

# A ESPACIALIZAÇÃO DA CULTURA *COSPLAY* NA CIDADE DE GOIÂNIA-GO

Yhanka Jesus Louza<sup>1</sup>

## Resumo

Este artigo pretende apresentar e contextualizar o *cosplay* na cidade de Goiânia, buscando compreender como essa manifestação cultural espacializa-se na metrópole como um processo inerente à dinâmica e a sinergia contemporânea do espaço metropolitano que possibilita a diversidade cultural. O objetivo central é evidenciar essa espacialização da cultura *cosplay*, e seus significados no contexto urbano. A metodologia envolveu trabalho de campo em eventos de cultura pop, e entrevistas com *cosplayers* de Goiânia no intuito de conhecer a realidade da ação desse grupo, suas motivações, e identificação dos sujeitos.

**Palavras-Chave:** Cultura *Cosplay*; Goiânia; Espacialização

## THE SPATIALIZATION OF THE *COSPLAY* CULTURE IN THE CITY OF GOIÂNIA-GO

## Abstract

This article intends to present and contextualize *cosplay* in the city of Goiânia, trying to comprehend how this cultural manifestation spatializes in the metropolis as a process inherent to the dynamics and to the contemporary synergy of the metropolitan space which makes cultural diversity possible. The central objective is to evidenciate this *cosplay* culture spatialization and its meanings in the urban context. The methodology involved field work in pop culture events and interviews with *cosplayers* from Goiânia in order to know the reality of the action of this group, its motivations and identification of the subjects.

**Keywords:** *Cosplay* Culture; Goiânia; Spatialization

## LA ESPACIALIZACIÓN DE LA CULTURA *COSPLAY* EN LA CIUDAD DE GOIÂNIA-GO

## Resumen

Este artículo pretende presentar y contextualizar el *cosplay* en la ciudad de Goiânia, buscando entender cómo esta manifestación cultural se espacializa en la metrópoli como un proceso inherente a la dinámica y la sinergia contemporánea del espacio metropolitano que possibilita la diversidad cultural. El objetivo central es destacar esa espacialización de la cultura del *cosplay*, y sus significados en el contexto urbano. La metodología implicó un trabajo de campo en eventos de cultura pop, y entrevistas con *cosplayers* de Goiânia para conocer la realidad de la acción de este grupo, sus motivaciones, y la identificación de los sujetos.

**Palavras Clave:** Cultura *Cosplay*; Goiânia; Espacialización

---

<sup>1</sup> Mestra em Geografia pela Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: [yylouza.geo@gmail.com](mailto:yylouza.geo@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

O *cosplay* pelo olhar geográfico é um movimento cultural que consiste na prática em vestir trajes e interpretar personagens fictícios. A palavra “*Cos*” (costume) e “*play*” (Brincar) são abreviações originárias da língua inglesa e que são uma tradução para a palavra japonesa “*kosupure*”, ambas possuindo o mesmo sentido de classificar tal prática que é considerada uma brincadeira de se vestir. Para a palavra “vestir” já havia a existência de um termo em japonês: *kosu*. Em diversas tentativas, o jornalista Nobuyuki Takahashi e seus colegas da universidade buscaram criar um termo em japonês que expressasse o verdadeiro espírito da prática. Foram numerosas tentativas de combinações e abreviações de palavras para que finalmente o termo *kosupure* surgisse, *kosu*= vestir e *pure*=brincar. Este termo então passou a ser traduzido por *cosplay*, e tal prática a ser assim conhecida mundialmente.<sup>2</sup> A cultura *cosplay* se torna então uma hibridação entre o Japão e EUA.

Nesse sentido, o *cosplay* é uma prática cultural que consiste em se divertir e gerar entretenimento, se utilizando do vestir e da interpretação de personagens oriundos da ficção, como desenhos animados, games, animê<sup>3</sup>, mangás<sup>4</sup>, filmes, livros, HQ’s etc. A exemplo destes personagens e que geralmente são os mais vistos e escolhidos para a prática do fazer *cosplay* nos eventos de cultura pop, temos Batman, Coringa, Mulher Maravilha, Arlequina, Darth Vader, Harry Potter, Goku, Naruto, sendo estes pertencentes as mais diversas narrativas.

