



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA

---

ISIS CAROLINE NAGAMI

**ENTRE CONTADORES DE HISTÓRIAS, COSPLAYERS E  
CIBORGUES:  
SOBRE AS NARRATIVAS, AS IMAGENS E OS HÍBRIDOS  
NA CIBERCULTURA.**

---

Londrina  
2016

ISIS CAROLINE NAGAMI

**ENTRE CONTADORES DE HISTÓRIAS, COSPLAYERS E  
CIBORGUES:  
SOBRE AS NARRATIVAS, AS IMAGENS E OS HÍBRIDOS  
NA CIBERCULTURA.**

Dissertação apresentada ao Programa de  
Mestrado em Ciências Sociais da Universidade  
Estadual de Londrina, como requisito para a  
obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Celso Vianna Bezerra de  
Menezes

Londrina  
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Nagami, Isis Caroline.

Entre contadores de histórias, cosplayers e ciborgues: sobre as narrativas, as imagens e os híbridos na cibercultura. / Isis Caroline Nagami. – Londrina, 2016.

101 f. il.

Orientador: Celso Vianna Bezerra de Menezes.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, 2016.

Inclui bibliografia.

1.fotografia – Teses. 2.cosplay – Teses. 3.cibercultura – Teses. 4.antropologia – Teses. I. Menezes, Celso Vianna Bezerra de. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. III. Título.

ISIS CAROLINE NAGAMI

**ENTRE CONTADORES DE HISTÓRIAS, COSPLAYERS E  
CIBORGUES:  
SOBRE AS NARRATIVAS, AS IMAGENS E OS HÍBRIDOS  
NA CIBERCULTURA.**

Dissertação apresentada ao Programa de  
Mestrado em Ciências Sociais da Universidade  
Estadual de Londrina, como requisito para a  
obtenção do título de Mestre.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Prof. Dr. Celso Vianna Bezerra de  
Menezes  
Universidade Estadual de Londrina – UEL

---

Prof. Dr<sup>a</sup> Carla Delgado de Souza  
Universidade Estadual de Londrina – UEL

---

Prof. Dr. Marcos Rodrigues Aulicino  
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 19 de abril de 2016.



Presente de aniversário de 9 anos - Takeshi Nagami, 1993, Japão.

**Dedicatória**

À memória de meu pai, que apreciava a fotografia.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao prof. Dr<sup>o</sup> Celso Vianna Bezerra de Menezes, pela paciência e pela liberdade de me permitir criar. Não teria enveredado para a antropologia se não tivesse havido o fascínio e admiração por suas aulas. Aos professores do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Estadual de Londrina, em especial ao prof<sup>o</sup> Dr. Flávio e prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Carla, e à prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Fanny (UNIOESTE), pelas conversas e pela presença, cujas observações me foram valiosas.

Agradeço à minha família e parentes, pelo apoio e incentivo, mesmo não entendendo ao certo o que faço em minhas pesquisas mas, mesmo assim, sempre me dando apoio incondicional. Aos amigos, em especial à Vanessa e Regiane, pela inspiração, paciência e por entender meus processos. Agradeço à Thiago, Meire, Leonardo, Michelle, Marcelo e Alexandre, pela oportunidade de compartilhar os momentos e experiências pelas quais caminhei ao longo desse tempo. Aos companheiros e amigos do mestrado pelo compartilhamento de experiências e interpretações. Aos membros do grupo de Antropologia da Performance, com quem dividi todo o processo de desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço a CAPES, pelo fomento e viabilização das estruturas materiais para que a pesquisa se realizasse.

Não existe imagem simples. Qualquer imagem cotidiana, faz parte de um sistema, vago e complexo, pelo qual habito o mundo e graças ao qual o mundo me habita. (Jean-Luc Godard, *Ici et Ailleurs*, 1974).

NAGAMI, Isis Caroline. **Entre contadores de histórias, cosplayers e ciborgues:** sobre as narrativas, as imagens e os híbridos na cibercultura. 2016. 101 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

## RESUMO

Ao percorrermos os discursos sobre os modos de construção e leitura das imagens em relação aos seus debates sobre as posições positivas e negativas estabelecidos entre as noções de ação técnica e ação humana, acompanhamos os usos das imagens nas ciências e os modos de leitura destas imagens, e como colaboram para analisarmos como as imagens são olhadas, interpretadas e significadas. Esta pesquisa se propôs a considerar a problemática da prática de *cosplay*, observando e transitando por imagens construídas, compartilhadas, situadas e suscetíveis de múltiplas interpretações. Imagens que são consumidas, materializadas em produtos, em percepções, em ideias e conceitualizações dos estilos de *cosplay*. Imagens mutáveis através das tecnologias, das interpretações, associações e diferenciações a outras imagens, e que possuem contextos, situações e relações que permitem múltiplas forma de olhar e interpretar. As imagens acomodam múltiplos significados à medida que dependem do estabelecimento de relações para tomar sentido e do conhecimento das referências para a leitura da imagem. Podemos levar em consideração quais são os olhares possíveis sobre as imagens, quais são os contextos em que são recebidas pelo espectador e como se dá a negociação de sentido que, muitas vezes, transcende a própria imagem e se cria a partir dos conceitos e contextos em que a imagem e o olhar se tocam. Através da exposição de eventos e situações em que podemos observar as articulações e posicionamentos utilizados nos conflitos que envolvem seus praticantes, observamos como as mudanças proporcionadas por tais movimentos refletem e dialogam, demonstrando o que é colocado junto com o que, de que maneira e por qual propósito.

**Palavras-chave:** fotografia; *cosplay*; cibercultura; antropologia.

NAGAMI, Isis Caroline. **Entre contadores de histórias, cosplayers e ciborgues:** sobre as narrativas, as imagens e os híbridos na cibercultura. 2016. 101 p. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2016.

### ABSTRACT

When we go down the discourses on the construction methods and reading the images in relation to their debates about the positive and negative positions established between the technical action and human action notions, we follow the images usage in science and ways of reading these images, and how they collaborate to our analyze of how the images are looked at, interpreted and signified. This research is proposed to consider the issue of cosplay practice, observing and moving through constructed images, shared, situated and susceptible of multiple interpretations. Images that are consumed, materialized on products, perceptions, ideas and in conceptualizations of cosplay styles. Images that are mutable through technologies, interpretations, associations and differences to other images, and that have contexts, situations and relationships that allow multiple ways to look and interpret. The images accommodate multiple meanings as they depend on the establishment of relationships to make sense and from the knowledge of the references to the image reading. We can consider what possible perspectives on the images are, what contexts in which they are received by the viewer and how is the negotiation of meaning, that often transcends the image itself and is created from the concepts and contexts in which image and look touch each other. Through the exhibition of events and situations where we can see the articulations and positions used in conflicts involving its practitioners, we see how the changes caused by such movements reflect and dialogue, demonstrating what is put together with what, in which manner and for which purpose.

**Keyword:** photography; cosplay; cyberculture; anthropology.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>1 APRENDENDO A PENSAR POR IMAGENS:</b> SOBRE OS USOS E MODOS DE LEITURA DAS IMAGENS.....	12
<b>2 OS CAMINHOS DA PESQUISA:</b> IMAGEM, CIBERCULTURA E O PROBLEMA DA PRÁTICA DE COSPLAY.....	34
2.1 ENTRE HUMANOS E NÃO-HUMANOS: DAS NARRATIVAS DOS IMPÉRIOS À PRODUÇÃO DOS HÍBRIDOS NAS IMAGENS DA CIBERCULTURA.....	38
2.2 OS PROBLEMAS DA PRÁTICA DE COSPLAY: QUAIS SÃO AS REFERÊNCIAS? .....	57
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS:</b> REPENSANDO CONCEITOS, REAVALIANDO PRÁTICAS... ..	94
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	98

## INTRODUÇÃO

Quando saímos de casa e nossos olhos encontram o mundo, somos estimulados numa profusão de cores e formas que às vezes se mesclam, às vezes se diferenciam, dialogando e caminhando por entre as vozes. Tais vozes, expressas em palavras ditas e não-ditas, de modo naturalizado, nos orientam a como olhar as coisas. Ver é complicado. Seria fácil se o ato de ver estivesse ligado apenas à sua relação física com as propriedades luminosas em que o objeto do lado de fora reflete-se do lado de dentro, mas ver é algo aprendido. Nosso olhar é aprendido no cotidiano. Quando caminhamos pelas calçadas ou quando olhamos as árvores e nos perguntamos onde começa e termina cada coisa, nos vem o questionamento: como olhamos e como definimos? Para muitos habitantes de grandes metrópoles as calçadas são vias públicas cheias de pernas e vozes embaralhadas ao cotidiano, para muitos habitantes das cidades interioranas as calçadas são também extensões da casa; mas e a árvore? “Onde termina a árvore e começa o resto do mundo?” (INGOLD, 2012). Será que a casca faz parte da árvore? E os insetos, líquens e musgos? E o ar que balança seus galhos e fazem farfalhar suas folhas? Como olhar?

A importância do modo de olhar me trouxe questionamentos desde o início desta pesquisa em 2009. Com a proposta de acompanhar os eventos voltados à cultura *pop*, observando a performance dos praticantes de *cosplay* presentes nesses eventos, percebi que aprender a olhar e a pensar “*por* imagens” e não “*em* imagens” passou a ter sentido quando me deparei com algumas questões que proporcionaram uma outra perspectiva, como por exemplo, no início pensava a fotografia como instrumento, desta forma, para manter a imparcialidade, fotografava os *cosplayers* profissionais e amadores em ângulo diametralmente oposto. Ao comparar minhas fotografias com as de outros participantes dos eventos, observei que as fotos tiradas por mim deixavam a desejar se a intenção era demonstrar a performance no *cosplay*. Foi com a experiência de campo que me sensibilizei sobre a importância da imagem e da participação “desinteressada” daqueles que praticam o *cosplay* sem intenção de participar dos concursos e premiações. As fotos tiradas durante os eventos servem como meio de comparação e reconhecimento do esforço e da criatividade do *cosplayer* pois é através das fotos e da participação em eventos e redes sociais que eles se tornam conhecidos. Os *sites*, *blogs* e redes sociais servem como meio de divulgação das fotografias, tanto por iniciativa pessoal (quando são eles que expõem a imagem) quanto por iniciativa externa (quando são outras pessoas que a compartilham). Quando se trata da segunda, é difícil ter um controle sobre a imagem produzida, o que pode ser um incômodo. As fotografias colocam os *cosplayers* em uma situação que, ao

mesmo tempo em que é a materialização da performance, também é razão de incômodo ao introduzir um “saber lidar” com a repercussão da imagem em meios virtuais. As pessoas que dão corpo ao personagem estão envoltas em relações de poder, relações econômicas e culturais que constroem o espaço onde é permitido ser o personagem escolhido. Os comentários e imagens utilizadas nas conversas estabelecidas através do compartilhamento de fotos dos *cosplays* trazem à tona as percepções e as perspectivas sobre o que é aceitável ou não no ato de se fazer parecer com o personagem. Nestes espaços, as negociações sobre as práticas fragmentam-se em diversas formas de classificação que conceituam o que é e quem pode fazer *cosplay*.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, passei a observar as limitações das teorias que dispunha, repensando o modo como olho para o campo e para a teoria. Neste processo me deparei, talvez, muito mais com debates acerca do papel do autor e da narrativa – escrita e visual – do que com análises sobre a forma e a estética da imagem. Digo isto em razão da própria experiência de campo em que a imagem percorreu as relações estabelecidas ao longo dos eventos e inseriu-se em fluxos de interação ao longo das redes, modificando sua configuração e sentido. No desenvolvimento da pesquisa fui confrontada com um processo em espiral<sup>1</sup> que se demonstrou, em alguns momentos, um tanto caótico. O percurso do ato fotográfico ao ciberespaço trouxe a sensação de que eu havia me perdido do que achava ser meu objeto de pesquisa: os *cosplayers* que participavam dos eventos. Estava por demais arraigada à ideia da experiência sensorial de estar no campo, o contato face a face, o deslocamento físico, a observação de gestos, falas e expressões corporais. Ao ter que lidar, majoritariamente, com o meio “virtual” presente em uma outra configuração e estrutura de rede, percebi que sempre houve, em minha pesquisa, essas transições e oscilações entre “virtual” e “real”, entre ato performático e fotografias. A imagem sempre foi o cerne da pesquisa e não os *cosplayers* propriamente ditos. É a fotografia *cosplay*, essas imagens construídas, compartilhadas, situadas e suscetíveis de múltiplas interpretações que me traziam questionamentos. Imagens que são consumidas, materializadas em produtos, em percepções, em ideias e conceitualizações dos estilos de *cosplay*. Imagens mutáveis através das tecnologias, das interpretações, associações e diferenciações a outras imagens, e que possuem contextos, situações e relações que permitem múltiplas forma de olhar e interpretar.

---

<sup>1</sup> Cf. Lévi-Strauss, C. “Se a investigação transcorrer de acordo com os planos, ela não evoluirá, portanto, sobre um eixo linear, mas, sim, em espiral, voltando regularmente a antigos resultados e englobando novos objetos apenas na medida em que seu conhecimento permita aprofundar um conhecimento até então rudimentar.” (LÉVI-STRAUSS, 1991: 14)

Desta forma, esta dissertação foi organizada pensando nos discursos sobre os modos de construção e leitura das imagens em relação aos seus debates sobre as posições positivas e negativas estabelecidos entre as noções de ação técnica e ação humana. O acompanhamento dos usos das imagens nas ciências e os modos de leitura destas imagens colaboram para analisarmos como as imagens são olhadas, interpretadas e significadas. Do século XIX e das analogias entre a câmara escura e o globo ocular, pensando a funcionalidade da câmara como cópia do olhar, e, portanto, do real, passando desta percepção para o olhar enquanto processo e o deslocamento da noção de realidade, vemos ao longo desses séculos a construção de um “um supercomplexo de produção humana” em que os aparelhos se programam mutuamente e automaticamente através de atualizações constantes, num complexo “de caixas pretas compostas de caixas pretas” (FLUSSER, 1985:67). No capítulo 2 acompanharemos, num primeiro momento, os debates acerca das associações e dissociações entre os discursos presentes nos modos de leitura dos comics e dos mangás observando as mudanças narrativas trazidas pelos questionamentos entre as separações entre ficção e realidade através das aproximações entre as narrativas da ciência e da ficção, observando como seu caminhar entre grandes guerras, impérios, tecnologias e híbridos colabora para olharmos e considerarmos perspectivas diversas para o mesmo “objeto”, não com a pretensão de colocá-los em um suposto nível de igualdade, mas para que seja possível apresentar um espaço criado em que as narrativas das práticas relacionais acompanhadas entre os praticantes de cosplay foram vistas. Na parte subsequente, apresentaremos os problemas da prática de cosplay, através da exposição de eventos e situações em que podemos observar as articulações e posicionamentos utilizados nos conflitos que envolvem seus praticantes, assim como as mudanças proporcionadas por tais movimentos.

## 1 APRENDENDO A PENSAR POR IMAGENS: SOBRE OS USOS E MODOS DE LEITURA DAS IMAGENS.

Quantas imagens compõem nosso cotidiano e quais palavras são usadas para as definir? Neste capítulo abordaremos os modos de olhar apresentados a partir das relações estabelecidas entre a escrita e a imagem, percorrendo os debates acerca das posições positivas e negativas estabelecidos entre as noções de ação técnica e ação humana, assim como as noções de realidade aparente e de realidade interna. O acompanhamento dos usos das imagens nas ciências e os modos de leitura destas imagens colaboram para analisarmos como as imagens são olhadas, interpretadas e significadas. Das fotografias de Malinowski até as estruturas em rede cuja interação privilegia o visual, podemos observar as dificuldades e contribuições trazidas pelos artifícios tecnológicos e os debates decorrentes desses processos entre as ações técnicas e as humanas na construção dos modos de olhar. Esta pesquisa se orientou em compreender o ciberespaço como uma "viagem experiencial"<sup>2</sup> que pode nos levar a considerar a possibilidade de que o intercâmbio de experiências através do olhar, do texto e das imagens proporcionadas pela relação entre seres humanos e máquina pode constituir-se como um meio possível de pesquisa que abre espaço para o questionamento de alguns aspectos tradicionais da etnografia, como por exemplo, a estrutura narrativa, a linearidade, a separação entre natureza/cultura; e na experimentação de formas distintas de compartilhar os saberes antropológicos. O pesquisador que envereda para a cibercultura e hipermídia se encontrará com debates sobre as possibilidades de lidar com inscrições locais e globais, microssociais e macrossociais, concretos e abstratos, de modo a conciliar dados e teoria num constante aprendizado por tentativas baseadas na experimentação do terreno.

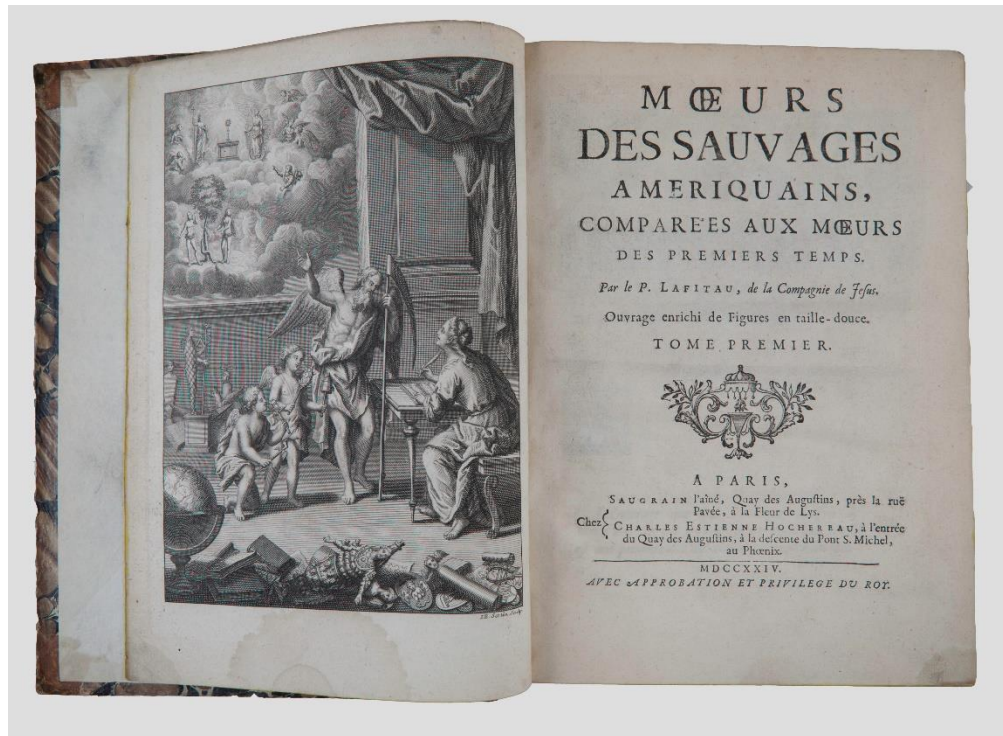
Em “Antropologia Visual, Práticas Antigas e Novas Perspectivas de Investigação”, Ribeiro (2005) analisa e situa a relação entre imagem e antropologia a partir de um amplo conjunto de transformações culturais, políticas, sociais e econômicas. Observa-se que o nascimento da antropologia e o uso das imagens coincidem com a expansão industrial e com a sistematização das formas de análise científicas do século XIX, em que o objeto de investigação encontrava-se geográfica e culturalmente distantes de nós. Nesse período fazia-se a analogia entre a câmara escura e o globo ocular, pensando a funcionalidade da câmara como cópia do olhar, e, portanto, do real. Isto seria a garantia e evidência que justificariam a objetividade e realidade da imagem capturada pelo artifício tecnológico da época. Os usos das imagens, em

---

<sup>2</sup>Cf. Parreiras, C. "Não leve o virtual tão a sério"? Uma breve reflexão sobre métodos e convenções na realização de uma etnografia do e no on-line. 2011.

particular na antropologia, estavam ligados à ideia de “cópia do real” e eram utilizadas como recurso de comprovação e instrumento na pesquisa de campo. Nas ciências humanas, herdeiras de uma tradição racionalista e positivista, apesar do uso da imagem estar presente desde o início do desenvolvimento da sistematização e consolidação do trabalho de campo, foi relegada a outras áreas do conhecimento, tal como na arte e na comunicação. Do contexto da legitimação da autoridade etnográfica em que a escrita se utilizava de formas narrativas para comprovar a veracidade do conhecimento ali exposto - eu estava lá -, passando pelo “nós” e pelo ponto de vista do nativo, até as multivocalidades propostas pelos pós-modernos, observa-se a preocupação com o modo como se constrói a descrição do que pretende apresentar como a cultura outra.

Podemos observar a questão da relação entre expressão escrita e visual nos modos de olhar apresentados por Clifford (2002), no início do primeiro capítulo do livro *A Experiência Etnográfica*, ao descrever e comparar duas imagens: os frontispícios dos livros *Moeurs des Sauvages Américains* (1724) do padre Lafitau que retrata o etnógrafo como uma jovem em seu gabinete com a pena e o papel na mão, decorado com objetos de outros países, acompanhada por dois querubins e por uma barbuda personificação do Tempo e sua foice, apontando para uma imagem que representa Adão e Eva, anjos e uma figura central iluminada; e *Os Argonautas do Pacífico Ocidental* de Malinowski (1922), uma fotografia registrando um ritual *Kula* em que o último da fila encontra-se olhando diretamente para a câmera, enquanto os outros mantêm sua atenção no rito de troca.



3



4

Fig. 1 – Frontispício de *Moeurs des Sauvages Américains*, Lafitou, 1724. Fig. 2 – Frontispício de *Os Argonautas do Pacífico Ocidental*, Malinowski, 1922.

<sup>3</sup> Disponível em:

[http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.maggs.com/media/179480/207980\\_01.jpg&imgrefurl=http://www.maggs.com/departments/travel/authors/lafitau/moeurs-des-sauvages-ameriquains-comparees-aux-moeurs-des-premiers-temps/207980/&h=2780&w=3784&tbnid=I2iDyZg9uHA17M:&zoom=1&docid=zeX2O7F-wdNKcM&ei=sVXRVP25EsT6ggTyuoLQDg&tbn=isch&ved=0CBsQMygAMAA](http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.maggs.com/media/179480/207980_01.jpg&imgrefurl=http://www.maggs.com/departments/travel/authors/lafitau/moeurs-des-sauvages-ameriquains-comparees-aux-moeurs-des-premiers-temps/207980/&h=2780&w=3784&tbnid=I2iDyZg9uHA17M:&zoom=1&docid=zeX2O7F-wdNKcM&ei=sVXRVP25EsT6ggTyuoLQDg&tbn=isch&ved=0CBsQMygAMAA)

<sup>4</sup> Disponível em:

[http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.bohol.ph/books/Argonauts/images/pl100.jpg&imgrefurl=http://www.bohol.ph/books/Argonauts/Argonauts.html&h=345&w=609&tbnid=0QX6sLu4QZPQnM:&zoom=1&docid=Dt2sJ\\_FexmiUzM&ei=TITRVJS-EdOGgwSvgoRg&tbn=isch&ved=0CB4QMygDMAM](http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.bohol.ph/books/Argonauts/images/pl100.jpg&imgrefurl=http://www.bohol.ph/books/Argonauts/Argonauts.html&h=345&w=609&tbnid=0QX6sLu4QZPQnM:&zoom=1&docid=Dt2sJ_FexmiUzM&ei=TITRVJS-EdOGgwSvgoRg&tbn=isch&ved=0CB4QMygDMAM)

A partir da observação dos elementos captados nestas imagens há a possibilidade de contextualizarmos dois modos de ser e habitar o mundo<sup>5</sup>: a primeira não faz referência à experiência etnográfica, apenas à escrita do pesquisador em seu gabinete; a referência cristã é expressa nas figuras dos querubins e de Adão e Eva, e no Tempo que aponta para a iluminação; na segunda, observa-se a fotografia como representação/apresentação de uma “cultura” e a *presença*<sup>6</sup> do etnólogo no campo de duas formas: como parte complementar do ato fotográfico, denunciado pelo olhar de um dos participantes da foto, e como recurso comprobatório de que estava lá, na companhia das pessoas retratadas. Em Lafitau podemos olhar a evocação da escrita, em Malinowski, a sublimação do campo.

Os relatos de viajantes foram os primeiros meios informativos de divulgação da existência do "outro" através de observações e transcrições sobre as experiências de viagens. Tais relatos eram comumente realizados por religiosos que acompanhavam as viagens expedicionárias colonialistas. Entre 1900 e 1960 houve o estabelecimento de uma nova forma de pesquisa de campo, pautada em um intensivo contato com povos exóticos, realizado por especialistas treinados na universidade (CLIFFORD, 2002:20). Através do uso de técnicas analíticas e modos de explicação científicas, o etnógrafo profissional propunha-se a chegar ao cerne da cultura outra, observando suas instituições e estruturas. Observa-se que, muitas vezes, as estadias eram curtas, o domínio da língua nativa não era fluente e a pesquisa era orientada de acordo com focos em tipos específicos que funcionariam como elemento de síntese cultural<sup>7</sup>. A cultura, compreendida como conjuntos de comportamentos, ritos e símbolos que poderiam ser registrados e explicados por um “observador treinado” passou a figurar-se como gênese das sociedades pesquisadas. O estabelecimento de uma ciência normativa com base no processo de profissionalização do conhecimento antropológico trouxe a ideia de que através da experiência de campo, pautada na observação participante, seria possível que a vivência do pesquisador servisse como “uma fonte unificadora da autoridade no campo” (CLIFFORD, 2002:34), construindo a autoridade experiencial baseada numa certa empatia e sensibilidade para com a cultura outra, como era frequentemente expresso nos textos através da evocação da sensibilidade e dos *insights*, que muitas vezes eram frutos dos imponderáveis da vida. Ao transitar por entre esses universos conceituais podemos observar que os debates acerca dos processos de experimentação percorrem a ideia de partilhamento, de construção de um “mundo

---

<sup>5</sup>Cf: Merleau-Ponty, M. *O olho e o espírito*, 1964.

<sup>6</sup>Cf: Em, “A presença do autor e a pós-modernidade” (1988), de Teresa Pires Caldeira, observa-se as mudanças ocorridas na relação autor/objeto/leitor através do debate acerca do “lugar do autor” no texto etnográfico.

<sup>7</sup>Cf: Clifford, 2002:28. O autor utiliza como exemplo os trabalhos publicados por Margaret Mead (1939) e Evans-Pritchard (1940).

comum” de significados em que o conhecimento acumulado do pesquisador e a observação de pistas, tais como gestos, textos e palavras, podem fornecer meios de explicação e compreensão do outro.

Na antropologia, cuja narrativa depende do modo como o pesquisador olha para a vida social e tenta - a partir da observação de gestos, falas, representações e histórias - representar a realidade outra compartilhando através da escrita suas impressões, devemos problematizar a ambivalência do “pensar sobre o pensamento”, principalmente quando este se trata de uma representação do pensamento outro. O recurso do presente etnográfico, utilizando-se de uma análise sincrônica, tende a, como observa Evans-Pritchard, “induzir o leitor a pressupor que o objeto da descrição é contemporâneo, não apenas à observação etnográfica, mas ao ato mesmo de leitura” (2004:9). Nesta técnica de narrativa, o uso do presente do indicativo é utilizado para tentar afastar do texto a presença do autor, este, visto como observador que apresenta a cultura outra como totalidades que se clarificam à luz da teoria. O paradoxo desta forma narrativa encontra-se no fato de que é a experiência do pesquisador em campo que traz legitimidade e autoridade à pesquisa. Por exemplo, a condição da observação participante retratada por Malinowski ao expor a situação do pesquisador que é deixado em uma ilha desconhecida – imagine o leitor que, de repente, desembarca sozinho numa praia tropical, perto de uma aldeia nativa, rodeado pelo seu material, enquanto a lancha ou pequena baleeira que o trouxe navega até desaparecer de vista<sup>8</sup> - em *Os Argonautas do Pacífico Ocidental* inauguraram um importante processo de legitimidade da pesquisa de campo na construção do conhecimento sobre o Outro ao se pautar em três itens principais: 1) guiar-se por objetivos verdadeiramente científicos e conhecer as normas e critérios da etnografia, 2) viver entre nativos e longe do homem branco e, 3) métodos especiais de recolha, manipulando e registrando as suas provas.<sup>9</sup> O caráter inventivo do trabalho de Malinowski pode ser observado através da imagem no novo antropólogo, “acocorando-se junto à fogueira; olhando, ouvindo e perguntando; registrando e interpretando a vida trobriandesa” (CLIFFORD, 2002:26). Este “estar lá” da observação participante tinha como aliada não apenas a forma textual com que se conquista o leitor - convidando-o a experimentar o texto como se experimentasse a experiência do próprio pesquisador - havia também a materialização fotográfica comprobatória do “eu estava lá”. Tais elementos sugeriam a legitimidade da pesquisa antropológica que, através de seus métodos de coleta de dados, permitia que a observação do “outro” se desse de forma cientificamente

---

<sup>8</sup> Cf: Malinowski, B. *Os Argonautas do Pacífico Ocidental*, p. 19.

