estar intimamente ligado ao processo de descobrimento pessoal, desenvolvimento da criatividade e de interação social dentro e fora de seus grupos. Os participantes da cultura cosplay leem uma obra, se apropriam desta narrativa e a externalizam por meio da caracterização e interpretação de algum personagem da narrativa. Através de eventos característicos que englobam esta cultura, os cosplayers interagem entre si e com o público como se fossem realmente os personagens que representam.

Supõe-se assim, que os eventos de cosplay promovem incentivo ao gosto pela leitura, pois além dos estandes com diferentes obras de leitura relacionada aos temas dos eventos, este tipo de evento também proporciona um espaço de troca, convivência e reconhecimento entre as pessoas que participam. Portanto, é importante que o bibliotecário em seu papel de mediador de informação e incentivador do gosto pela leitura possa compreender os vínculos afetivos entre os cosplayers e os livros, histórias em quadrinhos e mangás.

Após uma busca sobre o assunto na literatura existente, verificou-se a falta de estudos específicos sobre o tema na área da Ciência da Informação, o que reafirmou a necessidade de uma pesquisa a respeito destes tópicos. Considerando isto, esta pesquisa procurou estudar a influência da Cultura Cosplay para a formação leitora dos adeptos a esta cultura utilizando como fonte de pesquisa a representação da informação através do corpo, considerando que o cosplayer, ao dar vida a um personagem, transforma seu corpo um suporte de informação. Assim, com o intuito de responder essas questões, essa pesquisa preocupou-se com a resolução do problema: *Quais são as principais fontes de leitura presentes no evento Anime Buzz e quais personagens estão representados através do cosplay?*

O Anime Buzz é um exemplo de evento que abarca a Cultura Cosplay. A edição especial do evento ocorre anualmente na Academia de Polícia Militar em Porto Alegre,

RS. No decorrente ano, o evento ocorreu durante os dias 19 e 20 de agosto, das 10h às 17h. O evento foi realizado em conjunto com o Festival Japão, proporcionando o encontro da cultura tradicional japonesa com a cultura pop japonesa. O Evento Anime Buzz, além da cultura pop japonesa, também apresentou diversas atrações referentes a cultura pop ocidental. O público reunido durante o evento é diverso, encontrou-se desde curiosos a fãs de mangás, jogos, histórias em quadrinhos (HQs), séries e sagas literárias.

A partir disto, esta pesquisa tem como objetivo geral, *analisar a importância de HQs, mangás e livros na formação leitora dos jovens no evento Anime Buzz (Porto Alegre, RS), e assim, identificar como seus gostos literários estão representados através dos hábitos da Cultura Cosplay*. Para a resolução do objetivo geral, foram elencados os seguintes objetivos específicos:

- a) Descrever a cultura cosplay através de seus personagens literários;
- b) Identificar e listar os principais títulos disponíveis no Evento Anime Buzz;
- c) Verificar e apontar a representatividade das narrativas textuais através da presença de cosplays inspirados em personagens de HQs, mangás e obras literárias no Evento Animem Buzz;
- d) Avaliar a percepção dos cosplayers sobre sua formação como leitor.

Estes objetivos foram buscados a partir da realização de um estudo de caso da Cultura Cosplay, utilizando como cenário para o estudo o Evento Anime Buzz. A coleta de informações foi realizada através de um questionário, da entrevista e da observação em campo. Um questionário foi aplicado a cosplayers para compreender como se dá os vínculos afetivos entre eles e a leitura. Também foi realizada uma entrevista com o vendedor do estande de materiais bibliográficos para a identificação dos títulos mais procurados.

Além disto, para a compreensão dos assuntos trabalhados durante o estudo, foi realizada uma revisão da literatura acerca dos conceitos que englobam o tema desta pesquisa. Assim, que este documento traz os conceitos referentes a Cultura Cosplay e as narrativas literárias que são utilizadas como fonte de inspiração dos cosplays. Do mesmo modo, também é feita uma reflexão sobre o conceito de leitura e de aspectos importantes para a formação leitora. É importante esclarecer que o termo representatividade, no decorrer deste trabalho, está relacionado a teoria das representações sociais, considerando que a presente pesquisa pretende analisar como a Cultura Cosplay produz representações com base nas narrativas literárias.

2 A CULTURA COSPLAY: PERFORMANCE E REPRESENTAÇÃO

O termo “cosplay” provem da contração de duas palavras da língua inglesa: “*costume*” (fantasia/traje) e “*roleplay/play*” (interpretar/brincar). Em tradução literal para o português, “*costume (role)play*” seria “brincar de fantasiar-se” ou “encenar com fantasia”, referindo-se ao ato de fantasiar-se ou disfarçar-se de um personagem (ADAMI, [201-]). Podemos compreender o cosplay como

[...] um hobby que consiste em fantasiar-se de personagens pertencentes, em grande parte, ao vasto universo do entretenimento, como games, quadrinhos, filmes, séries de TV, livros e animações. Em menor escala há aqueles que caracterizam-se como figuras históricas ou a partir de criações originais. (COSPLAY BRASIL, [201-])

O que caracteriza a performance cosplay e o difere do simples ato de fantasiar-se é que “[...] o praticante além de criar os trajes, também interpreta o personagem caracterizado, reproduzindo os traços de personalidade como postura, falas e poses típicas” (COSPLAY BRASIL, [201-]). De acordo com Soares (2015), o cosplay pode ser baseado em personagens de produtos midiáticos em geral, porém a prática está intimamente relacionada as animações (animes) e histórias em quadrinhos (mangás) japonesas. Isto se deve a grande produção de conteúdo relacionado a mangás, animes e games no Japão, onde a presença dos personagens é constante dentro mídia. Esta presença é decorrente da forte Cultura *Otaku* originada no país.

Barral (2000), explica que o termo *otaku* provém da palavra “casa”. Originalmente o termo era utilizado para definir pessoas que praticavam alguma atividade dentro de casa de forma obsessiva. Assim, que um “anime *otaku*” seria alguém que passa o dia todo vendo anime. O autor conta que o termo ganhou cunho pejorativo após um estuprador e assassino ser identificado como um *otaku*. Fazendo-se crer que todo *otaku* era um desajustado e potencial criminoso. A grande expansão do mercado de produtos consumidos por *otakus*, permitiu que estes fossem melhores aceitos pela sociedade japonesa. Segundo Barral (2000), o grande fenômeno *otaku* no Japão foi gerado pela rigidez da sociedade japonesa. A dificuldade de viver em sociedade, faz com que esses jovens gerem vícios e obsessões como válvula de escape.

No ocidente, o termo *otaku* foi adotado para denominar especificamente os fãs de animes e mangás. Os próprios fãs destas mídias adotaram o termo para se

autodenominarem (BARRAL, 2000). Apesar de estarem relacionados, Soares (2015, p. 163) lembra que, “[...] ser cosplayer e ser *otaku* são coisas diferentes e um não é pré-requisito do outro”. Porém, é bastante comum um cosplayer ser também um *otaku*, e vice-e-versa.

Segundo Nunes (2015), não há consenso entre os pesquisadores da cultura pop japonesa sobre a historiografia do cosplay. Porém, acredita-se que esta prática, altamente vinculada a cultura pop japonesa, teve origem nos Estados Unidos no final da década de 1930. De acordo com o Site Cosplay Brasil [201-], data-se que os primeiros exemplos de cosplay ocorreram na primeira Convenção Mundial de Ficção Científica – Worldcon (1939), em Nova York. Os amigos Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas compareceram ao evento fantasiados com os trajes inspirados no filme "*Thingsto Come*" (1936), baseado na obra de H.G. Wells. O Site conta que os trajes confeccionados por Myrtle fizeram tanto sucesso que “fantasias” baseadas em obras de ficção científica começaram a fazer parte integrante deste tipo de evento.

A prática foi crescendo ao longo do tempo, porém ficou limitada as convenções de ficção científica até o final da década de 70. Época esta, onde os fãs de ficção científica começaram a se envolver também no universo das séries de animação japonesas. (RIBEIRO, 2016). A partir daí, surgiram os primeiros cosplays de mangás.

No Brasil, a popularização dos animes ocorreu no ano de 1994 com a exibição do anime Cavaleiros do Zodíaco (Título original: Saint Seiya, lançado em 1986) na extinta TV Manchete. A popularização destas animações impulsionou a expansão do mercado editorial de mangás. A partir deste cenário a prática do cosplay foi desencadeada no Brasil em meados da década de 1990 (NUNES, 2015).

O termo cosplay só surgiu em 1984, após a visita do japonês Nobuyuki Takahashi a Worldcon, em Los Angeles. Ele publicou sobre o evento em revistas japonesas e criou o termo “cosplay” para denominar o que havia presenciado. Após isto, o cosplay difundiu-se pelo Japão, tornando o cosplay de personagens de mangás um fenômeno no país. Dando origem assim, a indústria do cosplay no Japão (COSPLAY BRASIL, [201-]).

As pessoas que praticam cosplay são chamadas de cosplayers (ADAMI, [201]). Como visto em seu histórico, o cosplay é praticado, geralmente, em eventos que reúnem fãs de um determinado universo, como convenções de anime e games (COSPLAY BRASIL, [201-]). Através de depoimentos em sua pesquisa, Nunes (2015) relata que, no Brasil, os eventos da anime e mangá a princípio foram criados com o

objetivo de reunir os amigos para assistirem as animações que na época eram difíceis de ter acesso. Atualmente, estes eventos contam com uma grande diversidade de atrações. Além disso, possuem uma multiplicidade de estandes para comércio de produtos relacionados a cultura pop japonesa e americana (NUNES, 2015).

A Convenção Nacional de Mangá e Anime (MangaCon) de 1996, organizado pela Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustrações (Abrademi), é citado como o primeiro evento com a ocorrência de cosplays do Brasil. Porém, há relatos de pessoas caracterizadas como personagens em eventos de Role-Playing Game (RPG, em tradução literal significa “jogo de interpretação de papéis”) no final da década de 1980 (NUNES, 2015). Os eventos de cosplay se expandiram e hoje ocorrem por todo o país, em principal, nas capitais. Atualmente, o maior evento de cultura pop da América Latina é o Anime Friends, que é organizado pela produtora Yamato e ocorre na cidade de São Paulo. O evento possui duração de 15 dias e conta com mais de 100 atrações (NUNES, 2015).

Dentro desse tipo de eventos, geralmente, existem concursos de *cosplays*. Um dos mais importantes e tradicionais concursos de *cosplay* ocorre anualmente no Japão. O evento é chamado World Cosplay Championship e reúne cosplayers de todo o mundo (ADAMI, [201-]).

De acordo com Nunes (2015), cada concurso de cosplay possui suas particularidades e suas próprias regras. Apesar disto, podemos categorizar os concursos de cosplay em três diferentes tipos:

- 1) *Cosdesfile*: como o nome sugere, consiste em um desfile de Cosplays, onde o que é avaliado é a fidelidade do traje;
- 2) Play tradicional: nesta categoria, o cosplayer interpreta uma cena real da série de onde foi extraída a personagem;
- 3) Play livre: o cosplayer interpreta uma cena inusitada criada por ele mesmo com a personagem. Esta categoria surgiu em 2005 e é exclusiva do Brasil.

Dentro dos eventos, também ocorrem os chamados desfiles de moda japonesa. Por grande parte dos personagens desse universo terem origem nipônica, a moda deste país acaba por ser refletida dentro da Cultura Otaku e, por consequência, da Cultura Cosplay. Nos desfiles de moda japonesa, os participantes se caracterizam com roupas de determinado estilo oriundo do Japão. Como, por exemplo, a moda Lolita. O Estilo Lolita é uma subcultura surgida no Japão durante a década de 1980. De acordo com Okano (2015, p. 196-197),

As Lolitas vestem-se como bonequinhas, com saias ou vestidos volumosos pregueados, com babados, estampas, de flores, frutas, doces e bichinhos. Usam sapatos baixos, bolsas pequenas e femininas, ambos com lacinhos ou detalhes decorativos e, muitas vezes, carregam pequenas sombrinhas. Os estilos de cabelos são retos (estilo princesa) ou encaracolados, com uma franja reta ou com a testa descoberta, com laços, tiaras ou chapéus. As cores e o grau de kawaii variam de acordo com o sub estilo adotado pelas Lolitas.

Outro estilo frequente entre os *otakus* é o Visual Kei. Segundo Kawanami (2012), o Visual Kei ou Visual Rock é um movimento musical que surgiu no final da década de 1980 no Japão. Nesta subcultura, os músicos, que muitas vezes aderem uma estética andrógina, se caracterizam com trajes elaborados, maquiagens marcantes, cabelos coloridos e penteados incomuns. Suas performances são extravagantes e teatrais (KAWANAMI, 2012).

Além disso, o cosplay não se limita a gênero. É comum dentro dessa prática, os chamados *crossplays*. *Crossplay* vem da junção da palavra inglesa “*cross*” com “*cosplay*”. *Cross* em tradução literal significa oposto, contrário, misturado (ESTRELA, 2012). O termo é utilizado para designar quando o cosplay é de um personagem do sexo oposto ao de seu cosplayer. Em outras palavras, um menino que faz cosplay de uma personagem feminino e uma menina que faz cosplay de um personagem masculino. Isto, no entanto, não implica na sexualidade do cosplayer. Acontece do cosplayer simplesmente se identificar e/ou admirar o personagem, querendo, assim, representá-lo (ESTRELA, 2012).

Apesar da expansão dos eventos e de certa popularização da prática, existem aqueles que encaram o cosplay com certo preconceito, acreditando que os adeptos da prática são pessoas reclusas e alienadas que vivem fora da realidade. Porém, fazer cosplay trata-se de uma performance. Performance, antes de tudo, é um meio de comunicação. A performance carrega consigo conhecimento daquilo que quer ser transmitido. Ao mesmo tempo que transmite o conhecimento, a performance também o modifica (ZUMTHOR, 2014, p. 35). Logo, o cosplay pode ser entendido como fonte transmissora de conhecimento e informação. Segundo Jorge (2015, p. 123), dentro da cena cosplay

As relações performáticas acontecem, de um lado, na linguagem, com a expansão da imagem, da voz e do gesto; de outro, na ação da confecção de suas roupas e encenação dos gestuais de suas personagens nos eventos. Um cosplayer ao interpretar livremente uma cena, usualmente, compõe breves narrativas com: frases curtas; rasgos de manifestos ritmados por uma sonorização; sincronismo de

movimentos corporais com a melodia, reafirmando uma identidade plástica e sonora.

Além disso, o *cosplay* pode ser compreendido como uma forma de representação das culturas pop japonesa e americana. De acordo com Guareschi (2000, p. 72), as representações “[...] são modos de conhecimento que surgem e se legitimam na conversação interpessoal cotidiana e tem como objetivo compreender e controlar a realidade social”. Em outras palavras, por meio das representações procura-se abstrair sentido do mundo e introduzir nele ordem e percepções para que se possa reproduzi-lo de uma forma significativa (MOSCOVICI, 2012). E com isto, “[...] a representação iguala toda a imagem a uma ideia e toda ideia a uma imagem” (MOSCOVICI, 2012, p. 46). Desta forma, o cosplayer ao realizar sua performance (representação do personagem por meio do *cosplay*) reproduz um universo através de suas percepções, atribuindo à uma imagem uma ideia e constituindo tramas de significações culturais.

Por reproduzirem, disseminarem e legitimarem ações com base na cultura escrita (a partir de suportes impressos e não impressos) os cosplayers podem ser considerados importantes mediadores de representações sociais, pois, dão vida a personagens e estabelecem interações e vivências na esfera pública. De acordo com o Site Cosplay Brasil ([201-]), “[...] ao contrário de uma atividade meramente escapista, a prática do *cosplay* exige preceitos sólidos como organização, capacidade de superar desafios, explorar a criatividade e o potencial artístico nas caracterizações”. Assim que a prática também pode ser definida como “[...] uma manifestação artística da sociedade contemporânea como fixação de uma atividade de uma subcultura” (KANAZAWA, 2015).

Por fim, fazer *cosplay* também é narrar. Narrar é relatar processos e histórias (MOTTA, 2013). Ao realizar uma narração, “[...] alguém está explorando na sua imaginação possíveis desenvolvimentos (reais ou ficcionais) das condutas e comportamentos humanos, que os teóricos chamam de atividade mimética (ou imitação)” (MOTTA, 2013, p. 72). Entende-se mimese como a “[...] recriação ou representação do mundo por meio de algum tipo de configuração” (MOTTA, 2013, p. 72). Em base destas percepções acerca da cultura *cosplay*, é

[...] possível compreender a cena *cosplay* como um convívio social de indivíduos representados por suas personagens, em que prevalece a espontaneidade de *ser com o outro*, compondo um ambiente de

múltiplas narrativas que se entrecruzam, que se oferecem para que sejam aprendidas com o máximo de prazer. (BIN, 2015, p. 78)

As narrações realizadas através dos cosplayers partem sempre de uma outra narrativa, uma narrativa materializada no corpo, nas suas atitudes a partir de seus hábitos de consumo culturais fortemente amparados nas narrativas literárias. No tópico seguinte, serão descritas as narrativas literárias nas quais se inspiram os cosplayers.