Esta cultura catalogada como cultura *pop*<sup>5</sup> despertou o interesse de pesquisas em diversos campos da ciência e arte, como: comunicação, literatura, psicologia, artes cênicas e outros. Pesquisas na área da cultura como a desenvolvida por Chen (2007) que aborda estudos de caso dos adolescentes em Taiwan e problematiza a visão superficial que se tem do *cosplay* como uma subcultura e a pesquisa de Wang (2010) que procurou compreender o porquê o *cosplay* é um movimento tão popular na China, em que movimentou organizações, clubes, eventos e um mercado financeiro em torno dessas práticas.

<sup>2</sup> Disponível em <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>. Último acesso em julho de 2021. Informações encontradas neste site também compõem outros sites que abordam o mesmo assunto.

<sup>3</sup> Animação produzida por estúdios japoneses.

<sup>4</sup> História em quadrinhos no estilo japonês.

<sup>5</sup> Segundo Bedinote et. al (2020, p. 11) a Cultura Pop é: “um conceito amplo e genérico que envolve diversas produções e produtos tais como Música, Quadrinhos, Cinema, Animação, *Games* e *Cosplay*”.

A organização do *cosplay* e a sucessão anual das suas práticas revelam que não é somente um submovimento da cultura pop, mas sim uma prática cultural consolidada (Wang, 2010). Como uma cultura que se adapta bem ao dinamismo do espaço urbano, o *cosplay* organiza-se e passa a integrar o cotidiano do mesmo. Na metrópole encontra-se um espaço multiforme, heterogêneo, produzido pelo homem através de culturas, consumo, política, estilos, comunicação, propício para uma cultura contemporânea se evidenciar.

Espaço urbano este que é vivido e transformado pelos sujeitos pesquisados através de relações e experiências subjetivas guiadas pela cultura. Conforme Kozel (2007, p.117), “o espaço não é somente percebido, sentido ou representado, mas também vivido, as imagens que as pessoas constroem estão impregnadas de recordações, significados e experiências”.

Os sujeitos inseridos no *cosplay* se deslocam por Goiânia, e vão de encontro uns com os outros em eventos de cultura pop, muitas das vezes já vestidos em seus trajes, que notoriamente fogem de uma indumentária do cotidiano. É na ação de deslocar-se e habitar diversos espaços pela cidade que os *cosplayers* praticam sua existência no espaço geográfico, estabelecendo uma relação que Dardel (2015, p.1), reconhece como “*geograficidade*”; transformando-o, conferindo um novo significado, valores e perspectiva.

Tuan (2013, p. 62), aponta que “O homem, como resultado de sua experiência íntima com seu corpo e com outras pessoas, organiza o espaço a fim de conformá-lo a suas necessidades biológicas e relações sociais.” Dotados de sentimentos de identificação e admiração pelos personagens que selecionam para fazer *cosplay*, os *cosplayers* ocupam periodicamente espaços que em suas percepções se tornam palcos e cenários para performarem.

Essa cultura se popularizou em grandes centros de aglomerações e metrópoles, ressignificando a paisagem urbana. A paisagem urbana não pode ser definida apenas pelo o que os nossos olhos veem, mas também pelo que sentimos, Bonametti (2020) afirma:

As paisagens urbanas não devem ser lidas somente por meio daquilo que vemos, mas também por meio daquilo com que nos identificamos; por meio daquilo que não conseguimos ver, mas sentimos; enfim, por meio de tudo o que nos ajuda a ter sensações ou, ainda, por meio de tudo o que torna a visão possível que nos faz ver mais do poderíamos ver.

Sabe-se que esse movimento foi estudado em outras áreas que não são da ciência geográfica e que são estudos em outras escalas, como no Japão, China e Estados Unidos, nesse sentindo o estudo da cultura *cosplay* em centros urbanos brasileiros pelo olhar geográfico se

torna inovador. Isso permite a percepção que essa prática cultural utiliza das cidades modernas, urbanas e cosmopolitas para se disseminar.

O conceito urbano é abordado a partir de diferentes perspectivas, sendo discutido por diversos autores e teorias. Walter Benjamin por meio da poética e do *flâneur* de Baudelaire na Paris do Segundo Império, nos permite visualizar a partir de suas interpretações uma imagem benjaminiana da cidade moderna. Benjamin delineia suas concepções críticas sobre a modernidade e a cidade, realizando “radiografias” da mesma, no intuito de compreender além do visível, gerando imagens urbanas.