<sup>9</sup> Cf: Idem, p. 21.

validada, culminando na tradução de tal experiência através da forma textual. Em 1967, quase 50 anos após a publicação de *Os Argonautas*, o diário íntimo de Malinowski foi publicado com a autorização da sua esposa. A publicação do *Diário* trouxe à tona o lado menos nobre do antropólogo no trabalho de campo ao tornar visível a distância que separa a experiência de campo e a escrita etnográfica. Diferente da retórica utilizada na produção acadêmica, o que se observa é "um Malinowski frequentemente mal-humorado, enfurecido com os nativos (págs. 70, 83, 104, 201), ansiando por pegar um barco e 'dar o fora dali' (pág.100) e reclamando do desconforto daquela vida entre pulgas, mosquitos, fumaça, porcos e crianças barulhentas (pág. 89)".<sup>10</sup> Diferente da narrativa heróica do pesquisador que é deixado em uma ilha longínqua, pronto para mergulhar na "cultura outra" e compreender seu cerne, o que vemos no *Diário de Malinowski* é a invasão "dos hóspedes não convidados da situação etnográfica"<sup>11</sup> ou, em termos mais diretos, a emotividade e os sentimentos trazidos pela relação com o campo em que a experiência da observação participante com povos distantes atravessa as dificuldades do contato (dificuldades em obter informantes, o contraste e o saber lidar com a diferença).<sup>12</sup> Na introdução dos *Argonautas*, Malinowski observa que a distância entre "o material informativo bruto" e a "apresentação final confirmada dos resultados" é enorme, entretanto, utilizando-se de "uma aplicação sistemática e paciente de um determinado número de regras de bom senso e de princípios científicos bem definidos" seria possível "evocar o verdadeiro espírito nativo". Ele observa que, no caso da etnografia, "o autor é, simultaneamente, o seu próprio cronista e historiador; e embora as suas fontes sejam, sem dúvida, facilmente acessíveis, elas são também altamente dúbias e complexas; não estão materializadas em documentos fixos e concretos, mas sim no comportamento e na memória dos homens vivos" (p.19). A questão que se segue e que levanta o questionamento entre a retórica utilizada por Malinowski no *Argonautas* e no *Diário* nos traz a percepção do caráter inventivo do conhecimento científico, não apenas em suas narrativas como também, no modo como veem o Outro. Com isso, não pretendo deslegitimar as contribuições do autor ou cair em um reducionismo que separa o universo entre o verdadeiro e o falso, mas sim, expor algumas contradições do conhecimento científico e, a partir de tais observações, apresentar algumas dificuldades pelas quais muitos pesquisadores contemporâneos enfrentam ao tentar dialogar com as teorias e com o campo, principalmente quando a área de interesse tangencia campos de conhecimentos diversos.

---

<sup>10</sup> Cf. Silva, V. G. Resenha de "Um diário no sentido estrito do termo". Núcleo de Antropologia Urbana da USP.

<sup>11</sup> Cf. Da Mata, R. "Anthropological blues", 1978.

<sup>12</sup> Cf. *Os Argonautas do Pacífico Ocidental*, p. 19.

As estratégias na apresentação dos modos de olhar presentes nos *Argonautas* entrelaçam, ao mesmo tempo, um afastamento do sujeito-pesquisador e uma grande preocupação com a apresentação de dados, imagens e eventos observados em que o “eu” e o “nós” são utilizados para enfatizar a experiência com a sociedade estudada. Esta ambiguidade não se expressa apenas textualmente, podemos observá-la também no frontispício do *Argonautas*, em que ao mesmo tempo em que a imagem pretende confirmar a presença do antropólogo no campo – eu estava lá – acaba por, através do olhar para a câmera de um dos participantes da imagem, denunciar essa outra presença supostamente afastada do pesquisador que *registra* a cultura outra. Registro que, entrelaçando-se ao texto, tal imagem nos leva a ver e olhar *como se* fossemos o sujeito-pesquisador. Por exemplo, a partir da análise das pranchas, legendas e da estrutura estabelecida entre texto e imagens presentes em obras como *Argonautas*, *Vida sexual dos selvagens* (1929) e *Jardins de Coral* (1935), podemos acompanhar o crescente uso da fotografia por Malinowski e o modo como tais imagens dialogam com o texto. Ettienne Samain (1995) observa que, ao falar das fotografias, Malinowski raramente utiliza o verbo *to illustrate* (ilustrar, demonstrar, esclarecer, explicar), sendo mais frequente o uso de verbos como *to see* (ver, olhar), *to show* (mostrar, demonstrar) ou *to represent* (representar, apresentar). A fotografia apresenta-se nas obras de Malinowski como algo que pode ser tocado pelo olho, algo que explica e testemunha, que torna uma cena reapresentável.<sup>13</sup> As imagens são utilizadas ao longo do texto, convidando o leitor a notar e observar detalhes, comparando e apontando elementos presentes no texto e nas imagens. Sempre acompanhadas por legendas e por vezes, sendo evocada ao longo do texto<sup>14</sup>, as imagens funcionam como “base tangível e expressiva” para amparar visualmente as relações que são apresentadas ao leitor. O afastamento do sujeito-pesquisador expresso nas formas narrativas do *Argonautas* também se faz presente no olhar apresentado pelas imagens captadas em posições frontais e pela preferência por enquadramentos horizontais. Tais escolhas, como observa Samain, “parecem depender muito menos de um eventual projeto estético pessoal de Malinowski do que da concretização de sua visão funcionalista das sociedades que observava” (1995:43). Poucos são os espaços de discussão proporcionados por Malinowski sobre os usos da imagem como instrumento na pesquisa de campo. Em seu *Diário em sentido estrito* (1965) por exemplo, podemos observar que Malinowski utiliza, diversas vezes, termos relacionados à utilização da fotografia e ao ato fotográfico, como por exemplo, “revelar (1985, p. 85), transportar películas, placas e o equipamento necessário (p. 218), reparar o aparelho (p. 243), anotar os elementos a fotografar

<sup>13</sup>Cf. Samain, E. “Ver” e “Dizer” na tradição etnográfica: Bronislaw Malinowski e a fotografia”.

<sup>14</sup>Cf. idem, p. 33.

(p. 218), discutir a fotografia com seu assistente (p. 243)” (RIBEIRO, 2005:629). Além de explicar e anotar algumas observações sobre as séries fotográficas, documentação de danças cerimoniais e de pessoas agindo e interagindo com outras pessoas, objetos e lugares, Malinowski confessa que nem sempre os planos ocorreram como o esperado. Em um dos capítulos de *Jardins de Coral*, intitulado “Confissões de ignorância e de fracasso”, Malinowski observa sua insatisfação em ter utilizado a fotografia como elemento secundário em que a imagem se apresentava como “testemunho”, “prova”, evidência”.<sup>15</sup> Ao organizar e redigir os materiais coletados em *Jardins de Coral*, o autor constatou que as fotografias propiciaram a reformulação da observação de diversos pontos ao conduzir sua análise em relação aos dados.

Redigindo os meus dados materiais sobre os jardins, constato que a verificação (o controlo) dos meus apontamentos de campo me conduziu, graças às fotografias, a reformular as minhas declarações sobre inúmeros pontos...[...] Descobri também que, no tocante à horticultura – muito mais gravemente que nos dois volumes anteriores descritivos – cometi um ou dois *pecados mortais contra o trabalho de campo*. Para o dizer com algumas palavras, parti do princípio do *pitresco* e da *acessibilidade*. Cada vez que algo de importante estava por acontecer, tinha o meu aparelho comigo. Se a imagem se apresentava bem no aparelho, tomava-a... Porém, da primeira cerimônia nos jardins somente uma vez fui testemunha e, por acaso, *o tempo estava mau e a luz deficiente* também... Além disso, não tinha a máquina comigo! (MALINOWSKI, 1966: 461-462 apud Nunes, 2012, grifo nosso).

Além da constatação da importância dos dados visuais no “estar aqui” proporcionado pelo processo de elaboração do texto etnográfico, Malinowski observa que, ao tomar a fotografia como testemunho, seu olhar para o campo passou a sofrer influências das limitações e olhares possibilitados pela imagem (ocorrendo, às vezes, em pecados mortais contra o trabalho de campo), como por exemplo, nas questões técnicas de captura da imagem, a possibilidade de comprovação/evidência materializada na fotografia, permitindo a apresentação/representação das inter-relações entre os acontecimentos e as instituições da sociedade pesquisada, e a importância do registro fotográfico na composição dos dados e materiais coletados. A fotografia, vista como cópia do real, insere-se como dado que, aliado à construção textual, pretende demonstrar aquilo que o autor observou. A imagem serve ao texto, sendo evocada sempre que se considerar necessário demonstrar algo em que as palavras faltaram. Apesar da eficácia dos registros visuais no estudo das atividades exteriores (gestos,

---

<sup>15</sup>Cf. idem, p. 42.

danças, rituais, coisas situadas no espaço e no tempo, etc.), quando se trata de atividades interiores (representações, imaginários, processos mentais, etc.) as palavras tornam-se principal via de acesso. Os questionamentos acerca dos usos das imagens na pesquisa antropológica só passaram a encontrar fomento a partir da década de 1940, através de trabalhos como *Balinese Character* de Bateson e Mead, que utilizaram os recursos visuais como ferramenta primordial no processo de construção dos dados etnográficos, resultando em um montante de 25 mil fotografias, alguns quilômetros de películas de filmes e numa constante interação entre texto e imagens na composição da obra. De acordo com Samain (2004) podemos observar em *Balinese Character* dois modelos de apresentação e leitura das fotografias: o estrutural e o sequencial.

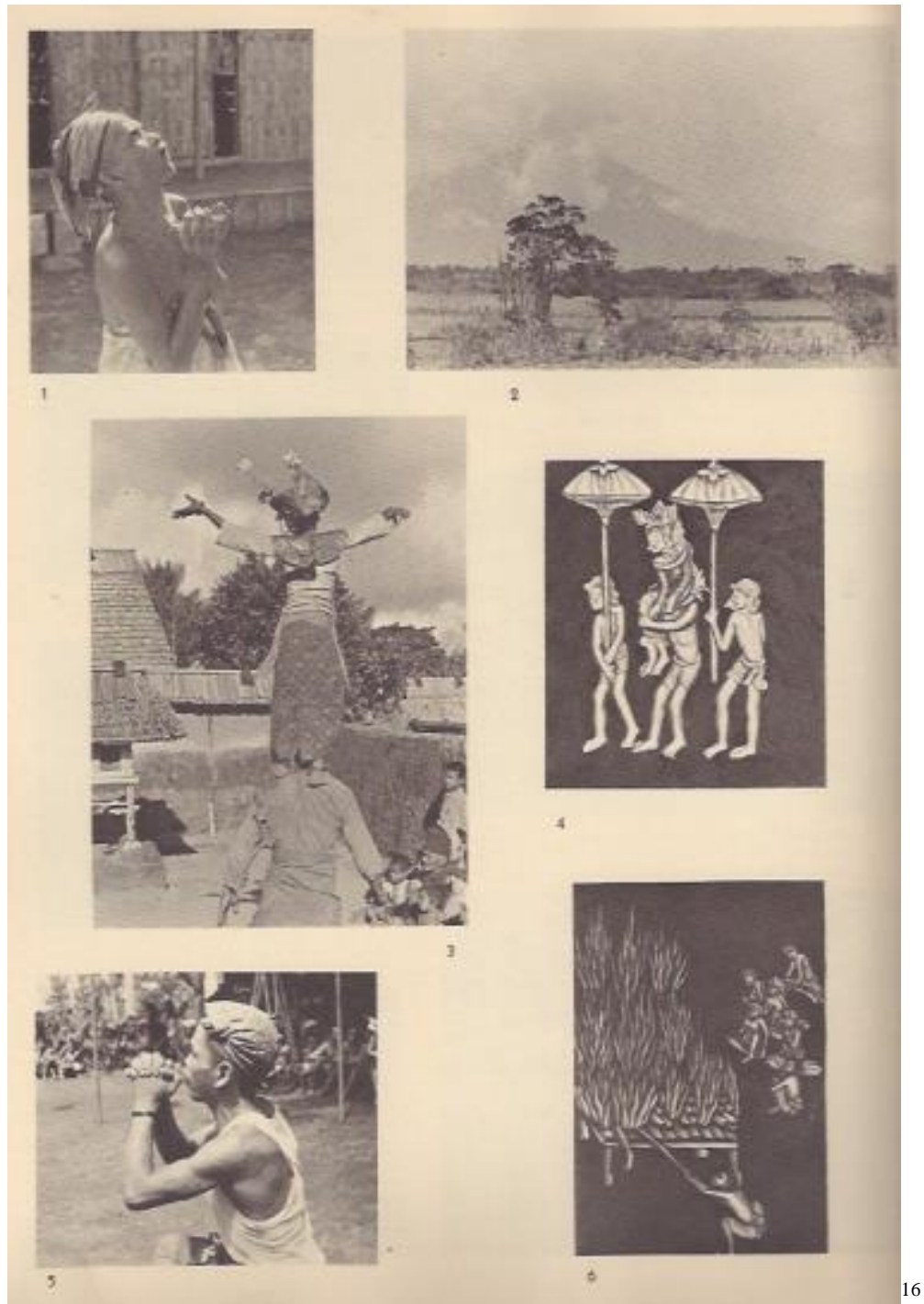
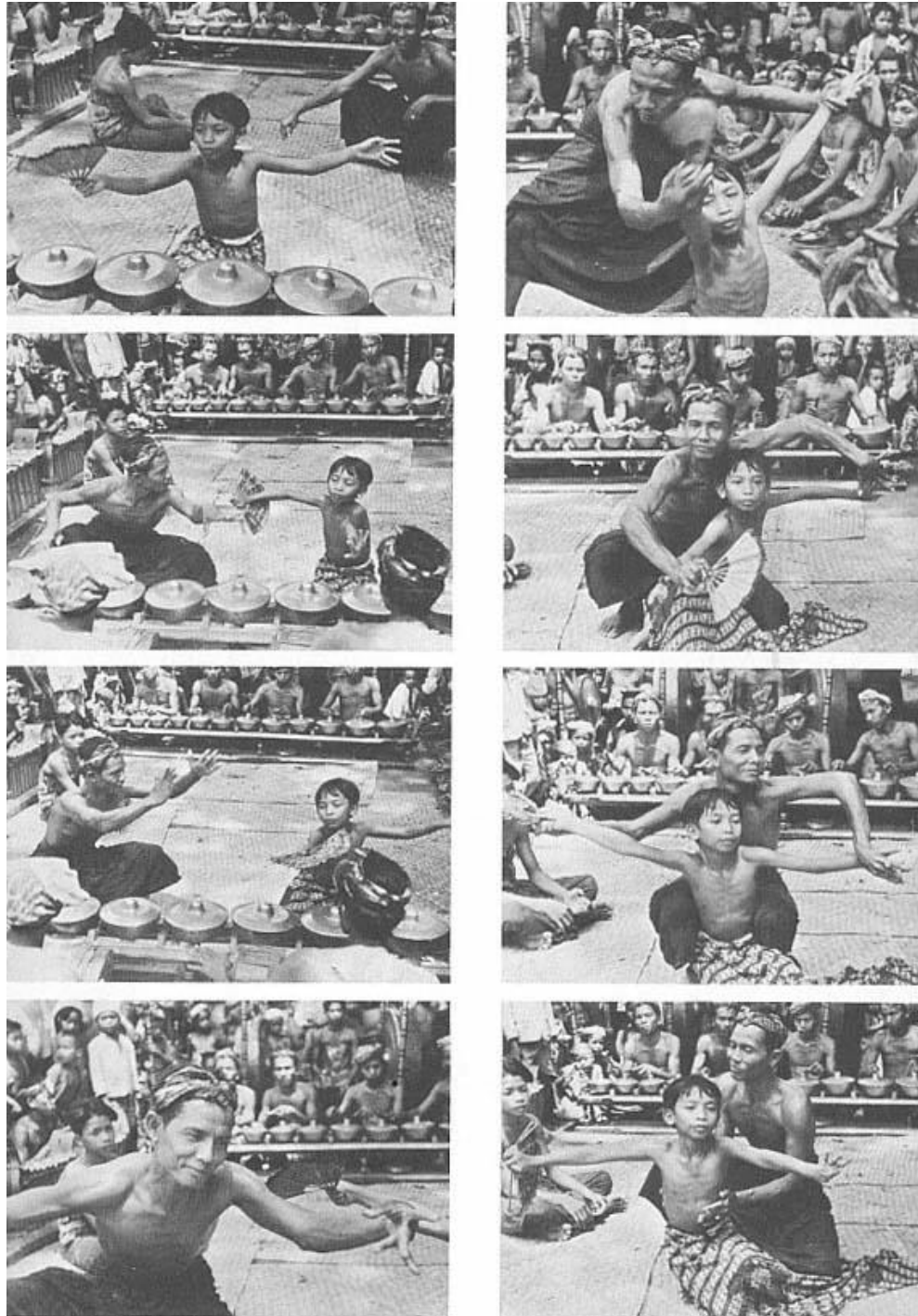


Fig. 3 - Exemplo de uso do modelo estrutural.

<sup>16</sup>Cf. *Balinese Character*, p.74, Prancha 10.



17

Fig. 4 - Exemplo de uso do modelo sequencial.

Na prancha 10 (modelo estrutural) observa-se a neutralização da noção de tempo e espaço devido à junção de 6 imagens aparentemente desconexas (dois homens, uma mulher sendo carregada em pé nos ombros de um homem, uma paisagem com uma montanha ao fundo e dois desenhos), enquanto na prancha 16 (modelo sequencial), nota-se a presença do tempo e do espaço a partir do acompanhamento do olhar sobre as 8 fotografias que registraram

<sup>17</sup>Cf. *Balinese Character*, p.86, prancha 16.

momentos de um aluno e seu professor de dança. Se vistas de modo alheio à escrita, estas pranchas nos trazem informações fragmentadas, e por vezes aparentemente desconexas, sobre os habitantes de Bali. É a partir da relação com os comentários conectados às imagens que as leituras das pranchas tomam formas. No caso do trabalho de Bateson e Mead, por exemplo, Samain (2004) observa que a inovação de *Balinese Character* se dá no modo como a imagem foi utilizada na pesquisa de campo, servindo como um extenso registro material coletado e organizado pelos autores, e pela dimensão metodológica e sistemática com que usam a visualidade na composição da obra: 100 pranchas divididas em 10 eixos temáticos e cada uma das pranchas acompanhada de comentários precisos. As relações entre o “verbal e o visual” proporcionadas pela complementaridade entre conjunto de fotografias e comentários sobre o que é observado em cada prancha, permite aos autores demonstrarem como o *ethos* balinês *pode ser* visto. Por exemplo, no caso da prancha 16, Bateson observa que através da sequência de imagens “pode-se ver como são ensinados dois traços essenciais do caráter balinês: por ocasião da lição de dança, o aluno aprende, por um lado, a passividade, e toma consciência, por outro, de cada uma das partes de seu corpo enquanto entidades dissociáveis” (BATESON apud Samain, 2004:58). Escrita e fotografia dialogam para compor a imagem da representação do “ensinar” e “aprender” em Bali. Contudo, apesar da escrita evocar uma interpretação fixa acerca da cultura balinesa, direcionando nosso olhar sobre as fotografias, à imagem observa-se o caráter polissêmico de suas formas. Estas relações de sentido atribuídas às imagens dos nativos capturadas pelos antropólogos não fogem muito da noção de separação entre natureza e cultura, à medida que é dado às imagens dos nativos um caráter intrínseco e às interpretações dos antropólogos um caráter reflexivo, condicional e consciente. Acho difícil considerar a isentabilidade do momento do registro fotográfico feito por Malinowski na imagem do frontispício de *Argonautas*, principalmente quando se observa um dos nativos olhando fixamente para a câmera. Esta mesma percepção se dá em *Balinese Character* na parte em que Bateson e Mead apresentam a série de fotografias entre uma mãe e seu filho, com a pretensão de apresentar visualmente como ocorre a educação das crianças no *ethos* balinês. De acordo com Samain (2000), existe um certo risco entre texto e imagem em sua “mútua pretensão enunciativa”. Ao partirmos da relação estabelecida entre o comentário explicativo para um conjunto de fotografias de *Balinese Character* que visa, através dessa relação, apresentar ao leitor uma visão do que é o *ethos* balinês, podemos perceber que ao tornar imagem e prática em conceito palatável ao meio escrito, perde-se a visão do não dito e propõe-se apenas uma interpretação. Por exemplo, na prancha 47 observa-se um conjunto sequencial de 9 fotos de uma mulher e seu filho que tem um ano e seis meses.

Nesta série, o gesto da mãe captado nas fotos 1 e 2 responde ao choramingar da criança; mas quando, por sua vez, ele manifesta a sua emoção, a atenção da mãe está em outro lugar. Logo depois de seus avanços, seu rosto tornou-se totalmente inexpressivo (foto 3); em seguida, ela ri de outra coisa (foto 4). É provável que ‘a carícia ritmada nas costas da criança’ de que falam as notas seja feita sem prestar a menor atenção na criança. A foto 7 mostra-a esboçando com uma mão uma carícia na cabeça da criança, enquanto olha o ar, rindo de algo completamente diferente. No fim da série, ambos parecem aborrecer-se (foto 9). (BATESON & MEAD, 19 de agosto de 1937).

Os comentários que acompanham esta prancha foram nomeados de “Estimulação e Frustração” como forma de condensar a ideia proposta na relação entre a imagem e a noção de que, em Bali, as emoções das crianças são controladas pela mãe. Logo em seguida os autores afirmam que as relações em Bali não assumem a “curva ascendente que existe no caso de amor e de ódio, em nossa cultura”, visto que, como pode ser observado nas imagens, a relação entre mãe e filho percorre o paradoxo do estímulo afetivo e da rejeição ao se observar o comportamento de ambos.



18

Fig. 5 – “Estimulação e Frustração” em Bali, Bateson & Mead, 1942.

De modo diverso de Bateson e Mead, os gestos captados nestas fotografias podem ser vistos, como observa Samain, considerando-se as condições em que tais imagens foram registradas. Ele propõe olharmos através do desconforto da situação, em que os instantes de intimidade entre mãe e filho são invadidos “pelo motor de uma máquina fotográfica, pelos quase dois metros de altura de um antropólogo (Bateson) que, com seu tripé, manuseava sua recente teleobjetiva (Sanoo Rapid Winder) de 200 mm e, num horizonte mais próximo ainda, assediados pelas constantes implicações de Margaret Mead, que dirigia as operações de registro” (SAMAIN, 2000:85). Temos a mesma imagem, porém, modos distintos de olhar. Os usos e modos de olhar as imagens foram, no início do século XIX, relacionados à noção de que a máquina permitiria a imitação mais perfeita da realidade. Os discursos centravam-se na

<sup>18</sup> *Balinese Character*, p. 149.

capacidade mimética proporcionada pela natureza técnica da captura da imagem e no uso de procedimentos mecânicos que permitiriam que tal processo se desse de modo automático, objetivo e sem que houvesse intervenção direta do manipulador da máquina; em contrapartida à obra de arte que seria o produto do trabalho e do talento manual do artista. Numa perspectiva, essa separação entre arte (pintura) e indústria (foto) levou ao questionamento e a separação entre a fotografia, como instrumento de memória documental através da conservação de traços do passado ou como auxílio à ciência em sua busca por meios de apreensão do mundo, e à arte, como criação imaginária, pertencente a ficção e a representação. Podemos observar tais considerações no discurso de Baudelaire em que o fotógrafo é associado a um assistente da máquina. A aversão se dá não em relação a fotografia, mas ao uso desta em favor da “corrente realista e naturalista e à ideologia científicista” da época<sup>19</sup>, em que há o afastamento da criação e do criador. Em contraposição a este discurso, havia a perspectiva de que a separação entre a arte e a fotografia permitiria a libertação da primeira, à medida que possibilitaria à pintura desapegar-se de qualquer contingência empírica. Desta forma, a prática da pintura poderia adequar-se à sua própria essência, não se limitando às formas concretas, utilitárias e sociais.

Essa bipartição recobre claramente uma oposição entre a técnica, por um lado, e a atividade humana, por outro. Nessa perspectiva, a fotografia seria o resultado objetivo da neutralidade de um aparelho, enquanto a pintura seria o produto subjetivo da sensibilidade de um artista e de sua habilidade. Quer o pintor queira, quer não, a pintura transita inevitavelmente por meio de uma individualidade. Por isso, por mais ‘objetivo’ ou ‘realista’ que se pretenda, o sujeito pintor faz a imagem passar por uma visão, uma interpretação, uma maneira, uma estruturação, em suma, por uma presença humana que sempre marcará o quadro. Ao contrário, a foto, naquilo que faz o próprio surgimento de sua imagem, opera na ausência do sujeito. Disso se deduziu que a foto não interpreta, não seleciona, não hierarquiza. Como máquina regida apenas pelas leis da ótica e da química, só pode retransmitir com precisão e exatidão o espetáculo da natureza. (DUBOIS, 2009:32).

Os diálogos proporcionados por tais debates colaboraram para que diversas pesquisas da época se voltassem para o dispositivo fotográfico e para as possibilidades de melhorar seu desempenho, aprimorando as técnicas para tornar a imagem mais verossímil. A questão do realismo na fotografia, assim como a crítica em relação à noção de “efeito de real” associada aos seus produtos, teve seu ensejo com o deslocamento do problema. Neste ponto, as contribuições de Bazin e Barthes tem grande importância ao pontuar que a questão não deveria

---

<sup>19</sup> Cf. Dubois, P. *O fotográfico*, 2009.

estar no caráter mimético da imagem feita, mas em seu próprio fazer e em suas modalidades de constituição. Ao longo do século XX observa-se esta mudança em relação a fotografia, se antes esta era vista como instrumento de captação do exterior e, nesta perspectiva, do real; agora ela passa a ser vista em seu processo, ou como observa Bazin, em sua gênese, através do caráter vazio de sua materialidade ou, o que Barthes pontua como “mensagem sem código”. A ênfase na gênese não exclui a noção de mimese na foto, para Bazin a semelhança da fotografia seria apenas uma característica do produto. A real importância suscitada pela imagem fotográfica debruçar-se-ia “na relação de contiguidade momentânea entre a imagem e seu referente, no princípio de uma transferência das aparências do real para a película sensível” (DUBOIS, 2009:35). A percepção da gênese automática da fotografia testemunha a existência do que está registrado em sua imagem, no entanto, isto não implica que deve ser parecido com ela. De modo similar, Barthes observa que “[...] decerto a imagem não é o real; mas ela é pelo menos seu *analogon* perfeito, e é precisamente essa perfeição analógica que, diante do senso comum, define a fotografia. Assim aparece a condição particular da imagem fotográfica: é uma mensagem sem código” (BARTHES apud Dubois, 2009:36). A transformação do real proporcionado pelo deslocamento da noção de realidade trazido pelos questionamentos sobre a fotografia, envolve-se nos desdobramentos destes debates e na produção de textos que, em contrapartida aos discursos da mimese e da transparência, apontam a foto como, acima de tudo, codificada.

A partir de meados de 1950, observa-se em diversas áreas do conhecimento a percepção de que a imagem percorre sim suas questões técnicas, mas que a sua mensagem não é co-determinada pela composição dos elementos presentes nas imagens e sua verossimilhança com o real. Em *Film as Art* (1957), Arnheim propõe e aponta algumas diferenças em relação à imagem nos seus aspectos aparentes em contraposição ao real. Ele observa que a fotografia proporciona uma imagem que é, ao mesmo tempo, determinada pelo ângulo de visão, pela distância e enquadramento do objeto; e por outro lado, reduz a tridimensionalidade para a bidimensionalidade desconectando-a do espaço-tempo. A desconstrução da noção de realismo fotográfico, ao debruçar-se sobre as questões técnicas e seus efeitos perceptivos, abriu caminho para a observação de que os processos que orientam o olhar fotográfico, tanto seu registro quanto sua recepção, dependem das relações estabelecidas. Por exemplo, em *On the Invention of Photographic Meaning* (1974) Allan Sekula observa que, ao mostrar uma fotografia de seu filho à uma mulher *Bush*, o antropólogo Melville Herskovits se deparou com a inabilidade da mulher em reconhecer qualquer detalhe da fotografia até que ele o apontasse. Tal inabilidade estaria no não reconhecimento da transformação do espaço tridimensional para o bidimensional

em uma “cultura” que não tem a compulsão de realidade; e na necessidade de aprender a ler antes de aprender que a “leitura” é uma forma apropriada para contemplar um pedaço de “papel brilhante”. Para ler as imagens é preciso ter conhecimento das referências, visto que a fotografia não impõe, por si só, como evidente ao receptor pois se trata de uma “*nonmessage*”, sua recepção necessita de um aprendizado dos códigos de leitura. Na contemporaneidade, tais códigos compõem e dialogam com a incorporação de sistemas de redes horizontais de comunicação, cuja base se dá em torno da internet, introduzindo transformações culturais em que a virtualidade se torna uma dimensão essencial da realidade (CASTELLS, 1999). As mudanças técnicas e as transformações em relação à imagem atravessam atualmente os mais diversos meios, percorrendo a comunicação virtual, a interface gráfica interativa dos aparelhos, proporcionando imagens que vão para além do “real”, explodindo em cores mais “vivas”, em imagens de 3 a 4 dimensões, *full HD* ou *4K*. O modo como interagimos com os aparelhos eletrônicos, como o computador por exemplo, depende da relação estabelecida entre a tela do computador e a plataforma visual do sistema operacional.