3 NARRATIVAS LITERÁRIAS NA CULTURA COSPLAY

Segundo Motta (2013), vivemos mediados por narrativas, a sociedade constitui-se através das narrativas, ou seja, nossas vidas acontecem por meio delas. De acordo com o autor, estamos todos enredados em uma teia de narrativas. Com os cosplayers as narrativas estão ainda mais presentes. Como informado na seção anterior, os cosplayers procuram representar, na maioria das vezes, personagens provindos dos mais diversos tipos de narrativas. Porém, o foco desta pesquisa são os cosplays realizados a partir de narrativas literárias considerando que o estudo tem enfoque no incentivo à leitura e a formação de leitores. As narrativas literárias presentes no universo cosplay podem ser divididas em três categorias: a dos livros de literatura, a das histórias em quadrinhos e a dos mangás.

Consideremos, inicialmente, os livros de literatura. Segundo Lajolo (1985, p. 15), a definição de literatura “Depende do ponto de vista, do sentido que a palavra tem para cada um, da situação na qual se discute o que é literatura”. Deste modo, entende-se aqui como livros de literatura qualquer narrativa escrita por alguma pessoa e lida por demais outras. De acordo com Ricoeur (1994, p. 118), a obra escrita é um esboço a ser configurado pelo leitor por meio da sua percepção da tessitura do enredo. Assim, “o texto só se torna obra na interação entre texto e receptor” (RICOEUR, 1994, p. 118).

A grande maioria das narrativas literárias representadas pelos cosplayers são as obras de ficção, especialmente do gênero de fantasia. As obras de fantasias são denominadas como literatura fantástica. Literatura fantástica são narrativas elaboradas pelo imaginário, contextualizadas em uma dimensão supostamente inexistente na realidade convencional. Em seu enredo estão ingredientes improváveis, fantasiosos desvinculados do cotidiano humano (SANTANA, [201-]). Geralmente, as obras literárias representadas pelos cosplayers, são obras de sagas literárias populares que ganharam adaptações para outras mídias, como, por exemplo, Harry Potter, Senhor dos Anéis e as Crônicas de Gelo e Fogo.

Outro tipo de livro presente na cultura cosplay são as chamadas *light novels*. Em tradução literal, *light novels* são “romances leves”. Apesar do termo provir da língua inglesa, as *light novels* são oriundas do Japão. Uma *light novel* diferencia-se de um romance habitual, em geral, pela sua linguagem e forma de publicação. Possuem como público alvo adolescentes e jovens adultos. Como o nome sugere, sua escrita possui uma linguagem simples, tornando a leitura mais leve, fácil e rápida.

As histórias são publicadas por capítulos para após serem compiladas em volumes. Cada volume publicado possui entre 200 a 300 páginas. Geralmente, possuem ilustrações (na capa dos volumes e no início de cada capítulo) no estilo mangá. Muitas *light novels* possuem como autores escritores amadores que antes de serem reconhecidos pelas editoras, publicavam seus livros de graça na internet (as chamadas *web novels*). O mercado japonês de light novel é bastante popular e movimentado. Já no Brasil, este mercado é ainda pequeno e desconhecido (HOSS, 2016; ABREU, 2016).

O segundo tipo de narrativa literária utilizada como inspiração para os cosplayers são as histórias em quadrinhos (HQs). Popularmente conhecidas no Brasil como gibis, as HQs são narrativas “[...] formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita” (LUYTEN, 1987, p. 11). Deste modo, HQ “[...] é uma forma de arte que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos” (HQ NA ESCOLA, 2010). A principal característica das HQs são os balões, pois são eles que dão dinamicidade a leitura indicando a fala e as emoções das personagens (LUYTEN, 1987, p. 12).

Os quadrinhos podem ser publicados em diversos formatos, como revistas, livros, tirinhas de jornais e plataformas digitais. O site HQ na escola (2010) informa que as HQs possuem diferentes classificações conforme o formato em que é publicada, tais como:

- a) Revistas em quadrinhos (do inglês, *Comics books*): formato tradicional de publicação, publica os mais diversos gêneros de histórias, incluindo as populares histórias de super-heróis;
- b) *Graphic novel*: possui narrativas mais longas e complexas, geralmente direcionadas ao público adulto;
- c) *Webcomic*: são as histórias em quadrinhos publicadas na internet;
- d) *Fanzine*: revista em quadrinhos feita de forma amadora por fãs do gênero.

A grande maioria dos personagens de HQs representados através do cosplay são oriundos das revistas em quadrinhos que narram histórias de super-heróis. De acordo com Luyten (2012, p. 55), os heróis dos quadrinhos “[...] são reconhecidos à primeira vista: altos, corpos perfeitos, musculosos, fisionomias simpáticas, maxilares quadrados, bem enquadrados no tipo ariano”. Em contrapartida, os vilões dessas histórias “[...] são normalmente caracterizados por expressões grotescas, traços simiescos e olhos pequenos”.

O terceiro tipo das narrativas literárias são os mangás. A palavra mangá “[...] é o resultado da união dos ideogramas MAN (humor) e GÁ (grafismo), sendo sua tradução literal para o português ‘caricatura’, ‘desenho engraçado’” (SATO, [201-]). Em suma, mangás são as histórias em quadrinhos japonesas. No entanto, diferentemente das demais HQs, os mangás possuem linguagem e características próprias, desenvolvidas ao longo de um processo histórico e cultural de quase dois séculos (SATO, [201-]). Segundo o site da Editora JBC ([201-]), dentre as principais características que diferenciam os mangás das demais HQs estão:

- a) Ordem de leitura: inicia-se a leitura de trás para frente e lê-se da direita para a esquerda;
- b) Traço dos quadrinhos: os personagens possuem olhos grandes e corpos esguios;
- c) Forma de publicação: antes dos mangás serem publicados por volumes, são publicados os capítulos semanalmente ou mensalmente em revistas que reúnem diversos títulos de mangás direcionados a um mesmo tipo demográfico de público;
- d) Disposição dos quadrinhos: a disposição e formato dos quadros é mais fluída. Além de dispor um espaço maior por quadrado;
- e) Preto e branco: os mangás são publicados em preto e branco, com exceção das páginas iniciais de algumas publicações. São publicados em preto e branco em papel de jornal com a finalidade de baratear o produto e torná-lo acessível.

A forma como os mangás são editorados no Japão está relacionada com o próprio hábito de manuseio de revistas do país. As revistas são lançadas e vendidas semanalmente e podem ser encontradas para a venda em diversos lugares, tais como: estações de trem/metrô, lojas de conveniência, livrarias e máquinas de vendas automáticas. A grande quantidade e facilidade de acesso tornam estas revistas um produto descartável. É comum as revistas serem deixadas nos bancos, trens, metrô e ônibus após serem lidas. Aqueles que pretendem colecionar alguma obra deverão adquiri-la posteriormente através da compra dos volumes (LUYTEN, 2012).

No Brasil, o consumo de mangás se mantém de difícil acesso. Embora este mercado tenha crescido com a popularização desta cultura, ainda são poucas editoras a serializarem mangás. Os pontos de vendas dos mangás também são limitados. Além disso, as editoras brasileiras têm dificuldade de acompanhar os lançamentos

das editoras japonesas, ocorrendo um grande atraso entre a publicação dos volumes dos mangás no Brasil. Isso leva os jovens a procurarem traduções dos mangás na internet (BERNARDES; ACCORSSI, 2016). Os grupos de fãs que se dedicam a escanear, traduzir, editar e disponibilizar na internet os mangás são chamados de *scanlators*.

Além dos gêneros comuns de classificação das histórias (ação, romance, comédia, etc.), os mangás são classificações conforme a demografia do público alvo. Cada gênero demográfico possui características próprias tanto em relação ao enredo quanto ao traço do desenho. Segundo a Editora JBC ([201-]), um mangá pode ser classificado demograficamente como:

- a) *Kodomo*: histórias voltadas para o público infantil;
- b) *Shounen*: voltado ao público infanto-juvenil masculino;
- c) *Shoujo*: voltado ao público infanto-juvenil feminino;
- d) *Seinen*: voltado ao público adulto masculino;
- e) *Josei*: voltado ao público adulto feminino.

Também existem gêneros próprios de classificação referentes a características recorrentes dos mangás, como por exemplo: *Mahou-Shoujo* (subgênero do *shoujo*, retrata meninas com poderes mágicos); *Mecha* (mangá com robôs gigantes); *Shoujo-Ai/Yuri* (retrata romance entre garotas); *Shounen-Ai/Yaoi* (retrata o romance entre garotos); *Hentai* (mangás de cunho erótico); entre outros (EDITORA JBC, [201-]).

Os gêneros mais populares no Brasil e, conseqüentemente, os mais representados pelos cosplays são o *shounen* e o *shoujo*. Os mangás *shounens* possuem “[...] histórias melodramáticas, dentro da temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição” (LUYTEN, 2012, p. 44). Já os mangás *shoujos* são românticos. Dentro de temáticas variadas, enfocam geralmente “[...] o amor impossível, as separações chorosas, as rivalidades entre amigas, a admiração homossexual por outras, a tenacidade nas competições esportivas e a morte como solução viável aos problemas que envolvem tudo isso” (LUYTEN, 2012, p. 42).

Os heróis dos mangás, geralmente, possuem pouca semelhança com os dos quadrinhos ocidentais. De acordo com Luyten (2012), heróis invencíveis, superpoderosos e justiceiros, tais como são caracterizados no ocidente, não possuem lugar no Japão. No lugar disso, a sinceridade emocional é muito mais valorizada. O

mangá moderno é desenhado a partir do mundo real. Segundo a autora, os heróis dos mangás

[...] são pessoas comuns na aparência e de conduta modestas. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa, que, entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Podem ser tudo o que desejam, em sua imaginação, desde que se atenham às normas da sua vida social (LUYTEN, 2012, p. 57).

Isso permite que o leitor se identifique com a narrativa, pois retrata sua vida cotidiana ao mesmo tempo que a leva para um mundo de fantasia. Outra diferença dos mangás para os quadrinhos ocidentais são os finais das narrativas. Nos mangás os finais não são necessariamente felizes. São comuns finais onde há a sacrifício, sofrimento e até mesmo a morte do protagonista (LUYTEN, 2012).

Luyten (2012), informa sobre a grande diferença entre como os heróis e as heroínas são retratados nos mangás. Isto ocorre, pois culturalmente, o Japão é um país muito conservador. Os personagens masculinos, geralmente, herdaram o caráter rígido dos samurais, possuindo características como coragem, lealdade, respeito e perseverança. Já as personagens femininas possuem o aspecto físico como prioridade. São tímidas, atraentes e encantadoras. Quanto ao seu caráter, apresentam características recorrentes de coragem, força de vontade, bondade, amorosidade, obediência e humildade.

Dentre os as narrativas literárias citadas, o mangá é o tipo mais presente e popular entre a cultura cosplay. Podemos dizer que o mangá um dos grandes responsáveis pela popularização do cosplay no mundo. Atualmente, com a popularização dos filmes de super-heróis, os cosplays provindos das HQs estão cada vez mais frequentes nos eventos.

Apesar desta pesquisa tratar especificamente de narrativas literárias que inspiram os cosplayers, na cultura convergente em que vivemos, é praticamente impossível separar por completo as narrativas literárias das demais mídias. De acordo com Jenkins (2009, p. 29), entende-se como convergência o

[...] fluxo de conteúdos através das múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre os múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos do meio de comunicação, que

vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.

Atualmente “[...] toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p. 29). Dentro da cultura cosplay, este fato fica ainda mais evidenciado. Praticamente toda obra literária utilizada como referência para um cosplay foi adaptada para um desenho, filme ou série. Incluindo vezes nas quais livros são adaptados para mangás ou quadrinhos. Grande parte das animações japonesas foram adaptadas de mangás ou *light novels* de sucesso. Isto acontece porque a convergência

[...] é tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima. [...] Empresas de mídia estão aprendendo a acelerar o fluxo de conteúdo de mídia pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucros, ampliar mercados e consolidar seus compromissos com o público. Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais completo sobre o fluxo da mídia e para interagir com os outros consumidores (JENKINS, 2009, p. 46).

A cultura da convergência não modifica apenas como as informações são difundidas e como o mercado trabalha, mas também afeta as práticas sociais e culturais. De acordo com Jenkins, nossas vidas também ocorrem em diferentes plataformas. Para o autor, a interpretação de papéis sugere uma competência importante para a efetiva participação da cultura de convergência: “[...] um meio de explorar o mundo ficcional e um meio de desenvolver uma compreensão mais rica de si mesmo e da cultura a sua volta” (JENKINS, 2009, p. 249).

O cosplayer, assim como qualquer outro consumidor contribui para a cultura da convergência ao consumir e utilizar as diferentes mídias. Porém, o cosplayer ao incorporar um personagem também está convergindo com a mídia representada. Podemos até dizer que ele se “torna” uma mídia. O cosplay, neste caso, é entendido como um produto resultante de quando o controle das mídias é assumido pelas pessoas.

De acordo com Jenkins (2009), através da cultura de convergência, as empresas geram seus lucros ao assumirem que um consumidor de determinado produto irá consumi-lo nas mais diversas plataformas e mídias. Um consumidor para poder atuar na cultura convergente deverá assumir o controle das mídias e, para isto, deverá consumi-las. Portanto, em decorrência da cultura de convergência, é possível

assumir que uma pessoa ao assistir ou ler uma obra, irá procurar consumi-la também em seus diferentes formatos.

4 FORMAÇÃO LEITORA

Compreende-se ler como o ato de decifrar e dar significado a uma sequência de sinais gráficos, traduzindo-os assim a uma linguagem natural. Envolvendo uma série de processos, a leitura para Banberger (2000, p. 23),

Antes de mais nada, é um processo perceptivo durante o qual se reconhecem símbolos. Em seguida ocorre a transferência para conceitos intelectuais. Essa tarefa mental se amplia num processo reflexivo à proporção que as ideias se ligam em unidades mentais cada vez maiores. O processo mental, no entanto, não consiste apenas na compreensão das ideias percebidas, mas também na sua interpretação e avaliação. Para todas as finalidades práticas, tais processos não podem separar-se um do outro; fundem-se no ato da leitura.

Porém, ler não é encontrar o sentido criado pelo autor do texto. Segundo Goulemot (2001), ler é, ao invés de uma reconstituição, uma constituição de sentido. Fato este que revela o texto literário como polissêmico. Compreendendo assim, a leitura como um processo de aprovação e de troca.

Petit (2008, p. 20) explica que existem dois tipos de leitura, a “[...] leitura coletiva, oral, edificante, e a leitura individual, silenciosa, na qual, por vezes, encontramos palavras que nos permitem expressar o que há de mais singular”. Ao analisarmos isto, é interessante relatar que os cosplayers realizam os dois tipos de leitura em uma mesma obra. Primeiro, eles a leem individualmente a obra, apropriam-se e dão sentido a mesma. Depois, através do cosplay, eles realizam uma forma de leitura coletiva e oral, compartilhando sua compreensão a certa do personagem da obra através da representação.

A leitura possui muitas faces. De acordo com Petit (2008, p. 20), ao mesmo tempo em que a leitura pode ser usada como forma de doutrinação através do poder absoluto da palavra escrita, ela dá irreduzível liberdade para o leitor. Segundo Petit (2008, p.24-25), através da leitura

[...] os leitores apropriam-se dos textos, lhes dão outro significado, mudam o sentido, interpretam à sua maneira, introduzindo seus desejos entre as linhas: é toda a alquimia da recepção. Não se pode jamais controlar o modo como um texto será lido, compreendido e interpretado.

Segundo a autora, é por causa desta liberdade que sempre se temeu o acesso aberto ao livro e a solidão do leitor diante do texto. De acordo com Banberger (2000) a leitura é uma forma exemplar de aprendizagem. O autor explica que o desenvolvimento da capacidade de ler, aprimora a capacidade de aprender como um todo, pois ler vai

[...] muito além de mera recepção. A boa leitura é uma confrontação crítica com o texto e as ideias do autor. Num nível mais elevado e com textos mais longos, tornam-se mais significativas a compreensão das relações, da construção ou da estrutura e a interpretação do contexto. Quando se estabelece a relação entre o novo texto e as concepções já existentes, a leitura crítica tende a evoluir para a criativa, e a síntese conduzirá a resultados completamente novos. (BANBERGER, 2000, p.10)

Com isto podemos compreender que a leitura é essencial para o processo de aprendizagem e para o despertar do espírito crítico. De acordo com Petit (2008, p. 27), o espírito crítico é a chave para a cidadania ativa, pois “[...] permite um distanciamento, uma descontextualização; mas também porque abre um espaço para o devaneio, no qual outras possibilidades são cogitadas”. Portanto, a leitura é um gesto de singularidade. Segundo a autora, ler é uma forma de escapar do tempo, do lugar em que supostamente se deveria estar, da vida estática e do controle que a sociedade exerce sobre o indivíduo.

