



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Ciências e Letras

Campus de Araraquara - SP

ISIS CAROLINE NAGAMI

***COSPLAY COMO PERFORMANCE: fazeres, encontros e
atravessamentos***



ARARAQUARA – S.P.
2023

ISIS CAROLINE NAGAMI

***COSPLAY COMO PERFORMANCE: fazeres, encontros e
atravessamentos***

Tese de Doutorado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Faculdade de Ciências e Letras - UNESP/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutora em Ciências Sociais.

Linha de pesquisa: Diversidade, identidades, direitos

Orientador: Prof. Dr. Edgar Teodoro da Cunha

Bolsa: CAPES

N147c Nagami, Isis Caroline
Cosplay como performance : fazeres, encontros e
atravessamentos / Isis Caroline Nagami. -- , 2023
125 p.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista
(Unesp), Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara,
Orientador: Edgar Teodoro da Cunha

1. Antropologia. 2. Performance. 3. Cosplay. 4. Vida. I.
Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Impacto potencial desta pesquisa

Esta pesquisa colabora para a geração de novos conhecimentos científicos, que poderão servir de referência para pesquisas acadêmicas que se dediquem à questão da diversidade cultural, que moldam as experiências de vida cotidianas. Espera-se que a pesquisa traga contribuições ao bem-estar social e à qualidade de vida, individual e coletiva.

Potential impact of this research

This research contributes to the generation of new scientific knowledge, which may serve as a reference for academic research dedicated to the issue of cultural diversity, which shapes everyday life experiences. It is expected that the research will contribute to social well-being and quality of life, both individually and collectively.

ISIS CAROLINE NAGAMI

COSPLAY COMO PERFORMANCE: fazeres, encontros e atravessamentos

Tese de Doutorado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Faculdade de Ciências e Letras - UNESP/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Doutora em Ciências Sociais.

Linha de pesquisa: Diversidade, identidades, direitos

Orientador: Prof. Dr. Edgar Teodoro da Cunha

Bolsa: CAPES

Data da defesa: 20/10/2023

Membros Componentes da Banca Examinadora:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Edgar Teodoro da Cunha

Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara.

Membro Titular: Prof. Dr. Luiz Henrique de Toledo

Universidade Federal de São Carlos.

Membro Titular: Prof. Dr. John Cowart Dawsey

Universidade de São Paulo.

Membro Titular: Prof.^a Dr.^a Carla Delgado de Souza

Universidade Estadual de Londrina.

Membro Titular: Prof. Dr. Edmundo Antonio Peggion

Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara.

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

À minha mãe, Ilda.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a família e amigos, pela paciência e compreensão com os humores e ausências durante o período do doutorado.

Ao orientador, membros da banca, professores e discentes na Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, da graduação à pós-graduação, nos projetos de pesquisa e de extensão, cujos encontros e conversas colaboraram na pesquisa. Agradeço também aos colaboradores, foi com eles que a pesquisa se desenhou.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

“[...] estabelecer um caminho através do mundo é habitar; habitar é viver historicamente; cada forma histórica de vida é um modo de produção.”

Tim Ingold (2021, p. 26)

RESUMO

Nas duas últimas décadas, o *cosplay* se tornou popular em diversos países e contextos urbanos. Apesar de globalmente presente, sua prática é localmente incorporada e significada. As histórias sobre o *cosplay* e suas performances atravessam fronteiras e se conectam a outras performances e histórias. Apesar dessa dinâmica de deslocamentos, suas práticas e inteligibilidade são sempre *in situ*, dependem das estruturas do ambiente imediato e seus questionamentos. Ao longo da trajetória de pesquisa sobre *cosplay*, o processo de fazer e a relação entre performance e audiência tornaram-se cada vez mais relevantes, assim como os encontros, os atravessantes (aqueles que atravessam) e seus atravessamentos. Isso trouxe questões que consideram as vivências da pesquisadora, dos colaboradores, os contextos históricos e seus arquivos, assim como as mudanças e permanências nos modos de representações de mundos que estão constantemente sendo negociadas, confrontadas, reafirmadas e, às vezes, subvertidas. Entre as pessoas que colaboraram compartilhando suas experiências com a prática de *cosplay*, alguns possuem dezenas de *cosplay* de personagens feitos, outros poucos. Alguns fazem atualmente, outros fizeram a muitos anos atrás. Todos tinham uma relação afetiva com a história de seus *cosplays*, por afeto à história do personagem, pelas relações estabelecidas com outras pessoas através do envolver-se com, mas também pela experiência de saber-fazer, da percepção do processo gradual de aprender com a prática, com o fazer, algo que não se restringe apenas a manufatura do traje e acessórios. Todos levantaram questões e experiências diferentes sobre a prática e em seus diversos contextos de apresentação, como em concursos livres e desfiles, em sessões fotográficas, eventos e encontros. Muitos observaram que o *cosplay* trouxe contribuições para suas vidas pessoais, fornecendo espaços em que eles podiam encontrar pessoas, fazer amigos e ampliar seu círculo pessoal. Muitos desenvolveram e aprenderam novas habilidades através do fazer e refazer *cosplay*, seja em relação ao lidar com os materiais nos processos de manufatura (utilização de materiais, técnicas), sobre como limpar e guardar os *cosplays*, mas também nas relações interpessoais, nas estratégias e relações com o ambiente, infraestrutura dos espaços, iluminação e fotografia. Entre referências de personagens, *cosplays* e *cosplayers*, surgiram memórias e histórias particulares, mas que se ligam à vida e ao que é compartilhado socialmente.

Palavras-chaves: antropologia; estudos da performance; *cosplay*; vida;

ABSTRACT

In the last two decades, cosplay has become popular in many countries and urban contexts. Despite being globally present, its practice is locally situated and signified. Stories about cosplay and its performances cross borders and connect with other performances and stories. Despite this shifting dynamic, its practices and intelligibility are always in situ, depending on the structures of the immediate environment and its questioning. Throughout the trajectory of research on cosplay, the process of making and the relationship between performance and audience have become increasingly relevant, as well as the encounters, the crossings (those who cross) and their crossings. This brought questions that consider the experiences of the researcher, the informants, the historical contexts, and their archives, as well as the changes and permanence in the modes of representation of worlds that are constantly being negotiated, confronted, reaffirmed and, sometimes, subverted. Among the people who collaborated by sharing their experiences with the practice of cosplay, some have dozens of cosplay characters made, others few. Some do now, others did many years ago. Everyone had an affective relationship with the story of their cosplays, out of affection for the character's story, through the relationships established with other people through getting involved with, but also through the know-how experience, the perception of the gradual process of learning from practice, with doing, something that is not restricted to the manufacture of the costume and accessories. All of them raised different questions and experiences about the practice and in its different contexts of presentation, such as in free competitions and parades, in photo sessions, events and meetings. Many noted that cosplay made contributions to their personal lives, providing spaces where they could meet people, make friends, and expand their personal circle. Many have developed and learned new skills through making and remaking cosplay, whether in relation to dealing with materials in the manufacturing processes (use of materials, techniques), how to clean and store the cosplay, but also in interpersonal relationships, strategies and relations with the environment, space infrastructure, lighting, and photography. Between character references, cosplays and cosplayers, particular memories and stories emerged, but which are linked to life and what is shared socially.

Keywords: anthropology; performance studies; cosplay; life;

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	11
2.	VIVÊNCIAS	16
2.1	Entre vidas	17
2.2	Nem uma coisa, nem outra e ambas	38
3.	COSPLAY	77
3.1	Entre arquivos, histórias e memórias sobre <i>cosplay</i>	77
3.2	Fazer, encontros, atravessamentos	98
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
	REFERÊNCIAS	116
	APÊNDICE A – Formulário de chamada para participação em pesquisa	123

1. INTRODUÇÃO

O *cosplay* se popularizou no Brasil a partir de meados da década de 1990, em associação aos eventos de animê e aos fãs de mangás, animês e jogos eletrônicos, mas só se tornou objeto de interesse acadêmico na década seguinte, quando alguns pesquisadores passaram a olhar para a formação de novas formas de sociabilidade e de produção da identidade relacionadas ao consumo material, tecnologia e fluxos culturais. Associada à cultura *otaku*, esta compreendida como uma expressão cultural fanista relacionada ao mangá, surgiram diversas pesquisas em eventos que passaram a produzir descrições sobre as atividades e práticas dos membros desses espaços através das noções de hibridismo cultural, de mistura de dois mundos que produzem identidades fluídas. O *otaku*, como figura, é contextualizado através de um pano de fundo, o mundo globalizado, tecnológicos e em rede.

O interesse na prática de *cosplay* como tema de pesquisa surgiu durante a iniciação científica, em que participei de um grupo de pesquisa voltado a antropologia das formas expressivas. Na época o Brasil se tornou bicampeão do *World Cosplay Summit*, sendo divulgado nas mídias brasileiras como uma prática importada do Japão e mostrado como algo exótico, divertido e fofo. Vivi como decasségui antes da graduação, e achei curioso como essas imagens sobre *e* do Japão eram diferentes das imagens que conheci. Atualmente, as reportagens não enfatizam mais a exotividade ou sua origem nipônica, mas sua arte, técnicas e as possibilidades de ser mais do que lazer e diversão.

No caminhar para pesquisar, encontros com as imagens, ambivalentes. Por vezes, imagens que percebem misturas como medo e fascinação, tradição exótica e modernidade capitalista, prazer estético e japanofilia (Napier, 2007), noutras, descrições que percebem a ênfase na fluidez, convivialidade, consciência ecológica, pictocentrismo, *nihonjinron*, *Cool Japan* (Sugimoto, 2014). Imagens passadas, ainda que presentes, ao longo do caminho de pesquisa e dos encontros com as teorias e debates sobre performance, arte e antropologia, um incomodo persistente, percebido não apenas como uma discussão de campo ou área do conhecimento. Histórias entrelaçadas, o nascimento da antropologia se relaciona com relatos de viajantes missionários, suas observações e transcrições sobre as experiências de viagens, que foram os primeiros meios informativos de divulgação e conhecimento sobre existências outras. Neste contexto, discursos e medidas sobre raça e corpo relacionaram-se ao poder colonial e ao conhecimento científico. Poder e conhecimento presentes em arquivos, como nos disponíveis em museus, cujos acervos, entre fotografias, filmes, desenhos, manuscritos e imagens

impressas, podem revelar, por vezes, a coerência de temas e as estratégias de produção de dados antropológicos que são reunidos, trocados, arquivados (Edwards, 1996). Imagens e palavras sobre um distante, exótico, foram relevantes para a criação e consumo de imagens no final do século XIX, e continuam no presente. Civilizado/ primitivo, moderno/ tradicional, escrita/ oralidade, história/ mito, arte/ artefato, sujeito/ objeto, dicotomias que serviram como critérios de seleção e separação, expressos em materiais reunidos em museus, também em perspectivas científicas (Cesarino, 2017).

Nos debates e teorias sobre antropologia da performance e das formas expressivas, a noção de *liminaridade*, de *entre*, compreendida como margem, passagem, perigo, situação em que não se é isto, mas ainda não aquilo, está sempre presente, mas poucas vezes confrontado. Através da indicação de diferentes compreensões de *entre*, como o *ma* na estética japonesa, Crapanzano (2005), com referência a uma pintura de paisagem de montanha em que os olhos podem se deslocar do primeiro plano para o horizonte, e o reverso, do fundo para a figura, chama a atenção para o fato de que na cultura euro-americana, tende-se a enfatizar antes os elementos que compõem uma relação do que a própria relação, o *entre*, o intersticial. Okano (2007), em conversa com o professor e arquiteto Kawazoe Noboru, observa a problemática da comparação e da tradução cultural do termo *ma* (間) que, por não ser conceito e sendo um quase-signo, não é possível defini-lo antes de sua aparição no mundo da existência. Ao isolar o termo tornando-o forma fixa que pode ser deslocada sem alteração de seus pressupostos, e sem considerar outros termos e relações através dos quais são estabelecidos seus sentidos, encontra-se o segundo *ma* (魔), o Diabo, impossibilitando o encontro com o terceiro *ma* (真), a Verdade.

Como pensar sobre o pensamento outro? Pergunta constitutiva na antropologia, os questionamentos sobre a comparação e tradução cultural não são recentes e envolvem a problemática não apenas das ideias ou conceitos em si, ou uma preocupação com o reflexo no vidro, como observa Bhabha (2007), mas a necessidade de considerar o caráter ambivalente de estar “dentro e fora”. Viveiros de Castro (2018) propõe que traduzir é “situar a si mesmo no espaço da equivocação e ali habitar” (p.254) potencializando-a. Esta equivocação controlada não seria um impedimento à relação, mas sua própria constituição, uma diferença de perspectivas que não são diferentes olhares sobre o mesmo objeto. Coisas e seres são os pontos de vista em si mesmo. Nesta perspectiva, haveria uma relação *entre antropologias* e não entre sujeito e objeto, antropólogo e nativo.

Mas o que é estar “dentro *e/ou* fora”? E quando a dicotomia Nós *e/ou* Eles não é fixa? E quando o “dentro *e/ou* fora” não se circunscreve por um lugar, pelo sangue, por um território, por uma língua? Nem Nós, nem Eles, corpo duplamente dissidente (Matsue, 2022), japonesa no Brasil, brasileira no Japão, às vezes sujeito que pesquisa, às vezes objeto pesquisado, como quando participei, durante a graduação, como interlocutora em uma pesquisa antropológica, relatando algumas experiências com o *drift* no Japão e intermediando contatos entre aqui e lá, ou sendo incorporada a um relato de campo de uma pesquisa antropológica sobre eventos de música eletrônica (*raves*), em outra, entrevistada e fotografada para um Trabalho de conclusão de curso por uma estudante de Design de Moda (que ficou desapontada ao saber que não me identificava com nenhum estilo japonês alternativo) durante minha pesquisa de campo no *Anime Dreams*. No mestrado, durante a pesquisa de campo na *Comic Con*, fui questionada por um mestre em Comunicação sobre o lugar que ocupo na pesquisa, sendo mulher e asiática. Na pesquisa para o doutorado, o encontro com uma nipo-descendente e professora de Estudos sobre Cultura Japonesa, cuja experiência e percepção com a prática de *cosplay* envolveu outras palavras para outras coisas (relações e palavras que uso apenas quando em relação com aqueles que compartilham da experiência de existir entre Brasil e Japão), trouxe a necessidade de repensar diversos momentos da pesquisa. Encontro que trouxe uma imobilidade temporária e o repensar sobre os processos e experiências anteriores relacionados a pesquisa, mas também a questão da diferença cultural e às minhas próprias vivências, uma questão de movimento, encontros e posicionamentos e não de lugar, compreendido como espaço (Ingold, 2021).

A vista de um corpo e não uma visão de cima (Strathern, 2004), o acoplamento de *complexidades* na relação entre a pesquisadora, os caminhos da pesquisa e o campo pesquisado tornou-se relevante a medida em que, sendo nipo-descendente com experiências vividas tanto aqui quanto acolá, e tendo sido confrontada ao longo dos encontros, a me posicionar como “isto *e/ou* aquilo”, trouxe a necessidade de colocar na relação os hábitos, valores, tradições e percepções culturais da pesquisadora que oscila entre “nem isso, nem aquilo e ambos”. Não uma condição de *ser*, como nas teorias que definem o ser japonês através de critérios como raça/sangue, cultura/língua e território (Matsue; Pereira, 2017) que controlam a passagem pelas fronteiras, mas de *estar*, algo que depende da relação, de onde, quando e como.

Ao lidar com a dificuldade em explicar este “nem isso, nem aquilo e ambos”, encontrei um passado, ainda presente. Desde o final do século XIX, com a distinção entre “ciências do espírito” (*Geisteswissenschaften*) e “ciências da natureza” (*Naturwissenschaften*), também houve uma série de outras oposições como sujeito e objeto, razão e emoção, corpo e mente.

Velho (2001) observa que “um dos efeitos nas ciências sociais foi, também, erigir a *interpretação* como procedimento que se opõe à *explicação*, este último próprio às ciências da natureza” (p.133). Com referência a Bateson e Ingold, ele chama atenção para a crítica a associação biológico-universal, cultural-particular, e para a problemática da incorporação (*embodiment*), que para Bateson não estaria relacionado ao corpo em si, mas às relações e padrões comunicativos, e para a compreensão de que as habilidades (*skill*) não se baseiam em combinações de capacidades inatas e competências adquiridas, de modo que é possível olhar para o movimento corporal de um praticante de alguma atividade como, simultaneamente, um movimento de atenção. Nesta perspectiva é possível pensar em termos de uma educação da atenção e não uma transmissão de representações, conteúdo mental ou herança cultural passada entre gerações (Ingold, 2010). A crítica à metáfora da transmissão identifica o chamado “modelo genealógico”, pressuposto em que os indivíduos são especificados como constituídos genética e culturalmente, de modo independente e anterior a sua vida no mundo. Transposto para uma perspectiva cultural, o modelo suscita que o conhecimento adquirido é importado para situações e ações com o ambiente, independente de contexto, produzindo formas classificatórias circulares. Nesta lógica de inversão, pessoas, coisas e imagens precisam de algum ingrediente (agência) que os traga de volta a vida. Entretanto, seguindo materiais ativos, os olhares se voltam para as relações, não entre matéria e forma (modelo hilemórfico) mas entre materiais e forças.

Considerando a possibilidade de fazer pesquisa como “fazer trilha” (Ingold, 2021), em Vivências, conto, na primeira parte, as relações, percepções e experiências vividas no e através do corpo, e como segui e produzi rastros ao longo da pesquisa sobre *cosplay*, desde a graduação até o início do doutorado. Este período de pesquisa, mas também de formação da pesquisadora, são relevantes para tentar tornar inteligível um processo de fazer pesquisa, cujo caminho não é delimitado por um tempo acadêmico, uma área específica do conhecimento, nem por um lugar ou campo, a medida em que se mistura às vivências da pesquisadora, que oscila entre japonesa no Brasil, brasileira no Japão. Nestas oscilações, encontros com diferentes saberes, fazeres e olhares, relações que não são somas, subtrações ou misturas, mas afetos e afetações que produzem atravessamentos. Na parte seguinte, Nem uma coisa nem outra e ambas, apresento alguns autores e debates no campo da antropologia e estudos da performance, as percepções sobre as experimentações com o fazer performance durante o período de trabalho como modelo vivo no Departamento de Artes Visuais da Universidade Estadual de Londrina, durante a graduação, e os diferentes olhares sobre o “entre”, como no conceito de liminaridade nos

estudos da performance e na noção de *ma*, o espaço intervalar na estética japonesa. Em seguida, apresento breves reminiscências sobre o caminhar para fotografar e seis pranchas de fotografias que cruzam as vivências da pesquisadora e da pesquisa. Destes cruzamentos, reflexões sobre as imagens sobre *e* do Japão, nas mudanças nos modos de olhar e descrever a cultura japonesa que ocorreram entre as décadas de 1950 a 2000.

Em *Cosplay*, apresento na primeira parte, uma contextualização sobre os estudos, pesquisas, histórias e memórias relacionadas ao *cosplay*. Globalmente presente, atravessando fronteiras e conectando-se a outras performances e histórias, a prática de *cosplay* é localmente incorporada e significada. Apesar desses movimentos através das fronteiras, suas práticas e inteligibilidade são sempre situantes, dependem dos encontros e movimentos, da relação com o ambiente imediato e seus questionamentos. Em *Fazer*, encontros, atravessamentos, apresento o Onde, quando e como da pesquisa no doutorado e as conversas sobre fazer *cosplay*, que colaboraram para delimitar os textos, autores e debates que são apresentados na parte anterior, na contextualização sobre a prática.

Entendo a não convencionalidade das minhas escolhas, processos e modos de apresentação dos resultados de pesquisa, no entanto, considerando as dificuldades que encontrei, desde o início da graduação, ao tentar partir da teoria para o campo, dos conceitos para a vida, resolvi tentar fazer de outra forma. Ao deslocar o olhar do “o que é” para o “onde, quando e como”, fui percebendo a relevância dos encontros, dos atravessantes (aqueles que atravessam) e seus atravessamentos. É neste emaranhamento de linhas e trilhas que esta pesquisa de fez.

2. VIVÊNCIAS

Em 2008 uma dupla brasileira se tornou bicampeã no *World Cosplay Summit*¹, concurso mundial de *cosplay* realizado em Nagoia, Japão. Em diversas reportagens veiculadas em mídias brasileiras sobre a conquista, observava-se que o *cosplay* (contração das palavras inglesas *costume* - fantasia - e *play* – jogo/interpretação) se popularizou no Japão nos anos 1980 e, então, conquistou o mundo. Em reportagens realizadas em eventos de animê e veiculadas por mídias televisivas locais, assisti pessoas com *cosplay* de personagens de mangás e animês, mas também outros estilos como *Lolita*, *visual kei* e *kigurumi*, com um fundo musical *J-POP*.

As imagens e sons remeteram a lembranças do início dos anos 2000, quando vivia como decasségui, e quando a saída da estação de *Harajuku* em Tóquio era em alguns finais de semana, espaço de passagem e também de encontro, que reuniam pessoas vestidas com *kosupure*, mas também uma variedade de pessoas com estilos de moda alternativa, coloridos, chamativos e divertidos (como *decora*, *gyaru*, *lolita* e *ganguru kei*)², bem diferente da escala monocromática e discreta do cotidiano em que nem estudantes, nem trabalhadores³ utilizam cabelos, maquiagens e roupas extravagantes. Esse contraste, muitas vezes foi explicado pelas pessoas com quem me relacionei por lá, como: no cotidiano existem regras, mas no lazer é possível ser você mesmo, então “tudo pode”. Este “tudo pode” foi explicado como fazer algo que goste, uma atividade que pode ser feita individual ou coletivamente, um outro modo de fazer e se relacionar com, portanto, também é preciso olhar esses fazeres com outros olhos. Para mim, cuja vida misturava “mulher muito jovem, imigrante, tercerizada, operária, com dependentes no Brasil”, a atividade envolvia, por um tempo, passeios de carro acompanhada, pelas montanhas ao redor de Iida, sem destino predeterminado, para desfrutar do caminho, sentir o ar, fazer pequenas pausas em lugares aleatórios (mirantes, parques, santuários, templos, cachoeiras e cursos de água, plantações) apenas por curiosidade momentânea, um jeito econômico de fazer algo no dia de folga e meio preguiçoso de praticar o “banho de floresta”

¹ Em 2006, primeira participação, o Brasil tornou-se campeão, Maurício e Mônica Somenzari. No ano de 2008, Gabriel Niemietz (Hyoga) e Jéssica Campos (Pandy) foram os representantes brasileiros. Em 2011, Maurício Somenzari Leite Olivas e Mônica Somenzari Leite Olivas, tornam-se bicampeões, e o Brasil tricampeão.

² É possível ver esta moda de rua nas fotografias de Shoichi Aoki, que em 1997, criou a revista mensal FRUiTS, que se tornou um fanzine cult com seguidores internacionais, e manteve suas atividades até 2017. Aoki justificou o fim da revista sob a afirmação de que “não há mais crianças legais para se fotografar”. Em 2019 um editor inglês, com autorização de Aoki, migrou as fotografias da revista para a página @fruits_magazine_archives, no Instagram, como forma de manter essas imagens vivas. Mais informações em: <https://geaa.art.br/arquivo-fruits-magazine/>

³ Na maior parte dos trabalhos, com clara exceção a artista e profissionais da mídia e comunicação.

(*shinrin-yoku*)⁴ e, depois, “mulher não tão jovem, imigrante, terceirizada, sem dependentes”, uma ocasião para praticar turismo e fotografia na região de Tóquio.

Passaram-se quinze anos desde que vi as reportagens e escolhi o *cosplay* como interesse de pesquisa, e ainda não tenho uma resposta para a pergunta “o que é *cosplay*”. Hoje, diferente de alguns anos atrás, percebo que é possível estabilizar a forma por um tempo, mas não é possível contê-lo em um nicho, classificação ou categoria. Também gostaria de compartilhar uma inquietação que tem me acompanhado desde o início da graduação. É estranho quando você se encontra nas teorias, mas não totalmente no lugar do pesquisador, nem totalmente no lugar do pesquisado. Nem “nós”, nem “eles”. Como forma de tentar fugir de uma linha que ficaria no debate teórico sobre a história da antropologia euro-americana na sua relação interna e com o mundo, escolhi narrar como segui e produzi rastros sobre a prática de *cosplay*, como caminhei “através, por, entre” conceitos, em quais contextos eles entraram em relação e quais foram seus movimentos, para tentar tornar inteligível um processo de fazer pesquisa, mas também de uma pesquisadora, de uma pessoa. Com isso, procuro mostrar as articulações, os atravessamentos, olhares, equívocos e mudanças que ocorreram no processo, um tanto quanto desconfortável, de invadir e ser invadida. O caminho não se delimita por um tempo acadêmico, uma área específica do conhecimento ou mesmo por um lugar, muitas vezes entendido como campo, pois também incorporo na narrativa algumas pausas da vida acadêmica, as vivências e seus atravessamentos.

2.1 Entre vidas

Por entre idas e vindas, exercícios comparativos nas relações Brasil-Japão se fizeram presentes desde que nasci e antes, e provavelmente, depois que morrer. Passado e presente se misturam, se fazem e refazem, produzindo um agora, um vir a ser. A relação é antiga e mutável, e não apenas em seus acordos e parcerias políticas, econômicas e culturais. Diversas pessoas já se dedicaram (e ainda dedicam) a olhar para as relações, às vezes vista daqui, às vezes de lá. Aqui *ou* acolá, aqui *e* acolá, *nem* aqui *nem* acolá não são excludentes, também não são lugares,

⁴ A indicação do “banho de floresta” para a redução do estresse e melhora da saúde surgiu nos anos de 1980 em um Japão que tinha (e ainda tem) problemas com excesso de trabalho. Recentemente, a Fiocruz assinou uma cooperação técnica e científica para a implementação do *shinrin-yoku* no Brasil, como forma de contornar os impactos da Covid-19 e estimular o turismo rural, assim como a economia local. Ver: https://portal.fiocruz.br/sites/portal.fiocruz.br/files/documentos_2/termo_de_referencia_banho_de_floresta.pdf

mas modos de articulação que relacionam, percebem e narram o mundo. Mundo, vasto mundo, um bonde que passa cheio de pernas brancas pretas amarelas. “Para que tanta perna, meu Deus?” Pergunta o coração enquanto o olho não pergunta nada.⁵ Vai Carlos, ser gauche na vida, disse um poema. As imagens cotidianas, muitas vezes consideradas menos interessantes que as extras cotidianas, fazem parte de um sistema, vago e complexo, através da qual habitamos o mundo e o mundo nos habita (*Ici et Ailleurs*, 1976). Mundos em que cada ser combina terra, céu, vento, chuva e tempo na continuação de sua própria existência (Ingold, 2021).

Talvez devesse começar pela história das coisas, não pela “seta dourada do consumo”, mas pelo que percebemos quando abrimos um celular, olhamos onde suas partes foram feitas e seguimos seu movimento no processo de produção (da extração à produção, distribuição, consumo e descarte): pessoas, paisagens, situações e sentimentos de instabilidade e insegurança, um sistema expansivo em um mundo finito⁶, antropocênico e tentando adiar o fim do mundo. Ou, apenas dizer 42, resposta para a vida, o universo e tudo mais⁷. Sendo de humanas, e um pouco cansada de tentar “vender minha arte na praia”⁸, para falar da vida, em diferenciação a biologia e física, começo com o cotidiano da fábrica em 2003, longo, cronometrado do acordar ao dormir, do tempo de descanso ao trabalho, do tempo que leva para sair do posto de trabalho e chegar ao banheiro, ao refeitório, de saber qual é o tempo de um cigarro, de cada máquina, de cada lote, peças, na sua maioria componentes eletrônicos, indo ou vindo de fábricas em outros países da Ásia. Vida instável e sujeita às variações da produção, demanda do mercado, um dia trabalhando na *kensa* (controle de qualidade) de celular aqui, uns meses depois *opereta* (operador de máquina) em fábrica de telas LCD (*Liquid Crystal Display*) para carros ali. A gente se acostuma, eu sei, mas não devia.⁹ Às vezes, a instabilidade e insegurança se tornam normas.

Arubaito (trabalho temporário), *kitanai* (sujo), *kiken* (perigoso), *kitsui* (pesado), ambiente de trabalho que era compartilhado com brasileiros, peruanos, chineses, filipinos e alguns japoneses, no mínimo por doze horas, mas às vezes até dezessete horas de trabalho

⁵ Ver: Poema de sete faces, Carlos Drummond de Andrade, 1930.

⁶ Ver: A história das coisas, documentário de animação, 2007. Disponível em: <https://www.storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/>

⁷ Ver: Douglas Adams, O guia do mochileiro das galáxias, 1979.

⁸ Ver: Vender minha arte na praia, Museu de Memes, Universidade Federal Fluminense. Disponível em: <https://museudememes.com.br/collection/vender-minha-arte-na-praia>

⁹ Ver: Eu sei, mas não devia, Marina Colasanti, 1995. Disponível em: <https://www.marinacolasanti.com/2012/10/eu-sei-mas-nao-devia-conto-de-marina.html>

diário, uma hora de intervalo, seis vezes por semana, sem férias, muitas horas extras mensais. Os *salaryman* (trabalhador assalariado), com seus empregos formais, também vivem esse ritmo, porém por motivos outros. Com seus ternos pretos, saindo do escritório e indo direto para o *izakaya* (bar que oferece comidas e bebidas), é comum vê-los caídos de embriaguez e cansaço pelas áreas dos metrô em Tóquio. Difícil ser funcionário quando o regimento proíbe assobios, versos, flores.¹⁰ Assim como no *jinshin jiko* (acidente corporal)¹¹, no *karoshi* (morte por excesso de trabalho) ou nessas imagens dos *salaryman*¹², o corpo se faz presente ao se colocar no caminho. A cultura do trabalho por lá é complexa. Nas fábricas, para mulheres estrangeiras, *yakin* (turno noturno) e *nikotai* (revezamento diurno/noturno) é tentador apesar de não ser saudável, pois ganha-se menos do que homens (com frequência, mesmo quando a atividade é a mesma) e o adicional noturno ajuda a aumentar a renda. O *yakin* é sempre mais tranquilo, menor probabilidade de ter o *shachô* (presidente da empresa), *buchô* (gerente geral) e outros superiores circulando¹³, mas também solitário, sem tantas pessoas com quem se relacionar, apenas as máquinas, os mobiliários e uns seres que insistiam em fazer suas aparições e que eram tema de conversas no cotidiano. Sempre que acontecia algo estranho, como coisas que acontecem sem explicação aparente (por exemplo, algo que sai da prateleira para o chão, uma mangueira de ar do compressor que se solta mas a máquina estava desligada e não havia pessoas no local), ou aparições como formas transmutáveis e sons ao redor da fábrica (que era escuro e cercado por floresta), ouvia: se não foi *jishin* (terremoto), é *yôkai*, *yûrei* ou *bakemono*.¹⁴ Existem muitas histórias no folclore japonês (e nos mangás e animês) que falam sobre, e também há um campo de estudos voltado para isso, a *Yôkaigaku*, mas, no cotidiano, as conversas caminhavam para o contexto de mortes e sofrimento nas guerras, tanto na relação com a China quanto com os Estados Unidos. Muitas pessoas morreram e sofreram, me diziam, não dá para saber onde,

¹⁰ Ver: Difícil ser funcionário, João Cabral de Melo Neto. Disponível em: https://issuu.com/ims_instituto_moreira_salles/docs/clb_-jcm1-v2/2?ff&e=2120050/1672289

¹¹ Termo utilizado para classificar situações em que há tentativa de ou suicídio nos trilhos do trem.

¹² Ver: Salaryman, Allegra Pacheco, 2021, documentário. Disponível em: <https://vimeo.com/618495667>

¹³ As empresas japonesas seguem uma estrutura hierárquica para organização do trabalho e definição das funções e responsabilidades.

¹⁴ Essas conversas eram mais comuns quando morava no interior, em Iida, Nagano. Como observa Komatsu (2007), é difícil traduzir os termos sem contar a história de suas mudanças e significações, pois sua existência, atributos e formas não podem ser visto sem considerar sua relação com os humanos, com o mundo da imaginação humana. Mais informações em: DETA! O yokai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas, Aline Majuri Wanderley, 2013. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-22102013-103444/publico/2013_AlineMajuriWanderley_VCorr.pdf

quando, como, nem se ainda estão ali, na terra. Às vezes, a vida, como a conhecemos, não basta, é preciso fabular sobre ela.

Ambiente fechado, ventilação controlada, luz artificial e os sons dos maquinários ditando os movimentos do corpo, repetitivo, apenas interrompido quando o grito da máquina clama por cuidados. Às vezes, o grito vem do corpo, que se impõe e avisa: há limites! Nestes casos, externaliza-se os custos da produção, então é bom ter *shakai hoken* (administrado pela empresa/empreiteira, inclui seguro de saúde, aposentadoria, seguro de invalidez) ou *kokumin hoken* (administrado pela prefeitura, apenas seguro de saúde), pois é muito caro “ficar doente”. Coloco entre aspas pois não é algo que acontece por uma reação imunológica de um organismo que se auto-explora, mas, como observa Byung-Chul Han (2015), fruto da relação com uma “paisagem patológica” em que desempenho, produção e excesso de positividade – “yes, we can” -, provocam “infartos psíquicos” como Depressão e Síndrome de Burnout. Na sociedade disciplinar, dominada pela negatividade, pela restrição, pelo controle, geram-se loucos e delinquentes, mas na sociedade de desempenho, em que é preciso produzir-se, incessantemente, geram-se os depressivos e fracassados. Disciplina e desempenho não são excludentes ou se substituem, mas condições, uma para a outra.

Muitos brasileiros não possuem qualquer *hoken*, pois também fica caro pagar por isso, e, como há esperança de retorno, o corpo continua, enquanto e como pode. Dependendo da doença, é inviável ficar, melhor voltar ao país de origem, principalmente quando o país de origem tem algo que salva, como o Sistema Único de Saúde (SUS). O organismo doente, então, indo em especialistas aqui e acolá, descobre que o corpo daqui não é o mesmo que o de lá, assim como as prescrições: em um, uso de comprimidos orais que agem no cérebro, controlando suas funções hormonais, apesar dos riscos colaterais, no outro, a orientação para mudar a vida com uma alimentação equilibrada, prática de atividades esportivas e lazer, respeito ao tempo de sono e descanso do corpo. O organismo, dependendo da situação, precisa das duas pois uma só já não basta. Em um, o corpo encerrado em si mesmo, noutra, o corpo em relação com o ambiente? Mas, se você colocar na relação que o corpo é temporário, terceirizado e com dependentes em seu país de origem, a segunda prescrição não parece incoerência? O ritmo de vida exaustivo não é por empreendedorismo ou motivação, é sobrevivência, muitas vezes esperança. E as máquinas continuam a gritar, e os corpos também. No final de 2006, com os ânimos positivos e a indicação de que a economia brasileira caminhava bem (de acordo com

jornais, economistas e a minha mãe)¹⁵ retornar e estudar parecia ser o melhor caminho para melhorar a saúde.

A vida na academia, em diferenciação à outra vida, tinha mais pessoas, tempo para a vida ao ar livre e espaços para cuidar e movimentar o corpo. A universidade, composta por diversos cursos organizados por blocos e centros, espalha-se através de diversos serviços à comunidade universitária e local, como bibliotecas, restaurante universitário, Núcleo de documentação e pesquisa histórica, hospital, escritório de aplicação de assuntos jurídicos, editora, museus, laboratórios de tecnologia, rádio e tv, e núcleos de pesquisa, ensino e extensão. Também fazem parte, a extensa área verde do campus, algumas “matas”, o Horto florestal, a Fazenda escola e uma diversidade de seres, plantas, algumas com placas identificando o nome científico e o popular. Às vezes, os famosos macacos prego assustam os desavisados, ou incautos, que caminham pelo calçadão e que se aproximam demais, invadindo seu território, e causando uma avalanche de risadas entre os presentes que acompanham a cena. Em outras ocasiões, são os macacos que, de passagem, invadem nosso território, procurando alimento, passeando pelos telhados e nos deixando rastros de suas intencionalidades. Em alguns lugares, encontramos suas atitudes rasgadas nas pedras utilizadas como ferramenta, cultivo de habilidades que demonstram grande noção corporal.¹⁶

No início da graduação, houve a orientação para escolher uma das áreas (sociologia, antropologia e ciência política) e seguir para formações específicas, montando o currículo através da escolha de disciplinas optativas e participando de projetos de pesquisa e de extensão. Com a aprovação da Lei nº 11.684/08, que tornava obrigatório a oferta das disciplinas de filosofia e sociologia no ensino médio, muitos graduandos ficaram animados com o campo de trabalho que se abriria. Como a matriz curricular inicial do curso era igual para a licenciatura e bacharel, muitos seguiam para a formação em ambas as modalidades, tentando conciliar ensino e pesquisa. Em ambas, cada qual com seu foco, questões sobre a relação entre teoria e prática.

¹⁵ Explico, no final de 2006 os noticiários falavam sobre a aceleração da economia brasileira, mostrando índices positivos de crescimento do Produto Interno Bruto, com mais famílias das classes populares consumindo e tendo acesso ao consumo. A economista Laura Carvalho (2018), aponta um “milagrinho econômico”, que coincide com esse período. Minha mãe, que tinha um comércio pequeno de alimentos, empreendimento que sente de forma mais imediata quando há oscilações econômicas, dizia que a venda de pastéis estava boa, sinal de que a economia local também.