Há algumas décadas o sistema operacional comum dos computadores pessoais possuía a interface de linha de comando. A mediação entre usuário e informática se dava pela constante programação do primeiro sobre a segunda. Significa que, por exemplo, o gerenciamento de arquivos no computador se dava pela ordem escrita do usuário. Este digitava, via teclado, um comando escrito e a partir daí o arquivo era aberto, ou apagado, ou transferido de pasta, e assim por diante. Atualmente a interface é visual. Isso significa que não é preciso digitar comandos para as tarefas serem executadas. O usuário de hoje, via mouse por exemplo, interage com a imagem digital projetada na tela do monitor e, clicando ou arrastando, executa as tarefas normais de gerenciamento de arquivos. Por mais que atualmente possa parecer uma tarefa natural, interagir na imagem do computador, a maneira que fazemos hoje, condiciona uma série de questões envolvidas com a percepção humana. A "linha de comando" não deixou de existir, apenas mudou de lugar. Antes o próprio usuário de computador tinha de ser o detentor do conhecimento necessário para interagir com a linha de comando. Agora a linha de comando fica a cargo do programador. Ao usuário é mostrada uma outra camada que possibilita a interação, que é a visual. As camadas, visual e de linha de comando, se sobrepõem. A interação do usuário (não programador) com a interface do computador se dá pela primeira. (DORNELLES, 2004: 250-251).

A relação homem/ máquina foi modificada pelo desenvolvimento tecnológico dos produtos eletrônicos. No caso dos jogos, por exemplo, o modo como interagimos e como o percebemos é intermediado pela imagem. Os jogos dos anos 80 mantinham uma relação distanciada entre a tela da Tv e os jogadores.



Fig. 6 – Console Atari 2600, 1977. Fig. 7 – Console Xbox 360 com *Kinect*, 2005.

A interação era feita por um controle com comandos simples, com a qual era possível se movimentar nos sentidos: acima, abaixo, esquerda e direita. Hoje, os jogos propõem outras formas de interação onde o jogador se insere como parte do jogo. A interação dinâmica e a inserção do jogador no espaço visual virtual proporcionaram a sensação de que o espaço real (percepção multidimensional) mescla-se com o espaço imaginário proporcionado pela tela plana (percepção bi ou tridimensional). O *Kinect* do *Xbox 360*<sup>22</sup> permite aos usuários jogar sem a necessidade de um *joystick*<sup>23</sup>, a interação e o controle são realizados através dos movimentos corporais. Outra inovação nos jogos eletrônicos é a incorporação da imagem tridimensional. O jogador utiliza um teclado ou *joystick* para controlar as ações do jogo e o uso de óculos específico permite que a imagem tenha três dimensões; altura, largura e profundidade. Todas essas mudanças proporcionam outras formas de relação entre o “real” e a “ficção”. Realidade e

<sup>20</sup> Extraído de: [http://www.google.com.br/imgres?q=pac+man+controle+atari&um=1&hl=pt-BR&sa=N&biw=1024&bih=509&tbn=isch&tbnid=t0mu3App8drjJM:&imgrefurl=http://teclods-games.blogspot.com/2011/05/bits-8-bits-cpu-variante-do-processador.html&docid=ZfjsAhmJm6AK0M&imgurl=http://2.bp.blogspot.com/-vB0fppWsUS0/Tci6kgky-OI/AAAAAAAAABW0/n3DHWbB\\_scg/s1600/Atari2600.jpg&w=921&h=950&ei=3K2wToznL83pgQff-qjXAQ&zoom=1&iact=hc&vpx=762&vpy=110&dur=78&hovh=228&hovw=221&tx=167&ty=122&sig=105372557225587200032&page=1&tbnh=145&tbnw=140&start=0&ndsp=10&ved=1t:429,r:4,s:0](http://www.google.com.br/imgres?q=pac+man+controle+atari&um=1&hl=pt-BR&sa=N&biw=1024&bih=509&tbn=isch&tbnid=t0mu3App8drjJM:&imgrefurl=http://teclods-games.blogspot.com/2011/05/bits-8-bits-cpu-variante-do-processador.html&docid=ZfjsAhmJm6AK0M&imgurl=http://2.bp.blogspot.com/-vB0fppWsUS0/Tci6kgky-OI/AAAAAAAAABW0/n3DHWbB_scg/s1600/Atari2600.jpg&w=921&h=950&ei=3K2wToznL83pgQff-qjXAQ&zoom=1&iact=hc&vpx=762&vpy=110&dur=78&hovh=228&hovw=221&tx=167&ty=122&sig=105372557225587200032&page=1&tbnh=145&tbnw=140&start=0&ndsp=10&ved=1t:429,r:4,s:0), em 01/11/2011

<sup>21</sup> Extraído de: [http://www.google.com.br/imgres?q=kinect&um=1&hl=pt-BR&sa=N&biw=1024&bih=509&tbn=isch&tbnid=gK5fYaO2M\\_pOgM:&imgrefurl=http://www.techguru.com.br/kinect-era-para-estar-disponivel-no-brasil-hoje-mas/&docid=pxHBXFUv9HXGFM&imgurl=http://www.techguru.com.br/wp-content/uploads/2010/11/kinect1.jpg&w=615&h=300&ei=d8OwTsiAEMatgQeo\\_OGgAQ&zoom=1&iact=hc&vpx=432&vpy=212&dur=1280&hovh=112&hovw=231&tx=175&ty=63&sig=105372557225587200032&page=2&tbnh=85&tbnw=174&start=8&ndsp=10&ved=1t:429,r:7,s:8](http://www.google.com.br/imgres?q=kinect&um=1&hl=pt-BR&sa=N&biw=1024&bih=509&tbn=isch&tbnid=gK5fYaO2M_pOgM:&imgrefurl=http://www.techguru.com.br/kinect-era-para-estar-disponivel-no-brasil-hoje-mas/&docid=pxHBXFUv9HXGFM&imgurl=http://www.techguru.com.br/wp-content/uploads/2010/11/kinect1.jpg&w=615&h=300&ei=d8OwTsiAEMatgQeo_OGgAQ&zoom=1&iact=hc&vpx=432&vpy=212&dur=1280&hovh=112&hovw=231&tx=175&ty=63&sig=105372557225587200032&page=2&tbnh=85&tbnw=174&start=8&ndsp=10&ved=1t:429,r:7,s:8), em 01/11/2011

<sup>22</sup> Extraído de: <http://www.xbox.com/pt-BR/Kinect>, em 01/11/2011

<sup>23</sup> s. m. (pal. ing.) Dispositivo dotado de uma alavanca, com que se controla o movimento do cursor ou outro elemento na tela do monitor, utilizado frequentemente em jogos de vídeo e em algumas outras aplicações. Fonte: <http://www.dicionarioweb.com.br/joystick.html>, em 01/11/2011

ficção se conectam continuamente através dos aparelhos que funcionam automaticamente, por intermédio de funções ciberneticamente coordenadas umas às outras, num processo em que “o *input* de cada um deles é alimentado por outro aparelho; o *output* de todo aparelho alimenta outro” (FLUSSER, 1985). Ao longo dos séculos XIX e XX observamos “um supercomplexo de produção humana” em que os aparelhos se programam mutuamente e automaticamente através de atualizações constantes, num complexo “de caixas pretas compostas de caixas pretas” (FLUSSER, 1985:67). A questão das fronteiras entre as ações humanas e não humanas nas quais as tecnologias se inserem continuam a nos preocupar. Com a fotografia e seus debates sobre ação técnica e ação humana na captura das “imagens do real” vemos que a noção de “nonmessage” estaria relacionada a possibilidade tecnológica que separa os propósitos e intenções humanas da gênese automática da máquina, entretanto, ao colocar as imagens em movimento através das relações estabelecidas, podemos observar quais são as referências usadas para ler as imagens.

As imagens acomodam múltiplos significados à medida que dependem do estabelecimento de relações para tomar sentido e do conhecimento das referências para a leitura da imagem. Podemos levar em consideração quais são os olhares possíveis sobre as imagens, quais são os contextos em que são recebidas pelo espectador e como se dá a negociação de sentido que, muitas vezes, transcende a própria imagem e se cria a partir dos conceitos e contextos em que a imagem e o olhar se tocam. Assim como as palavras, as imagens também compõem os imaginários que constroem as ideias. Podemos acompanhar, através do polêmico filme etnográfico de Jean Rouch, *Les Maîtres Fous* (1954), o debate sobre a multiplicidade de interpretações sobre a mesma imagem: para alguns, o filme possui imagens perigosas ao não levar em consideração o impacto que as imagens poderiam ter para um público que não compartilha da linguagem e conceitos acadêmicos; para outros, o filme traz ao debate a questão da relação entre realidade e imaginário na prática cinematográfica e na análise antropológica. O filme etnográfico de Rouch mostra como os elementos trazidos pelo processo de desenvolvimento das cidades podem ser observados a partir das interpretações nos rituais *Hauka*. O grupo se reúne aos fins de semana na casa de Mountyeba, sacerdote dos *Hauka*. Lá se encontra a estátua do governador, com seus cabelos, bigodes e armas. Rouch descreve o processo ritual associando a elementos presentes nas cidades: o governador, as armas, o sistema jurídico através da realização de "confissões", a separação entre os "não sentenciados" e os "sentenciados". Após esta parte do ritual, observa-se o sacrifício de um cachorro, a assembleia convocada para discutirem se comeriam o cachorro cru ou cozido, e o deslocamento dos "sentenciados" para outro local em que eles deveriam incorporar os espíritos dos *Hauka* para

então poder voltar ao círculo sagrado. Durante as filmagens da incorporação, Rouch acompanha os movimentos rituais com a câmera. Este recurso de acompanhar o movimento e, portanto, não deixar a imagem estanque, levanta a questão da experiência sensorial traduzida para o audiovisual. Para Rouch era preciso filmar “como se estivesse em transe para que o efeito do filme aproxime-se do efeito ritual” (ROUCH apud Sztutman, 2005:122). *Les Maîtres Fous* teve sua circulação restrita a públicos intelectuais específicos durante a década de 1950, sendo exibido em locais público apenas após iniciada a descolonização, quando Rouch pode voltar a algumas aldeias no Níger. A periculosidade de tais imagens se dá, como observa Sztutman (2005), devido à ambiguidade das imagens criadas no ritual *Hauka* em que colonizados incorporam colonizadores, de tal forma que “não apenas mimetizam elementos ocidentais, como querem Taussig e Stoller, mas condensam e dão visibilidade às contradições vividas na experiência cotidiana da época” (SZTUTMAN, 2005:121). Dessa forma, Rouch não se abstém do fazer antropológico por sua proximidade com o cinema, pelo contrário, ele antecipa os dilemas contemporâneos através do cinema. De acordo com Hikiji “um destes dilemas é a inoperância dos grandes divisores - Nós-Eles, Ocidente-Oriente, Natureza-Cultura – para a descrição dos mundos híbridos que habitamos” (2013:115). Ao recusar categorias como branco/negro, irracional/racional, verdade/ficção e ciência/arte, Rouch corrobora para a subversão das fronteiras entre o real e o imaginário. O autor observa que para ele, enquanto etnógrafo e cineasta:

[...] não há quase nenhuma fronteira entre filmes documentários e ficcionais. O cinema, arte do duplo, é já a passagem do mundo do real ao mundo do imaginário, e a etnografia, ciência dos sistemas de pensamento dos outros, é uma travessia permanente de um universo conceitual a um outro, ginástica onde perder o pé é o menor dos riscos. (ROUCH apud Hikiji, 2013:115).

Os filmes etnográficos trouxeram a percepção das limitações na representação de mundos diversos ao colocar em questão a multiplicidade de interpretações sobre os fenômenos sociais ao trazer à superfície o terreno movediço em que os conceitos, pautados em formas dialógicas, desembocam em construções discursivas que se propõem a descrever um Outro genérico. As imagens fílmicas permitem marcar a experimentação no campo em um contexto duplo, através da exploração da relação estabelecida entre o observador e observado e pela sua relação com os espectadores, para quem as imagens pretendem comunicar a experiência do observador que simula um mundo possível de significados e de ações. Mundo que vai para além das palavras escritas e faladas, universo que contém em seu cotidiano imagens diversas que,

atualmente, percorrem as ruas, o lazer, o trabalho, a internet, a propaganda, a televisão, o conhecimento, etc. Imagens que, como observa Novaes, “não falam por si sós, mas expressam e dialogam constantemente com modos de vida típicos da sociedade que as produz” (2005:110). As imagens entrelaçam-se aos conceitos dessas imagens, modificando-se a si mesmas, à medida em que morrem e renascem. As imagens, vazias em si, movimentam seus sentidos nos interstícios.

A percepção da importância das imagens cotidianas para a compreensão das formas de pensar pode ser vista em trabalhos como o de Godard em seu filme-ensaio *Ici et Ailleurs* (1974). Com a proposta de filmar o processo revolucionário dos *Fedayin*, membros da guerrilha palestina, Godard viaja para o Oriente Médio, passando e capturando imagens na Jordânia, Líbano, Síria e dos membros do *Fatah*. Algumas cenas captadas entre fevereiro e julho de 1970, acompanhando os conflitos entre os habitantes da Palestina e o governo de Israel, e então ele retorna à França. Passados três meses de seu retorno, chega a notícia do massacre dos revolucionários que foram atirados pela janela de um prédio e queimados sob os gritos de “terroristas”. Ao notar a “morte das imagens” após todo o trabalho de organização do filme as contradições explodem através da percepção do que deu errado. Ao pensar o filme, inicialmente, Godard pretendia organizar as imagens através das ideias de luta armada, trabalho político, educação política, a passagem do tempo e a duração da guerra. Contudo, com o silêncio atual das imagens captadas o que lhe sobrou senão pensar sobre o filme? Ele observa, através do uso das partículas “e” e “ou”, sobre a limitação do pensamento baseado em dicotomias excludentes em que algo é isto *ou* aquilo, tal como em “homem ou mulher” e “pobre ou rico”. Entretanto, ao utilizarmos o “e”, que não é nem um nem outro, mas sim os dois, nos encontramos no espaço dos devires e das revoluções, ou seja, é na liminaridade proporcionado pelo “entre” que as coisas se fazem. Por exemplo, Deleuze em *O Pensamento e o Cinema* (2007) observa que, com Godard, é possível ver o processo de montagem (*raccord*) não como continuidade entre dois planos ou como associação, atração das imagens. O método do interstício entre imagens de Godard não é uma operação de associação, mas sim, de diferenciação, visto que “dado um potencial, é preciso escolher outro, não qualquer outro, mas de tal modo que uma diferença de potencial se estabeleça entre ambos, que venha produzir um terceiro ou algo novo” (DELEUZE, 2007:217).



Fig. 8 – Grupo de *fedayins*, Fig. 9 – Família francesa.

No caso *de Ici et Ailleurs*, ao colocar o casal francês em disparidade com o grupo *fedayin*, é possível olhar a “diferença irreduzível que permite escalonar as semelhanças”, ou seja, é através da percepção da fissura entre as cadeias de imagens que torna-se possível caminhar para além dela. De acordo com Deleuze, o filme deixa de ser “imagens em cadeia...uma cadeia ininterrupta de imagens, escravas umas das outras, e das quais somos escravos”, tal como observa Godard, para tornar-se “nem isto nem aquilo”, espaço em que é possível fazer-se ver o indiscernível. Ao apresentar de modo contínuo sucessões de imagens documentais, sonoras, textuais, coladas umas às outras, o aparente descontínuo apresenta-se de modo a proporcionar a percepção de que as imagens, assim como as coisas, constituem-se nos interstícios. Os filmes se constituem em uma sequência de imagens em que “o tempo substitui o espaço e fala no seu lugar” (GODARD, 1975). O espaço, a luta armada dos *fedayins*, é substituída por uma espécie de tradução, de sentimento que se tem do espaço. Nesta dupla identidade em que tempo e espaço são encadeados um ao outro, Godard observa que é preciso abandonar o modo de pensar (sistema de perguntas e respostas) e achar outra coisa. Mas, como achar outra coisa quando não percebemos o automatismo de nossas palavras e ideias? Ele nos traz o questionamento das imagens simples e cotidianas. Imagens que passam despercebidas e que se repetem. Imagem que detém poder quando reforça um som e se torna conceito atrelado ao próprio som, representando-o. Por fim, ele pontua nossa incapacidade de ver e ouvir as imagens pois, assim como todas as outras pessoas, nós dizemos coisas sobre as imagens que não são exatamente o que elas dizem sobre si mesmas. A questão não estaria no caráter mimético da imagem com a realidade, tampouco, num caráter intrínseco entre seus elementos e seu sentido visto que, dado as relações entre ação técnica e ação humana, seu produto deixa de ser apenas fruto da intenção humana, sendo então nos interstícios que seu significado passa

<sup>24</sup> <http://www.jonathanrosenbaum.net/2015/12/here-there-and-down-under-tk/>

<sup>25</sup> <http://worldscinema.org/cgi-sys/suspendedpage.cgi>

a ser posicionado. Ao caminharmos da fotografia ao ciberespaço podemos observar como as imagens são construídas, compartilhadas, situadas e suscetíveis de múltiplas interpretações. Imagens que são consumidas, materializadas em produtos, em percepções, em ideias e conceitualizações. Imagens mutáveis através das tecnologias, das interpretações e associações a outras imagens; e que possuem contextos, situações e relações que permitem múltiplas forma de olhar e interpretar. Ao considerarmos o caráter relacional dos discursos sobre as imagens, olhando as diferenças de valor não como residente à natureza intrínseca das coisas mas como o resultado de práticas relacionais, nos propomos a pensar no que é colocado junto com o que, de qual maneira e por qual propósito.

## 2 OS CAMINHOS DA PESQUISA: IMAGEM, CIBERCULTURA E O PROBLEMA DA PRÁTICA DE COSPLAY.

Um ponto no tempo, quando um som detém o poder sobre os outros. Um ponto no tempo, quando esse som procura quase desesperadamente, manter esse poder. Como esse som detém o poder? Deteve poder porque em um dado momento ele se fez representado por uma imagem. [...] É possível tomar o poder quando a imagem, ao mesmo tempo em que reforça um som, apresenta-se em seu lugar, quando a imagem, por sua vez, se faz representar por um outro som. Como um operário se faz representar por seu sindicato e essa organização traduz isso pelas palavras de ordem que ela aplica em volta do operário? Um garotão que lê pornô para esquecer a fábrica. Qualquer imagem cotidiana fará parte de um sistema vago e complexo pelo qual habito o mundo e graças ao qual o mundo me habita. Qualquer imagem. Cotidiana. Esquecer a fábrica. Página 187. Esquecer a fábrica. Ele abre brutalmente os joelhos. Um sistema vago e complexo. E mergulha a cabeça entre as coxas...

*Ici et Ailleurs*, Godard, 1974.

O que são as imagens? Durante meu contato inicial com a fotografia me deparei com algumas questões como, por exemplo, a captura do olhar através dos ângulos, dos jogos de luz e sombra, das tecnologias disponíveis (suportes) e também das ênfases construídas pelos enquadramentos, recortes temporais que abrigam múltiplos olhares. Ao experienciar o ato fotográfico com os *cosplayers*<sup>26</sup> nos eventos de cultura pop, passei a pensar sobre a fotografia como algo além da sua materialidade. Mas, então, como pensar a imagem? Ela é suas formas, contornos, alternâncias de luz e sombra, seus elementos técnicos de captação de luz? A imagem

---

<sup>26</sup>Pessoas que se vestem como personagens.

é *bits, pixels, gif, jpeg* ou *png*<sup>27</sup>? Ela é subjetividade traduzida pela composição de elementos, objetos e coisas? A imagem fotográfica suscita, desde o seu surgimento, múltiplos discursos que envolvem a observação de seus elementos técnicos, estéticos, filosóficos, sociológicos, semiológicos e antropológicos, assim como seus estilos, gêneros e usos de acordo com os postulados teórico-metodológico de cada área do conhecimento. Poderíamos dizer que se tratam de diferentes perspectivas sobre o mesmo objeto, contudo, inclino-me a compreender a imagem fotográfica, como observa Samain (2005:13), “como maneira de ver e de pensar” ao invés de a observar como um dado que pode ser interpretado de várias formas. Este “modo de ver e pensar *por imagens*” nos parece estranho, principalmente, quando fomos educados a ver e pensar por palavras.

Esta primeira dificuldade em relação à fotografia na pesquisa me trouxe a questão de “como olhar” a imagem. A preferência pelo uso de enquadramento diametralmente oposto entre referente e fotógrafo na captura das imagens pauta-se na noção de que o pesquisador deveria se posicionar como observador do objeto. As relações entre modos de olhar a escrita e a imagem nos textos antropológicos apontadas no capítulo 1 colaboram para que seja possível compreender que, apesar da ideia de que haveria uma “familiaridade e linguagem comum” entre pesquisador/pesquisado, à fotografia fica o status de registro da cultura Outra. Com Malinowski, vemos que as implicações técnicas do uso da imagem e suas estratégias se sobrepõem aos questionamentos e considerações sobre quais são as bases em que esta familiaridade sobre o modo de olhar é construída. Poderíamos partir do pressuposto de que, por eu ser parte dessa geração em que o acesso às tecnologias e à comunicação visual se desenvolveram de forma tão rápida, também estaria a par dos “nativos”, pois estou imersa nas práticas de compartilhamento de imagens em redes sociais tal como *Facebook, Instagram* e *WhatsApp*, assim como minhas fotografias pessoais também envolvem, assim como tantas outras pessoas na atualidade, *closes*, filtros, edições e ângulos proporcionados por aplicativos e embaladas, muitas vezes, por validação social através de “curtidas”. No entanto, ao me posicionar como “quem pesquisa”, acabei por colocar o que é pesquisado na condição de “um outro que exprime sua cultura naturalmente” sendo, portanto, observado por aquele que usa sua cultura culturalmente para analisar.

No começo de 2013, os sites *4Cosplay Magazine* e *Melhores Cosplayers do Mundo – Brasil* lançaram a campanha “Respeite o Cosplay”. A iniciativa se deu devido às situações constrangedoras relatadas ao longo de 2012 e 2013 em diversos eventos em várias regiões do

---

<sup>27</sup>Tipos de arquivos em que as imagens são configuradas.

Brasil. Além da inconveniente falta de controle sobre suas imagens, muitos *cosplayers* relatam sobre casos de assédio sexual e moral nos eventos e nas redes sociais. Estas situações não se restringem aos *cosplayers* brasileiros, a *Comic Con* norte americana, por exemplo, é sem dúvida um dos principais eventos mundiais que contam com a presença dos *cosplayers* e tem-se observado, através dos sites oficiais e fotografias de campanhas publicitárias, que os casos de assédio sexual e moral também tem sido exposto.<sup>28</sup> De acordo com o site *4Cosplay Magazine*, o *cosplay bullying* define-se por “atitudes preconceituosas, agressivas e intencionais contra uma pessoa que veste um *cosplay* que teoricamente não se adequa ao “padrão” de corpo do personagem, sofrendo assim com críticas e levando muitas vezes o *cosplayer* a desistir ou abandonar o uso dele”.<sup>29</sup>

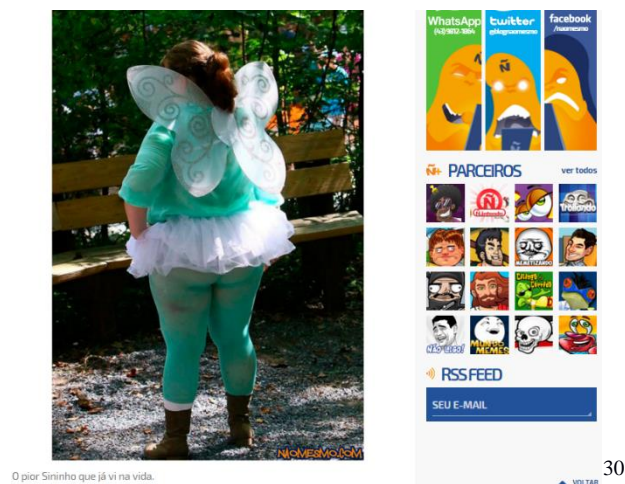


Fig. 10 – Imagem postada no site Nãomesmo, como exemplo de *cosplay* que não deu certo (*cosplay fail*).

Nas redes sociais este modo de agir é associado ao "*the zuera never ends*", ato de brincar com os participantes das redes sociais através de imagens satíricas e frases de humor elaboradas através da associação e interpretação de figuras disponibilizadas na internet. De modo intertextual, imagens disponibilizadas na internet são utilizadas pelos internautas como meio de comunicação, ou seja, a linguagem tangencia o campo textual e visual. Ao conectar o local e o global, as redes de comunicação interativas intensificaram a formação de um sistema que se apresenta como multimodal e multicanal, integrando todas as formas de mídia. Em *A Sociedade em Rede* (1999), Manuel Castells observa que a separação entre a comunicação escrita e o

<sup>28</sup><http://www.chicagonow.com/portrait-of-an-adoption/2014/07/san-diego-comic-con-how-to-combat-stereotypes-and-bullying-in-pop-culture/>

<sup>29</sup><http://www.4cosplay.com.br/2013/06/cosplay-bullying.html>

<sup>30</sup> <http://www.naomesmo.com.br/da-serie-cosplay-fail-da-semana-2/>

sistema audiovisual de símbolos e percepções, apesar de permitir o discurso racional, estabeleceu uma hierarquia social entre eles. No entanto, nos tempos atuais, a transformação tecnológica permitiu a "integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa", ou seja, a integração em um mesmo sistema que reúne as modalidades escritas, orais e audiovisuais da comunicação. Neste ambiente interativo, a noção de “zuera” alcançou notoriedade nas redes sociais ao mesmo tempo em que houve a expansão dos memes<sup>31</sup>, que são imagens humorísticas que se tornam virais na internet, ou seja, que são compartilhadas por muitas pessoas em um curto espaço de tempo. Observa-se em algumas pesquisas, principalmente na área de comunicação, a compreensão dos memes como fragmentos culturais ou como gene cultural que se perpetua através da replicação.<sup>32</sup> Nesta perspectiva a imagem é observada como objeto que ganha vida através de sua circulação no ciberespaço, entretanto, o principal dado/informação sobre a qual essa forma de análise se pauta, apenas aponta para as entradas (*input*) e as saídas (*output*). No caso dos conflitos em relação à prática de *cosplay*, estes dados auxiliam a notar algumas contradições, e serviram como ponto de partida à medida que, para pensar as imagens e suas interpretações, é preciso considerar os fluxos e espaços pelos quais as imagens percorrem. Espaços cujas referências são extraídas de jogos, filmes, séries e desenhos, englobando em seu público os *gamers*, os *nerds*, os *otakus*, os *geeks* e os *cosplayers*.

Nesta pesquisa, ao caminhar pelos debates sobre as relações entre técnicas humanas e não humanas na construção das imagens da cibercultura, percebi as dificuldades em relação a uma metodologia que unisse as comunidades das redes sociais com os eventos e convenções voltados para a cultura pop, e em relação ao modo de olhar para esse universo tendo apenas como base o uso de termos próprios. Os problemas trazidos pelo processo de pesquisa envolveram-se em torno de questões como a relação entre o humano/não-humano proporcionado pela constante incorporação das tecnologias na vida e, principalmente, na comunicação; e a relação Eu/Outro, onde pensar tal interação nos leva a perceber uma essência não natural do Eu<sup>33</sup>. Ao desconstruirmos alguns conceitos prévios sobre as coisas nos deparamos com um certo vazio. Este, comumente compreendido como ausência, pode ser visto como a desilusão da existência de conceitos absolutos e a abertura para a compreensão de que

---

<sup>31</sup>Imagens que se tornam virais na internet, ou seja, que alcançam uma grande quantidade de compartilhamentos em um pequeno período de tempo. O termo foi associado à noção de meme, de Richard Dawkins, no livro *O gene egoísta*.

<sup>32</sup>Ver: Recuero, R. C. “Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia”, 2007.

Ver: Vale, S., Maia A., Escalante, P. “O meme é a mensagem: uma análise sobre o fenômeno Harlem Shake.” 7º Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Cibercultura. 2013.

<sup>33</sup>Cf. Haraway, D. *A noção de ciborgue*.

as coisas, em essência, não existem. Se não há como extrair qualquer significado intrínseco dos objetos, nos interessa entender o valor que estes têm na relação entre as coisas, ao invés de procurar um significado amplo e englobante. A compreensão de que as noções de Eu/Outro, Natureza/Cultura e Ficção/Real deixam de ser compreendida como unidades homogêneas, dotadas de termos próprios, trouxe a percepção de que não há lugares fixos. São as relações estabelecidas entre as coisas que, ao tomarem posicionamentos dentro das relações, fazem conexões e constroem sentidos<sup>34</sup>. Levando-se em consideração tais problemas, a primeira parte deste capítulo pretende apresentar as associações e dissociações entre os discursos presentes nos modos de leitura dos *comics* e dos *mangás* observando as mudanças narrativas trazidas pelos questionamentos das separações entre ficção e realidade através das aproximações entre as narrativas da ciência e da ficção. Ao observar seu caminhar entre grandes guerras, impérios, tecnologias e híbridos colabora para olharmos e considerarmos perspectivas diversas para o mesmo “objeto”, não com a pretensão de colocá-los em um suposto nível de igualdade, mas para que seja possível apresentar um espaço criado em que as narrativas das práticas relacionais acompanhadas entre os praticantes de *cosplay* foram vistas. Na parte subsequente, apresentaremos os problemas da prática de *cosplay*, através da exposição de eventos e situações em que podemos observar as articulações e posicionamentos utilizados nos conflitos que envolvem seus praticantes, assim como as mudanças proporcionadas por tais movimentos.