Por meio de imagens – no limiar entre a consciência e o inconsciente – é possível ler a mentalidade de uma época. É essa a leitura que se propõe Benjamin enquanto historiógrafo. Partindo da superfície, da epiderme de sua época, ele atribui à fisionomia das cidades, à cultura do cotidiano, às imagens do desejo e fantasmagorias, aos resíduos e materiais aparentemente insignificantes a mesma importância que às “grandes ideias” e às obras de arte consagradas. Decifrar todas aquelas imagens e expressá-las em imagens “dialéticas” coincide, para ele, com a produção de conhecimento da história. (BOLLE, 2000, p.43).

O imaginário *cosplay* e a paisagem urbana se conectam de forma mais intensa na década de 1990<sup>6</sup>, mas não existe comprovação científica sobre seu surgimento, sabe-se que *o cosplay* surgiu no Japão e se difundiu nos EUA, porém não se pode dizer um momento exato em que tal atividade teve seu início, NUNES (2015, p.30) afirma que:

A historiografia do *Cosplay* ainda não está completamente traçada e a cronologia de certos fatos decisivos para a expansão desta prática não é unânime entre os pesquisadores de cultura pop japonesa. (NUNES, 2015, p.30).

O cinema é um espaço que amplia o imaginário dos *cosplayers*<sup>7</sup>, em 1939 ocorre a 1º World Science Fiction Convention, na cidade de Nova York, na qual um casal de jovens, Forrest J. Ackerman e Myrtle R., surgiram fantasiados, a partir desse evento a prática se expandiu, e surgiu assim os *masquarades*, concurso que permitia que pessoas vestidas de personagens fictícios pudessem também interpretá-los. (FLYYN, 1986, p.54)

Por intermédio de levantamentos bibliográficos é perceptível que nos últimos dez anos houve o interesse em investigar sobre este tema relacionado à cultura contemporânea, tanto em nível nacional, quanto internacional. Nitidamente o *cosplay* tem sido reconhecido por todo o

<sup>6</sup> Disponível em <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>. Último acesso em julho de 2021.

<sup>7</sup> Pessoas que praticam a atividade *Cosplay*.

mundo, fazendo parte dos efeitos da globalização. E tem como espaço privilegiado da sua manifestação a metrópole contemporânea.

A cultura *cosplay* se difere de outros movimentos como o carnaval e bailes de máscaras, que são tão tradicionais, memoráveis ao longo da história, e que também se utilizam de máscaras e fantasias no intuito de promover brincadeira e descontração. Já os *cosplayers* não apenas se vestem, mas também performam, buscando atuar como os personagens escolhidos, e desenvolvem o interesse por interpretar fielmente os trejeitos, que seriam no caso a forma como o personagem age, se locomove e gesticula.

Após a expansão da cultura *cosplay* no Japão e EUA, a prática se difundiu por diversos cantos do mundo e consequentemente chegou ao Brasil. A partir do crescimento editorial de mangás e da elaboração audiovisual dos animes, principalmente nos meados de 1990, a prática *cosplay* passa a criar raízes no Brasil. De acordo com Flynn (1989, p.53), a convenção brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (MangaCon), que ocorreu em São Paulo, é considerada o primeiro evento no país em que jovens surgiram como *Cosplayers*, e que ocorreram exposições de animês e comercialização de mangás.

“De 1996 até hoje, os eventos se expandiram por todo país, especialmente pelas capitais, mas há também indicativos desses encontros sobretudo no interior paulista.” (NUNES, 2015, p.36). Estes encontros no interior do estado de São Paulo acontecem em variadas cidades, tendo como exemplo a cidade de Santo André, no ABC paulista.<sup>8</sup> No interior do estado de Goiás, sabe-se empiricamente que uma das poucas cidades onde existe a ocorrência de eventos de cultura pop que reúnem *cosplayers* é a cidade de Anápolis, situada à cinquenta quilômetros da capital goiana. Há informações sobre o acontecimento de diversos eventos em todas as regiões brasileiras, sobretudo nas grandes metrópoles e capitais.<sup>9</sup>

São Paulo como espaço propício para esta cultura contemporânea, deu à mesma certa visibilidade, bem como permitiu que redes fossem formadas desde ali, ampliando o *cosplay* para outros centros urbanos, como por exemplo, Goiânia. Assim como demais grupos culturais existentes na capital, o *cosplay* contribui para a diversificação de identificações, produz localmente redes de sociabilidade, cria circuitos de trocas de informação, enfim, produzem cultura.

<sup>8</sup> Disponível em <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php?start=4>. Último acesso em setembro de 2020.

<sup>9</sup> Disponível em <https://www.alternativanerd.com.br/calendar/>. Último acesso em setembro de 2020.