¹⁶ Ver: Pesquisa do Laboratório de Ecologia e Comportamento animal, Centro de Ciências Biológicas. Disponível em: <https://operobal.uel.br/pesquisas/2022/10/10/pesquisadoras-investigam-macacos-prego-que-usam-pedras-como-ferramentas/>

No ensino, preocupações imediatas, como a sistematização dos conteúdos da sociologia no ensino médio, tendo como proposta generalista ensinar a pensar. Como traduzir abstrações teóricas, relacionando-os à prática, à vivência cotidiana dos estudantes? Quem são os estudantes e como eles pensam? Como traduzir a linguagem acadêmica, presa ao texto e a palavras que assustam o interesse e dificultam o diálogo, uma linguagem própria restrita à poucos? Qual relação é cultivada entre professor/aluno? Será que *alumni* é o melhor termo, considerando sua equivocada tradução como “sem luz”? Talvez se mudar para estudantes, sem distinção de gênero...como ensinar e aprender tendo o mundo, e não o professor/narrador e seus depósitos (Freire, 1987), como mediação? Ao olharmos para a história da educação, em sua relação dialética, das primeiras concepções de uma escola de Estado (Bittar, 2009), as relações com as instituições religiosas, Estado burguês, as lutas sociais e os debates sobre teorias e práticas pedagógicas no século XX, em particular a partir da segunda metade, fica a pergunta, o que fazer para não reencenar uma relação em que um fala e o outro escuta e assimila? Como estimular o fazer e, principalmente, o pensar/falar. Proposta difícil e sem resposta única, mas surgiram diversas sugestões através do uso e produção de recursos didáticos como fotografias, filmes, desenhos, músicas, teatro, poesias, quadrinhos, memes, *hashtags*, ficções científicas, especulativas, fabulações.

Quando me graduei, em 2012, fui trabalhar como professora no ensino fundamental, apesar de que na época, havia a possibilidade de lecionar no ensino médio, pois sociologia era disciplina obrigatória¹⁷. Situação que mudou em 2017, com a Lei nº 13.415/2017, que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e modificou a estrutura do ensino médio, mais flexível, com foco na formação técnica e profissional.¹⁸ Processo Seletivo Simplificado (PSS) para professor substituto, contrato temporário, ensino fundamental do 6 ao 9 ano e Ensino de Jovens e Adultos (EJA), Ensino Religioso (ER) não confessional como disciplina facultativa, e complementação da carga horária com História e Filosofia. Na graduação, havia feito uma disciplina com o coordenador do Laboratório de Estudos das Religiões e Religiosidades (LERR) e nas disciplinas da licenciatura discutíamos a questão do Ensino Religioso não confessional e seus enfrentamentos.

Quando cheguei na sala de aula, me tornei a professora de “religião”, e houve diversas tensões sobre quantas existem, quais são reais ou não, e em qual eu acreditava, mas

¹⁷ Ver: Lei nº 11.684/08. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-saude-da-escola/323-secretarias-112877938/orgaos-vinculados-82187207/12768-filosofia-e-sociologia-no-ensino-medio-sp-1870990710>

¹⁸ Ver: Novo Ensino Médio. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=40361>

principalmente, sobre como a disciplina deveria ser conduzida. Para a maioria, só havia uma religião verdadeira, pois, só há um Deus. Para mim, apesar de ter feito catequese e frequentar a igreja católica na infância, não acredito em uma divindade, e apesar de não me identificar como budista ou xintoísta, não nego sua presença nas experiências vividas ou nas tradições familiares e seus rituais.¹⁹ Dizer isso era apontado como contraditório para alguns colegas de trabalho, superiores e pais, mas ainda aceitável pois é cultura japonesa e o budismo “fala umas coisas bonitinhas”. No entanto, insistir que o Ensino Religioso não é proselitismo, e que sua oferta no sistema público de ensino deveria ser um espaço para conversar sobre as diversas manifestações religiosas, seus ritos, símbolos, suas relações culturais, sociais, políticas e econômicas, se tornou um incômodo. ‘Lá onde você estudou isso deve ser normal, mas aqui não é assim’, ouvi de um superior, que achava normal ficar ouvindo, por trás da porta, o que eu falava para os estudantes. Era tão normal para ele, que o próprio me contou isso, dizendo ao fim, “até que você diz umas coisas legais”. Isso deixou as relações estranhas, apesar de ter crescido na cidade, de ter trabalhado nos mesmos lugares em que estudei, e, em algumas situações, ser lembrada como a aluna, que era muito tímida na infância e muito difícil no CEFAM²⁰, mesmo sendo companheira de trabalho. Ouvi de estudantes/pais no EJA que era doutrinação ideológica não falar sobre Criacionismo nas aulas de História, e que falar nas aulas de ER para os estudantes/filhos sobre as lutas sociais atuais relacionadas a questões religiosas, vista em notícias e nas redes sociais, os traumas e feridas coloniais²¹ que são sentidas em falas cotidianas com tom de brincadeira, e sobretudo, sobre a diversidade de religiões e religiosidades presente na cidade e na sala de aula, mas que era “esquecida”, era impor uma interpretação muito particular. Ditadora comunista, ideóloga de gênero, ouvi e ri, um pouco por desespero, acho que me perdi no diálogo. Apesar disso, também tive o apoio de estudantes e professores, um acalento ao coração.

¹⁹ Como observa Ronan Alves Pereira, em artigo disponibilizado pela Japan Foudation São Paulo, apesar da associação com rituais funerários e em memória dos antepassados, o budismo japonês engloba uma ampla e diversificada possibilidade de práticas, como rituais de exorcismo, bençãos, retiros espirituais, reuniões de vizinhança e quermesses, campanhas pacifistas, práticas de meditação, peregrinação a montanhas sagradas, entre outras. A prática budista no Japão possui diversas escolas e ramificações, envolvendo desde tranquilas meditações *Zen*, a fortes batidas de tambor, como em alguns grupos *Nichiren*, mas também espaços de discussão da realidade, como na *Tendai*.

²⁰ O Centro Específico de Formação e Aperfeiçoamento do Magistério foi criado em 1982 com a intenção de renovar a Escola Normal e a formação didático-pedagógica dos professores do ensino de primeiro grau. A última turma formada pelo projeto foi em 2005. Mais informações em: <https://www.fe.unicamp.br/eventos/histedbr2016/anais/pdf/993-2697-1-pb.pdf>

²¹ Ver: Ferida colonial, Rita Von Huntly. Canal Tempero Drag, disponível em: <https://youtu.be/EErd3sPhzm4>

No primeiro dia de trabalho, em uma das quatro escolas que trabalhava, no primeiro dos três turnos, na sala dos professores, letras garrafais enfeitavam a parede com a frase “Fazer diferente não é sinônimo de fazer melhor”. Sim, não discordo, mas a questão é como foi parar lá. Aparentemente, fofocaram, uma mensagem direta para alguns professores e seus métodos subversivos de ensino no ano anterior, que eram considerados nada tradicionais. Quando olhamos para a nossa história, nosso passado e sentimos certas atualizações, fica a preocupação com o que é considerado tradição e quem, o que e como se pode falar. Tenho muitos privilégios (quando fico calada) ao ser reconhecida como membro de uma determinada cultura que, mesmo sendo “exótica e distante”, possui não apenas atributos e qualidades positivas, como também poder político, econômico e cultural. Privilégio parcial, pois um sentimento ambíguo surge quando a escola lembra a fábrica. Contrato temporário, a mesma sensação de instabilidade e insegurança, um som que marca o início e fim do expediente, os intervalos, a organização e divisão do trabalho em seções, funções, hierarquias entre saberes mais importantes e menos importantes e seus fluxos de sentido único, de cima para baixo, a adequação dos corpos à imobilidade e ao ambiente fechado, luz artificial, o movimento repetitivo de cabeças e mãos, desconectadas dos pés, pernas, quadril, tronco. E os arquivos, Carlos? As caixas de papéis, túmulos para todos os tamanhos dos corpos.²² Difícil ser professora, João, eu confesso, mas também não é fácil ser estudante.

Seguindo e produzindo rastros

Em 2008, a doação do Dossiê Coimbra²³ ao Núcleo de Documentação e Pesquisa Histórica (NDPH) da UEL reavivava uma memória da história da universidade. Criada, assim como tantas outras, durante o período da Ditadura Militar, encontra-se fragmentos de sua história em diversos arquivos, como nos relatórios da Assessoria Especial de Segurança e Informação (AESI), órgão da reitoria, mas que era ligada ao Serviço Nacional de Informação, ou nos jornais produzidos pelo Poeira, gestão do Diretório Central dos Estudantes nos anos 1970, e que só foram recentemente devolvidos e doados ao NDPH. As lutas por democratização da universidade pública no Brasil, cujas condições iniciaram-se nos anos 1950, acirraram-se nos anos 1970, assim como em outros lugares, como na Europa. No entanto, como observa

²² Ibid 10

²³ Ver: NDPH, <https://sites.uel.br/ndph/colecoes-e-fundos/>

Bittar “o que distingue o Brasil é o fato de que aqui o movimento estudantil ocorreu contra um regime ditatorial, enquanto na Europa ele eclodia no momento de aprofundamento da democracia” (2009, p.104).

Na sala de aula, observavam os professores, havia uma mudança no perfil dos estudantes, que vinham de diferentes classes sociais, etnias, raças, crenças, regiões, idades, alguns como segunda formação.²⁴ Falava-se sobre a necessidade de repensar os entendimentos sobre o que constitui acesso e permanência na academia e, também, especulava-se sobre as alterações que a entrada desses estudantes, mobilizando uma ideia do que Ciências Sociais, Sociologia, Ciência Política e Antropologia são/podem vir a ser, provocaria. Esta diversidade, diziam, estava provocando deslocamentos, uma nova virada, desta vez, ontológica e epistemológica.

No final do primeiro ano de graduação, conversando com uma das professoras da antropologia sobre possíveis interesses de pesquisa, soube que em breve iniciaria um grupo de pesquisa voltado para a leitura e debates sobre antropologia da performance e da experiência, coordenado por um professor que eu já conhecia em sala de aula. O grupo que se formou não era grande e os temas de interesse de pesquisa, como festivais de música eletrônica, artistas de rua, *cosplay*, fotografia, ilusionismo e *camping* muitas vezes se relacionavam às vivências de cada um. Dando preferência às obras traduzidas da primeira fase de Victor Turner, e evitando as leituras em inglês devido à falta de familiaridade dos estudantes com a língua, nos centramos em textos em português, produzidos por pesquisadores no campo da antropologia da performance e da experiência, muitas vezes relacionados a abordagem e ao grupo de pesquisadores que dialogavam com o professor John Dawsey. Apesar da existência de uma sala específica para as reuniões do grupo, às vezes os encontros eram nas mesas da área externa do Centro de Ciências Humanas (CCH), a escolha do local não tinha nenhuma motivação didática específica, mas sempre dependia do clima, posição do sol e da sombra. Eventualmente, um desavisado se aproximava para “participar da rodinha”, se surpreendendo ao saber que aquilo era uma reunião de grupo de pesquisa. Performáticos, nos apelidaram, mas nem sempre havia um sentido positivo na palavra. Falar em performance, experiência vivida e pesquisa experimental fora do grupo sempre levantava questões e conflitos sobre sua metodologia e cientificidade. Por um lado, críticas ao uso da primeira pessoa na escrita (é biografia, autoetnografia, literatura?), falta de distanciamento, neutralidade e objetividade na análise do

²⁴ Ver: Silva, C.N., Costa, S.F. O perfil socioeconômico e cultural dos estudantes da Universidade Estadual de Londrina- PR. In: Serviço Social em revista, vol. 8, n.2, 2006.

objeto, “muito teatro”, por outro, a reivindicação de um caráter particular da antropologia, uma ciência experimental em que teoria e campo se fazem e refazem, e em que é preciso estranhar o familiar tanto quanto tornar familiar o estranho. A ideia de antropologia como uma ciência experimental entrava em conflito com o que diziam os textos que estava aprendendo na graduação, que falavam sempre em antropologia como etnografia, como método de seleção, coleta e análise de dados, principalmente na disciplina de metodologia de pesquisa em Ciências Sociais. Apesar das ressalvas de diversos professores sobre a necessidade de ler os textos em seu contexto, afinal, a maioria era escrito por pessoas de outros contextos culturais e nos séculos passados, muitos estudantes acabavam incorporando a linguagem e as ideias para pensar o presente. Talvez, porque somos orientados a reconhecer escolas, autores e suas afiliações, e manter um certo compromisso com a teoria. Demorou alguns anos para ouvir que etnografia não é método (Peirano, 2014), e um pouco mais para desvincular a ideia de antropologia a uma noção particular de cultura. Ingold (2021) observa que os antropólogos são “intimidados a observar e a descrever as formas de vida com as quais se encontram mais ou menos como as encontram, e a teorizar a partir do fato” (p.43), apesar de reconhecerem que sua presença os leva a participar das situações que observam, muitos preferem minimizar tal dimensão do trabalho e se fechar no que chamam de “campo”.

Em relação à prática de *cosplay*, não havia pesquisas ou dados sistematizados até meados da década de 2000. No Brasil, surgiram pesquisas que tinham como foco a cultura *otaku* e os animencontros, entre eles destaque Winterstein (2009) que, apesar de falar brevemente sobre *cosplay*, trazia uma ideia interessante: a produção da Pessoa *cosplay*. A maioria das pesquisas circulavam ao redor de questões sobre cultura material e seus fluxos transnacionais, consumo material e a produção de identidades locais, híbridos culturais. Como a maior parte das pesquisas disponíveis falavam em cultura *otaku* e subcultura *cosplay*, com essa ideia de uma “cultura dentro da outra” que se manifesta em um lugar, resolvi ir ao meu primeiro animencontro. Como morava em Londrina, fui no *Anime Yuu*, que naquele ano, passava a compor parte das seletivas para o WCS. A maioria dos *cosplayers* no evento estavam participando das seletivas, e inicialmente minha atenção se voltou ao concurso *cosplay* internacional, que ocorrem através de seletivas que seguem o circuito de eventos em cidades e estados diferentes para escolher a dupla que representará o Brasil na final, em Nagoia. Depois, contemplada com uma bolsa de Iniciação Científica e com recursos que me permitiam ir para outros eventos, fui no *Anime Dreams* e *Anime Friends* São Paulo, conheci outros concursos e circuitos como o *Yamato cosplay*, encontrei alguns *cosplayers* que vi no *Anime Yuu*. Percebi

que, quando podem, os *cosplayers* se espalham. Eventos grandes, pequenos, de cultura japonesa, de cultura norte-americana, bienais de livro, eventos para *games*, encontros *cosplay* em parques e espaços públicos, às vezes carnaval, depende das oportunidades que surgem em que é possível usar o *cosplay*, depende das possibilidades de acesso aos espaços, mas também do ânimo e dos desejos.

Diferente do *Anime Yuu* cujo público era composto majoritariamente por adolescentes, os eventos da Yamato reuniam pelos corredores e áreas abertas jovens e adolescentes, mas também pessoas de 20 a 50 anos, famílias com *cosplay*, *cosplay* individual, grupo, casal. Entre os estilos, *visual Kei*, *kigurumi*, lolita, gothic lolita, *cosplay* de animê, mangá, filmes, jogos, séries, e uns alternativos, como o assassino da colher²⁵. Prática “amadora” com elementos profissionais, tanto nos concursos quanto pelos corredores. Técnicas de maquiagem, lentes, perucas, trajes, acessórios. Alguns fiéis aos personagens, outros misturados, às avessas ou livres e debochados. O espaço dos eventos de animê ofereciam salas temáticas, com atividades e brincadeiras, mesas de jogos de cartas, games, livrarias, lojas de acessórios, decoração, música, karaokê, desenho de mangá. Em meio a essa profusão de acontecimentos simultâneos, minha atenção se voltou para a prática de corredor. Fiquei circulando e fotografando *cosplayers* na tentativa de estabelecer contatos, mas talvez pelo contexto de evento de grande porte, ou pela minha timidez, foi difícil realizar entrevistas ou ter conversas mais longas. *Cosplayers* estão ocupados sendo fotografados, participando das atividades, se divertindo e aproveitando o momento. Ao voltar para Londrina e ver as fotografias dos eventos, disponibilizadas em grupos *on-line*, e comparar com as minhas, observei a recorrência de um enquadramento diametralmente oposto, amplo, que buscava “pegar todo o objeto”. Pensei, olhei “o campo” como quem é deixado por um barco em uma terra longínqua? Mas, “eles” não eram de uma terra distante e exótica, e o “nós”, bom, traz uma série de complicações que eu nem sabia por onde começar.

Para além dos eventos, do extra-cotidiano, havia também o cotidiano das relações e interações em ambientes *on-line*, fóruns em páginas como o *Cosplay Brasil* e em comunidades do Orkut. Entre os tópicos de discussão, *cosplay* não é só de animê, diversão x trabalho, enquetes e discussões sobre quais personagens ou histórias são melhores. Com frequência, disputa-se para ver quem tem mais conhecimento sobre o tema. Em 2010/2011 houve uma

²⁵ Ver: *The horribly slow muderer with the extremely inefficient weapon*. Richard Gale, 2008. Nessa época, surgiram versões brasileiras, compartilhadas por usuários do YouTube.

migração de usuários do Orkut para o Facebook. Com o tempo, o Orkut virou um deserto, depois memorial, e então, desativado.

Nas teorias e debates sobre a questão da tecnologia, referências as décadas de 1970 e 1980, em que a relação entre pessoas e computadores eram, com frequência, um a um, um usuário com uma máquina, e seu uso era limitado a militares e acadêmicos. A comunicação em rede, como observa Castell (2011), foi criada no contexto da Segunda Guerra Mundial para uso militar e acadêmico, e formou-se a partir da fusão de diversas redes (ARPANET, MILNET, CSNET, BITNET, NSFNET), que passaram a ser operadas por empresas privadas nos Estados Unidos a partir da década de 1990. Apesar da popularização e acesso ao computador e a rede, havia limitações na capacidade de transmissão de gráficos, e na localização e recebimento de dados, o que levou a criação de um aplicativo, a teia mundial (*wold wide web*), que organizava os sites da internet por informação, e não por localização. As pesquisas sobre interações entre pessoas e computadores iniciaram-se na década de 1980 e tendiam a discutir (e olhar) para as fronteiras entre o virtual e o real na expectativa de situar a experiência nesta ou naquela dimensão. Em *Virtual ethnography* (2000), Hine destaca dois aspectos inter-relacionados que colaboram no desenvolvimento de uma abordagem metodológica: considerar a internet como cultura, espaço em que as pessoas interagem e realizam atividades que consideram relevantes, e como artefato cultural, cujas experiências e expectativas são moldadas através de processos sociais que dão sentido a essas tecnologias, para grupos específicos de pessoas, perspectiva derivada do contato de Hine com os Estudos da Ciência e Tecnologia. Wajcman (2004) compreendendo a tecnologia como uma prática sociomaterial, observa que esta resulta de escolhas de grupos em tempos e espaços concretos, e que, visto que essas escolhas impactam a vida, questões de gênero e classe devem ser considerados. Ela pontua que a cultura do Vale do Silício, principal produtor de inovações tecnológicas, opera em uma perspectiva de produtividade, eficiência, *workaholic* e automação de tarefas, pressionados pelo tempo.

No último ano da graduação surgiu a oportunidade para trabalhar como modelo nas aulas de Desenho, ofertada para os anos iniciais de Design de Moda, no Departamento de Artes Visuais – UEL e em alguns eventos realizados pelo professor da disciplina, que depois compuseram a Cerimônia Oblíqua²⁶. As aulas ocorriam no Cequinha, prédio antigo de madeira

²⁶ É possível visitar essa história, através do olhar do professor/pesquisador da disciplina, em Cerimônia Oblíqua, Cláudio Luiz Garcia, 2013, disponível em <http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/simposios/03/Claudio%20Luiz%20Garcia.pdf>. Ou através do olhar de um estudante/pesquisador, em Cerimônia Oblíqua, Arthur Duarte, 2011, disponível em <https://youtu.be/tlSDH1Q2BDE>.

peroba rosa, que ficava entre o CCH e RU, trajeto que sempre fazia e lugar em que encontrava com os amigos. As salas foram demolidas em 2012, e as aulas remanejadas para os prédios do Centro de Educação, Comunicação e Artes, ficando apenas uns rastros de sua existência.²⁷ Incensos, velas, tecidos, mesas grandes, cadeiras, bancos, cavaletes, e uma dinâmica de sala de aula muito diferente do que estava acostumada nas Ciências Sociais, sempre teórica, convencionalmente atrelada aos textos.

As aulas costumavam ocorrer em uma sala fixa, mas às vezes, a turma saía para andar pelo campus, para observar, desenhar, sentir a vida do lado de fora. Na sala de aula, os modelos faziam poses, cujas escolhas eram livres, mantendo-se imóveis por 15 a 20 minutos. Devido a necessidade de permanecer um tempo parada em cada posição, às vezes sentia dores, os membros tremiam, os músculos se faziam presentes e me lembravam, por alguns dias, que eu não conversava com meu corpo a algum tempo. Meu companheiro de trabalho, estudante de Artes Cênicas, sempre me dava dicas sobre alongamentos e exercícios que poderiam ser feitos, antes do início e no fim do expediente. O professor, sabendo que era minha primeira experiência como modelo e com nudez artística, dava sugestões, algumas bem práticas como trazer uma toalha para poder colocar sobre as coisas antes de sentar-me, mas também referências de filmes, performers, artistas, para que eu não ficasse tão perdida, sem saber o que poderia fazer. Outros professores e estudantes também colaboraram, compartilhando as coisas que conheciam, gostavam ou faziam, em conversas ocasionais que aconteciam pelos corredores e pelas áreas para além dos muros da universidade.²⁸ Neste período, referências à John Cage, Chris Burden, Joseph Beuys, Marina Abramovich, Ulay, Yoko Ono, Pina Bausch, Oiticica e conversas sobre o corpo como instrumento e sobre processo de criação eram recorrentes, assim como argumentações de uma arte de fronteira e ruptura, de uma arte *pela* arte e não pela Arte, uma arte *ocorrência*. Diferente das associações entre antropologia e teatro, presentes nas leituras e debates na antropologia da performance, encontrei a performance em relação com as artes plásticas e uma ideia de arte ao vivo, mas também viva, espontânea, em que o artista individual, utilizando seu corpo-instrumento, é tanto sujeito quanto objeto, colocando-se como escultura viva.²⁹

²⁷ Ver: Especial Cequinha. Disponível em: <http://www.uel.br/grupo-estudo/gesa/pages/arquivos/materias/Novembro%202012.pdf>.

²⁸ Shows, circuitos de teatro nacional e internacional, festivais de músicas, orquestra sinfônica, danças, o Festival Peroba Rosa, mostras de cinema do Kinoarte...como disse anteriormente, a universidade espalha-se pela cidade.

²⁹ Cohen (2002) observa que é da aproximação entre pintura e teatro que surge a *performance art* dos anos 1970/1980. Do *action painting*, passando pela *body art*, *happening* e performance, observa-se a transferência da

Para além das aulas de Desenho, fui convidada para trabalhar e participar em dois eventos: o primeiro foi um projeto de extensão com professores de Artes do ensino fundamental e médio de Londrina e o segundo, uma atividade transversal entre criação artística, pesquisa e ensino, reunindo estudantes de Design de moda, Design gráfico, Artes visuais, e alguns professores do Departamento. Apesar de ser previamente orientada sobre o tema proposto, tinha liberdade de criação em relação ao fazer. Por não haver um roteiro preestabelecido, e tendo que lidar com o acaso e improvisado, as performances se construíram na relação entre eu/performer e o que havia ao redor, através de um sentir com/através/por o ambiente, composto por todos os tipos de seres, humanos ou não. Meu corpo tornou-se instrumento para a performance, mas também lugar, a medida que o público reagia e interagia comigo, sempre orientado por imaginários sobre um Japão, visto daqui. Em algumas situações meu corpo e as tatuagens lembraram O Livro de cabeceira, de Peter Greenaway, então pediram para escrever sobre ele com urucum, em outras o corpo se associou, parcialmente, a Xvideos³⁰, mas isso ouvi por acaso, quando ia embora e esperava na fila do ônibus. Os dois rapazes que estavam na minha frente, não me reconheceram vestida. Isso foi um dos pontos discutidos no fim da atividade, que conta com a ruptura trazida pelo acender das luzes, a disposição dos participantes sentados em círculo, conversando sobre a experiência compartilhada. Com frequência os participantes ficavam acanhados de falar sobre o que sentiram e pensaram durante o processo, principalmente sobre a presença de uma mulher nua, pois o fato de estar ali, vestida, sujeito reflexivo e especializado, os fazia ter que repensar o que falariam. Muitos ficavam curiosos ao saber que vim das Ciências Sociais, uma área muito teórica se comparada ao Design de moda, Design gráfico, Artes visuais e principalmente as Artes cênicas, curso de onde vinha a maioria dos modelos que trabalham na disciplina.

Durante a escrita do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), sentia que faltava algo: como traduzir uma experiência múltipla, multissensorial, sinestésica, em que importa mais o processo, os sentimentos, afetos e suas afetações do que um objetivo final predeterminado e cujas percepções sobre a experiência mobilizam experiências particulares, mas que se ligam à vida e ao que é compartilhado socialmente? Considerando as experiências que tive com a performance na sua relação com as artes plásticas, resolvi arriscar e trazer, como complemento a defesa do TCC, um *happening* (acontecimento, ocorrência, evento). Conversei com o

ênfase no objeto criado para o ato de fazer, de modo que o movimento físico do artista passa a tomar importância durante sua “encenação”. O artista, utilizando seu corpo-instrumento, irá prestar atenção a sua interação com a relação espaço-tempo e com o público.

³⁰ Site de materiais pornográficos, onde é possível escolher por categorias, como por exemplo “asiáticas”.

orientador, expus meus dilemas sobre a escrita, e propus a possibilidade de fazer algo além. O orientador concordou, então convidei alguns estudantes das Ciências Sociais para participar, mas não informei ninguém previamente sobre o que seria feito, seu passo a passo, nem sobre o que os convidados deveriam fazer durante o processo, não por escolha didática, mas porque também não sabia o que surgiria. Fui corrigida por dizer performance, reclamação do professor do Departamento de Artes que compunha a banca, sobre a generalização do conceito e que se perdia muito na tradução.³¹

No processo de montagem, passei um tempo revisitando as fotografias de *cosplayers*, eventos e seus estandes, algumas imagens e conversas da internet, lembrei das relações cotidianas e extra-cotidianas, seus ciclos, fluxos, ter que andar e seguir o *cosplay* e os *cosplayers*. Coloquei, na sala em que seria realizada a defesa, as fotografias mediadas por diversos *notebooks* (emprestados pelas pessoas que participaram do acontecimento) e a projeção de uma imagem que, por equívoco, estava como vídeo no momento do registro. As pessoas presentes na imagem ficam paradas, esperando o registro fotográfico, enquanto o fundo se movimenta. Um som repetitivo³² que ecoa e invade, cheiros vindos de incensos, meia luz, bexigas com água penduradas no teto traziam uma insegurança ao passar por baixo, pessoas em constante movimento, caminhando e produzindo bolhas de sabão que, dada a sua efemeridade, eram difíceis de serem coletas no balde que eu e um colega tentávamos, cada qual com seus recursos, recolher. Com o acender das luzes, nos vestimos, sentei e segui o curso convencional de uma apresentação de TCC. Se fosse apenas para deslocar o lugar olhado e ouvido das coisas, teria sucesso, mas ficou a questão sobre quais conhecimentos são “privilegiados ou substituídos quando as experiências da performance se tornam um meio de saber” (Carlson, 2010, p.217) e de produzir conhecimento. Talvez fosse necessário mais tempo para digerir o acontecido.

³¹ Cohen (2002) observa que, no Brasil, a popularização e associação da performance como “acontecimento de vanguarda”, sendo antropofagizada e contra-absorvida pelas mídias e mercado, e sendo atribuído a qualquer produção “menos acadêmica”, deixou uma ideia de que performance é um conjunto de sketches improvisadas, que é encenada eventualmente e em locais diferentes do teatro. No entanto, tais características são mais próximas do *happening* do que da performance, que se diferencia pelo aumento de preparação, em detrimento do improvisado e da espontaneidade. Apesar da performance e do *happening* se distanciarem do teatro e da proposição de drama aristotélico, apoiado na representação, observa-se que na performance há um jogo dialético entre performer/personagem enquanto no *happening* esta separação não é clara. Existem outras diversas diferenciações entre *happening* e performance como ritual x ritual-conceitual, sketches x colagem-sketches, grupal x individual, terapêutico x estético, utilização de material “plástico” x eletrônico, evento com pouca ou nenhuma repetição x eventos com alguma repetição.

³² Utilizei os primeiros segundos da música *Marble House* (2006), da banda The knife, que conheci com os estudantes do curso de Artes Visuais.

Nesta época, em conversas de corredor com pós-graduandos antropólogos, burburinhos sobre a passagem de Roy Wagner pelo Brasil³³, e sobre a tradução recente de *A invenção da cultura*, publicada em 1975. Alguns anos depois, quando entrei no mestrado, falava-se sobre a chegada meteórica e tardia de Wagner na antropologia brasileira, e sua rápida adoção em bibliografias de programas de pós-graduação. Clifford, Bhabha, Strathern, Latour e Viveiros de Castro tomavam a centralidade dos debates, e de forma mais breve, Descola e Ingold. Entre os pós-graduandos, percebia uma divisão aparente, por um lado, geertzianos reclamavam, muito barulho por nada, outros, argumentavam, jamais fomos modernos, quem dirá pós-modernos. Às vezes, a expressão “pós-moderno” era até utilizada com sentido de ofender a pessoa: seu pós-moderno! Ainda assim, apesar das críticas, falava-se sobre os autores e sua ênfase (excessiva) ao texto e a noção de diálogo, questões necessárias para poder falar sobre o processo de profissionalização e construção de uma disciplina científica, pautada na racionalidade e objetividade, a crise de representação e crítica a questão do autor, a dicotomia nós/eles, e sobre as viradas na antropologia (linguística, pós-moderna, ontológica, epistemológica). Surgiram debates se haveria o fim da antropologia e do conceito de cultura, mas, resalto a indagação de Maluf (2010): o que a ideia de antropologia reversa pode colaborar para uma pesquisa em “sociedades complexas”, e cuja dicotomia “nós/eles” não estão previamente delimitadas? Esses lugares deixam de ser fixos, tornando-se posições no interior de relações que incluem, como observa Maluf, “suas próprias reversibilidades e dialéticas internas – as diferenças na diferença” (p.47).

Em relação ao *cosplay*, com a emergência e popularidade do Facebook, resolvi criar um perfil específico para a pesquisa, separando meu perfil pessoal e o de trabalho. Com os debates sobre os algoritmos utilizados para a organização e seleção das informações e conteúdo que chegam ao *feed* de notícias, de acordo com os dados de uso do usuário, criando bolhas virtuais, achei que separar os perfis ajudaria a não contaminar o “campo”. Acabei abandonando essa ideia pouco tempo depois, mas continuei usando o perfil de pesquisa como espaço para disponibilizar e compartilhar as fotografias de *cosplayers*, registradas nos eventos que fui, e para interagir nos grupos e comunidades *cosplay*. Nestes, surgiram manifestações denunciando o machismo e sexismo a que *cosplayers* mulheres estavam submetidas. Utilizando hashtags

³³ Em agosto de 2011 o professor Roy Wagner realizou, a convite do Departamento de Antropologia da UFSC, sua primeira visita ao Brasil. Ocorreram palestras e apresentações em seis universidades brasileiras: UFSC, UFAM, UFRJ, USP, UFMG e UnB.

como #meucosplayminhasregras e #respeiteocosplay, surgiram relatos sobre assédio sexual em eventos, principalmente nos momentos em que as *cosplayers* posam com a pessoa para a foto.

Como havia recursos provenientes de uma bolsa de pesquisa CAPES, fui à primeira *Comic Con*, em 2014. Apesar de ser a primeira edição, o valor do ingresso era bem alto se comparado a outros eventos do mesmo porte na cidade de São Paulo. Seguindo o formato *Comic Con*, o evento organiza-se com a oferta de sessões de fotos, autógrafos e *workshop*, que são pagos à parte, e diversas mesas de debate com convidados sobre temas relacionados a mídias e comunicação, cultura pop, músicas, e o beco dos artistas, espaço para que desenhistas e quadrinistas possam vender e divulgar seus trabalhos. Nerds, *geeks* e *cosplayers* circulavam pelos corredores, alguns bem apressados, se dirigiam para a entrada dos auditórios, tensos se conseguiriam entrar nos horários disponíveis, devido as longas filas que se formavam.

Com um público de cerca de 250 mil pessoas, uma grande quantidade de atividades concomitantes e um caos de pessoas transitando pelos corredores, no terceiro dia do evento, após considerar todo o cansaço do deslocamento de Londrina até São Paulo e o tanto que “corri” atrás dos *cosplayers* para conseguir entrevistas, resolvi improvisar para que as pessoas viessem até mim. Escrevi em uma folha do meu caderno a frase “Ajude uma pesquisadora, doe seu comentário”, e embaixo os termos *cosputa*, *cospobre*, *cospreto*. Fiquei transitando pelo evento com esta folha pendurada no pescoço e, às vezes, apenas ficava parada pelos corredores olhando para as pessoas que passavam. Muitos expressavam curiosidade, liam a “placa”, riam e se afastavam, outros, no entanto, fizeram argumentações e relações muito divergentes sobre os sentidos dos termos e seus contextos de interpretação, relacionando-os a acontecimentos diversos, alguns locais, outros não. Neste improviso, duas interações me deixaram desconcertada: uma *cosplayer* de Hera Venosa que, ao me ver na área do banheiro com o papel pendurado no pescoço, esbravejou sobre a necessidade de uma pesquisa acadêmica para que as *cosplayers* sejam ouvidas e levadas a sério, e um mestre em comunicação que, diante da informação de que eu não era “nerd, otaku, *gamer* ou *cosplayer*”, questionou o lugar que ocupo na pesquisa, ainda mais considerando que sou mulher, asiática, em um contexto predominantemente masculino e machista.

Apesar das diversas pesquisas que enfocam o corpo e as corporalidades, normalmente quando pensamos sobre etnografia, raramente consideramos nosso corpo como parte na construção da relação entre pessoas (entre pesquisadores e interlocutores). Nas últimas décadas, diversas pesquisadoras trouxeram questionamentos sobre as classificações locais que marcam seus corpos, produzem lugares e posições específicas, e criam discursos distintos. Em O corpo

da Antropóloga (2019), Nascimento aponta para o modo como a corporeidade evidencia as conexões do sujeito-corpo com seu entorno, à medida que o corpo é pensado como objeto e sujeito da cultura, como corpo-no-mundo. Com a proposta de que a corporeidade “se encontra em um espaço-entre, em uma existência fronteira, que se estabelece por meio de uma experiência próxima ao longo das práticas da pesquisa de campo, e que produz efeitos distintos nos modos de fazer, pensar e escrever antropologia” (Nascimento, 2019, p.459), a autora observa como a visibilidade material e simbólica do corpo da pesquisadora afeta o desenvolvimento da experiência em campo e a reflexão escrita.

Aqui e acolá

Finalizei o mestrado em 2016 e, portadora de um título de pós-graduação, segui a procura de trabalho no ensino superior. Poucas vagas para antropologia, a maioria para sociologia, nenhuma na minha especialidade, mas sempre Processo Seletivo Simplificado, contratação temporária, seis meses, um ano, prorrogável por mais um. Entre os candidatos, currículos com muitas experiências de vida, altamente especializado, mas, com frequência, a um tempo em situação temporária, se movendo entre aqui e ali. Precarização na fábrica, na academia, na vida.³⁴ No final do ano, depois de viver fazendo “bicos”, desesperançosa com a “democracia em vertigem”³⁵ que ocorria no Brasil e um pouco resignada com a condição de membro de exército industrial de reserva³⁶, resolvi voltar a vida de decasségui por um ano, com o propósito de praticar a fotografia e conhecer alguns eventos que tem a presença de *cosplayers* na região de Tóquio. Ao chegar à fábrica, tive que explicar que precisava folgar aos sábados e domingos para poder ir aos eventos, um interesse de pesquisa que desenvolvia academicamente. O trabalho em *bentoya* (fábrica de produção de alimentos) e o meu nível de qualificação causavam estranhamento e dúvidas se eu estava falando a verdade. Japoneses, brasileiros, filipinos, vietnamitas, e uns colegas uzbequistaneses que conheci em uma casa noturna brasileira, todos achavam incompatível ser operária e acadêmica, mas cada qual com seus motivos: em muitos lugares é caro estudar, ter um nível profissional (técnico, profissionalizante,

³⁴ Ver: Terceirização do trabalho no Brasil: novas e distintas perspectivas para o debate. Org. André Gambier Campos. IPEA, 2018.

³⁵ Ver: Democracia em vertigem, 2019. Direção de Petra Costa. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80190535>

³⁶ Ver: Karl Marx, O capital. Crítica da economia política. Livro I, O processo de produção do capital, 1867.

graduação) é bastante, ter mestrado, doutorado então, é para poucos. Muitos perguntavam, mas afinal de contas, o que é que eu estava fazendo ali? Honestamente, fugindo do Brasil. Parece triste, mas ainda é melhor do que para quem não tem rota de fuga, ouvi de um amigo doutor em antropologia que estava a quase um ano sem trabalho no Brasil, vivia de “bicos”. A alguns anos fala-se em “fuga de cérebros” no Brasil, mas pouco se fala sobre a demanda de mercado. Tanto no Japão quanto no Brasil houve, nos últimos anos, uma tendência a promover cortes progressivos na educação, principalmente para as áreas das humanidades, e um aumento no investimento em Ciência e Tecnologia.³⁷ Em 2019, o ministro da educação no Brasil justificou os cortes de verbas para conhecimentos que não gerem retorno imediato, citando o modelo japonês adotado em 2015 e que já havia sido revogado.

O governo japonês desenvolve diversos acordos e parcerias internacionais, com a oferta de bolsas de estudos em diversos níveis (visto de permanência temporária para estudo e trabalho), modificando e estendendo o perfil de trabalhadores estrangeiros, antes muitos chineses, brasileiros e filipinos, agora vietnamitas, que chegam com bolsas de estudo de línguas, mas também fazem *arubaito*. Uma mão de obra mais barata que brasileiros, comentavam por lá. Os uzbequistanezes que conheci, foram para o Japão através de bolsas de estudos na área de Tecnologia da informação, e trabalhavam em empresas de comunicação e tecnologia. Como eles só tinham visto de um ano, dependente do trabalho e estudo, procuravam casamento com mulheres japonesas, um modo de continuar no país e ficar livre do vínculo de trabalho.