## 2.1 ENTRE HUMANOS E NÃO-HUMANOS: DAS NARRATIVAS DOS IMPÉRIOS À PRODUÇÃO DOS HÍBRIDOS NAS IMAGENS DA CIBERCULTURA.

As relações entre a ficção, a ciência e as transformações nas formas de pensar o ser humano e não humano, assim como o questionamento acerca do que é a natureza e a cultura presentes nas narrativas da ficção científica não estavam tão distantes das preocupações acadêmicas no início do século XX. Em “Imagens da Cibercultura” (2005), Joon Ho Kim observa que, no final da década de 40 nos Estados Unidos, mesmo período em que a ficção científica passou a ampliar seu público, era lançado o livro *Cibernética* (1948) em que Wiener propunha unir em uma única disciplina científica a base para a compreensão de sistemas de controle e comunicação, independente destes serem humanos ou não-humanos. Esta forma de pensar influenciou o surgimento de novas disciplinas tais como a informática, a biotecnologia e a robótica, e a percepção das limitações das dicotomias que separam a mente entre interior e

---

<sup>34</sup>Cf. Wagner, R. *A invenção da Cultura*.

exterior. De acordo com Oliveira (2003), ao problematizar as fronteiras entre subjetividade, tecnociência e espaço-tempo, as ficções científicas trazem interrogações que transpõem as fronteiras entre natureza e cultura a partir do questionamento acerca do que é humano e não-humano. Entretanto, até a metade do século XX a ficção científica foi considerada como produto da cultura de massa, carecendo de espaço e atenção dos círculos acadêmicos. A autora observa que ícones da ficção científica tais como viagens no tempo e locais exóticos/inexplorados, humanos e seres extraterrestres com super poderes, robôs e supercomputadores, etc., trazem referências e perspectivas pertinentes ao desenvolvimento científico e tecnológico em que as mudanças na percepção acerca do espaço, tempo e homem foram associadas a novas experiências do sujeito e novas formas de organização social. A associação entre as narrativas científicas e as narrativas da ficção seriam visíveis ao observarmos as relações entre as histórias, por exemplo:

[...] As ficções fantásticas (a ficção científica e sua irmã, a fantasia) são herdeiras das fábulas e das narrativas de viagens. As fábulas descrevem seres maravilhosos e lugares exóticos. Seu objetivo, diz Asimov, é o mesmo da ficção científica: "descrever a vida tal como não a conhecemos" (ASIMOV, 1984, p. 120). A justaposição entre o conhecido e o estranho, o Eu e o Outro, o existente e o não-existente, revela que o tema comum à fábula, ficção científica e fantasia é a interrogação de nossa humanidade e de nosso mundo a partir da presença de um Outro ser (pigmeus e trogloditas, alienígenas e robôs, ou duendes e ogros) ou de um Outro mundo (as culturas orientais, os planetas longínquos, os reinos de fadas). E é claro que as viagens realizadas e os seres visitados (ou criados) dependem do potencial de saber (mágico, religioso ou científico) de cada cultura. A partir de uma ou várias mudanças nas esferas de subjetividade, saber e espaço-tempo, a fábula e a ficção fantástica exercitam a curiosidade e o deslumbramento sobre seres e mundos desconhecidos como estratégia de problematização de nossa própria humanidade e de nosso potencial de exploração no mundo. (OLIVEIRA, 2003:181).

Para Oliveira, a própria concepção de Modernidade, suas separações entre homens, animais e máquinas, proporcionou as condições para o nascimento da ficção científica. A tecnologia, considerada pela epistemologia moderna como “instrumento de alienação ou libertação do indivíduo, mas nunca como algo que se imbrica com os modos de subjetivação” (OLIVEIRA, 2003:182), obscureceu a possibilidade de pensar sobre o que é humano. Pautada na razão iluminista e nas acepções de organização social e controle da natureza pela ciência cuja narrativa se desenvolveria de forma geral e linear, os cientistas e pensadores estariam em busca da realização e concretização do que a autora chama de Utopia Moderna, enquanto os escritores de ficção científica, utilizando-se de narrativas de outras utopias, distopias e heterotopias trazidas pelos deslocamentos das fronteiras entre as subjetividades e tecnociências

nos traria considerações interessantes acerca das transformações ontológicas pelas quais a humanidade atravessa. A comunicação mediada por computador e a crescente incorporação das tecnologias no nosso cotidiano, do lazer ao trabalho e à nossa forma de ser e habitar no mundo, tem levantado diversos questionamentos acerca dos conceitos que orientavam a percepção de tempo/espaço, virtual/real, homem/máquina e etc. Todas essas mudanças tem transformado, sensivelmente, o modo como compreendemos a subjetividade humana. Podemos tomá-la pelas provocações de Haraway ao pensar o ciborgue, não como unidade ou como sujeito, mas como fluxos e intensidades. A partir da observação de “intervenções” que afetam humanos e não-humanos, de modo a confundir suas existências, observa-se que, por um lado, encontra-se a “mecanização e eletrificação do humano”, por outro, a “humanização e subjetivação da máquina”. Ela coloca que o surgimento de tecnologias que visam induzir, artificialmente, o estado das coisas, tal como estratégias cirúrgicas (implantes, transplantes, próteses, etc.), formas de controle do corpo (biotecnologia), realidades virtuais, máquinas que ampliam as capacidades humanas, clones e formas de reprodução artificial, contribuíram para repensar e deslocar a subjetividade humana, à medida que desloca a percepção que foi construída pela filosofia, por exemplo, de “sujeito pensante, racional e reflexivo, considerado como a origem e o centro do pensamento e da ação, que esteve subjacente, até recentemente, às principais teorias sociais e políticas ocidentais”(HARAWAY, 2009:13). Sujeito este que serve de fundamento para a ideia moderna e liberal de democracia, de educação e de conhecimento. Sujeito que, ao se deparar com o ciborgue, esta criatura “tecno-humana que simula o humano”, mas que não pode ter suas ações e comportamentos avaliados retrogradamente a nenhuma interioridade, racionalidade ou essencialidade com a qual caracterizamos o humano, nos leva a refletir sobre os limites que definem o que é natureza e cultura.



Fig. 11 – Orelha construída a partir de células de cartilagem humana. Fig. 12 – Robocop, personagem sofre um acidente e é mantido “vivo” como um policial ciborgue.

Com a popularização da ficção científica e a formação de grupos que conviviam e admiravam tais temáticas iniciou-se, no ano de 1939 em Nova York, a *Worldcon* (*World Science Fiction Convention*)<sup>36</sup>. Com o intuito de reunir os fãs do gênero literário que misturava criaturas humanas e não humanas, tecnologia, ciência e viagens no tempo, o evento manteve sua continuidade até os dias atuais, exceto entre os anos de 1942 a 1945, devido ao período da II Guerra Mundial. Através de histórias como *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870) de Júlio Verne, *A Guerra dos Mundos* (1898) de H. G. Wells, *Eu, Robô* (1950) de Asimov e *Fahrenheit 451* (1953) de Bradbury, passando por super heróis como *Superman* (1938) e *Batman* (1939) da DC Comics, *Tocha Humana* (1939) e *Capitão América* (1941) da Marvel; a ficção científica, antes restrita a um público específico, ganhou popularidade nos meios de comunicação. Seu auge ocorreu no início da década de 1950, através da sua expansão para jornais, Tv's, filmes e revistas especializadas. De acordo com Ciro F. Cardoso (2004), no final da década de 40, início dos 50, observa-se a passagem das narrativas de impérios e invasões para histórias que se centravam na noção de *hybris*.

Isto tem a ver com a ambiguidade básica da época diante da tecnologia. Desde a Segunda Guerra Mundial, os gastos estatais com ciência e tecnologia eram crescentes. As pessoas viam há várias décadas, aliás, os elementos de bem-estar que, com isto, podiam fazer se presentes; mas, concomitantemente,

<sup>35</sup> <http://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-mais-crues-experimentos-cientificos-feitos-com-animais/>  
[http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://ano-zero.com/wp-content/uploads/2014/06/ciborgue-robocop.jpg&imgrefurl=http://consciencia.ano-zero.com/2014/07/07/robocop-e-o-pos-humano/&h=394&w=700&tbnid=T0dDOzl29abBrM:&docid=zkuq9lDoAWA0NM&ei=s0xGVpKVlOnf-QGB84mwAg&tbnm=isch&ved=0CBsQMygAMABqFQoTCNK6-\\_6ijskCFYlvPgodgXkCJg](http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://ano-zero.com/wp-content/uploads/2014/06/ciborgue-robocop.jpg&imgrefurl=http://consciencia.ano-zero.com/2014/07/07/robocop-e-o-pos-humano/&h=394&w=700&tbnid=T0dDOzl29abBrM:&docid=zkuq9lDoAWA0NM&ei=s0xGVpKVlOnf-QGB84mwAg&tbnm=isch&ved=0CBsQMygAMABqFQoTCNK6-_6ijskCFYlvPgodgXkCJg)

<sup>36</sup>Site oficial da Worldcon: <http://www.wsfs.org/>.

temiam a bomba atômica e, a seguir, a de hidrogênio, sobretudo depois que tal tecnologia bélica foi adquirida pelos soviéticos. Os jornais anunciavam, também, efeitos deletérios das radiações decorrentes dos testes atômicos efetuados no Oeste dos Estados Unidos. Comentava-se muito, outrossim, o uso que os nazistas haviam dado à tecnologia (câmaras de gás e fornos crematórios, por exemplo) e, mais em geral, o fato de que a mais tecnológica das guerras, que havia terminado recentemente, fora também a mais mortífera da História. Em função do acesso dos russos à era nuclear, reforçou-se a histeria anticomunista, que chegou ao auge, no assunto da bomba, em acusações de espionagem a favor dos russos e na execução do casal Rosenberg em 1953, após um processo que dividiu o país. (CARDOSO, 2004:133).

Este contexto de medo e preocupações pode ser expresso nas iniciativas políticas de queima pública de revistas em quadrinhos em 1948, além da instalação de uma comissão pelo Senado em 1950, para a investigação do crime organizado em que desenhistas, editores e profissionais da saúde foram ouvidos para se considerar a influência negativa dos quadrinhos, em especial, quando a temática envolvia terror ou crimes. Em 1954, por atuação e intervenção das autoridades, iniciou-se uma pressão para que tais temáticas fossem proibidas. O respaldo científico para vetar esta forma de expressão se deu a partir de pesquisas realizadas pelo médico alemão Fredric Wertham – que estava entre os membros da comissão realizada pelo Senado em 1950 - e pela publicação de seu livro *Seduction of the Innocent* (1954), em que as questões sobre a violência e casos de delinquência juvenil passaram a ser associados aos consumidores de histórias em quadrinhos.



Fig. 13 - Queima de quadrinhos, Nova York.

**The Code's Impact**

CBLDF columnist Joe Sergi writes:

*Although the Comics Code Authority had no official control over publishers, most distributors refused to carry comics that did not carry the seal. On December 24, 1954, The New York Times reported "NEW COMIC BOOKS TO BE OUT IN WEEK, First 'Approved' Issues Put More Clothing on Heroines and Tone Down Violence" by Dorothy Barcla. Soon, other stories appeared around the country and even in other parts of the world were talking about it. Here are some samples:*

**Clean-up by Comics 'Czar'**

NEW YORK, December 29 (A.A.P.)—The U.S. comic book "czar," Mr. Charles Murphy, said yesterday his office had removed at least 70 per cent of objectionable material from the 60 million comic books distributed monthly.

Reporting on the first day of cleaning up the new territory of the work done by the Comics Magazine Association of America, Murphy said he had removed 70 per cent of objectionable material from the 60 million comic books distributed monthly.

Murphy said he had removed 70 per cent of objectionable material from the 60 million comic books distributed monthly.

**Comic Book Bans Reported Working**

NEW YORK, Dec. 29 (UP)—Comic book "czar" Charles F. Murphy reported today that his office has removed at least 70 per cent of objectionable material from the 60,000,000 comic books distributed monthly.

Reporting on the first two months of his work since the Comic Magazine Association of America adopted a code to tone down sex, crime and horror in its products, Murphy said he is hopeful of cleaning up the remaining 30 per cent.

Murphy, code administrator for the association and a former New York city magistrate, said he and his staff have banished 200 obscene drawings for comic books and rejected 100 proposed stories.

**Comic Books Getting Face-Lifting**

NEW YORK, Dec. 29 (AP)—The U.S. comic book "czar" Charles F. Murphy said today that his office has removed at least 70 per cent of objectionable material from the 60 million comic books distributed monthly.

**Okayed Comic Books Put Clothes on Dior Look Girls**

NEW YORK, Dec. 29 (AP)—The U.S. comic book "czar" Charles F. Murphy said today that his office has removed at least 70 per cent of objectionable material from the 60 million comic books distributed monthly.

Fig. 14 - Reportagens dos jornais de Nova York sobre o caso, 1954.

<sup>37</sup> Site oficial da *Comic Book Legal Defense Fund*. <http://cblddf.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>

Ameaçados de “extinção” pelas pressões da época, os profissionais e editores de quadrinhos se reuniram em torno da *Comics Magazine Association of America*, numa estratégia de auto-regulamentação com a criação do *Comics Code Authority*. Neste processo, a E. C. Comics, cujos principais títulos possuíam as temáticas de horror, vampiros, lobisomens e almas penadas, teve que retirar suas produções do mercado. Tal ocorrência se deu devido a alguns pontos específicos do código em que era proibido cenas de violência associadas a essas temáticas. De acordo com o preâmbulo de 26/10/1954, era expressamente proibido o uso ou menção as palavras terror e crime, a sexualidade deveria ser retratada de modo a não ferir a instituição do matrimônio e as vestimentas deveriam estar de acordo com as normas sociais vigentes, assim como o respeito pelos pais, pelas instituições e pelo código moral e comportamento honrado seriam fomentados<sup>38</sup>. As mudanças e intervenções não ocorreram apenas em relação aos temas e conteúdos, como também nas formas de apresentação visual e na quantidade de produções publicadas, visto que em muitos estados americanos houve a rejeição comercial de quadrinhos, com a alegação de que eram prejudiciais; e a restrição comercial, com a permissão de apenas alguns títulos a serem publicados.



<sup>38</sup> *Comics Code*, 1954. <http://cblf.org/the-comics-code-of-1954/>

<sup>39</sup> <http://cblf.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>

Fig. 15 – versão original de *Capitão América*, Fig. 16 – versão censurada.

Os conflitos em torno dos *comics* continuaram na década de 60 com o surgimento dos quadrinhos *underground*, em grande parte produzidas por estudantes de Belas Artes das universidades, que utilizavam de sátira, sexualidade e ironia como forma de contestação. Em 1969, os gerentes de duas livrarias foram acusados de vender material obsceno. O material em questão era a revista *Zap*, que de acordo com a *Comic Book Legal Defense Fund*, continha em suas páginas tópicos como política, religião, raça, classe e uso de drogas, utilizando uma roupagem agressiva, escatológica e sexualmente explícita. O julgamento do caso, em 1970, determinou que o material era impróprio, alegando que a perspectiva da elite intelectual que compunha a defesa não condizia com a perspectiva do leitor comum, que deveria ter sua integridade protegida pela lei. Em junho de 1973, a Suprema Corte dos Estados Unidos criou o Teste Miller, que dispunha de três itens para classificar se um material era obsceno ou não<sup>40</sup>:

1. *Whether the average person, applying contemporary community standards, would find that the work, taken as a whole, appeals to the prurient interest;*
  2. *Whether the work depicts or describes, in a patently offensive way, sexual conduct or excretory functions specifically defined by applicable state law;*  
*and*
  3. *Whether the work, taken as a whole, lacks serious literary, artistic, political, or scientific value.*
- (Marvin Miller v. Estado da Califórnia 413 U.S. 15)*

Como podemos observar, o critério de seleção era baseado no que se considerava a norma dominante da comunidade, entretanto, com a massiva campanha desencadeada desde *Seduction of the Innocent*, de Wertham, os *comics* quase desapareceram entre as décadas de 60 e 70, época em que os quadrinhos japoneses (*mangás*) começaram a ser divulgados nos Estados Unidos. De acordo com Sonia Luyten (1995), títulos como *O Lobo Solitário* (1970) de Kazuo Koike trouxeram uma nova perspectiva para os quadrinhos norte-americanos.

---

<sup>40</sup>Caso Miller v. Califórnia. <https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/413/15>



Fig. 17 – *O Lobo Solitário*, Kazuo Koike. Fig. 18 – *Batman: The Dark Knight Returns*, Frank Miller.

Podemos observar tal influência nos trabalhos de Frank Miller, criador do visual sombrio e violento de Batman em *The Dark Knight Returns* (1986), precursor do novo movimento que renovou a linguagem dos *comics* e, com a ruptura dos limites dos quadrinhos convencionais, trouxe um maior dinamismo visual. Os quadrinhos das décadas de 50/60 possuíam “forte influência dos estudos de Belas Artes empreendidos por seus desenhistas, numa tradição de representação derivada, em última análise, da arte grega e sua reinterpretação renascentista (os desenhos dos quadrinhos japoneses ou *mangá* foram sempre muito mais sumários, caricaturais)” (CARDOSO, 2004:16). A partir da década de 70, observa-se uma significativa mudança no valor associado aos *comics*, considerando-os como a nona arte por estudos acadêmicos que o observavam como “potencial de inserção no imaginário social de uma maneira mais dialética” (SANTOS, 2011). Entretanto, se o enfoque acadêmico sobre os *comics* e seu universo se debruçava sobre questões como a contra cultura e a indústria cultural, a perspectiva sobre os quadrinhos e produções orientais eram observadas como expressões das formas de conhecimento do Oriente.

<sup>41</sup> <http://www.animeclick.it/manga/Shin+Lone+Wolf+and+Cub>

<sup>42</sup> <http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2012/07/20/hq-do-batman-de-1986-tem-cena-de-atirador-em-cinema.htm>

De acordo com Janaina Santos (2011), os estudos sobre as histórias em quadrinhos, tais como no trabalho de McLuhan, observam os personagens como ícone ou símbolo comportamental, movimento visível entre os personagens dos quadrinhos norte-americanos onde a percepção das mudanças se dá em relação ao meio e não ao conteúdo. Quando pesquisamos sobre a história dos quadrinhos norte-americanos, normalmente o enfoque se dá em relação ao contexto político e às disputas entre a liberdade de expressão e a restrição e controle nos períodos de tensão política, enquanto que em relação ao *mangá*, observa-se que após a II Guerra, o Japão aderiu à sua Constituição uma cláusula que renunciava à guerra e proibia a manutenção de forças armadas aéreas, navais ou terrestres, mas que sua estrutura editorial e estética permitiu uma maior possibilidade criativa e representativa. Tal amplitude do *mangá* estaria no fato de que as produções são publicadas, primeiramente, em trechos compilados com outras produções e, em caso de popularidade, são integralmente publicados em forma de livro. Apesar dos quadrinhos japoneses já terem se consolidado antes da II Guerra Mundial, foi no período pós-guerra que surgiu uma grande variedade de temas. Diferente de outros países, como os Estados Unidos, que utilizaram nos desenhos em quadrinhos (*comics*) a temática bélica<sup>43</sup>, o Japão focou suas histórias nos esportes como boxe e luta livre. Acerca disso, Sonia Luyten observa que:

Os mangás do pós-guerra não exploraram o tema bélico, como foi feito em outros países, por uma única razão: O Japão hoje é a única grande nação do mundo a ter uma cláusula em sua Constituição renunciando à guerra para sempre e proibindo a manutenção de forças de combate aéreas, navais ou terrestres. (SCHODT apud LUYTEN, 2000: 28).

Como forma de transpor as dificuldades econômicas, o segmento editorial passou a publicar os desenhos em quadrinhos em papel jornal reciclados. Morei durante quatro anos na cidade de *Iida*, no estado de *Nagano*, e é notável a quantidade de *mangás* que se pode encontrar em espaços como *coin laundry*, salas de espera ou refeitórios de fábricas. Os *mangás* são compilados em papel monocromado com cerca de 200 a 500 páginas, tornando o custo de sua impressão bem barata. A produção material associada aos *mangás* é vasta. Os desenhos mais famosos ganham versões em *OVA (Original Video Animation)*, que são histórias paralelas com cerca de 30 minutos, feitas para lançamento fora da série, estampas em produtos como, roupas de cama, utensílios domésticos, objetos de decoração ou para colecionadores<sup>44</sup>, roupas e

---

<sup>43</sup> As principais editoras americanas são a Marvel e a DC *Comics*. Alguns dos personagens mais famosos são Superman e Capitão América.

<sup>44</sup> As miniaturas de personagens são bastante comuns em eventos de *anime*, seus preços variam de menos de 10 reais até mais de 100 reais.

adereços, materiais escolares, brinquedos, produtos alimentícios, etc. Diferente da estrutura narrativa dos *comics* que, muitas vezes, mantém os personagens por décadas, mudando sua apresentação e enredo (vejamos o caso do *Superman*, cuja vestimenta foi modificada ao longo do tempo ou do *Batman* que passou a ter uma leitura mais sombria); nos *mangás* é possível observar que, mesmo que a duração seja longa, as narrativas possuem começo, meio e fim.<sup>45</sup> Além disso, o fato de serem separados por classe, gênero e idade, permitiria uma diversificação de temas e conteúdos direcionados ao público alvo, tais como o *jidaigeki* (dramas históricos), *mecha* (robôs e tecnologia), *cyberpunk* ou *steampunk* (misturas temporais, sociedades distópicas), o *shounen* (para homens jovens), o *shoujo* (para mulheres jovens), o *josei* (mulheres adultas), o *seinen* (homens adultos), o *shounen ai* (romance entre homens jovens), o *shoujo ai* (romance entre mulheres jovens) e os estilos de *hentai* (sexo e sexualidade explícita) entre adultos e garotas mais novas (*lolicon*), entre adultos e garotos mais novos (*shotacon*), *yaoi* (sexo entre homens) e *yuri* (sexo entre mulheres). Existe ainda o estilo *furry* (personagens antropomórficos) em que, diferentemente das produções americanas onde os animais adquirem características humanas (Pernalonga, Bambi, Nemo), na maioria das produções japonesas o que se observa é a incorporação de elementos dos animais em seres humanos, como por exemplo, humanos com rabos e orelhas de animais (*Inuyasha*, *Dragon Ball*).



Fig. 19 – *Naruto*, exemplo de *shounen*. Fig. 20 – *Princesa Mononoke*, exemplo de *jidaigeki*.  
Fig. 21 – *Sailor Moon*, exemplo de *shoujo*.

<sup>45</sup>Cf. Winterstein, 2009.

<sup>46</sup> *Naruto*. <https://forumproject.zlx.com.br/topic/62937-melhor-capa-do-naruto/>  
*Princesa Mononoke*, 1997. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Princesa\\_Mononoke](https://pt.wikipedia.org/wiki/Princesa_Mononoke)  
*Sailor Moon*. <http://www.universohq.com/noticias/henshin-2014/>

Em relação aos estilos *shoujo/shounen*, Sonia Luyten (2000) observa que esta modalidade permitiu uma diversificação estética maior do que nos *comics*, entretanto, em relação aos conteúdos do estilo *shoujo* ainda há a predominância e exploração da temática romance como ponto central, desta forma, a representação continuaria dentro dos paradigmas de gênero. Para Valéria Silva (2007), a inserção de mulheres quadrinistas no mercado japonês e a demanda de consumo por tais produções colaboraram para que, a partir dos anos 60/70, houvesse uma “espécie de *empowerment*, isto é, uma tomada de poder, no caso da consciência de suas próprias capacidades e da busca por um espaço profissional que permitisse a igualdade com os homens” (Silva, 2007:7). Até meados da década de 60, o estilo *shoujo* era predominantemente produzido por homens, apesar do público feminino contemplar grande parte do consumo de *mangás* no país. Foi somente a partir de 1967, com a entrada de mulheres como Riyoko Ikeda criadora de *Rosa de Versalhes* e Hideko Mizuno com *Honey Honey no suteki na bouken* que o *shoujo* começou a ter uma produção majoritariamente feminina. As histórias produzidas se centravam em temas considerados femininos como os conflitos nas relações familiares entre mães e filhas, e romances idealizados.

Essas autoras introduziram uma série de inovações nos *shoujo mangá* tanto no campo da estética, quanto no quadro de temáticas. (THORN, 2001) Homossexualidade, gravidez na adolescência, estupro, conflitos raciais, a luta das mulheres por um lugar no mundo público e no mercado de trabalho. Não havia fronteira e as ambientações iam desde o romance escolar até a ficção científica, dramas históricos e quadrinhos de esporte. (SILVA, 2007: 8).

Em relação a essa nova forma de apresentação, Osamu Tezuka (1928-1989) é considerado o grande expoente no universo do *mangá*, visto que seu trabalho revolucionou a forma de expressão e deu nova vida ao *mangá* a partir das décadas de 50 e 60. “Suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens” (LUYTEN, 2001:127). Os aspectos físicos são exagerados como meio de aumentar a expressividade dos personagens, explorando tais técnicas para o efeito dramático da expressão de amor, raiva, dor, ódio e tristeza. O uso de efeitos gráficos como, por exemplo, linhas que dão a impressão de velocidade ou a alternância de planos e de enquadramentos dão ritmo e ênfase ao desenvolvimento da história. Entre as principais produções de Tezuka podemos citar *Kimba, o leão branco* (1950), *Astroboy* (1952) e *A princesa e o cavaleiro* (1953), considerada como o marco da estética do *mangá* contemporâneo.

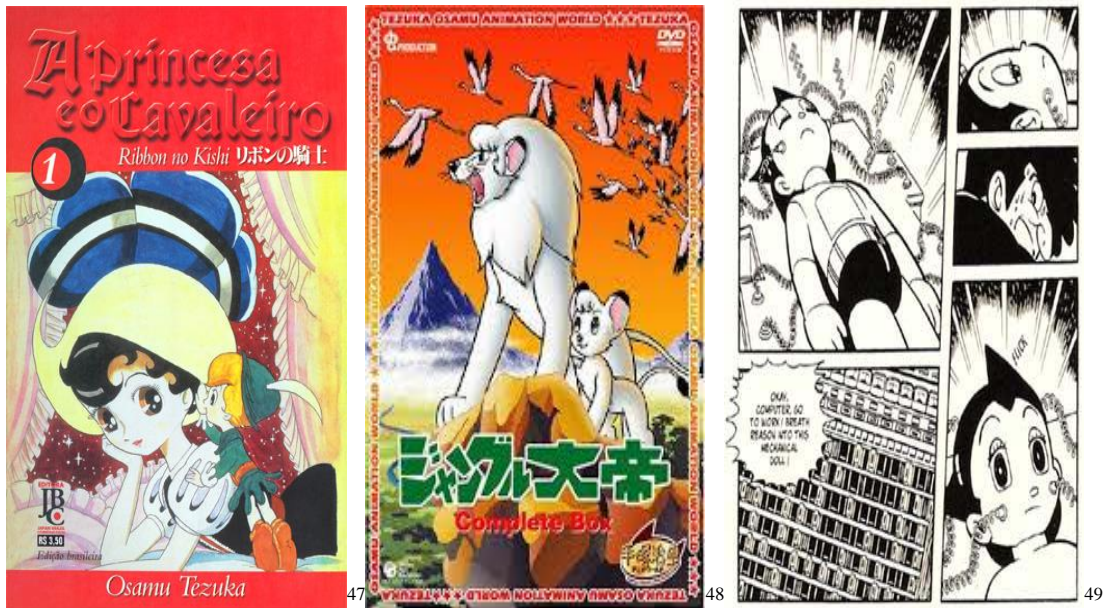


Fig. 22 – A princesa e o cavaleiro. Fig. 23 – Kimba, o leão branco. Fig. 24 – Astro Boy.

A ampla utilização da expressão visual em relação à escrita e diversificação de temas e tipos de personagens são sempre lembrados como pontos centrais aos *mangás*. Além de tais questões, a ampla produção de temáticas que exploram a sexualidade de modo explícito são, muitas vezes, vistos de modo negativo a olhares externos. Alguns estilos como o *lolicon* e o *shotacon* são muitas vezes associados à pedofilia por retratar situações que envolvem cenas eróticas ou sexo entre adultos e menores de idade; outras temáticas, como *crossdressing* (homens se vestem de mulheres), o *bender* (mulheres que se vestem de homens) e o *futanari* (personagens hermafroditas e travestis) são muitas vezes consideradas imagens perigosas por romper com as representações de gênero pautadas na oposição homem/mulher.

<sup>47</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Princesa\\_e\\_o\\_Cavaleiro](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Princesa_e_o_Cavaleiro)

<sup>48</sup> <http://bartbeaty.ucalgaryblogs.ca/2013/04/20/the-god-of-manga-osamu-tezuka/>

<sup>49</sup> <https://www.lambiek.net/artists/t/tezuka.htm>



Fig. 25 – *Hama ½*, demonstra os dilemas cotidianos enfrentados pelo personagem que ora se transforma em menino, ora em menina. Fig. 26 - Exemplo de *futanari*, em que o personagem se revela hermafrodita e os receios que advêm de sua situação considerada ambígua.