O objetivo do artigo é desvelar a cena *cosplay* na capital goiana, investigando como tal cena se espacializa nesta capital e buscando perceber que a mesma não está distante dos processos culturais de outras metrópoles, assim como as possibilidades e facilidades que cidades consideradas metrópoles podem trazer para que esse grupo cultural habite seus espaços. Para isso os objetivos específicos são: 1). Identificar os cenários da cultura *cosplay* nas cidades de Goiânia; 2) Analisar a espacialização da cena *cosplay* na cidade de Goiânia. A escala temporal da pesquisa é entre os anos de 2018 a 2019 durante o trabalho de conclusão de curso da autora; 3) Entrevistar praticantes do *cosplay*.

## ÁREA DE ESTUDO

### Procedimentos Metodológicos

Para o desenvolvimento da pesquisa se utilizou de etapas e procedimentos metodológicos, com a finalidade de alcançar os objetivos propostos. A primeira etapa da pesquisa foi a catalogação dos eventos anuais do movimento *cosplay* da cidade de Goiânia, para isso se utilizou dos sites de organização do movimento *cosplay* disponibilizados nos endereços <https://projetootaku.net/tags/goiania> e <https://www.curtamais.com.br/goiania/tag/anime>.

A segunda etapa da pesquisa consistiu na realização de trabalho em campo, os campos ocorreram em alguns dos locais catalogados. Foram realizados três trabalhos em campo, localizados no SESC Universitário e Colégio Lyceu de Goiânia no ano 2018, e na loja de histórias em quadrinhos Mandrake em 2019.

A terceira etapa da pesquisa foi a realização de entrevistas com os praticantes de *cosplay*, o critério utilizado para a escolha dos entrevistados é o de praticantes que estão sempre inseridos e engajados nos eventos *cosplay* da cidade de Goiânia. Dessa maneira, foram entrevistados cinco *cosplayers* entre 2018 a 2019. Para isso foi elaborado uma entrevista estruturada com dez perguntas.

1. Qual sua idade?
2. Quantos eventos você já participou em Goiânia?
3. Geralmente os eventos ocorrem em que espaços e bairros da cidade?
4. Quais são os significados da indumentária *cosplay* para você?

5. Qual é sua percepção de como é visto quando está indo a caráter para um evento e transita pela cidade?
6. O que é ser *cosplayer* em Goiânia?
7. Você interpreta o *cosplay* como um hobby ou como uma performance que pode gerar renda econômica?
8. O que lhe inspirou a fazer *cosplay*?
9. Quem produz/confecciona seus *cosplays*?
10. Para você o *cosplay* é uma forma de escapismo da realidade?
11. Você criou laços de amizade dentro da cultura *cosplay*?

A partir disso foi possível elaborar a identificação da cena *cosplay*, espacialização e análise do *cosplay* na paisagem de Goiânia.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

As análises e resultados das perguntas realizadas durante entrevistas com os *cosplayers*, identificados respectivamente como 1, 2, 3, 4 e 5, indicam que partindo da pergunta de número um, a respeito da idade dos mesmos, há como resultado a média de 28 anos, sustentando a ideia de que esta é uma cultura, em sua maioria, de jovens adultos que se reúnem em torno de um prazer, gosto estético, características pessoais e sentimentos em comum.

**Quadro 1.** Idade dos praticantes de *Cosplay*.

Cosplayer	Idade
1	28
2	24
3	32
4	22
5	38

Os *cosplayers* entrevistados compõem uma parcela entre os demais adeptos da cultura *cosplay*, que já estão inseridos na prática durante vários anos e são conhecidos pela comunidade por sempre estarem presentes e colaborando em organizações de eventos e demais atividades.

Nos eventos pesquisados em campo, foi evidenciado como há também a parcela de adolescentes e crianças constituindo o *cosplay*, mesmo que em menor quantidade.

Embora a cultura *cosplay* tenha em sua estrutura uma forte ligação com o lúdico - onde as lembranças e os desejos da infância surgem e ganham formas através da brincadeira e performance - esta é uma prática que une jovens, crianças, adultos, portadores de necessidades especiais, diferentes gêneros, em que os podem se divertir e compartilhar interesses em comum, independentemente da idade. No *cosplay* a condição de ser jovem é não finita.

Com relação à pergunta dois, que possui como finalidade compreender a ocorrência e frequência de eventos de cultura pop na cidade de Goiânia, os cinco *cosplayers* relatam já terem participado de diversos eventos na capital goiana, não se lembram de números exatos, mas em torno de dois eventos a cada mês do ano, como é evidenciado:

Santa pergunta! Não faço ideia! São quase dois por mês, há dois anos já! Antes era um por mês. Faço *cosplay* há cerca de sete anos em eventos... Realmente, perdi as contas. – *Cosplayer 5*.