Se a leitura nos auxilia a encontrar nossa individualidade, ela também nos une como um todo. Isto é, nos apresenta formas de compartilhar e socializar, pois ler

[...] é conhecer a experiência de homens e mulheres, daqui ou de outros lugares, de nossa época ou de épocas passadas, transcrita em palavras que podem nos ensinar muito sobre nós mesmos, sobre certas regiões de nós mesmos que ainda não havíamos explorado, ou que não havíamos conseguido expressar. Ao longo das páginas, experimentamos em nós, a um só tempo, a verdade mais subjetiva, mais íntima, e a humanidade compartilhada. E esses textos que alguém nos passa, e que também passamos a outros, representam uma abertura para círculos de pertencimento mais amplos, que se estendem para além do parentesco, da localidade, da etnicidade. (PETIT, 2008, p. 111-112)

Com base nestes conceitos fica evidente a importância de incentivar à leitura para a formação de leitores. Segundo o estudo realizado por Sanfelice e Silva (2015), o interesse pela leitura, primeiramente, se dá pelo exemplo familiar e pelo convívio social. A escola e o professor também são imprescindíveis para o desenvolvimento

pelo gosto da leitura. Porém, a forma como a leitura geralmente é tratada e desenvolvida no ambiente escolar, acaba muitas vezes por “matar” o gosto e o interesse pela mesma. Os autores afirmam que é necessário que exista um intercâmbio entre os interesses literários dos alunos com a literatura tradicionalmente exigida pela escola.

De acordo com Banberger (2000, p. 31), o que leva um jovem leitor a ler “[...] não é o reconhecimento da importância da leitura, e sim várias motivações e interesses que correspondem à sua personalidade e a seu desenvolvimento intelectual”. Desta forma, para o efetivo incentivo ao gosto pela leitura é necessário compreender os interesses e motivações do grupo a ser trabalhado. Na pesquisa realizada por Sanfelice e Silva (2015), constatou-se que a maioria dos jovens do grupo estudado tem como motivação o estímulo da imaginação, em que os jovens procuram se colocar no lugar dos personagens e “viajar” pelas histórias. Os mesmos fatos são relatados pela pesquisa realizada por Bernardes e Accorssi (2016). As autoras acrescentam ainda que existem aqueles que procuram na experiência da leitura uma espécie de terapia e refúgio.

Apesar do gosto pela leitura ser iniciado no lar e aperfeiçoado sistematicamente na escola, o desenvolvimento de interesses e o gosto pela leitura é um processo constante que perdura pela vida inteira. Por isso, as influências da atmosfera cultural e os esforços da educação e das bibliotecas são muito importantes para a formação leitora dos indivíduos (BANBERGER, 2000). Procurando métodos para a formação de leitores, Banberger (2000) enumera uma série de atividades para a promoção do interesse pela leitura, tais como:

- a) Leitura em voz alta e relato de histórias;
- b) Mostra de livros com discussões;
- c) Promoção de encontros de autores com os leitores;
- d) Clubes do livro e de leitura;
- e) Exposição de livros (devem ser ajustadas conforme os interesses do grupo);
- f) Propaganda de livros;
- g) Promoção de livros através dos meios de comunicação de massa (livros que viram filmes ou são discutidos nos meios de comunicação de massa tem tendência a tornarem-se *best-sellers*);

- h) Desempenho de papéis de acordo com livros (representação de personagens e de cenas dos livros torna divertida e interessante o processo da leitura).

Ao relacionarmos estas atividades de incentivo à leitura com os eventos de cosplay veremos que várias delas fazem parte do mesmo. Por exemplo, os eventos reúnem estandes com diversos materiais bibliográficos, desta forma, há a exposição de vários livros e todos eles são de interesse do público alvo do evento. Também durante os eventos, os próprios cosplayers ao representarem personagens ao mesmo tempo que instigam a si mesmos a continuarem lendo, também instigam os outros ao fazerem a divulgação das obras que representam.

Percebe-se que nos eventos de cultura cosplay estão implícitas atividades práticas de incentivo à leitura e estas, concretizam-se para além dos “muros” das instituições como escolas e bibliotecas. Ao considerar as possíveis interações dialógicas entre as bibliotecas e os demais espaços que promovem o gosto pela leitura, abre-se a possibilidade de fazer também o processo inverso, ou seja, trazer a cultura cosplay para dentro das bibliotecas como mais uma possibilidade para estimular e desenvolver o gosto pelas narrativas literárias.

4.1 A PERFORMANCE NA FORMAÇÃO DE LEITORES

Como foi sugerido anteriormente por Banberger (2000), a representação de personagens das histórias pode ser um método de incentivo ao gosto pela leitura. Esta prática de representação de personagens literários é recorrente dentro da Cultura Cosplay. Assim que nesta seção, será explanado sobre o papel da performance (cosplay) para a recepção literária e, por consequência, para o incentivo ao gosto pela leitura.

Sabe-se que a leitura tem como objetivo a coleta de informações. Porém sabe-se também que o ato de ler é mais do que isto. De acordo com Zumthor (2014, p. 27), a leitura também evoca

[...] elementos não informativos, que tem propriedade de proporcionar prazer, o qual emana um laço pessoal estabelecido entre o leitor que lê e o texto como tal. Para o leitor, esse prazer constitui o critério principal, muitas vezes único, de poeticidade (literariedade).

Compreende-se assim que para a formação de leitores, é imprescindível que a leitura realizada produza prazer. O prazer ocasionado pela leitura é sempre sentido pelo corpo. Visto que a leitura geralmente é tratada apenas como uma atividade de cunho intelectual, muitas vezes é esquecido que o corpo também faz parte do processo de leitura. Para Zumthor (2014, p. 27), é através do corpo

[...] que eu sinto reagir, ao contato saboroso dos textos que amo; ele que vibra em mim, uma presença que chega à opressão. O corpo é o peso sentido na experiência que faço dos textos. Meu corpo é a materialização daquilo que me é próprio, realidade vivida e que determina minha relação com o mundo.

Canclini (2008) coloca o corpo como o cenário onde a literatura torna-se visível. É o corpo que lembrará das sensações ocasionadas pela leitura. Segundo Zumthor (2014), o corpo lembra melhor de alguma sensação quando esta possui forma. A performance dá forma ao texto, logo ela evoca melhor a memória do corpo tanto do espectador quanto de quem realiza a performance. Em base dos estudos de Dell Hymes (1973), Zumthor (2014), aponta quatro pontos a respeito da performance:

- a) A performance é reconhecimento, pois ela realiza, concretiza. Torna o texto algo que eu conheço;
- b) A performance sempre estará situada em um contexto cultural e situacional;
- c) A performance é um comportamento, uma conduta na qual o indivíduo assume a responsabilidade;
- d) A performance não é apenas um meio de comunicação. Ela também transforma aquilo que transmite.

Compreende-se o cosplay como uma performance. Assim que estes quatro pontos elencados por Zumthor (2014) estão implícitos no ato de fazer cosplay. O autor compreende a performance como fonte de eficácia textual, isto é, a performance implica competência. Competência, neste caso, entende-se como uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo. Em outras palavras, a eficácia textual se dá quando a mensagem por detrás de um texto atinge o leitor. E se a performance provoca competência, podemos dizer que o ato de fazer cosplay provoca competência dos valores apresentados pela obra a ser representada. A competência sugerida pela leitura é o que o conceito de recepção literária mede.

De acordo com Zumthor (2014, p. 51),

A recepção é um termo de compreensão histórica, que designa um processo, implicando, pois, a consideração de uma duração. Essa duração, de extensão imprevisível, pode ser bastante longa. Em todo caso, ela se identifica com a existência real de um texto no corpo da comunidade de leitores e ouvintes. Ela mede a extensão corporal, espacial e social onde o texto é conhecido e em que produziu efeitos.

A recepção de um texto ocorre quando o conhecimento fornecido por este é de alguma forma compreendido pelo leitor de tal forma que lhe produza efeitos. Não é possível que alguém se sinta motivado a ler se o texto lido de alguma forma não o atinja. Porém a recepção “[...] se produz em circunstância psíquica privilegiada: performance ou leitura. É então e tão somente que o sujeito, ouvinte ou leitor, encontra a obra; e a encontra de uma maneira indizivelmente pessoal.” (ZUMTHOR, 2014, p. 53).

De acordo com Jorge (2015, p. 144) a performance, seja esta breve ou longa, individual ou coletiva, facilita os processos de aprendizagem, de ação criativa, de solução de problemas e de autorrepresentação. Portanto, a performance é um momento privilegiado da recepção, onde o enunciado é realmente recebido. O que nos remete a ideia de catarse por Aristóteles: "Comunicar não consiste somente em fazer passar uma informação; é tentar mudar aquele a quem se dirige; receber uma comunicação é necessariamente sofrer uma transformação." (ZUMTHOR, 2014, p. 53).

Assim que para a formação de leitores é importante que ocorra a recepção do texto lido. É necessário compreender-se naquilo que se compreende. Segundo Jorge (2015, p. 141), “O cosplayer, de fato, é ele mesmo em cena, encenando-se. E mais”. A autora compreende que em tempos de distanciamentos tecnológicos e afetivos, cria-se a necessidade de materialidade e materialização dos predicados no corpo. Tais predicados podem ser presentificados e concretizados através do cosplay. Para Zumthor (2014), todo texto lido é performativo, na medida que ouvimos aquilo que nos diz.

Percebemos a materialidade, o peso das palavras, sua estrutura acústica e as reações que elas provocam em nossos centros nervosos. Essa percepção, ela está lá. Não se acrescenta, ela está. É a partir daí, graças a ela que, esclarecido ou instilado por qualquer reflexo semântico do texto, aproprio-me dele, interpretando-o, ao meu modo; é a partir dela que, esse texto, eu o reconstruo, como o meu lugar de um dia. (ZUMTHOR, 2014, p. 55)

Caso o texto não provoque alguma reação é porque existe algum obstáculo impedindo esta percepção. Este obstáculo pode provir da própria pessoa, de hábitos culturais ou de alguma censura. Considerando que a performance traduz e transforma a obra, trazendo-a para um contexto real, ela também determinará o alcance desta obra. Podendo assim, ajudar a construir uma ponte entre o texto e o leitor. Compreende-se que a performance realizada pelo cosplay é limitada ao personagem que está sendo representado. Traduzindo assim, apenas parte da obra. Porém, permitindo ao jovem vivenciar determinado personagem, possibilitará este a reconhecer-se nesta obra.

5 METODOLOGIA

Esta pesquisa é de natureza básica e possui uma abordagem qualitativa. A pesquisa qualitativa consiste em compreender diversos fenômenos, ações e representações por meio de técnicas em que os pesquisadores buscam uma abordagem "naturalística em relação ao mundo". Isto é, a pesquisa qualitativa assume uma postura interpretativa em relação ao mundo (FLICK, 2009).

Com base nos objetivos gerais da pesquisa, o presente estudo se caracteriza como uma pesquisa descritiva, pois busca a descrição de características de determinada população ou fenômeno e o estabelecimento de relações entre variáveis (GIL, 2009). Neste caso, buscou-se identificar e verificar a representatividade das narrativas literárias nos eventos de cosplay. Segundo Gil (2009), este tipo de pesquisa tem como objetivo estudar as características de um grupo. Juntamente com as pesquisas exploratórias, as pesquisas descritivas estão preocupadas com a atuação prática de determinados grupos sociais.

Com o intuito de verificar os personagens representados pelos cosplayers e identificar as principais obras literárias presentes no Evento Anime Buzz (Porto Alegre, RS) foi realizado um estudo de caso deste evento. De acordo com Gil (2009, p. 54), este tipo de procedimento "Consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento".

O estudo de caso não tem como objetivo gerar conhecimentos precisos e universais de determinada população, mas sim o gerar uma visão global do problema, identificando os possíveis fatores que o influenciam ou por ele são influenciados (GIL, 2009, p. 55). Assim, através do estudo de caso do Evento Anime Buzz, buscou-se investigar os fatores que influenciam a formação leitora das pessoas que fazem cosplay.

De acordo com Gil (2009, p. 54), o estudo de caso não possui procedimentos metodológicos rígidos, o que possibilita que seus vieses podem ser constatados em qualquer modalidade de pesquisa. Considerando que a esta pesquisa tratou de um evento que reuniu um determinado grupo social, este trabalho se apoiou em alguns conceitos e procedimentos da etnografia.

A etnografia, para Angrosino (2009), possibilita compreender a cultura de grupos sociais por meio do exame do comportamento e costumes aprendidos e compartilhados dentro do grupo, este tipo de pesquisa possui origens na antropologia.

A pesquisa etnográfica está estritamente vinculada com as interações pessoais entre o pesquisador e os seus informantes. De acordo com Angrosino (2009, p. 20), a pesquisa etnográfica é uma fonte importante para compreender os fenômenos de interacionismo simbólico, considerando que "[...] as pessoas vivem em mundo de significados apreendidos que são codificados como símbolos e que são compartilhados através de interações de um grupo social específico".

Ainda segundo o autor, os símbolos motivam as pessoas a desempenhar atividades e a estabelecer interações pelas quais os sujeitos se envolvem entre si. Por fim, o interacionismo simbólico expresso através dos hábitos culturais contribui para a construção de identidade (self): "O self é uma construção social - nossa noção de quem somos desenvolve-se apenas no curso da interação com os outros" (ANGROSINO, 2009, p. 20).

5.1 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos desta pesquisa são jovens que participaram do Evento Anime Buzz (Porto Alegre, RS) e que possuem como hobby a prática do cosplay. A escolha dos participantes se deu de forma aleatória entre aqueles que se dispuseram a realização da pesquisa. Ao todo, foram reunidas informações acerca de 16 cosplayers. Através da internet, foi aplicado um questionário a estes cosplayers com o objetivo de analisar a importância das HQs, mangás e livros na formação leitora dos jovens e assim, poder identificar como seus gostos literários estão representados através da Cultura Cosplay.

Os cosplayers que se dispuseram a responder o questionário possuíam idade entre 20 e 42 anos. A média de idade dos participantes foi de 25 anos. Entre estes cosplayers, treze eram do sexo feminino e apenas três do masculino. A maioria dos participantes da pesquisa identificaram se como estudantes.

Além disso, pretendia-se entrevistar ao menos um vendedor de cada estande com o intuito de fazer um levantamento das obras literárias presentes no evento. Considerando que este ano havia apenas um estande que vendia material bibliográfico, foi abordado apenas um vendedor. O vendedor era funcionário da loja Nerdz. A loja é especializada em literatura fantástica, histórias em quadrinhos, mangás, RPG e livros-jogos. A estande da loja está sempre presente nos eventos desta cultura que ocorrem em Porto Alegre.

5.2 TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS

Para a coleta dos dados da pesquisa foram utilizadas um conjunto de técnicas e ferramentas. Foi aplicado um questionário aos cosplayers, foi realizada a observação da edição especial do Evento Anime Buzz de 2017 e foi feito um levantamento de dados através de entrevista com os vendedores dos estandes de materiais bibliográficos do referido evento.

Segundo Oliveira (2007, p. 85), o questionário é “[...] uma técnica para obtenção de informações sobre sentimentos, crenças, expectativas, situações vivenciadas e sobre todo e qualquer dado que o pesquisador(a) deseja registrar para atender os objetivos de seu estudo”. De acordo com a autora, os questionários são utilizados para a descrição das características de uma pessoa ou grupo. Em base disso, procurando compreender como se dão os vínculos afetivos entre os cosplayers e a leitura foi aplicado um questionário com questões abertas aos cosplayers. Os cosplayers que participaram a pesquisa foram escolhidos de forma aleatória. O questionário foi formulado com questões abertas, pois este tipo de questionário possibilita aos informantes total liberdade para formular suas respostas (OLIVEIRA, 2007).

Através de uma observação, durante o concurso de cosplays que ocorreu no evento Anime Buzz (2017), pretendeu-se examinar e identificar os personagens literários representados pelos os cosplayers. De acordo com Gerhardt *et al* (2009), a observação “É uma técnica que faz uso dos sentidos para a apreensão de determinados aspectos da realidade”. Esta técnica é muito importante no contexto da descoberta, já que para sua realização é necessário que o pesquisador esteja próximo de seu objeto de estudo (GERHARDT *et al*, 2009). O tipo de observação realizada durante o evento foi sistemática/não participante, pois a pesquisadora assumiu o papel de espectadora do concurso para a coleta de dados predefinidos.