Nos últimos anos houve um crescente interesse e popularidade do micélio em pesquisas, com tijolos produzidos por fungos e bactérias para possíveis colônias na lua e marte³⁸, mas também projeções de infraestruturas de transportes e produção de sistemas cibernéticos. Em 2010, uma pesquisa produzida em colaboração entre universidades do Japão e Inglaterra, considerando haver uma simetria entre redes de transportes em sistemas sociais e em sistemas biológicos, produziram um experimento com o *Physarum polycephalum* (*Blob*, nome popular)³⁹, para aprimorar a malha de trens de Tóquio, expandindo-a. Observando que redes biológicas foram, através de ciclos de pressão e seleção evolutiva, aprimorando sua estrutura e

³⁷ Ver: <https://www.socialsciencespace.com/2015/08/japans-education-ministry-says-to-axe-social-science-and-humanities/>

³⁸ Ver: Could future homes on the moon and mars be made of fungi? NASA, 14/01/2020. Disponível em: <https://www.nasa.gov/feature/ames/myco-architecture>

³⁹ Blob é definido em alguns dicionários de Inglês-Português como gota, mancha ou bolha de substância viscosa e forma indefinida. *The Blob* (1958) é um filme de ficção-científica e que foi regravado em 1988. No Brasil foi traduzido como *A bolha assassina*.

tornando-se mais eficiente e tolerante a falhas, desenvolvendo-se sem controle centralizado e sem limites de crescimento, os pesquisadores propuseram que o *Blob* é capaz de produzir redes com eficiência, tolerância a falhas e custos que seriam comparáveis às redes de infraestrutura no mundo real.⁴⁰ Algo como, o *Blob* faz o que um engenheiro faz?⁴¹

A malha a ser expandida sem limites de crescimento, o atual metrô de Tóquio, impressiona não apenas pela sua rede de linhas emaranhadas interconectadas que se espalham topograficamente, mas também pelas duas dezenas de milhões de passageiros que fluem de modo ordenado em um sistema operando acima de seu limite de capacidade. Limite que se expressa em corpos empurrados por funcionários da empresa de metrô nos horários de pico para que as portas se fechem, na asfixia da superlotação, naqueles caídos de embriagues e cansaço em uma sexta-feira à noite, mas também nos atravessados pelos trilhos e trens numa manhã qualquer, cotidiana. Em 2017, andando de metrô a caminho da região central de Tóquio para resolver um problema no Banco do Brasil, 7 horas da manhã, sem dormir por ter saído do *yakin*. Próximo à área central, algumas estações antes de chegar a meu destino, as portas do trem não fecharam e uma mensagem aparece, informando que o motivo da parada é *jinshin jiko*. Como não sabia o significado do termo, fiquei olhando ao redor, pensando, se as pessoas correrem, eu corro junto. Ocorriam terremotos diariamente e, desde a época em que meu pai estava no Japão como decasségui falava-se do grande terremoto que iria acontecer em Tóquio. Além do perigo das placas tectônicas, havia o risco de mísseis enviados da Coreia do Norte, que andava realizando testes, deixando o governo e as pessoas tensas. Por morar próximo a uma base militar, sentia, semanalmente, os helicópteros passando sobre o prédio, tremendo tudo e me acordando durante seus exercícios. Mas não era nada disso. Algumas pessoas no trem, demonstrando certa irritação, saíram apressadas, conferindo rotas ou mandando mensagens. Outras permaneceram sentadas, aparentemente tranquilas, mexendo em seus celulares. Resolvi pesquisar o significado do termo na internet antes de procurar uma rota alternativa, quando vi sua tradução, lembrei que já haviam me contado sobre isso a alguns anos atrás.

A ocorrência de suicídios em linhas de trens não são uma particularidade de Tóquio, e assim como em outras cidades, interrompem o fluxo normal da vida urbana. Entretanto, em Tóquio, desde o início dos anos 1990 com a recessão econômica e dificuldades financeiras, o número de suicídios em trens aumentou e se mantém alto até a atualidade, com ocorrências

⁴⁰ Ver: Rules for biologically inspired adaptive network design, Tero et al., Science, 2010.

⁴¹ Ver: https://www.blogs.unicamp.br/rainha/2010/02/um_fungo_faz_o_que_um_engenhei/

frequentes. Fish (2013) observa que, no período em que os casos começaram a aumentar, houve uma mudança no termo utilizado em jornais e noticiários para informar o evento, de *tobikomi jisatsu* (suicídio por pular no caminho do trem) para *jinshin jiko* (acidente corporal), uma mudança não apenas de nomenclatura, mas também de ênfase da mente para o corpo, da psicologia para a fisiologia. Sem sujeito, patologia ou história de vida em relatórios sobre *jishin jiko*, resta um corpo e uma desordem na rede que envolve uma pausa na infraestrutura.

Como forma de gerenciar a “desordem do diagrama” causada pela interrupção dos trilhos, foi desenvolvido uma nova tecnologia, o “*Autonomous Decentralized Transport Operation System*” (ATOS). A história da inovação tecnológica de ATOS se entrecruza não apenas às histórias de vida dos pesquisadores envolvidos em sua produção e as suas expectativas do que o Japão pode vir a se tornar, uma sociedade de emergência com cidades ciborgues, mas também a mudanças nas percepções sobre organismo e ambientes. Uma infraestrutura inteligente, pautada em uma ideia de cidades ciborgues, as concebem como organismos vivos emergentes, em interação simbiótica com sistemas distribuídos que permitem perceber e responder como uma entidade global em relação a um ambiente interno mutável. Cumprindo com postulados deleuzeanos de espaço social como fluxo rizomático, este híbrido humano-máquina incentiva a espontaneidade sobre a determinação, e a percepção do caos não como dimensão anômala da experiência urbana, mas como uma veia de interação social e espacial que permite a abertura para a percepção de formas alternativas.

Fish (2013) pontua que esta noção de irregularidade como regular relaciona-se a uma nova economia da vida em que há a permanente precariedade como motor de crescimento social e econômico. A noção de emergência, baseada em uma noção particular de redes relacionada as teorias cibernéticas do pós-guerra, teorias de sistemas complexos e vida artificial, coloca o organismo vivo como “um exemplar de resiliência com base em sua topologia fisiológica distribuída percebida” (p.323, tradução nossa) e na capacidade de lidar com a irregularidade como parte de uma ordem regular. Nesta economia, a vida como excedente exemplifica-se na indústria biotecnológica, no mercado de organismos e bactérias e nas suas colaborações terapêuticas e regenerativas, mas, considerando o tratamento dado ao corpo nos trilhos dentro da ecologia do ATOS, é possível olhar para o que é produzido no intervalo deste princípio de emergência em estado de precariedade permanente, corpos excedentes, redundantes e instáveis. Cabe notar que este encontro entre corpos humanos e máquinas, invisível aos habitantes humanos e suas preocupações com a pausa na vida produtiva é, como observa Fish, “prontamente percebida pelos corvos”.

A crescente incorporação das tecnologias no nosso cotidiano - do lazer ao trabalho e à nossa forma de ser e habitar o mundo - tem trazido questionamentos sobre os conceitos que orientavam a percepção de tempo e espaço, virtual e real, humano e máquina, transformando o modo como compreendemos a subjetividade, o corpo e o mundo. Nessas relações entre humanos e máquinas, como seria? “Ghost in the Shell”⁴²? A partir de “intervenções” que afetam humanos e não-humanos, e que confundem suas existências, realiza-se uma “mecanização e eletrificação do humano” e a “humanização e subjetivação da máquina”. O surgimento de tecnologias que visam induzir, artificialmente, o estado das coisas (estratégias cirúrgicas, implantes, transplantes, próteses; formas de controle do corpo, biotecnologia, realidades virtuais, clones e formas de reprodução artificial), contribuíram para repensar a subjetividade humana 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 as relações, traduções e simetrizações que imaginam e produzem mundos, composto por diversos seres.

2.2 Nem uma coisa, nem outra e ambas

Os estudos da performance iniciaram-se na antropologia brasileira a partir de meados da década de 1990, através das relações entre instituições e pesquisadores locais e estrangeiros. Nas décadas seguintes, observa-se seu crescimento e consolidação, com a formação de núcleos de pesquisa, a frequente presença de grupos de trabalho em congressos e eventos acadêmicos voltados a discussão das relações entre performance, arte, identidade e sociedade, e uma ampla

⁴² *Ghost in the Shell* (1995) é um filme de animação japonesa, inspirada no mangá de mesmo nome publicado em 1989 pela Editora Kodansha. No Brasil, o mangá foi distribuído pela Editora JBC em 2016. A história, de influência “cyberpunk”, ocorre em um futuro distópico altamente tecnológico, decadente e desigual, em que a Major Motoko Kusanagi, um ser ciborgue, traz questões sobre o que faz dos seres humanos, humanos, e sobre um futuro potencial da humanidade em relação com a tecnologia. Geovana Siqueira Costa (2021) observa que a casca de Kusanagi e dos outros personagens ciborgues, “[...] está transpassada permanentemente pelo digital, de modo que sua existência material é esta: efeitos especiais virtuais; imagens de geolocalização em tons esverdeados (indicando o mapa virtual 3D da cidade); espaço urbano em lugar de destaque, ocupando a tela tanto quanto os personagens e a narrativa; composição full limited; dessincronização entre som e imagem, e intervalos longos (estáticos) no movimento que quebram a narrativa, ou a transformam num espaço de reflexão que não reflete o movimento sensorio-motor do cinema clássico. O filme também não parou de se atualizar até hoje, com suas inúmeras adaptações e ramificações intermináveis de séries, live-action, OVA (Original Video Animation), longas e histórias, que a cada ano incorporam novas tecnologias. Parece uma colcha de retalhos de atualizações intermináveis.” (p. 2). Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/oficinadohistoriador/article/view/39616/26747>.

e variada diversidade de livros e artigos publicados. Hartmann e Langdon (2020) observam que, inicialmente relacionado aos estudos do ritual, os estudos da performance encontram-se nas *encruzilhadas*⁴³ entre antropologia e diversas formas expressivas (danças, cantos, músicas, narrativas, jogos, brincadeiras, procissões, dramatizações, festas e festivais, manifestações sociais e políticas, rituais), produzindo contatos com outras disciplinas e campos de estudos, compondo um campo interdisciplinar. Ao focar no caráter expressivo e artístico do que é produzido em sociedade, não como objeto mas como formas de ser e estar no mundo, observa-se um afastamento das noções de ciência e arte em sentido estrito, e o deslocamento do lugar do pesquisador de um “tradutor de experiências, para mediador e criador, aquele que promove e participa de encontros performáticos, nos quais os sujeitos da pesquisa falam, cantam, dançam, contam com suas próprias palavras e com seus próprios corpos” (Hartmann; Langdon, 2020, p.10). Neste contato, surgem questões e debates sobre outras formas de registro, produção e divulgação de pesquisas que não se limitam a escrita, expandindo as possibilidades de usos e recursos de audiovisual, fotografia, desenho e performance.

A virada performativa nas ciências sociais é usualmente considerada através de duas linhas, a dramaturgic, relacionada aos trabalhos de Victor Turner, Richard Schechner e Erving Goffman e a relacionada a etnografias da fala e narrativa, que tem como referências John Austin, Dell Hymes, Richard Bauman e Charles Briggs. Cabe ressaltar que, além dos autores mencionados, Milton Singer, Clifford Geertz e Stanley Tambiah, também compõem os principais estudiosos que tiveram influência na antropologia da performance no Brasil. Entre os pesquisadores situados no Brasil, podemos citar alguns como John Dawsey, Mariza Peirano, Ester Langdon, Rubens Silva, Pedro Cesarino, Scott Head, Regina Muller, Flavio Wiik, Celso V. B. Menezes e Edgar Teodoro da Cunha. Nota-se que a parceria entre Turner e Schechner foi a que causou maior impacto nas pesquisas sobre performance no Brasil, apesar das traduções tardias, tanto em relação aos textos da “segunda fase” de Turner quanto aos trabalhos de Schechner dedicados aos contatos entre antropologia e teatro. O encontro entre Turner e Schechner iniciou-se durante a década de 1970, produzindo nos anos seguintes produtivos diálogos entre antropologia e teatro como, *Do ritual ao teatro: a seriedade humana de brincar* (1982) de Turner e *Entre teatro e antropologia* (1985) de Schechner, mas cada qual, partindo

⁴³ As autoras utilizam o termo com referência ao trabalho *Afrografias da memória* (1997) de Leda Maria Martins. Considerando-o como um operador conceitual, observa-se sua potência e possibilidades para a “interpretação do trânsito sistêmico e epistêmico que emergem dos processos inter e transculturais, nos quais se confrontam e dialogam, nem sempre amistosamente, registros, concepções e sistemas simbólicos diferenciados e diversos (Martins, 1997, p. 28).”

de pontos diferentes (um antropólogo e o outro diretor de teatro), propuseram modelos divergentes de classificação da performance.

Inicialmente dedicado a análise dos rituais entre os Ndembu, tendo como referência o modelo de estudos dos rituais de transição, ou ritos de passagem, de Van Gennep, e em analogia ao drama no teatro grego, Turner propôs a noção de drama social, caracterizado por quatro fases em seu processo: a separação ou ruptura, a crise e sua intensificação, a ação remediadora e, por fim, a restauração ou cisão social. Turner observa que neste processo, os sujeitos rituais se encontram em uma situação indeterminada que permite que eles “brinquem” com elementos familiares e o desfamiliarizem, de modo que as novidades surgem das possibilidades de combinações dos elementos familiares. Nesse espaço liminar de estrutura normativa e “antiestrutura”, pode-se observar “o sistema latente das alternativas potenciais, as quais novamente irão surgir quando requeridas pelas contingências do sistema normativo” (Turner, 2012, p.223). Posteriormente, observa-se o deslocamento de interesse de Turner dos rituais em sociedades tradicionais para os fenômenos liminóides em sociedades complexas e o *sparagmos* ou desmembramento das formas de ação simbólica, e o enfraquecimento da experiência liminar após a Revolução Industrial, com a separação entre trabalho/lazer, e a “perda de poderes de recriação de universos sociais e simbólicos que se associam a experiências de liminaridade e *communitas*” (Dawsey, 2013, p.385). Influenciado pelos trabalhos de Dilthey e de outros, caminhando em direção a questões sobre experiência vivida e formas expressivas, Turner propõe um modelo organizado em cinco partes: algo acontece a nível perceptivo, como dor ou prazer; imagens de experiências passadas são evocadas; emoções são revividas; passado e presente se articulam produzindo significado; e por fim, a experiência se completa, se realiza, através de uma expressão.

Diferente de Turner, que mantinha uma distinção “sagrado/profano” ao operacionalizar a noção de performance cultural, diferenciando performances sociais e performances estéticas, Schechner compreende a noção de ritual em um sentido amplo, distante da noção durkheimiana, como observa Silva (2005). Schechner propôs o modelo de circuito infinito (*infinity-loop model*) para compreender as relações entre dramas sociais e estéticos e em como estes se afetam mutuamente. Com foco no teatro e ênfase na relação entre performer e audiência, Schechner rejeita a distinção entre rito e teatro, propondo que estes eventos performáticos são de mesma natureza, mas propõe as noções de eficácia, quando uma performance tem repercussões significativas em sociedade (solucionam conflitos, provocam mudanças, redefinem posições, papéis ou status), e entretenimento, quando não produzem mudanças efetivas. Apesar da

polaridade rito/teatro, eficácia/entretenimento, observa-se que nenhuma performance é puramente uma ou outra, pois depende das circunstâncias, da situação, do lugar e do envolvimento da audiência.

Em Pontos de contato entre teatro e antropologia (1985), traduzido para o português em 2011 e revisitado pelo autor em 2013, observa-se que tanto em ritos quanto no teatro, os performers e as vezes também os espectadores, são alterados (permanente ou temporariamente) pela realização da performance. Esta transformação do ser e/ou consciência que pode vir a ocorrer durante a performance, produz-se pela situação liminar em que o performer simultaneamente é um não-ele e não não-ele. Neste momento, a identidade do performer e do personagem localizam-se nas áreas liminais da caracterização, representação, imitação, transportação e transformação, podendo formar combinações estranhas e incongruentes, mas cheias de alternativas e potencialidades. Esta transformação, explicitada nas noções de transportação (*transportation*), quando o performer se apresenta para a audiência como um sujeito “duplo” (simultaneamente não-eu e não não-eu), e de transformação (*transformation*), quando há efeito de ruptura, conscientização e reflexão, desenrola-se para outros elementos como a questão da intensidade da performance e seu fluxo (*flow*), a interação entre audiência e performer, atentando-se para a existência de diferentes audiências, os públicos integrais, que possuem afinidade ou partilham de mesma rede de relações sociais, e os públicos acidentais, que não possuem afinidade, que buscam diversão e entretenimento.

Schechner salienta a importância de se olhar para a sequência total da performance, para o treinamento e oficinas, os ensaios, aquecimentos, a performance em si, o esfriamento e seus desdobramentos. Considerando que toda performance envolve um processo contínuo de treinamento, aprendizagem, atividades praticadas e repetitivas, observa-se que o “comportamento restaurado” não se limita ao esforço, físico e intelectual do performer, indo além, envolve também o processo de socialização. Ao explicar sobre o uso da palavra “comportamento” e “restaurado”, Schechner (2018) observa que o comportamento precede a ação, sendo a ação uma interpretação, enquanto o comportamento pode ou não ser significativo, dependendo de um contexto para a sua significação. Em relação a “restaurado”, ele observa não saber exatamente o motivo da escolha, mas que sua utilização traz uma ideia de movimento circular, de retorno.

Na revisitação dos pontos de contato, publicado em 2013, Schechner adiciona três pontos que se interrelacionam e que se abrem para novos questionamentos: incorporação (*embodiment*), a experiência como base do conhecimento, compartilhado por intermédio da

performance; as fontes da cultura humana como performativas, “a capacidade que os seres humanos têm de se comportarem reflexivamente, de brincar com o comportamento, de modelar o comportamento como “duplamente comportado” (*twice behaved*)” (p.27); e o cérebro como um local de performance. A fundamentação para esses pontos, ele observa com menção a Diana Taylor, “é o fato de que a performance constitui um repertório de conhecimento incorporado, uma aprendizagem no e através do corpo, bem como um meio de criar, preservar e transmitir conhecimento” (p.28).

O conceito de performance, como metáfora ou ferramenta analítica, surgiu na década de 1970 com os estudos das “sociedades complexas” e o interesse em rituais, teatro e linguagem como comunicação. A popularidade do termo performance relaciona-se às mudanças nos campos do conhecimento, que passaram a considerar como as práticas sociais são criadas, valorizadas e mudadas. Encontrado em diversas áreas do conhecimento, com a existência de diversos usos e sentidos, em campos distintos como antropologia, sociologia, psicologia, linguística, arte e teorias contemporâneas, observa-se que, ao compreendermos o conceito de performance como “essencialmente questionado”, abre-se a possibilidade de diálogo contínuo entre posições distintas e a ampliação da compreensão da natureza complexa das relações e práticas culturais.

A partir da década de 1980, alguns grupos de pesquisadores apontavam para uma crise nos modos como os antropólogos descreviam e representavam aqueles que estudavam. Questões como a exotificação dos sujeitos de pesquisa, a distinção sujeito-objeto entre observador e observado, e a continuidade do projeto colonialista na distinção assimétrica entre “Nós” e “Eles” permearam esse período. As contribuições do movimento feminista e o retorno da teoria marxista nas décadas anteriores colaboraram para, a partir dos anos 1990, um crescente interesse em questões sociais e políticas em que pautas sobre raça, classe e gênero passaram a ser explorados. A antropologia feita “em casa”, cuja produção se tornava cada vez mais familiar, também trazia outras questões sobre ética de pesquisa, em que as distinções tradicional/moderno tornam-se questionáveis, a medida em que o “nativo” passa a produzir discursos sobre si e seus grupos, “se mostrando cada vez mais avessos a tentativas antropológicas que se propõem a ditar quem eles “realmente” são” (Eriksen; Nielsen, 2007, p.193).

A centralidade na reflexão sobre as implicações políticas, éticas e estéticas do fazer antropológico abriram espaço para outras percepções sobre alteridade e subjetividade (Head,

2009). Neste contexto, as críticas sobre os modos de representação (Clifford, 2002), apresentam o paradoxo do modelo visualista em que a percepção do outro se constrói.

“[...] o texto etnográfico se constrói levando em conta os efeitos produzidos pela exposição de metáforas visuais, o que faz equivaler o observado e o narrado, construindo, assim, o que ficou conhecido como ‘realismo etnográfico’ (Marcus & Cushman, 1982) que transforma a escrita em uma autenticação naturalista da visão, como se ambas tivessem o mesmo valor nas formas de representação. O que se observa, entretanto, é que ao se problematizar a equivalência entre visão (entenda-se, aqui, imagem) e escrita surgem novas possibilidades de se construir um texto etnográfico que leva em conta não mais a visão/imagem *versus* a escrita mas, sobretudo, a ideia de imaginação enquanto categoria poderosa para articular um novo modo de representar/apresentar esta relação com outro, em que a imagem e a escrita, em vez de criarem um possível realismo, abrem caminhos para a fabulação, para a ficção como formas de aceder a um conhecimento. Esta capacidade imaginativa possibilita, também, outras formas tanto para o antropólogo quanto para o nativo de imaginarem sobre si e sobre o outro, redefinindo, assim, a própria concepção de representação (Strathern, 1987) (Head, 2009, p.16-17).

A fragmentação teórica e os movimentos reflexivos na antropologia entre as décadas de 1970 a 1990, moldaram a percepção sobre a incerteza e ambivalência como um elemento típico da vida intelectual, com um recuo da teoria para a etnografia. A intensificação das relações globais e o constante trânsito de seres, artefatos, coisas, imagens e ideias, também levantou a necessidade de repensar os conceitos de espaço - muitas vezes vinculado as noções de espaço físico ocupado, ecologias e paisagens urbanas, cibernéticas e virtuais – e tempo, a medida em que o trabalho de campo em sítios múltiplos e dispersos, trazem a necessidade de contextualizar o trabalho do pesquisador, histórica e regionalmente. Com debates sobre questões relativas à cultura material, tecnologia e, em certa medida, o tema do contato intercultural, também surgiram preocupações com a noção de cultura, suas relações e, em alguns casos, uma tentativa de “liquidação” literal da cultura (Hannerz, 1997). Kuper (2002) observa que, apesar da tensão entre antropólogos acerca do conceito de cultura neste período, é inegável sua popularidade, com o acolhimento por outras disciplinas, a produção de novas especialidades, e algumas permanências, como as tensões entre ciências naturais e humanas, mas também um desgaste do conceito de cultura e sociedade como unidades monolíticas - um povo, uma cultura – e um retorno ao interesse sobre o mundo físico, o corpo e as redes, descentralizadas, dispersas e em fluxos, e a um consenso de que o mundo e seus habitantes são produzidos através de relações mediadas socioculturalmente (Eriksen; Nielsen, 2007).

Conquergood (1991) observa que o autoquestionamento metodológico, epistemológico e ético induzido pelo fim do colonialismo, questionamento do cientificismo e “crise de representação” colaborou para o repensar a etnografia e para deslocar a noção de observador imparcial que, utilizando uma linguagem “neutra”, fornece explicações sobre dados brutos para um projeto alternativo que se propõe a compreender a conduta humana em seu desenrolar através do tempo e da relação de significados para os sujeitos. Este repensar sobre o trabalho de campo, se cruza a questões sobre a dimensão corporificada da etnografia (um retorno do corpo como local privilegiado do conhecimento, enfatizando o falar, ouvir e agir juntos, sendo o pesquisador um co-performer), as misturas de gêneros e formas expressivas e a importância das fronteiras e fronteirços, seus cruzamentos e travessias que põem a cultura em movimento, e a compreensão de que identidade e cultura são construídas e relacionais ao invés de ontologicamente dadas, essenciais. Carlson (2010) traz alguns apontamentos de Conquergood (1991) sobre questões que seriam centrais aos estudos de performance, como considerar a cultura como uma “invenção performática” (p.217) em processo e o trabalho de campo como uma “ficção capacitante entre observador e observado” (p.217), mas também indagar sobre quais conhecimentos são “privilegiados ou substituídos quando as experiências da performance se tornam um meio de saber” (p.217) e de produzir conhecimento. As performances podem reproduzir, permitir, sustentar e naturalizar as ideologias, mas também são fontes de subversão, desafio e críticas a essas estruturas.

Um exemplo interessante é o trabalho de Guillermo Gómez-Peña, performer mexicano que tem produzido diversos trabalhos que exploram as “identidades múltiplas”, se apresentando como um “chicano *ciber punk*” em *Strange Democracy* (2011)⁴⁴ ou como um “ameríndio não descoberto” em *Two Undiscovered Amerindians* (1992) com Coco Fusco, sua obra surge “menos das escolhas internas do que de uma matriz cultural particular” (Carlson, 2010). Carlson assinala que a performance *Two Undiscovered Amerindians*:

“[...] ilustra uma das principais preocupações atuais, que é a dinâmica envolvida quando um performer específico encontra uma audiência específica, cultural e historicamente situada. O que começou como um comentário irônico sobre apropriação, representação e imaginação colonial, via reconstrução lúdica de uma performance intercultural, uma vez popular e simbolicamente marcada, tornou-se um fenômeno muito mais complicado e interessante, enquanto os performers gradualmente compreendiam que todas essas preocupações tinham de ser negociadas, sempre de maneira surpreendente e inesperada em cada novo encontro” (Carlson, 2010, p.210).

⁴⁴ Performance apresentada durante o Encontro Internacional de Antropologia e Performance, realizada na FAU/USP.

A relação entre a performance e a audiência nos mostra os lugares e imaginários quando um “performer específico encontra uma audiência específica”. Taylor (2013) pontua que as reações, comentários e atitudes das pessoas que presenciaram a performance diferem não apenas na relação entre o “ao vivo” e o vídeo, como também nas percepções sobre a performance. Ela observa que, em Buenos Aires, alguém jogou ácido na perna de Fusco e alguns *skinheads* tentaram abrir a jaula e agredir os performers. Na Bienal do *Whitney Museum* uma pessoa queria pagar dez dólares para que Fusco comesse uma banana e na Califórnia, uma mulher pediu luvas descartáveis para “tocar o espécime macho” (p.110). Muitos espectadores acreditaram na realidade da representação e da existência dos guatinais, apontando “traços de ação ritual e outros sinais de primitivismo que reconheciam, mas não compreendiam completamente” (p.112) ou expressando indignação por se sentirem “enganadas ou ofendidas” pela apresentação (p.113). Muitos identificaram os “roteiros de descobrimento”, como um espanhol que relacionou a performance à Conquista e colonização, um índio Pueblo que “reconheceu o rosto de seus netos” (p.113) e lamentou a situação atual dos nativos americanos, e uma mulher que, aparentemente de origem maia, questionou a abordagem simplista do “ser ou não ser” em relação à identidade nativa e apontou questões relativas à transculturação, “que explicam como aspectos das culturas nativas sobreviveram e continuam a prosperar depois de 500 anos de conquista, colonização e imperialismo” (p.112). Outros, desterritorializados por meio do encontro, perceberam que a apresentação “transformava seu público em turistas” (p.112). A relação entre performer e audiência é sempre *in situ*, e sua inteligibilidade depende do contexto de sua existência, de quem e como o produziu, assim como quem olha e como olha, pois, a percepção da experiência atravessa aspectos objetivos e subjetivos envolvidos em um evento que ocorre, em um espaço-tempo.

Experimentando com a performance

A arte de performance (*performance art*) foi reconhecida, a partir da década de 1970, como um modo artístico típico, cuja história de suas origens e de sua essência, de seu caráter experimental e de ruptura, se associavam ao início da modernidade. Carlson (2010) observa que, entre as tentativas de traçar sua tradição histórica e classificação, a performance moderna se associa a uma narrativa de revolta e experimentação que começa com o Futurismo, passa pelo teatro Russo, Dadaísmo, Surrealismo, as experimentações sonoras de Cage, os *happenings*, até a arte do corpo e a performance contemporânea. Atravessando fronteiras nacionais e

disciplinares, compreendida como pertencendo às tradições de vanguarda, observa-se o compartilhamento de características como: presença de um antiestabelecimento, oposição ao acomodamento da arte, textura multimídia envolvendo utilização de materiais que variam de corpos vivos, imagens, filmes, poesia, dança, instalações e ambientes, música, e pelos princípios de colagem, reunião, simultaneidade, dependência de justaposições incomuns e incongruentes, interesse em teorias do jogo, paródia, piada, quebra e destruição de regras, indecisão sobre a forma. Seja em feiras medievais, aparições de reis e espetáculos de corte, em caminhadas de líderes religiosos, políticos, ou eventos públicos como esporte e circo, observa-se a ênfase na manifestação da presença do performer “por meio de uma exibição emocionante de realização e virtuosismo” (Carlson, 2010, p.95). Além de uma ênfase nas habilidades técnicas, do mostrar-se fazendo, há a importância do alcance do performer na sua relação com a audiência, como eficácia ou entretenimento. Compreendida como uma função do espaço e do tempo, como algo acontecendo naquele instante e local, observa-se a importância do “ao vivo”.

A partir das experimentações que surgiram nos anos 1960, o corpo físico do artista individual passou a tomar centralidade assim como a ritualização de ações cotidianas.⁴⁵ Neste contexto, houve experimentações na dança, com a incorporação de personagens, movimentos e situações comuns como andar, trocar de roupa. Na música, o silêncio e o ruído foram introduzidos como formas musicais por John Cage, inspirado em conceitos Zen e a uma ideia de arte não-intencional. Na literatura, a proposta de uma escrita surrealista em que importa o jorro, fluxo e não a construção formal. No teatro, a quebra com a formalidade dos espaços tradicionais e a separação palco-platéia. Nas artes plásticas, do *action painting*, *assemblage*, *enviroments*, *body art* à performance, o artista torna-se sujeito e objeto de sua obra. A arte “ao vivo” torna-se também a arte viva. Cohen (2002) observa que a performance está ontologicamente ligada à *Live art*:

“uma forma de se ver arte em que se procura uma aproximação direta com a vida, em que se estimula o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado. A *live art* é um movimento de ruptura que visa dessacralizar a arte, tirando-a de sua função meramente estética, elitista. A ideia é de resgatar a característica ritual da arte, tirando-a de "espaços mortos", como museus, galerias, teatros, e colocando-a numa posição "viva", modificadora. Esse

⁴⁵ Como observado por Cohen (2002), essas experimentações se desenvolveram, na década seguinte, para experiências que envolviam maior preparação, recursos tecnológicos e incrementação do resultado estético, sendo nomeadas como *performance art* por artistas e teóricos norte-americanos. No Brasil, os trabalhos de Flávio de Carvalho, Hélio Oiticica e Lígia Clark são reconhecidos por suas singularidades e pioneirismo, influenciando gerações seguintes de artistas.

movimento é dialético, pois na medida em que, de um lado, se tira a arte de uma posição sacra, inatingível, vai se buscar, de outro, a ritualização dos atos comuns da vida: dormir, comer, movimentar-se, beber um copo de água (como numa *performance* de George Brecht do Fluxus) passam a ser encarados como atos rituais e artísticos” (p.38).

Conectada a ideia de não-arte ou a-arte, em oposição a Arte-arte (conceituado por Kaprow como a arte estabelecida, instituída, intencional), a performance caminha para o que antes não era valorizado como arte ao mesmo tempo em que toca os limites que separariam vida e arte.

Cesarino (2017) observa que os conflitos de pressupostos na arte e antropologia, acerca das categorias de arte e os dilemas sobre a noção de objeto e sujeito criador, remontam a formação da antropologia enquanto conhecimento científico, e à produção de imagens pautadas na ideia de diferença entre o Ocidente, moderno, com outras sociedades, tradicionais, através de uma série de dicotomias como escrita/oralidade, mito/história, natureza/cultura, arte/artefato. Se no início do século XIX, tais pressupostos serviram como critério de seleção e separação entre o que “pertence” aos museus de belas artes ou as instituições voltadas para artefatos etnográficos, no final do século observa-se que as expressões materiais dos povos ditos primitivos foram deslocadas para a categoria de arte, através de noções unilaterais e arbitrárias de beleza e complexidade técnica. Tanto por uma perspectiva científica quanto estética, o colecionismo euro-americano removeu coisas, imagens e palavras de seus contextos. O surrealismo do século XX, tanto na etnografia quanto nas artes, traziam argumentações sobre desfamiliarização e estranhamento que se produziram através do encontro com outras sociedades e por perambulações pelas cidades. Tais deslocamentos trariam perspectivas alternativas, contribuindo tanto para a reformulação da antropologia quanto para o realinhamento da estética ocidental. Nota-se que tais modos de ruptura, relacionam-se a questão da agência do sujeito criador, assentada na noção de artista individual que se destaca de seu meio cultural através da técnica, criativa e/ou espiritual, e dos objetos, que podem ou não ter sua agência ou intencionalidade reconhecida. Cesarino observa que:

“Semelhante deslocamento só faz sentido de um ponto de vista acostumado a isolar objetos e figuras de pessoas, de modo que possam ser tratados como obras de arte. Mas e se, na Melanésia por exemplo, efígies, flautas e canoas forem pessoas ou, antes, se conectassem à composição de pessoas por meio de outros processos que aqueles responsáveis pelo seu isolamento e categorização como “cultura material”, “artefato” ou “obra de arte”? Nesse caso, seria necessário adotar outra postura metodológica e epistemológica,

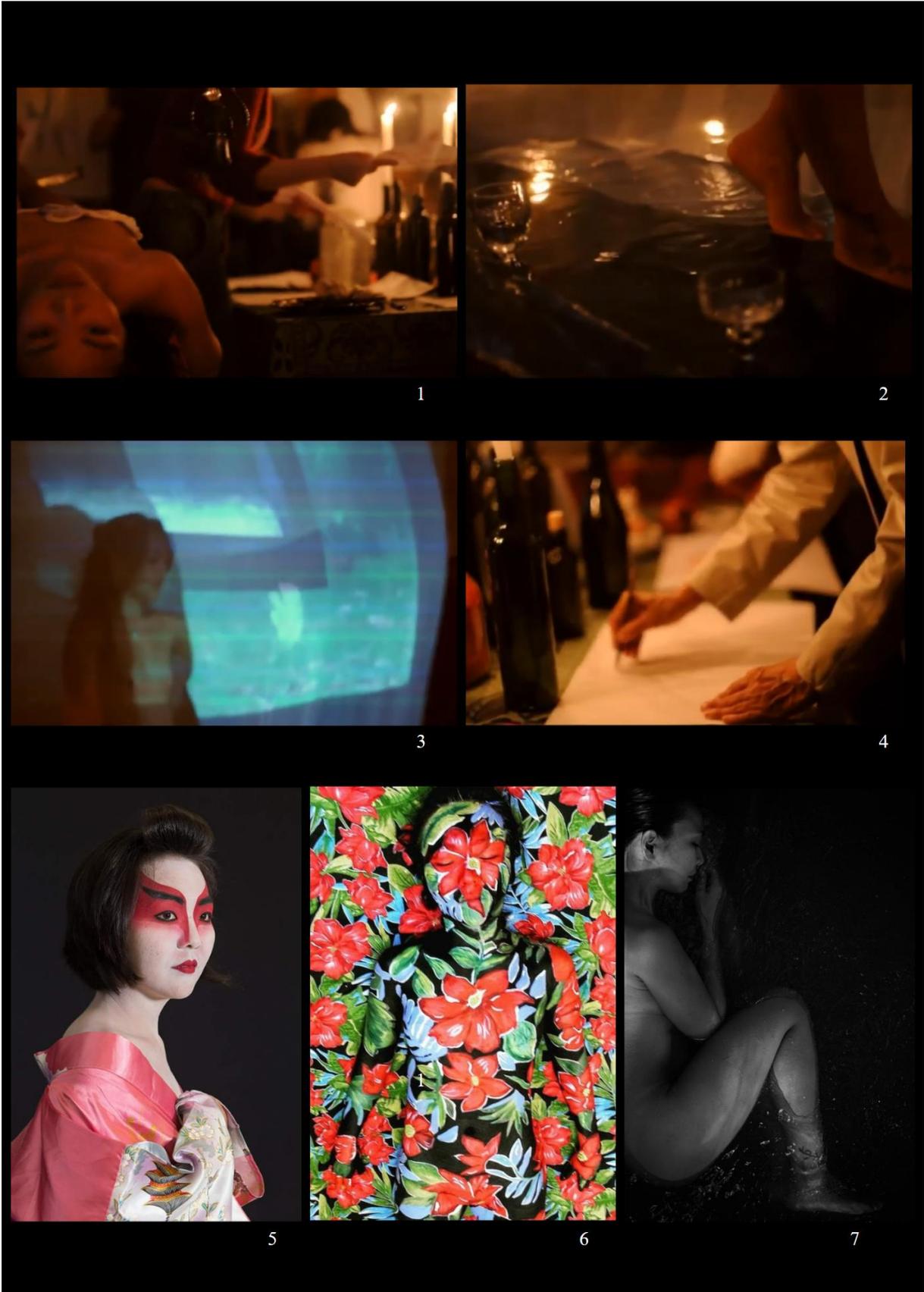
cujo ponto essencial pode ser percebido na seguinte frase da antropóloga: “não é a maneira pela qual os antropólogos controlam as analogias que está em jogo, mas sim a maneira dos atores” ([1991] 2004, p. 76). Como, no entanto, trazê-las ao plano principal? E quais seriam as consequências dessa opção?” (p.6)

A ideia de comparar e traduzir elementos culturais é, em si, problemática e nada recente, principalmente no contexto da antropologia, cuja pergunta constitutiva, como observa Silva (2002) é, “como pensar sobre o pensamento (dos outros)?”. Bhabha (2007) observa que a questão se trata de “[...] 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*” (p.330-331), ou seja, considerar o caráter ambivalente de estar “dentro e fora”. Viveiros de Castro (2018), observa que:

“A comparação não é apenas nosso instrumento de análise primário; ela é também nossa matéria-prima e nosso contexto último. Pois o que comparamos são sempre, de uma forma ou de outra, comparações. Se, como sugere Marilyn Strathern, a cultura consiste no modo pelo qual as pessoas estabelecem analogias entre diferentes domínios de seus mundos, então cada cultura é um processo multidimensional de comparação. Da mesma forma, se a antropologia estuda a cultura através da cultura, então, como observa Roy Wagner, as operações que caracterizam nossa investigação —sejam elas quais forem—devem ser também propriedades gerais da cultura. As relações intraculturais, ou comparações internas, e as relações interculturais, ou comparações externas, estão em estrita continuidade ontológica. Mas a comparabilidade direta não significa necessariamente tradutibilidade imediata, assim como a continuidade ontológica não significa transparência epistemológica” (p.249-250).