Não me lembro agora de quantos já fui, mas já foram mais de quinze por ano. – *Cosplayer 3*.

Destarte, é possível concluir que ocorrem eventos durante todo o ano. Dentre estes eventos, o mais tradicional na cidade é o *Anime-Hai*, que surgiu no ano de 2007, sendo sua primeira edição realizada no Colégio Lyceu de Goiânia, com um público superior a três mil pessoas. Com mais três edições respectivamente nos anos de 2009, 2010 e 2012, no último ano de 2017 o evento retornou suas atividades com uma edição comemorativa de dez anos, que ocorreu onde tudo começou.<sup>10</sup>

A fim de elucidar os locais em que acontecem tais eventos e encontros, bem como onde estes se espacializam pela cidade, a terceira pergunta da entrevista traz como resposta dos *cosplayers*, em maior número, a menção em comum dos mesmos espaços. Como por exemplo parques pela capital goiana, praças, asilos, orfanatos, hospitais, escolas, e a Vila Cultural Cora Coralina.

Os eventos geralmente são em colégios, pois dá para utilizar as salas de aulas como uma sala temática geek, como uma sala de games, sala de kpop, sala Harry Potter. Já teve sim eventos em local público, seria mais em parques como Vaca Brava e Flamboyant, porém é um evento mais para conversar com amigos. – *Cosplayer 4*.

<sup>10</sup> Disponível em <http://animehai.com.br/historico/>.

Normalmente os organizadores alugam escolas ou faculdades, esses são os mais comuns. Quando o evento envolve filantropia, costuma ser em locais públicos, parques Vaca Brava, Flamboyant, praças, hospitais como o HUGOL, asilos, orfanatos. Tem a Vila Cultural Cora Coralina também. – *Cosplayer 5*.

Os locais apontados pelos entrevistados revelam que estes eventos, se situam em grande parte nas regiões centro e sul da capital goiana, regiões estas que costumam ser de fácil acesso e possuem maiores opções de espaços e infraestruturas. Outros eventos além do *Anime-Hai* também acontecem pela cidade, nos diversos locais mapeados, como o *Sesc Geek*, *Anime Gyn Festival*, *Geek Gyn Festival*. Vale lembrar que estes eventos não são específicos para os *Cosplayers*, mas sim eventos que reúnem as diversas faces do mundo *geek*, *otaku* e *cosplay*.<sup>11</sup>

Parte essencial da cultura *cosplay* e que torna possível que a “mágica” aconteça, as indumentárias carregam consigo significações e simbologias, a partir do personagem que a utiliza nas diversas narrativas ficcionais. Por tanto, a quarta pergunta questiona aos entrevistados o que estas indumentárias significam para cada um deles, quando estão fazendo *cosplay*. Apesar de respostas diferentes levando em conta a subjetividade de cada *cosplayer*, não por acaso, as repostas são unânimes ao indicarem que optam por se vestir conforme personagens que possuem afinidade e representam seus ideais.

Sentir o personagem, ter a oportunidade de viver algumas horas no universo paralelo dele e fazer com que as pessoas reconheçam em nós aquilo que na verdade temos por dentro. É o momento de demonstrar de fato o que aquele *cosplay* de inspira e porque ele é tão especial. – *Cosplayer 1*.

A neste caso é um elemento simbólico fundamental na definição da identidade, assim como um meio não verbal de comunicação deste grupo sociocultural. Sendo no *cosplay* esta indumentária muito ligada ao termo traje, que “frequentemente identifica elementos corporais e modificações que indicam papel ou atividade social ‘fora do dia a dia’”. (EICHER; HIGGINS, 1992, p.10, tradução da autora). Portanto, se tornando esse traje para eventos e encontros, uma prioridade na comunicação não verbal de uma identidade, que subsequente pode vir a se tornar verbal.

Em relação aos olhares curiosos que os *cosplayers* recebem ao transitar pela cidade, afinal por estarem vestidos como personagens fictícios, acabam por quebrar com o habitual do cotidiano, a pergunta cinco pretende apreender como os entrevistados se sentem ao serem vistos por outros transeuntes. Em maior parte dos resultados, os praticantes do *cosplay* se divertem e gostam de ser observados, porém, alguns preferem ser discretos e usarem suas vestimentas

<sup>11</sup> Calendário de eventos. In: Projeto Otaku. Goiânia Disponível em <https://projetootaku.net/tags/goiania>.

apenas ao chegarem no local do evento. “As pessoas olham com surpresa, mas eu adoro. Me divirto quando entro em algum lugar e as pessoas veem algo que elas não esperavam ali”. (*Cosplayer 3*).