Durante a pesquisa, também foi feito um levantamento de dados através da entrevista com o vendedor do estande de obras literárias do evento (Apêndice B). O levantamento de dados procede-se da solicitação direta de dados quantitativos as pessoas do grupo a ser estudado (GIL, 2009). Este levantamento de dados foi realizado com o intuito de identificar os títulos mais vendidos durante o evento Anime Buzz.

5.3 ANÁLISE DOS DADOS

A análise de dados consiste na utilização de um conjunto de técnicas e procedimentos objetivos e sistemáticos para a descrição e interpretação das informações coletadas (BARDIN, 2009). Porém, dentre os itens metodológicos, a análise e interpretação de dados é o que apresenta a maior carência de sistematização (GIL, 2009, p. 141). De acordo com Gil (2009, p.141), como o estudo de caso utiliza diversas ferramentas de coletas de dados, conseqüentemente, este tipo de estudo envolverá diferentes modelos de análise e interpretação de dados. Em todo caso, a natureza da análise de dados desta pesquisa foi predominantemente qualitativa.

Procurando a sistematização deste processo, Bardin (2009) sugere que podemos organizar a análise dos dados em três etapas. A primeira delas seria a pré-análise, em que temos a seleção e a delimitação do objeto de estudo. Na segunda etapa, temos a exploração do material que consiste na administração das técnicas sobre os dados. Por fim, temos o tratamento dos resultados e interpretações que envolvem síntese e seleção dos resultados e inferências sobre os dados.

Assim, após a coleta de dados através dos questionários, da entrevista e das observações, os dados desta pesquisa foram primeiramente transcritos, para depois, serem analisados e interpretados de forma qualitativa em conjunto das referências teóricas utilizadas como base para a pesquisa.

6 A CULTURA COSPLAY NO EVENTO ANIME BUZZ 2017: “ESFERAS” DE ANÁLISE

A Cultura Cosplay é efetivamente vivenciada dentro dos eventos de animes e histórias em quadrinhos, já que este tipo de evento tem como finalidade reunir fãs destas mídias. E, subentende-se, que os cosplayers antes de mais nada são fãs das obras que representam. Para o melhor entendimento desta cultura, é imprescindível que esta pesquisa seja realizada dentro do contexto de um evento do gênero. Portanto, este estudo foi realizado tendo como ambientação a Edição Especial de 2017 do Evento Anime Buzz, ocorrido em Porto Alegre, RS. A análise de informações perpassou por distintas “esferas” através de imersões etnográficas, entrevistas e questionários.

Segundo o site oficial do evento (2017), o Anime Buzz é atualmente um dos maiores eventos de cultura jovem do Rio Grande do Sul e do Brasil. O Buzz, como é popularmente chamado pelos frequentadores, foi criado no ano de 2010 pela Ninja Produtora, que é a produtora responsável pela organização do evento. Ao todo, já foram realizadas 11 edições do evento.

A partir de 2012, o Buzz ganhou uma edição especial. A edição especial que ocorre anualmente é realizada em parceria com o Festival do Japão do Rio Grande do Sul. De acordo com Kojima (2017), o festival foi criado com o intuito de celebrar o Dia do Imigrante Japonês, comemorado no dia 18 de agosto. Embora exista desde 2012, o Festival do Japão – RS tornou-se parte do Calendário Oficial do Estado do Rio Grande do Sul apenas em 2014, através da Lei Estadual n. 14.457, de 15 de janeiro de 2014. A oficialização do festival ajudou a ampliar e popularizar os eventos, que juntos disseminam a cultura pop e tradicional japonesa.

Como já foi informado, o Anime Buzz possui como objetivo compartilhar elementos da cultura pop japonesa, porém o evento também apresenta elementos da cultura pop ocidental entre suas atrações. As principais atrações do evento são:

[...] convidados especiais, concurso cosplay (fantasia), concurso animekê (karaokê com músicas de desenhos e séries), arena de games, card-games, RPG, oficinas/palestras, exposições, feira, gincanas, show de bandas, grupos de j-pop e fã clubes em espaços temáticos” (ANIME BUZZ, 2017).

Não é cobrado ingresso para a entrada dos eventos, apenas solicita-se a doação de 1 quilo de alimento não perecível. A produtora do evento possui como costume beneficiar alguma entidade social da região, através de doação de alimentos e agasalhos arrecadados durante os eventos que produz (ANIME BUZZ, 2017). De acordo com o Site do Evento (2017), este ano foram arrecadadas mais de 7 toneladas de alimentos não perecíveis.

A edição especial do evento de 2017, ocorreu nos dias 19 e 20 de agosto, na Academia de Polícia Militar, localizada na Av. Coronel Aparício Borges, 2001 – Porto Alegre, RS. Reuniu um público de 60 mil pessoas, 30 lojas (estandes), 32 artistas e 20 grupos de dança (ANIME BUZZ, 2017).

6.1 UM OLHAR ETNOGRÁFICO

O tempo nublado e chuvoso não impediu milhares de pessoas de se dirigirem até o local do evento. Com um público bastante plural, era fácil encontrar pessoas das mais diversas idades no evento. Apesar disso, a maioria do público era composta por jovens. Estes andavam pelo evento, na maior parte do tempo, reunidos em grupos de amigos. Durante o evento foi possível também identificar muitas famílias no ambiente.

Quanto ao público jovem, mesmo aqueles que não estavam de cosplay possuíam vestimentas características. Dentro do ônibus já era possível identificar quem estava indo para o evento. Cabelos coloridos, roupas pretas, toquinhas temáticas, tiaras de orelhas de gato ou chifre de unicórnio, camisetas de bandas ou de personagens de animes e mangás, meias três quartos e meias-calças, eram alguns dos elementos frequentes que compunham o visual do público do evento.

Entre as meninas, eram comuns elementos da estética *kawaii*. A estética *kawaii* “[...] alude, em geral, ao bonitinho, fofinho, infantil, alegre e puro” (OKANO, 2015, p. 195). No evento, esta estética estava frequentemente representada através do estilo Lolita. Já entre alguns meninos, observou-se elementos do Visual Kei. Apesar do mais comum serem as meninas adotarem o estilo Lolita e os meninos a estética do Visual Kei, no evento foi possível identificar meninos vestidos como lolitas e meninas caracterizadas conforme o estilo Visual Kei.

Ao caminho e na volta do evento, dentro do ônibus, toda esta caracterização diversificada chamou a atenção, causando olhares de estranheza e alguns comentários em tom de deboche daqueles que não estavam familiarizados com este

universo. Este tipo de preconceito provindo da dificuldade de aceitar o diferente é bastante comum, de acordo com Soares (2015, p. 164),

Os *otakus* brasileiros – e entenderemos a palavra aqui como fãs e não no sentido original - ainda sofrem preconceito por consumirem este tipo de produto, que são vistos como infantis, mesmo aqueles que são produzidos para outras faixas etárias. Assim, que não é tão fácil encontrar outros que também gostam dessas coisas no dia a dia e a internet se encontra como ponto de encontro, assim como os eventos e convenções.

Dentro do evento toda “estranheza” é reconhecida, aceita e enaltecida. Durante o evento é comum pessoas desconhecidas interagirem umas com as outras, principalmente se estas estiverem de cosplay. Há amigos que fazem grupos de cosplay, isto é, vão ao evento caracterizados de personagens diferentes de uma mesma obra. Acontece muito também de cosplayers desconhecidos formarem grupos durante o evento por representarem personagens de uma mesma obra. Também existem cosplayers que através da internet formam grupos de cosplay com desconhecidos.

Ao reconhecer o personagem representado pelo o cosplayer, as pessoas o chamam e pedem para tirar fotos com ele. Algumas pessoas chegam a interagir com o cosplayer repetindo gestos e/ou falas do personagem. De acordo com Bin (2015, p. 109),

[...] de algum modo, ao se incorporar (se caracterizar) o ídolo midiático, a voz não ouvida no mundo real termina legitimada/reconhecida. Ou seja, os jovens cosplayers capturam a representação simbólica para fazerem se ouvir. [...] Procuram, a partir do ícone, ganhar a visibilidade negada. Há um desejo profundo de reconhecimento, que não é fútil ou narcísico, pois ainda persiste em nossa sociedade a desigualdade social e também geracional.

Ao longo do evento, perceber-se claramente este reconhecimento entre o público e os cosplayers. Inclusive, em um momento fui abordada por um menino, que parecia ter em torno dos 8 anos de idade. Ele me perguntou se eu havia visto o “Naruto” (protagonista do mangá/anime Naruto) por ali. Respondi que naquele momento não. Acreditando que a criança estava perdida, perguntei se ele e o cosplayer eram parentes e se haviam vindo juntos. O garoto me respondeu que não e então, me explicou: “Gosto muito do Naruto! Queria falar com ele!”. Após isso, decidi procurar o “Naruto” para o garoto, ao avistá-lo, chamei o menino e apontei o cosplay

para ele. Ao ver o seu ídolo, o menino saiu correndo em direção ao cosplayer e lhe abordou animadamente.

Com exceção de algumas crianças, todos os participantes do evento, incluindo o menino que procurava o Naruto, sabiam que os cosplayers não são realmente os personagens. Ao mesmo tempo, todos ali sabem que durante o evento os cosplayers são sim, os personagens que representam. Pode parecer contraditório, mas de acordo com Soares (2015), tudo isto trata-se de um jogo:

É tudo uma questão de diversão, de fingir ser o que jamais poderia ser, e de fingir acreditar. [...] Durante esse jogo, o cosplayer é realmente aquele personagem, ele se torna outra pessoa, deixa de ser ele mesmo e, se ele cumprir seu objetivo no jogo, todos passam a acreditar na fantasia, como se aquela máscara que ele vestiu tivesse o poder de transformá-lo naquele personagem (SOARES, 2015, p. 187-188).

É através desta capacidade de deixar-se enganar que a performance do cosplayer se legitima como forma de recepção (literária). A performance do cosplayer é efetiva porque comunica, transforma e proporciona prazer aos envolvidos. A recepção acontece, pois há reconhecimento entre o cosplayer, o público e a obra. O cosplayer se reconhece na obra e o público se reconhece no cosplay.

As formas de interação ocorridas no Anime Buzz foram diversas e não se limitaram apenas aos cosplayers. Uma prática comum dos eventos, que também esteve presente no Anime Buzz, é levar ou comprar em algum estande uma plaquinha onde mensagens podem ser escritas. Há aqueles que oferecem abraços grátis e beijos em troca de algum valor. Também é comum utilizarem as plaquinhas para fazerem enquetes, estas geralmente relacionadas a alguma narrativa presente na Cultura *Otaku*, como por exemplo: “Qual personagem você prefere?”; “Quem venceria uma luta?”; “Personagem X deve morrer?”; “Quem é mais chato?”; etc. Neste caso, geralmente fazem uma pergunta e em seguida colocam as opções. Conforme as pessoas forem respondendo são marcados palitinhos embaixo da opção. Ainda há aqueles que utilizam suas plaquinhas para deixar uma mensagem divertida, geralmente ela faz referência a alguma obra.

No evento, atraíram o grande público as apresentações do animekê e dos grupos de dança. Animekê, como informado anteriormente, trata-se de um karaokê onde as pessoas cantam músicas que fazem parte da trilha sonora dos animes. Já as apresentações de dança são inspiradas nas coreografias dos grupos de j-pop (música

pop japonesa) e k-pop (música pop coreana). Entre o público do evento, cantores e bandas oriundas do Japão e da Coreia são extremamente populares.

O Anime Buzz disponibiliza um espaço para a divulgação de trabalhos de artistas, sendo a maioria destes artistas desenhistas e ilustradores. Durante o evento, estes artistas vendem suas *fanarts* (desenhos de narrativas feitos por fãs ou artistas pouco conhecidos). Outros vendiam seus trabalhos artesanais, como cadernos artesanais, chaveiros, marca-páginas, bijuterias, etc. Alguns também aproveitaram para divulgar suas próprias histórias em quadrinhos.

Outro espaço importante do evento são as salas temáticas, cada sala temática é organizada por um fã clube de determinada narrativa, possuindo assim, a temática dessa narrativa. Pela estrutura do evento ser montada dentro de um ginásio as salas, eram na verdade barracas, porém as chamarei de sala, pois é assim como estes espaços são denominados dentro dos eventos desta cultura. No evento, estavam presentes as seguintes salas temáticas: Herdeiros de Sonserina (baseada na saga literária Harry Potter); Star Wars Alliance (baseada na franquia de filmes Star Wars), Resistência Tokusatso (baseadas nos filmes e séries japonesas de super-heróis, tais como Ultramen, Kamen Rider, Super Sentai), Bronzódia (baseado no jogo League of Legends), Moe Moe Café (baseados nos Maid cafés, tipo de cafeteria japonesa onde as funcionárias fazem cosplay de empregadas das grandes mansões da Era Vitoriana) e Loremasters (baseado no jogo Word of Warcraft).

Os estandes o tempo todo estiveram bastante movimentados, sendo difícil a circulação por entre as lojas. O grande movimento nas bancas se dá pelos produtos vendidos serem difíceis de se encontrar no dia a dia. Inclusive, várias pessoas vão ao evento justamente para fazer compras. Muitos compravam e já se vestiam com os acessórios adquiridos. Nesses estandes são vendidos produtos temáticos das narrativas apreciadas dentro desta cultura: bottons, chaveiros, camisetas, toucas, colares, posters, almofadas, canecas, pelúcias, *actions figures* (bonecos dos personagens), acessórios para cosplay, etc.

6.1.1 Entrevista sobre o consumo literário na cultura cosplay

Assim como os demais estandes, a loja de material bibliográfico também esteve o tempo todo muito movimentada. Fato este que dificultou a realização da entrevista com o vendedor do mesmo. Apesar do vendedor não poder dar a atenção necessária

para as questões que eu lhe dirigia, a entrevista foi realizada e pode-se obter algumas informações. A loja responsável pelo estande é a Nerdz. A Nerdz possui loja virtual e física localizada em Porto Alegre. É uma loja associada a Editora Jambô e, assim como a editora, é especializada em RPG, livros-jogos, quadrinhos e literatura fantástica. Porém, no evento estavam disponíveis para a venda apenas mangás, livros-jogos e livros de RPG. Ao todo, estavam à venda 142 títulos diferentes. Sendo que dessas 142 obras, 124 eram mangás, 14 eram livros-jogos e 4 eram livros de RPG. A lista com todos os títulos disponíveis para a venda durante o evento está disponível no Apêndice C.

Ao ser indagado sobre quais títulos eram os mais procurados durante o evento, o vendedor me informou alguns títulos de mangás e dos livros-jogos. O vendedor explicou que os livros-jogos são livros que apresentam uma narrativa interativa, isto é, ao mesmo tempo que você lê a história, você também participa dela. Para ler o livro, o leitor precisa criar um personagem e seguir as regras estabelecidas no início do livro. As regras são semelhantes às dos jogos tradicionais de RPG, onde joga-se dados para medir o desempenho das ações realizadas. Com o personagem criado, inicia-se a leitura do livro que de momentos em momentos dará opções ao leitor. Conforme as escolhas do leitor ou o resultado dos dados, o livro guiará o leitor para um desenvolvimento diferente da história.

Entre os títulos de livros-jogos disponíveis para a venda, o vendedor mencionou que estavam saindo bastante os seguintes títulos:

- a) Encontro marcado com o M.E.D.O, de Steve Jackson;
- b) A Nave Espacial Traveller, de Steve Jackson;
- c) As cavernas da bruxa da neve, de Ian Livingstone;
- d) A ilha do rei Lagarto, de Ian Livingstone;
- e) O guerreiro das estradas, de Ian Livingstone;
- f) A masmorra da morte, de Ian Livingstone.