Traduzir, como observa Viveiros de Castro, seria “situar a si mesmo no espaço da equivocação e ali habitar” (p.254) potencializando-a, pois não é isto que impede a relação, mas sua própria constituição, uma diferença de perspectiva, não como diferentes olhares sobre o mesmo objeto, pois “[...] não há pontos de vista sobre as coisas, coisas e seres são os pontos de vista em si mesmos” (p.255). Fazer antropologia então, não seria a comparação *entre* culturas com o objetivo de analisar, interpretar ou revelar uma verdade oculta aos próprios “nativos”, mas uma comparação *entre* antropologias, considerando que tanto o conhecimento do antropólogo quanto do “nativo” são conhecimentos antropológicos.

O problema da comparação encontra-se com a falta de alguma escala prévia, pois o que é estar “dentro e/ou fora”? E quando a dicotomia Nós-Eles não é delimitada, nem fixa? E quando os termos em relação não se circunscrevem por um lugar, pelo sangue, por um território, por uma língua. Uma questão de movimento, encontros e posicionamentos, a vista de um corpo e não uma visão neutra, descolada do espaço-tempo.



Prancha 1

As imagens 1, 2, 3 e 4 da prancha 1 referem-se à Cerimônia Obliqua, que menciono anteriormente, e foram extraídas do vídeo produzido por Arthur Duarte. As três fotografias que se encontram na parte debaixo, da esquerda para a direita, foram realizadas entre 2015 e 2017. A fotografia 5, com maquiagem inspirada no Kabuki, foi criada e executada por Flávia Nagami, como atividade do curso de Cosmetologia e Estética com ênfase em Maquiagem, na Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo. A fotografia 6, com maquiagem camuflagem, foi uma atividade realizada por um grupo de estudantes, também no mesmo curso. A fotografia 7, em posição fetal, foi realizada em Londrina no ano de 2016 através do contato com uma fotógrafa local, Maria Luiza Salvador, que na época trabalhava com ensaios de gestantes, mas queria trabalhar com ensaios de nus artísticos, feito por uma mulher para outras mulheres.

Nos eventos desenvolvidos no espaço acadêmico, em Londrina, evitando comunicação oral com as pessoas, enfatizando o fluir, o movimento e a pausa, como um ser atravessando, encontrando, se relacionando com a água, o fogo, memórias, objetos trazidos pelos participantes da atividade transversal, a projeção da imagem que toca concreto e tecido movido pelo vento. Como um ser que toca, cheira, deita, observa. Às vezes estátua, lousa, tela, objeto. Na atividade com os professores de artes, a disposição dos participantes, sentados ao redor de uma grande mesa, formava um círculo fechado. O ser, ao ser ignorado, deixado sem existência, invade o centro da mesa enquanto as pessoas comem e faz seu espetáculo mudo, profano e se farta. A pureza da comida não se mistura com o perigo do corpo nú, cru com suas bactérias, me disseram com raiva, nojo, repulsa. Tabus e imaginações sobre o corpo. Que corpo? Há sempre um corpo? E mente? Sentido no corpo, interpretado no cérebro? Um fora que vem para dentro e um dentro que vaza para fora? Difícil encerrar o tátil, multissensorial, sinestésico.

Ao experimentar com o acaso e o improvisado, os movimentos se relacionaram a: disponibilidade do espaço físico, da infraestrutura do prédio, disposição das pessoas, coisas, imagens, imaginários, olhar e ser olhada. No e através do corpo, em relação com: cadeiras, mesas, tecidos, prédio, carne, músculos, órgãos, pele, seres humanos e não humanos, temperatura, períodos, variações sazonais, fluídos que escorrem, sangue, afetos e afetações, sentimentos, memórias, histórias. Sujeito criador, também objeto, fetiche, classificado e comparado, formas e conteúdo em linhas de observação, desenhos, falas, um corpo feminino difícil de ver, disseram, ambíguo dependendo da contorção e do comportar-se, eu fiz. Tensões entre um modelo abstrato e o de carne, osso, sangue, cicatrizes, dobras, pele, símbolos, cultura, raça, etnia, cor, gênero, classe, múltiplos atravessamentos.

Às vezes com, às vezes sem consentimento, corpo olhado, filmado, fotografado, desenhado, pintado, descrito, compartilhado na rede, fragmentado em imagens de pés, mãos, massa disforme sobre a mesa. Desdobrando-se além das artes e ciências, na vida, visto e tratado como um corpo desencorpado, encontrou a violência em suas diversas formas e a argumentação da existência de um corpo asiático “livre”, artístico, disponível, promíscuo, exótico, perigoso, irracional, amoral, *hentai*. Faz parte da sua cultura, a japonesa, você não sabia? Ouvi, mais de uma vez, explicações sobre a “minha cultura”, sobre um “eu”, parte de um todo genérico, genético, hereditário. Natureza, cultura. Sempre em casa, sempre uma estrangeira. Sempre “entre”? Entre o que, onde, quando, como? Grandes e pequenas narrativas, passado e aqui, agora. Cotidiano. Um corpo particular e coletivo, um corpo encaixotado, nomeado, também cansado. Movimentos, fazeres, cultivo, atenção, cuidado, outras palavras, outras coisas, outros olhares e percepções, outras histórias, múltiplas trajetórias.

Olhando o “entre”

A noção de liminaridade é recorrente nos estudos da performance, no entanto, nem sempre confrontado. O liminar é muitas vezes associado à margem, a passagem, ao perigo, ao “entre”, situação em que não se é isto, mas ainda não aquilo, transitório, incerto. Crapanzano (2005), ao examinar o “aquém e além” (*betwixt and between*) chama nossa atenção para o fato de que “ao menos na cultura euro-americana, tendemos a enfatizar antes os elementos que compõem uma relação, incluindo a montagem, do que a própria relação – o aquém e além, o intersticial” (p.372). Ele nos lembra que em algumas sociedades tendem-se a enfatizar a própria relação.

Tal ênfase – chame-se estilo cognitivo ou perceptivo – afeta não apenas a estética e outras formulações teóricas, mas também é refletida e reflete outros elementos culturais e suas relações sintáticas (combinação dos signos entre si). Que na cultura euro-americana ao entre preferimos os elementos que o balizam – à relação preferimos os termos que a constituem – pode relacionar-se, por exemplo, à prioridade que damos à palavra – o nome – e ao referente em nossa concepção (popular) de linguagem. Concentramo-nos em categorias e sistema classificatórios baseados nessas categorias, em vez de em sistemas determinados pela relação e pela sintaxe. Acentuamos a coesão e moderamos a elipse, a interrupção e a pausa. De modo geral, não lemos em função do silêncio e do não dito.” (p.372)

Crapanzano apoia sua argumentação através da indicação de diferentes compreensões de “entre”, como o *barzakh* no conhecimento sufi, “que está situado entre as coisas, entre as bordas, as divisas e os eventos” e que é equiparado ao silêncio entre as palavras e ao sonho, e ao *ma* na estética japonesa, para a qual volto minha atenção.

O meu primeiro contato com o termo ocorreu através de Hayao Miyazaki, em uma entrevista cedida a Rogert Ebert em 2002, após o sucesso estrondoso de *A viagem de Chihiro* (2001). Co-fundador do Studio Ghibli, ele possui uma extensa lista de animações de longa metragem como *Meu amigo totoro* (1988), *O serviço de entregas de Kiki* (1989), *Porco Rosso: o último herói romântico* (1992), *Princesa Mononoke* (1997), *O castelo animado* (2004) e *Ponyo: uma amizade que veio do mar* (2008), para citar alguns. Durante a entrevista, Ebert comenta que adora o *movimento gratuito* que ocorre nos filmes, pois “ao invés de cada movimento ser ditado pela história, às vezes as pessoas apenas sentam por um momento, ou suspiram, ou olham para um riacho, ou fazem algo extra, não para avançar a história, mas apenas para dar a noção de tempo e lugar, e de quem são” (2002, on-line, tradução nossa). Miyazaki responde que há uma palavra para isso em japonês, *ma*, e sua presença é *intencional*. Ele explica, com uma sequência de bater palmas, que o tempo entre as palmas é *ma*, “se você apenas tem ação ininterrupta sem espaço para respirar, é apenas *ocupação*, mas se você para um momento, a tensão construída no filme pode crescer em uma dimensão mais ampla”. Ele menciona que não se trata de uma particularidade pessoal, mas de um *projeto compartilhado* entre ele e seus amigos, que tem se desenvolvido desde a década de 1970.⁴⁶

Ma (間), formado pela associação de 門 (portão) e 日 (sol) possui, assim como a maioria dos kanjis, leituras múltiplas, podendo ser *ma*, *aida* ou *kan*, e refere-se a entre-espaço, espaço intermediário, intervalo, pausa, interrupção, ocasião, abertura e outras, dependendo da relação a outros ideogramas e das associações estabelecidas no espaço e no tempo, possuindo conotações objetivas e subjetivas. Okano (2013/2014) observa que sua compreensão exige a consideração do caráter ambivalente e potencial do “simultaneamente um e outro ou nem um, nem outro”, de algo que não se permite definir pois ainda não ganhou existência. Considerado incognoscível e intraduzível, ou um quase-signo⁴⁷, “nada pode ser dito em relação a ele antes

⁴⁶ Nas palavras de Miyazaki: “O que meus amigos e eu temos tentado fazer desde a década de 1970 é tentar acalmar um pouco as coisas, não apenas os bombardeie com barulho e distração. E seguir o caminho das emoções e sentimentos das crianças enquanto fazemos um filme. Se você permanecer fiel à alegria, ao espanto e à empatia, não precisa ter violência e não precisa ter ação. Eles o seguirão. Este é o nosso princípio.”

⁴⁷ Okano relaciona à Semiótica de Charles Peirce, observando que a dificuldade na tradução de *Ma* encontra-se na sua qualidade pré-signica, de algo que não se tornou segundo nem terceiro, ou, limiar de um estado intersticial, vaga possibilidade que ainda não é signo.

da sua aparição no mundo da existência” (Okano, 2007, p.11). Desta forma, sua apreensão é mais bem realizada por uma experiência tátil, multissensorial e sinestésica do que por uma conceituação.

O interesse e atenção de pesquisadores (tanto dentro quanto fora do Japão) sobre o termo surgiu após a exposição *Ma: espace temps du Japon*⁴⁸ (1978), organizada pelo arquiteto Arata Isozaki, e que percorreu cidades na França, Estados Unidos, Suécia e Finlândia. Este evento se propôs a apresentar o Japão contemporâneo ao Ocidente, distanciando-se das imagens de exposições anteriores, como no final da Era Edo (1603-1868) em que artistas europeus passaram a se interessarem pelo japonismo, e na Era Meiji (1868-1912), como na *Japan-British Exhibition* (1910) em que a busca por mostrar algo tipicamente japonês se relacionou ao *nihonjinron*. Misturando objetos artesanais, convencionais ou cotidianos, a exposição também trouxe fotografias, instalação, teatro, dança, exibição de filmes e vídeos, organizados a partir de termos como *michiyuki*, *suki*, *yami*, *himorogi*, *utsuroi*, *hashi*, e *sabi*⁴⁹ de modo que, ao ser percorrida, os visitantes pudessem experimentar corporalmente um espaço-tempo, provocando uma reação de sentidos encadeados um ao outro.

Okano (2007) observa que as reações do público foram diversas, com alguns apontando para a possibilidade de compreensão da cultura japonesa por meio da exposição, para a percepção da relação entre som e silêncio, movimento e pausa, e para a valorização dos opostos, mas ressalta que para alguns estudiosos como Augustin Berque, o evento não possuía didatismo, produzindo nos visitantes uma sensação de “se aventurar por um universo secreto impenetrável” (p. 45), e de que o signo duplo espaço-tempo não era uma exclusividade japonesa, pois também estava presente na língua francesa desde o século XVII. Apesar das críticas, admitiu a especificidade de *ma*, dedicando-se a seu estudo nos anos seguintes. Okano ressalta que a exposição despertou o interesse de pesquisadores não japoneses, que passaram a discutir e conceituar o assunto, e de pesquisadores japoneses, que perceberam a dificuldade e

⁴⁸ Disponível em: <https://www.festival-automne.com/edition-1978/arata-isozaki-exposition-espacetemps-japon>

⁴⁹ Os termos podem ser compreendidos como: *Michiyuki*, viagem, a cena de fuga de dois amantes como apresentado no teatro tradicional; *Suki*, estranho, a maneira com que especialistas em cerimônias do chá escolhiam e organizavam os objetos de acordo com uma estética particular; *Yami*, trevas da noite, a consciência estética que só pode existir confiando na sombra; *Himorogi*, espaço sagrado, que na religião xintoísta é um lugar sagrado visitado por Deus; *Utsuroi*, transição ou jogo de sombras, usada para descrever cores finas, flores esparsas, a apresentação de um espaço como momento de variação; *Hashi*, uma extremidade, uma ponte, um par de pauzinhos, mas que não se refere a um objeto específico, mas como um conectar duas coisas; e *Sabi*, pátina, devastação, serenidade, a percepção de que os objetos, com o passar do tempo, transmutam-se para chegar ao estado de ruína, um princípio estético que tem sido a base da noção de beleza desde a Idade Média. Greiner (2015) e Okano (2007) observam que existem variações no modo de leitura e pronúncia destes termos, de modo que é possível encontrá-los através de outras palavras, dependendo do contexto.

necessidade de explicar o que é *ma*. Observa-se que através desses debates e estudos, surgiram repercussões em termos estéticos e políticos, principalmente sobre a imagem do Japão no Ocidente, não havendo consenso entre os pesquisadores, produzindo uma literatura tanto vaga quanto múltipla, tornando sua compreensão difícil. Entretanto, considerando a perspectiva dos estudiosos japoneses sobre o tema, observa-se que *ma* é algo reconhecível, mas não verbalizável como conceito, e que se constitui como um modo de pensar, de falar, de fazer. Okano (2007) observa que, entre os estudiosos japoneses, muitos referem-se à conjunção espaço-tempo, outros ao vazio, silêncio ou não-ação, alguns à memória cultural ou pessoal, também se pontua uma ressonância entre duas contrapartes. Outros consideram o nível metafísico, afirmando não haver explicação lógica pois “é *ma* justamente porque não possui lógica”, e a maioria afirma não haver noção similar na cultura ocidental.

Entre os diversos exemplos abordados pela autora sobre a espacialidade *ma*, no mangá, na pintura, na arquitetura tradicional e contemporânea, no cinema e outros, observam-se especificidades de sua presença dependendo do contexto. Por exemplo, o Biombo das árvores de Pinheiro (*Shôrin-zu Byôbu*) de Tôhaku Hasegawa (1539-1610) é uma pintura realizada com tinta *sumi*, que é produzida com fuligem de material vegetal ou mineral, produzindo gradações de preto e cinza, dependendo da mistura que é realizada com a água. O biombo retrata uma paisagem com pinheiros em diversas tonalidades, dando sensação de profundidade, envoltos por névoa e espaços “vazios”. Diferente da paisagem de montanha de Caspar-David Friedrich, mencionada por Crapanzano (2005), em que os olhos podem se deslocar do primeiro plano para o horizonte, composto por outras montanhas, neve e céu e o reverso, do fundo para a figura, no biombo, observa-se que os pinheiros que emolduram a paisagem formada por espaços em “brancos” (que não são completamente brancos) tornam a relação figura-fundo ambivalente. Ela pontua que:

“*Yohaku* (sobrar + branco) é o branco que sobra do material utilizado como suporte, seja ele papel, seda ou tela, isto é, a parte não desenhada ou escrita, ou ainda o som residual numa pausa musical que se estabelece no limiar da percepção – algo como o eco que ressoa em uma batida de tambor no silêncio da pausa. Contudo, não é qualquer sobra do espaço branco ou silêncio que pode ser chamada de *yohaku* e gerar a estética do *Ma*, mas aquela na qual o som ou a figura se sustenta e se valoriza justamente pela existência dessa espacialidade. Esse resíduo, inclusive, pode não ser exatamente branco, mas algo que remete a um espaço vazio quando se trata de desenho ou pintura. É a parte que nada contém, todavia, que tudo significa e é, portanto, extremamente necessária para que a pintura ganhe vida.” (Okano, 2013-2014, p.153)

Na arquitetura de templos e santuários, observa-se que essa espacialidade de passagem e de fronteira entre o espaço profano e sagrado (*sandô*), proporciona aquele que atravessa um espaço de preparação física e espiritual para encontro com o divino. Neste contexto, o *ma* se torna possível através da relação entre trajeto e peregrino e não apenas pela territorialidade e arquitetura ali existentes. Okano (2013-2014) observa que a compreensão desta forma arquitetônica não pode ser considerada apenas do ponto de vista físico, sendo necessário considerar os “aspectos de interação entre a paisagem e a sociedade, entre a forma e o homem, ou entre objetos e ações ou de fluxos e fixos, onde a construção se faz na presença do visitante na sua relação com o espaço” (p. 158). É importante ressaltar a processualidade e o longo tempo dedicado ao preparo da tinta na pintura com *sumi*, ou no arrumar a casa da cerimônia do chá, na escolha das pinturas e flores para o evento, ou no cuidado e cultivo de galhos e flores usados em *ikebanas*. Este tempo-espaço de preparação anterior pode vir a possibilitar o alcance de um determinado estado espiritual antes do início de uma atividade, ou obtenção de uma certa performance em um evento, ou a valorização do acontecimento.

No teatro, *ma* é relacionado ao Nô, “sublime e refinado”, e *basara* ao Kabuki, “exuberante e vistoso”, estética que se tornou popular entre jovens punks japoneses, na moda de rua dos anos 2000 e que atualmente conquista o mundo. Greiner (2015), ao se interessar pela relação entre corpo e artes, observa que este tempo-espaço no Nô pode ser exemplificado na teoria do poema *waka* (和歌), mas que segundo Zeami Montokiyo, pode ser chamada de “artisticidade do Nô”.

“Segundo Zeami, o primeiro passo para todo treino (*keiko* 稽古) é clarear a mente, uma vez que a forma do corpo deriva da mente, não como o seu produto ou instrumento, mas como um modo de implementação. A substancial profundidade considerada o ideal da poesia *waka*, foi mais tarde chamada de mistério profundo e obscuro (*yûgen* 幽玄). Trata-se de um estado que não pode ser capturado em um esforço momentâneo consciente. *Yûgen* precisa ser construído e internalizado para emergir. Por isso, quando alguém passa por um longo período de treino, esquecendo a vontade deliberada de si mesmo e mergulhando no ato de escrever poemas, dançar ou interpretar; o seu modo de artisticidade pode finalmente se “abrir”. É preciso existir uma correspondência entre corpo e treino artístico, diferente de qualquer outro treino não artístico, tendo em vista as suas especificidades e a possibilidade de ser cultivado (*shugyô* 修行)” (p.26-27)

Treinamento, neste contexto, relaciona-se ao cultivo pessoal, ao *tornar-se*, uma experiência de aprender corporalmente. Observa-se que o trabalho corporal é considerado

sempre “em relação a”, como por exemplo, em relação ao um modo de deslizar os pés e um piso de madeira, sem a condição do piso, o treinamento muda. O corpo não é visto como fechado em si, é sempre “circunstanciado em um ambiente e em uma situação” (Greiner, 2015, p.158). Nesta perspectiva, observa-se outros modos de percepção das relações entre natureza-cultura e sujeito-objeto.

Com referência a pesquisa de Watsuji, que em 1935 propôs a noção de *fudo* (eventualmente traduzido como clima, mas também ambiente) e *fudosei* (ambientalidade) em sua pesquisa sobre a relação entre homem e ambiente, e que se relaciona parcialmente a Heidegger, e as noções de trajeção (deslocamento do objetivo/subjetivo e vice-versa) e ambientalidade (componentes eco-técnico-simbólicos) de Berque em 1992, Greiner observa uma argumentação que se opõe a ideia de ambiente subjetivo e entorno objetivo.

Berque (2010) observa que na lógica aristotélica, pautada na ideia de *topos*, as categorias ou lugares comuns (*topoi koinoi*) possibilitavam a classificação de todos os argumentos, que constituiriam o repertório, ou lugares de argumentos. Estas categorias relativamente abstratas, centradas na linguagem e na lógica, poderiam ser aplicadas a diversos casos concretos na atividade retórica. No entanto, na Ásia, observa-se que este “tópico” teria se desenvolvido no campo da estética, em particular, na ideia de paisagem. Utilizando como referência materiais literários japoneses do século XI, ele observa que através do *mitate*⁵⁰, “ver como”, uma paisagem de montanha na China pode se tornar uma paisagem de montanha no Japão.

[...] O que está em jogo no *mitate* é a assimilação de um caso concreto a um paradigma, também concreto. Enquanto o lugar comum aristotélico é um receptáculo que guarda sua identidade acolhendo casos singulares, os quais mantêm, por sua vez, sua identidade, no *mitate*, um lugar chinês transforma-se em um lugar japonês. Aí está uma lógica do devir e da identificação, e não da identidade. Dito de outro modo, é uma lógica da metáfora ou da identidade do predicado: S^1 se transforma em S^2 , porque tem em comum o mesmo predicado, na prática, um mesmo campo referencial artístico ou literário (os poemas de Bo Juyi etc.). (Berque, 2010, p.17).

Enquanto na lógica da identidade do sujeito classifica-se casos concretos em categorias abstratas, na lógica do devir a ênfase está no nascimento, na gênese. Considerado de modo

⁵⁰ Okano (2007) observa que “Mitate é um tipo de associação cujo enfoque não é a similaridade nem a contigüidade, mas implica deslocamento semântico de um objeto para um outro, localizado num contexto distinto. Mitate é um olhar que se institui tecido por uma referência de um outro, em que o símbolo passa a ser vivido e experienciado como realidade nesse processo” (p.37).

concreto no espaço e tempo, sua existência só é possível dentro da *chôra* de Platão, compreendida como um meio ou mundo sensível (*kosmos aisthêtos*). No *topos* a identidade é imóvel, como um vaso que “não muda de lugar, mesmo se a coisa for levada para outro lugar” (p. 18), em contrapartida, *chôra* e *gênesis* não se separariam pois o lugar participa do ser. Crescer junto (*cum-crescere, concretus*) com as coisas, palavras, imagens, mundo, uma história comum, mesmo não sendo uma história única.

Greiner (2015) ressalta que natureza e cultura não são sujeitos gramaticais, de modo que tais compreensões modificam concretamente o mundo. Ao estudar as artes do corpo na cultura japonesa, observa-se a importância de compreender outra abordagem e compreensão sobre corpo, que assim como *ma*, um quase-signo, também é, por vezes, um quase-corpo, não é algo dado, pronto, mas sempre impermanente, em relação a. Dependendo da situação e do contexto histórico, social, político, econômico, o corpo encontra diferentes nomeações, significados e contornos.

Com referência as publicações do jornal *Nikutai*, criado em 1947, observam-se mudanças nos “nomes do corpo” que indicam também mudanças epistemológicas. *Nikutai*, inicialmente utilizado como carnal, tornou-se referência para traduzir a noção de identidade nacional, operando em três eixos, relacionados ao corpo na sua fisicalidade (como o corpo se apresenta em situações específicas ou nas transformações diante de experiências, objetos etc.), a relação corpo e nível espiritual, e o corpo em nível social em contraste com o corpo político nacional, ou *kokutai*. Na categorização de Uno Kuniichi, observa-se que *nikutai* pode ser entendido como o corpo constituído por sangue, ossos, carne, humores, excrementos, que no contexto do *Butô* se relaciona a dor, sofrimento, prazer, manifestos naquilo que está em processo e que não pode ser definido como algo acabado, um corpo sujeito a deterioração, transitoriedade e metamorfose, e que não é fixável em categorias ou figuras. *Shintai*, como o *corps* em francês, relaciona-se ao corpo reconhecido na sociedade, um corpo sistêmico. Nos discursos médicos e nos filosóficos, em particular na Escola de Quioto, que tentava relacionar o pensamento ocidental com questões asiáticas, *shintai* foi a palavra utilizada para se referir ao corpo material e físico, ao invés de carnal e sensual, associado a *nikutai*. *Karada* oscila entre *nikutai* e *shintai*, podendo ser associado ao corpo morto, doente, fraco. Também se liga a um vazio que realiza o mundo internalizado provisoriamente nos corpos. Nota-se a coexistência de muitas realidades do e no corpo, tornando difícil uma definição fixa.

Como observa Greiner, cabe ressaltar que os debates sobre as noções de corpo nas artes envolvem questões sobre alianças estéticas, que no Japão, se relacionam a um modo de

compartilhamento e a uma tecnologia de transformação. O aprendizado da escrita e recitação de poemas, da dança, teatro etc. eram reconhecidos como modos de transmissão de conhecimento estético que não eram restritos à profissionais, mas ações sociais entre pessoas comuns. A questão estética, como uma forma de implementação, não é vista como tendência passageira, mas como meios de transformação nos modos de vida cotidiana. No período Edo (1603-1868), a entrada de materiais como algodão e seda modificaram não apenas as vestimentas e seus modos de produção, de ofício, também serviram como símbolos de status e hierarquia social e política. Neste contexto, o termo *iki* foi sinônimo de *esprit* em francês, compreendido como uma qualidade interna com uma elegância própria. Estas características tornaram-se sinal de status político, mas que traziam interpretações diferentes como, por exemplo, para um mercador rico *iki* era sinônimo de refinamento, para um trabalhador em grandes cidades referia-se à decadência, luxúria e outra sensibilidade estética.

Observa-se a presença de um corpo de resistência e subversão identificados nos escritos sobre excentricidade recentes, publicada em 1790, que indicavam um momento de mudança na vida social. O excêntrico era visto como um inventor, que ao subverter categorias dadas, produz imagens que não são unívocas, como a convivência não harmoniosa entre corpos saudáveis, como dos samurais e shoguns, e corpos doentes, anormais, eróticos, subversivos. Esta estética de regulamentação e produção de corpos se intensificou após a I Guerra, cujos vestígios e o investimento na reconstrução material da nação atravessavam o corpo, principal ambiente de luta política. Na década de 1930 foi proposto uma relação entre ginástica calistênica e a recuperação de interpretações que retornavam a mitos folclóricos anteriores à influência moderna externa, entendida como sinônimo de Ocidente. A prática do *kenkoku taisô* glorificaria o espírito japonês que se mantinha leal através do treinamento corporal, em colaboração com a busca de um avanço da Ásia. Nos anos 1940, a Lei de Força Física Nacional e a Lei Eugênica Nacional realizavam exames na população para checagem de doenças como lepra, parasitas, doenças venéreas, má nutrição, distúrbios psicológicos, problemas de habilidade motora, incluindo-os na categoria de corpos não saudáveis, corpos não patrióticos, e que não cabiam no planejamento de desenvolvimento do país. Os corpos femininos, saudáveis, entram nesta economia através da geração de filhos. Mencionando as fotografias de Fukushima Kikujiro, Greiner observa como na produção de corpos ideais, através de um rígido treinamento, as funções corporais e atividades cotidianas eram organizadas nos mínimos detalhes, todos os minutos do dia, e a brutalidade de tratamento a que eram submetidos os que falhavam em colaborar com a construção do corpo nacional, “Nós japoneses”.

Caminhar para fotografar

Como mencionado anteriormente, na segunda vez em que fui em um evento de anime, para fazer pesquisa de campo, levei uma câmera fotográfica (uma *cibershot* emprestada por minha irmã) e fiquei caminhando, fotografando, na tentativa de estabelecer contatos. O ato de fotografar era tanto para registro e coleta de dados, que posteriormente serviriam de material para possível análise, quanto como meio de construção de um espaço de relação com os *cosplayers*. Quando olhei para as imagens que havia registrado, em comparação com as dos fotógrafos no evento, que enfatizavam o caráter encenado, posado, na fotografia *cosplay*, disponibilizadas em grupos *on-line*, observei em minhas fotografias a recorrência de um enquadramento diametralmente oposto, amplo, que buscava neutralidade, “pegar todo o objeto” e manter uma boa distância. Neste momento, um pouco como *studium*, um pouco como *punctum*, talvez, lembrei das imagens da antropologia do século XIX e XX, da classificação, da medida das coisas, das pessoas, das imagens. O desenho, frontispício do livro *Moeurs des Sauvages Américains* (1724), do Padre Lafitau, que retrata o etnógrafo em seu gabinete, com pena e papel na mão, decorado com objetos de outros países, acompanhada por 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. As fotografias de *Os Argonautas do Pacífico Ocidental* de Malinowski (1922), como 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, ou como um Malinowski acorado entre os nativos, cujas imagem e texto desejavam mostrar, ilustrar, representar (Samain, 1995), mas também as pranchas de *Balinese Character* e o momento invasivo de “quase dois metros” de Bateson, acompanhado de Mead, com tripé, câmera com lente teleobjetiva de 200 mm em uma prancha intitulada “Estimulação e frustração” (Samain, 2000).

O nascimento da fotografia, cinema e antropologia coincidem com a expansão industrial e com a sistematização das formas de análise científicas do século XIX. Neste contexto, os usos e modos de olhar as imagens foram relacionados à ideia de que a máquina permitiria a imitação mais perfeita da realidade. Centrando-se na capacidade mimética proporcionada pelos procedimentos mecânicos que permitiriam que tal processo se desse de modo automático, objetivo, a fotografia tornou-se 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.

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, os relatos eram comumente realizados por religiosos que acompanhavam as viagens expedicionárias colonialistas. Neste contexto, as noções de raça eram comuns tanto em relação à justificativa e racionalização do domínio colonial, quanto ao conhecimento científico. Através do trabalho com o material do *Royal Anthropological Institute* - cujo acervo contém fotografias, filmes, arquivos, slides, manuscritos, desenhos e imagens impressas – Edwards (1996) observa certa coerência nos temas, na ideologia e na intenção das imagens antropológicas até a segunda década deste século. As imagens eram, em sua maioria, parte das estratégias de produção de dados antropológicos, sendo “reunidas, permutadas e arquivadas para o bem comum científico como parte da coleta de dados brutos” (Edwards, 1996, p.12). Nas imagens do *RAI*, dois contextos inter-relacionados se apresentam: uma percepção do Outro a partir de teorias raciais, e a expansão e manutenção do poder colonial europeu. As imagens desse distante e exótico, foram importantes tanto para a criação quanto para o consumo de imagens desde o final do século XIX até hoje.

Ao longo do século XX observa-se que a fotografia, antes vista como instrumento de documentação, espelho do real, passa a ser vista em seu processo de transformação, em sua gênese, “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, 1998, p.35), que é atravessado pelo modo como olha-se a realidade, havendo então uma participação ativa tanto no registro quanto na sua recepção, no encontro entre imagem e espectador.

Apesar da longa história entre imagens e etnografia, os debates e questionamentos sobre sua relação são mais recentes. Seja como antropologia visual, da imagem e som, do audiovisual, da imagem, entre outras, os debates sobre as imagens se voltam para questões sobre método, sobre a imagem como artefato cultural transformado em objeto de investigação, como linguagem, meio alternativo possível de elaboração e divulgação de pesquisa, também como subsídio para questões epistemológicas.

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.

“Hoje, analisando a utilização seminal das fotográficas nos relatos etnográficos, como em *Os Argonautas do Pacífico Ocidental* de Malinowski, temos a sensação de poder apreender, mesmo que por instantes, todo esse potencial de linguagem, de narrativa visual, de nova contribuição epistemológica para toda a Antropologia. Mesmo considerando que seu uso das imagens fotográficas parece ser bastante ingênuo e ilustrativo, hoje amplamente criticável como uma utilização reducionista da imagem, como simples “prova” do “eu estive lá”, as fotografias se rebelam contra essa apropriação reducionista e nos abrem a possibilidade de perceber um olhar outro que retorna ao antropólogo. [...] Ao vermos a troca de olhares entre fotógrafo e fotografados, a disposição dos corpos em relação a uma cena que se constrói, um fora de campo que se insinua, somos despertados por essas imagens para uma sensação provocadora.” (Barbosa, 2014, p.4-5)

Samain (2011) observa certas preocupações similares entre Foucault, Belting e Didi-Huberman sobre a necessidade, em distintas áreas do saber, de fazer suas “arqueologias” para redescobrir a natureza e as perspectivas de suas construções. Por vezes, memórias e arquivos do tempo, “histórias escritas nelas, sobre elas, de dentro delas, com elas” (p.160), as imagens também são fenômenos, acontecimentos, revelação, desejos. Toda imagem nos oferece algo para pensar, real ou imaginário, pois levam consigo o pensamento daquele que a produziu e de todos os expectadores que “incorporaram” nestas imagens seus imaginários. Por seu caráter mimético, a imagem torna visível a relação entre o que mostra e o que dá a pensar, no entanto, oculta seu próprio trabalho: a associação a outras imagens e memórias. As imagens não podem ser pensadas se não as situarmos “no sistema no qual ela está conectada: nosso cérebro, o contexto, a própria imagem, aquele que a fez, aquele que a contempla, num tempo e num espaço histórico e a-histórico” (Samain, 2012, p.34).

Fotografar, essa companheira, com ela caminhei por aí, aqui, acolá. Às vezes apenas eu e ela, muitas vezes, na companhia de outras pessoas, que compartilharam seus saberes, fazeres, olhares. Quando criança, costumava acompanhar meu pai em suas caminhadas para fotografar, atividade que ele começou enquanto vivia como decasségui. Quando eu era decasségui, e resolvi caminhar para praticar a fotografia, comprei uma câmera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*). Encontrei o tempo e espaço nas imagens, as linhas, cores, texturas, luz, sombra, cortes, recortes, retoques, memórias, arquivos. Compartilhar as imagens atizam os imaginários de quem vê, de quem faz, difícil não notar (e ouvir) que uma ideia de japonesidade agrega valor às imagens, a pessoa.

Com a fotografia criei, recriei e invadi existências outras, recortando, sobrepondo, mostrando, ocultando. Difícil fotografar o silêncio, o perfume, a existência, o sobre, entretanto tentei.⁵¹ Aparentemente desconexas, cruzadas, as imagens são apresentadas em conjunto, como pranchas. Identificadas por números, informo brevemente sobre cada uma. Se faltam palavras que informam *o que é, o que foi* cada imagem, sobram as imagens, sendo preciso com elas, desdobrar-se. Inicialmente, não pretendia mostrar as fotografias. A recusa inicial, penso agora, se deve ao fato de, apesar de não estar “presente” nas imagens, contínuo presente, e por isso, ao mostrá-las, me sinto invadida. Entre invadir e ser invadida, as imagens trazem um caminhar que conecta espaços, tempos, memórias e histórias, particulares, também coletivas.

Na prancha 2 apresento as imagens registradas durante pesquisa de campo no Anime *Friends* e Anime *Dreams*, ambas organizadas pela empresa Yamato, e ocorridas na cidade de São Paulo, em 2010 e 2011.

Na prancha 3, Imagem 1, *hanabi* durante *matsuri* na base militar de Funabashi, Chiba, 2017. Imagem 2, frontispício da dissertação de mestrado, fotografia de presente de aniversário, Takeshi Nagami, Japão, 1993. Imagens 3 e 5, manifestação contra os cortes de verbas na educação, ocorridas no início do doutorado, Araraquara, 2019. Imagem 4, *Bon Odori* de Santa Fé do Sul, que encerra o calendário de eventos anuais, que se iniciam na cidade de Urânia, passa por Votuporanga, Jales, São José do Rio Preto, Palmeira D’Oeste e Fernandópolis, reunindo os membros das comunidades nipo-brasileira que fazem parte da Alta Araraquarense. Imagem 5, brincadeira de infância e experimentações com luz e tempo, fotografia de Henrique Púglia. Imagem 7, passeio familiar as margens do Rio Paraná, próximo à ponte rodoferroviária que liga o estado de São Paulo e Mato Grosso do Sul.

Na prancha 4, imagem 1 e 2 Kabukicho, Shinjuku, 2017, com poucos passos, transita-se entre ofuscantes luzes neon e as sombras das luzes fracas do *Golden Gai*. Imagem 3, *Tokyo skytree*, Asakusa, 2017. Imagem 4, texturas, *rakan* ou *arhat* cujas cabeças foram arrancadas durante o movimento antibudista *haibutsu kishaku* (exterminar os budas e abandonar as escrituras) durante a implementação de uma religião nacional xintoísta na Era Meiji, Monte Nokogiri, Chiba, 2017. Imagem 5, reflexo e sobreposição, parque local, Narashino, 2017. Imagem 6, movimento e o mundo percebido através dos pés, Asakusa, 2018.

⁵¹ Difícil fotografar o silêncio, Manoel de Barros.

A prancha 5, imagem 1 e 6, *Comic Market, Tokyo Big Sight*, 2017. Imagem 2, *Tokyo Game Show, Makuhari Messe*, Chiba, 2017. Imagens 3 e 5, *Tokyo Comic Con, Makuhari Messe*, Chiba, 2017. Imagem 4, *Jump Festa, Makuhari Messe*, Chiba, 2017.

Na prancha 6, as imagens 1, 2 e 5 são na *Comic Con*, São Paulo, 2019. As imagens 3, 4 e 6 são no *Anime Fest Campinas*, 2019. A imagem 7, *Anime Friends*, São Paulo, 2019.

Na prancha 7, com exceção da imagem 2, no *Anime Friends*, São Paulo, 2019, as demais são na *Comic Con São Paulo*, em 2019.