Ao serem questionados com a sexta pergunta, que procura entender como é praticar a cultura *cosplay* em Goiânia, os sujeitos pesquisados expõem em grande parte de suas respostas, que a maneira como a prática acontece na capital goiana não se distingue com relação à outras metrópoles, porém a grande dificuldade apontada é a de encontrar determinados materiais para a elaboração do *cosplay*, como por exemplo o látex. “A diferença pode ser desde a falta de material ou inacessibilidade dele, um exemplo recente foi que precisei comprar látex e não encontrei em Goiânia pedi pra um amigo me enviar do Rio de Janeiro”. (*Cosplayer 2*). “Ser *cosplayer* em Goiânia é o mesmo que em outros estados, porém aqui temos uma dificuldade em conseguir material bom e barato para confecção”. (*Cosplayer 4*).

Alguns *cosplayers* por falta de recursos acabam também optando por criarem seu *cosplay* com materiais mais em conta como por exemplo TNT, tipo de material conhecido como não tecido, e outros materiais que possuem em casa.

A sétima pergunta da entrevista, tem o intuito de descortinar a prática da cultura *cosplay* e sua possível extensão para uma atividade que gere uma renda extra. Nesse sentido os *cosplayers* relatam que a essência de praticarem o *cosplay*, é sim por hobby e pleno prazer, porém às vezes esta brincadeira de se vestir como personagens de narrativas ficcionais se estende para uma atividade remunerada, como é salientado pela *Cosplayer 3*, “Sou por hobby, mas graças a isso, já fiz alguns trabalhos remunerados. Seja para revistas, redes de cinemas, aeroporto...”.

Desta maneira, por vezes os *cosplayers* são contratados para animar festas, pré-estreias de filmes no cinema e ações comerciais. Para atender estas atividades remuneradas e também filantrópicas, um conjunto de *cosplayers* goianos criaram o grupo “*Cosplay Classe A*”, que se dispõe a realizar os trabalhos já mencionados.

A *Cosplayer 5* ainda relata que a prática *cosplay*, desde o início se confunde com seu trabalho de professora. “Faço *cosplay* de Edward Elric, do anime Fullmetal Alchemist em algumas das minhas aulas de Química, pois o personagem tem uma relação com a ciência e história da química”.

Na oitava pergunta do questionário busca-se entender as motivações que levaram estes cinco sujeitos a iniciarem suas experiências com o *cosplay*. A identificação com os diversos

personagens de filmes, HQ's, mangás, animes, série e games é verificada como o principal estímulo para adentrar neste universo e se tornar, mesmo que por algumas horas, o personagem de alguma narrativa.

Enxergar nesta cultura um meio de ajuda para algumas áreas de suas vidas pessoais, também é uma motivação mencionada por dois cosplayers, que avistaram como fazer cosplay permite desenvolver habilidades e conseguir deixar de lado o sentimento de timidez, como é destacado:

A inspiração de ser cosplayer veio quando me tornei professor e notei minha capacidade de improvisar nas aulas e o quanto sou capaz de criar roupas e acessórios pra utilizar em algum cosplay. Assim que meus amigos viram, me solicitaram a possibilidade de fazer pra eles também e assim permaneço. (*Cosplayer 1*).  
Sempre tive dificuldade de falar em público, vi no cosplay uma oportunidade de me livrar desse medo e tem dado certo. (*Cosplayer 2*).

Muito bem elaboradas e sempre que possível fieis às roupas utilizadas pelos personagens, a indumentária cosplay demanda paciência, criatividade, esforço, habilidades artesanais e de costura para que se materializem.

Esta indumentária vem no contexto do *Cosplay*, dar forma através do traje, assim como assume um papel de desdobramento da moda, ao instigar uma competição entre *cosplayers* pelo melhor *cosplay*, a exemplo de Almeida (1995, p.274) que aponta: “o surgimento da moda está vinculado a dois fatores: desejo de competição e hábito da imitação”. Por tanto estendendo tal prática cultural ao consumo de materiais têxteis para a produção dos *Cosplays* e acessórios, que de preferência sejam de boa qualidade e propiciem um bom resultado, ganhando destaque nos eventos.