Através das histórias dessas narrativas o leitor pode ter superpoderes, pode lutar contra monstros, mutantes e feiticeiros, pode libertar prisioneiros, salvar o mundo de uma iminente era glacial, viajar pelo espaço e lidar com alienígenas. Dentro de todas as narrativas o leitor terá uma missão, podendo cumpri-la ou não até o final do livro. Quanto aos títulos de mangás mais procurados durante o evento, o vendedor mencionou as seguintes obras:

- a) My Hero Academia (Boku no Hero Academia), de Kouhei Horikoshi: A história se situa em um mundo onde quase todas as pessoas possuem superpoderes. Entretanto, o protagonista, Midoriya Izuku, nasceu sem poderes. O rapaz que sempre admirou os heróis, terá seu destino mudado ao ingressar no colégio U.A., instituição que ensina e treina heróis (EDITORA JBC, 2017);
- b) Tokyo Ghoul, de Sui Ishida: Criaturas chamadas “Ghouls” vivem entre os humanos e os devoram para sobreviver. O universitário Ken Kaneki levava uma vida tranquila, até que um trágico encontro o coloca diante desses seres e o obriga a lutar por sua humanidade. (MYANIMELIST, [201-]);
- c) One Punch Man, de ONE (autor) e Yusuke Murata (ilustrador): Saitama tornou-se forte o suficiente para derrotar qualquer inimigo com apenas um soco. O sonho de tornar-se super-herói transformou-se em uma vida cheia de tédio. O objetivo de Saitama agora é encontrar um verdadeiro desafio (MYANIMELIST, [201-]);
- d) Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa: Ainda crianças, os irmãos Edward e Alphonse Elric tentam trazer a mãe de volta a vida através da alquimia, a ciência deste universo. Porém a transmutação dá errado e eles acabam perdendo partes dos seus corpos. Determinados a recuperar o que perderam, partem em busca da lendária Pedra Filosofal, a qual acredita-se ser capaz de realizar qualquer desejo, burlando as leis da alquimia (EDITORA JBC, 2016);
- e) One Piece, de Oda Eiichiro: O rei dos piratas, antes de ser executado, diz que escondeu o seu tesouro em algum lugar da Grand Line, um oceano extremamente perigoso. Desde então muitos piratas se aventuram para tentar encontrar o tesouro chamado One Piece, incluindo o protagonista desta história, Monkey D. Luffy (MYANIMELIST, [201-]);
- f) Naruto, de Masashi Kishimoto: O mangá conta a história de um menino chamado Uzumaki Naruto, uma criança da vila de ninjas da aldeia da Folha. Quando ainda bebê Naruto teve o monstro Kyuubi aprisionado em seu corpo para salvar a vila. Desde então, Naruto é visto pelas pessoas como um monstro. Incompreendido, Naruto sonha em se tornar um ninja poderoso, e ser nomeado Hokage (o mestre da vila) (MYANIMELIST, [201-]);
- g) Fairy Tail, de Hiro Mashima: As guildas de magos realizam trabalhos para a população em troca de recompensas. A jovem Lucy sempre sonhou em entrar para uma dessas guilda. Após seu encontro com Natsu, o sonho da garota não

demora muito para ser realizado. Com a ajuda do rapaz, Lucy consegue entrar para a famosa guilda Fairy Tail (EDITORA JBC, 2010).

Em relação aos enredos dos mangás mencionadas podemos notar que, apesar de todas as premissas serem distintas, existem pontos em comum entre elas. O primeiro deles é a presença do sobrenatural, do fantasioso. Outro ponto são os protagonistas dessas histórias. Estes, ou são jovens comuns que após um acontecimento fatídico se envolvem em diversas aventuras ou são jovens que buscam obstinadamente pela realização de um objetivo. Como informado por Luyten (2012), este tipo de personalidade permite que o leitor se identifique com o personagem. Comprovando a identificação destes personagens com o público, observou-se durante o evento diversos cosplayers dos personagens destas obras. Inclusive dentro do concurso de cosplay houveram personagens dessas obras.

Segundo a demografia destes mangás, podemos dividi-los em dois grupos. Os mangás de Fairy Tail, Fullmetal Alchemist, Naruto, One Piece e My Hero Academia são classificados como mangás *shounens*, isto é, direcionados ao público infanto-juvenil masculino. Já os mangás One-Punch Man e Tokyo Ghoul são classificados como mangás *seinens*, ou seja, são mangás direcionados ao público adulto masculino.

Todos os mangás mencionadas ainda estão sendo publicados aqui no Brasil, apesar de alguns deles já estejam finalizados no Japão. Os mangás de Naruto e Full metal Alchemist já foram finalizados também no Brasil, porém estão sendo publicados novamente no Brasil através de uma edição especial para colecionadores. Já os mangás de Fairy Tail e Tokyo Ghoul, embora finalizados no Japão, ainda vem sendo publicados no Brasil. Quanto os mangás de One Piece, One-Punch Man e My Hero Academia ainda estão sendo lançados tanto no Japão quanto no Brasil. Em relação aos mangás que estão sendo publicados pela primeira vez no Brasil, nota-se um atraso em relação a atualização dos volumes publicados no Brasil quanto aos volumes publicados no Japão, estando, assim, de acordo com o que foi mencionado na pesquisa de Bernardes e Accorssi (2016).

Grande parte destes mangás são obras de grande sucesso, consagradas não só no Japão, mas pelo resto do mundo. Os mangás de One Piece, Naruto, Fullmetal Alchemist e Fairy Tail são considerados como clássicos pelos adeptos da Cultura *Otaku*. Inclusive, todos tiveram suas adaptações para anime exibidos na TV brasileira. Considerando a cultura convergente em que vivemos, a exibição dos animes na

televisão brasileira, provavelmente, foi decisiva para a escolha da publicação destes mangás pelas editoras brasileiras.

É interessante ressaltar que os mangás *shounens* de sucesso são longos e, geralmente, levam anos para serem finalizados. O mais curto dos mangás mencionados, Fullmetal Alchemist, foi publicado durante 9 anos no Japão. Já o mais longo, One Piece, começou a ser lançado em 1997 e ainda está em publicação no Japão. Este fato talvez justifique o receio que as editoras possuem de trazerem novas obras para o mercado brasileiro. Nenhum mangá é publicado se as editoras não estiverem certas de que este irá vender. Quanto maior o mangá, maior será o prejuízo se este não vender. Assim, é gerada a grande disparidade entre volumes lançados no Brasil e volumes lançados no Japão.

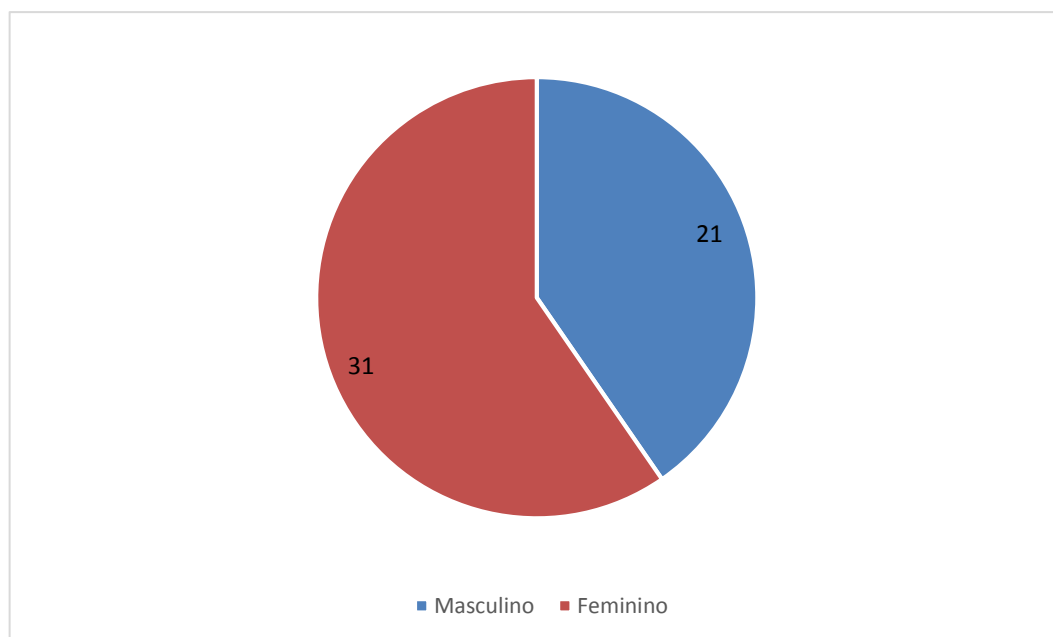
Os mangás de One-Punch Man, My Hero Academia e Tokyo Ghoul são mangás mais recentes, que tiveram suas publicações iniciadas durante a atual década. A escolha da publicação destas obras se dá, provavelmente, porque suas recentes adaptações para anime tiveram grande sucesso entre o público *otaku*. A euforia ocasionada por essas animações impulsionou o mercado editorial brasileiro de mangás.

6.1.2 Cosdesfile: a convergência das narrativas

Além da entrevista com o vendedor do estande de material bibliográfico, foi feita uma observação do concurso de cosplay que ocorreu no segundo dia do evento. Sendo uma das principais atrações do evento, o local onde ocorreu o concurso ficou extremamente lotado. Dificultando assim, o acompanhamento do concurso. Porém consegui assisti-lo de longe.

O concurso de cosplay ocorrido no Anime Buzz pode ser categorizado como um *cosdesfile*, isto é, um desfile de cosplays. Ao todo, participaram do concurso 52 cosplayers. O desfile foi dividido entre duas categorias: cosplayers femininos e cosplayers masculino. Primeiro foi realizado o concurso masculino, no qual participaram 21 cosplayer. Em seguida, teve o concurso feminino, onde participaram 31 cosplayers (Gráf. 1)

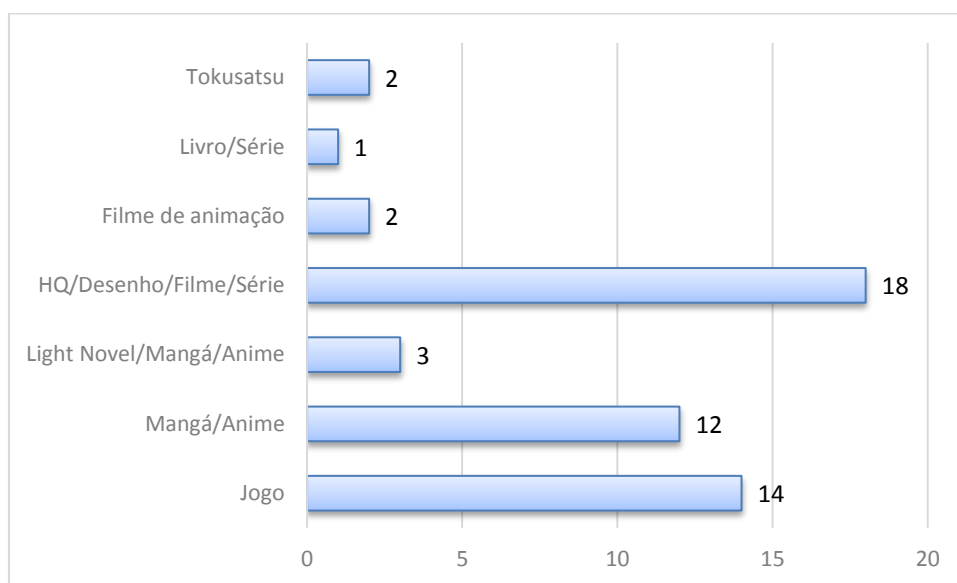
Gráfico 1 - Participantes do *Cosdesfile*



Fonte: Autora, 2017.

Durante o concurso os cosplayers se posicionaram em fila, quando seus nomes eram chamados, eles entravam no palco, se dirigiam aos jurados e faziam poses relacionadas aos personagens representados.

Tanto no desfile masculino quanto no feminino, personagens de diferentes tipos de narrativas foram representados. Como muitas obras recebem adaptações para diferentes mídias, não é possível saber ao certo em qual delas o cosplayer se inspirou. Neste sentido, para a análise dos dados foram agrupadas as obras conforme as mídias nas quais elas foram convergidas (Gráf. 2). Para o agrupamento das obras, priorizou-se as mídias de origem delas, isto é, foram agrupadas numa mesma linha todos os personagens originados em HQs, podendo o cosplay ter sido inspirado pela série, desenho ou filme adaptado desta HQ e assim por diante. Conforme Jenkins (2009), a convergência das mídias potencializa a interação com o mundo ficcional e desenvolve a capacidade de compreensão e reconhecimento de si e da cultura de que o sujeito está inserido.

Gráfico 2 – Total de cosplays por mídias convergentes

Fonte: Autora, 2017.

A maior parte dos cosplays que participaram do concurso foram inspirados em personagens oriundos de histórias em quadrinhos (18 cosplays), jogos (14 cosplays) e mangás (12 cosplays). Poucos foram realizados a partir de personagens originários de livros (4 cosplays) e outras mídias. Ao separarmos os concursos femininos e masculinos, encontramos algumas diferenças neste resultado. No concurso feminino (Tab. 1) temos 12 personagens originados de HQs, 8 de jogos, 6 de mangás e 3 de livros (*light novels*). Resultado este, proporcional ao do total do concurso.

Tabela 1 – Concurso feminino: total de cosplays por mídias convergentes

Mídias Convergentes	Cosplays
Jogo	8
Mangá/Anime	6
<i>Light Novel</i> /Mangá/Anime	3
HQ/Desenho/Filme/Série	12
Filme de animação	2
Livro/Série	0
<i>Tokusatsu</i>	0

Fonte: Autora, 2017.

Já no concurso masculino (Tab. 2), existe uma distribuição igual entre as mídias convergentes mais utilizadas como referência. Houveram 6 cosplays de personagens originados de HQs, 6 de jogos, 6 de mangás e 1 de livros. Um diferencial entre o concurso masculino e feminino é que no masculino houveram cosplays das séries japonesas de *tokusatsu*. Enquanto no feminino houveram cosplays de personagens de filmes de animação. Em todo caso, fica implícito, assim, a importância gráfica para os cosplayers na hora da escolha dos personagens que irão representar.

Tabela 2 – Concurso masculino: total de cosplays por mídias convergentes

Mídias Convergentes	Cosplays
Jogo	6
Mangá/Anime	6
<i>Light Novel</i> /Mangá/Anime	0
HQ/Desenho/Filme/Série	6
Filme de animação	0
Livro/Série	1
<i>Tokusatsu</i>	2

Fonte: Autora, 2017.

Dos personagens representados durante o concurso, houve apenas dois personagens que se repetiram, ambos os casos ocorreram no concurso de cosplay feminino. O primeiro deles é a Enfermeira do jogo Silent Hill, duas cosplayers representaram a personagem. Silent Hill é um jogo de sobrevivência de terror psicológico produzido pela Konami. A Enfermeira é um monstro recorrente dentro da franquia do jogo. De aparência humanoide, vestem roupas de enfermeira, possuem um rosto desfigurado e caminham tortuosamente.

O segundo caso de cosplays em comum dentro do concurso foi a Mulher Maravilha, personagem da HQ homônima e de diversas outras histórias da DC Comics. Neste caso, três cosplayers representaram a personagem. A história da heroína já sofreu inúmeras alterações e adaptações. A super-heroína é um ícone da cultura pop e símbolo de empoderamento feminino. A adaptação mais recente da obra foi o filme lançado em junho de 2017. Considerando a popularidade da personagem e do filme, não é surpresa que tantas cosplayers queiram representa-las.

Dentro do concurso de cosplay, vários personagens de uma mesma obra foram representados pelos concorrentes. Isto ocorre, pois muitos cosplayers decidem montar grupos de personagens de uma obra específica para irem aos eventos. Através do grupo é mais fácil representar a obra. Além disso, o grupo é mais facilmente reconhecido pelo público. No concurso participaram os personagens Negan, Maggie, Carol, Michonne, e Rosita da HQ *The Walking Dead*, de Robert Kirkman. A HQ conta a história de um grupo de sobreviventes em pleno apocalipse zumbi. Também participaram os personagens Vladimir, Malphite, Zed, Xayah, Le Blanc e Draven do jogo *multiplayer* online *battle arena* *League of Legends*, desenvolvido pela Riot Games. Houveram também outros cosplays de personagens de jogos, como: Sans e Frisk de *Undertale*; D.va e Junkrat de *Overwatch*; Sub-Zero de *Mortal Kombat*; e 2B de *Nier Automata*.

Do universo criado pela DC Comics, além da Mulher Maravilha, foram representados os heróis Batman, Batgirl, Ravena, Mutano e Arrow e os vilões Arlequina, Selina Kyle (Mulher Gato) e Exterminador. Das HQs do universo criado pela Marvel, tiveram os cosplays da mutante Jean Gray de *X-Men* e do guaxinim antropomórfico Rocket Raccoon de *Guardiões da Galáxia*.

Também participaram do concurso cosplays dos personagens Spectreman e Jaspion, das séries de *tokusatsu* homônimas a seus personagens. De obras literárias teve o cosplay do personagem Jon Snow de *As crônicas de Gelo e Fogo*. Das *light novels*, tiveram os cosplays das personagens Rem de *Re:Zero*, Esther Blanchett de *Trinity Blood* e Madoka Kaname de *Mahou Shoujo Madoka Magica*. As *light novels* de *Re:Zero* e de *Mahou Shoujo Madoka Magica* são publicadas no Brasil. Dos filmes de animação, houve o cosplay de Howl do Castelo Animado (*Howl no Ugoku Shiro*) e de Merida de *Valente*.