1



2



3



4



5



6



7



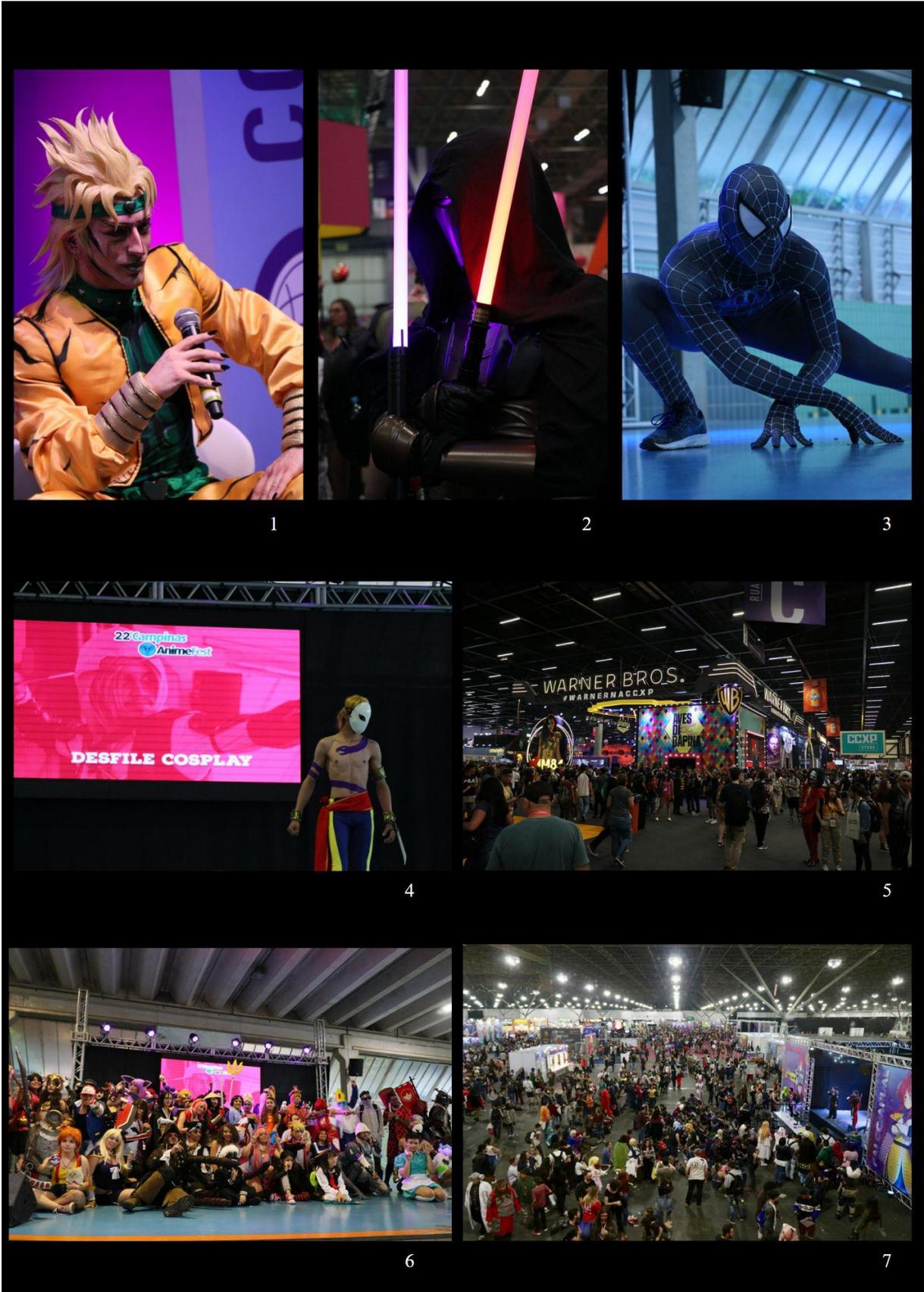
Prancha 3



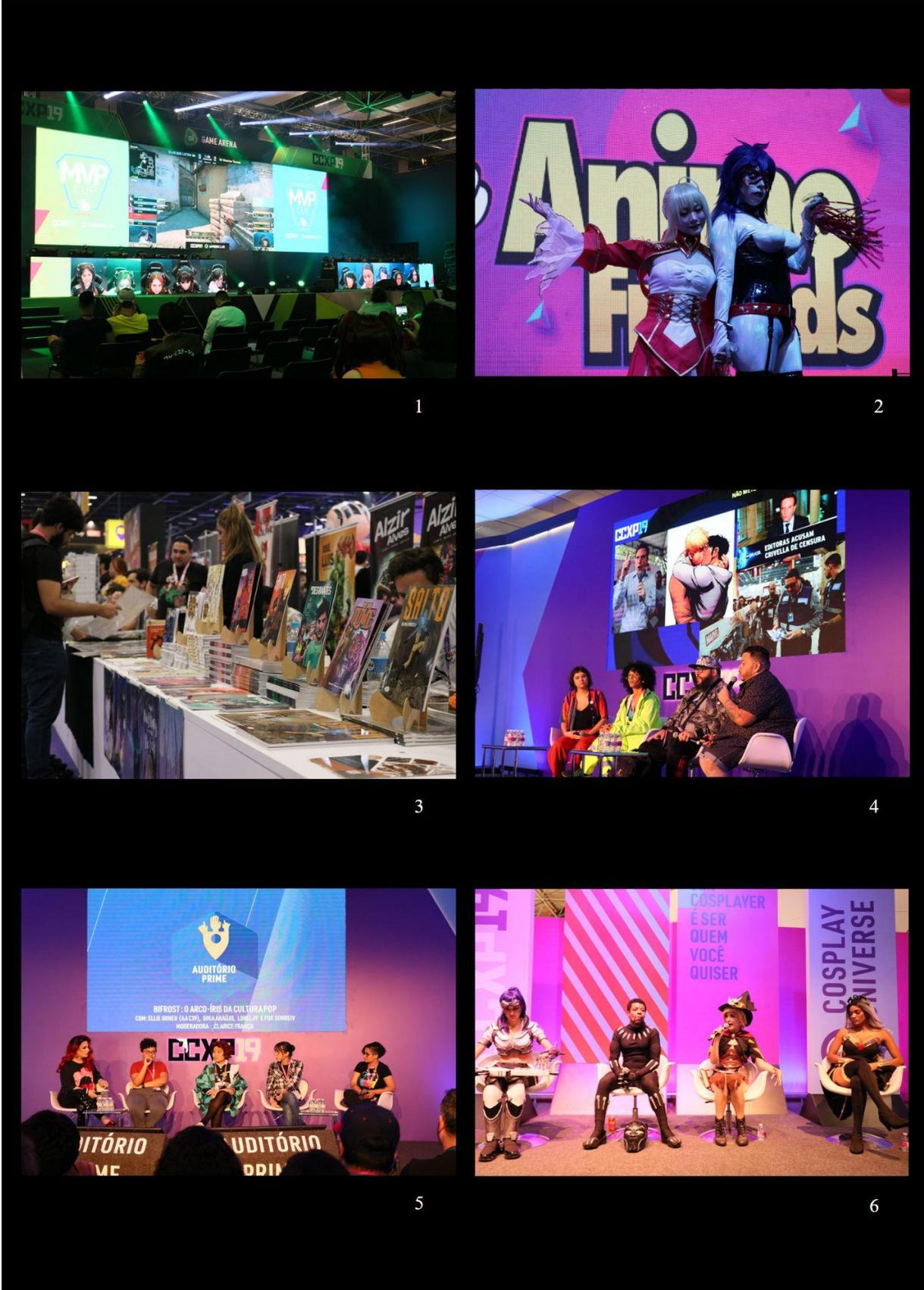
Prancha 4



Prancha 5



Prancha 6



Prancha 7

Imagens sobre e do Japão

Antes da pandemia do coronavírus, conversando com um trabalhador de aplicativo de transporte de passageiros em Araraquara, fui indagada sobre minha origem. Como ele havia me buscado na rodoviária, informei a cidade de onde tinha partido. Entretanto, não era isso que ele queria saber. Então perguntou se meus pais eram japoneses. Afirmei que não, brasileiros. E seus avós, perguntou. Depende, alguns nasceram e viveram aqui, outros vieram do Japão antes da II Guerra. Então você é japonesa! Exclamou ele aliviado. Em contrapartida, por um misto de irritação e cansaço, disse: sim e não, às vezes brasileira, às vezes japonesa, depende. Ele pareceu confuso e levemente irritado com a minha resposta. Explicou-se fazendo observações sobre as características físicas que me identificavam como asiática, e que havia ficado em dúvida se eu era japonesa, chinesa ou coreana. Comentou que, apesar de todas serem parecidas, é possível identificar algumas diferenças no formato dos olhos. Disse que, pelas roupas de “gente que já viveu fora”, pressupôs que eu já tinha morado no Japão, algo bem comum entre japoneses do Brasil. Ele começou a contar que conhecia vários japoneses em Araraquara, perguntou se eu conhecia a família x e a família y, falou sobre as comidas e restaurantes japoneses que conhecia. Explicou que valorizava a cultura japonesa e suas qualidades (são estudiosos, disciplinados, tem valores morais nobres, como pensamento coletivo, manutenção da tradição e respeito aos antepassados) em comparação com outros leste-asiáticos, como chineses e coreanos. E a viagem curta, tensa, finalmente terminou. O relato de uma conversa cotidiana, trivial, mas que lembra outras histórias.

Desde a infância - nas relações familiares, nos contatos e conversas pelo NIPO, pelas escolas, pelas ruas - observações sobre diferenças entre japoneses e brasileiros são ocorrências cotidianas, assim como a ideia de raça, cultura. As teorias sobre os japoneses definem o “ser japonês” a partir de noções de raça/sangue, cultura/língua e território (Matsue; Pereira, 2017). Nessa concepção, “ser racialmente japonesa” implica não apenas o “sangue” e conhecimento da língua, como também a conduta e o comportamento. Vivendo no Japão, observações e diferenciações sobre os modos brasileiro e japonês de andar, de vestir, de gesticular, de comer, de falar, de rir e de trabalhar. Quando o comportamento e conduta eram reconhecidos como japoneses, ouvia, você tem “*kokoro*” (*nihonjin no kokoro* é compreendido como “espírito japonês”). No desvio, “*deru kui ha watareru*” (quem se diferencia apanha), como também sentiu Matsue (Matsue; Pereira, 2017). Como observa Sugimoto (1999), nacionalidade, etnicidade e cultura (N=E=C) tornaram-se intercambiáveis no Japão. Aprendi que,

diferentemente do ocidente em que se aponta para o centro do peito ao se referir a si mesmo, no Japão o gesto indica para o centro do rosto, o “eu” está aí.

Salvo algumas semelhanças ou “japonesidades” observadas como “bem ensinadas” no seio da família, sentia o constante desconforto de adequar meu corpo às técnicas corporais mais apropriadas ao contexto em que estava. Na fábrica, ouvi sobre associações entre a fábrica e a família, e o corpo era ajustado com as máquinas, com a metodologia de trabalho “5 s”⁵², o relógio, e era separado por idade, gênero e diferenças salariais entre mulheres e homens. No começo, um corpo desajeitado, após um tempo, eficiente e produtivo. Instrumento técnico mais natural do homem⁵³, nem sempre dócil com as técnicas e tecnologias do e no corpo, na maior parte das vezes dispensável e sujeito às oscilações de necessidade de mão de obra e demanda de produção, o que levava à mudança de local de trabalho e ao aprendizado de outra parte de algum processo de produção.

Os debates sobre a diversidade étnica e cultural no Japão iniciaram-se na década de 1980, até este período, o discurso nacional negava a história, existência e direitos de diversos grupos minoritários que habitam o território japonês. Diversas atuações colaboraram para a mudança de paradigma do modelo monocultural para um multicultural, como os movimentos de reivindicação de direitos dos Ainu, população indígena da região de Hokkaido, dos okinawanos, que mantiveram seu próprio reinado até o século XIX, dos coreanos e seus descendentes, do período da colonização japonesa na Coreia no começo do século XX, das vítimas da bomba atômica, pessoas com necessidades especiais, imigrantes legais, ilegais e refugiados, as pesquisas e atuação de pesquisadores, e o contexto político internacional, em que o governo pleiteava uma vaga no Conselho Geral da ONU, e em que o discurso multicultural aproximava o Japão de outras economias mundiais (Matsue, 2022; Sugimoto, 2014).

Entre o final do século XIX e o começo do século XX, o governo japonês começou a incentivar sua população a se deslocar para outros países em busca de trabalho (Cotrim, 2016; Sakurai, 2000). Havái, Peru, Brasil e Estados Unidos foram alguns dos destinos desses trabalhadores, que tiveram experiências diferentes em cada contexto. Enquanto no Brasil exigia-se a entrada de famílias, no Peru não havia essa restrição, de modo que homens solteiros

⁵² Sistema de Controle Total de Qualidade baseado nas concepções de *Seiri* (utilização), *Seiton* (organização), *Seisō* (limpeza), *seiketsu* (padronização) e *shitsuke* (disciplina).

⁵³ Mauss (1935, p. 404) observa que: “Esses ‘hábitos’ variam não simplesmente com os indivíduos e suas imitações, variam sobretudo com as sociedades, as educações, as conveniências e as modas, os prestígios. É preciso ver técnicas e a obra da razão prática, coletiva e individual, lá onde geralmente se vê apenas alma e suas faculdades de repetição”.

eram aceitos para o trabalho nas fazendas de açúcar (Cotrim, 2016). Ao contrário da situação dos migrantes japoneses nos Estados Unidos que tinham que assimilar o “ser americano”, no Brasil os discursos focaram nas contribuições dos migrantes por tornar o país “mais japonês” (Lesser, 2001).

Os migrantes japoneses foram uma opção de mão de obra após o fim da escravidão e da entrada de trabalhadores da Alemanha, Portugal, Espanha e Itália. A ideia de um “embranquecimento” do país levou as elites da época a apoiarem a entrada desses migrantes. Com o início da entrada de mão de obra não europeia, foi necessário rearticular a ideia de “brancura” como requisito para a inclusão na “raça brasileira”. Durante o século XX, os integrantes da elite imigrante “engajaram-se num discurso público sobre o que é ser brasileiro” Lesser (2001, p.19), criando gêneros orais e escritos que reformulavam as diferenças étnicas, se posicionando como grupo etnicamente “branco”, ou enfatizando as melhorias trazidas ao Brasil por se tornar mais “japonês” ou “árabe”. Neste contexto, a “mistura” de povos foi compreendida como uma “[...] união de diferentes identidades, com a criação de uma multiplicidade de brasileiros hifenizados (por exemplo, nipo-brasileiros, sírio-libaneses), e não um grupo único e uniforme” (Lesser, 2001, p.22).

No período da II Guerra Mundial, a figura do “perigo amarelo” levou alguns países a adotarem práticas restritivas aos japoneses e seus descendentes. No Brasil, os nipônicos passaram a ser vigiados, surgiram restrições ao uso da língua, sob a alegação de espionagem e antinacionalismo (Takeuchi, 2003). Na década de 1960, com a mudança política e econômica do Japão no cenário internacional, popularizou-se a ideia de “minorias modelo”. Em artigo publicado no *New York Times*, o sociólogo Willian Pettersen enfatizava o sucesso dos japoneses nos negócios nos Estados Unidos, argumentando que, apesar do histórico desfavorável – de preconceito, exclusão racial e campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial – os japoneses americanos possuíam taxas de escolarização acima da média, baixos índices de criminalidade e notável empreendedorismo, que se relacionariam à ética e valores culturais como colocar o bem comum a frente do individual, manter respeito a hierarquia e autoridades, e apego a ancestralidade e vínculos familiares, qualidades ausentes entre “negros e mexicanos”. Apesar das críticas, diversos intelectuais, políticos e organizações nipo-americanas e brasileiras, utilizaram essas representações em eventos, publicações e memoriais.

No último meio século, diversas literaturas e estudos sobre o Japão e os japoneses têm se inclinado a narrar e abordar as características distintivas de personalidade, cultura e sociedade japonesa em comparação com sociedades euro-americanas. Ao mapear os principais

estudos em ciências sociais, tanto dentro quanto fora do Japão, Sugimoto (1999, 2014) observa que os estudos culturais japoneses que se desenvolveram durante e após a II Guerra mundial podem ser compreendidos através de três fases: na primeira, a sociedade japonesa era vista como monocultural, predominantemente agrária, com uma economia engajada no setor primário, inescrutável, misteriosa e extremamente exótica. Neste contexto, bushido, kabuki, nô, cerimônia do chá e gueixas tornaram-se imagens populares no exterior. Após a ocupação americana, o Japão passou a ser percebido como culturalmente homogêneo, singular e oposto a cultura ocidental, com características distintivas que o tornavam “exclusivamente único”. A partir dos anos 1970, com a mudança econômica e política do Japão no cenário mundial, muitos especialistas e estudiosos começaram a tentar desvendar os milagres econômicos do país. Os estudos desse período tendiam a destacar atributos como perseverança, lealdade, hospitalidade e seriedade, observando que os japoneses são orientados para o coletivo, em contraste com o ocidente individualista, e que a sociedade japonesa era culturalmente integrada, igualitária e harmoniosa, com pouca variação interna.

A partir da década de 1990, as imagens do Japão que se tornaram populares no exterior misturavam mangás, animês, sushi, karaokê, *J-POP*, moda, culinária e artes marciais, com atributos como brincalhões, *sexy*, imprevisíveis e divertidos. Nos anos 2000, estas imagens e produtos culturais foram identificados como *Cool Japan*, tornando-se, posteriormente, um projeto governamental.⁵⁴ Sugimoto (2014) observa que tais mudanças relacionam-se as transformações no setor manufatureiro do Japão que, com a perda de sua vantagem competitiva internacional, o deslocamento das indústrias nacionais para países em desenvolvimento, e o crescimento do setor terciário no país, levou a ênfase e investimento nacional nas indústrias do conhecimento, tecnologias de softwares, mídias, educação, bem-estar, artes visuais, música, entretenimento, hospitalidade, lazer e atividades culturais. Os maiores consumidores dessas imagens no exterior foram jovens de áreas urbanas e camadas populares, cuja expressividade chamou a atenção de pesquisadores que começaram a investigar o surgimento das comunidades e da identidade *otaku*, fãs de mangás, animês, jogos e demais produtos associados. Napier (2007) aponta que, dos impressionistas europeus e norte-americanos aos fãs de animês, haveria a continuidade de uma ambivalência nas imagens sobre o Japão – inicialmente uma mistura de

⁵⁴ A Estratégia *Cool Japan* é relacionada à uma longa tradição de fluxos culturais “leste-oeste” e, também, à uma tendência internacional direcionada ao “nacionalismo de marca”. Com referência a Iwabuchi (2010), Ito observa que esta estratégia ecoa “padrões familiares de exotismo e japanofilia que definiram o corredor cultural e político privilegiado EUA-Japão”, entretanto, ele afirma que, em contraste com o período anterior, a “paisagem otaku” atual se construiu através de uma “ecologia de mídia em rede”, dirigida por jovens e amplamente distribuída.

medo e fascinação e, depois, tradição exótica e modernidade capitalista - unidos por temas como prazer estético, fascínio intercultural e japanofilia.

Nas últimas décadas, observa-se algumas transformações nos paradigmas acadêmicos japoneses, com o crescente interesse por perspectivas multiculturais (em diferenciação ao modelo monocultural), e que coincidiram com a popularização internacional do MASK - mangá, animê, sushi, karaokê -, jogos eletrônicos, moda e uma grande quantidade de mercadorias culturais, e com a drástica mudança nas imagens de seriedade, rigidez, lealdade, diligência e cultura do trabalho para atributos como alegres, hilários, fluídos, urbanos e sofisticados. Este fenômeno foi identificado, no início dos anos 2000, como expressão da potência japonesa na produção de bens culturais populares e no “*soft power*” (poder brando) desses símbolos e imagens nas relações comerciais e políticas internacionais. Sugimoto chama a atenção para os investimentos em bolsas e programas de estudos sobre cultura e língua japonesa, e para os perigos da continuidade de uma perspectiva que vê a cultura japonesa como possuindo características distintivas (o Japão é exclusivamente único) de personalidade, cultura e sociedade, e que foram disseminados em uma grande quantidade de escritos acadêmicos, jornalísticos, empresariais e literários, dentro e fora do Japão, movimento que ficou conhecido como “*nihonjinron*”. No *nihonjinron*, através de comparações pautadas na oposição entre um ocidente individualista e uma nação coletivamente orientada, observa-se que os japoneses teriam uma dificuldade em desenvolver um “eu independente” dos outros, que os interesses do grupo a que pertencem está acima dos direitos individuais e que, socialmente, os grupos seriam caracterizados por harmonia e consenso mútuo.

Nas “Orientações para narrar a cultura japonesa” (*Nihon gatari sho*, 2018), produzido pelo gabinete do governo responsável pela Estratégia *Cool Japan*, que busca “re-narrar” o Japão através de traços que ligam passado, como tradição, e presente, como tecnologia, organizados como Japão marginal (*kiwa; marebito*), Japão misturado (*musubi; awase*) e Japão extremo (*kabuku; wabi*), é colocado que:

“Ao longo de sua história, o Japão incorporou sistemas e mecanismos do exterior e os transformou em sua própria mistura única. À medida que os códigos estrangeiros foram refinados em modos domésticos, grupos minoritários e inomináveis inovadores desconstruíram as formas dominantes para derivar novos estilos. Foi no intercâmbio entre uma base de tradição e inovação de ponta que a cultura japonesa foi alimentada.” (*Cabinet Office*, 2018, tradução nossa)

Sugimoto (2014) observa a importância do exotismo na formação dessas novas imagens, sua relação com descrições que enfatizam atributos como fluidez, sem forma, convivialidade e consciência ecológica, e a produção de novas representações da cultura japonesa, como o pictocentrismo, que contrasta um Japão visualmente orientado com um ocidente logocêntrico, orientado para a fala.

Desde o fim da Segunda Guerra Mundial, e mais intensamente com o interesse sobre o desempenho econômico do Japão, estudiosos passaram a questionar se haveria similaridade ou diferenciação em relação ao Ocidente, com alguns apontando para um particularismo enquanto outros afirmavam um universalismo. Neste contexto de narrativas e contra-narrativas sobre o que é o Japão (e os japoneses) que muitos dos debates se construíram. No entanto, observa-se que enquanto os pesquisadores no Japão “refletem externamente sobre o pensamento e as práticas ocidentais como um importante referencial comparativo, positiva ou negativamente” (Sugimoto, 2014, p.191-192), o inverso não ocorre, com pesquisadores estrangeiros estudando o Japão “de fora”, situando-o como um espaço profícuo de testes para teorias ocidentais. Para diversos pesquisadores japoneses, a distinção entre conceitos ênicos (particulares e compreensíveis apenas para os membros de uma determinada cultura) e éticos (universais e transculturalmente compreendidos) seriam essenciais para compreender a sociedade japonesa, mas sem se restringir a ela. A complexidade das relações e contatos entre o Japão, países ocidentais e orientais, tornam posições como dentro-fora, interior-exterior, instáveis. Em movimento, constituem-se mútua e ininterruptamente.

3. COSPLAY

Na primeira parte, Entre arquivos, histórias e memórias sobre *cosplay*, reúno e percorro o que li, ouvi e vivi ao longo do caminhar com a pesquisa. Foi através das conversas e encontros que busquei e selecionei a maior parte dos textos e pesquisas sobre *cosplay*. Na segunda parte, Fazeres, encontros, atravessamentos, conto onde, quando e como foi feita a pesquisa, os encontros, conversas e oscilações que ocorreram no processo.

3.1 Entre arquivos, histórias e memórias sobre *cosplay*

Os mangás, animês, jogos eletrônicos e *cosplay* alcançaram popularidade mundial na década de 1990 e, com o interesse de pesquisadores em diversas localidades e áreas do conhecimento sobre a formação de grupos de fãs e suas atividades, os estudos sobre a cultura *otaku* consolidaram-se como um campo de pesquisa acadêmica. A cultura *otaku* é vista como uma expressão cultural fanista dos produtos transmídia do mangá, oscilando entre os materiais produzidos pelas indústrias midiáticas oficiais e os produzidos através do engajamento apaixonado dos fãs, e que tem como imagem de fundo processos transnacionais e tecnológicos, de um mundo conectado em rede (Ito, 2012; Lamerichs, 2013). Lamerichs (2013) observa que:

“[...] em um nível macro, os estudiosos significam o fluxo como globalismo cultural (Burn, 2006), transculturalismo (Hills, 2002; Jenkins, 2006) ou mesmo um espaço global (McLelland, 2001). No nível micro, os estudos mencionam a figura do *otaku* anglo-americano, o adepto da cultura popular japonesa. Enquanto o *otaku* é patologizado no Japão como um fã desviante e obsessivo (Galbraith & Christodoulou, 2012), nos países ocidentais o termo foi introduzido para conotar uma identidade mais positiva: o fã *cult* interessado no conteúdo japonês. O *otaku* também é um guardião que torna o conteúdo japonês acessível. Como grande parte do conteúdo japonês não ultrapassa as fronteiras oficialmente, os fãs ocidentais tendem a, por exemplo, traduzir eles próprios quadrinhos, jogos ou animações (Denison, 2011). O *otaku* é, portanto, uma figura liminar, alguém que oscila entre as indústrias oficiais cujos produtos ele homenageia, mas, ao mesmo tempo, sempre luta para ter acesso à cultura” (p.156, tradução nossa).

Ito (2012) observa que, apesar do significado do termo *otaku* ser contestado por membros e não membros da comunidade, sua origem remete ao Japão dos anos 1980, como

uma “subcultura *geek* marginalizada”, mas que, com sua crescente expansão internacional e com as condições atuais de comunicação ponto a ponto (P2P), possibilitaram o desenvolvimento desta lógica cultural particular. Neste contexto, a cultura *otaku* é reconhecida como “um movimento cultural único”, com um conjunto comum de características apesar de suas variadas formas de manifestação. Com base nos debates de Henry Jenkins sobre a convergência dos meios de comunicação, inteligência coletiva e cultura participativa, Ito observa que a unificação da cultura *otaku* se daria devido à sua narrativa maleável e ao engajamento participativo de nicho de mídia e não a seu conteúdo, gêneros ou, como observou Napier (2007) em sua pesquisa com os fãs norte-americanos, a um interesse no Japão em si.

Assim como o termo *otaku*, existem diferenciações entre os sentidos e prática de *cosplay*. Winge (2006) observa que, entre os fãs de *cosplay* nos Estados Unidos, havia debates sobre a prática ter se originado nos Estados Unidos na década de 1950 ou no Japão nos anos 1980. Entretanto, atualmente muitos pesquisadores apontam as trocas culturais entre Estados Unidos e Japão a partir da década de 1970 como contexto de origem para a prática de *cosplay* na contemporaneidade (Okabe, 2012; Lamerichs, 2013). Apesar desse contexto originário comum, é observado que, no ocidente, o *cosplay* é associado aos eventos e aos personagens de mangás, animês e jogos, e aos seus diversos subgêneros como *mecha* (robôs), *cyborg* (seres orgânicos com partes mecânicas ou eletrônicas), *furry* (animais antropomorfizados) e lolita (roupas em estilo vitoriano) (Winge, 2006). Em contrapartida, o sentido de *kosupure* no Japão seria mais amplo, sendo situado entre uma ampla diversidade de práticas de fantasiar-se como *josô* (homem para mulher), *dansô* (mulher para homem), *gothic/Lolita*, *visual-kei* (bandas masculinas de j-rock), *kigurumi* (trajes de pelúcia ou outros materiais macios que cobrem todo o corpo e parte da cabeça) ou mesmo produções originais (Truong, 2013), e entre diversos grupos de fãs, como *fujoshi* (fãs de histórias *yaoi*, ou *boys love*), *otakus* (fãs de animês, mangás e *games*) e *layers* (*cosplayers*) (Okabe, 2012).

Entre as pesquisas que focaram sua atenção no *cosplay*, muitas situam a prática como subcultura da (sub)cultura *otaku*, manifestação engajada do apreço e afeição dos fãs que vão aos eventos fantasiados e como transcultural, formada através de fluxos e contrafluxos entre ocidente e Japão (principalmente entre EUA-Japão)⁵⁵, mas com particularidades entre os modos

⁵⁵ A transculturalidade da relação é exemplificada na incorporação dos princípios do zen-budismo, bushidô e *Japan Inc.* por euro-americanos ou no mimetismo cultural durante o período de reconstrução econômica em que japoneses emulavam formas políticas e econômicas euro-americanas, produzindo uma identidade que não é essencialmente ocidental nem oriental (Ito apud Iwabuchi, 2012). Este período de “reconstrução japonesa do ocidente” (ITO apud Tobin, 2012) trouxe êxito em empreendimentos comerciais, mas também imagens

de praticar, de performar e de negociar as identidades através da prática de *cosplay* (Winge, 2006; Lamerichs, 2013). Para alguns pesquisadores, apesar de subcultura, o *cosplay* forma uma comunidade particular, com regras e valores próprios, como a iniciativa “faça você mesmo” (*Do It Yourself*), a recusa ao *mainstream*⁵⁶, e a importância da avaliação interna feita pelos pares (*peer-review*) (Okabe, 2012). Às vezes, o *cosplay* é situado como um jogar com o lugar das coisas (como quando há inversões de gênero), permitindo que os sujeitos tenham experiências incorporadas que, mesmo sendo fictícias, acabam trazendo mudanças reais e significativas para suas identidades e vidas cotidianas (Truong, 2013). Para outros, a prática esbarra nos olhares e limites impostos aos corpos, nas noções de raça, gênero e em suas diversas formas de marginalização e controle, mas também produz enfrentamentos e subversões (Jenkins, 2020; Huntemann, 2017).

A história do primeiro *cosplay* nos Estados Unidos remonta à história dos eventos de ficção-científica durante a década de 1930, em que histórias em quadrinhos e de ficção-científica como *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870), *A Guerra dos Mundos* (1898), *Superman* (1938), *Batman* (1939) e *Tocha Humana* (1939) tornaram-se populares entre alguns grupos urbanos. Em 1939 ocorreu a primeira Convenção Mundial de Ficção-científica (*WorldCon*) de Nova York, com um público de 200 participantes, e com a participação do ilustrador Frank R. Paul como convidado de honra, e de escritores como Isaac Asimov e Ray Bradbury, e outros profissionais da área como os editores Myrtle Douglas (Morojo) e Forrest Ackerman (Forry). Para a ocasião do evento, Douglas produziu fantasias inspiradas nas histórias de ficção-científica para que ela e Ackerman utilizassem durante a Convenção. No ano seguinte, durante o “*masquerade*” (um espaço com música e pessoas fantasiadas) da *WorldCon* de Chicago, a dupla apresentou uma encenação baseada nas falas do filme *Things to Come* (1936) e receberam um prêmio pela apresentação. Huntemann (2017) observa que na maioria dos relatos e informações sobre “o primeiro *cosplay*”, nenhuma menção é feita a quem produziu os trajes. Apenas após a morte de Douglas em 1964, com a nota de lembrança escrita por Ackerman, que ela passou a ser mencionada como criadora do traje. Na década de 1990, Ackerman foi reconhecido pelos fãs e associações de ficção-científica como o primeiro a usar traje em

estereotipadas como o “japlish”, adoção e adaptação de termos estrangeiros (Ver música Tokyo bon, 2017), ou através das figuras dos *cowboys* japoneses, que se encontram em bares, vestidos a caráter e cantam músicas *country* (Ver documentário *The japanese version*, Louis Alvarez e Andrew Kolker, 1991). Esta relação entre culturas, como observa Ito (2012), não deve ser reduzida aos estereótipos ou a uma ideia de mera apropriação ou mimetismo cultural, visto que, apesar da influência ocidental contínua, que pode ser percebida nos trabalhos de Osamu Tezuka e Hayao Miyazaki, haveria a manutenção de um estilo cultural distinto, desvinculado de origens culturais.

convenção e criador do fandom⁷ de ficção-científica, enquanto Douglas foi nomeada como “namorada” ou “amiga” de Ackerman (Huntemann, 2017).

Na década de 1950, os *masquerades* realizados durante as convenções reuniam diversas pessoas fantasiadas de personagens como monstros, alienígenas e astronautas. Cardoso (2004) observa que, entre o final da década de 40 e começo dos anos 50, houve uma mudança nas narrativas dos quadrinhos que exploravam temas de invasões e impérios, passando a abordar temas que envolviam ciência e tecnologia. Na década de 50 essas histórias tiveram seu auge, através da expansão para jornais, Tv's, filmes e revistas especializadas. Na década de 1970, com o aumento do público e com o surgimento de outras convenções como a *San Diego Comic Con* em 1973 e a *Costume Con* em 1983, a prática de fantasiar-se nesses eventos se popularizou. Em 1982, o *masquerade* do *World Con* já era tão popular e tinha tantos adeptos que passou a ser divididos em três categorias.

A prática do *masquerade* popularizou-se no Japão na década de 1970, em eventos como o *Comic Market (Comiket)*, voltado para o mercado de *doujinshi*, que são revistas de circulação não comercial, e que são publicadas através do “esforço colaborativo de um grupo de indivíduos que compartilham uma ideologia ou objetivos comuns com o intuito de estabelecer um meio através do qual seus trabalhos possam ser apresentados” (*Site Comiket*, tradução nossa).

O *Comiket* teve sua primeira edição em 1975, com cerca de 700 participantes. Em sua 15ª edição (1980), com cerca de 7.000 participantes e um número crescente de pessoas fantasiadas, os organizadores do evento passaram a estabelecer regras e espaços para o uso de fantasia. Neste ano, o lançamento do mangá *Urusei Yatsura* e da série de televisão do mangá *Mobile Suit Gundam* colaboraram para o *cosplay* tornar-se popularmente conhecido no Japão. Okabe (2012) observa que em 1983 o *Comiket* passou a adotar uma política clara sobre os códigos de vestimenta e locais de uso de fantasia. Tais medidas surgiram após reclamações feitas por residentes das proximidades do evento sobre pessoas transitando com roupas indecentes.

Em meados da década de 1980, os personagens de animês e mangás já podiam ser encontrados em eventos norte-americano como o *San Diego Comic Con* e o *Costume Con*. Em 1983 o editor Nobuyuki Takahashi publicou um artigo em que cobriu um evento do *Comiket*. Apresentando diversas pessoas fantasiadas como super heróis, robôs, heróis de animês e *cosplay sexy*, como Lum Invader, de *Urusei Yatsura*, o artigo utilizou os termos *costume play*

e *cosplay*.⁵⁷ A partir dos anos 1990, com o investimento do governo japonês nas indústrias do conhecimento e com o deslocamento da imagem de uma nação exótica e laboriosa para uma imagem tecnológica e legal/divertida (Sugimoto, 2014), o mangá, animê, sushi e karaokê (MASK) tornou-se popular em diversos países através de eventos de cultura japonesa (Goldstein-Guidoni, 2005).⁵⁸ Nas décadas seguintes, o *cosplay* foi visto no ocidente como parte de uma série de atividades culturais que expressam o apreço e afeição dos fãs de animê e mangá (*fandom* de animê).

Atualmente o *cosplay* é praticado em diversos países, e podemos ver sua expansão através da quantidade de países inscritos no *World Cosplay Summit*, assim como no aumento de eventos, concursos e pesquisas sobre o *fandom* de animê e *cosplay*. O *World Cosplay Summit* teve início em 2003 como um evento organizado pela *Aichi Television* em Nagoia. A partir de 2009 o evento passou a ser organizado por um comitê composto pelo Ministério das Relações Exteriores, a Prefeitura da cidade e algumas empresas como a *Aichi Television* e *Osu Shopping Mall Alliance*. O concurso mundial ocorre através de seletivas em eventos locais em diversos países que definem as duplas participantes na final em Nagoia, com passagens e demais despesas pagas, além de uma série de atividades como participação em programas de televisão, entrevistas e sessões de fotografias.

Apesar da influência das regras e práticas de *cosplay* dos concursos internacionais nas práticas por lazer locais, os modos como os *cosplayers* produzem seus trajes, como participam dos eventos e como realizam as fotografias variam de acordo com os diferentes contextos culturais. A internacionalização e profissionalização do *cosplay* não limita sua prática, mas colabora para afastar a participação dos *cosplayers* das atividades realizadas no palco, de modo que muitos preferem realizar um *cosplay* casual no corredor com seus amigos (Lamerichs, 2013). Por exemplo, os eventos no Japão favorecem mais a modelagem do que a produção artesanal do traje. Apesar do apreço por trajes feitos à mão, muitos praticantes de *cosplay* no Japão tendem a comprar (quando o traje do personagem escolhido está disponível no mercado)

⁵⁷ Dados disponibilizados pelo site *Kotaku*, em: <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>. Plunkett (2014) observa que o artigo de Takahashi, intitulado “*Hero Costume Operation*” às vezes utiliza o termo *costume play* (*kosuchumu pure*) e *cosplay* (*kosupure*) para se referir à prática de fãs que se fantasiam como os personagens que gostam. Tais diferenças nos termos usados foram apontados por Takahashi devido à falta de termo específico para a prática no Japão. O termo *kosupure* passou a ser utilizados por alguns praticantes nos anos seguintes à publicação do artigo, entretanto, foi através das mídias televisivas e revistas japonesas na década de 1990 que o termo se popularizou no Japão.

⁵⁸ No Japão, os karaokês são muito populares entre jovens que se reúnem para cantar e beber. Muitos karaokês também oferecem outros tipos de atividades como sinuca, dardos. No período em que morei no Japão, ia com frequência. No Brasil, karaokê me lembra os almoços de domingo no NIPO e música Enka na década de 1990.

ou customizar peças fabricadas e a modelar para as fotografias nos eventos. Em contrapartida, nos eventos acompanhados em países como Estados Unidos, Holanda e Alemanha os trajés produzidos artesanalmente eram mais valorizados (Lamerichs, 2013). As sessões de fotografias no *Otakon* (EUA) tendem a ser organizadas de acordo com o *fandom* do personagem, nos eventos na Holanda (*Animecon*, *Abunai*, *YaYcon* e *Tsunacon*) as fotografias ocorreram pelos corredores e em sessões organizadas entre amigos, e na Alemanha (*Dokomi* e *Animagic*) as sessões de fotos foram organizadas por fãs durante a convenção (Lamerichs, 2013).