Para melhor compreender quem são os responsáveis de produzir os cosplays dos entrevistados, a nona pergunta questiona sobre quem está por trás deste processo. Os cinco cosplayers afirmam em suas respostas que ao começarem a fazer cosplay, também começaram a produzir suas indumentárias, ou parte delas. Eles se deparam com a necessidade de iniciar essa produção, seja na junção de roupas já existentes, ou na confecção da roupa, o que acontece em muitos casos, tendo em vista a dificuldade em obter vestimentas que já estejam concebidas e sejam fieis às que personagens fictícios usam.

Os trajes e acessórios são por sua vez são confeccionados através de costureiras escolhidas pelos *cosplayers*. Alguns relatam possuir costureiras na família e que isso facilita, pois podem “ficar de olho”, acompanhando a confecção, e garantir a semelhança com o personagem. É também constado na pesquisa, casos onde os próprios *cosplayers* aprendem a

confeccionar seus indumentos, e alguns acabam se tornando *cosmakers*; profissionais que criam exclusivamente roupas de *cosplay*, não somente para si, mas também para outros *cosplayers*, como exposto pelo *Cosplayer 4*:

Como eu comecei *cosplay* a muito tempo, na época não tinha local próprio para poder comprar, então eu que corria atrás e pedia para a senhora que morava na frente de casa para costurar algo, mesmo ela não entendendo o que seria aquilo. Hoje em dia eu que produzo tudo, espada, armadura, roupa, peruca... Caso eu não consiga, tenho amigos *cosmakers* que podem me auxiliar na produção.

A relação do *cosplay* com o lúdico já mencionada anteriormente, conectada com a brincadeira de se tornar um super herói, um bruxo ou qualquer outra figura da ficção, despertou o questionamento presente na pergunta de número de dez, que possui a intenção de entender a separação que os *cosplayers* fazem entre o real e o ficcional e como esta prática pode eventualmente ser uma maneira de escapismo da realidade, observando até que ponto os *cosplayers* levam tal brincadeira como real.

Todos os cinco entrevistados afirmam ter clara a divisão entre o cotidiano da vida real e a ficção, mas que o momento de se vestir com um *cosplay* e estar em eventos é sim de relaxamento e desligamento de problemas de suas vidas pessoais. Conforme a *Cosplayer 4*, “é um momento onde consigo me desligar da realidade, encarnar um personagem que gosto muito, assim como outras pessoas possuem suas distrações para descansar, essa é a minha e não vejo problemas”.

Como já visto anteriormente, o *cosplay* enquanto cultura surge através do desejo de materializar personagens presentes em narrativas ficcionais. Narrativas estas produzidas tanto em histórias em quadrinhos, como em mangás, HQ’s, animês, desenhos animados, filmes. Todas apresentando signos, universos imaginários que já ocupam mentes humanas há um bom tempo.

Fugir da realidade seria entrar nesse mundo imaginário, onde no caso o *cosplayer* ao se caracterizar de acordo com algum personagem, está de alguma forma, mesmo que por um momento, tentando viver a realidade daquele personagem.

Como por exemplo um *cosplay* de *Harry Potter*, o *cosplayer* não pode realizar as magias que existem no mundo imaginário da série de alta fantasia, mas ao se vestir como o personagem, ao ter a varinha como acessório de sua indumentária, o *cosplayer* se sente inserido neste mundo de fantasia.

A última pergunta do questionário não por acaso, pretendeu perceber por meio das respostas dos cosplayers, como eles se relacionam entre si, enquanto estão envolvidos por uma prática cultural que busca diversão, entretenimento e estimula uma disputa nos concursos de melhores *cosplays* durante os eventos. As respostas entre eles variaram, expondo que há sim vínculos fortes por parte de alguns cosplayers, mas alguns ainda sentem que falta união e ocorrem desavenças quando o assunto é ter o cosplay mais bem feito e considerado o mais bonito. A *Cosplayer 5* comenta:

Tem muitas picuinhas, mas eu tenho amigos ali que eu sei que são realmente amigos de verdade! Então assim, não é só dentro do evento as amizades, a gente está no evento e fala assim: “gente esse evento aqui não tá legal...”, aí ficamos lá 30 minutos e fomos para o shopping, ficar na praça de alimentação tomando sorvete contando piada, conversando, rindo de bobagens. Esse grupinho de amigos conversando e convivendo dentro do próprio evento é uma desculpa para a gente poder reunir, né? A gente se reúne para se divertir e subir no palco do evento é consequência.