As polêmicas em torno de alguns estilos de *mangá* como o *lolicon* e o *shotakon*, por exemplo, alcançam amplitude internacional. Em outubro de 2015 Maud de Bouer Buquicchio, relatora da ONU nos casos de violência contra crianças, em pronunciamento durante sua passagem pelo Japão, pediu para que a produção e circulação de ilustrações de caráter sexual envolvendo menores fossem proibidas. No Japão, não existe regulamentação sobre a produção e circulação de materiais figurativos, como ocorreu com os *comics* nos Estados Unidos desde o período do pós-guerra. O controle sobre imagens fotográficas e audiovisuais que contenham conteúdo de caráter sexual envolvendo menores é proibida, no entanto, em relação aos desenhos, considera-se que estes não possuem conexão com a realidade. Alguns desenhistas, como Dan Kanemitsu, se posicionam contra a restrição sobre as possibilidades de criação, alegando que “misturar representações ficcionais de menores envolvidos em situações sexuais com provas fotográficas de abuso sexual de crianças é confundir realidade com ficção”.<sup>52</sup> Mauro Neves, professor de história da arte da Universidade de Sophia, em Tóquio, observa que

<sup>50</sup> <http://www.mangareader.net/ranma-12/2/32>

<sup>51</sup> <http://futanariart.net/content/2009/02/8dih8pas.jpg>

<sup>52</sup> [http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/11/151117\\_japao\\_erotismo\\_crianças\\_rm](http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/11/151117_japao_erotismo_crianças_rm)

as restrições e controle sobre as imagens desenhadas com a alegação de que incentivam a violência é descabida, à medida que isto seria como “achar que qualquer filme, anime ou programa de Tv que apresenta violência contribua diretamente para o aumento dela”.<sup>53</sup> Ele ainda complementa observando que “é preciso entender que os japoneses só passaram a ter a noção de pecado e de imoralidade como os ocidentais a partir da reforma *Meiji* (1868)”.<sup>54</sup> De acordo com Braga Junior (2013), as produções japonesas não associam a sexualidade ao gênero como no ocidente em que estas são consideradas sinônimas e co-determinantes. Por exemplo, no caso dos estilos *crossdressing* e *bender* o fato de “meninos gostarem de coisas de meninas” e “meninas gostarem de coisas de meninos” não implica que sejam homossexuais ou bissexuais. Entretanto, Winterstein (2009) observa que no mercado brasileiro:

O que tenho notado é que, em alguns casos, os fãs brasileiros criam ideias que não condizem exatamente com a realidade desses *mangás* no Japão. Um exemplo disso é o que acontece com os *mangás yaoi* e *shonen ai*. Como já coloquei, esses *mangás* se destinam no Japão a um público feminino e no Brasil quem gosta desse gênero é predominantemente homossexual. A cada ano tenho observado que a presença dos chamados *otakus yaoi* vem crescendo dentro dos eventos. (WINTERSTEIN, 2009:20).

O modo de “leitura” dos quadrinhos japoneses é normalmente associado à noção de meio informativo da cultura japonesa, portanto, estes deveriam ser “lidos” como expressão cultural do outro. Tal perspectiva é visível à medida em que se estrutura a análise dos mangás a partir de sua forma editorial e estética, pensando-os em relação ao contexto moral e aos valores atribuídos à cultura oriental, em que a religiosidade de base budista permitiria uma visão não substancialista (*Vazio* ou *Sunyata*) das coisas, diferente do ocidente pautado na noção de consubstancialidade influenciado pela igreja cristã (essência única entre o Pai e o Filho, divina trindade).

---

<sup>53</sup> [http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/11/151117\\_japao\\_erotismo\\_crianças\\_rm](http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/11/151117_japao_erotismo_crianças_rm)

<sup>54</sup> [http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/11/151117\\_japao\\_erotismo\\_crianças\\_rm](http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/11/151117_japao_erotismo_crianças_rm)

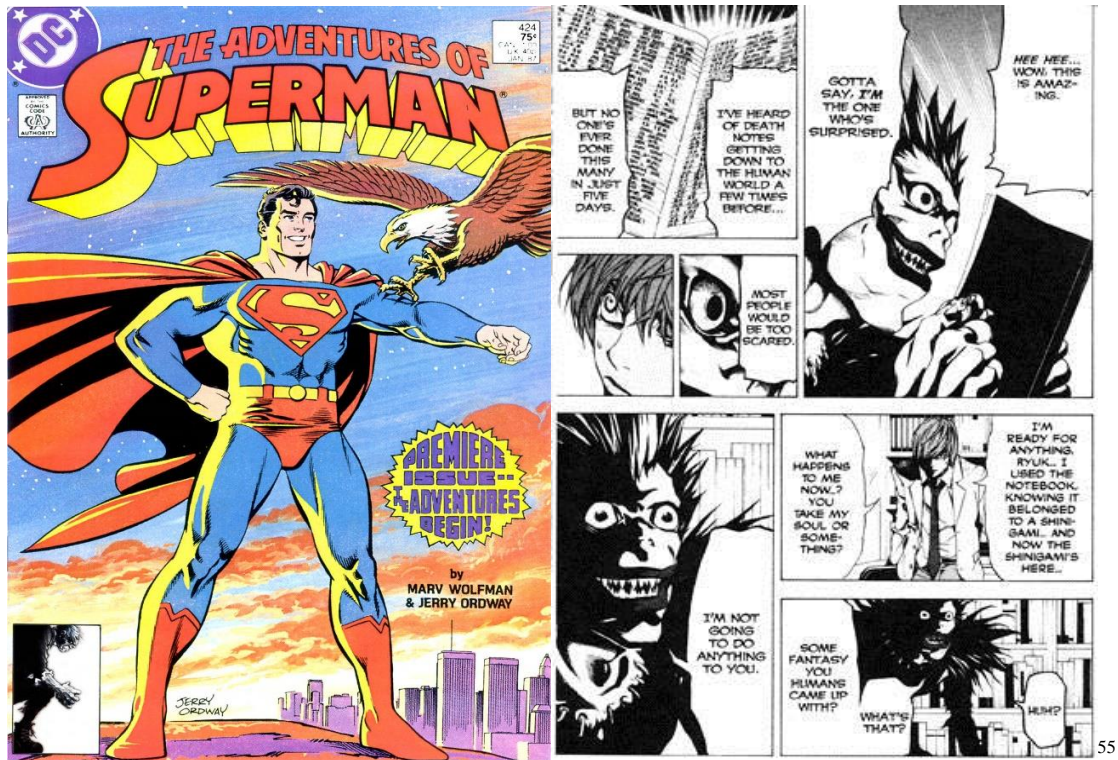


Fig. 27 – *Superman*, ser extraterreno que age pelo bem destruindo o mal. Fig. 28 – *Death Note*, traz os dilemas do poder sobre a vida e a morte nos julgamentos do personagem que tem em sua posse um livro que tem o poder de matar quem tiver o nome escrito em suas páginas.

É interessante observar que nos trabalhos acadêmicos que foram utilizados nesta dissertação, apesar de serem áreas do conhecimento consideradas específicas (história, arte, antropologia, comunicação, psicologia), apresentam perspectivas semelhantes: em relação aos *comics* norte-americanos, predominam nas análises a perspectiva de indústria cultural, visto que são “lidos” como entretenimento, enquanto os *mangás* são “lidos” como conhecimento do oriente, portanto, deveriam ser observados enquanto expressão da cultura outra. Outro ponto interessante, diz respeito às separações entre *representação ficcional* e *expressão representacional da realidade*, tal como se pode observar no caso dos *comics* e sua restrição ideológica e no caso dos estilos de *mangá* que abordam a sexualidade e gênero, como o *lolicon* e o *yaoi*, em que a reprodução de imagens e seu consumo não estariam associados aos atos em si.

<sup>55</sup> *Superman*:

<http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://vignette2.wikia.nocookie.net/superman/images/6/6e/Advsupes424-00fc.jpg&imgrefurl=http://blog.lili.farm/pages/o/original-superman-comic/&h=1527&w=1000&tbnid=xNfQuKj6taAINM:&docid=VPzI0qSIT6ZbxM&ei=C0RGVt2BDcHq-QHRgJHICA&tbn=isch&ved=0CF4QMyghMCFqFQoTCJ2zkN6ajskCFUF1PgodUUAEiQ>

*Death Note*: <http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2013/11/death-note-page.jpg&imgrefurl=http://www.planocritico.com/critica-death-note-black-edition-i/&h=500&w=333&tbnid=Qua90-7ko4yzXM:&docid=mOyPWhf6jDGNfM&ei=1kZGV02pHYWx-QGsiKjoAw&tbn=isch&ved=0CFIQMygvMC9qFQoTCI3smLOdjskCFYVYPgodLAQKPQ>

As relações entre conhecimento/entretenimento e ficção/realidade me levaram a repensar alguns pontos da pesquisa, permitindo considerar as implicações entre as misturas de tais narrativas não só nos quadrinhos, como também nas análises acadêmicas sobre tais produções, nos levando a considerar se os discursos sobre os quadrinhos americanos como indústria cultural (alienação, ideologia) e os quadrinhos japoneses como conhecimento do outro (alteridade, sujeito/objeto) iluminam ou obscurecem as relações? Por exemplo, é mais comum nos desenhos norte-americanos a presença de animais com capacidades humanas, encontramos tal expressão em desenhos como *Kung Fu Panda*, *Pica - Pau*, *Mickey Mouse*, etc. Nestas produções observamos que, apesar da aparência de animais, as características da personalidade são humanizadas. Animais não falam, não possuem julgamentos de valor pautados em noções de certo e errado (apesar de que nós, muitas vezes, atribuímos uma intenção de vingança quando nosso cachorro destrói sapatos e outros pertences), não mentem ou manipulam informações para tirar vantagens (tal como é apresentado nas histórias do *Pica Pau*), etc. De modo diverso, os desenhos japoneses tendem a incorporar traços e elementos de animais em humanos. Podemos ver estas expressões em desenhos como *Dragon Ball*, em que o personagem tem, durante a infância, um rabo de macaco (ele se transforma em um enorme gorila quando olha para a lua) e uma força animalesca, ou nas representações de personagens com orelhas de animais, como em *Inuyasha* (mistura entre humano e cão), ou na associação de orelhas de gato às “gatinhas”. Essas associações entre seres animais e humanos são normalmente chamadas de *furry*.



Fig. 29 – Inuyasha, personagem meio-*youkai* (mistura entre humano e cachorro). Fig. 30 – *Kung Fu Panda*, animais com habilidades humanas. Fig. 31 – Comparação entre personagens *furry* japoneses e norte-americanos.

<sup>56</sup> <http://www.comicvine.com/forums/battles-7/guts-vs-inuyasha-1692225/>  
<http://kaleidoscope.cultural-china.com/en/188Kaleidoscope11096.html>  
<sup>57</sup> <http://faunaurbana.com.br/4842/furries-japoneses-x-americanos>

Como podemos observar nas comparações das imagens acima, a identificação entre humanos e animais nas produções americanas e japonesas se expressa de formas diferentes em relação não só à estética, como também em relação às características que são incorporadas aos personagens, como por exemplo, na associação de cobra e mulher, sendo um representado por uma cobra com traços socialmente considerados femininos e na outra, a representação de uma mulher com qualidades associadas às cobras. Pensando nas relações entre natureza e cultura, Descola observa em “Além de Natureza e Cultura” (2015) a ampliação e extensão da noção de natureza tendo como ponto de partida a humanização do mundo vegetal e animal pelos povos indígenas da Amazônia. Utilizando-se das contribuições de Lévi-Strauss e Radcliffe-Brown sobre o totemismo, o autor propõe o conceito híbrido de animismo para pensar sobre as continuidades e descontinuidades entre homens e meio ambiente. Partindo do pressuposto de que Lévi-Strauss utilizava as descontinuidades entre seres da natureza para mapear relações sociais entre seres humanos e de que, sob uma perspectiva radcliffe-browniana, o animismo poderia utilizar de categorias elementares para moldar a prática social, permitindo o mapeamento das relações entre humanos e não humanos, Descola observa que descobriu-se deveras equivocado. Ao tentar retirar propriedades ontológicas atribuídas aos seres de processos relacionais materializados em instituições, distribuindo-as em categorias, Descola acaba por se manter na mesma linha de pensamento que opõe natureza e sociedade, distinção que, do ponto de vista das cosmologias amazônicas, seria irrelevante.

Se observarmos nossa tradição teórica, da qual utilizamos como base para as análises, é possível perceber que, desde Durkheim, a prática normativa das ciências sociais privilegiou as formas sociais em relação às formas ontológicas. Tal fato estaria conectado aos imperativos da época em que a busca por um campo específico tornou “inevitável que crenças religiosas, conceitos de pessoa ou cosmologias fossem explicados, definitivamente, pelos padrões sociais projetados na realidade e pelos efeitos estruturais destes padrões nas atividades graças às quais esta realidade é objetivada e dotada de significado” (DESCOLA, 2015:10). Mesmo Lévi-Strauss que tentou escapar a essa tendência, acabou por “cair” nas armadilhas das “leis da mente”, partindo dos estudos das instituições para desembocar “em direção ao intelecto” (com exceção das suas análises dos mitos). Descola observa que pensar os sistemas de relações, interpretando-os de modo independente dos elementos que são conectados parte da noção de que “na sua parte indivisível” estão os indivíduos ou unidades já institucionalizadas, nos levando a olhá-los como dotados de propriedades específicas que a qualificam ou não para o estabelecimento de determinadas conexões entre elas. O problema de tal forma de pensamento está no fato de que fisicalidade e interioridade estão conectadas e isto seria algo inerente a todos

os seres, entretanto, os modos de pensar suas existências e relações estariam relacionadas aos “mecanismos por meio do qual este sujeito irá detectar diferenças e similaridades entre si mesmo e os objetos do mundo, através da inferência de analogias e distinções de aparência e comportamento entre o que ele experimenta como característico dele mesmo e os atributos que atribui às entidades que o rodeiam” (Descola, 2015:12). Portanto, se as ferramentas dos seres para caracterizar o mundo se pautam na interioridade (mente) e na fisicalidade (corpo) em sua seleção de atributos as coisas, e que se tal seleção estaria de acordo com o que se experimenta de si e o que se atribui aos outros, seria interessante nos atermos à questão de “quem ou o que é colocado junto com quem ou o que, de que maneira, e com que propósito” (DESCOLA, 2015:23).

A proposta não é enquadrar o *furry* em uma ontologia animista, totemista, naturalista e etc., mas trazer a percepção de que as teorias sobre os híbridos natureza e cultura, assim como os híbridos ciborgues, transitam pela ficção e pelas imagens da cibercultura. As aproximações sucessivas entre as narrativas científicas e da ficção acompanham a percepção de que as conexões produzidas nos interstícios colaboram para a desconstrução das formas puras, entretanto, ao atualizarmos a noção de que nem cultura nem ciência são externa uma a outra traz a percepção de que tanto a “linguagem de fronteiras” quanto a “tradução cultural” carregam expectativas supérfluas e insuficientes. Como observa Strathern, “a complexidade das interações entre pessoas tais como podem ser apreendidas sociologicamente não encontram um substituto simples na sutileza com que se pode repensar fronteiras entre categorias” (2011:5). O poder trazido pelos híbridos repousa em sua retórica crítica da forma pura, da qual, como observa Latour (1993), o paradigma está na separação entre tecnologia e sociedade, humanos e não humanos, e entre natureza e cultura. É interessante observarmos que as ontologias que servem às produções do conhecimento iluminam ou obscurecem questões a partir do modo como “quem ou o que é colocado junto com quem ou o que, de que maneira, e por qual propósito” (DESCOLA, 2015:23). Considerar o caráter relacional das formas sociais a partir da desconstrução da noção de que as diferenças de valor não residem na natureza intrínseca das coisas, mas sim como resultado de práticas relacionais nos leva a repensar algumas estratégias e posicionamentos enquanto produtor de conhecimento. Ao desconstruirmos alguns conceitos prévios sobre as coisas nos deparamos com um certo vazio. Este, comumente compreendido como ausência, pode ser visto como a desilusão da existência de conceitos absolutos e a abertura para a compreensão de que as coisas, em essência, não existem. Se não há como extrair qualquer significado intrínseco dos objetos, nos interessa entender o valor que estes têm na relação entre as coisas, ao invés de procurar um significado amplo e englobante. A compreensão de que as

noções de Eu/Outro, Natureza/Cultura e Ficção/Real deixam de ser compreendida como unidades homogêneas, dotadas de termos próprios, trouxe a percepção de que não há lugares fixos. São as relações estabelecidas entre as coisas que, ao tomarem posicionamentos dentro das relações, fazem conexões e constroem sentidos.

## 2.2 OS PROBLEMAS DA PRÁTICA DE COSPLAY: QUAIS SÃO AS REFERÊNCIAS?

O primeiro evento voltado para os apreciadores de jogos, tecnologia e literatura de ficção foi a *Worldcon* (*World Science Fiction Convention*),<sup>58</sup> nos Estados Unidos, com o intuito de reunir os fãs do gênero literário que misturava criaturas humanas e não humanas, tecnologia, ciência e viagens no tempo; o evento manteve sua continuidade até os dias atuais, exceto entre os anos de 1942 a 1945, devido ao período da II Guerra Mundial. É atribuído a Myrthe R. Douglas e Forrest J. Ackerman (1916-2008), agente literário, editor e fundador do primeiro *fandon* de ficção científica, a primeira iniciativa de ir aos eventos caracterizados com roupas que lembrassem os personagens das histórias.<sup>59</sup> Durante a 1ª *Worldcon* (1939) eles utilizaram o *futurecostume*, trajes de pilotos espaciais inspirados nas histórias de ficção científica. Tal iniciativa logo adquiriu novos adeptos, reunindo nos eventos posteriores várias pessoas vestidas como os personagens das histórias de que eram fãs; essa prática passou a ser denominada de *masquerades*.

---

<sup>58</sup>Site oficial da *Worldcon*: <http://www.wsfs.org/>.

<sup>59</sup> [http://www.nj.com.br/especial/especial\\_20090319.php](http://www.nj.com.br/especial/especial_20090319.php)  
<http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>  
<http://www.costuming.org/history.html>



60



61

Fig. 32 – *Futuristicostume*, Myrthe R. Douglas e Forrest J. Ackerman, Nova York, 1939. Fig. 33 – Artigo de Nobuyuki Takahashi sobre o *costume play*, revista *My Anime*, Japão, 1984.

Em 1984, Nobuyuki Takahashi, após participar do *Worldcon*, publicou um artigo na revista *My Anime* falando sobre a prática de se vestir como personagens. No entanto, ele utilizou o termo *costume play*, que com o passar do tempo foi reduzido para *cosplay*.<sup>62</sup> Hoje, o *cosplay*

<sup>60</sup> Extraído de: <http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>, em 01/11/2011

<sup>61</sup> Publicação em *mangá* sobre *costume play* <http://www.japanator.com/elephant/post.phtml?pk=8215>

<sup>62</sup> <http://www.japanator.com/elephant/post.phtml?pk=8215>

é uma atividade em que os praticantes se vestem e se comportam de modo semelhante a personagens, sejam eles de *animes*<sup>63</sup>, *mangás*<sup>64</sup>, jogos de *RPG* (*role-playing game* – jogo de interpretação de personagem), filmes, *games*, quadrinhos, séries de TV, etc. A maior parte dos trabalhos acadêmicos relacionados ao *cosplay* que encontrei, se voltavam mais para os conceitos de identidade, sociabilidade ou grupos juvenis, se focando mais na crescente expressividade da cultura pop nipônica em solo brasileiro e no aumento e expansão dos eventos de animes, outros abordam a questão da caracterização dos elementos e sentidos atribuídos pelos fãs de quadrinhos. Em todos os trabalhos observa-se a abordagem da conotação negativa do termo *otaku* no Japão como sujeito alienado, introspectivo, com dificuldades de se relacionar socialmente, em contraposição à noção de identificação com valores diferentes do ocidente e de expansão de formas de pensar. Em “*Otakus: um sujeito entre dois mundos*”, Issa (2015) observa os eventos de *anime* como momentos liminares e a prática de *cosplay* como performances em que tais imersões proporcionam reflexões acerca da relação entre realidade e ficção. Ao acompanhar os eventos, e de modo mais próximo, três *otakus* e suas histórias de vida, Issa observa as relações entre alguns personagens e seus fãs, acompanhando o modo como as reflexões trazidas pela ficção permitem rever e ressignificar experiências vividas à medida que nos dá uma outra forma de conhecimento, ampliando outras formas fragmentadas, tal como nos dava os discursos das especialidades científicas. Já em “*Mangás e animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus*”, Winterstein (2009) parte da comparação visual e editorial entre os *comics* e *mangás* para pensar nas diferenças entre narrativas e representações dos personagens, e as possíveis relações entre as produções e seu consumo no Brasil. A autora observa que entre os frequentadores dos eventos e membros de comunidades em redes sociais há um certo conflito entre o que caracteriza e identifica um *otaku* no Brasil, ocorrendo disputas através de posicionamentos como, por exemplo, qual o nível de conhecimento sobre jogos, *mangás*, *animes* e afins. Já em “*Otakus. Construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica*”, Lourenço (2009) acompanha o crescimento da cultura pop japonesa no Brasil, considerando a forte presença de imigrantes japoneses e a observação de como a “cultura pop nipônica foi interpretada como alternativa às tendências disseminadas pela indústria cultural ocidental”. Estas abordagens trazem considerações importantes sobre os espaços e conteúdos relacionados aos gostos, práticas e sentidos presentes nos eventos que tem a participação e

---

<sup>63</sup> Desenhos animados. O termo *anime* é usado para se referir a qualquer produto de animação, a maior parte destes possuem sua versão em *mangá*. O significado da palavra *anime* é diferente para os japoneses e para os ocidentais. Os primeiros o atribuem a tudo o que seja desenho animado, independente se é estrangeiro ou nacional; para o segundo este termo só é utilizado para denominar desenhos japoneses.

<sup>64</sup> Desenhos em quadrinhos japoneses.

presença de *cosplayers*, assim como questões importantes acerca das formas de organização e fluxos das relações sociais, que colaboraram para auxiliar a olhar o “campo”. Entretanto, esta pesquisa voltou-se a contemplar a fluência presente nas imagens da contemporaneidade, considerando os olhares possíveis sobre as imagens, os contextos em que são recebidas pelo espectador e a negociação de sentido que, muitas vezes, transcende a própria imagem e se cria a partir dos conceitos e contextos em que a imagem e o olhar se tocam. Assim como as palavras, as imagens também compõem os imaginários que constroem as ideias.

Quando iniciei esta pesquisa no início de 2009 tinha em mente, a partir da perspectiva de liminaridade proposta por Victor Turner, acompanhar os eventos e campeonatos de *cosplay*. No entanto, ao ir aos eventos meu olhar se voltou mais para a experiência dos *cosplayers* que vão e são fotografados do que os que vão para participar dos concursos nacionais e internacionais. Tive a oportunidade de participar de três eventos, o *Anime Dreams* e o *Anime Friends*, voltados para a cultura pop japonesa, e a *Comic Con Experience*, voltada para as produções norte-americanas. Apesar das temáticas, estruturas e públicos diferentes, estes eventos visam à promoção e divulgação de filmes, jogos, séries, quadrinhos, assim como a criação de espaço para dar visibilidade a esse mercado que tem, nas últimas décadas, ampliado cada vez mais seu público. Nestes espaços, nos deparamos com uma profusão e mistura de estilos e gostos: encontramos os que gostam de jogos de videogame, outros que preferem os jogos online, alguns preferem os quadrinhos japoneses, outros os americanos, outros as produções independentes que proliferam pela rede. Muitos gostam de ficção, muitos gostam e se identificam com os personagens, mas nem todos se vestem como os personagens.

Existem eventos de *anime* em diversos estados brasileiros<sup>65</sup>, mas o mais relevante é o *Anime Friends*. A primeira edição do evento foi em 2003 e teve um público de 25 mil pessoas, atualmente, ele se encontra como um dos principais eventos da América Latina com cerca de 120 mil pessoas e apoio de 28 empresas. O evento é produzido pela Yamato Comunicações e Eventos, que também possui os direitos sobre o *Anime Dreams*, segundo maior evento do Brasil. Também é responsável pelo *Yamato Cosplay Cup* nacional e internacional, que conta com a participação de competidores da Argentina, Paraguai, Brasil, Bolívia, Colômbia, Peru, Venezuela, Equador, Uruguai, Chile e Espanha. Em eventos paralelos ocorre a competição do WCS (*World Cosplay Summit*), promovida pela Editora JBS em parceria com a Tv Aichi, organizadora do campeonato mundial. Ambas são empresas japonesas que atuam no mercado

---

<sup>65</sup> Há eventos em Alagoas, Amazonas, Bahia, Ceará, Distrito Federal, Espírito Santo, Goiás, Maranhão, Mato Grosso do Sul, Mato Grosso, Minas Gerais, Pará, Paraná, Pernambuco, Piauí, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Rondônia, Santa Catarina, São Paulo e Sergipe.

de *animes* e *mangás*, e promovem o evento com o intuito de divulgar a cultura pop japonesa. As seletivas ocorrem no Brasil, Austrália, China, Alemanha, Dinamarca, Espanha, Finlândia, França, Itália, Japão, Coreia, México, Malásia, Holanda, Cingapura, Tailândia e Estados Unidos. Essas competições premiam os finalistas com passagens com todos os gastos pagos para os locais onde será realizada a classificação final, no caso do WCS a viagem é feita para o Japão, sonho de consumo para muitos *cosplayers*. O Brasil é tricampeão mundial, passando à frente de muitos países, inclusive do Japão. Grande parte dos *cosplayers* que participam dos concursos possui notoriedade no meio *cosplay*, pois já participam dos concursos há muito tempo, concedendo entrevistas em sites e revistas, dão palestras ou porque trabalham com organização de eventos, confecção de fantasias ou na produção de material sobre o *cosplay* e *mangá*. Algumas personalidades conhecidas nos concursos de *cosplay* são Mauricio Somenzari, bicampeão mundial de *cosplay*, apresentou na 6ª FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado) sua coleção de moda inspirada no ilustrador japonês Yoshitaka Amano, e Petra Leão, que hoje é uma das roteiristas da *Turma da Mônica Jovem*. Os desenhos japoneses consolidaram-se no mercado brasileiro a partir dos anos 90, com a divulgação e exibição de animes em canais abertos de televisão.

Essa grande onda de animes na televisão fez crescer o interesse do público pelo assunto e levou à criação de diversas revistas especializadas sobre o assunto, entre elas podem ser citadas *Herói*, *Animax*, *Anime Dô*, que publicavam matérias sobre as novidades do próprio mercado de animes japonês. Foi através dessas publicações nacionais que a grande parte do público infante-juvenil a quem essas revistas eram destinadas descobriu que todos os desenhos animados que eles acompanhavam na televisão tinham sua origem em histórias em quadrinhos japonesas que se chamavam *mangá*. (VASCONCELLOS, 2006: 41).

A expressão estilística dessa tendência é vista na *Turma da Mônica*<sup>66</sup>. Em agosto de 2008, durante a 20ª Bienal Internacional do Livro em São Paulo, foi lançado a *Turma da Mônica Jovem*<sup>67</sup>. Na versão *mangá*, houve uma reestruturação na forma de edição e na parte gráfica, as revistas possuem mais páginas e as histórias são voltadas para o público adolescente.<sup>68</sup>

<sup>66</sup> É um desenho em quadrinho criado por Maurício de Souza, suas primeiras publicações são da década de 60.

<sup>67</sup> <http://jovem.uol.com.br/ultnot/ult4334u553.jhtm>

<sup>68</sup> <http://turmadamonica jovem.com.br/>



Fig. 34 – Site da revista *Turma da Mônica Jovem*.

Muitos jovens cresceram assistindo desenhos animados e consumindo produtos como revistas, jogos e brinquedos relacionados aos mesmos. Podemos observar que houve um crescente consumo de jogos e produtos afins com a expansão e facilidade de acesso a computadores, internet e demais produtos eletrônicos, como por exemplo, celulares.<sup>70</sup> Desde 2011 foi aprovada no Congresso a extensão da Lei da Informática – 8.248/91 – ao setor de jogos eletrônicos para uso doméstico, conferindo incentivos fiscais tanto para a importação quanto para a produção nacional.<sup>71</sup> De acordo com os dados do IBGE, entre os anos de 2004 a 2009, a quantidade de aparelhos eletrônicos e acesso à internet dobraram. Juntamente com esta expansão e mudança nas formas de ser, podemos observar as preocupações e associações negativas feitas em relação aos seus usos. Os usos dos recursos tecnológicos permitiram a larga produção de imagens para consumo assim como a interação rápida e acessível. A dependência das imagens para a comprovação do que foi consumido apresenta-se como posse da imagem. Imagens que são enviadas nos grupos de *Whatsapp* e *Facebook* para pedir sugestões para a confecção de *cosplay* ou para a venda ou troca de acessórios ou peças de vestuário, imagens

<sup>69</sup> Página inicial do site *Turma da Mônica Jovem*, 19/09/2011.

<sup>70</sup> A proporção de domicílios com acesso à Internet também teve um crescimento expressivo de 2004 a 2009, passando de 14,2% para 31,5%. A posse de computador dobrou no mesmo período, alcançando 39,3% dos lares urbanos do País e mais de 45% dos domicílios nas Regiões Sudeste e Sul. Embora a Região Norte apresente as menores proporções de domicílios com computador, foi nesta região que o indicador apresentou o maior crescimento proporcional, de 2004 a 2009, 175%, contra 96,6%, na Região Sudeste, e 102,6%, na Região Sul. Fonte: IBGE, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2004/2009.