No ocidente, o *cosplay* é associado aos eventos de animê e aos personagens de mangás, animês e jogos, e aos seus diversos subgêneros como *mecha* (robôs), *cyborg* (*seres orgânicos com partes mecânicas ou eletrônicas*), *furry* (animais antropomorfizados) e lolita (roupas em estilo vitoriano) (Winge, 2006), entretanto, no Japão o sentido de *cosplay* é mais amplo, sendo situado entre uma ampla diversidade de práticas de fantasiar-se como *josô* (homem para mulher), *dansô* (mulher para homem), *gothic/Lolita*, *visual-kei* (bandas masculinas de j-rock), *kigurumi* (trajes de pelúcia ou outros materiais macios que cobrem todo o corpo e parte da cabeça) ou mesmo produções originais (Truong, 2013), e entre diversos grupos de fãs, como *fujoshi* (fãs de histórias *yaoi*, ou *boys love*), *otakus* (fãs de animês, mangás e games) e *layers* (*cosplayers*) (Okabe, 2012).

Os praticantes de *cosplay* em Tóquio se encontram em programas diversos, como grandes eventos *doujin* como o *Comiket* e eventos menores em que a maioria dos participantes são *cosplayers*, como encontros de salão, sessões de fotografia e festas dançantes, que ocorrem semanalmente e são organizados por *cosplayers* ou por clubes de *cosplay* (Truong, 2013). Os *cosplayers* possuem amplas opções de mercados especializados, com diversas lojas de fantasias e acessórios (como na Rua Takeshita), revistas especializadas como *Cosmode*, e opções de trabalho em *maid* cafés, lojas de fantasias e de mangás usados (Okabe, 2012). Os *cosplayers* incorporam novas mídias, tecnologias e fazem divulgação de seus *cosplays* em redes sociais e comunidades *on-line*. Entretanto, apesar desse investimento em si, o *cosplay* é compreendido como uma atividade de lazer (Okabe, 2012; Truong, 2013).

O *cosplay* popularizou-se no Japão com os eventos *doujin*, em particular ao *Comiket*, que possui um histórico de incidentes e conflitos de *cosplayers* com o público externo e interno aos eventos e restrições em relação a vestimentas, fotografias e locais de uso. Okabe (2012) observa que estes eventos influenciaram nas regras e códigos de conduta dos *cosplayers*, sendo expressas nas falas dos praticantes de *cosplay*. Entretanto, os *cosplayers* podem ser vistos como uma comunidade de prática em que a avaliação e reconhecimento de outros *cosplayers*

(principalmente aqueles reconhecidos na comunidade ou que tenham conhecimento do *cosplay* do personagem) é mais importante que o olhar da comunidade externa (Okabe, 2012). Em pesquisa com mulheres *cosplayers* (na casa dos 20 anos e que consumiam ou produziam *doujin*), ele observa que a comunidade *cosplay* é um espaço construído através da coexistência de harmonias e discórdias constantemente negociadas. Propõe que o *fandom* de *cosplay* pode ser compreendido como uma comunidade em que há um conjunto compartilhado de práticas, normas e papéis, que são construídos por meio das relações estabelecidas entre os membros. Ele pontua que a identidade de cada membro é construída a partir de conflitos e diferenciações em que, ao afirmar sua pertença a uma comunidade e rejeitar o sistema de valores de outra, as características de sua comunidade ficariam visíveis. Desta forma, “cada grupo rejeita o outro, mas eles são co-construídos e mantidos por meio desses tipos de interações hostis” (Okabe, 2012, p. 232, tradução nossa).

Okabe (2012) identifica a cultura “faça você mesmo” (Do it yourself - DIY), a aprendizagem recíproca e o reconhecimento dos pares como elementos importantes dentro da comunidade *cosplay*. Ele observa que, apesar de muitos *cosplayers* veteranos não terem habilidades de costura e comprarem trajes pré-fabricados, as fantasias confeccionadas pela própria pessoa são altamente valorizadas. Muitas fantasias de personagens não estão disponíveis no mercado, portanto, é comum que os *cosplayers* tenham que fazer ou encomendar as fantasias, customizar acessórios etc. Os *cosplayers* compartilham conhecimentos e informações sobre materiais e confecção de fantasias, acessórios, penteados e até métodos de representação. Okabe pontua que estas conversas oferecem oportunidades de aprendizagem recíproca em que, tanto iniciantes quanto veteranos, podem contribuir de modo colaborativo.

Okabe (2012) observa que entre a comunidade *cosplay* em que ele realizou a sua pesquisa, as regras e códigos de conduta são construídas e mantidas através da prática cotidiana e da relação entre *cosplayers*, e não por autoridades externas ou padrões profissionais. Pontua que o engajamento nas práticas culturais *cosplay* incluem o comportamento, o discurso e o conhecimento do que é valorizado, avaliado e rejeitado pela comunidade. Por exemplo, o *crossplay* em que uma mulher faz um personagem masculino (*dansô*) é altamente valorizado pelo nível de dificuldade em manter uma representação convincente em relação ao semblante e aparência do personagem. Estas *cosplayers* não tentam replicar uma masculinidade “realista”, mas sim, uma noção de belo que é bem comum nos mangás e animês. As informantes de Okabe observam que desejam que os *crossplays* sejam bonita/o em seu próprio sexo enquanto representam o personagem.

Considerando que os personagens escolhidos pelos *cosplayers* se relacionam a personagens de mangás e animês, é preciso lembrar que nestas produções é comum a existência de várias confusões, ambiguidades e inversões de gênero em suas narrativas e personagens (Winge, 2006). Por exemplo, o personagem Oscar François de Jarjayes (*Rosa de Versailles*, 1972) tematiza esta ambiguidade e dualidade de gênero por ser uma mulher que foi criada como um homem. Em *Hama 1/2* (1987), o personagem central se depara com estas dualidades ao se transformar em mulher toda vez que é molhado com água fria e em homem quando molhado com água quente. Alguns personagens masculinos possuem traços delicados e belos, como o James da Equipe *Rocket* (*Pokémon*, 1996), outros, como os não humanos da banda de *rock* *Three Lights*, em *Sailor Moon Sailor Stars* (1996), se transformam em homens nos palcos e, fora deles, em mulheres guerreiras *Sailor Starlights*.⁵⁹ Otavia Cê (2018) observa que os traços e feições delicadas dos personagens de mangás colaboram para que mulheres façam *crossplay* desses personagens, em contraposição aos personagens masculinos ocidentais.

Enquanto o *crossplay* de mulher para homem é considerado algo comum entre *cosplayers* de mangás e animês, no caso em que homens fazem *cosplay* de personagens femininos (*josô*), observam-se certas limitações, principalmente em eventos. Galbraith (2013) observa que, em muitos eventos organizados por empresas e grupos privados, *cosplay josô* não são bem-vindos, pois a organização se preocupa com as reações dos fotógrafos e com imagens públicas negativas. Galbraith observa uma "satisfação mútua" entre certos *cosplayers* e fotógrafos sobre os padrões de beleza e corpos no *cosplay* e a rejeição de "corpos indesejáveis" através de regulamentações para evitar imagens públicas negativas ou para conter "distúrbios públicos" como em meados da década de 2000 em que a polícia foi chamada por causa de alguns *cosplay josô* nas ruas de Akihabara, em Tóquio.

Em 2017, por ocasião de uma breve estadia em Chiba, tive a oportunidade de participar de alguns eventos que tinham a presença de *cosplayers*, como o *Jump Festa*, *Tokyo Comic Con* e *Tokyo Game Show*, mas os mais expressivos foram o *Comic Market 92 e 93*, ocorridos em agosto e dezembro. Atualmente, o *Comic Market* atrai um público de 550.000 pessoas em seus três dias de evento. Com a participação de cerca de 20.000 *cosplayers*, em sua maioria

⁵⁹ Os mangás são separados por gênero e idade, e possuem uma ampla diversificação de temas e conteúdos destinados ao público alvo como *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), o *furry* (misturas entre humanos e animais), e os estilos de *hentai* (sexo e sexualidade explícita). No caso de mangás para um público feminino, como *A Rosa de Versailles*, os conteúdos passaram a ser produzidos por mulheres na década de 1960.

mulheres, o evento possui locação de armários, espaços para os *cosplayers* se vestirem e locais específicos para a circulação e fotografia de pessoas fantasiadas (área *cosplay*). Fui a passeio, pois encaixava com o dia de folga do trabalho, e aproveitei para praticar a fotografia, *hobby* para o qual estava me dedicando aos finais de semana. No trajeto de metrô, ao chegar nas proximidades do *Tokyo Big Sight*, era possível identificar os *kamekos* com suas câmeras profissionais e equipamentos de fotografia. O termo *kameko* é uma abreviatura de *kamera kozou* (*camera kid*) e se refere aos fotógrafos homens que vão aos eventos para fotografar as *cosplayers* e as mulheres fantasiadas que trabalham nos estandes (Okabe, 2012). Os fotógrafos fazem uma fila para realizar o disparo e, em alguns casos, forma-se um “paredão” ao redor das *cosplayers*, sendo permitido fotografar por um período determinado, com o controle de um auxiliar ou acompanhante. Os *cosplayers* ficam parados em lugares da área *cosplay*, onde os fotógrafos podem circular e registrar as imagens.

O *Comiket* possui regras em relação às fotografias, que só podem ser realizadas na área *cosplay* e os *cosplayers* devem ser sempre consultados antes de qualquer disparo. O *site* do *Comic Market* informa que as fotografias, mesmo quando registradas para fins não lucrativos (como *hobby* ou fins acadêmicos), devem seguir uma série de regras e precauções como informar com antecedência seu nome, informações de contato e propósito da fotografia ou filmagem. Estas medidas surgiram devido a problemas como homens que focam e enquadram as imagens em partes íntimas das *cosplayers*, fazendo disparos não autorizados e disparos em sequência de modo invasivo. O *site* também pede para que as fotografias não sejam publicadas na internet sem que a pessoa retratada seja informada e que, caso haja outras pessoas (que possam ser reconhecidas no fundo das imagens) e que não foram consultadas, que sejam feitas correções na imagem para evitar problemas legais. Apesar destas orientações, situações de disparos não autorizados ainda ocorrem, como no *Comiket 96* (ago., 2019) em que uma *cosplayer* chinesa teve seu espaço pessoal invadido pelas lentes das câmeras de dezenas de homens que a cercaram de modo intimidador⁶⁰, ou no *Comiket 97* (dez, 2019) em que o mesmo ocorreu com duas *cosplayers* japonesas⁶¹.

⁶⁰ Dados disponibilizados pelo site *Unseen Japan* em: <https://unseenjapan.com/comiket-96-cosplayer-sexual-harassment/>.

⁶¹ Dados disponibilizados pelo site *Você Sabia Anime*, em: <https://vocesabianime.com/cosplayer-sao-cercadas-por-fotografos-na-comiket-97/>.

As informantes de Okabe (2012) não tinham uma percepção positiva de *cosplays* que são populares “na indústria, com os homens e na mídia”. *Cosplayers* famosas com os *kamekos*, que “mostram muita pele”, e que não tem um profundo conhecimento do personagem, são chamadas de “*torareta*” que significa “quero ser fotografada”. Okabe (2012) observa que, por ser uma comunidade com ética amadora e cultura “faça você mesmo”, os *cosplayers* rejeitam produções comerciais e *mainstream*, olhando com desconfiança para *cosplays* “baseados em padrões tradicionais de fofura ou sexualidade feminina”. Okabe observa que as informantes enfatizaram que, para se tornar um personagem é preciso ter conhecimento do personagem, e que isso expressaria uma rejeição ao olhar masculino heterossexual. Galbraith (2013) observa que a ideia de *se tornar* (*narikiru*) um personagem muitas vezes é utilizado para argumentar sobre a diferença entre um *cosplay* e uma fantasia comum (*kasô*). No caso das informantes de Okabe, ele aponta que, ao delimitarem que é preciso “ter conhecimento do personagem”, elas negociam o sentido do que qualifica um *cosplay* através de uma política de identidade negativa baseada em ideias sobre compreensão e captura das características do personagem, sem considerar que as *cosplayer* são agentes e ativas em uma economia afetiva que satisfaz vários jogadores assimetricamente, como por exemplo, produtores de mangás/animês/jogos que são favorecidos pela publicidade gratuita e *cosplayers* e fotógrafos que podem fazer conexões, aprender habilidades e receber afirmação e reconhecimento (Galbraith, 2013, *on-line*).

A dinâmica entre *cosplayers* e fotógrafos é bem interessante se olharmos para a quantidade de pessoas que formam as filas, pois é possível ver quais *cosplays* são populares e valorizados ou não. Durante a Comiket 92 (2017), apesar da grande quantidade de fotógrafos homens procurando por mulheres jovens e fofas (*kawai*), notei o interesse desses fotógrafos por um *cosplay josô* que estava como uma colegial e que apresentava uma performance em que delicadeza e sexualidade eram promovidas. Inicialmente não percebi que era um *cosplayer* do sexo masculino, pois a caracterização da fantasia, os traços do rosto e os modos de se portar eram delicados e femininos, tornando a performance bem convincente. Truong (2013) observa que o interesse de homens heterossexuais em *cosplay josô* não é algo incomum. Em sua pesquisa com homens e mulheres *cosplayers*, mais velhos que as informantes de Okabe, e no contexto *underground* de Tóquio, ele observa que alguns *cosplayers* mesmo se identificando como heterossexuais, relataram sentir atração pelos *cosplayers* quando *josô* estava sendo feito.

“O desejo heterossexual foi definido mais em termos de gênero realizado do que categorias de sexo, possibilitando que esses homens desejassem estar com outros homens se e quando um dos parceiros estivesse fazendo *josô*. Em outras palavras, levar em conta as categorias de sexo não era um pré-requisito para o desejo heterossexual.” (Truong, 2013, *on-line*, tradução nossa).

Truong (2013) observa que a prática de *cosplay* possibilita uma “[...] (re) articulação das identidades e categorias sociais através das quais elas se tornam inteligíveis, introduzindo experiências e mudando as normas e expectativas que estruturam as interações dentro e fora do jogo” (*on-line*, tradução nossa). Os informantes de Truong relataram que faziam *cosplay* porque é um passatempo divertido em que eles podem se tornar os personagens que gostam. Tais personagens foram apontados como representações de histórias e narrativas inspiradoras, que proporcionam um “desejo de mudar” (*henshin gambô*). Através das histórias dos personagens, os *cosplayer* puderam se conectar a experiências que “reconheciam, queriam adquirir ou sentiam como se tivessem perdido” (Truong, 2013, *on-line*, tradução nossa).

Por exemplo, um dos informantes observou que queria fazer *cosplay* de uma personagem feminina, mas que não tinha a intenção de se tornar uma garota normal. Ao escolher uma personagem de *Sailor Moon*, ele pôde ter uma percepção incorporada de se tornar uma guerreira marinheira, algo diferente de um feminino real. Através da experiência incorporada, ele desafiou sua compreensão de masculinidade, mas ao mesmo tempo, reiterou normas sobre o que considera apropriado ou não como mulher (Truong, 2013, *on-line*).

Entre as informantes mulheres que participaram da pesquisa de Truong, algumas sentiram que a prática de *cosplay* entrava em conflito com expectativas de vida em relação à idade e aos papéis sociais de gênero, como serem mães e esposas. Muitas relataram que ouviram comentários de outros *cosplayers* e pessoas não *cosplayers* sobre a incompatibilidade entre suas idades e o fato delas ainda praticarem *cosplay*. Truong observa que apesar de haver mudanças significativas no modo como essas *cosplayers* escolhiam, faziam e se sentiam em relação à prática de *cosplay*, e de se posicionarem de modo crítico às categorias e expectativas de gênero, poucas *cosplayers* buscaram atuar politicamente através de ações diretas.

As experiências com o *cosplay* proporcionam mudanças significativas no modo como os praticantes “percebem, movem e usam seus corpos, bem como se sentem e cuidam de si mesmas” (Truong, 2013, *on-line*, tradução nossa). Truong exemplifica como a experiência com a prática de *cosplay* se cruza com outras experiências de vida, como no caso de Mami que, ao nascer, foi identificado como homem e que atualmente não se identifica nem como mulher, nem como homem. Mami relata que as experiências incorporadas de diversas performances de gênero na prática de *cosplay* colaboraram para perceber o caráter construído das normas corporais de gênero.

“Desafiando as normas corporais de gênero mais tradicionais, Mami às vezes achava difícil explicar as categorias de sexo que estavam em conflito com as experiências diárias de si mesma. Como em eventos de *cosplay*, identidades sociais diárias não são atribuídas nem reconhecidas simplesmente porque os indivíduos pretendem realizá-las. Perceber isso fez com que formas alternativas de ser e fazer parecessem possíveis e, em alguns casos, preferíveis ou necessárias. Embora a experiência de *Josô* de Mami tenha sido principalmente com *cosplay*, ela/ele começou a fazer isso fora dos eventos e sentiu que se tornou algo que ela/ele agora identifica como um 'ciclo de vida'. As formas de reconhecimento inicialmente encontradas dentro dos eventos de *cosplay* tornaram-se possíveis na vida diária” (Truong, 2013, *on-line*, tradução nossa).

As experiências incorporadas dos praticantes de *cosplay* são muito diversas e compostas por diversas camadas que se entrecruzam a outras áreas e atividades da vida. Apesar desta diversidade, muitos *cosplayers* reconhecem um eu potencial nos personagens e histórias, dedicam tempo, recursos financeiros e conhecimentos, mas também mobilizam afetos, corpos e relações sociais que organizaram a experiência dos *cosplayers* nos eventos e no contexto social e cultural dos informantes. Ao escolher e fazer/refazer um personagem os *cosplayers* comunicam, através da visualidade, seus gostos e afetos que podem ser reconhecidos por outros, proporcionando conexões e proximidades.

“Ao se envolver em *cosplay*, os participantes foram capazes de criar e nutrir uma sensação de intimidade com outros *layers*, também aprofundando as conexões que sentiam com os personagens. Eles puderam se aproximar emocional e fisicamente, compartilhar informações pessoais entre si e sentir uma sensação de bem-estar ao navegar pelas diversas atividades e situações que caracterizam essa prática. Reconhecer-se em um personagem tem seu potencial, assim como fazer com que os outros estendam esse reconhecimento. Cada um pode transformar a experiência de si mesmo, não por meio do que Roger Caillois chamou de 'alienação' - o processo pelo qual os indivíduos envolvidos em mimetismo passam a acreditar que são de fato aquilo que estão imitando - mas fornecendo aos *layers* ferramentas para avaliar a responsabilidade de maneira diferente ao se apresentar sob o disfarce de outra pessoa. Alguns elogios são para os personagens, mas alguns são para os *layers*. Ao compartilhar expectativas transformadas, os participantes puderam ser reconhecidos e se reconhecer de maneiras que tornaram possível aprofundar a intimidade com outras pessoas” (Truong, 2013, *on-line*, tradução nossa).

Este “reconhecer e ser reconhecido” são muitas vezes relacionados aos trajes do *cosplayer*, que são vistos como mediadores na comunicação visual dos gostos e afetos da pessoa

que o realiza. Winge (2006) observa que o traje funciona como forma de identificação do personagem e roteiro de interpretação e interação entre *cosplayers*. Através do exemplo do *Sailor Bubba*, um *crossplay* barbudo, alto e de voz grossa que se vestiu de *Sailor Moon* em um evento de animê nos Estados Unidos, ela observa que os *cosplayers* não ficam o tempo todo no personagem, mas que em certas ocasiões, estar no personagem permite que o *cosplayer* brinque e interaja com outros *cosplayers* da mesma história como se fosse o personagem. Mas o “reconhecer e ser reconhecido” também é mediado pelo corpo, e no caso do *Sailor Bubba* sua performance foi vista como humorística e divertida. Entretanto, em alguns casos a diferença entre os corpos do *cosplayer* e do personagem podem trazer experiências desagradáveis.

Jenkins (2020) observa que os *cosplayers* existem entre grupos que são marginalizados pela sociedade, e em eventos e espaços em que há uma predominância de homens brancos. Ele atenta para a questão de que mesmo dentro de um grupo marginalizado há uma hierarquia de opressão que afeta os negros e as mulheres não só em relação à prática de *cosplay*, mas também em relação às formas de representação de personagens disponíveis, e como os *cosplayers* que são marginalizados adotam diferentes estratégias para produzir e estar presente nos espaços.

“Às vezes, isso se manifesta nos participantes que confrontam diretamente a cultura dominante sobre seu assédio; outras vezes, optam por ignorar os comentários negativos e se recusam a permitir que isso diminua sua autoestima. Outra tática, adotada apenas pelos participantes não masculinos, foi a evitação. Isso sugere que, para algumas mulheres e *cosplayers* não binários, é melhor se separar o máximo possível da cultura dominante ao fazer *cosplay*, pois é menos provável que elas sejam assediadas e agredidas quando não estão interagindo com homens” (Jenkins, 2020, p.169, tradução nossa).

Na primeira metade da década de 2010, surgiram diversos relatos nas redes sociais e em comunidades *cosplayers* sobre casos de assédio, machismo e preconceito com os *cosplayers* em eventos norte-americanos. Em 2014, três *cosplayers* criaram uma petição *on-line* pedindo que a *San Diego Comic Con* (SDCC) adotasse uma política anti-assédio clara e que incluísse placas informativas e procedimentos de denúncia.⁶² Apesar da negativa dos organizadores da SDCC, que alegaram já possuir um amplo código de conduta, alguns eventos *Comic Con*

⁶² Dados disponíveis em: <https://www.change.org/p/it-s-time-for-comic-con-to-take-harassment-seriously-insist-they-create-a-thorough-harassment-policy>.

adotaram políticas anti-assédio claras e placas informativas com a frase *Cosplay is not Consent*.⁶³

A reverberação desta movimentação *cosplayers* levou ao surgimento de campanhas brasileiras como “Respeite o *Cosplay*” (2014) e “Meu *cosplay*, minhas regras” (2015), que buscaram informar sobre a prática de *cosplay* e sobre um código de conduta apropriado ao interagir e fotografar os *cosplayers*. Nesta época, uma imagem que circulou por uma antiga e grande comunidade *on-line* para *cosplayers* no Brasil chamou a minha atenção: era uma ilustração de diferentes corpos e *cosplays*, e termos como “tábua, gorda, viado e cosputa” associados a eles. Um tempo depois essa imagem foi refeita pela ilustradora, com traços e detalhes mais elaborados e com a adição do termo *cospreto*. Muitos *cosplayers* se deparam com conflitos na prática de *cosplay*, na falta de compreensão de seu caráter lúdico, e nas avaliações negativas que colaboram para marginalizar corpos e práticas *cosplay*.

No Brasil, durante a década de 90, através da exibição em canais abertos, o animê e o mangá conquistaram crescente interesse do público, levando ao surgimento de revistas especializadas como *Herói*, *Animax* e *Animê Dô*, que traziam publicações sobre as novidades do mercado de animês, mangás, séries de televisão e jogos japoneses. Nunes (2014) observa que a prática de *cosplay* no Brasil se estabeleceu, entre a cultura jovem urbana, no final dos anos 1990 com os festivais de animês. Estes eventos reuniam atrações diversas como concursos de *cosplay* e de animekês, apresentações de bandas, salas e espaços temáticos para *cards*, *videogames*, salas temáticas medievais, mangás e ilustrações, e diversos estandes de empresas com produtos diversos como *bottoms*, camisetas, fantasias, jogos, quadrinhos, etc.

O *cosplay* tornou-se popularmente conhecido no Brasil através dos eventos para fãs e desenhistas de mangá. O primeiro traje produzido no Brasil e compartilhado em um evento para animês e mangás foi realizado no 12º aniversário da ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustração) em 1996. O evento, realizado na Associação Shizuoka, na cidade de São Paulo, contou com exposição de mangá, esculturas de personagens, exibição de músicas, animês e lançamento de revista especializada. Em um dos eventos, o grupo *cosplayers* que se formou se estendeu para além do prédio, com o grupo caminhando e interagindo com as pessoas que encontravam na rua, no bairro Liberdade. Alguns meses depois, ocorreu o 1º concurso *cosplay* durante o 1º *Mangá Con*, primeira convenção de mangá e animê realizada na América Latina.

⁶³ Dados disponibilizados pelo site Fanlore, em: https://fanlore.org/wiki/Costumes_Are_Not_Consent

Na década de 2000, os eventos de animê já haviam se consolidado em diversos estados brasileiros, e o Brasil encontrava-se entre os principais competidores do *World Cosplay Summit*. A partir de meados da década de 2000, observa-se o surgimento de pesquisas acadêmicas cujo interesse estava na emergência de comunidades de fãs de mangás, animês, seus espaços de sociabilidade e identidade. Através de pesquisas realizadas entre *otakus*, eventos e espaços de promoção da cultura japonesa, muitos partiram de conceitos como sociabilidade, identidade e grupos juvenis para caracterizar os membros desses espaços. A partir de meados da década de 2010, houve uma mudança nas dinâmicas dos eventos, com o surgimento de eventos específicos para a cultura pop norte-americana, como a *Comic Con* e outros circuitos de eventos de animê e *cosplay*. Atualmente, o *Anime Friends* não é apenas para divulgação da cultura japonesa, mas um evento de cultura asiática para toda família, com espaços para *K-Pop*, *Disney*, diversos *youtubers* e a presença de *cosplayers* com trajes mais elaborados, com detalhes e acabamentos similares ao personagem e com técnicas de maquiagem sofisticadas, assim como acesso a perucas e lentes de qualidade e tutoriais específicos com dicas para cada tipo de *cosplay*. Nos últimos anos surgiram pesquisas acadêmicas sobre identidades e negociações de gênero (Cê, 2018; Melo, 2015). Atualmente, a prática também já se popularizou na mídia com a comunicação regular de eventos como o *Anime Friends* e *Comic Con* em São Paulo, e expandiu suas práticas e atividades associadas, com diversos concursos locais e virtuais, assim como opções de renda complementar com a produção de trajes, consultorias, participação em eventos e modelagem.

Os *cosplayers* podem ser encontrados em alguns pontos do bairro Liberdade⁶⁴, em São Paulo, ou em encontros para ensaios fotográficos e estreias de filmes, mas muitos se encontram e se apresentam em eventos. Mesmo em eventos pequenos, é comum que os *cosplayers* tenham um momento para subir no palco e se apresentarem nas modalidades desfile ou em interpretação de trechos de histórias dos personagens. Para aqueles que desejam participar das seletivas do concurso internacional *WCS*, há uma série de regras como: apresentar apenas personagens de mangás, animês, videogames ou filmes e séries *live-action* (*tokusatsu*); confeccionar os trajes artesanalmente; apresentar um portfólio com o passo a passo da confecção, com imagens de referência (frente, lados e costas) do personagem escolhido e indicações de adequações e saídas

⁶⁴ O bairro Liberdade tem importância histórica para diversos grupos étnico-raciais e não apenas para a comunidade japonesa, no entanto, o apagamento histórico dessa diversidade continua a ser promovida, como no caso da mudança do nome Estação Liberdade para Estação Japão-Liberdade em 2018. <https://www.geledes.org.br/chama-que-nao-se-apaga/?noamp=available> 28

técnicas utilizadas, três *cosplays* diferentes para cada evento (parada *cosplay*, campeonato, coletivas de imprensa e programas de televisão). Os critérios de avaliação analisam a performance (interpretação, impacto da apresentação, desenvoltura no palco, dinâmica entre a dupla), o traje (acabamento, similaridade, riqueza de acessórios e detalhes) e a fidelidade ao personagem na interpretação, traje e performance.

Nos concursos em eventos locais no Brasil, observa-se uma mistura do modelo norte-americano dos *masquerades* com os conteúdos japoneses do animê e do mangá, e a fidelidade ao personagem no que diz respeito à caracterização. No site da *Cosplay Brasil*, observa-se que:

“O conceito norte-americano do *masquerade* foi importado e adaptado tornando-se o tradicional concurso de *cosplay* das convenções de animê brasileiras. De influência japonesa, podemos citar a predominância de fantasias inspiradas em animês, mangás e *games* nos primeiros anos da prática deste *hobby* no Brasil, e o foco na busca pela fidelidade da caracterização, ao contrário da liberdade de customização que é comum nos praticantes norte-americanos” (*Cosplay Brasil, on-line*).

Em concursos locais existem variações nos regulamentos, pois estas são estabelecidas de acordo com a organização do evento. Entretanto, muitos eventos adotam as categorias desfile e apresentação tradicional, que pode ser livre ou fiel ao personagem. Em eventos como o *Anime Fest*, que ocorrem nas cidades de Campinas, Piracicaba, Ribeirão Preto, Americana e São José dos Campos, os *cosplayers* podem participar do Circuito *Anime Fest* de *cosplay*, nas categorias desfile e tradicional.

No desfile, os participantes se apresentam no palco de frente, lados e costas, e são avaliados sobre a confecção do traje e fidelidade ao personagem. As premiações são divididas por categorias como melhor *cosplay* de animê/mangá, *comics*, *cosfun*, *mirim*, *games* e *Tv/cinema*. No tradicional, os participantes podem concorrer em apresentações individuais, dupla ou grupo de até cinco pessoas. A apresentação pode ser em formato tradicional, em que há a fidelidade ao personagem, à interpretação e ao traje, ou formato livre, em que há ênfase na criatividade e originalidade, sendo permitido utilizar elementos como sátiras, dramas, *webhits* (imagens espontâneas que se tornam virais na internet) ou acontecimentos reais, desde que possuam conexão com a história do personagem.

O júri é composto por três jurados, que podem ser *cosplayers* experientes e que tenham reconhecimento entre os praticantes, e por especialistas e profissionais de moda, que avaliam

as apresentações seguindo os critérios de confecção do traje (detalhamento, acabamento, acessório, fidelidade ao personagem), interpretação (encenação, sincronismo com áudio/vídeo), e originalidade ou fidelidade ao personagem, não sendo considerada a constituição física do participante (Regras de participação Circuito *Anime Fest de Cosplay 2019, on-line*).

Nos concursos, a performance do *cosplayer* e a reação da plateia não se delimitam a qualidade da interpretação ou dos trajes, sendo muitas vezes avaliada pela “pessoa *cosplay*” que o realiza. Winterstein (2009) observa que muitos competidores nos concursos já são conhecidos pelo público através da visibilidade dada pela participação nos concursos e pela atuação do *cosplayer* na comunidade. Muitos *cosplayers* se tornam conhecidos e populares entre os *cosplayers* e o público geral nos eventos. Alguns através da participação em concursos e mídias, outros, mesmo não participando ativamente de concursos, tornam-se populares por seu engajamento e atuação na comunidade *cosplayer* através da divulgação de perfis criados com seus nomes *cosplay* e fotografias de seus trajes prontos ou em andamento, interagindo com outros membros através de postagens de conteúdos relacionados ao *cosplay*, comentários, curtidas e compartilhamentos. Através da divulgação de seus *cosplays* em perfis nas redes sociais ou em comunidades *on-line* como *Cosplay Brasil* e *Cosplay World*, os *cosplayers* conversam, trocam dicas, seguem e são seguidos, comunicam seus gostos e afetos por histórias e personagens, assim como também produzem conexões e contatos.

Para além do palco, na prática de *cosplay* que se manifesta nos corredores dos eventos, não há regras específicas, englobando uma ampla variedade de possibilidades de escolhas de personagens fictícios (e às vezes reais), cuja apresentação pode ser semelhante, misturada, adaptada e imaginada. Não há delimitações do que pode ou não pode ser feito e seus contornos são imprecisos e constantemente reafirmados, contestados e negociados na sua relação com o público, que podem ser outros *cosplayers*, o público geral nos eventos e nas mídias digitais.

Nos eventos, transitando pelos corredores e estandes, encontramos alguns “*cosplay* de armário” ou “*cospobre*” em que o traje é produzido de modo criativo com o que houver no armário ou com baixo orçamento. Muitos *cosplayers* vão aos eventos para socializar e se divertir com os amigos, não sendo importante a fidelidade ao traje. Neste contexto, a vestimenta funciona como meio de informar gostos e afetos através de referências visuais que podem ser reconhecidas e compartilhadas com amigos ou mesmo com desconhecidos (Winge, 2006). Winterstein (2009) observa que em alguns casos, o *cospobre* serve como meio para criticar os altos custos de criação dos trajes, através de performances cômicas nos palcos, sendo aplaudidas e impulsionadas pelo público. O sucesso dos *cospobres* no início dos anos 2010 levou ao

surgimento de um concurso cospobre em um programa da mídia televisiva e alguns concursos virtuais organizados por *cosplayers* e empresas.

O recurso do humor na prática de *cosplay* também é visto nos estilos *mashup*, em que há misturas de elementos ou características de personagens distintos. Em eventos norte-americanos como a *San Diego Comic Con*, podemos encontrar cosplays que misturam o icônico biquíni usado pela princesa Léia em *O Retorno de Jedi* (1983) com as cores e características das princesas *Disney* ou um traje de *Deadpool* com capuz do Homem Aranha. No Brasil, eventos neste formato começaram a ganhar espaço depois da *Comic Con XP 2014*, em São Paulo. Em 2017, durante a *CCXP*, um *cosplayer* se apresentou com o traje do Homem-Aranha com a capa preta e espada do *Lord Sith* e uma *cosplay* de Arlequina com o biquíni da princesa Léia nas cores das roupas da Arlequina. No caso dos estilos *crossplay* (inversão de gênero) em que os *cosplayers* escolhem um personagem do gênero oposto, e no estilo *gender bender* em que há a representação do personagem no gênero oposto, as apresentações podem trazer ambiguidades. O *crossplay* em que uma mulher representa um personagem masculino é comum e altamente valorizado quando a *cosplayer* produz uma caracterização semelhante ao personagem. No caso de homens que fazem *cosplay* de personagens femininos, quando a performance é humorística e mantém uma distinção entre o gênero do *cosplayer* e da personagem, ela é aceita pelo público brasileiros, mas quando o performer incorpora o feminino, representando-a de modo fiel à personagem, a performance pode ser desencorajada. Um dos informantes de Winterstein (2009) observa que "pra mulher fica aceitável, mas pra homem fazer isso fica ridículo. É até possível esconder a perna peluda e tudo mais, mas não dá pra fazer nada em relação aos ombros largos, falta de cintura e quadril" (p.34).

No caso das inversões dos gêneros do personagem de masculino para feminino, em que se promove a sexualidade da personagem através da vestimenta e poses, as *cosplayers* podem ser avaliadas de forma negativa, como "as que querem chamar atenção" ou como cosputas. As *cosplayers* que escolhem interpretar personagens *sexy* também se deparam com avaliações negativas. Muitas personagens femininas de animês, mangás e *games* são representadas com roupas justas, decotadas ou com poucas roupas. As *cosplayers* que fazem um *cosplay* de um personagem *sexy*, que mantenha a fidelidade ao personagem e que seja do conhecimento do público, são valorizadas e avaliadas de forma positiva dentro da comunidade. Entretanto, com o leque diverso e amplo de personagens, nem sempre um personagem é facilmente reconhecido, de tal forma que as avaliações consideram apenas a vestimenta sem considerar o personagem e o contexto de sua história. Por mais que o reconhecimento do *cosplayer* se construa na relação

com seus pares, o *cosplay* também é avaliado e valorizado pelo público geral nos eventos (não-cosplayers, profissionais da área, repórteres, pesquisadores etc.) e pelas mídias. A prática de *cosplay* tem se popularizado, apresentando-se como um mercado lucrativo e em expansão. Entretanto, a imagem negativa associada aos *geeks*, *nerds*, *otakus*, *gamers* e *cosplayers* continua a ser atualizada nas percepções contemporâneas. Em 2015 e 2017 duas situações mobilizaram *cosplayers* em diversas cidades do Brasil: uma reportagem sobre a prática de *cosplay* que foi veiculada no site Uol e a caracterização de um *otaku* em uma novela transmitida pela emissora Globo.

Em agosto de 2015 uma reportagem veiculada pela Uol causou revolta entre diversos *cosplayers* por trazer uma imagem negativa sobre a prática de *cosplay*. A reportagem foi editada de modo a intercalar falas de *cosplayer* sobre o “brincar de ser um personagem, um outro eu que não eu mesmo”, com falas de duas profissionais da área de psicologia. A reportagem inicia com a pergunta “quem é você” aos *cosplayers* em um evento. Após as respostas de alguns entrevistados, que informaram os nomes dos personagens que faziam, o entrevistador pergunta “quem é você de verdade”.

No decorrer da reportagem há a ênfase nas oposições entre o “eu verdadeiro” e o “eu personagem”, com recortes das falas dos *cosplayer* sobre as características dos personagens e sua ligação afetiva com eles, e das profissionais sobre a questão do deslizamento entre o “Eu” e o “personagem”. Após algumas falas dos entrevistados sobre o “*se tornar*” um personagem, uma das profissionais aponta a prática de *cosplay* como um risco para a formação da personalidade de jovens e adolescentes. Observou-se que o *cosplay* não favorece a integração, mas a desintegração do “eu verdadeiro” no “eu que represento ser”. À medida que não se representa o personagem, mas *torna-se* o personagem, jovens e adolescentes poderiam “se perder” na ficção e na fantasia. Após a mobilização de *cosplayers* em diversos *sites*, *blogs* e redes sociais, o *site* Uol retirou a reportagem do ar e pediu desculpas pela edição do conteúdo passar uma impressão distorcida e negativa sobre o universo dos *cosplayers*.

Os fãs de quadrinhos, mangás e *cosplay* possuem uma história de caracterização negativa. No início da Era de ouro dos quadrinhos norte-americanos, nas décadas de 1930-1940, muitos educadores nos Estados Unidos viram os quadrinhos como uma má influência nas habilidades de leitura e gostos literários dos estudantes. Igrejas e grupos cívicos também se pronunciavam contra esse tipo de material que possuía conteúdos imorais, como mulheres

seminuas e violência explícita (*Comic Book Legal Defense Fund, site on-line*).⁶⁵ No final da década de 1940, com o contexto de medo e preocupações pós-guerra, pesquisadores na área da saúde mental passaram a considerar a influência dos quadrinhos que possuíam temáticas como violência, sexo e terror no comportamento dos jovens. Em 1948, em Nova York, ocorreram iniciativas políticas de queima pública de quadrinhos e nos anos seguintes, a instalação de uma Comissão para avaliar a necessidade de regulamentação governamental. Neste contexto, Frederic Wertham publicou o livro *Seduction of Innocent* (1954) em que, a partir de sua experiência como psicólogo infantil em uma clínica psiquiátrica no Harlem, apresenta uma relação entre delinquência juvenil e consumo de quadrinhos.