Os cosplays oriundos dos mangás participantes do concurso foram os seguintes: Luffy de *One Piece*; Saeko de *High school of the Dead*; Shiro Fubuki de *Super Onze (Inazuma Eleven)*; Zeref de *Fairy Tail*; Dio Brando de *Jojo's Bizarre Adventure*; Shun de *Andrômeda dos Cavaleiros do Zodíaco*; Grell Stuccliff de *Black Butler (Kuroshitsuji)*; Kuruma Youko de *Yu-Yu Hakusho*; Usa-tan de *Etotama*; Tohru de *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*; Crona de *Soul Eater*; e Sailor Netuno de *Sailor Moon*. A grande maioria dos personagens de mangás representados pelos cosplayers tiveram seus mangás publicados no Brasil. Metade deles tiveram suas adaptações para anime exibidas pela televisão brasileira. E existem aqueles cujas as adaptações

recentes para animes popularizaram a obra entre o público *otaku*. Demograficamente, estes mangás são classificados como *shounens*, *shoujos* ou *seinens*.

Observou-se no concurso, cosplays na modalidade *crossplay*. Como já foi mencionado, *crossplay* é um cosplay de um personagem do sexo oposto ao de seu cosplayer. No concurso, os personagens Howl de Castelo Animado, Kuruma de Yu-Yu Hakusho, Greel de Black Butler e Draven de League of Legends são identificados como personagens masculinos, porém foram representados por garotas. Já as personagens Saeko de High School of Dead e 2B de Nier Automata são personagens femininos, enquanto seus cosplayers eram garotos.

7 CULTURA COSPLAY: RECEPÇÃO E PERFORMANCE

Para poder identificar como os gostos literários dos jovens estão representados através da Cultura Cosplay foi aplicado um questionário com questões abertas a 16 coslayers com idades entre 20 e 42 anos. Dos 16 cosplayers, 13 respondentes eram do sexo feminino. Quanto a ocupação, nove se identificaram como estudantes, sendo assim a maioria. Dentre os estudantes, houve uma que se identificou também como microempreendedora e outra como fotógrafa e cosplayer, colocando o cosplay acima de um hobby. Os demais se identificaram como artista/desenhista, designer, esteticista animal, ilustrador, analista de sistemas, psicóloga. Um dos cosplayers não identificou sua profissão, apenas informou que trabalha. Percebe-se que a maior parte das ocupações informadas pelos cosplayers possuem algum cunho artístico.

Procurando preservar a identidade dos cosplayers participantes da pesquisa, atribuiu-se a cada um deles um número. Portanto, quando citados, estes serão referenciados da seguinte forma: Cosplayer + número.

Ao serem indagados se *gostavam de ler*, treze dos 16 cosplayers participantes responderam afirmativamente. Nota-se, assim, a presença do gosto pela leitura entre os cosplayers. Alguns dos cosplayers, inclusive, informaram que amam, adoram ler. Como foi o caso da Cosplayer 8: “Amo. Ando sempre com um livro na bolsa”. E da Cosplayer 5: “Adoro! Amo ler livros, quadrinhos e mangás das minhas séries preferidas!”. É interessante a fala da Cosplayer 5, pois muito se discute sobre as novas mídias estarem substituindo os velhos meios de comunicação e, no entanto, neste caso, as séries a motivam a leitura. A convergência das mídias potencializa a interação do público com as obras, pois induz diferentes mídias a trabalharem em conjunto (JENKINS, 2009).

Dois dos cosplayers informaram que não gostam de ler. Como justificativa, a Cosplayer 10 informou: “Não, pois nas séries iniciais do ensino fundamental eram feitas leituras obrigatórias com livros que não eram de meu interesse, então a partir disso eu tive que aprender a ler sem prestar atenção e assim eu peguei desgosto por leitura”. A resposta dada pela cosplayer encontra-se de acordo com os estudos realizados por Sanfelice e Silva (2015) e por Bernardes e Accorssi (2016), onde os autores informam que o modo como a leitura é trabalhada dentro da escola, muitas vezes, acaba por fazer com que o aluno perca o interesse por ela. Confirmando assim,

que compreender os interesses e motivações do grupo a ser trabalho é essencial para que o incentivo ao gosto pela leitura seja efetivo (BANBERGER, 2000).

O Cosplayer 7 não justificou o porquê de não gostar de ler. Apenas informou que costuma ler somente quando necessita pesquisar algo. Em uma questão posterior, o cosplayer informou que quando criança costumava ler HQs. Mostrando, desta forma, que o interesse pela leitura por prazer foi perdido ao longo dos anos, reforçando assim, a ideia de que o gosto pela leitura é um processo constante que perdura por toda a vida. Por fim, uma das cosplayers não informou se gosta ou não de ler. Apenas informou que costuma ler somente mangás e artigos de notícias.

Ao serem indagados sobre *qual tipo de narrativa preferiam*, sete dos cosplayers informaram que preferem livros, três preferem mangás e dois preferem HQs. Quatro dos cosplayers informaram não possuírem um tipo de narrativa preferida. Sobre não possuir tipo de narrativa preferida, a Cosplayer 2, fala: “Depende muito do meu humor... ultimamente tenho lido mais mangás do que livros, mas a liberdade que os livros nos proporcionam para imaginar as situações também são um deleite”. A Cosplayer 3, informou que gosta de todos os tipos de narrativas, porém acaba por preferir livros, pois são mais fáceis de se adquirirem já que possuem menos volumes. Já a Cosplayer 1 informou que sua preferência “Depende do tipo de história”. Deste modo, evidencia-se uma preferência pelos livros entre os cosplayers. Porém, nota-se também que os cosplayers estão mais ligados ao conteúdo do que o formato no qual este se apresenta.

Em relação a *frequência que costumam ler livros*, três cosplayers informaram que nunca ou raramente leem. Em contrapartida, observou-se entre nove dos cosplayers uma alta frequência de leitura. Como é o caso da Cosplayer 8, que relatou que costuma ler em todos os momentos que pode, principalmente em intervalos do serviço. Já dois cosplayers informaram que a frequência de leitura varia. A Cosplayer 2 conta: “Depende do meu humor. Às vezes leio por horas, e às vezes fico meses sem ler...”. Dois cosplayers relataram que liam mais antigamente. A Cosplayer 13 informa que gostaria de ler mais, porém “[...] a carga do trabalho está dificultando esse hábito”. Já a Cosplayer 3, conta que atualmente mais compra livros do que lê, pois antigamente lia enquanto estava no trem, porém já não o pega mais.

Quanto à *frequência que leem mangás*, sete dos cosplayers leem com uma alta frequência. A Cosplayer 2 informou, inclusive, que possui uma vasta coleção de mangás de diversos gêneros. Seis dos cosplayers informaram que não leem ou

raramente leem. A Cosplayer 3 respondeu que não costuma ler mangás, porém se por acaso encontra algum na casa de um amigo, ela se interessa e dá uma conferida. Percebe-se, neste caso, que a baixa frequência de leitura deste tipo de narrativa acontece pela falta de contato com o material. A Cosplayer 8 informa que antigamente costumava ler mangás e HQs, porém agora lê apenas livros. Por fim, três cosplayers informaram que leem mangás de vez em quando.

Ao serem indagados sobre a *frequência que leem HQs*, seis responderam que leem frequentemente. Porém, a Cosplayer 5 informou que lê menos HQs do que costuma ler mangás. Já a Cosplayer 2 informou que possui o costume de ler HQs desde criança. Oito dos cosplayers responderam que nunca ou raramente leem HQs. Destes, três mencionaram que liam mais antigamente ou quando crianças. Dois cosplayers informaram que leem de vez em quando. Em base desses dados, observou-se que a relação entre os cosplayers e a leitura de HQs está frequentemente vinculada a infância.

Quando questionados sobre *suas obras literárias favoritas* as respostas foram diversas. A maior parte de títulos citados foram de mangás. Foram mencionados diversos títulos, tais como:

- a) My Hero Academia;
- b) FullMetal Alchemist;
- c) Triage X;
- d) Naruto;
- e) Bleach;
- f) Pokemon;
- g) Akame Ga Kill;
- h) Cavaleiros do Zodíaco;
- i) NO.6;
- j) Deadman Wonderland;
- k) Kotonoha no Niwa (no Brasil: O jardim das palavras);
- l) Slam Dunk;
- m) Berserk;
- n) Mahoutsukai no Yome;
- o) One punch man;
- p) Tokyo Ghoul;
- q) Hellsing;

- r) Merupuri;
- s) Nana;
- t) Cardcaptor Sakura.

Os mangás citados pelos cosplayers podem ser classificados, segundo sua demografia, como mangás shounen, seinen, shoujo e josei. É interessante observar que os títulos Tokyo Ghoul, Fullmetal Alchemist, My Hero Academia, One-punch man e Naruto, que foram mencionados como os mais requisitados pelo vendedor do estande, também foram citados como títulos favoritos. Inclusive, My Hero Academia foi citado como título favorito por três cosplayers e Fullmetal Alchemist por dois cosplayers.

Entre os livros citados, a grande maioria são trilogias e sagas literárias de fantasia. Também foram citados livros de literatura, como O Morro dos Ventos Uivantes e Gula: o clube dos anjos. O título mais mencionado no questionário foi Harry Potter. A saga literária foi citada por cinco cosplayers como título favorito. Ao todo foram mencionados os seguintes títulos de livros:

- a) Harry Potter;
- b) O Hobbit;
- c) Instrumentos Mortais;
- d) Trilogia dos espinhos;
- e) Trono de Vidro;
- f) Dragões de Titania;
- g) Dragões de Eter;
- h) Guia do Mochileiro das Galáxias;
- i) Morro dos Ventos Uivantes;
- j) Gula: o clube dos anjos.

Alguns citaram autores favoritos ao invés de títulos, tais como Carina Rissi, Sophie Kinsella, Jane Costello, Marian Keys, Zibia Gasparetto, Agatha Christie e Meg Cabot. A cosplayer que citou Meg Cabot informou que possui um apego sentimental com a autora: “[...] Meg Cabot tem um valor sentimental pra mim, pois foram os livros dela que me fizeram gostar de ler livros maiores, quando eu tinha uns 7~8 anos” (COSPLAYER 13, 22 anos).

Apenas três títulos de HQs foram mencionados entre os favoritos. As HQs citadas foram as seguintes:

- a) The Walking Dead;

- b) Sandman;
- c) Kick-Ass.

Tiveram cosplayers que não mencionaram títulos, apenas falaram do tipo de obra que preferem. Em geral, como justificativa para a escolha dos títulos, vários cosplayers mencionaram gostar de histórias que possuam elementos de fantasia, ficção, magia, romance, aventura, mistério, vampiros, terror e horror. É importante também para os cosplayers que a história seja bem contada, seja inteligente, imaginativa e peculiar. Um cosplayer mencionou que gosta de histórias cujo o clima proporcione tensão psicológica, instigando-o a continuar a leitura. Outro ponto mencionado pelos cosplayers foram os personagens das histórias. Estes devem ser interessantes e humanos:

Meu livro favorito é "O Morro dos Ventos Uivantes", e meu mangá favorito é "Fullmetal Alchemist". Em ambas as histórias, mesmo que tenha misticismo, os personagens são extremamente humanos, com virtudes e falhas, e isso me encanta muito. Embora ame uma boa fantasia, não suporto personagens 100% bons ou 100% maus. Amo a essência humana. (COSPLAYER 2, 26 anos)

Uma cosplayer mencionou ter preferência por protagonistas do sexo feminino. Em relação aos mangás, os cosplayers não mencionaram uma demografia ou gênero favorito. De acordo com os questionários, os cosplayers costumam gostar dos mangás pela forma como a história é contada. Uma cosplayer mencionou gostar de histórias bem desenhadas: "[...] Quanto a mangá, tenho a tendência a gostar mais de histórias bem desenhadas e com design de personagens legais" (COSPLAYER 4, 24 anos). Uma cosplayer justificou seus títulos favoritos por se tratarem de histórias de superação. Outro ao justificar sua escolha sobre o mangá Tokyo Ghoul, mencionou "Acho a série muito bem escrita, e é interessante ter o anime pra comparar" (COSPLAYER 12, 24 anos).

Em relação aos *personagens favoritos*, as respostas dos cosplayers também foram diversificadas. Quanto a suas justificativas por tais escolhas, notou-se que os porquês dos cosplayers sempre estavam de alguma forma ligadas a admiração ou identificação com o personagem mencionado. Alguns cosplayers mencionaram super-heróis de HQs como seus personagens favoritos: "Batman, eu admiro o seu senso de justiça incorruptível" (COSPLAYER 1, 23 anos); "Homem-Aranha, pois me identifico com a moral do personagem" (COSPLAYER 9, 21 anos). Batman, Homem Aranha e

Mulher Gato foram super-heróis mencionados. Também foram citados os heróis da Marvel de uma forma geral.

Além dos super-heróis, outro personagem de HQ mencionado foi a Michonne, de *The Walking Dead*. A cosplayer 5 ao mencionar sua adoração pela personagem, também revelou seu descontentamento com a adaptação da personagem para a série televisiva: “Eu me apaixonei por ela ao conhecê-la na HQ, muito antes dela aparecer na série! Fiquei profundamente triste ao ver tantas mudanças nela ao decorrer da série!”.

A personagem Hermione Granger, de *Harry Potter*, foi algumas vezes citada pelos cosplayers: “Dos livros, Hermione Granger da série de livros de *Harry Potter*, pelo fato de eu me identificar com ela nos meus tempos de escola, e pela carisma que a personagem consegue me inspirar” (COSPLAYER 12, 24 anos). Alguns cosplayers mencionaram como personagens favoritos aqueles que possuem aspectos humanos em sua personalidade:

Hermione Granger, principalmente. Pois me identifico com ela. Sempre fui a nerd do Colégio. Do mesmo universo, Luna Lovegood, por ser excêntrica e não estar nem aí para isso. Suzannah Simon (da série *A Mediadora*), porque ela tem vários defeitos e eu acho isso importante. Ressaltar o lado "humano" dos personagens. Becky Bloom (da série *Os Delírios de Consumo de Becky Bloom*), exatamente pelo mesmo motivo, a personagem tem vários problemas e não é perfeita. (COSPLAYER 8, 30 anos)

Personagens femininas identificadas como independentes e fortes foram mencionadas por alguns cosplayers. Como foi o caso da Cosplayer 2: “Sempre me identifiquei muito com personagens femininas como Sakura (de *Sakura Card Captors*) ou Elizabeth (de *Orgulho e Preconceito*), por serem mulheres fortes e decididas, que não precisavam ser resgatadas”. E da Cosplayer 6: “Liadan Sevenwaters (do livro *O filho das Sombras*) pois é uma pessoa amável, que nunca desiste de seus ideais e é super independente. Pelo mesmo motivo, amo a Celaena da coleção *Trono de Vidro*”.

A Cosplayer 4, mencionou gostar dos personagens do livro *Dragões de Titânia*, pela proximidade da realidade dos personagens com sua realidade. Ela explica que

As histórias são baseadas numa campanha de RPG de mesa, e como eu já convivi muito com isso, ao ler as páginas eu me sinto muito próxima daquela situação, imaginando todos jogando, e isso fez eu criar um laço muito muito próximo dos personagens. Não tive

nenhuma outra leitura em que me conectei tanto quanto com esse livro
(COSPLAYER 4, 24 anos)

Dois cosplayers mencionaram possuírem fascínio por personagens vampiros, como o Drácula, de Bram Stoker. De personagens oriundos de mangás, além da personagem de Sakura de Card Captors Sakura, foram citadas as personagens Maka de Soul Eater e Shiro de Deadman Wonderland. A Cosplayer 10 conta que gosta da personagem Shiro “[...] porque a história dela é cativante, a aparência é muito única e a personalidade é dupla, isso deixa ela ainda mais interessante. Já a Cosplayer 12 informa que gosta da personagem Maka “[...] pelo fato de ela ser uma das personagens menos poderosas do grupo dela, mas por possuir confiança e força de vontade, acaba se tornando a líder dele”.

A Cosplayer 4 não respondeu à questão, justificando gostar de muitos personagens para poder escolher algum favorito. Em contrapartida, dois cosplayers mencionaram não se apegarem a personagens literários. Foi possível notar que em algumas respostas, os cosplayers relacionam o termo “personagem literário” a personagens de livros. Ao decorrer do questionário, também se percebeu através da fala dos cosplayers que alguns acreditam que leitura somente se trata de livros.

Quando questionados sobre *o que os motiva a iniciar uma leitura*, foi comum citarem a premissa da história como o principal motivo. Outros motivos frequentes foram indicações de amigos, elogios a obra e curiosidade: “Curiosidade, acredito. Ouço falar, me aguça a curiosidade e eu vou atrás” (COSPLAYER 8, 30 anos).

Também foi relatado como motivação para alguns cosplayers a identificação com a obra: “Uma identificação com a história, ou uma problemática que pareça interessante, ou instigante” (COSPLAYER 12, 24 anos). Já o Cosplayer 9 mencionou que “Pode variar entre adaptações vindouras ou elogios a obra”, o motivo pela escolha da próxima leitura. Uma cosplayer informou que as vezes se anima e compra livros pela capa. O autor da obra também foi citado como um motivo: “Se eu já tiver lido e gostado algo dele, geralmente passo na frente na lista de leituras” (COSPLAYER 13, 22 anos). Por fim, a Cosplayer 2, mencionou que é difícil dizer o que a motiva a uma leitura: “Difícil dizer. A leitura sempre esteve presente na minha vida, desde antes de aprender a ler. Para mim, a literatura é tão essencial quanto o oxigênio”.