<http://www.atrativa.com.br/pesquisa-mercado-jogos/>

<http://mtv.uol.com.br/memo/consumidores-devem-gastar-mais-de-us-70-bilhoes-com-games-em-2011>

O Projeto de Lei 899/2011 visa o estímulo ao mercado de jogos através da redução de impostos.

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=497107>

<sup>71</sup> Cf. <http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/CIENCIA-E-TECNOLOGIA/206188-COMISSAO-APROVA-BENEFICIOS-FISCAIS-PARA-JOGOS-ELETRONICOS.html>

que comprovam as coleções de *mangás* e *HQ's* ou *action figures*, demonstrando o quanto alguém pode ser aficionado, imagens que compartilham modos de ver e de ter o mundo.



Fig. 35 – Momento em que a modelo iniciou seu trabalho, desencadeando uma avalanche fotográfica sobre seu corpo.

Entre os *cosplayers* muito se comenta sobre o caso da modelo que utilizou um *cosplay* de Atena da série *Cavaleiros do Zodíaco*, na abertura de um dos maiores eventos de videogames em Xangai. A vestimenta da personagem foi descaracterizada dando lugar a um traje sensual em que era possível ver partes da lingerie rendada da modelo além de proeminente ênfase do decote superior. Após o assédio por parte dos fotógrafos e participantes do evento a empresa que contratou a modelo, frente à polêmica com a situação, a demitiu. A modelo, em publicação nas redes sociais, disse que se sentiu injustiçada com a situação, visto que estava a trabalho e não escolheu como seria a fantasia. O choque proporcionado pela situação transpareceu através da invasão fotográfica sobre o corpo da modelo através das lentes das câmeras. Sontag (2004) observa que “fotografar é apropriar-se da coisa fotografada. Significa pôr a si mesmo em determinada relação com o mundo, semelhante ao conhecimento – e, portanto ao poder” (2004:14). O poder sobre a imagem do corpo nas produções da cultura pop fez-se visível neste evento fotográfico. Alguns criticaram a situação apontando a lógica empregada no consumo de que “sexo vende” e a exploração sobre o corpo como meio de atrativo, outros, apontaram a falta de bom senso dos que fotografaram e o machismo desses espaços.

Em fevereiro de 2015, a jornalista Ana Freitas, em reportagem para o *Huffpost* Brasil, intitulada “*Nerds* e machismo: por que mulheres não são bem vindas nos fóruns e *chans*”, relata sua vivência enquanto “*nerd*” e a dificuldade de ser mulher em um meio que é reconhecido como majoritariamente masculino.

Mulheres eram vistas de duas maneiras diferentes nos fóruns: ou como oportunistas, para ganhar itens e regalias por exemplo, o que gerava revolta dos usuários, ou com desconfiança, como se fossem homens se passando por mulher para ter alguma vantagem. Foi quando vi iniciar os famosos 'manda foto com papel escrito o nome do fórum pra confirmar', o que virou 'peitos ou *ban*' hoje em dia... Não consigo imaginar uma mulher neste meio", contou um amigo que frequenta fóruns de *games* desde o *mIRC* e preferiu não se identificar. (Huffpost, 2015).

Entre os profissionais da área de entretenimento e de pesquisas comportamentais entrevistadas pela jornalista, o discurso acerca de tais conflitos estaria nas dificuldades de relacionamentos interpessoais, assim como problemas relacionados à autoestima. Acerca do estereótipo do caráter antissocial dos *nerds*, a jornalista afirma que:

Alguém que já tem uma inaptidão social natural, especialmente com o sexo oposto, tende a se refugiar em ambientes sociais *online*, onde essa insegurança e falta de autoconfiança podem ser mascaradas atrás da tela. Esse é o primeiro passo para gerar comunidades *nerds online* em que mulheres sejam coisas tão distantes, em um primeiro momento temidas e reverenciadas e, em seguida, mais adiante quando a adolescência avança, odiadas. (Huffpost, 2015).

Cerca de um mês após a publicação da matéria, o *Huffpost* Brasil publicou uma nota esclarecendo seu posicionamento sobre as questões de gênero como resposta às ameaças que a jornalista Ana Freitas passou a receber. Ela relata que “Fizeram montagens com o meu rosto, monitoraram meus passos usando serviços de localização em redes sociais e insinuaram que iriam nos mesmos lugares que eu para “calar a boca dessa vadia”, ameaçaram eu e minha família e até ensaiaram enviar coisas para os meus vizinhos”. Casos como esse, em que se associa os discursos de violência e problemas sociais aos jovens que tem um determinado perfil ou estereótipo não são algo recente. Como vimos anteriormente, desde a campanha de Wertham com o lançamento do livro *Seduction of a Innocent*, a associação de problemas sociais com “aquilo que não estava no padrão” de consumo aprovado mediante o uso do Teste Miller, acarretou em um processo de restrição na produção e na diversificação de temáticas, assim como no controle dos conteúdos e do público para a qual eram dirigidas. As questões de gênero

e de mercado envoltos nos conflitos pelos quais os *cosplayers* atravessam oscilam em seus discursos, muitas vezes se misturando e se contrapondo. Por exemplo, vejamos o caso #GamerGate, iniciado em agosto de 2014 nos Estados Unidos. Após a publicação da história íntima e das acusações de um ex-namorado de uma desenvolvedora de games que alegava que o sucesso no jogo *Depression Quest* obtido por ela se dava devido ao fato dela ter mantido relações sexuais com jornalistas, observou-se a polêmica em torno do estereótipo de que jogos pertencem a ambientes masculinos e mulheres são oportunistas.



Fig. 36 – “Nós vamos cessar o assédio às mulheres se vocês nos trouxerem ética no jornalismo de games”; Fig. 37 – Página principal do site do jogo *Depression Quest* explicando o intuito do jogo.

O jogo em questão, foi amplamente elogiado pelos jornalistas, recebendo diversos prêmios e indicações, sendo considerado por seu valor educativo e pela perspectiva criativa, apresentando o cotidiano de um homem com depressão e quais são as possíveis escolhas e dificuldades em seu tratamento. Porém, o jogo foi alvo de crítica de alguns *gamers* que alegavam que o jogo não era bom, questionando a jogabilidade e objetivo do jogo, visto que não há situações de ação, lutas ou competição, apenas o cotidiano de uma pessoa que sofre de depressão, na qual o jogador se depara com escolhas cotidianas. Após a confirmação de um dos jornalistas que supostamente tiveram um caso com a desenvolvedora iniciou-se, por um lado, uma ofensiva de alguns *gamers* que utilizavam da história íntima da desenvolvedora para reivindicar por uma maior transparência e ética por parte dos jornalistas, apontando a corrupção nos círculos que escolhem o que é valorizado no mercado. Por outro lado, ativistas e jornalistas passaram a questionar a dominância masculina no consumo de jogos, o que resultou em uma mobilização de alguns radicais que passaram a perseguir virtualmente com ameaças de morte e

<sup>73</sup> <http://womeningamestudies.com/tag/depression-quest/>

<sup>74</sup> <http://www.depressionquest.com/>

assédio moral outras desenvolvedoras que eram contra o movimento #*gamergate*, assim como as empresas que tornaram público seu apoio. Ao observar tal evento de modo superficial, poderíamos dizer que se trata, tal como é atribuído à imagem dos *gamers* e *nerds*, de situações que expõem o machismo e os problemas de habilidades sociais enfrentados por aqueles que preferem “uma batalha de *card's* a sexo” ou as relações virtuais em detrimento das reais. Entretanto, à medida que o caso passou a ser visto como produto da misoginia entre as comunidades *gamers* e, as mídias passaram a sugerir “a morte dos *gamers* como eram conhecidos” anunciando as mudanças comportamentais e de consumo nesse mercado, surgiu um novo movimento, o #*NotYourShield* (não sou seu escudo), em que alguns *gamers* – mulheres e homens – passaram a apoiar o #*gamergate* afirmando que tal generalização sobre as acusações de machismo e morte dos *gamers* eram apenas estratégias para silenciar as preocupações dos jogadores com a indústria de jogos e entretenimento.

A noção de identidade tem sido largamente associada ao poder de consumo. De tal forma, pode-se observar que este consumo não se restringiria apenas ao acesso a produtos materiais como também ao consumo simbólico através de certas práticas sociais.

[...] Uma vez que os bens de consumo são pensados como um sistema simbólico, isso abre a possibilidade para de algumas formas “ler” a própria sociedade através do padrão formado entre os bens. Essa era a premissa do outro livro publicado naquele ano por Bourdieu (1984), que focava os bens não só como reflexo de distinção de classe, mas como um meio primário pelo qual estas eram expressadas, e assim reproduzidas, sem que isso fosse aparente. O poder de consumo como um meio de reproduzir padrões sociais era escondido por uma ideologia que via o consumo como uma expressão do gosto individual. Esse mapeamento de várias distinções sociais (especialmente de gênero) através do estudo dos bens como um sistema cultural se tornou algo como uma indústria própria (ver também Sahlins, 1979). Tal indústria tende a dominar as abordagens nos estudos culturais e a análise semiótica tem sido altamente influente no comércio, por exemplo, como parte de uma busca constante por uma brecha em tais mapas sociais que possa ser preenchida com algum produto bem-direcionado. (MILLER, 2007: 44).

A questão da identidade e da “morte dos *gamers*” atravessa problemas semelhantes enfrentados pelos *cosplayers*. Em meados de 2015 o site Uol, em cobertura do evento *Anime Friends*, entrevistou diversos *cosplayers*, indagando-os sobre porque faziam *cosplay*; no final das entrevistas, é apresentado a perspectiva de uma psicóloga e de uma psicanalista que afirmam que a prática de *cosplay* poderia ser um fator de risco para a formação psicológica dos jovens, na medida que “pode ser um fator desintegrador na personalidade de um adolescente e que como isso pode se tornar algo negativo quando a pessoa passa a esquecer quem é para ser

o personagem que está vivendo em questão”.<sup>75</sup> Após a repercussão negativa da matéria, o site retirou a reportagem do ar.

## UOL Notícias e TV UOL: vídeo sobre cosplay



O UOL informa que a reportagem em vídeo sobre cosplay publicada na última sexta-feira (dia 21) foi retirada do ar nesta segunda-feira. O vídeo continha informações incorretas e não atingia os padrões de qualidade de informação exigidos pelo portal.

Erramos, e agradecemos pelo alerta dos internautas ao nos chamar a atenção para a dedução equivocada que a reportagem gerou. Humildemente, pedimos desculpas pela infelicidade de, na edição da reportagem recente, termos passado uma impressão distorcida e negativa sobre o universo dos cosplayers.

76

Fig. 38 – Errata publicada pelo site UOL.

De acordo com Ana Luiza Bélico<sup>77</sup>, editora do *Mega Hero*, site especializado em cultura pop, a questão da identidade *cosplay* deveria levar em consideração o fato de que muitas pessoas que fazem *cosplay* não são adolescentes, mas pessoas mais velhas que “já tem estabilidade e personalidade muito bem definida” e que perder a identidade por “viver demais um outro eu” não faz sentido pois “a psicóloga e a psicanalista esquecem, ou desconhecem que a maioria das pessoas não fazem *cosplay* de um único personagem, então como iria se apegar à personalidade dele e se transformar?”. Outro ponto citado é que *cosplay* não é o mesmo que teatro, dessa forma, “apesar de existirem competições onde a atuação é necessária, não há uma preparação semelhante a um ator que irá ficar em cartaz por meses, e que é esperado total comprometimento com o personagem”. Em sua diferenciação em relação ao teatro, o *cosplay* é visto como diversão.

A importância de tais observações mostrou-se presente entre os próprios *cosplayers* a partir de conversas nos fóruns do *Cosplay.br* e das comunidades das redes sociais. Entre os tópicos mais comentados estava a preocupação em debater sobre a prática do *cosplay* como

<sup>75</sup> <http://henshingirl.megahero.com.br/2015/08/problema-de-identidade-voce-disse.html>

<sup>76</sup> <http://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/erratas/2015/08/25/uol-noticias-e-tv-uol-reportagem-sobre-cosplay.htm>

<sup>77</sup> <http://henshingirl.megahero.com.br/2015/08/problema-de-identidade-voce-disse.html>

*hobby* ou como trabalho, e sobre quem pode e como pode fazer *cosplay*. Em debates acompanhados em sites e fóruns<sup>78</sup> observamos, de modo recorrente, o questionamento sobre os limites e possibilidades da prática de *cosplay*. Em discussões efetuadas no fórum do site *Cosplay Brasil*, dois tópicos me chamaram a atenção: *cosplay* por *hobby* x apresentações e *cosplay hobby/ business*. A ideia de fazer *cosplay* por diversão – por gosto pessoal - é sempre lembrada mas, ainda há a percepção de que há situações econômicas que demandam a necessidade de se envolver em relações de mercado. Estas relações são pensadas, levando-se em conta uma separação entre as esferas trabalho/ lazer, como posições onde uma é determinada por condições materiais objetivas e a outra, por escolhas. Victor Turner em “Liminal to Liminoid” (1982), observa a separação entre trabalho e lazer como um fenômeno urbano. O processo de industrialização trouxe outra forma de organização do tempo e do espaço. O lazer passou a ser pensado como um não-trabalho, dependendo do crivo das escolhas individuais. Apesar de haver regras e rotinas (muitas vezes tão rigorosas quanto no âmbito do trabalho), o lazer é visto como algo opcional, sendo então parte da liberdade individual. Nesta perspectiva, o *cosplay* difere do trabalho à medida que é pensado como diversão, como escolha individual orientada por sentimentos subjetivos que só podem ser definidos por aqueles que o praticam em espaços próprios para seu desenvolvimento. Entre as observações, estava a percepção de que as intencionalidades determinavam os limites e possibilidades. Se a intenção for relativa à participação nos concursos, a semelhança física e as minúcias nos detalhes eram postos como pontos importantes. Por exemplo, os concursos de *cosplay* são, normalmente, divididos em categorias tradicional, livre e desfile. Nas categorias tradicionais normalmente a apresentação conta com a interpretação de uma cena que envolva o personagem escolhido, há a preocupação com a interpretação do personagem, a qualidade da vestimenta e a criatividade para a adaptação do vídeo ou desenho ao palco. No *cosplay* livre há a liberdade de criação na apresentação, não sendo necessário se prender a um enredo ou cena, assim como não há a necessidade de fidelidade ao personagem, enquanto no desfile o que é avaliado é a qualidade das vestimentas. No caso dos *cosplays* que são feitos “por *hobby*”, as características físicas ou as condições estéticas da fantasia, como por exemplo, no caso dos *crossplays* - quando homens fazem *cosplay* de personagens femininos - e dos *cospobres*, quando as associações de elementos

---

<sup>78</sup><http://www.rossassen.com/2013/01/o-preconceito-e-criticas-no-cosplay.html>  
<http://casalcosplayblog.blogspot.com.br/2013/04/bullying-otaku.html>  
<http://www.blogdotioben.com.br/2013/08/nem-todo-mundo-pode-fazer-cosplay-25.html>  
<http://www.mineirasemfreio.com.br/2014/05/cosplay-dura-vida-de-quem-nao-e-branco.html>  
<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/blog/2014/02/26/garota-sequencial-leitores-machistas-e-homofobicos-parem-de-ler-hqs/http://www.animaxmagazine.com/2012/10/assedio-sexual-sobre-garotas-de-cosplay.html>

trazem referências a algum personagem, sendo muitas vezes utilizados materiais simples para as composições, não possuem contornos exatos em relação a sua recepção. Em 2014 foi realizado o IV Concurso Nacional de Cospobre, organizado pelo site [cospobre.com.br](http://cospobre.com.br) e pelo programa The Noite na emissora SBT. O evento caracterizou-se como um concurso cultural em que os concorrentes podiam “criar um cospobre baseado em qualquer personagem de filme, série, desenho, quadrinho, livro ou do que mais vier à cabeça. O importante é ser criativo e conseguir uma imagem bem engraçada”.<sup>79</sup>



Fig. 39 - Exemplo de *crossplay* em grupo de *Sailor Moon*. Fig. 40 – Exemplo de cospobre da personagem Elsa.

<sup>79</sup> Cf. <http://cospobre.com/regulamento-da-quarta-edicao/>

<sup>80</sup> Arquivo pessoal. *Anime Dreams 2011*, São Paulo.

<sup>81</sup> <http://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/noticias/veja-imagens-do-melhor-cosplay-do-mundo>

Os termos – *crossplay*, *cospobre* – já eram utilizados como forma de classificação dos *cosplayers* em eventos e nas redes sociais. No *cospobre* e no *crossplay*, quando a intencionalidade é “colocada de modo evidente através do humor”, ganha-se espaço e notoriedade entre os membros das redes de sociabilidade que os *cosplayers* percorrem. Entretanto, as noções de intenção e diversão possuem contornos inexatos, desta forma, delimitar quais seriam as motivações que comporia uma identidade no *cosplay* não colaboraria para olhar as imagens e os discursos que contemplam os limites e possibilidades na prática de *cosplay*. Ao acompanhar e buscar informações sobre casos e situações em que houveram problemas em relação à prática de *cosplay*, observou-se a continuidade dos conflitos em torno dos estilos de *cosplay*, principalmente quando se trata da participação feminina.



Fig. 41 – Campanha *Comic Con New York*, 2014. Fig. 42 – Campanha *Respeite o Cosplay*, 2013.

Recentemente, ao procurar por debates relacionados à campanha *Respeite o Cosplay*, o uso de termos como “cosputa” e os contextos em que estes eram associados, a intencionalidade pode adquirir contornos inexatos. Por exemplo, este termo pode ser associado à *cosplayer* feminina que escolhe personagens muito sexualizados ou que modifica a indumentária para que partes do corpo fiquem evidentes, tais como seios, nádegas, etc. Contudo, através de conversas com participantes de grupos nas redes sociais e de entrevistas realizadas durante a *Comic Con Experience* (2014) me confrontei com as mais variadas possibilidades de interpretação do termo *cosputa*, pois as conceitualizações dependem das experiências e percepções com situações vividas. Percebi que nem todos tinham conhecimento do termo ou se envolveram de modo direto com situações em que essa palavra foi utilizada, mas muitos tinham, pautados em um imaginário do que é considerado uma *cosputa*, apreciações sobre seu sentido. Entre as justificativas, haviam apontamentos sobre tipo de personagem escolhido, se há alterações na

<sup>82</sup> <http://henshingirl.megahero.com.br/2015/10/assedio-no-mundo-cosplay-por-que-o.html>

vestimenta que visem tornar o personagem sensual, a sensação de realização da mulher ao se sentir atraente, mulheres que se utilizam do corpo como forma de alcançar popularidade, mulheres que se empoderam ao utilizar o corpo da maneira que desejam, falta de representatividade de outras formas de apresentação de personagens e, principalmente, qual a situação em que o *cosplay* é feito, divulgado e avaliado.

O termo *cosplay* ganhou notoriedade no Brasil na década de 2000 após a participação de algumas adolescentes em um evento de animê com um *cosplay* de *Love Hina*. Este mangá conta a história de um rapaz de 20 anos que trabalha como gerente de um alojamento feminino, sempre se envolvendo em situações em que, de modo não intencional, acaba se deparando com a nudez feminina, sendo punido nessas ocasiões com golpes de artes marciais. Grande parte das cenas apresentam as garotas em trajés de banho ou em situações de nudez ou semi-nudez.



Fig. 43 – Uma das versões da capa de *Love Hina*.

De acordo com os relatos de alguns participantes, o fato delas estarem com um *cosplay* simples não foi o problema, mas sim, a falta de elementos que caracterizassem de modo mais claro que era um *cosplay* de *Love Hina* e não apenas garotas enroladas em toalhas. Durante o evento, foi relatado que as adolescentes utilizaram uma plaquinha com ofertas de beijos e abraços, cada qual com seus preços; por outro lado, também surgiram plaquinhas com frases como “abaixo à violência infantil” e “abuso sexual de menores é crime”. Dentro dos fóruns das redes virtuais, os debates relacionavam-se aos problemas jurídicos possíveis que os organizadores do evento poderiam ter, visto que as garotas eram menores de idade, assim como

<sup>83</sup> <https://www.oocities.org/es/hinatasuo/imagenes/Anim102.jpg>

as restrições que poderiam surgir para evitar novas ocorrências similares; outros apenas criticavam a aparência das adolescentes, apontando que não se enquadravam no mesmo perfil físico das personagens, nem no que se associa ao padrão de beleza almejado.

No capítulo sobre “O uso da imagem como forma de sociabilidade”, Winterstein (2009) aborda em sua dissertação que a visualidade tem um componente imprescindível nos eventos tanto em relação à estética das roupas, acessórios e afins, quanto pelo uso das plaquinhas como importante meio de interação imagética entre os *otakus*, na medida que essa “forma de se comunicar estabelece um princípio que foge da oralidade e remete à própria cultura imagética dos *mangás* – principalmente aos balões de fala característicos das histórias em quadrinhos-, o que aproxima ainda mais os *otakus* das histórias que leem” (2009:50,51).



Fig. 44 – Plaquinha de pedido de *nude* (fotografias de nudez), beijo ou *Whatsapp*. Fig. 45 – Plaquinha de pedido de abraço.

Apesar da característica comum das plaquinhas nos eventos e do conhecimento aberto sobre a existência dos estilos de quadrinhos que abordam de modo mais direto a sexualidade, o *cosplay* de toalha não teve uma boa aceitação. Os debates sobre a situação circularam em torno da idade das garotas, da exposição do corpo como meio de “chamar a atenção” e da associação entre a sexualidade e a moralidade, assim como das produções visuais que registraram o evento, causando uma conotação negativa associada aos eventos e aos praticantes de *cosplay*.

<sup>84</sup> <http://zonae.com.br/rac-confira-a-cobertura-do-evento/>

<sup>85</sup> <https://plataformanerd.wordpress.com/2012/07/16/as-melhores-plaquinhas-do-af-2012/>



Fig. 46 – Imagem compartilhada por *cosplayers* como meio de dar visibilidade aos conflitos presentes na prática de *cosplay*.

A associação da sexualidade e do corpo da mulher como objeto de troca e consumo é considerado um dos temas ambíguos na atualidade. Ao mesmo tempo colocado como fator de opressão e de empoderamento de acordo com seus usos e interpretações, as percepções do corpo transitam pelas imagens que nos cercam dia-a-dia, em espaços públicos e privados, passando despercebidas à medida que, habituados a ela, notamos apenas alterações. De acordo com Flusser (2002), uma imagem é constantemente substituída por outra, “novos cartazes vão aparecendo semanalmente sobre os muros, novas fotografias publicitárias nas vitrines, novos jornais ilustrados diariamente nas bancas. Não é a determinadas fotografias, mas justamente à alteração constante de fotografias que estamos habituados” (2002:61). Para Sontag (2004), desde o inventário da fotografia em 1839, praticamente tudo foi fotografado. Tal mudança nos modos de olhar nos ensina um novo código visual em que “as fotos modificam e ampliam nossas ideias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar. Constituem uma gramática e, mais importante ainda, uma ética do ver” (2004:13).

Em primeiro lugar, existem à nossa volta muito mais imagens que solicitam nossa atenção. O inventário teve início em 1839, e, desde então, praticamente tudo foi fotografado. Ou pelo menos assim parece. Essa insaciabilidade do olho que fotografa altera as condições do confinamento na caverna: o nosso mundo. Ao nos ensinar um novo código visual, as fotos modificam e ampliam nossas ideias sobre o que vale a pena olhar e sobre o que temos o direito de observar. Constituem uma gramática e, mais importante ainda, uma ética do ver. Por fim, o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar

<sup>86</sup> <https://mayllegoisiss.wordpress.com/2013/12/18/criticas-que-envolvem-o-mundo-cosplay/>

a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça – como uma ontologia de imagens. (SONTAG, 2004: 13).

As imagens pelas quais transitei ao longo desta pesquisa oscilaram em torno das diversas possibilidades de expressão visual, sendo considerados os contextos de produção, consumo, representação de personagens e as relações de poder nesses processos. Entretanto, partir das noções de produção, consumo, representação e poder não elucidam a questão do evento fotográfico na prática de *cosplay*. Sontag nos diz que tirar uma foto não se resume ao resultado do encontro entre um evento e um fotógrafo, mas sim, trata-se de “um evento em si mesmo, e dotados de direitos mais categóricos – interferir, invadir ou ignorar, não importa o que estiver acontecendo. Nosso próprio senso de situação articula-se, agora, pelas intervenções da câmera” (2004:21). O direcionamento do olhar do fotógrafo nos leva a “ver” como o mundo pode ser visto e valorado. Desde 1839, o registro da imagem como forma de armazenamento do mundo em miniaturas da realidade tem expandido e facilitado sua manipulação. E é aí que nos deparamos com um dos problemas em relação à prática de *cosplay*, enquanto para o *cosplayers* a fotografia tem valor de reconhecimento do que foi produzido, para aquele que captura o momento, o registro é, muitas vezes, ferramenta de apropriação do mundo. Mundo de imagens que brincam com as escalas, sendo reduzidas, ampliadas, recortadas, adaptadas, adulteradas.

Durante meu contato inicial com a fotografia me deparei com algumas questões como, por exemplo, a captura do olhar através dos ângulos, dos jogos de luz e sombra, das tecnologias disponíveis (suportes) e também das ênfases construídas pelos enquadramentos, recortes temporais que abrigam múltiplos olhares. Ao experienciar o ato fotográfico com os *cosplayers*<sup>87</sup> nos eventos de cultura pop, passei a pensar sobre a fotografia como algo além da sua materialidade. Mas, então, como pensar a imagem? Ela é suas formas, contornos, alternâncias de luz e sombra, seus elementos técnicos de captação de luz? A imagem é *bits, pixels, gif, jpeg* ou *png*<sup>88</sup>? Ela é subjetividade traduzida pela composição de elementos, objetos e coisas? A imagem fotográfica suscita, desde o seu surgimento, múltiplos discursos que envolvem a observação de seus elementos técnicos, estéticos, filosóficos, sociológicos, semiológicos e antropológicos, assim como seus estilos, gêneros e usos de acordo com os postulados teórico-metodológico de cada área do conhecimento. Poderíamos dizer que se trata de diferentes perspectivas sobre o mesmo objeto, contudo, inclino-me a compreender a imagem fotográfica, como observa Samain (2005), “como maneira de ver e de pensar” ao invés de a observar como

---

<sup>87</sup>Pessoas que se vestem como personagens.

<sup>88</sup>Tipos de arquivos em que as imagens são configuradas.

um dado que pode ser interpretado de várias formas. Este “modo de ver e pensar *por imagens*” nos parece estranho, principalmente, quando fomos educados a ver e pensar por palavras.



Fig. 47 – fotografia do site *Cosplay Brasil*, *Anime Friends*, 2011. Fig. 48 – Arquivo pessoal, *Anime Friends*, 2010

Num primeiro momento da pesquisa, me focava mais nas possíveis relações entre os quadrinhos, jogos, filmes, etc., a performance do *cosplayers* e a fotografia, visto que a construção da imagem fotográfica nos eventos de *cosplay* possuem determinadas particularidades semelhantes à construção gráfica das produções que são usadas de referência. Nas fotografias dos eventos os *cosplayers* procuram performatizar o “ser personagem” através do uso do corpo como suporte linguístico, seja para se mostrar fazendo uma ação que nos remeta a algo que é feito pelo personagem ou utilizando-se das noções técnicas de enquadramento visual para criar ângulos semelhantes aos vistos nas diversas produções materiais disponíveis sobre o personagem escolhido<sup>91</sup>.

<sup>89</sup> Extraída de: <http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/Fotos-Nova-Galeria/Anime-Friends-2011-Dia-15-07-Sexta-Externas-/Anime-Friends-2011-externas-40635.html>, em 03/11/2011.

<sup>90</sup> Foto tirada no *Anime Friends* 2010. Arquivo pessoal.

<sup>91</sup>Ver: Nagami, I. C. “Antropologia da performance: a experiência do cosplay e as ações performáticas.”



92



93



94

Fig. 49 – Desenho da personagem Ichihara Yuuko, da série *XXX Holic Key*. Fig. 50 – Fotografia do arquivo pessoal, *cosplay* Ichihara Yuuko, *Anime Dreams*, 2011. Fig. 51 – Fotografia do site *Cosplay Br*, *cosplay* Ichihara Yuuko, *Anime Dreams*, 2011. As fotografias 50 e 51 foram captadas no mesmo momento, mas por ângulos e pessoas diferentes. Enquanto eu estava focada na ideia de “visão ampla e registro imparcial”, o fotógrafo do site *Cosplay Br*. Estava mais centrado na ideia de “enquadramento e referência”.

<sup>92</sup> Imagem extraída de <http://www.zerochan.net/1644704>

<sup>93</sup> Arquivo pessoal, *Anime Dreams*, 2011.

<sup>94</sup> Imagem extraída de <http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/Fotos-Nova-Galeria/Anime-Dreams-2011-Dia-21-01-Sexta-Feira-Externas-/Anime-dreams-2011-externas-23002.html#joomimg>, em 03/11/2011.

Fui levada a observar tal questão ao comparar as fotografias que tirei durante a pesquisa de campo com as fotografias dos participantes dos eventos. Em minha primeira incursão ao campo, pensava a fotografia como instrumento de pesquisa e recurso comprobatório do “estar lá”, portanto, para manter uma imparcialidade, fotografava os *cosplayers* em ângulo diametralmente oposto. No entanto, ao comparar minhas fotografias com as de outros participantes dos eventos, observei que as fotos tiradas por mim deixavam a desejar se a intenção era demonstrar a performance no *cosplay*. Por intermédio da experiência de campo passei a me preocupar com a construção da imagem na relação entre quem fotografa e quem é fotografado. O “ir a campo” trouxe a importância da imagem e da participação “desinteressada” daqueles que praticam o *cosplay* e não concorrem aos concursos e premiações.