Nos dados disponibilizados pela *Comic Book Legal Defense Fund*, observa-se que essas situações levaram à criação de um comitê no Senado para investigar os conteúdos dos quadrinhos e sua relação com a delinquência juvenil. Profissionais da área de saúde mental, editores de quadrinhos e cartunistas foram convidados a depor. O primeiro depoimento foi do Dr. Frederic Wertham, que apontou que a regulamentação dos quadrinhos era uma questão de saúde pública. Ele observou que os quadrinhos cujos conteúdos abordam crimes, violência e super-heróis ensinam o desprezo pela polícia, e que as crianças não se inspiram mais nos pais que são trabalhadores, mas em personagens irreais como o Superman. Estes conteúdos contribuiriam ainda mais para a delinquência juvenil pelo ensino e propaganda de técnicas e armas.

A imagem negativa de fãs *otakus* e *cosplayers* na mídia voltou a mobilizar a comunidade em 2017, quando a novela *A Força do Querer* trouxe um seu enredo o personagem Yuri: um jovem *otaku* e *cosplayer*, com problemas de socialização, viciado em tecnologias e que se envolveu em jogos de suicídio como o da baleia azul.⁶⁶ A caracterização estereotipada e negativa do personagem causou a revolta de diversos *cosplayers* e *otakus*. Através da *hashtag* #yurinaomerepresenta, diversos *cosplayers* se posicionaram, enfatizando a diversidade de praticantes de *cosplay*, que possuem idades, gêneros, etnias, tipos físicos e profissões diversas, e que dedicam tempo e recursos a esta atividade que é mais do que um simples passatempo.

⁶⁵ Dados disponibilizados por *Comic Book Legal Defense Fund*, em: <http://cbldef.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>

⁶⁶ No início de 2017, diversos jornais passaram a noticiar sobre os casos de adolescentes, em diversas cidades no Brasil, que estariam participando de um jogo *on-line*, composto por uma série de regras e desafios, como desenhar uma baleia no braço através de cortes na pele, e que induziam os participantes a cometer suicídio.

A associação de *otakus* como jovens estudantes introspectivos, com pouca preocupação com suas aparências e saúde, e que passavam muito tempo em seus quartos consumindo mangás, animês e *games*, surgiu no começo dos anos 80 no Japão. Em 1983, o colunista Akio Nakamori publicou um artigo em que descrevia sua experiência no *Comic Market*. Ele descreve o público do evento como pessoas antissociais e sombrias, que esperavam por esses eventos para “poder extravasar suas frustrações comprando revistas ou fantasiando-se como um personagem de desenho animado” (Katekawa, 2016, p.43). Em 1989, o termo *otaku* foi associado a um assassino em série, cujas vítimas eram de Saitama e Tóquio. Katekawa (2016) observa que a publicação das imagens do assassino e de seu quarto na mídia colaboraram para o surgimento do apelido “assassino *otaku*”. Nas imagens do quarto, pilhas de caixas contendo revistas e histórias em quadrinhos eróticas, e milhares de fitas de videocassete com filmes pornográficos, programas de televisão, desenhos animados e filmes de terror, ocupavam as paredes. Diversos pais passaram a orientar seus filhos a evitarem lojas de brinquedos, histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos, locais frequentados por pessoas com esse perfil (Katekawa, 2016). Nos noticiários, o comportamento antissocial do assassino e o costume de ficar por muito tempo no quarto consumindo estes conteúdos, foram relacionados a um perfil preocupante e perigoso para a sociedade. Na década de 1990, a imagem negativa dos *otakus* foi banalizada pelos meios de comunicação e utilizada para se referir a qualquer tipo de fã. No começo dos anos 2000, com o sucesso de títulos como *A viagem de Chihiro* (2003) do *Studio Ghibli* e os investimentos do governo japonês em seu *Soft Power* (poder brando) através do *Cool Japan Strategy*, a imagem do *otaku* passou de “sombria” a “divertida”.

Os *cosplayers*, que além de sua própria comunidade também existem entre grupos *nerds*, *geeks*, *gamers* e *otakus*, e que são marginalizados, também estão sujeitos a outras formas de marginalização, como o racismo e o sexismo. Questões sobre a representação de personagens nas histórias, assim como debates sobre o corpo ideal, idade, raça e gênero na prática de *cosplay* fazem parte das experiências dos *cosplayers*, e são expressos em suas falas e percepções que são compartilhadas em eventos e mídias sociais como *blogs*, *sites* e páginas de divulgação pessoal. Em 2019, durante a CCXP em São Paulo, o espaço *Cosplay Universe* trouxe como parte de suas atividades um debate com três *cosplayer* negros, que compartilharam com o público seus *cosplays* e experiências com a prática. A conversa e as questões do público trouxeram debates sobre a importância da representatividade na cultura *pop*, as experiências das mulheres e a questão da idade, raça e sexualidade, e o impacto das situações de discriminação em eventos na prática dos *cosplayers*.

Nas regras dos concursos de *cosplay*, observa-se que a “fidelidade ao personagem” não leva em consideração a constituição física dos *cosplayers* e na prática por lazer, muitos colocam a diversão como motivação, não importando os recursos financeiros disponíveis ou características físicas como idade, gênero, sexualidade, peso corporal, deficiência física, raça ou etnia. Entretanto, muitos *cosplayers* encontram constrangimentos com o público durante suas experiências com a prática de *cosplay*. Tais situações colaboram para que os *cosplayers* se afastem dos palcos e eventos em que não há um espaço que os praticantes se sintam seguros e incluídos.

3.2 Fazeres, encontros, atravessamentos

Quais questões surgem no processo de escolha de um *cosplay*? Como é o processo de montagem? Quais são as situações e contextos em que o *cosplay* é apresentado, compartilhado, e como foram as reações do público? Através dessas questões iniciais, surgiram observações sobre custo e renda disponível, disponibilidade de tempo, nível de dificuldade, similaridade com o personagem, questões sociais, culturais e afetivas, pesquisas sobre referências visuais, sobre materiais e modos de fazer, espaços de trocas de informações, saberes e técnicas, locais e opções de compra e/ou produção de trajes, acessórios, questões sobre maquiagem, sobre fotografia. Todas essas questões não são evidentes se olharmos apenas para o *cosplay* praticado nos eventos. Como observei anteriormente, tive dificuldades em desenvolver um espaço para a pesquisa nos eventos em que fui. Com a virtualização da vida durante a pandemia, não houve outra forma de realizar a pesquisa que não fosse através de encontros e conversas mediadas digitalmente. O que para alguns foi um transtorno que inviabilizou o fazer pesquisa, para mim foi, em parte, um alívio pois, talvez por timidez, sempre encontrava dificuldade em “puxar” conversa, tanto no “campo” quanto nas “redes”.⁶⁷ O impacto da pandemia, apesar de sentido e presente em todas as conversas que tive com os colaboradores, não foi explorado pois demandariam outras conversas, debates e questões teóricas.

Em 2019 fui a três eventos, *Anime Fest* Campinas, e *Anime Friends* e *Comic Con*, ambos na cidade de São Paulo. Tive que “enfrentar a jornada” de procurar caravanas de Araraquara e

⁶⁷ Digo em parte, pois foi particularmente difícil trabalhar em *homeoffice* vivendo em uma casa com poucos cômodos e mais sete pessoas, entre elas duas crianças pequenas. As constantes interrupções com questões cotidianas, com o cuidado doméstico, com a saúde, a preocupação financeira e com a sobrevivência, e o luto que acompanharam o período pandêmico evocaram outros sentimentos.

idades próximas ou passagens de ônibus, pesquisar por lugares para estadia ou encaixar horários de transporte para ida e volta. Também reativei uma conta do Facebook que criei em 2013 para compartilhar coisas relacionadas à pesquisa de mestrado. Uso o perfil, com meu nome e imagem real, na descrição consta minha intenção em relação com o perfil de pesquisa, do mestrado ao doutorado. Com esse perfil, participo de alguns grupos *cosplay* onde acompanho as postagens, comentários e fotografias que são compartilhadas nos grupos. Nesses contextos, minha postura como pesquisadora manteve-se, na maior parte das vezes, como “*luker*”, com pouca presença ativa na rede.⁶⁸

Ao estabelecer contato com as pessoas, elas entram para minha lista de amigos, podendo acessar os conteúdos que compartilho, assim como eu também posso ter acesso às informações, imagens e compartilhamentos de suas páginas pessoais. Esta relação mediada digitalmente permite que contatos possam ser feitos a qualquer momento, e que observemos o que é feito e compartilhado pelos informantes, neste contexto “ouvir pode significar ler ou sentir e se comunicar de outras maneiras” (Pink *et al.*, 2019, p.19). As pesquisas que envolvem campos digitalmente mediados se deparam com a possibilidade de contato e acesso ao conteúdo pessoal dos informantes por meses ou anos. As pessoas produzem informações de modo espontâneo, em tempo real e em redes que arquivam os conteúdos digitalmente (Facioli; Padilha, 2019). Apesar desse acesso aos conteúdos públicos e privados, esta pesquisa se ateve às conversas e entrevistas que foram previamente agendadas e registradas mediante consentimento. Nas poucas vezes em que acessei as páginas e informações disponíveis dos colaboradores, foi por sugestão deles. Também evitei registrar “*printscream*” ou outras formas de arquivamento de imagens, publicações e textos. Apesar da facilidade deste recurso, optei pela descrição escrita para registro. Nas poucas vezes em que compartilhei algo, foram imagens que registrei dos *cosplayers* em eventos. Nestas situações, as fotografias ocorreram durante as apresentações de palco e, em outras, pelos corredores, ocasiões em que obtive o consentimento para fazer a fotografia, mas não informei a intenção de anexar a imagem a um texto acadêmico.

Redes sociais como Facebook e Instagram, e nos últimos anos também Twitter e Tik Tok, normalmente são utilizados para divulgação pessoal e para compartilhar ou acompanhar informações sobre eventos, outros *cosplayers* e demais informações relativas à prática de *cosplay*. Nos grupos e comunidades nas redes sociais as pessoas compartilham imagens de seus *cosplays* em andamento ou prontos, buscam por informações e dicas de compras, confecção e,

⁶⁸ O termo *luker* é utilizado para se referir às pessoas que acompanham as postagens, membros e debates em grupos *on-line* mas que não estabelecem interação com os conteúdos.

às vezes, até busca por sugestões de “quais *cosplays* combinam comigo”. Algumas vezes, perguntam sobre o impacto de fazer esse ou aquele tipo/estilo/personagem. Vários pedem votos para algum concurso ou fazem divulgação de suas redes e de seus trabalhos como produções de trajes e acessórios, dicas e tutoriais de maquiagem.

No *Anime Fest* Campinas fotografei vários *cosplayers* e compartilhei as fotografias no grupo *on-line* do evento, prática comum em grupos *cosplay* ou de eventos. Alguns *cosplayers* encontraram suas imagens, algumas pessoas marcaram os conhecidos ou fizeram comentários sobre a fotografia ou sobre o *cosplay*, mas foram poucas as vezes em que a interação se desdobrou para conversas mais extensas. No *Anime Friends*, encontrei alguns *cosplayers* que fotografei no evento de Campinas, mas como não estava me sentindo bem por causa de uma sinusite bacteriana, passei a maior parte do evento sentada no palco *cosplay*, assistindo as apresentações, concursos e conversas. Na *Comic Con* fotografei algumas pessoas, mas dei preferência ao palco com atividades e debates sobre *cosplay* e os painéis de debate sobre temas como racismo, gênero, sexualidade e política nos quadrinhos e na cultura pop. Considerando as experiências de pesquisa anteriores em eventos, as conversas e interações efêmeras e que não se desenvolveram para além do evento, considere a possibilidade de formar um grupo para sessão fotográfica em algum parque ou local indicado pelo grupo e roda de conversa sobre as experiências com a prática de *cosplay*.

Em 2020, com a pandemia, foi necessário fazer adequações. Com a virtualização da vida, resolvi fazer encontros por vídeo conferência. A seleção dos participantes foi feita através de indicações a partir do meu primeiro contato, e depois, por sugestão de alguns participantes, através de formulário compartilhado em uma antiga comunidade *cosplay* brasileira. Na época já circulavam neste grupo chamadas para participar de pesquisas acadêmicas relacionadas ao *cosplay*. Após o contato inicial para apresentações pessoais e sobre a pesquisa, conversamos sobre as experiências com a prática de *cosplay*. Estas conversas serviram para delinear e estruturar as etapas seguintes da pesquisa, e serviram de referência para a busca por pesquisas e debates sobre *cosplay*, o que levou ao encontro com pesquisas de outros países, na sua maioria em língua inglesa.

Em 2021, pedi aos colaboradores que me enviassem até cinco fotografias de *cosplays* realizados. Através das fotografias apresentadas, conversamos sobre o processo de fazer *cosplay*: a escolha do personagem, a montagem do *cosplay*, a situação da apresentação e como foi a reação do público. Em muitas conversas, surgiram assuntos, memórias e histórias de conhecimento mútuo, como acontecimentos no meio *cosplay*, debates e questões polêmicas e

suas épocas, percepções sobre as mudanças nos eventos e na prática de *cosplay*, mas também conversas sobre a vida e o momento pandêmico.

Com a proposta de manter a pesquisa aberta a críticas e observações dos colaboradores ao longo do processo de realização, compartilhei o relatório de qualificação, para que eles pudessem ter acesso ao que estava sendo escrito, e o material visual e textual que seria apresentado na defesa, e aproveitei para convidá-los para assistir a defesa da qualificação. Todos aprovaram a iniciativa, mas por causa de trabalho e horário, apenas uma pessoa conseguiu comparecer. Após a defesa da qualificação, com o diálogo e as observações trazidas na relação com a banca, houve um processo de reflexão e incorporação de alguns pontos discutidos. Neste período, a inclusão não programada de uma nova colaboradora na pesquisa, nipo-descendente e professora de Estudos sobre Cultura Japonesa, cuja experiência e percepção sobre a prática de *cosplay* envolveu outras palavras para outras coisas, trouxe a necessidade de repensar alguns pontos da pesquisa. Este encontro, apesar de ocorrer uma única vez, foi longo, denso e trouxe uma certa imobilidade temporária que me fez repensar processos e experiências anteriores relacionados a pesquisa sobre *cosplay*, mas também a questão da diferença cultural entre Brasil e Japão e às minhas próprias vivências.

O acoplamento de complexidades na relação entre a pesquisadora, os caminhos da pesquisa e o campo pesquisado tornou-se cada vez mais relevante a medida em que, sendo a pesquisadora nipo-descendente com experiências vividas tanto aqui quanto acolá, e tendo sido intimada ao longo dos contatos de pesquisa, principalmente durante a *Comic Con 2014* (como relato no capítulo anterior) a me posicionar como “isto ou aquilo”, trouxe a necessidade de colocar na relação os hábitos, valores, tradições e percepções culturais da pesquisadora que transita entre “nem isso, nem aquilo e ambos”.

Conversando sobre fazer *cosplay*

Conquergood (1991?) observa que o movimento reflexivo na antropologia, ocorrido com o deslocamento do “olhar o mundo como texto” para o “olhar o mundo como performance”, desafiou o viés visualista do positivismo, que enfatizava o observar, com a ênfase no falar e ouvir juntos, na percepção de que a comunicação envolve a criação de um tempo compartilhado. Desta forma, considerando a possibilidade de desenvolvimento de uma pesquisa colaborativa, me organizei para que, ao longo do processo de construção textual, as

peças que participaram pudessem ter acesso ao que estava sendo escrito com suas histórias e avaliassem se queriam ou não ter seus nomes e fotografias reveladas.⁶⁹ Junto com as fotografias, pretendia abrir um espaço para que eles pudessem escrever com suas próprias palavras sobre o fazer *cosplay* e sobre o conteúdo da pesquisa. Até certo ponto, esta estratégia ocorreu como o esperado, no entanto, com o encontro e a imobilidade temporária que me abalou após a qualificação, não consegui finalizar o texto com tempo suficiente para que os colaboradores lessem, avaliassem e me dessem um retorno. Peço desculpas aos colaboradores por transmutá-los em e com letras.

As pessoas que participaram da pesquisa são homens e mulheres, com idades entre 28 e 57 anos, com formações e atuação profissional como jornalismo, psicologia, estudos culturais, letras, design gráfico e tecnologia da informação. Alguns moram em São Paulo, outros em cidades próximas. Alguns observaram que, apesar de terem conhecido e realizado o primeiro *cosplay* na adolescência, puderam dedicar mais recursos e tempo apenas após concluir os estudos e encontrar trabalho. Alguns possuem dezenas de *cosplay* de personagens feitos, outros poucos. Alguns fazem *cosplay* atualmente, outros fizeram a muitos anos atrás. Todos tinham uma relação afetiva com a história de seus *cosplays*, por afeto à história do personagem, ou pelas relações estabelecidas com outras pessoas através do *cosplay*, mas também pela experiência de saber-fazer, da percepção do processo gradual de aprender com a prática, com o fazer, algo que não se restringe apenas a manufatura, englobando também aspectos sociais de seu processo. Todos levantaram questões e experiências diferentes sobre a prática e em seus diversos contextos de apresentação, como em concursos livres e desfiles, em sessões fotográficas, eventos e encontros. Muitos apontam que o *cosplay* trouxe contribuições para suas vidas pessoais, fornecendo espaços em que eles podiam encontrar pessoas, fazer amigos e ampliar seu círculo pessoal. Muitos desenvolveram e aprenderam novas habilidades através do fazer e refazer *cosplay*, seja em relação ao lidar com os materiais nos processos de manufatura (utilização de materiais, técnicas), sobre como limpar e guardar os *cosplay*, mas também nas relações interpessoais, nas estratégias e relações com o ambiente, infraestrutura dos espaços, iluminação e fotografia. Entre referências de personagens, *cosplays* e *cosplayers*, surgiram memórias e histórias particulares, mas que se conectam a vida e a outras histórias e memórias.

⁶⁹ Cristhian T. da Silva, em Auto-representação indígena na Escrita etnográfica (2008), observa que a palavra, entre falantes e ouvintes, assume caráter de trocas que geram obrigações recíprocas. Apesar da percepção desta “dimensão dádiosa do encontro etnográfico”, e dos debates sobre o caráter dialógico, relacional, intersubjetivo e ético que ocorre no encontro etnográfico, ele observa que há pouca preocupação, por parte dos antropólogos, em como os “outros” veem o modo como utilizamos aquilo que nos é contado.

S contou que apesar do contato com mídias populares na sua infância, e com o brincar de tornar-se o personagem, foi na juventude que realizou seu primeiro *cosplay*, em meados da década de 1990, nos eventos de animê e mangá organizados pela ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações), associação formada pelo encontro entre membros do *Bunkyo* (Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e Assistência Social) e grupos de estudos da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Observou que no contexto de surgimento da associação, com o fim da Ditadura Militar e da censura, as atividades de quadrinhos eram muito intensas, com uma expressiva quantidade de desenhistas que trabalhavam no estúdio *Disney* em São Paulo, mas também produções independentes e exposições, como a de Osamu Tezuka, que ocorreu em setembro de 1984.⁷⁰ Fez observações sobre a dificuldade do mangá e animê ser aceito no Brasil e sobre a complexidade da tradução, tanto linguística quanto cultural. Além da diferença cultural, também mencionou a diferença geracional ao contar sobre a não aceitação das gerações anteriores de que o que estava sendo divulgado era cultura japonesa.

Ao conversarmos sobre a prática de *cosplay* no Japão, S falou sobre o raciocínio do *shokunin*, da manufatura artesanal, e da importância e valor dado ao fato de alguém saber fazer alguma coisa com as próprias mãos e ao ofício, que muitas vezes é praticado por gerações. Explicou que o *cosplay* pode ser compreendido através do raciocínio *honne* e *tatema*.

“Você sabe, o Japão tem terremotos todos os dias, trinta tufões ao ano, cinquenta vulcões em atividade e a própria sociedade, ali ela funciona como se você tivesse um interruptor liga, desliga. Você muda de acordo com a situação. É social, é o raciocínio do *honne* e *tatema*. Então, isso para o japonês, é visto como uma coisa muito natural, você tem o dia a dia, você funciona no modo *tatema*, aquilo que a sociedade espera que você seja e faça. Uma coisa completamente diferente é aquilo que você pessoalmente gosta. O *honne* é o mundo dos hobbies. É por isso que é muito comum no *Nihon* (Japão), quando o pessoal te pergunta, quando te conhece pela primeira vez, qual o seu *hobby*? Normalmente aqui no ocidente, a gente não pergunta isso, mas para o japonês é fundamental essa pergunta, por quê? Veja, eles já sabem que você vai agir, pensando, atuando no modo *tatema*. Mas quando você responde a respeito dos seus *hobbies*, é onde você revela o seu verdadeiro eu. O que é que realmente você aprecia? Qual que é o seu modo *honne*. Aí varia de pesca, golfe, dança, é qualquer coisa. É nesse mundo paralelo que está incluso o mangá, animê, games e *cosplay*.”

⁷⁰ <https://www.abrademi.com/index.php/abrademi-e-a-visita-de-osamu-tezuka-ao-brasil/>

S observou que o *hobby* no Japão é um espaço que serve de válvula de escape social. Sendo o espaço da individualidade mais restrita do que em culturas ocidentais, o espaço do *hobby* funcionaria como uma válvula de controle das pressões sociais, espaço em que é permitido permitir-se, porém de modo controlado. Mencionou que, apesar das confusões que são feitas entre moda alternativa e *cosplay*, são mundos completamente diferentes, embora façam parte do mesmo bloco de válvula de escape. Pontuou que, apesar da frequente menção do Comiket como local de origem do *cosplay* no Japão, a prática de se fantasiar como personagens teria surgido com os fãs de Patrulha Estelar (1974), em Osaka, que compareceram fantasiados para assistir ao filme no cinema.

Criticou o encerramento do *cosplay* aos eventos e concurso, observando a importância do aspecto social da prática, o processo de manufatura e o aprendizado de novas habilidades, o espaço de socialização e os encontros, contatos e conexões que ocorrem e que não ocorreriam de outra forma. Quando perguntei sobre o reconhecimento dos pares, ressaltou que é mais interessante o interesse de quem não é par, de quem nunca tinha visto ou está fora do meio *cosplay* e se interessa. Observou que o *cosplay* se tornou uma atividade competitiva, principalmente em ambientes de concursos, como o WCS, em que os finalistas recebem dinheiro para despesas com a viagem para a final no Japão. S contou que o valor de auxílio para a viagem era visto por alguns competidores brasileiros como um “cachê”, com alguns deixando de comer para voltar para o Brasil com dinheiro. Mencionou haver uma ilusão de que os concursos serviriam como um trampolim para uma carreira artística ou profissão pois “o máximo que o pessoal consegue se tornar é um *maker* (*cosmaker*) e isso não traz uma renda fixa com a qual a pessoa pode contar”.

Para L, o contato com *cosplay* foi através de grupos de fãs de *Star Wars* que se formaram com o lançamento dos filmes de 1999, 2002 e 2005, e depois eventos de animê, por indicação de um amigo que participava do grupo. Fez *cosplay* entre os anos de 2005 e 2008, participou de diversos concursos, obtendo classificação em etapa de concurso internacional, e foi premiado com as primeiras colocações em eventos do Anime *Friends*. Contou que começou a fazer *cosplay* com 19 anos, quando passou a trabalhar, pois antes dependia dos pais e havia a dificuldade “de não ser uma coisa da cultura brasileira”. Apesar de ter parado em 2008, continua acompanhando o meio *cosplay*, guarda e cuida de seus trajes e acessórios, abrindo as caixas a cada dois anos, colocando naftalinas para evitar traças, e tem projetos futuros de *cosplays* que ainda pretende realizar.

L prefere escolher personagens secundários, coadjuvantes ou antagonistas, que não são sempre reconhecidos. Lembrou que, na época em que fazia *cosplay*, havia no meio uma preocupação em ser reconhecido como o personagem. Observou que mesmo escolhendo protagonistas, nas interações entre o *cosplayer* e o público, as vezes acontece de o personagem ser confundido com outro, como o Alucard, do mangá e animê Hellsing, que ele fez e em que muitas pessoas perguntaram se era a Carmen Sandiego, devido a associação do chapéu e casaco vermelhos. Comentou que frequentemente utilizava peças do armário de sua mãe para compor seus trajes *cosplay*, e que aproveitava materiais disponíveis, como um cocar utilizado em uma peça escolar na infância. Em relação as apresentações no palco, fez observações sobre as mudanças no tempo de apresentação, que era um minuto, na mudança de apresentações individuais para em duplas, nos recursos técnicos como microfones, que no passado tinham fio, limitando o movimento de palco e corporal. Como as apresentações eram representações de trechos de animês e que já “estão montadas”, como estratégia para lidar com essas questões, utilizava o áudio gravado em CD (*compact disk*) e fazia *playback*. Mencionou que o ensaio para a apresentação sempre ocorria no dia, sobre a reação do público nos concursos e corredores, e de um saber lidar com as situações inesperadas. *L* contou que através da prática de *cosplay*, aprendeu a costurar a mão, aperfeiçoou seu conhecimento com a técnica de papel machê, aprendeu técnicas de pintura, escultura, noções sobre fotografia e iluminação, sobre expressão corporal, gestual, alcance de voz e como lidar com o público.

Para *L*, e para *S*, a fidelidade ao personagem importa, assim como a criatividade no processo de manufatura. Eles observaram que o *cosplay* envolve traduzir, da melhor maneira possível, uma imagem em 2D (no caso dos desenhos) para algo de carne e osso. *S* fez *cosplay*, mas também participou como jurada, observou que uma das melhores perucas que viu foi feita com tinta, espuma e isopor, o que proporcionou um efeito similar ao desenho. *L* ressaltou que, por ser muito magro, escolheu personagens que se aproximavam de seu tipo físico, utilizando isso a seu favor. Em relação a inversões de gênero, *S* e *L* observaram que a fidelidade também importa. No caso de mulheres que fazem personagens masculinos, considerando que muitos personagens masculinos nos mangás e animês possuem traços faciais e corporais delicados, a realização seria mais tranquila, no entanto, no caso de homens fazendo personagens femininas, que normalmente são representadas como pequenas, cintura fina etc., a diferença entre o tipo físico da pessoa e do personagem pode ser percebido como algo cômico ou estranho. *L* relatou que tem vontade de fazer uma personagem feminina, que tem um traço facial mais masculino

e voz grossa, o que colaboraria para uma realização fiel ao personagem, mas que, um homem fazendo um *cosplay* feminino fiel ao personagem no Brasil, seria um problema.

F contou que, em sua infância, devido ao trabalho do pai, esteve em contato com computadores desde os quatro anos de idade. Como “cria dos anos 80”, seus interesses por livros, quadrinhos, jogos de tabuleiro e eletrônicos, misturam xadrez, *role-playing game (RPG)*, jogos do *Nintendo Switch*, *Sega*, Pedro Bandeira, Coleção Vagalume, Asterix, Marvel, DC, Hobbit, Rambo, Thundercats, SilverHawks, Centurions, mas também Punky, Ursinhos carinhosos, Ursinhos Gummi e animações da *Disney*. Observou que este lado mais “fofo” de seus gostos, se relacionam ao contexto de sua infância e a vivência em um bairro operário de São Bernardo, o resquício da Ditadura, a forte atuação sindical no bairro e uma formação que enfatizava a não-violência.

F se identificou como *nerd*, observou que na época ser *nerd* não era legal, portanto, acompanhou essa mudança cultural, assim como acompanhou as transformações na tecnologia e o crescimento de sua importância na sociedade. Conheceu a prática de *cosplay* com grupos de RPG, que ele começou a jogar após a Bienal do Livro em 1989, em São Paulo. Mencionou que, no Encontro Internacional de RPG que ocorreu no final dos anos 1990, muitas pessoas compareceram fantasiadas com armaduras de cavaleiros, personagens de *Star Wars*, *games*, animês, filmes clássicos e coisas do gênero. Disse que na época, os eventos de animê não eram populares, e que para ter acesso aos animês, as pessoas copiavam, em fitas VHS, materiais trazidos por pessoas do Japão, que chegavam sem legendas ou dublagem, e que era difícil tentar entender pela linguagem, orientando-se pelas cenas e contextos da história. Realizou o primeiro *cosplay* em 2015, no *Anime Friends*, e ressaltou que logo no início, se deu conta de certos detalhes sobre os cuidados com trajes e acessórios, assim como os espaços e infraestruturas do lugar, se há banheiros ou trocadores. Na primeira vez, saiu de casa com o traje, com intenção de terminar a montagem do *cosplay* no evento, no entanto, antes de entrar no recinto, com uma chuva torrencial, acabou tendo que terminar a maquiagem na fila de entrada e provocando alguns danos na pantufa branca de pelúcia que estava usando. Frequenta e apresenta seus *cosplays* em eventos como *Brasil Game Show (BGS)*, Festival do Japão, eventos de animê grandes, como o *Anime Friends*, mas também eventos locais menores. Participa de desfiles *cosplay* e concursos virtuais e em eventos, mas observa que vai apenas pela diversão pois sabe que seus *cosplays* não terão muitos votos. Costuma escolher personagens que não são muito conhecidos, pela diversão e estímulo de fazer com que outras pessoas conheçam o personagem e história, ou em versões diferentes dos que estão sendo feitos por outros *cosplayers*, como por

exemplo, o Chapeleiro Maluco na versão do livro ao invés da versão do filme de Tim Burton. Observou que nos concursos por votação do público, além da caracterização e apresentação, a popularidade da pessoa e do personagem colaboram, ainda mais em uma época em que muitos *cosplayers* também são *influencers*, *gamers* etc.

Na pandemia, *F* tem participado de grupos *cosplay* que realizam vídeos colaborativos, com mensagens de Natal, Ano-novo, aniversário ou “simplesmente para dar um oi como o personagem, para crianças que estão em isolamento social”. Ele contou que, no início da pandemia, muitos *cosplayers* começaram a imitar as *drags* e a produzirem vídeos colaborativos. A ideia dos vídeos era que uma pessoa, sem estar montada, pega um pincel de maquiagem, passa no rosto e depois na frente da lente, aproveitando o movimento para fazer a transição de imagem, e aparecer em sua versão produzida.

Ao conversarmos sobre similaridade e fidelidade ao personagem, *F* disse que, nos concursos essa questão é importante, no entanto, enfatizou que a prática é a junção de duas palavras, *costume* e *play*, ou seja, não é apenas caracterização, mas também é preciso “estar como o personagem”, por exemplo, não ser apenas *F* vestido de Chapeleiro, é “ser” o Chapeleiro, tentar interagir como se fosse o personagem, mas sem se restringir às suas falas e história. Ele observa que “tem coisa que você tem que encher o buraco, preencher as fendas, tem que sacar quando vai ter que pôr uma coisa na interação com outros *cosplays* ou com o público”. *F* coloca que o maior problema neste “estar como o personagem” é que nem sempre as pessoas possuem noção dos limites do que pode ou não pode ser feito, como por exemplo, uma pessoa que se apresenta como o Deadpool e age como o personagem, se portando como um “babaca” ou “zuerão” com outras pessoas.

F explicou que, por não ter facilidade com a manufatura, prefere encomendar algumas coisas, como um nariz feito sob medida com uma maquiadora profissional, que o ensinou a utilizar a cola teatral. Observou que entre os *cosplays* realizados, o do Coelho Branco foi o que teve mais modificações e aprimoramentos desde a primeira vez em que foi realizado, tanto em relação ao traje e acessórios, quanto em relação à maquiagem. Em 2019, participou da primeira PerifaCon, em Capão Redondo, contou que, durante a apresentação de um *cosplayer* de Pantera Negra, a reação e identificação do público foi impressionante, com “a galera indo ao delírio”. Observou a importância da representatividade atualmente, e criticou a ideia de que haveria um padrão de corpo e de prática. No entanto, contou que tende a “se podar” um pouco, tanto por causa de seu porte físico, quanto em relação aos tipos de *cosplays* que podem ser feitos. Mencionou que em alguns países é mais comum encontrar misturas e variações como *crossover*,

gender bender, ou mesmo o personagem com roupas casuais, mas que no Brasil não há uma boa aceitação.

J fez seu primeiro *cosplay* aos 15 anos, com um grupo de amigas da escola. Observou que seus pais, um linguista e uma socióloga, sempre foram abertos e colaborativos ao longo do seu contato com a prática de *cosplay*. Costumava ir em eventos como o *Anime Friends*, *Anime Dreams*, *Ressaca Friends*, e alguns eventos menores, mas nos últimos anos tem ido mais a *Comic Con*. Também vai a encontros e piqueniques *cosplay*. Nunca participou de concursos e desfiles, tem diversos *cosplay* feitos, alguns casuais, outros mais elaborados. Fez um curso de corte a costura, e costuma fazer ou customizar os trajes e acessórios. Contou que gosta do processo criativo da manufatura, que pesquisa materiais, procura referências, mas que, por estar a mais de 12 anos fazendo *cosplay*, já se conhece e sabe o que gosta e o que não dá certo, por exemplo, detesta tinta *spray*, então busca outros modos de fazer a pintura, ou, na primeira versão de Loki, quando utilizou um material pesado para fazer o elmo, tendo que refazer com outros materiais. Disse que gosta quando o personagem é reconhecido e solicitado para fotografias, no entanto, também acha legal quando as pessoas não conhecem o personagem ou a prática e se interessam.

J relatou que suas experiências com o *cosplay* foram boas, mas notou que a recepção de seu *cosplay* de Canário Negro, que utiliza uma vestimenta com decote, um pouco mais *sexy*, foi o que alcançou mais visibilidade nas redes sociais e que foi mais procurada por fotógrafos homens em eventos. Observou que não tem a mesma recepção quando faz *cosplays* que brincam com o gênero, como personagens andróginos, não binários ou mesmo masculinos. Observou que, na última década, houve uma mudança no modo de representação de personagens, citando como exemplo o desenho Steve Universo, que traz uma outra forma de representação feminina. *J* contou que o tema de seu trabalho de conclusão de curso em Psicologia relacionava-se às questões de gênero, no atendimento às pessoas glbtqia+, e que notava semelhanças na noção de montagem, realizada por *drag queens*, e na montagem no *cosplay*.

D conheceu o *cosplay* em eventos de animê, que frequentava com os amigos. Contou que realizou seu primeiro *cosplay* em 2007, no Anime ABC. Disse que, apesar de já ter sentido o racismo no cotidiano, foi no meio *cosplay* que presenciou situações abertamente racistas. Relatou que a escolha do personagem foi motivada por identificação com a história e que, apesar da ideia de fidelidade ao personagem ser frequente na época, fez *cosplay* de um personagem de animê que é branco, loiro e de olhos azuis. *D* relatou que teve diversas experiências ruins no meio *cosplay*, tanto em eventos quanto nas redes sociais, com apelidos,

ofensas verbais, e com pessoas compartilhando imagens de seu *cosplay* em grupos e fóruns sobre a presença de *cosplayers* negros que fazem personagens brancos. *D* disse que frequentemente havia pessoas falando sobre a cor da sua pele, sobre o seu cabelo (que na época era um mini *black power*), de que ele deveria escolher um personagem parecido fisicamente, que adaptar a cor e estilo do cabelo de um personagem descaracteriza a prática e que isso não é *cosplay*, o que acabou levando-o a desistir da prática por alguns anos.

Em 2010/2011, através do contato com outras comunidades *cosplay*, em particular a norte-americana, começou a ver debates sobre a questão da diversidade de praticantes e práticas no *cosplay*. Neste período começou a seguir uma *cosplayers* de Londres, que é cadeirante e que falava sobre o *cosplay* ser para todos, animando-se com a possibilidade de difundir esse conceito de *cosplay* no Brasil. Criou uma comunidade *on-line* para reunir outras pessoas que se identificassem com a proposta. Observou que a iniciativa conseguiu reunir uma grande quantidade de pessoas, e que algumas até mudaram suas percepções sobre a prática de *cosplay*, no entanto, também observou que muitas pessoas participaram inicialmente porque queriam fazer parte de algo que agregava valor a imagem da pessoa no meio *cosplayer*. Relatou que a página apareceu em um momento em que ninguém queria ter essas conversas difíceis, sobre racismo, sexismo, sobre peso corporal, e outros diversos preconceitos, e que achou que isso iria incentivar as pessoas a debaterem, conversar, e a tomar uma iniciativa.

“Então, assim, eu percebo que são poucas pessoas que realmente gostam de debater sobre isso na comunidade. A maioria está muito confortável do jeito que está, porque não tem que sair da zona de conforto, não tem que questionar, não tem que fazer autocrítica, autorreflexão. Então, para eles é fácil. As pessoas, elas não querem pensar fora da caixinha delas. Elas não querem ter esse trabalho de olhar para a vivência do outro e falar como que eu posso melhorar isso? Ou, como a minha vivência afeta o outro?”

Apesar de um certo desânimo em relação a atuação da página, o que levou ao desativamento por alguns meses em 2020, *D* disse que encontrou apoio de algumas pessoas, de que sua atuação tinha relevância e importância, o que colaborou para que ele retomasse as atividades, com algumas modificações, como focar menos em uma ideia de ação coletiva, de busca por consenso e unidade na comunidade. Ao falar sobre a imagem negativa e estereotipada de *cosplayers* na mídia brasileira, citou o personagem Yuri, na novela Sol Nascente e a campanha #Yurinãomerepresenta, e uma reportagem de 2014, em que convidaram duas psicólogas para falar sobre os perigos da prática de *cosplay*, relacionando-os a possíveis

problemas de transtorno de personalidade. Observou que estas foram algumas das poucas ocasiões em que houve uma mobilização coletiva de cosplayers brasileiros.

D disse que tinha receio de postar fotos de *cosplay*, devido ao que ocorreu no passado, no entanto, em 2017 postou a foto do *cosplay* que havia sido criticado em 2007, e percebeu que a recepção foi completamente diferente. Observou que os *cosplayers* mais antigos tem uma ideia definida do que é ou não é *cosplay*, mas que entre as pessoas mais novas, uma pessoa negra pode fazer o *cosplay* que quiser, sem tantas restrições como similaridade com o personagem ou necessidade de fazer você mesmo, a manufatura. Através do ocorrido, *D* observou que tanto na sociedade quanto no *cosplay*, a noção de diversidade tem ganhado espaço.