Ao serem indagados sobre *o que os levou a fazer cosplay* a maioria dos cosplayers relatou seu amor pelos personagens. Nestes casos, fazer cosplay seria

uma forma de homenagem e de aproximação do cosplayer com o personagem e o universo no qual este está inserido.

Foi uma vontade de fazer parte do universo cosplay, e a vontade de representar os personagens que eu mais gosto, dar vida a eles. Sempre achei incrível como alguns cosplayers conseguem dar vida ao personagem, e queria fazer isso, como forma de homenagem aos nossos personagens favoritos. (COSPLAYER 12, 24 anos)

Para a Cosplayer 8, o cosplay era uma forma de pertencimento: “[...] eu queria viver como se fosse a personagem. Pelo menos uma vez. Viver naquele mundo. Se sentir pertencente”.

Foram frequentes respostas onde os cosplayer informaram que foram influenciados pelos animes e mangás que acompanhavam, pelos amigos e pelos eventos que frequentavam a fazerem cosplay. Através dessas influências, eles relatam que ficaram fascinados por esta cultura.

Quando era muito pequena, com uns 11 anos, lia as revistas sobre anime e cultura japonesa no geral. E nelas uma vez vi uma reportagem sobre cosplay, e na foto tinha uma menina usando cosplay da Kagome de InuYasha, meu anime favorito na época. Eu pirei muito, mas deixei pra lá pq n existia isso no Brasil. Passado uns anos, eu descubro que já estavam tendo eventos aqui na minha cidade, e depois que fui no 1º, eu estava decidida a fazer cosplay! (e foi uma Kagome mesmo). (COSPLAYER 4, 24 anos)

Como motivação para fazer cosplay também foi mencionado a diversão que envolve a prática. Alguns, inclusive, mencionaram que já gostavam de fantasiar-se antes de conhecer o hobby:

Sempre brinquei de interpretar personagens, e quando conheci o cosplay, com meus 15 anos, achei extremamente divertido poder me aprofundar mais nesse universo. Embora seja do gênero feminino, sempre gostei de interpretar personagens do gênero masculino (COSPLAYER 2, 26 anos)

Também foi mencionado que fazer cosplay seria uma forma de chamar atenção nos eventos. Uma cosplayer mencionou que fazer cosplay foi uma forma de ajudá-la a combater a ansiedade: “Minha baixa autoestima e a fuga da ansiedade, fazer, confeccionar cosplays me desliga dos outros problemas” (Cosplayer 15, 24 anos).

No questionário, foi solicitado aos cosplayers que *listassem os principais cosplays que fizeram e justificassem o motivo dessas escolhas*. Nesta questão,

novamente obteve-se uma grande variedade de personagens. Separou-se os personagens conforme suas mídias de origem. Não sendo necessariamente o cosplay inspirado na mídia de origem do personagem. Optou-se por categorizá-los desta forma, já que, na maioria das vezes, os cosplayers não informaram as mídias nas quais se inspiraram. Os cosplays informados pelos cosplayers foram dos seguintes personagens:

- a) **Mangás:** Sailor Heavy Metal Páilon, Super Sailor Moon, Sailor Mars, de Sailor Moon; Romano, de Hetalia; Kagome Higurashi, de InuYasha; Rukia Kuchiki, de Bleach; Gerard Fernandez, Erza Scarlet, Juvia Lockser, de Fairy Tail; Haruko, de Slam Dunk; Crona, de Soul Eater; Morgiana Fanalis, de Magi: The Labrinth of Magic; Karuta Roromiya, de Inu x boku SS; Hinata Hyuuga, de Naruto; Shun de Andrômeda, de Os Cavaleiros do Zodíaco; Momoi Satsuki, de Kuroko no Basket; Musubi, de Sekirei;
- b) **Jogos:** Arcebispa, Rogue, de Ragnarok; Miss Fortune, Miss Fortune Road Warrior, Caitlyn, Katarina Gatinha, Illaoi, Malzahar, Quinn Exploradora Bretã, Leona Valquiria, Ashe, Riven Coelhoinha de Noxus, Riven Christmas Bunny, Popstar Swain, Janna e Janna Guardiã Estelar, de League of Legends; Lulu, de Final Fantasy X; Miku Hatsune, de Vocaloid; Maya Fey, de Ace Attorney Phoenix Wright; Queen Jennah, de Guild Wars 2; Monk, de Diablo III; Sonya Wrath Skin, de Heroes of the Storm; Alice Caterpillar Dress, de Alice Madness Returns; Viewtiful Joe, de Viewtiful Joe; Aoba Seragaki, de DRAMAtical Murder; Blue, Umbreon, de Pokemon; Mago Elfo Sangrento, de World of Warcraft; Ittoki Otoya, de Uta no Prince-Sama; Alucard, de Castlevania; Monokuma, de Danganronpa;
- c) **HQs:** Hawkgirl e Poison Ivy, da DC Comics; Orube, de W.I.T.C.H.; Raven, de Teen Titans; Michonne, de The Walking Dead; Homem de Ferro, Homem Aranha, Mary Jane e Wolverine, da Marvel Comics; Corvo, de O Corvo; Hellboy, de Hellboy; Lady Death, de Evil Ernie;
- d) **Livros:** Saw'ikk, de Dragões de Titania; Arya Stark, de Game of Thrones; Hermione Granger, de Harry Potter;
- e) **Light Novels:** Aisaka Taiga, de Toradora; Aiz Wallenstein, Hestia, de Dungeon ni Deai wo Motomeru no wa Machigatteiru Darou ka; Tokisaki Kurumi, de Date a Live; Tsuruya-san, de Suzumiya Haruhi no Yuutsu; Albedo, de Overlord; Rem, de Re:Zero;

- f) **Desenhos:** Korra, de Legend of Korra; Jasper, de Steven Universe; Frankie Stein, de Monster High; Jack, de O Estranho Mundo de Jack; Florzinha, de Meninas Superpoderosas;
- g) **Animes:** CC, de Code Geass; Lady Devimon, Lilithmon, de Digimon; Rin Matsuoka, de Free!; Totoro, de Meu Vizinho Totoro; Super Sonico, de Super Sonico;
- h) **Filmes:** Tia Dalma, de Piratas do Caribé; Jason, de Sexta-feira 13; Tiffany, de A noiva de Chucky;
- i) **Séries:** Pugsley Addams e Mortícia Addams, da Família Addams
- j) **Tokusatus:** Jaspion, de Kyojuu Tokusou Juspion; Jiraiya, de Sekai Ninja Sen Jiraiya.

Através dos personagens relatados pelos cosplayers, notou-se que a prática do *crossplay* é bastante comum neste meio. Percebe-se que a grande maioria dos personagens relatados são oriundos de jogos e mangás. O jogo League of Legends mostra-se bastante popular entre os cosplayers pela grande quantidade de personagens representados.

Poucos personagens se repetiram entre as respostas. Apenas as personagens Juvia de Fairy Tail, Morgiana de Magi e Poison Ivy da DC Comics se repetiram entre as respostas dos cosplayers. Morgiana e Poison Ivy foram citadas duas vezes. Já Juvia foi citada por quatro cosplayers. Sobre a personagem Juvia, a Cosplayer 6 informou “[...] esse já foi meu primeiro, fiz ela pois acho surpreendente o quanto que ela consegue amar o homem que ela gosta, e como ela sempre supera as dificuldades para realizar seu sonho (estar com ele)”.

Entre as justificativas para as escolhas dos cosplayers, percebeu-se que a resposta dos cosplayers quase sempre foi a mesma: identificação ou admiração pelo personagem. Como foi o caso da Cosplayer 14: “Me identifico um pouco com cada personagem que eu faço, geralmente escolho meu favorito de cada série”; da Cosplayer 1: “Geralmente são personagens que tem características que eu gostaria de ter e admiro”; e da Cosplayer 13: “Geralmente eu escolho porque eu gosto do personagem, ou sinto alguma conexão com eles”.

Além desses motivos, alguns escolheram seus personagens por suas características físicas. Neste caso, a escolha pelo personagem pode ocorrer pela imagem do personagem agradar o cosplayer: “[...] no geral, fiz pq adorei a caracterização do personagem ou simpatizei com ele no jogo ou a personalidade dele

me atrai” (COSPLAYER 3, 25 anos); ou pode ser pelas características do personagem serem semelhantes ao do cosplay: “Corvo, pelo visual combinar comigo, Viewtiful Joe por me identificar com o personagem. Hellboy por imaginar um modo simples de montar o cosplay” (COSPLAYER 9, 21 anos). Como foi mencionado pelo Cosplayer 9, há também a possibilidade do cosplay ser escolhido, pois pode ser elaborado com facilidade pelo cosplayer.

Existem cosplayers que escolhem seus personagens para poder fazer grupos em eventos: “Aoba Seragaki de DRAMAtical Murder: escolhi esse pra acompanhar outra pessoa com uma dupla cosplay, gosto bastante do design do personagem” (COSPLAYER 10, 20 anos). Alguns cosplayers mencionarem que possuem um padrão para a escolha dos personagens:

[...] comecei a ter uma tendência de escolher personagens fortes e durona, como a Sonya, Illaoi e Jasper. No começo era algo inconsciente, mas eu percebi que me vejo bem fazendo esse tipo de cosplay, então agora é algo que eu estou dando mais prioridade. Aliás essas 3 são os meus cosplays favoritos atualmente :3 (COSPLAYER 4, 24 anos)

Acho que eu sigo um padrão de escolha, (tem que ser forte, representar algo importante, ter elementos que eu goste) normalmente sigo a linha dos vilões ou aqueles que representam ter uma pitada de maldade/malícia. Gosto dos personagens sombrios. (COSPLAYER 15, 24 anos)

Existem os cosplayers que ao invés de representarem vários personagens preferem representar apenas um em específico. Como é o caso do Cosplayer 7, que apesar de já ter feito outros cosplays, se especializou no personagem Jaspion da série japonesa de *Tokusatsu*. O cosplayer explica o motivo: “[...] o Jaspion é meu sonho de consumo, estou realizado” (COSPLAYER 7, 42 anos).

Alguns cosplayers escolheram citar cosplays que foram divertidos de fazer, seja pelo personagem em si, seja pela situação na qual o cosplay estava envolvido:

Saw'ikk é uma personagem do livro que já citei antes, *Dragões de Titania*. Foi até agora o único cosplay que eu já fiz de livros, mesmo querendo fazer outros personagens. Foi muito bacana usar ela na feira do livro, e conhecer pessoalmente o autor (COSPLAYER 4, 24 anos)

Morgiana Fanalis (*Magi: The Labtrinth of Magic*) - foi a primeira personagem guerreira que fiz, de uma tribo de lutadores, foi extremamente divertido interpretar uma guerreira forte como ela (e não

delicada como as outras que normalmente faço) (COSPLAYER 6, 23 anos)

Seja qual forem os motivos que levaram o cosplayer a escolher determinado personagem, percebe-se, em todos os casos, que os personagens escolhidos de alguma forma atingiram os cosplayers. Provando assim uma competência do cosplayer com a narrativa representada. O que nos remete a teoria de Zumthor (2014), que coloca a performance como momento privilegiado da recepção. Os cosplayers representam personagens, pois de alguma forma compreenderam se dentro deles, seja através da identificação ou da projeção de qualidades daquele personagem dentro de si - um vislumbre de seu eu ideal.

Quando questionados sobre *o significado que dão para a prática do cosplay*, os cosplayers atribuíram diversos significados a prática. Para eles cosplay é um hobby, mas também é diversão, é ser quem quiser ser, é poder homenagear seus personagens favoritos, é amor, é arte, é uma forma de expressão de apreço, é aceitar-se, é “Sair um pouco do mundo real e viver no imaginário. Acreditar que tudo é possível” (COSPLAYER 8, 30 anos).

Para cada cosplayer, a prática possui valores e significados diferentes, porém, sobretudo, percebe-se que é algo importante em suas vidas. De acordo com a fala da Cosplayer 4, fazer cosplay é um atrelado de significados.

Muita coisa. Existem fases numa "vida cosplayer" e a cada momento cosplay significa algo. Quando comecei cosplay pra mim era tirar fotos bonitinhas. Depois cosplay era desafiar minhas habilidades, e me superar ao costurar uma roupa. Logo mais, cosplay virou algo que só fazia sentido fazer cercado de amigos e me divertindo. E tudo isso vai meio que se acumulando, sabe? Atualmente eu considero tudo isso, e cada ano que passa vou adicionando mais coisas na lista.

Apesar de cada cosplayer atribuir seus próprios valores a prática, o desejo de demonstrar o amor pelos personagens é um sentimento comum entre todos eles.

Cosplay é acima de tudo, representar o personagem. Quando você faz algum cosplay, na maioria das vezes é por ter algum laço com esse personagem, seja através de jogos, leitura, seriados. É uma forma de homenagear os personagens que você gosta, trazendo eles para o mundo real para que outros fãs possam ver e interagir com ele através de você. De certa forma, é um meio de se integrar naquele universo, de fazer parte dele por um tempo, e poder se sentir um pouco como ele. No meu ver, cosplay é você poder ser aquele personagem que

você gosta por um tempo, mas como forma de homenagear e interagir com as pessoas. (COSPLAYER 12, 24 anos)

Percebe-se o cosplay como meio de comunicação, pois através da interação gerada pela performance, transmite, transforma e comunica. A cosplayer 5 conta que o hobby a ajudou a superar a timidez: “É um hobby que ajuda muita gente, eu mesma era extremamente tímida e com o cosplay eu consegui tantos amigos!”. Para o Cosplayer 7, fazer cosplay significa levar alegria aos outros e isto lhe dá forças:

pra mim é levar alegria as pessoas no geral, crianças adultos todos, por que faz vc ter uma esperança, que há um verdadeiro herói dentro da roupa do personagem, por se disponibilizar ao povo, e muitos já me abraçaram com os olhos cheio de lágrimas emocionados, e isso nos dá força pra seguirmos em frente tbm!!!

A Cosplayer 13, conta que transformou o hobby em seu trabalho: “Significa boa parte da minha vida e do meu tempo. Não é algo que eu tenha planos de um dia parar de fazer”. Já a cosplayer 1 atribui o cosplay como um hobby que a ajuda a adquirir competências técnicas.

Por fim, foi questionado se o *cosplay* já os incitou a iniciar alguma leitura. Metade dos cosplayers responderam que de alguma forma sim. Um cosplayer falou que a prática já o levou a pesquisar informações sobre a obra e os personagens. Outra cosplayer disse que sempre acaba conhecendo obras do universo relacionado ao cosplay. O restante dos cosplayers (seis deles) contam que não. Porém, um destes acredita ser possível que no futuro isso ocorra, pois o cosplay já os motivou a assistir séries e desenhos.

Dentre os que responderam que sim, existem aqueles que contam que já haviam visto a obra em outras mídias, mas procuraram as suas versões literárias para que pudessem conhecer melhor o personagem que representavam através do cosplay. Como foi o caso da Cosplayer 5: “Eu somente tinha visto os filmes de Piratas do Caribe, depois soube que tinham livros e me interessei em ler! Como faço cosplay da Tia Dalma eu quis muito saber como ela era nos livros!”. E da Cosplayer 6:

A personagem Morgiana que comentei anteriormente, eu realizei o cosplay tendo base o anime que assisti, entretanto, como sei que livros normalmente são melhores que seus filmes, resolvi tentar ler o mangá da série, e me apaixonei, tinha muitas cenas que foram puladas no anime, ou que mudaram de ordem, achei super bom!

Outros cosplayers contaram que se sentiram motivados a ler alguma obra após simpatizarem com cosplays de personagens desta. Como foi informado pelo Cosplayer 12: “Alguns dos meus mangás favoritos, como Hellsing e Kuroshitsuji, comecei a ler depois que vi um cosplay de um personagem num evento, e senti vontade de conhecer esse personagem, o que me levou a ler seus mangás”. Pela Cosplayer 11: “Personagens que achei em evento e fiquei curiosa de saber mais sobre; lendo tanto mangás ou artigos do personagem que contém na internet”. E pela Cosplayer 13: “Sim, com Tokyo Ghoul. Meu namorado lia e fez cosplay de um personagem que só existia no mangá, ainda não apareceu no anime. Foi então que comecei a ler, porque me interessei pelo personagem”.

Duas cosplayer informaram que iniciaram leituras após se interessarem em fazer cosplay por determinado personagem da obra. A Cosplayer 14 conta que iniciou leituras após amigos indicarem personagens para ela fazer cosplay. Já a Cosplayer 1 informa: “As vezes acontece de eu me apaixonar pelo personagem antes de ler a obra. Então o design dele pode me fazer ir atrás do material para ler”.