A importância dos modos de olhar se fizeram presentes desde o primeiro contato com os eventos de grande porte voltados para a cultura pop, como foi o caso do *Anime Friends* 2010 e o *Anime Dreams* 2011, ressaltado pelo frenesi que acometem os fãs ao verem alguns de seus personagens favoritos caminhando pelo recinto, alguns mal conseguem caminhar, pois são constantemente abordados para tirar foto. Destes que transitam, grande parte não participa dos concursos, vão apenas para se divertir, serem fotografados e fotografarem os outros *cosplayers*. Tais fotos são rapidamente postadas em blogs ou sites, onde se pode comentar sobre os figurinos, se são bons ou ruins, qual foi o mais legal, qual o mais estranho ou bonito, etc. As fotos tiradas durante os eventos servem como meio de divulgação e reconhecimento do esforço e da criatividade do *cosplayers*, pois é através das fotos que eles tornam-se conhecidos. Os *sites*, *blogs* e redes sociais servem como meio de divulgação, tanto por iniciativa pessoal (quando são eles que expõem a imagem) quanto por iniciativa externa (quando são outras pessoas). Quando se trata da segunda, é difícil ter um controle sobre a imagem produzida, o que pode ser um incômodo.

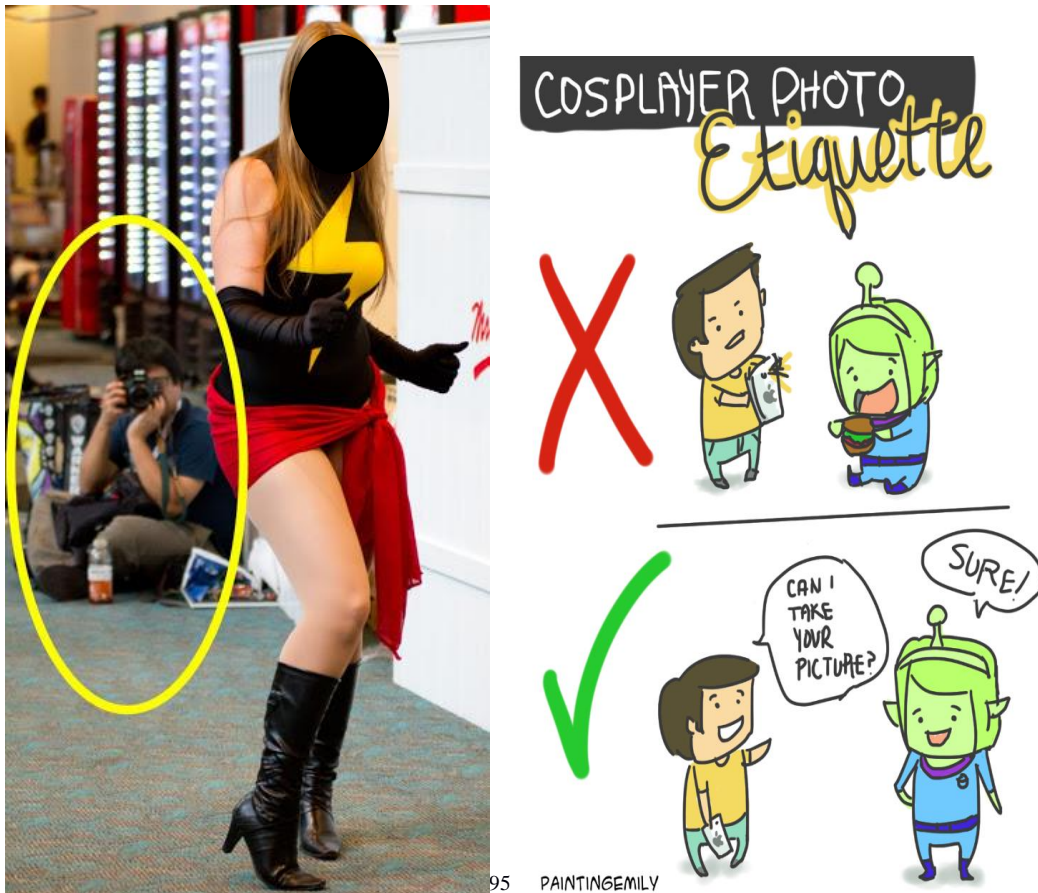


Fig. 52 - Imagem utilizada pelo site *4cosplay.com.br* para exemplificar situações de registro fotográfico inconveniente, em que não há o consentimento do *cosplayers*. Fig. 53 – Imagem ilustrativa sobre o desrespeito de alguns participantes dos eventos em relação aos *cosplayers*.

As fotografias tiradas nos eventos colocam os *cosplayers* em uma situação ambígua. Ao mesmo tempo em que ela é a materialização visual da performance, ela também é razão de incômodo à medida que, “saber lidar” com a repercussão da imagem não é algo familiar para pessoas que sempre foram “desconhecidas”. Ser uma celebridade não se resume apenas aos aspectos positivos, há também o inconveniente do “*paparazzo*” que, a partir da crença no personagem, tem dificuldade em separar a interpretação do personagem e a pessoa que faz tal interpretação. De acordo com a revista *Animax*, o primeiro caso de assédio com *cosplayers* ocorreu durante o *Animecon* em 1999, quando um “*otaku* que confundiu sua tara de *videogame* com a realidade”<sup>95</sup> agarrou um *cosplay* de Felícia do *Darkstalkers*; entre os casos, ainda ocorreram outras situações como “um sujeito que veio do Rio de Janeiro até um evento em Curitiba, apenas para levantar um cartaz escrito ‘procura-se uma puta’ durante a apresentação de uma *cosplayers* que ele cortejou no *Animecon* de 2000 e fora rejeitado mercedamente”, e a

<sup>95</sup> <http://www.4cosplay.com.br/2015/07/nao-seja-esse-cara-respeite-o-cosplayer.html>

<sup>96</sup> <http://www.rossassen.com/2014/02/o-assedio-no-cosplay.html>

<sup>97</sup> <http://www.animaxmagazine.com/2012/10/assedio-sexual-sobre-garotas-de-cosplay.html#>

*cosplayer* Sabrina que recebeu mensagens virtuais na rede social em que divulga seu trabalho, sendo questionada sobre sua sexualidade por um desconhecido (aparentemente responsável pela página *Otaku Riders*) que, ao ser bloqueado, “xingou ela, seus *cosplay* e até a irmã mais nova da Sabrina em seu perfil pessoal, já que estava bloqueado. Parecia só um caso de machismo misturado a imaturidade, mas não parou aí”, resvalando para uma colagem de sua imagem em um cartaz de contratação e divulgação de um filme pornô *hentai*, e um processo por dano moral, difamação e uso de imagem sem autorização.



Fig. 54 – *Cosplay* de Felícia, *Animecon*, 1999. Fig. 55 – Cartaz realizado com a imagem retirada do perfil de uma *cosplayers*, 2012.

A importância das imagens e modos de leitura dessas imagens movimentam diversos sentimentos, de tal modo que muitos *cosplayers* não gostam quando as fotos saem “de qualquer jeito” ou quando as imagens são feitas sem consentimento, pois a foto é mais do que a eternização do momento da performance, é parte da construção visual que será propagada e que irá qualificar o *cosplay*. Por exemplo, nos casos de *mashup*’s, em que há a mistura de mais de um personagem, é necessário reconhecer os elementos que compõem e marcam o personagem. O *cosplay* da personagem Léia (*Star Wars*: O retorno de Jedi) é bastante popular nos eventos em sua versão mais sensual, assim como algumas misturas com outros personagens.

<sup>98</sup> <http://www.animaxmagazine.com/2012/10/assedio-sexual-sobre-garotas-de-cosplay.html#>

<sup>99</sup> <http://www.animaxmagazine.com/2012/10/assedio-sexual-sobre-garotas-de-cosplay.html#>



Fig. 56 – Leia e Ariel (Pequena Sereia); Fig. 57 – Leia e Elsa (*Frozen*); Fig. 58 – Leia e Jack Sparrow (*Piratas do Caribe*) Fig. 59 – Imagem disponibilizada pelo site *Epicfail.com*. Fig. 60 – Imagem disponibilizada no *GooglePlus* de um usuário que se apresenta como autor, escritor e humorista.

Apesar de não se enquadrarem nos formatos tradicionais de *cosplay*, as imagens 1, 2 e 3, são consideradas adequadas e, portanto, avaliada de forma positiva, mesmo nos casos em que trocam-se corpos femininos por masculinos. Entretanto, em alguns casos, as releituras não são bem vistas e podem ser questionadas, tal como vemos nas imagens 4 e 5, casos em que há a fidelidade aos trajes em um corpo que não é associado aos atributos físicos da personagem, sendo em alguns casos, avaliados como *cosplays* que falharam, ou, *cosplay fail*. Entre os principais problemas apontados pelos entrevistados em relação à prática de *cosplay*, podemos

<sup>100</sup> <https://www.pinterest.com/pin/107875353550825397/>

<sup>101</sup> <https://www.pinterest.com/bkstar091697/cosplay/>

observar que o conhecimento das referências nas leituras das imagens e performances é prerrogativa para que seja possível “entender” o *cosplay*, entretanto, não é fator determinante da relação entre o referente e o referenciado, ou seja, não há a obrigatoriedade, por parte dos *cosplayers*, de ser análogo às imagens dos personagens.

Para Dubois (2009), desde meados da década de 1950, em diversas áreas do conhecimento, a percepção da imagem percorre suas questões técnicas de enquadramento, luz e ação técnica, no entanto, sua mensagem não estaria co-determinada pela composição de elementos das imagens e sua semelhança com o “real”, ou seja, com aquilo que foi captado na imagem. Com a desconstrução da fotografia como “espelho do real” e a percepção de que os processos orientadores do olhar dependem das relações estabelecidas, observa-se que para ler as imagens é preciso ter o conhecimento das referências, visto que a imagem não impõe-se como evidente, sendo necessário, tal como nos diz Sekula (1974), para aprender a ler as imagens, é antes necessário aprender a forma apropriada de “contemplar um pedaço de papel brilhante”. Levando-se em consideração que os códigos de leitura das imagens são algo aprendido e, sendo a imagem uma “*nonmessage*”, interessa-nos observar como os códigos de leitura das fotografias no *cosplay* são construídos e compartilhados.

Entre as movimentações ocorridas entre os *cosplayers* temos visto várias campanhas que procuram conscientizar as pessoas sobre como ler as imagens no *cosplay*. Em março de 2015, a equipe do *Cast 42* lançou a campanha *#mycosplaymyrules*, e abriu espaço para aqueles que quisessem postar suas fotos, demonstrando que o estilo de *cosplay* não determina quem o *cosplayers* é ou como ele deva ser visto e tratado. De acordo com a campanha, “a ideia surgiu após diversas meninas/mulheres que fazem *cosplay* serem ofendidas e hostilizadas na internet ou em eventos. Quando alguma dessas meninas fazia um *cosplay* mais sensual, ou com alguma roupa mais curta, recebiam ofensas e eram desrespeitadas por conta da roupa que estavam vestindo”<sup>102</sup>.

---

<sup>102</sup> <http://www.garotasgeeks.com/conheca-o-mycosplaymyrules-uma-campanha-pela-liberdade-do-corpo-feminino/>

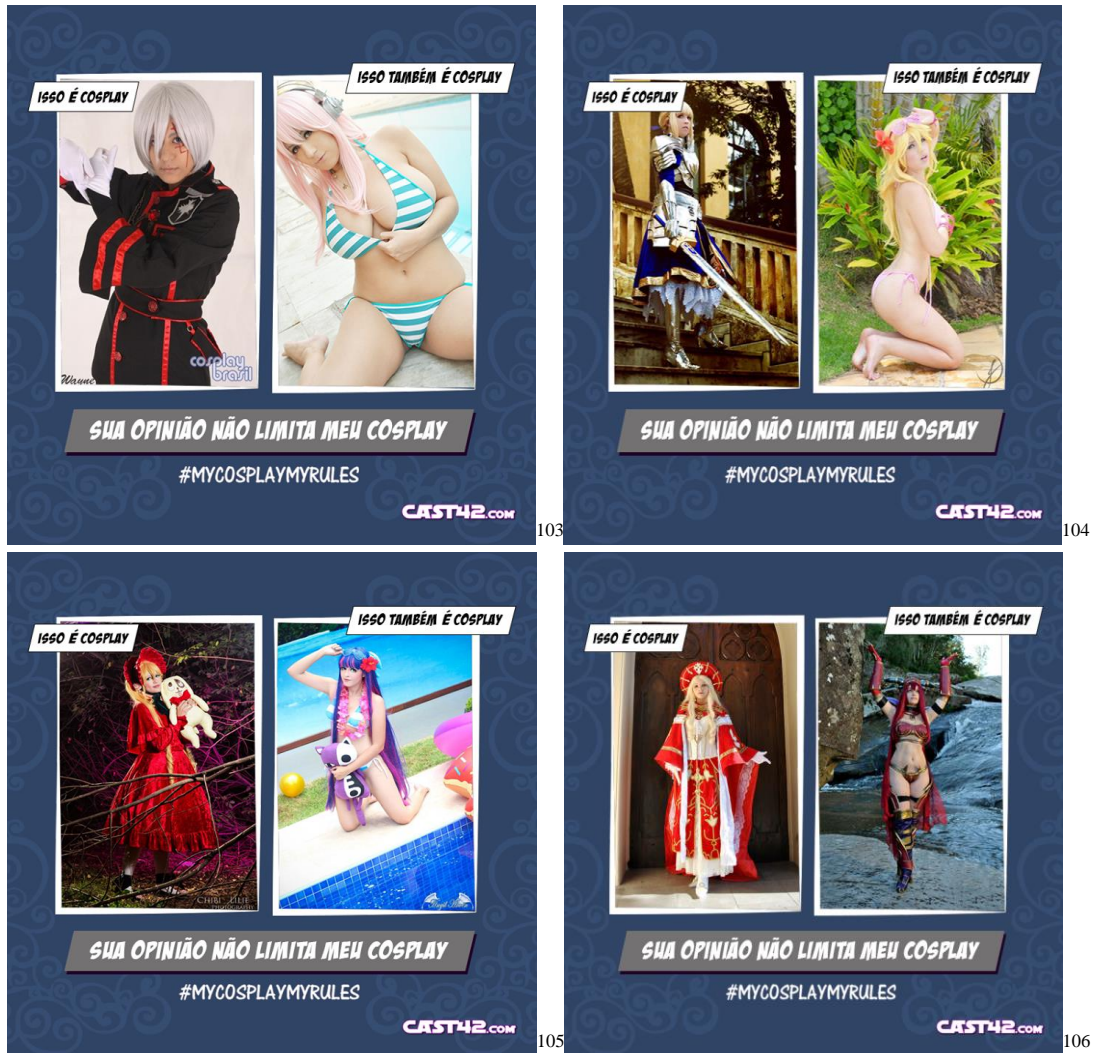


Fig. 61, 62, 63, 64 – imagens da campanha #mycosplaymyrules, 2015.

De acordo com as *cosplayers* entrevistadas pela equipe do *Almoxarifado Nerd* acerca de como elas se sentiam a respeito do termo *cosputa*, podemos observar que a questão do corpo e seus significados possuem em si temas de conflito.

"Cosputa" é mais uma palavra para ofender as mulheres. Em todos os segmentos da sociedade a mulher é julgada e inferiorizada e chamá-la de "cosputa" é uma maneira de opressão. Uma maneira de querer regulá-la até no modo como deve fazer o seu cosplay. Complementando: O "mundo nerd" é muito machista e dominado por homens, temos muitas vezes que disfarçar nossas identidades em jogos online para não sermos ofendidas, reportadas, banidas. Quando

<sup>103</sup><https://www.facebook.com/podcast42/photos/a.917407558289816.1073741827.475981235765786/917413834955855/?type=3&size=768%2C768&fbid=917413834955855>

<sup>104</sup><https://www.facebook.com/podcast42/photos/a.917407558289816.1073741827.475981235765786/917415284955710/?type=3&size=768%2C768&fbid=917415284955710>

<sup>105</sup><https://www.facebook.com/podcast42/photos/a.917407558289816.1073741827.475981235765786/917410594956179/?type=3&size=768%2C768&fbid=917410594956179>

<sup>106</sup><https://www.facebook.com/podcast42/photos/a.917407558289816.1073741827.475981235765786/917412941622611/?type=3&theater>

fazemos cosplay, alguns desses nerds machistas acham que estamos ali para o entretenimento deles, para agradar a visão e a imaginação deles. Se não agradamos por estarmos acima do peso, nos ofendem e dizem que engolimos o personagem. Se estamos lindas e sensuais, nos chamam de cosputa. Qualquer coisa que fizermos vai ser xingada. Por isso é importante a união das mulheres, cosplayers ou não. Somente juntas somos capazes de enfrentar esse problema.

Mariane, 27 anos.

Não existe isso de "cosputa". Independente da mulher estar com cosplay de uma personagem sexy ou com uma versão mais sexy que a original, esse termo não deve ser usado pra ninguém. Ninguém é puta por mostrar a barriga, usar decote ou saia curtinha. Ninguém é puta por fazer um ensaio de cosplay levando mais pro lado sensual, mesmo que a personagem não seja originalmente assim. Tem muita gente que não gosta de versões sexualizadas de personagens que não são sexy e saem xingando pela internet afora. Dica pra vida: dá muito menos trabalho descurtir/ocultar os updates de uma página da sua linha do tempo do que fazer inúmeros posts falando mal dos cosplays que você não gosta.

Michelle, 23 anos.

Eu acho que é um termo extremamente errado julgar uma garota pela quantidade de corpo que ela mostra em alguns cosplays, mesmo que algumas pessoas ainda defendam que "cosputa" seria um termo usado para garotas que deixam o corpo vulgar, e tiram o real propósito do personagem. Eu não acho que tenha algum problema nisso. Se cosplay é algo para diversão própria, e elas se sentem bem com o corpo delas, por que não mostrar? Acho que as pessoas deveriam parar de se preocupar tanto em rotular, julgar e criar termos escrotos e começarem a ser mais felizes, cuidando do próprio nariz.

Isabela, 16 anos.

Acredito que o grande problema é mesmo o termo em si e não a atitude que leva a se considerar alguém desta forma. O termo é ofensivo e não descreve de forma correta o que se quer dizer. Falta ser criado um novo termo pra classificar as fantasias em versões sexys ou com roupas diminuídas, onde as pessoas não se sintam agredidas e sim inseridas em um estilo.

Fabi, 28 anos.

"Cosputa" é um termo muito infeliz. Ele carrega uma alta dose de preconceito, pois denota uma ideia limitadora de que existiria um código de vestimenta/postura a ser seguido por cosplayers femininas. Ou seja, se a guria quer fazer cosplay de uma personagem cuja roupa é mais reveladora, ela está "errada".

Otávia, 33 anos.

Na minha opinião, esse termo nem deveria existir. O jeito como uma pessoa se veste não representa as atitudes dela. Aliás, ninguém deveria ter o direito de se referir a alguém com essa palavra, afinal, cada um faz

o que quer da sua vida quando não está prejudicando os demais. E quer saber? Eu não vejo problema nenhum com cosplays que deixem o corpo mais à mostra. Gente, tem muita garota que nem eu que cresceu jogando Mortal Kombat e como é que é a roupa da maioria das personagens de luta? A gente se acostumou com personagens femininas vestidas assim e nenhuma delas agia como uma puta. Mais amor e menos treta nesse mundo cosplay. Ao invés de falar mal das pessoas que fazem cosplay legais, acho que essa gente que gosta de ficar rotulando deveria se inspirar nelas.

Mirella, 23 anos.

As associações entre determinados estilos de *cosplay* com formas de ser expressos através da relação entre “quantidade de roupa” e corpo são modos comum de olhar as representações de personagens. O problema da ideia de identificação com o personagem e separação entre os modos de representação ficcional e a expressão representacional da realidade é que, no Ocidente, orienta-se o olhar de modo como se essa relação fosse co-determinante. Nos eventos, o brincar de fazer *cosplay* traria o espaço em que a aparência, os modos de agir e de se comportar não estariam ligados ao caráter do sujeito que interpreta. Entretanto, a percepção e a recepção da performance atravessam os conflitos presentes nas construções dos referenciais que orientam as avaliações e as conexões de sentido atribuídas ao que caracteriza o personagem. Por exemplo, ao entrevistar um dos participantes da *Comic Con* sobre o termo *cosplay*, a explicação centrou-se na falta de experiência em lidar com as situações de assédio, enfatizando que é errado quem assedia, no entanto, caberia ao *cosplayer* o bom senso na escolha do personagem. Tal justificativa estaria no fato de que garotas muito novas não tem preparo para lidar com a repercussão de incorporar certos símbolos, como por exemplo, fazer um *cosplay* como o da Viúva Negra, cujas roupas e modos de ser estão associadas ao perfil de mulher considerada promíscua.

A questão da identificação na escolha do personagem e a recepção da ação performática do *cosplay* dialoga com as críticas aos modos de representação dos próprios personagens. No início de 2015, durante as sessões de entrevistas de divulgação do filme *Os Vingadores: Era de Ultron* com os atores Jeremy Renner (Gavião Arqueiro) e Chris Evans (Capitão América), surgiu uma enorme polêmica em relação à resposta de Renner sobre o romance entre o personagem *Hulk* e a *Viúva Negra*. No filme, durante uma conversa entre o Gavião Arqueiro e *Hulk* sobre as intensões amorosas da *Viúva Negra*, *Hulk* comenta sobre a incerteza acerca das insinuações serem apenas flertes casuais ou um sentimento mais profundo. O Gavião Arqueiro sugere que conhece bem quando a *Viúva Negra* está interessada em apenas brincar com sua sexualidade, deixando uma breve desconfiança de que já havia ocorrido algo entre eles. O filme

foi criticado por muitos fãs com a observação de que, ao longo do filme, a Viúva Negra tem pouca expressividade enquanto heroína, cabendo o papel de “calmante do Hulk”. A polêmica em torno do modo de representação da heroína aumentou após a sessão de entrevistas quando, ao ser questionado por uma jornalista sobre o romance entre os dois personagens, Renner afirma que ela é uma vadia e Evans finaliza, “ela é uma puta”. Depois, durante o *talk show* de Connan O’Brien ele justificou seu comentário reforçando que “veja bem, estamos falando sobre uma personagem fictícia e um comportamento fictício, mas Connan, se você dormisse com quatro dos seis Vingadores, não importa quanto você tenha se divertido, você seria uma vadia”. Em relação às críticas de machismo e misoginia por parte de vários internautas, ele respondeu que “foi uma piada, de mau gosto, que seja, mas eu não peço desculpas por um monte de coisas. Eu arrumo um monte de confusão na internet. É o que acontece agora”.<sup>107</sup>

Os conflitos sobre os modos de leitura da personagem continuaram quando a Viúva Negra, assim como as demais personagens femininas que aparecem no filme, foram excluídas dos produtos de *marketing*: das capas dos *dvd*'s disponibilizados no Reino Unido e na substituição da imagem da Viúva Negra pelo Capitão América nos produtos que vendem a moto da heroína. Crítica similar tem sido feitas aos produtos de filmes como Guardiões das Galáxias, por excluir dos produtos a personagem Gamora, e *Star Wars*: o despertar da força, por excluir dos produtos a protagonista do filme, assim como as demais personagens femininas.

---

<sup>107</sup> Cf. <http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/05/05/renner-sobre-piada-com-viuv-negra-se-voce-dormisse-com-4-vingadores.htm>



Avengers set - no Black Widow  
Guardians set - no Gamora  
Star Wars - no Rey. She's THE MAIN CHARACTER.  
#WheresRey



108 07:17 - 12 de nov de 2015

109



110



111

Fig. 65 – Caixa do brinquedo promocional do filme, com a moto da personagem Viúva Negra. Fig. 66 – Caixa do brinquedo promocional do filme *Star Wars: O despertar da força*, em que a protagonista da história, Rey, é excluída. Fig. 67 e 68 – Imagem satirizando as poses e representações das super heroínas.

A questão das representações femininas nas produções ocidentais atravessa, diferentemente dos *mangás*, o problema da reedição dos personagens. Nos *mangás*, a maior parte das histórias tem começo, meio e fim, portanto os personagens não se mantêm durante muito tempo e, dessa forma, não são atualizados ao longo do tempo. Outra questão relevante, como vimos na sessão anterior, relaciona-se ao fato de que a diversificação de temas no *mangá* colaborou para que as representações dos personagens não se enquadrassem em um único

<sup>108</sup> [https://twitter.com/zacshiple/status/596678283946668033/photo/1?ref\\_src=twsrc%5Etfw](https://twitter.com/zacshiple/status/596678283946668033/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw)

<sup>109</sup> <http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/15-maiores-polemicas-no-mundo-dos-super-herois-em-2015.html/12>

<sup>110</sup> <http://escrevalolaescreva.blogspot.com.br/2011/12/as-poses-das-superheroínas.html>

<sup>111</sup> <http://escrevalolaescreva.blogspot.com.br/2011/12/as-poses-das-superheroínas.html>

padrão. No *mangá*, podemos observar que em relação aos conteúdos, desde as décadas de 1960 e 1970, a inserção de mulheres na produção de desenhos em quadrinhos colaborou para que houvesse uma tomada de poder nos modos e nos temas que representam o universo feminino. Questões como “homossexualidade, gravidez na adolescência, estupro, conflitos raciais e a luta das mulheres por um lugar no mundo público e no mercado de trabalho” (SILVA, 2007:8), passaram a ser temas das histórias. Enquanto nos Estados Unidos, nas imagens atribuídas ao feminino, pode-se ver que as representações e contextos sobre a mulher foram, durante as décadas de 1950 e 1960, restringidas pelo teste Miller e produzidas predominantemente por homens.



Fig. 69 – Mulher Maravilha, Everett Hibbard, 1941; Fig. 70 – Mulher Maravilha, Roy Thomas e Gene Colan, 1982; Fig. 71 – Mulher Maravilha, Mike Deodato, 1994; Fig. 72 – Mulher Maravilha, Drew Johnson, 2000 e Fig. 73 – Mulher Maravilha, Jim Lee, 2010.

Nos *comics*, com as pressões e controle em torno do *Comics Code* e as restrições feitas em relação às histórias que não representassem de modo socialmente adequado a sexualidade, observa-se que as personagens femininas foram retratadas a partir de alguns estereótipos. A restrição aos *comics* pautava-se no que era considerado “padrão contemporâneo da comunidade”, sendo avaliado se o trabalho continha valor literário, artístico, político ou científico; e se retratava ou descrevia de modo ofensiva condutas sexuais e o apelo à lascividade. A participação feminina na produção de quadrinhos, principalmente nos *comics*, possui um histórico de pouca representatividade, assim como as formas de representação feminina que, seguindo as normas do Teste *Miller*, não deveriam confrontar ou atentar contra os valores sociais vigentes. Em contrapartida, as representações no período da década de 60,70,

<sup>112</sup><http://diversao.terra.com.br/arte-e-cultura/veja-evolucao-visual-da-mulher-maravilha-de-1941-a-2010,06c9078553a7a310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>

utilizando-se da sátira, da sexualidade explícita e da ironia, procuravam através do choque trazer à tona a contestação e a crítica social. Entre as décadas de 1980 a 2000, observam-se algumas mudanças em relação ao corpo e às vestimentas. A sexualidade passa a ser explorada através das vestimentas da personagem, assim como o corpo passa a ganhar força através da expressão de músculos.

A participação feminina na produção e consumo de quadrinhos, jogos e tecnologia, tem expandido seu espaço, tornando-se presença notável em diversos eventos voltados à cultura pop. Durante a *Comic Con Experience* de 2014, um dos painéis de debates possuía como tema a questão sobre a presença feminina na produção e consumo de histórias em quadrinhos e *games*. Entre as principais questões foi observado que há uma falta de espaço para produções que não se limitem às oposições homem/mulher e à falta de reconhecimento. Apesar de haver espaço para a diversidade de temas e formas estéticas nas produções estilo *mangá*, muitas quadrinistas encontram dificuldades para dar visibilidade às suas produções quando se trata dos quadrinhos ocidentais.

No início de 2016, o Festival de *Angoulême* na França - um dos principais festivais de quadrinhos - foi boicotado por parte de alguns quadrinistas indicados à premiação, devido ao fato de não haver nenhuma mulher entre os 30 indicados. Em entrevista ao jornal *Le Monde*, o diretor do festival, Franck Bondoux, justificou tal situação dizendo que: “infelizmente, há poucas mulheres na história dos quadrinhos. É uma realidade. Se você for ao Louvre, também encontrará muito poucas mulheres artistas”<sup>113</sup>. A justificativa do diretor gerou discórdias à medida que foi interpretada como uma abordagem superficial, que sugere que a baixa participação feminina estaria relacionada à falta de interesse e de qualidade nessas produções. Em resposta ao comentário do diretor, muitas quadrinistas utilizaram dessa situação para dar visibilidade aos problemas enfrentados pelas mulheres no mercado de trabalho.

---

<sup>113</sup> Cf. <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/01/quadrinistas-boicotam-premiacao-apos-nenhuma-mulher-ser-indicada.html>



Fig. 74, 75 e 76 – Críticas ao Festival de *Angoulême* de 2016, feitas pela quadrinista holandesa Aimée de Jongh e pelas francesas Laurel e Florence Cestac.