“A gente está numa época em que tudo o que é diferente, chama atenção. Então, assim, eu joguei essa ideia para os *cosplayers*, por exemplo, que um *cosplayer* preto fazendo só personagens brancos chama muita atenção, ainda mais se ele adaptar os personagens para a etnia dele, que é uma coisa que está rolando muito. As *cosplayer* acima do peso, que não tem problema com o seu porte físico, fazendo personagens que são magros, padrões, vai chamar muito mais atenção. Então, foi uma dica que eu dei para os próprios *cosplayers* de encontrarem o próprio estilo deles de fazer *cosplay*. Tem muita gente que está nessa busca inalcançável por fama e reconhecimento. Então, eu simplesmente cheguei a pensar, para que fazer igual? Para que fazer para ficar igual, se você pode fazer para ficar diferente? E isso é uma coisa que eu sempre tenho falado, tanto no grupo quanto na página. E algumas pessoas, elas estão começando a prestar atenção, mas a maioria ainda está com a cabeça muito fechada.”

D também ressaltou as mudanças nos modos de representação de personagens, com mais diversidade como, por exemplo, em Homem-Aranha no aranhaverso, que reúne vários Aranhas de diferentes multiversos, como o Peter Parker, a Gwen Stacy, o Homem-Aranha Noir, o Porco Aranha, a Peni Parker e o Miles Morales, Homem-Aranha negro e de descendência latina. Utilizou como exemplo também, o animê Michiko e Hatchin, um dos poucos, como ele observa, que não representam o Brasil de modo estereotipado, como se aqui fosse só carnaval, churrasco e samba.

T já fez mais de cinquenta *cosplays*, alguns por identificação com o personagem, mas também por diversão, por indicação de amigos, como o Jared, do filme Labirinto (1986). Contou que antes do *cosplay*, já gostava de montar uns visuais e que fazia parte da cena gótica de São Paulo. Começou a frequentar eventos de anime em 2002/2003, mas foi apenas em 2011 que realizou seu primeiro *cosplay*, um personagem do filme Laranja Mecânica, de Stanley

Kubrick, durante o *Anime Friends*. Houve uma boa recepção de seu *cosplay*, o que colaborou para que ela se dedicasse a prática nos anos seguintes, quando passou a conhecer mais pessoas do meio *cosplayer*. Ressaltou que, atualmente, o *cosplay* e a escrita de *fanfics* são seus principais *hobbies*. Observou que foi se distanciando dos eventos e se interessando mais por ensaios, pois cansa menos, garante fotos bonitas e ainda sobra parte do dia, pois ao fim da sessão ainda dá para sair para comer e conversar. Com isso, começou a conhecer alguns fotógrafos, a fazer contatos, trocas de dicas e indicações. Comentou que, em alguns casos, acompanhou o desenvolvimento técnico e pessoal do fotógrafo.

T costuma procurar cenários para seus ensaios e fotografias, como parque, estações de trem ou outros locais abertos pois favorecem a criatividade e as fotos ficam mais naturais. Ressaltou que não vê problema em fotografias editadas, como correções na iluminação ou pequenos retoques, no entanto, observou que o excesso de filtros e edições acabam transformando a pessoa em “um boneco de cera”, algo que não a agrada. Disse que muitas vezes, compensa fazer as fotografias em espaço aberto, e que os efeitos de poderes ficam mais legais quando você “pula e tenta fazer aquele esvoaçante”, assim, na hora da edição, o efeito fica mais natural. Contou que, de modo geral, só teve boas experiências com a prática de *cosplay*. Através deste *hobby*, T contou que começou a ter uma autoestima melhor, a gostar mais de seu corpo e rosto, aprendeu a gostar de ser fotografada, a interagir mais facilmente com outras pessoas, a aperfeiçoar o que sabia de artesanato, de fotografia e de maquiagem. Ao final de uma de nossas conversas, em que falávamos sobre nossas percepções sobre as mudanças na prática de *cosplay* ao longo dos anos 2000 e agora, T me lembrou que o *cosplay* é uma arte viva, e como a vida, está sempre mudando, sempre em movimento.

Ao longo das conversas sobre fazer *cosplay*, referências a acontecimentos passados - às vezes particulares, como imagens e lembranças da infância, às vezes coletivos, como nas referências à Ditadura, nas questões sobre representação de personagens e estereótipos nas mídias - e o momento presente, o encontro de linhas e trilhas produzido pelo fazer pesquisa. No encontro entre um passado lembrado, o momento presente e percepções sobre possibilidades futuras, um emaranhamento que atravessa fazeres, pessoas, coisas, imagens, instituições, infraestruturas, memórias e histórias múltiplas, coetâneas. Um *crescer junto*, com coisas, palavras, imagens, mundo, uma história comum, mesmo não sendo uma história única.

Vivências

Ao longo do percurso de pesquisa, nos cruzamentos entre os estudos na antropologia e performance, me reencontrei com questões sobre a dificuldade de encerrar o tátil, multissensorial, sinestésico, sobre o caminhar como modo de fazer pesquisa, e sobre o aprender no e através do corpo. Como mencionado em Seguindo e produzindo rastros (item 2.1), falar em performance, experiência vivida e pesquisa experimental levantavam questionamentos sobre metodologia, sobre a falta de distanciamento, de neutralidade e objetividade na coleta de dados e análise do objeto, por um lado e, por outro, a reivindicação do caráter experimental da antropologia, um modo intensamente sensual de conhecer, em que o pesquisador corporificado é instrumento, e em que é preciso estranhar o familiar, tanto quanto tornar familiar o estranho. Conquergood (1991) observa que, apesar da ênfase na dimensão corporificada da etnografia, cujo trabalho requer imersão corporal no campo por tempo suficiente que permita sua participação dentro da cultura estudada, as publicações de textos antropológicos tendem a reprimir a experiência corporal em suas descrições, enfatizando teorias e abstrações, descoladas do espaço-tempo. Como alternativa, os estudos da performance possibilitam reconsiderar o “entre”, nos movimentos nas fronteiras e nos fronteiros que a movimentam, no retorno do corpo, tanto instrumento quanto lugar de luta política, e na reflexividade da mudança de olhar o mundo como texto para o mundo como performance. A humanidade como o *homo performans* de Turner (1986), uma criatura que inventa cultura, executa socialmente, faz e transforma a si mesma, a humanidade como viva nas expressões criativas, provisórias, imaginativas e articuladas por pessoas comuns, no desenvolvimento de *fazer* suas vidas, em uma vila, em um vale etc.

Nas experimentações e contatos com o *fazer* performance para fazer pesquisa, como menciono em Nem uma coisa, nem outra e ambas (item 2.2), o tato, o perceber com o corpo todo condensa carne, sangue, músculos, pele, ambientes, olhares, movimentos. *Fazer* alguma coisa, como observa Ingold (2021) envolve o movimento corporal do realizador, uma atividade de atenção e de *itinerância*, de tatear e traçar um caminho através da paisagem-da-tarefa, de se abrir ao improviso e à criatividade, esta vista “pra frente”, um movimento de abertura aos processos de crescimento e gênese das coisas. Seguir trilhas e linhas de vida, conforme estabelecem um caminho através do mundo, é habitação, vivências históricas em que “cada forma histórica de vida é um modo de produção” (Ingold, p. 26) de si e do mundo.

Ao considerar que os processos de gênese, de “dar forma”, são tão relevantes quanto as formas acabadas elas mesmas, nos encontramos com outro modelo de criação e com a percepção da influência persistente, de um modo de pensar as relações entre pessoas, coisas e imagens. Como observado anteriormente, em Olhando o “entre” (Item 2.2), através dos debates e discussões sobre o *Ma* na estética japonesa, o aprender corporalmente envolve relações com o ambiente, com o movimento de atenção à processualidade e ao cultivo, ao tornar-se. No exemplo da arquitetura de templos e santuários fornecida por Okano, nas experiências daqueles que atravessam o espaço de passagem e fronteira, olha-se não apenas a relação entre trajeto e peregrino, mas é preciso considerar a interação entre paisagem e sociedade, forma e homem, objetos e ações, fluxos e fixos, pois a construção se faz na presença do atravessante, na sua relação com o espaço e com o tempo.

Ingold (2021) observa que, na história do pensamento ocidental, o conhecimento tátil e sensorial, que pode ser chamado de *textilidade* do fazer, deu lugar a visão da forma geométrica, concebida abstrata e anteriormente à sua realização. Neste modelo hilemórfico de criação, que remonta ao pensamento aristotélico, para criar alguma coisa é preciso reunir forma (*morphe*) e matéria (*hyle*). Enquanto a forma foi relacionada como imposta por um agente com um projeto específico em mente, a matéria foi vista como passiva e inerte, sendo depositária e dependente de uma agência externa que lhe traga de volta à vida. Cesarino (2017) também observa que muitos dos conflitos de pressupostos na arte e antropologia remontam a questões sobre delimitações conceituais e sobre a questão da agência, na separação entre sujeito criador e objetos. Ingold pontua que as discussões contemporâneas sobre arte e tecnologia tendem a reproduzir este modelo de criação, entretanto, ao atribuir “primazia aos processos de formação em relação aos seus produtos finais, e aos fluxos e transformações de materiais em relação aos estados da matéria” (p.302), a questão passa a ser nas relações e intervenções entre materiais e forças, como na sinergia entre lenhador, machado e madeira, cuja atividade rende-se ao seguir as ondulações e torções das fibras da madeira a medida em que o movimento se desenvolve. Observa-se que, diferente da perspectiva da construção, baseada em um modelo de produção na qual o trabalho produtivo é considerado como transcrição de formas ideais preexistentes sobre um substrato material amorfo, na perspectiva da habitação a forma como os seres constroem “surtem dentro das correntes de atividades na qual estão envolvidos, nos contextos relacionais específicos dos seus compromissos práticos com os arredores” (Ingold, p.35).

Ao considerar a possibilidade de fazer pesquisa como fazer trilha, tecendo e seguindo as texturas do mundo, um emaranhamento de linhas e trilhas, voltei minha atenção para o

processo de construção não apenas da pesquisa, mas também da pesquisadora, do sistema educacional, das teorias e debates, das condições e possibilidades de pesquisa, os recursos e verbas financeiras, o momento e contexto histórico, social, político, particular e coletivo, coetaneamente vivido. Nas peregrinações e movimentos através da dedicação ao pesquisar sobre o fazer *cosplay*, encontros com as diferenças e com as semelhanças, como nas conversas com referências a outras palavras, outras coisas, ou nos gostos e histórias compartilhadas, que se alinhavam não por verossimilhança, mas por contiguidade. Linhas de vida não são misturas de substâncias ou conexões ponto a ponto. Crescendo junto com as coisas e as coisas crescendo junto conosco, habitando o espaço fluído, em um tempo sempre a beira do atual, passado, presente e futuro se misturam e se fazem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como observado inicialmente, a prática de *cosplay* se popularizou nos Estados Unidos e Japão, nos anos 1970/1980, mas só se tornou objeto de interesse de pesquisa acadêmica a partir de meados da década de 2000, relacionadas a questões sobre cultura material, consumo, fluxos culturais e produção de identidades híbridas. Considerada como subcultura, parte da expressão fanista na cultura *otaku*, não encontrei pesquisas que se dedicassem a olhar o processo de fazer *cosplay* ou que considerassem a produção da Pessoa, como menciona brevemente Winterstein (2009).

O corpo nos estudos antropológicos, esse “primeiro e o mais natural objeto técnico, e ao mesmo tempo meio técnico, do homem” (Mauss, 2003, p.407), tende a ser considerado como “moldado e construído pela vida social, sendo os atos e as atitudes corporais um reflexo das representações sociais” (Maluf, 2001, p.90). Estudos em diferentes sociedades ameríndias, como a pesquisa de Leenhardt (1947) sobre as concepções de corpo e pessoa entre os canaques e o processo de individuação e apreensão de uma concepção diferente de corpo, produzido na relação com os brancos ocidentais, ou as de Seeger, Da Matta e Viveiros de Castro (1979), sobre a construção da Pessoa nas sociedades indígenas brasileiras, apontam o corpo não como “simples suporte de identidades e papéis sociais, mas como um instrumento que articula sentidos e significados cosmológicos, matriz de símbolo e objeto do pensamento” (Maluf, 2001, p.92). O corpo, tanto na prática quanto em suas cosmologias específicas, não é limitado pela pele ou pelo corpo físico, não representa a “totalidade da Pessoa” e é suscetível à transformabilidade, sendo moldado ao longo da trajetória de vida. A concepção de corpo e Pessoa como não separados e como algo que é praticado, performado, contraria a concepção ocidental, pautada na noção de indivíduo e nas distinções entre corpo e mente, natureza e cultura. Berque (2010) ao discutir sobre a relação entre pessoa e território, através das imagens de montanhas na literatura japonesa e no processo de *mitate*, “ver como”, observa que na lógica aristotélica, a identidade do sujeito é imóvel mesmo quando muda de lugar, no entanto, na lógica do devir cuja ênfase se encontra no movimento e nascimento contínuo, o lugar participa do ser, pois seres e mundo crescem juntos. Cabe ressaltar, como observa Greiner (2015) que esse movimento de geração contínua de seres e mundo, também se relaciona a uma tecnologia da transformação, a um modo de compartilhamento de conhecimento estético e à uma forma de implementação de modos de vida.

Enquanto organizava a montagem das pranchas de fotografias, que apresento em Caminhar para fotografar, fui atraída para as cores, exuberantes e vistosas, condensadas nas pranchas 6 e 7, e para as letras garrafais que ocupam o fundo do palco *cosplay* (na prancha 7, imagem 6) com a frase “Ser *cosplayer* é ser quem você quiser ser”. Byung Chul-Han (2015) observa que a sociedade disciplinar feita de hospitais, asilos, presídios, quartéis e fábricas tem dado lugar a uma outra forma de sociedade, em que seus habitantes não são mais vistos como sujeitos de obediência, mas de produção e desempenho. Senhores e produtores de si mesmos, habitando um mundo dominado pela positividade do poder ilimitado e liberdade de ser quem quiser ser, o sujeito de desempenho carrega consigo o estágio disciplinar enquanto eleva a produtividade do mundo. Mais eficiente que a negatividade do dever, a positividade do poder se relaciona a uma nova economia de vida em que corpos, também pessoas, são vistas como instáveis, fluídas e excedentes. Corpos como casca não podem ser habitados, apenas ocupados. Sem habitação, sem linhas e trilhas, sem histórias.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. Imagem, pesquisa e antropologia. **Cadernos de arte e antropologia**, vol.3, n.2, p.03-08, 2014. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cadernosaa/770>. Acesso em: 8 set. 2021.
- BHABHA, H. **O local da cultura**. Tradução Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 2007.
- BERQUE, A. Pessoa e território: a identidade humana. **Desigualdade e Diversidade**: revista de Ciências Sociais, Rio de Janeiro: PUC-Rio, n.6, p.11-23, 2010. Disponível em: http://desigualdadediversidade.soc.puc-rio.br/media/rev6_DD_01.pdf. Acesso em: 10 jan. 2022.
- BITTAR, M. **História da educação**: da antiguidade à época contemporânea. São Carlos, ed. UFSCar, 2009.
- CARDOSO, C. F. Um conto e suas transformações: ficção científica e História. **Tempo**, Rio de Janeiro: PPGH, n° 17, p. 129-151, 2004. Disponível em: https://www.historia.uff.br/tempo/artigos_dossie/artg17-7.pdf. Acesso em: 22 out. 2019.
- CARLSON, M. **Performance** - Uma introdução crítica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo, Ed. Paz e Terra, 2011.
- CASTRO, E.V. A antropologia perspectivista e o método de equivocação controlada. **Aceno**, p.247-264, 2018. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/aceno/article/view/8341>. Acesso em: 27 jun. 2021.
- CÊ, O. A. Entre o apagamento e a apropriação: uma análise sobre o discurso inscrito nos corpos das *crossplayers* brasileiras. In: XI Seminário Internacional Fazendo Gênero. 13º Congresso Mundos de Mulheres e Seminário Internacional Fazendo Gênero, Florianópolis. **Anais [...]** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2018. Disponível em: http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1498678658_ARQUIVO_OtaviaCe_FazendoGenero.pdf. Acesso em: 18 mar. 2021.
- CESARINO, P. Conflitos de pressupostos na antropologia da arte: relações entre pessoas, coisas e imagens. **Revista brasileira de Ciências Sociais**, vol.32, n.93, p. 01-17, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/JttsHD6HVKcHnNFrKqHqgrN/?format=pdf&lang=pt#:~:text=O%20problema%20antropol%C3%B3gico%20para%20a,capturar%20pessoas%20em%20rela%C3%A7%C3%B5es%20sociais>. Acesso em: 9 jul. 2022.
- CLIFFORD, J. **A experiência etnográfica**: antropologia e literatura no século XX. Organizado por José Reginaldo Santos Gonçalves. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2002.
- COHEN, R. **Performance como linguagem**: criação de um tempo-espaço de experimentação. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2002.

CONQUERGOOD, D. *Rethinking ethnography: towards a critical cultural politics*. *Communication Monographs*, Taylor & Francis, v. 58, p. 179-194, 1991. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03637759109376222>. Acesso em: 23 out. 2019.

COSTUMES are not consen. *Fanlore*, sem data. Disponível em: https://fanlore.org/wiki/Costumes_Are_Not_Consent. Acesso em: 05 mai. 2021.

COTRIM, A. S. Imigração japonesa no Peru e no Brasil: motivações, dificuldades e assimilação. *In: II Simpósio Internacional Pensar e Repensar a América Latina*, São Paulo. **Anais** [...] São Paulo: Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em: https://sites.usp.br/prolam/wp-content/uploads/sites/35/2016/12/COTRIM_II-Simp%C3%B3sio-Internacional-Pensar-e-Repensar-a-Am%C3%A9rica-Latina.pdf. Acesso em: 19 mar. 2021.

CRAPANZANO, V. Horizontes imaginativos e o aquém e além. **Revista de Antropologia**, São Paulo, n.1, v. 48, p. 363-384, 2005.

DAWSEY, J. Turner, Benjamin e Antropologia da Performance: o lugar olhado (e ouvido) das coisas. **Campos**, Curitiba, v. 7, n.2, p. 17-25, 2006.

DAWSEY, J. Schechner, teatro e antropologia. **Cadernos de Campo**, São Paulo, n.20, p. 207-211, 2011.

DAWSEY, J. Tonantzin: Victor Turner, Walter Benjamin e Antropologia da experiência. **Sociologia e Antropologia**, Rio de Janeiro, v.03, p.379-410, 2013.

DUBOIS, P. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papyrus, 1998.

EDWARDS, E. Antropologia e fotografia. *In: Cadernos de Antropologia e Imagem*, Rio de Janeiro, n.2, p.11-28. 1996. Disponível em: <http://ppcis.com.br/wp-content/uploads/2018/09/Cadernos-de-Antropologia-e-Imagem-2.-Antropologia-e-Fotografia.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2019.

ERIKSEN, T. H., NIELSEN, F. S. **História da antropologia**. Tradução: Euclides Luiz Calloni, Petrópolis, RJ, Vozes, 2007.

FACIOLI, L.; PADILHA, F. Ética e pesquisa em Ciências Sociais: reflexões sobre um campo conectado. **Mediações**, n. 24, n. 1, p. 228-256, 2019.

FISH, M. *Tokyo's commuter train suicides and the Society of emergence*. **Cultural Anthropology**, v. 28, p. 320-343, 2013. Disponível em: <https://anthropology.uchicago.edu/sites/anthropology.uchicago.edu/files/uploads/CA%20Tokyo%27s%20commuter%20train%20suicides.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, ed. Paz e Terra, 1987.

GALBRAITH, W. P. *Cosplay, Lolita and gender in Japan and Australia*. **Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific**, n. 32, jul., 2013. Disponível em: http://intersections.anu.edu.au/issue32/galbraith_intro.htm. Acesso em: 15 abr. 2021.

GOLDSTEIN-GIDONI, O. *The Production and Consumption of 'Japanese Culture' in the Global Cultural Market*. **Journal of Consumer Culture**. Califórnia: SAGE Publishing, vol. 5, jul. 2005. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1469540505053092>.

GREINER, C. Leituras do corpo no Japão e suas diásporas cognitivas. Tese (Livre docência) - Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4718>. Acesso em: 17 nov. 2022

HAN, B. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis, ed. Vozes, 2015.

HANNERZ, U. Fluxos, Fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional. **Mana**, Rio de Janeiro: PPGAS, vol.3, n.1, abr. 1997. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/bsg6bwchcBbqfnpW6GYvnPg/?lang=pt>. Acesso em: 14 nov. 2019.

HARTMANN L., LANGDON, E. J. Tem um corpo nessa alma: encruzilhadas da antropologia da performance no Brasil. **BIB – Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**, São Paulo, n. 91, p. 1-31, 2020. Disponível em: <https://bibanpocs.emnuvens.com.br/revista/article/view/496>. Acesso em: 19 jan. 2023.

HINE, C. **Virtual ethnography**. London, Sage, 2000.

HISTORY of Comics Censorship. *Comic Book Legal Defense Found*, sem data. Disponível em: <http://cbldef.org/resources/history-of-comics-censorship/history-of-comics-censorship-part-1/>. Acesso em: 26 jun. 2021.

HEAD, S. Confabulações da alteridade: imagens dos outros (e) de si mesmos. In: **Devires imagéticos**: a etnografia, o outro e suas imagens. Org. Marco Antônio Gonçalves e Scott Head. Rio de Janeiro, 7Letras, 2009, p. 15-35.

HUNTEMANN, N. B. *Attention whores and ugly nerds: gender and cosplay at the Game Con*. In: **Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games**. Orgs. Jennifer Malkowski and Trea Andrea M. Russworm. Indiana University Press, 2017. p.74-89.

ICI et AILLEURS. Direção de Jean-Luc Godard, Anne-Marie Miéville e Jean-Pierre Gorin. França, 1976. (60 min.).

INGOLD, T. Da transmissão de representações à educação da atenção. **Educação**, Porto Alegre, v. 33, p.6-25, 2010. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/6777>. Acesso em: 19 out. 2020.

INGOLD, T. **Estar vivo**: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição. Petrópolis, Ed. Vozes, 2021.

ITO, M. Introduction. In: **Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World**. Orgs. Mizuko Ito, Daisuke Okabe, Izumi Tsuji. New Haven: Yale University Press, 2012.

JENKINS, B. *Marginalization within Nerd Culture: Racism and Sexism within Cosplay*. **The Popular Culture Studies Journal**, Vol. 7, No. 2, p. 157-174, 2020. Disponível em:

<https://mpcaaca.org/wp-content/uploads/2020/04/Jenkins-Cosplay-Finalized.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2021.

KATEKAWA, H. E. **O fenômeno otaku**: de problema social à solução política. Orientador: Koichi Mori. Dissertação (Mestrado em Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, São Paulo, 2016. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-13032017-110556/publico/2016_HenriqueEidinKatekawa_VOrig.pdf. Acesso em: 19 jun. 2019.

KUPER, A. Cultura, diferença, identidade. In: **Cultura**: a visão dos antropólogos, Bauru, EDUSC, 2002, p. 287-311.

LAMERICHS, N. *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe*. **Participations: journal of audience & reception studies**, v. 10, p. 154-176, 2013. Disponível em: <https://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/10%20Lamerichs%2010.1.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2021.

LESSER, J. O hífen oculto. In: **A negociação da identidade nacional**: imigrantes, minorias e a luta pela etnicidade no Brasil. Trad. Patrícia de Queiros Carvalho Zimbres, São Paulo: Ed. UNESP, 2001, p. 17-36.

MALUF, S. Corpo e Corporalidade nas culturas contemporâneas: abordagens antropológicas. **Esboços**: histórias em contextos globais, Florianópolis, UFSC, v.9, n.9, p.87-101, 2001. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/esbocos/article/view/563>. Acesso em: 27 abr. 2020.

MALUF, S. A antropologia reversa e “nós”: alteridade e diferença. **Ilha Revista de Antropologia**, Florianópolis, v. 12, n. 1,2, p. 41–58, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2010v12n1-2p41>. Acesso em 11 jan. 2020.

MAUSS, M. **As técnicas do corpo**. In: Sociologia e antropologia. Tradução: Paulo Neves, Cosac Naify, São Paulo, 2003.

MATSUE, R. Y., PEREIRA, P. P. G. “Quem se diferencia apanha” (*deru kui ha watareru*): experiência etnográfica, afeto e antropologia no Japão. **Mana**, p. 427-454, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/HLcWZTqFqLJwdDKqtkwfVvj/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 6 jul. 2019.

MATSUE, R. Y. Corpos dissidentes: a condição da migrante brasileira no Japão. **Cadernos Pagu**, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cpa/a/zwskNnLFJDcK3R5hkjScnQG/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 27 out. 2022.

MELO, N. C. Submissas, dominadoras, lolitas e guerreiras: uma análise da construção de gênero entre *cosplays* no universo *otaku*. **Tessituras**, Pelotas, v. 3, n. 1, jan./jun. p. 403-422, 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpel.edu.br/index.php/tessituras/article/view/403>. Acesso em: 19 ago. 2022.

MIYAZAKI, Hayao. Entrevista com Hayao Miyazaki. [Entrevista cedida a] Roger Ebert. **Roger Ebert.com**, 12 de setembro de 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 27 out. 2019.

NAPIER, S. J. **From impressionismo to anime**: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West. New York, Palgrave Macmillan, 2007.

NASCIMENTO, S. S. O corpo da antropóloga e os desafios da experiência próxima. **Revista de Antropologia**, São Paulo, USP, vol. 62, n.2, p. 459-484, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/161080>. Acesso em: 17 nov. 2019.

NIHON gatari sho, Guidelines for Narrating Japanese Culture. Tóquio: Cabinet Office, Government of Japan. 2018. Disponível em: https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/report_en/pdf/vision2-en.pdf. Acesso em: 21 out. 2019.

NUNES, M. R. F. A Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis. **Significação**: Revista De Cultura Audiovisual, n. 41, p. 218-235, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/79000> . Acesso em: 11 mai. 2021.

OKABE, D. *Cosplay, learning and cultural practice*. In: **Fandom Unbound**: otaku culture in a connected world. Orgs. Mizuko Ito, Daisuke Okabe e Izumi Tsuji. Yale University Press, 2012.

OKANO, M. **Ma**: entre-espço da comunicação no Japão. Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente. Orientadora: Christine Greiner. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontífica Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4968>. Acesso em: 13 nov. 2019.

OKANO, M. *Ma* – a estética do entre. In: **Revista USP**, São Paulo: USP, n. 100, dez/jan/fev., p. 150-164, 2013-2014. Disponível em: www.journals.usp.br/revusp/article/viewFile/76178/79922. Acesso em: 14 nov. 2019.

O que é *cosplay*. *Cosplay Brasil*, sem data. Disponível em: <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>. Acesso em: 23 abr. 2021.

PEIRANO, M. Etnografia não é método. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 20, n. 42, p. 377-391, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ha/v20n42/15.pdf> . Acesso em: 11 ago. 2019.

PINK, S., HORST, H., POSTILL, J., HJORTH, L., LEWIS, T., TACCHI, J. **Etnografía digital: principios y práctica**. Espanha, Morata, 2019.

SAMAIN, E. “Ver” e “dizer” na tradição etnográfica: Bronislaw Malinowski e a fotografia. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, n.2, 1995, p.23-60. Disponível em: http://www.cchla.ufpb.br/etienne_samain_unicamp/wp-content/uploads/2018/01/Samain-1995-Ver-e-dizer-Malinowski.pdf. Acesso em 29 nov. 2019.

SAMAIN, E. Os riscos do texto e da imagem - Em torno de Balinese character (1942), de Gregory Bateson e Margaret Mead. **Significação**: Revista De Cultura Audiovisual, (14), 2000,

p. 63-88. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90617>. Acesso em: 25 set. 2019.

SAMAIN, E. As “Mnemosyne(s)” de Aby Warburg: entre antropologia, imagens e arte. **Revista Poiésis**, n.17, jul., 2011, p. 29-51. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/27032>. Acesso em: 9 mai. 2019.

SAMAIN, E. As peles da fotografia: fenômeno, memória/arquivo, desejo. **Visualidades**, Goiânia, vol.10, n.1, 2012, p.151-164. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/23089>. Acesso em 19 jan. 2023.

SAKURAI, C. **Imigração tutelada, os japoneses no Brasil**. Orientadora: Mariza Corrêa. Tese (Doutorado em Antropologia) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/280717>. Acesso em: 10 set. 2019.

SILVA, C.T. Sobre a interpretação antropológica: Sahlins, Obeyesekere e a racionalidade havaiana. **Revista de Antropologia**, v.45, n.2, São Paulo: EDUSP, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ra/a/qzBrTMxqqFSBfZSDzYcwMRw/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 28 mar. 2022.

SILVA, R. A. Entre “artes e “ciências””: a noção de performance e drama no campo das ciências sociais. **Horizontes Antropológicos**, n. 24, Porto Alegre, p. 35-65, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/GLxbmtS4ZtKGQwHhSmPPxSH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 13 abr. 2023.

SCHECHNER, R. Pontos de contato entre o pensamento antropológico e teatral. **Cadernos de Campo**, n. 20, São Paulo, Ed. USP, p. 213- 236, 2011.

SCHECHNER, R. Pontos de contato revisitado. In: *Revista de antropologia*, São Paulo, Ed. Usp, v. 56, p. 23-66, 2013.

SCHECHNER, R. Antropologia em performance. [Entrevista concedida a] John Dawsey. **GIS – Gesto, Imagem e Som**, São Paulo, v. 3, p. 379-439, 2018.

STRATHERN, M. **Partial connections**. Oxford, Altamira Press, 2004.

SUGIMOTO, Y. *Making Sense of Nihonjinron*. **Thesis Eleven**, Londres, SAGE Publications, n. 57, p.81-96, 1999. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0725513699057000007>. Acesso em: 07 set. 2019.

SUGIMOTO, Y. *Japanese society: Inside out and outside in*. **International Sociology**. SAGE Publishing. v. 29, abr/mai., p.191-208, 2014. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0268580914530416?icid=int.sj-abstract.similar-articles.1>. Acesso em: 07 set. 2019.

TAKEUCHI, M. Y. O perigo amarelo no Brasil dos anos 40: construindo a imagem do japonês indesejável. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, João Pessoa. **Anais[...]** Associação Nacional de História, 2003. Disponível em: https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548177543_f645546be081dd883ec4307115311116.pdf.

Acesso em: 19 out. 2019.

TAYLOR, D. **O arquivo e o repertório**: performance e memória cultural nas Américas. Trad. Eliana Lourenço de Lima Reis, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

TURNER, V. *Dewey, Dilthey and Drama: an essay in the anthropology of experience*. In: **The anthropology of experience**, Chicago, University of Illinois, 1986, p. 33-44.

TURNER, V. *Betwixt and between: o período liminar nos ritos de passagem*. In: **Floresta de símbolos**, Niterói, Ed. UFF, 2005, p. 137-158.

TURNER, V. Liminal ao liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual. Um ensaio de simbologia comparativa. Trad. Herbert Rodrigues e Evelise Paulis. **Mediações**. Londrina: PPGCS/UEL, v. 17 n. 2, p. 214-257, 2012. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/14343/11951>. Acesso em: 22 nov. 2022.

TRUONG, A. H. *Framing cosplay: how “layers” negotiate body and subjective experience through play*. **Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific**, n. 32, jul. 2013. Disponível em: <http://intersections.anu.edu.au/issue32/truong.htm>. Acesso em: 15 abr. 2021.

VELHO, O. De Bateson a Ingold: passos na constituição de um paradigma ecológico. **Mana**, p. 133-140, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/h5sZwTCpvbRtpyCky33YqTK/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 19 fev. 2023.

WAJCMAN, J. **TechnoFeminism**. Cambridge, Polity Press, 2004.

WHAT is Comic Market. *Tóquio: Comic Market*, 2014. Disponível em: <https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf>. Acesso em: 20 04 2021.

WINGE, T. *Costuming the imagination: origins of anime and manga cosplay*. **Mechademia**, v. 1, p. 65-76, 2006. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/368597/pdf>. Acesso em: 27 jun. 2022.

WINTERSTEIN, C. P. **Mangás e animes**: sociabilidade entre cosplayers e otakus. Orientador: Luiz Henrique de Toledo. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/193?show=full>. Acesso em: 10 jun. 2022.

APÊNDICE A

Formulário de interesse em participação na pesquisa “Ser *cosplay*: debates acerca da relação entre representação e modos de olhar as imagens”.

Gostaria de convidar os *cosplayers* a participar da pesquisa de doutorado em Ciências Sociais Unesp/Fclar, “Ser *Cosplay*: debates acerca da relação entre representação e modos de olhar as imagens”.

Nesta pesquisa qualitativa e etnográfica, buscamos refletir sobre as diversas possibilidades do que é ser *cosplayer* e de como as experiências e histórias de vida dos praticantes de *cosplay* modificam não apenas suas práticas individuais, como também o próprio sentido do que é ser *cosplayers*. A experiência de realizar um *cosplay* é individual, mas o aprendizado é coletivo, tanto em relação à montagem (preparação do *cosplay* – dicas e auxílio de outros *cosplayers*) quanto na relação entre o *cosplayer* e o contato com o público. Ao fazer um *cosplay* em um evento ou ao compartilhar fotografias de seus *cosplays* nas redes sociais, os *cosplayers* se relacionam com lugares, pessoas e olhares diversos. Através destas relações observaremos as diversas expressões estéticas possíveis na prática de *cosplay*, como estas foram olhadas pelo público e quais as relações de poder que ocupam esses espaços.

Justificativa: o interesse em pesquisar sobre a prática de *cosplay* no Brasil surgiu em 2009, durante a graduação em Ciências Sociais, e se estendendo pelo mestrado e doutorado. Ao longo da trajetória de pesquisa na companhia dos *cosplayers*, percebi a recorrência dos debates sobre o que qualifica um *cosplay*. Para além da definição de que *cosplay* é “vestir-se e comportar-se como um personagem”, foram observados o surgimento de termos e classificações (como *cosfoda*, *cosfail*, *cosputa*, *cospreto* e *cospobre*), observações sobre os diversos estilos de fazer *cosplay* (*mashup*, *gender berder*, *crossplay*, *cosplay* de armário) e sobre as escolhas amplas dos personagens, assim como as possibilidades de adaptações e releituras. A partir de 2014 surgiram diversas campanhas como o Respeite o *cosplay* e o Meu *cosplay*/minhas regras, que apontavam para as situações de preconceito, assédio e *bullying* com os praticantes de *cosplay*. Nos anos seguintes, diversos *cosplayers* se posicionaram contra uma reportagem que associava a prática de *cosplay* à problemas de identidade (2015) e frente a representação estereotipada de um personagem *otaku* e *cosplayers* em uma novela (2017). Ser *cosplay* envolve mais do que “parecer um personagem”. Através da prática, os *cosplayers* se relacionam com pessoas, instituições, lugares, histórias e seus imaginários. As possibilidades da prática de *cosplay* não se limitam à idade, gênero, raça, classe social ou região, mas são atravessadas por essas questões a medida que são corporificadas e compartilhadas com o público.

Como a pesquisa está sendo realizada: A partir dos debates no campo da antropologia da performance e da experiência, colocando ênfase na relação entre performer e público, consideramos que as experiências vividas unem o individual ao coletivo, corporificando memórias e histórias que nos dizem muito sobre nosso contexto social. Por se tratar de uma pesquisa que envolve tanto os locais físicos quanto os virtuais, utilizamos na metodologia aportes da etnografia digital, considerando os debates sobre redes e campos digitais, assim como questões éticas específicas a esse modo de pesquisa.

Tempo de duração desta etapa da pesquisa: fevereiro a maio de 2021

Propõe-se que haja ao menos um encontro por videoconferência para conversar sobre:

- **Cosplay:** o participante apresenta de 3 a 5 fotografias de *cosplays* realizados, indicando: onde e quando foi realizado; como foi o processo de montagem e escolha do *cosplay*; e qual a reação e comentários do público.

- **Relações entre cosplayers:** quais são os espaços de diálogo e troca de saberes sobre *cosplay* que você participa? Como são as relações pessoais entre *cosplayers* nesses espaços?

As conversas serão realizadas por Messenger, Google Meet ou e-mail, de acordo com o andamento da pesquisa.

Quem pode participar: pessoas que fazem ou já fizeram *cosplay*.

Menores de 18 anos precisam da autorização dos pais ou responsáveis. Estes, deverão participar da conversa por videoconferência para esclarecimentos sobre a pesquisa e para registro de consentimento e assentimento inicial. O responsável tem o direito de acompanhar toda e qualquer forma de comunicação entre pesquisador e pesquisado, podendo solicitar acesso às informações quando achar necessário. Por se tratar de uma pesquisa que envolve materiais compartilhados em redes sociais, os consentimentos sobre as informações, imagens e qualquer tipo de informações relativas aos participantes serão conversadas em cada situação específica e de modo frequente. Desta forma, o contato com os responsáveis pelos menores de 18 anos será recorrente enquanto durar a pesquisa.

Limite de participantes: 25 pessoas

Previsão de publicação dos resultados da pesquisa: 2023

Os participantes têm plena liberdade em retirar-se da pesquisa a qualquer momento. Será mantido o sigilo e privacidade dos participantes da pesquisa, seja pessoa ou grupo de pessoas, durante todas as fases da pesquisa, exceto quando houver sua manifestação explícita em sentido contrário, mesmo após o término da pesquisa. Os participantes terão acesso aos resultados da pesquisa e ao registro do consentimento sempre que solicitado.

Após o preenchimento do formulário de interesse, entrarei em contato por e-mail para agendamento da conversa por videoconferência.

E-mail: isis.nagami@unesp.br

Facebook: <https://www.facebook.com/isis.nagami.5>

Caso tenha dúvidas ou sugestões, vocês podem enviar mensagens no Facebook.

1. Nome.
2. Idade.
3. Cidade, Estado.
4. Há quanto tempo pratica e como conheceu o *cosplay*?
5. Quais são os lugares em que você já apresentou seu *cosplay*?
6. Quais são as redes sociais que você costuma usar para compartilhar seus *cosplays*?
7. Entre os *cosplays* realizados, quais tiveram uma repercussão que você considera como negativa? Quais foram os comentários e reações do público?
8. Entre os *cosplays* realizados, quais tiveram uma repercussão que você considera como positiva? Quais foram os comentários e reações do público?
9. E-mail para contato