Através das repostas dos cosplayers ao longo do questionário, é possível concluir que a leitura de fato está presente dentro Cultura Cosplay. De forma direta ou indireta, os cosplayers, ao mesmo tempo que fazem leituras e as comunicam, incitam novas leituras.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura é um processo importante para a mediação de informação e de experiências, ela contribui para o despertar do espírito crítico nas pessoas. Não é à toa que o incentivo ao gosto pela leitura é uma das mais importantes atribuições do bibliotecário. Neste sentido, para que o processo de formação de leitores seja efetivo, é necessário que o texto lido atinja o leitor, lhe produza efeitos. Considerando que as pessoas somente conseguem enxergar o mundo a partir de suas experiências, para que a recepção literária ocorra é necessário que o leitor consiga reconhecer-se dentro do texto.

Através dos dados obtidos durante esta pesquisa, compreende-se o cosplay como um momento privilegiado de recepção, já que enquanto performance induz competência textual entre os envolvidos. Induz competência, pois materializa no corpo o prazer que a leitura proporcionou. Os eventos que abarcam a cultura cosplay, ao possibilitarem encontros entre cosplays e outros leitores, proporcionam um espaço de troca e reconhecimento.

As narrativas ligadas à cultura cosplay são importantes dentro desse processo de reconhecimento, pois seus personagens de alguma forma ou outra sempre conseguem atingir seus leitores: seja através dos super-heróis invencíveis e incorruptíveis das HQs ou dos heróis comuns e humanos dos mangás. Essas narrativas despertam admiração e identificação entre os leitores que procuram se aproximar dos personagens através do cosplay.

A leitura de mangás, HQs e livros populares não deve ser vista apenas como uma leitura escapista. Pode-se observar através das falas dos cosplayers que este tipo de leitura foi importante para seu desenvolvimento pessoal e social. Além disso, quase todos os cosplayer que participaram da pesquisa possuem gosto pela leitura e são leitores frequentes. Percebeu-se também que leitura de HQs e mangás não substitui a leitura de livros, inclusive, a maior parte dos cosplayers prefere ler livros ao invés dos outros tipos de narrativa. Ainda assim, o acesso de mangás e HQs é dificultado. O mercado editorial dessas narrativas, de mangás principalmente, ainda é pequeno e os pontos de vendas são poucos. Além disso, são poucas as bibliotecas que se preocupam em ter um acervo significativo desse tipo de material. O que faz com que muitos leitores acabem recorrendo a versões não oficiais disponibilizadas por fãs na internet.

Notou-se que os mangás mais vendidos durante o evento foram frequentemente citados nos questionários como obras favoritas e por possuírem personagens nos quais os cosplayer se identificam e admiram. Os personagens destes mangás também estiveram presentes durante o evento Anime Buzz ao serem representados pelos cosplayers tanto dentro, quanto fora do concurso. Há também uma correlação entre os personagens informados como favoritos e os personagens representados através dos cosplayers. Confirmando assim, o cosplay como forma de aproximação do leitor com a narrativa.

Outro ponto levantado pela pesquisa é o modo como a cultura de convergência é evidenciada dentro deste universo. A cultura de convergência modificou a difusão das informações, o modo como o mercado trabalha e o modo como são estabelecidas as práticas culturais e sociais. Como Jenkins (2009) informa, atualmente, toda história é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é tentado por diversas plataformas de mídia. Percebe-se que a cultura convergente está integralizada com o universo cosplay. Enquanto as narrativas presentes nesta cultura foram convergidas nas mais diversas mídias, o próprio cosplayer ao realizar um cosplay se transforma em uma plataforma da mídia.

Foi possível compreender também que ao invés das mídias modernas substituírem as impressas, a convergência das mídias trabalha para que uma possa se apoiar na outra. Podendo muito bem, uma adaptação para o cinema servir como incentivo à leitura, assim como o cosplay. Como foi informado nas falas dos cosplayers, vários deles já se sentiram incentivados a iniciarem leituras por conta do cosplay, seja para encontrar novos personagens para representar ou como forma de compreender melhor algum personagem que admiram. O cosplay também ao dar forma a uma narrativa a evidencia e atrai a curiosidade de seus espectadores.

As bibliotecas devem trabalhar em conjunto com a atual cultura convergente, utilizando-a, tanto para o uso e a disseminação de informação, como para o incentivo ao gosto pela leitura. Sugere-se como um método de estimulação e desenvolvimento do gosto pela leitura, trazer a cultura cosplay para dentro das bibliotecas. Isto é, possibilitar a seus usuários oportunidades de convívio social em que os indivíduos possam representar personagens de forma espontânea, criando assim, um espaço de múltiplas narrativas que se entrecruzam e se oferecem para serem apreendidas através do prazer. Para isto, é importante que as bibliotecas abram espaço em seus

acervos para as narrativas literárias presentes dentro desta cultura, possibilitando o acesso deste tipo de leitura ao público geral.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Marco. **O que são light novels? E novels x mangás: guia completo.** Intoxicação animentar. 2016. Disponível em: <<http://www.intoxianime.com/2013/08/guia-light-novels-tudo-que-voce-queria/>>. Acesso em: 25 nov 2017.
- ADAMI, Anna. **Cosplay.** Info escola: navegando e aprendendo. [200-]. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/cultura/cosplay/>>. Acesso em: 19 jun. 2017.
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante.** Porto Alegre: Artmed, 2009.
- ANIME BUZZ. **Anime Buzz.** Ninja Produtora, 2017. Disponível em: <<https://www.animebuzz.com.br/>>. Acesso em: 24 out. 2017.
- BAMBERGER, Richard. **Como incentivar o hábito de leitura.** 7. ed. São Paulo: Editora Ática/Unesco, 2000. (Série Educação em ação).
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2009.
- BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual.** São Paulo: Senac, 2000.
- BERNARDES, Jacira Gil; ACCORSSI, Aline. Liberem os mangás: juventudes frente à leitura e à informação. **Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis**, Florianópolis, v. 13, n. 3, p. 81-100, set. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/18071384.2016v13n3p81>>. Acesso em: 30 nov. 2017.
- BIN, Marco Antônio. Espaço urbano, performance e memória: a poética do corpo na poesia marginal e na cena cosplay. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis.** Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 77-111.
- CANCLINI, Néstor Garcia. **Leitores, espectadores e internautas.** São Paulo: Iluminuras, 2008.
- COSPLAY BRASIL. **O que é cosplay?**. Disponível em: <<https://www.cosplaybr.com.br/page/index.php/o-que-e-cosplay>>. Acesso em: 19 jun. 2017.
- EDITORA JBC. **Fairy tail.** 2010. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/titulos/fairy-tail/>>. Acesso em: 29 nov. 2017.
- EDITORA JBC. **Fullmetal alchemist especial.** 2016. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/titulos/fullmetal-alchemist-esp/>>. Acesso em: 29 nov. 2017.

EDITORA JBC. **My hero academia**. 2017. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/titulos/my-hero-academia/>>. Acesso em: 29 nov. 2017.

EDITORA JBC. **Os estilos de mangá**. JBC mangás, [201-]. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/os-estilos-de-mangas/>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

EDITORA JBC. **Os mangás e suas características**. JBC mangás, [201-]. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/os-manga-e-suas-caracteristicas/>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

ESTRELA, Iaina. **Você sabe o que é crossplay?**. Cosplaypost. 2012. Disponível em: <<http://cosplaypost.blogspot.com.br/2012/02/voce-sabe-o-que-e-crossplay.html>>. Acesso em: 02 dez. 2017.

GUARESCHI, Pedrinho A. Representações Sociais. *In.*: GUARESCHI, Pedrinho A. (Org.). **Os construtores da informação**: meios de comunicação, ideologia e ética. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. p. 69-92.

GERHARDT, Tatiana Engel; et al. Estrutura do projeto de pesquisa. *In.*: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

GOULEMOT, Jean Marie. Da leitura como produção de sentidos. *In.*: CHARTIER, Roger (Org.). **Práticas da Leitura**. 5. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2011.

FLICK, Uwe. **Desenho da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

HOSS, Leandro. **Guia completo**: light novel, o que é e por onde começar. Você sabia anime. 2016. Disponível em: <<http://testecteste.blogspot.com.br/2016/11/guia-completo-light-novel-o-que-e-e-por.html>>. Acesso em: 25 nov. 2017.

HQ NA ESCOLA. **Afinal o que é história em quadrinhos?**. 2010. Disponível em: <<http://multimidiahq.blogspot.com.br/2010/01/afinal-o-que-e-historia-em-quadrinhos.html>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JORGE, Ana Maria Guimarães. Intersubjetividade, aumento de memória e imitação: para um estatuto cognitivo da prática juvenil. *In.*: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 117-159.

KANAZAWA, Emerson Hideki. **O que é cosplay?**. Cosplace, 2015. Disponível em: <<http://cosplace.com.br/o-que-e-cosplay/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

KAWANANI, Silvia. **Moda no Japão**: visual kei. Japão em foco. 2012. Disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/moda-no-japao-visual-kei/>>. Acesso em: 26 nov. 2017.

KOJIMA, Takeshi. **6º Festival do Japão RS**. Festival do Japão RS, 2017. Disponível em: <<http://festivaldojapaors.com/vem-ai-o-6o-festival-japao-rs/>>. Acesso em: 24 out. 2017.

LAJOLO, Marisa. **O que é literatura**. 6. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. (Coleção Primeiros passos, 53)

LUYTEN, Sonia M. Bide. **O que é história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LUYTEN, Sonia M. Bide. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2013.

MOSCOVICI, Serge. **Representações Sociais**: investigações em psicologia social. 9. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2012.

MYANIMELIST. **Naruto**. [201-]. Disponível em: <<https://myanimelist.net/manga/11/Naruto>>. Acesso em: 29 nov. 2017.

MYANIMELIST. **Onepiece**. [201-]. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga/13/One_Piece>. Acesso em: 29 nov. 2017.

MYANIMELIST. **One-punch man**. [201-]. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga/44347/One_Punch-Man>. Acesso em: 29 nov. 2017.

MYANIMELIST. **Tokyoghoul**. [201-]. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga/33327/Tokyo_Ghoul>. Acesso em: 29 nov. 2017.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Cena cosplay: breves narrativas de consumo e memória pelas capitais do sudeste brasileiro. In.: _____ (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 23-76.

OKANO, Michiko. A representação da estética kawaii contemporânea: Lolitas. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 195-218.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

PETIT, Michèle. **Os jovens e a leitura**: uma nova perspectiva. São Paulo: Editora 34, 2008.

RICOEUR, Paul. Tempo e narrativa: a tríplice mimese. *In*: _____. **Tempo e narrativa**. Tomo I. Campinas, SP: Papirus, 1994. p. 85-132.

RIBEIRO, Marcio. **Cosplay**: a verdadeira origem e sua história. IHERO, 2016. Disponível em: <<http://ihero.com.br/cosplay-origem/>>. Acesso em: 25 jun. 2017.

SANTANA, Ana Lucia. **Literatura fantástica**. Info escola: navegando e aprendendo, [201-]. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/generos-literarios/literatura-fantastica/>>. Acesso em: 27 jun. 2017.

SATO, Cristiane A. **O que é mangá?**. Cultura Japonesa, [20??]. Disponível em: <http://www.culturajaponesa.com.br/?page_id=141>. Acesso em: 27 jun. 2017.

SANFELICI, Aline de Mello; SILVA, Fábio Luiz da. Os adolescentes e a leitura literária por opção. **Educar em revista**, Curitiba, n. 57, jul./set. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602015000300191&lang=pt>. Acesso em: 30 jun. 2017.

SOARES, Gabriel Theodoro. Cosplay: um lugar para pertencer. *In*: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 161-194.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção e Leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2014. (Cosac Naify Portátil, 27).

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO: RELAÇÃO DOS COSPLAYERS COM A LEITURA

Este questionário é um dos instrumentos de coleta de dados a serem utilizados para a execução da pesquisa que contempla o Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FABICO/UFRGS).

A presente pesquisa tem como objetivo analisar a importância de HQs, mangás e livros na formação leitora dos jovens e assim, identificar como seus gostos literários estão representados através dos hábitos de Cultura Cosplay.

Os dados deste questionário estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos entrevistados em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado.

1. Você gosta de ler? Se não, explique o porquê.
2. Você costuma ler livros com que frequência?
3. Você costuma ler mangás com que frequência?
4. Você costuma ler histórias em quadrinhos com que frequência?
5. Qual tipo de narrativa literária você prefere? Mangás, HQs ou livros?
6. Quais são suas obras literárias (Mangás/HQs/Livros) favoritas? Explique o porquê.
7. Quais são seus personagens literários de Mangás/HQs/Livros favoritos? Explique o porquê.
8. O que te motiva a começar uma leitura?
9. O que te levou a querer fazer cosplay?
10. Quais personagens você já fez cosplay (liste quantos quiser)? Por que escolheu estes personagens? (Comente dos seus favoritos)
11. O que significa fazer cosplay para você?
12. O cosplay já te motivou a iniciar alguma leitura? Como aconteceu?

APÊNDICE B - QUESTÕES PARA A ENTREVISTA COM OS VENDEDORES DOS ESTANDES

1. Quais títulos vocês possuem para a venda?
2. Quais títulos são os mais procurados?

APÊNDICE C – TÍTULOS À VENDA DURANTE O EVENTO ANIME BUZZ 2017

LIVROS DE RPG:

- Dragon Age
- Dungeons & Dragons
- Mundo das Trevas
- Tormenta

LIVRO-JOGO (RPG):

- Ataque a Khalifor
- O Feiticeiro da Montanha de Fogo
- A Cidadela do Caos
- A Masmorra da Morte
- A Cripta do Feiticeiro
- As Cavernas da Bruxa da Neve
- Exércitos da Morte
- A Ilha do Rei Lagarto
- Encontro marcado com o M.E.D.O.
- A Nave Espacial Traveller
- A Espada do Samurai
- Guerreiro das Estradas
- O Templo do Terror
- Sangue de Zumbis

MANGÁS:

- A voz do silêncio
- Air gear
- Ajin
- Akame ga kill!
- Akira
- Alice hearts
- All you need is kill
- Anohana
- Another
- Aoharaido
- Arakawa under the bridge
- Assassination classroom
- Ataque dos titãs
- Azumanga daioh
- Beelzebub
- Berserk
- Bestiarius

- Black Butler
- Blade
- Blame!
- Bleach
- Blood Lad
- Blue Exorcist
- Btooom!
- Card captor sakura
- Cavaleiros dos Zodíaco - Saintia Shô
- Cavaleiros dos Zodíaco - Saint Seya
- Chobits
- Claymore
- Code Geass
- D. Gray-man
- Deadman Wonderland
- Death Note
- Diário do Futuro
- DNAngel
- Dragon Ball
- Dragons Dogma
- Fairy Tail
- Fate Stay Night
- Fort of Apocalypse
- Fullmetal Alchemist
- Fruits Basket
- Hellsing
- High School DxD
- High School of the Dead
- Hitman
- Homunculus
- Hunter x Hunter
- Inuyashiki
- K-on
- Kare first love
- Kill la kill
- Kimi ni Todoke
- Knights of Sidonia
- Kuroko no Basket
- Limit
- Lobo Solitário
- Log Horizon
- Love Hina
- Loveless
- Lovely Complex
- Lúcifer e o martelo

- Magi
- Monster
- MPD - Psycho
- My Hero Academia
- Nana
- Naruto
- Negima!
- Neon Genesis Evangelion
- Nisekoi
- No Game No Life
- NO. 6
- Noragami
- One Piece
- One Week Friends
- One-Punch Man
- Orange
- Ore monogatari!
- Pandora Hearts
- Parasyte
- Pokémon
- Psychic Detective Yakumo
- Puella Magi
- Quem é, Sakamoto?
- RG Veda
- Rurouni Kenshin
- Sailor Moon
- Sankarea
- Seraph of the End
- Sherlock
- Slam Dunk
- Soul Eater
- Steins;Gate
- Super Onze
- Sword art Online
- Terra Formars
- The Ghost in the Shell
- The Seven Deadly Sins
- Tiger & Bunny
- To Love-Ru
- Tokyo Ghoul
- Tsubasa Reservoir Chronicle
- Tutor Hitman Reborn!
- Ultraman
- Usagi Drop
- Vagabond

- Volume único
 - 1 litro de lágrimas
 - Hal
 - O cão que guarda as estrelas
 - Manga of the dead
 - O homem que foge (Nigeru Otoko)
 - Nijigahara Holograph
 - Suicide club
 - Alice no país das maravilhas
 - H.P. Lovecraft – o cão de caça e outras histórias
- Wish
- Yo-kai watch
- Your lie in april
- Your name
- Yu-Yu Hakusho
- Zero Eterno
- Zetman
- Zetsuen no Tempest