A problematização da participação feminina na produção e consumo de quadrinhos, jogos, filmes e etc., também tem sido notado nas leituras das novas produções norte-americanas. Entre 2012 e 2014, foram lançadas duas animações e um filme que se propuseram representar o feminino a partir de outra abordagem: *Valente*, *Frozen* e *Malévola*.

<sup>114</sup> <https://twitter.com/aimeedejongh/status/684464495209648129/photo/1>

<sup>115</sup> <https://twitter.com/bloglaurel/status/684466503677128704/photo/1>

<sup>116</sup> [http://www.huffingtonpost.fr/2016/01/06/festival-bd-d-angouleme-2016-womendobd\\_n\\_8921064.html](http://www.huffingtonpost.fr/2016/01/06/festival-bd-d-angouleme-2016-womendobd_n_8921064.html)



117



118



119

Fig. 77 – Cartaz promocional do filme *Valente*. *Change your fate* (mude seu destino), é o tema central da história. Fig. 78 – Cartaz promocional do filme *Frozen*. Fig. 79 – Cartaz promocional de *Malévola*, filme que se propõe apresentar a versão da antagonista da história da *Bela Adormecida*.

*Valente* retrata os conflitos entre mãe e filha a partir da divergência entre realizar um bom casamento e a liberdade de poder determinar os próprios caminhos. Merida é apresentada como uma mulher de personalidade forte, corajosa e que possui capacidades desportivas em arco e flecha bem desenvolvidas, superando as habilidades dos pretendentes ao casamento. Ao decidir se posicionar publicamente sobre seu desejo de não ser desposada e, frente aos conflitos ocasionados por tal atitude, Merida conclui que gostaria que sua mãe mudasse de ideia. Ela procura uma feiticeira e acaba transformando sua mãe em um urso; para quebrar o feitiço, Merida e a mãe deveriam aprender a olhar e a respeitar as diferenças. Em *Frozen*, é retratada a

<sup>117</sup> [http://www.centerforinquiry.net/blogs/entry/film\\_review\\_pixars\\_brave\\_aims\\_high\\_but\\_falls\\_short/](http://www.centerforinquiry.net/blogs/entry/film_review_pixars_brave_aims_high_but_falls_short/)

<sup>118</sup> <http://www.papodecinema.com.br/artigos/6-graus-frozen-x-o-reino-gelado>

<sup>119</sup> <http://atl.clicrbs.com.br/atlpop/2014/03/11/veja-angelina-jolie-dividindo-em-dois-cartazes-promocionais-do-filme-malevola/>

história das irmãs Elsa e Ana que, após um incidente envolvendo a capacidade da irmã mais velha (Elsa) de controlar o gelo, passaram a ter sua amizade controlada pelos pais, que temiam que suas filhas se machucassem. Com a morte dos pais, o aval para que a irmã caçula se casasse passa a depender de Elsa. Durante a coroação, irmã caçula aceita o pedido de casamento de um príncipe que acabara de conhecer. Elsa alerta que era uma atitude precipitada - afinal eles haviam acabado de se conhecer – e não concede permissão para o enlace. Após uma briga, Elsa se descontrola e acaba ocasionando um rigoroso inverno, desenrolando para um acidente que coloca a vida de sua irmã em risco. O único meio de salvá-la seria o encontro do amor verdadeiro. Entre idas e vindas e o surgimento de um novo par romântico para Ana, descobre-se que o príncipe estava apenas tentando tirar vantagem da situação das princesas e que o amor verdadeiro que se buscava para salvá-la estava em Elsa, e não no par romântico. Já em *Malévola*, vemos uma releitura da história da Bela Adormecida, olhando a partir da perspectiva da sua antagonista. Malévola era uma poderosa fada que, devido às ambições humanas, protegia seu reino de invasores. Ela conhece o jovem Stefan, se apaixonando e permitindo que ele adentrasse àquele mundo. Após alguns anos, para chegar ao poder, Stefan entra em acordo com o rei para matar Malévola. Entretanto, ao não conseguir assassiná-la, Stefan corta suas asas e as leva como prova de que esta foi destruída. Malévola se revolta com a traição e constrói enormes barreiras entre os mundos, transformando seu próprio mundo em um lugar de escuridão. Ao saber da notícia do nascimento da princesa Aurora, filha de Stefan, ela o presenteia com uma maldição em que a filha, ao completar 16 anos, sofreria um acidente e dormiria profundamente, sendo o encanto rompido apenas pelo amor verdadeiro. Ao longo da história, Malévola passa a se afeiçoar à Aurora e busca diversas estratégias para romper com a maldição, mas, somente quando a antagonista pede perdão e demonstra, maternalmente, seu amor pela princesa, é que o encanto é rompido.

Nestas três produções vemos que as narrativas buscam modificar suas trajetórias clássicas, optando por estruturas de personagens diferentes. Entretanto, a personagem Merida foi a que mais trouxe debates sobre as formas de representações de personagens femininos ao apresentar-se, visualmente, de modo diferente. No início de 2013, o estúdio *Disney*, em sua incorporação de Merida ao *roll* das princesas, modificou a aparência da personagem. Tal iniciativa foi questionada por alguns fãs e apreciadores da personagem, culminando na criação de um abaixo-assinado online, intitulado “*Say no to the Merida Makeover, keep our hero Brave*”<sup>120</sup>, para que a *Disney* revisse sua estratégia de *marketing*.

---

<sup>120</sup> <https://www.change.org/p/disney-say-no-to-the-merida-makeover-keep-our-hero-brave>



Fig. 80 – Versão reeditada de Merida, 2013. Fig. 81 – Versão original de Merida, 2012. Fig. 82 – Apresentação das princesas *Disney*. Podemos observar que a versão reeditada de Merida aproxima-se mais das características estéticas tradicionais das princesas.

De acordo com a descrição do abaixo-assinado, a personagem Merida representa uma princesa pela qual diversas garotas e seus pais esperavam: “*a strong, confident, self-rescuing princess ready to set off on her next adventure with her bow at the ready*”, uma princesa mais próxima ao real, com imperfeições que todos possuem. Ao redesenhar a personagem com outros traços e formas de apresentação, os assinantes da petição afirmam que:

*[...] the Disney Princess collection does a tremendous disservice to the millions of children for whom Merida is an empowering role model who speaks to girls' capacity to be change agents in the world rather than just trophies to be admired. Moreover, by making her skinnier, sexier and more mature in appearance, you are sending a message to girls that the original, realistic, teenage-appearing version of Merida is inferior; that for girls and*

<sup>121</sup> <http://freepotos.atguru.in/photography/merida-princess-merida.html>

<sup>122</sup> <http://freepotos.atguru.in/photography/merida-with-her-bow-princess-merida.html>

*women to have value -- to be recognized as true princesses -- they must conform to a narrow definition of beauty.*

Le Breton (2009), observa que as características externas e internas atribuídas ao sexo não se inscrevem em seu estado corporal, mas sim, nas escolhas culturais e sociais, sendo portanto, construídas socialmente. Desta forma, poderíamos observar certas tendências entre as diferenças físicas encontradas entre homens e mulheres, dependendo do sistema de expectativas sociais e aos papéis que os sistemas educativos e os modos de vida atribuem para os sujeitos. Com a contribuição dos trabalhos de Belotti (1974) sobre o papel da educação familiar e escolar, e a disponibilidade de instrumentos lúdicos que reforçam os comportamentos sociais diferenciados a meninas e meninos; e os trabalhos de Goffman (1999) acerca da publicidade e à ritualização excessiva de estereótipos associados à feminilidade em relação ao homem, oferecidas pela vida cotidiana, Le Breton pontua como o feminismo, através da atividade militante, tornou possível a reflexão sobre as categorias em que as mulheres são colocadas. Ao colocar em debate questões sobre a sexualidade, a contracepção, o aborto, etc., observa-se um processo de embates políticos em que o corpo da mulher torna-se objeto de reflexão e de poder. Por um lado, os produtos do conhecimento médico e biológico abriram espaço para práticas em que o corpo “perde seu antigo valor moral e vê crescer seu valor técnico” (LE BRETON, 2009:71), adquirindo um valor inestimável; por outro, a aparência, provisória e dependente dos efeitos da moda, relaciona-se com modos e símbolos que apoiam o pertencimento a algo, assim como a alguns elementos relativos aos aspectos físicos tais como altura, peso, qualidades estéticas, etc.

São esses os traços dispersos da aparência, que podem facilmente se metamorfosear em vários indícios, dispostos com o propósito de orientar o olhar do outro ou para ser classificado, à revelia, numa categoria moral ou social particular. Essa prática da aparência, na medida em que se expõe à avaliação de testemunhas, se transforma em engajamento social, em meio deliberado de difusão de informação sobre si, como atualmente ilustra a importância tomada pelo look no aliciamento, na publicidade ou no exercício meticuloso do controle sobre si que as agências de comunicação tentam promover para uso dos homens públicos, principalmente os políticos. Assim, M Pagès-Delon faz das aparências corporais uma espécie de ‘capital’ para os atores sociais. ‘Capital-aparência’ cujas fontes devem ser gerenciadas da melhor maneira possível para que o melhor rendimento possa ser alcançado ou simplesmente para que não se prejudique por demasiada negligência. (Le Breton, 2009:77,78).

Poderíamos levar tais debates para as questões da indústria cultural e do corpo como objeto de consumo, entretanto, a questão não está nas características presentes em sua fisicalidade de modo separado de sua interioridade, mas, como observa Descola (2015), aos modos de pensar suas existências e relações, levando em consideração os mecanismos com que

o sujeito detecta diferenças e similaridades entre si mesmo e as coisas, utilizando-se em efeito, de analogias e distinções de aparência e comportamento entre o que ele experimenta como atributos seus e atributos dos outros. Como vimos anteriormente, nas comparações entre os estilos de *furry* americano e japonês, ao olharmos para os modos como as coisas são “colocadas junto com o que, de que modo e por qual motivo”, podemos compreender como é que as forças e relações de poder em que os discursos se constroem são articuladas através de seus posicionamentos. As percepções do feminino e da noção de mulher atravessam diversos embates que caminham ao longo dos quadrinhos, filmes, fotografias e *cosplay*, nas lutas pelo poder sobre a significação dos símbolos e suas interpretações. Os questionamentos trazidos pelos conflitos em torno da prática de *cosplay* e das formas de representação das mulheres, abrem espaço para o questionamento sobre como se organiza e articula o que percebemos como atributos nossos e dos outros. Desta forma, ao considerarmos o caráter relacional dos discursos, olhando a diferença de valor não como residente à natureza intrínseca das coisas mas como o resultado de práticas relacionais, nos propusemos a pensar no que é colocado junto com o que, de qual maneira e por qual propósito.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS: REPENSANDO CONCEITOS, REAVALIANDO PRÁTICAS...

Ao longo da pesquisa nos deparamos com diversos tipos de imagens, como o desenho, a fotografia e o filme, e com perspectivas diferentes sobre seus usos e modos de leitura. A preocupação com as questões técnicas tem permeado os terrenos da antropologia, tanto em relação aos modos de uso quanto em relação aos modos de pensar em que a tecnologia, o homem e a natureza são articulados. Tais preocupações não se restringiram apenas à antropologia, podendo ser percebida nos debates sobre a fotografia e sobre o filme, ou através das histórias de ficção científica. Como vimos, o olhar é aprendido e construído, sendo possível observar suas mudanças através do caminhar entre as percepções da ação técnica e ação humana trazido pelos artifícios tecnológicos, observando como a busca por definições a partir de oposições como, por exemplo fotografia/desenho, colaboraram para a construção dos modos de olhar. Ver não se limita à relação físico-química em nosso corpo ou em um objeto, ou nas separações entre exterior e interior. A concepção de verdade pautada na separação entre realidades externas e representações internas é recente, visto que para os gregos não havia tal cisão, sendo somente a partir de Descartes que o espaço interno – a mente – passou a se tornar objeto quase observável. Os contrastes entre “as vias de informação no interior do corpo” e “as vias fora dela” não são concepções desconectadas. Essa mudança de percepção tem colaborado

para compreendemos a subjetividade humana, a medida que possibilita a observação de “intervenções” que afetam humanos e não-humanos, de modo a confundir suas existências, contribuindo para repensar e deslocar a subjetividade humana, proporcionando novas formas de olhar. Haraway (2009) aponta que esse deslocamento trouxe três quebras de fronteiras cruciais: a fronteira entre o humano e o animal, a distinção humano/animal e máquina, e a fronteira entre o físico e o não físico. Na primeira, vemos cair “as últimas fortalezas da defesa do privilégio da singularidade (humana) – a linguagem, o uso de instrumentos, o comportamento social, os eventos mentais; nada disso estabelece, realmente, de forma convincente, a separação entre o humano e o animal” (HARAWAY, 2009: 40). Na segunda, as máquinas “tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se acostumam aplicar aos organismos e as máquinas” (HARAWAY, 2009:41). Na terceira, nos deparamos com o chip de silício, superfície de escrita esculpida em escalas moleculares, perturbada apenas “pelo ruído atômico – a interferência suprema nas partículas nucleares” (HARAWAY,2009:43,44).

A ruptura das fronteiras colocou, no cerne, o questionamento da concepção de sujeito assim como a busca de subjetividades originárias da cultura que permearam as teorias. Ao transpor a noção de narrativas de subjetividades originárias e focalizar nos processos em que as diferenças culturais são articuladas, podemos observar que são nos “interstícios” que as experiências, os interesses e o valor são negociados. A questão da verdade do discurso científico tem por obstáculo o fato de: como, ontologicamente, o mundo pode ser resumido a elementos que compõem um todo, e como, epistemologicamente, a relação estabelecida entre esses componentes se forma na capacidade de conhecer o estado das coisas de uma maneira propositiva-racional, pautada no uso de sentenças assertivas se o referencial utilizado como “objetividade” se configura através da relação entre diferenças? O resultado de tal questão poderia ser figurativamente descrito como “uma preocupação não simplesmente com o reflexo no vidro – a ideia ou conceito em si – mas com os enquadramentos do sentido do modo como são revelados no que Derrida chamou de 'necessidade suplementar de um *parergon*'” (BHABHA, 2007:330,331). Ou seja, levar em consideração, nos discursos sobre e da “verdade”, o caráter ambivalente de estar “dentro e fora”<sup>123</sup>.

---

<sup>123</sup>Cf: Rodrigues, C. “A literatura entre Derrida e Lacan: dentro/fora das relações de poder”, 2013.  
Cf: Santos, O. A. N. “A experiência do limite: a tradução de La verité em Peinture”,2010.

As ambiguidades trazidas pelos discursos sobre as imagens e sobre a prática de *cosplay*, colaboraram para que esta pesquisa caminhasse em direção ao questionamento dos discursos provenientes da própria disciplina antropológica e de sua pretensão interpretativa do outro. Entendendo como parte do trabalho do antropólogo a produção discursiva de interpretações que utilizam como ferramenta à análise a noção de relações, e a percepção narrada destas, cabe considerar os posicionamentos que estes ocupam. No caso da relação entre observador e observado, vê-se que o discurso antropológico passou do nativo exótico de terras longínquas, tal como em Malinowski, para o nativo relativo em que a pressuposição, por parte do antropólogo, de que a relação do nativo com sua própria cultura é natural, intrínseca, espontânea, preferencialmente, não reflexiva, passa a ser repensada. Viveiros de Castro (2002) observa que tanto o discurso do antropólogo quanto o discurso do nativo não deveriam ser vistos como “textos”, mas sim, como práticas de sentido. Ao partirmos da pressuposição de que a cultura do nativo é expressa de modo “natural”, enquanto a cultura do antropólogo é expressa “culturalmente” de modo reflexivo, condicional e consciente, somos levados à uma concepção ambígua de cultura em que, por um lado, há um que usa a cultura, e por outro, um que é usado por ela. A diferença entre estas culturas não está na sua natureza, mas sim, no jogo de linguagem em que antropólogo e nativo são descritos. A questão é que nesse jogo de linguagem, apesar da ideia de cultura colocar antropólogo e nativo em um mesmo patamar de “igualdade”, observa-se que esta igualdade se apresenta apenas em relação a uma condição cultural comum e não no plano do conhecimento. O antropólogo tem uma vantagem epistemológica sobre o nativo à medida que é ele que detém o sentido do sentido dado pelo nativo, pois é ele que “explica e interpreta, traduz e introduz, textualiza e contextualiza, justifica e significa esse sentido. “O discurso do nativo não detém o sentido de seu próprio sentido. De fato, somos todos nativos; mas de direito, uns sempre são mais nativos que outros” (VIVEIROS DE CASTRO, 2002).

Os antropólogos possuem um problema particular de produção literária, um problema de tipo técnico, em que a complexidade em criar consciências de mundos sociais diferentes esbarra em termos próprios à medida em que, não havendo lugares fora da cultura, não há como colocar um conjunto de ideias no contexto de outros como meio de torná-los equiparáveis sem que, para isso, seja criado “um universo conceitual onde haja espaço para elas e, portanto, de criar este universo” (STRATHERN, 2013:43,44). É necessário observar que, enquanto relação, devemos olhar os textos não como coisas transcendentais, mas tomá-los por seus efeitos, tornando-os, como pontua Strathern, ficções persuasivas. Compreender a escrita na antropologia por seu caráter literário não significa o esvaziamento da reflexividade ou o relato de experiências diversas. O foco ainda deve ser o de falar das práticas de conhecimento daqueles

a que nos propomos estudar sem deixar de lado o “choque cultural” e a mediação do pesquisador que, ao transitar entre diferentes contextos proporciona de forma inventiva a produção de conhecimento. A necessidade de simetrizar, não no sentido de eliminar as diferenças, mas sim, compreender e assumir a existência das diferenças sem perder de vista as forças e relações de poder em que os discursos se constroem, nos permite buscar parear os poderes através da percepção de que os espaços de diálogo e produção do conhecimento tendem a pesar as falas de acordo com regras e critérios específicos de cada meio. A compreensão de que as culturas e as teorias são construídas histórica e politicamente, talvez nos traga mais questionamentos do que asserções, visto que a noção de "nós" e de "outros" deixam de ser compreendidas como uma unidade homogênea e dotada de termos próprios, passando a figurar-se como fluxos e intensidades criados a partir das relações estabelecidas entre os sujeitos que, ao tomarem posicionamentos dentro desta relação o performatizam e constroem os sentidos; e, se tal experiência materializa-se e toma forma através da escrita, devemos nos atentar ao fato de que o texto não pode, como bem observa Sztutman (2013), “ser lido fora de seus contextos e dos contextos que permitem a sua leitura.” Na medida em que não há apenas um contexto, ou uma história única, não poderíamos apenas misturá-los ou transpô-los.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, A. “Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas”. *Revista USP*, São Paulo: USP, jun/ago, 2010, n.86, p. 122-135.
- BARTHES, R. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Trad. Júlio C. Guimarães. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1984.
- BATESON, G. *Steps to an ecology of mind*. San Francisco: Chandler Pub. Co., 1972.
- BATESON, G.; MEAD, M. *Balinese Character. A photographic analysis*. New York: NYAS, 1942.
- BENITES, L. “Cultura e Reversibilidade: breve reflexão sobre a abordagem “inventiva” de Roy Wagner”. *Revista Campos*, Curitiba: UFPR, 2007, p 117-130.
- BHABHA, H. *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.
- BRAGA JR. A. X. “A diversidade homoafetiva nos quadrinhos japoneses: educação sexual, pornografia ou mercado erótico?” *Latitude*, vol. 7, nº 1. Alagoas: PPGAS, 2013, p. 77-107.
- CALDEIRA, T. P. “A presença do autor e a pós-modernidade”. *Novos Estudos CEBRAP* - nº 21, São Paulo, jul. 1988, p. 133-159.
- CARDOSO, C. F. “Um conto e suas transformações: ficção científica e História”. *Tempo*, nº 17, Rio de Janeiro: PPGH. 2004, p. 129-151.
- CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura*, v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTRO, E. V. “O nativo relativo”. *Mana*, vol. 8, nº 1, Rio de Janeiro: PPGAS, apr. 2002.
- CLIFFORD, J. *A Experiência Etnográfica: Antropologia e Literatura no século XX*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2002.
- DA MATTA, R. “O ofício de etnólogo, ou como ter anthropological blues”. *Boletim do Museu Nacional*, Rio de Janeiro: Nova Série, 1978.  
Disponível em:  
[http://www.museunacional.ufrj.br/ppgas/Boletim\\_MN/Boletim%20do%20Museu%20Nacional%2027.pdf](http://www.museunacional.ufrj.br/ppgas/Boletim_MN/Boletim%20do%20Museu%20Nacional%2027.pdf)
- DA SILVA. C. “Sobre interpretação antropológica: Sahlins, Obeyesekere e a racionalidade havaiana”. *Revista de Antropologia*, v. 45 n. 2, São Paulo: USP, 2002, p. 403-416.
- DAWSEY, J. C. “Victor Turner e a Antropologia da Experiência”. *Cadernos de Campo*, n13, São Paulo: PPGAS, 2005.
- DELEUZE, G. *Cinema II: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.  
\_\_\_\_ “O ato de criação”. Trad: José Marcos Macedo. *Folha de São Paulo*, 27/06/1999.
- DESCOLA, P. “Além de natureza e cultura”. Trad. Bruno Ribeiro. *Tessituras*, v. 3, nº 1, Pelotas: PPGAS, jan./jun. 2015. p. 7-33.

- DORNELLES, J. “Antropologia e Internet: Quando o “Campo” é a Cidade e o Computador é a “Rede”. *Horizontes Antropológicos*, ano 10, n.21, Porto Alegre: PPGAS, jan./jun. 2004.
- DUBOIS, P. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1998.
- EVANS-PRITCHARD, E. E. *Bruxarias, oráculos e magia entre os Azande*. Ed. Jorge Zahar, 2004.
- FAVRET-SAADA, J. “Ser Afetado”. Trad. Paula Siqueira. *Cadernos de Campo*, n.13, São Paulo: PPGAS, 2005.
- FLUSSER, V. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GEERTZ, C. “Do Ponto de Vista dos Nativos: A Natureza do Entendimento Antropológico”. *O Saber Local: Novos Ensaios em Antropologia Interpretativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 85-107.
- GODARD, J.; MIÉVILLE, A.; GORIN, J. *Ici et Ailleurs*, França, 1976.
- GUIMARÃES Jr, M.J.L. “Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes”. 51ª Reunião Anual da SBPC, *Rio Grande do Sul*, jul. 1999.
- HARAWAY, D. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Org. e trad. Tomaz Tadeu, Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- HIKIJI, R. S. G. “Rouch compartilhado. Premonições e provocações para uma antropologia contemporânea”. *Illuminuras*, v.14, n.32, Porto Alegre: UFRGS, jan. /jun. 2013, p.113-122.
- INGOLD, T. “Trazendo as coisas de volta a vida: emaranhados criativos em um mundo de materiais”. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 18, n. 37, jan. /jun. 2012, p. 25-44.
- ISSA, V. E. “Otaku: um sujeito entre dois mundos. Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade”. Dissertação de mestrado, *São Paulo*: USP, 2015.
- KIM, J. H. “Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural”. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre: PPGAS, jan./jun., 2004.  
 \_\_\_\_\_. “Imagens da cibercultura: as figurações do ciborgue e do ciberespaço no cinema”. Dissertação de mestrado, *São Paulo*: USP, 2005.
- LATOURE, B. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LE BRETON, D. *A sociologia do corpo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.
- LÉVI-STRAUSS, C. *O Cru e o Cozido*. São Paulo: Brasiliense, 1991.  
 \_\_\_\_\_. *O totemismo hoje*. Lisboa: Ed. 70, 1986.
- LOURENÇO, A. L. C. “Otakus. Construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica”. Tese de doutorado, *Rio de Janeiro*: UFRJ, 2009.
- LUYTEN, S. B. *Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2001.

MALINOWSKI, B. *Os Argonautas do Pacífico Ocidental*. São Paulo: Ed. Abril Cultural, 1976.

MERLEAU-PONTY, M. *O olho e o espírito*. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 1989.

MILLER, D. “Consumo como Cultura Material”. *Horizontes Antropológicos*. Ano 13, n. 28, Porto Alegre: PPGAS, 2007.

NAGAMI, I. C. “Antropologia da performance: a experiência do cosplay e as ações performáticas. *Anais do VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas*, Londrina: Eduel, 2010.

\_\_\_\_\_. “The Zueira Never Ends: imagem, humor e as redes sociais”. *29ª Reunião Brasileira de Antropologia*, Natal, RN, 2014.

NOVAES, S. C. “O uso da imagem na Antropologia”. *O Fotográfico*. Etienne Samain (org.). São Paulo: Ed. Hucitec/ Senac, 2005. p. 107-113.

\_\_\_\_\_. “Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico”. *Mana*, vol.14, nº2, Rio de Janeiro: PPGAS, Oct.2008.

NUNES, M. F. “Viagens de esperança, pelo olhar da antropologia e das artes”. *Cadernos de Arte e Antropologia*, Vol. 1, 2002.

OLIVEIRA, F. R. “Ficção científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. *Contracampo*, vol. 9. Rio de Janeiro: PPGC. 2005.

PARREIRAS, C. “Não leve o virtual tão a sério”? - Uma breve reflexão sobre métodos e convenções na realização de uma etnografia do e no on-line”. *Etnografia, etnografias - Ensaios sobre a diversidade do fazer antropológico*. Daniela M. Feriani, Flávia M. da Cunha, Iracema Dulley (orgs.), S.P. Annablume, FaFESP, 2011.

RABINOW, P. *Antropologia da razão*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

RIBEIRO, J. S. “Antropologia Visual, Práticas Antigas e Novas Perspectivas de Investigação”. *Revista de Antropologia*. Vol.48 no. 2, São Paulo:USP, 2005.

RIFIOTIS, T. “Desafios contemporâneos para a antropologia no ciberespaço. O lugar da técnica”. *Civitas*, v. 12, n. 3, Porto Alegre: PUCRS, set.-dez. 2012, p. 566-578.

\_\_\_\_\_. “Antropologia do ciberespaço. Questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade”. *XXV Encontro Anual da ANPOCS*. Caxambu, 2001.

RODRIGUES, C. “A literatura entre Derrida e Lacan: dentro/fora das relações de poder”. *Viso. Cadernos de estética aplicada*, n.13. Jan-jun/2013.

ROUCH, J. *Les Maîtres Fous*. Vídeo etnográfico, Festival Internacional de Veneza, 1957. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=yP4npWGiDoA> acessado em: 08/2013

SAMAIN, E. “Balinese Character (re)visitado. Uma introdução à obra visual de Gregory Bateson e Margaret Mead”. *Os argonautas do mangue*. São Paulo: UNICAMP, 2004.

\_\_\_\_\_. *O fotográfico*. São Paulo: Hucitec/Senac, 2005.

\_\_\_\_\_. “Ver” e “Dizer” na tradição etnográfica: Bronislaw Malinowski e a fotografia”. *Horizontes Antropológicos*, ano 1, n. 2, Porto Alegre: PPGAS, jul./set. 1995. p. 23-60.

SANTOS, J. P. E. “Pensando samurais e cultura pop: um estudo de história e mangás”. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História. *São Paulo*, jul. 2011.

SEGATA, J. “A caixa preta da etnografia no ciberespaço”. *29ª Reunião Brasileira de Antropologia*, Natal, RN, 2014.

SILVA, V. F. “Mangá feminino, Revolução Francesa e feminismo: um olhar sobre a Rosa de Versalhes”. *História, imagem e narrativas*, nº 5, ano 3, set, 2007.  
Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br>.

SILVA, V. G. “Nos bastidores da pesquisa de campo”. *Cadernos de Campo*, v.7, n.7. São Paulo: PPGAS, 1998.

SONTAG, S. *Sobre a Fotografia*. Rio de Janeiro: Arbor, 1981.

STRATHERN, M. *Fora de contexto: as ficções persuasivas da antropologia*. Terceiro Nome, São Paulo, 2013.

SZTUTMAN, R. “As ideias em jogo”. *Fora de contexto: as ficções persuasivas da antropologia*. Terceiro Nome, São Paulo, 2013.

\_\_\_\_\_. “Imagens perigosas: a possessão e a gênese do cinema de Jean Rouch”. *Cadernos de Campo*, n. 13, São Paulo: PPGAS, 2005. p. 115-124.

TURNER, V. “Dramas Sociais e Metáforas Rituais”. *Dramas, Campos e Metáforas*. Niterói: Eduff, 2008. p. 19-52.

\_\_\_\_\_. “*Betwixt and Between: O Período Liminar nos “Ritos de Passagem”*”. *Floresta de Símbolos – aspectos do ritual Ndembu*; trad. Paulo Gabriel Hilu da Rocha Pinto. Niterói: Eduff, 2005. p. 136-158.

\_\_\_\_\_. “*Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual. An essay in Comparative Symbolology*”. *From Ritual to Theatre: the Human Seriousness of Play*. New York: PAJ Publications, 1982.

VASCONCELLOS, J. “A pedagogia da imagem: Deleuze, Godard – ou, como produzir um pensamento do cinema”. *Educação e Realidade*. Porto Alegre: UFRGS, jan/jun. 2008.

WAGNER, R. *A invenção de cultura*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WINTERSTEIN, C. P. “*Mangás e animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus*”. Dissertação de mestrado, *São Carlos*: UFSCAR, 2009.