A cultura cosplay, como qualquer outra, é composta por seres subjetivos e que possuem suas maneiras de ser, agir e pensar, podendo estas se diferenciarem de um para o outro, o que de qualquer forma não minimiza a mágica que a sustenta.

Durante toda esta pesquisa, nos momentos de campo em eventos, ao longo das entrevistas, algo que se mostrou como muito intensidade foi a sensibilidade existente entre os *cosplayers*, os laços criados, o sentimento de satisfação em se fazer o que gosta, o entusiasmo em poder se vestir como um personagem e pelo menos naquele momento poder sentir como se fizesse parte das variadas narrativas.

São as pesquisas de campo que permitem um momento mais próximo aos *cosplayers*, momento de ouvir histórias, perceber particularidades em relação ao modo de lembrar, os motivos de escolha dos personagens a serem materializados, e também a relação com o consumo de narrativas, consumo este que NUNES (2015, p.29) identifica como, “consumo simbólico-afetivo, isto é, revestido de significados imateriais e emocionais”.

Sem dúvidas a cultura *cosplay*, os *cosplayers*, e os eventos são carregados de sensibilidades e pluralidades, tendo em vista que durante os campos pude observar a enorme diferença de idades, *uma intensa pluralidade entre os participantes*, todos se divertindo, tirando fotos dos *cosplayers* e compartilhando interesses em comum.

A oportunidade ao acompanhar esta cena através dos campos e realizar entrevistas, foi de perceber como os *cosplayers* são pessoas que se sentem extremamente valorizadas ao serem

reconhecidos, como se mostram solícitos ao cederem um momento para fotos ou rápidas conversas sobre o seu *cosplay*.

Poder estar junto deles e “entrar na brincadeira” permitiu compreender como se desenvolve esta cena na cidade de Goiânia e também de concluir que mesmo ali junto, de fato eu não era um deles.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da cultura *cosplay* auxilia na compreensão de como a mesma surgiu e de que maneira se manifesta por meio dos *cosplayers* e suas indumentárias que habitam a metrópole goiana, conferindo a ela traços da contemporaneidade.

Os trabalhos de campo realizados e os relatos apresentados durante entrevistas se tornam fundamentais para apreender as formas de manifestações do *cosplay*. Tendo como exemplo o modo de influência das narrativas entre os sujeitos pesquisados, as relações pessoais e laços afetivos a partir de interesses em comum, os desafios e técnicas na produção dos trajes, a percepção dos *cosplayers* com relação aos diferentes espaços urbanos que ocupam pela cidade e transformam periodicamente através de suas experiências subjetivas e também como estes são percebidos.

Além de o *cosplay* corresponder a uma prática comunicativa, cultural e voltada para o consumo de narrativas midiáticas, é sobretudo o momento de se desconectarem das responsabilidades do dia a dia, e se sentirem parte de um desenho animado, um filme, mangá, anime, HQ's ou *games*, onde atuam como os personagens, desenvolvendo performances e imitações perfeitas.

A pluralidade e sensibilidade existentes na cultura *cosplay*, permitiu perceber como esta é uma cultura aberta para as diferenças, sejam elas de idade, gênero ou qualquer outra, se tornando uma atmosfera de diversidade e eventualmente se tornando parte intrínseca e essencial na vida dos *cosplayers*, podendo até mesmo se estender para a profissão dos participantes e se tornando parte essencial de suas vidas.

Por tanto, este estudo esclarece a relevância desta cultura que é o *cosplay*, e como suas atividades contribuem na composição da cultura na cidade de Goiânia, tornando significativa sua existência e formas de habitar e transformar periodicamente o espaço urbano em uma espécie de palco, atribuindo a ele teatralidade através de suas performances.

Espera-se que a leitura deste artigo fomente e contribua com os estudos sobre grupos culturais na metrópole goiana, e no conhecimento da cultura *cosplay* tanto em Goiânia como em outras escalas. Esta prática cultural não se extingue apenas no que foi apresentado nesta pesquisa, tendo em vista que se trata de um meio heterogêneo.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Adilson José de. Indumentária e Moda: seleção bibliográfica em português. **Anais do Museu Paulista**, São Paulo, v. 3, n.7, p. 251-296, 1995.

BEDINOTE, T. de. A. FRANCO, M. A. BECKO, L. T. REINKE, A. D. **O que se pesquisa na cultura pop?** In: Vamos falar de cultura pop. Leopoldina –MG, ASPAS, 2020. p. 12.

BOLLE, Willi. **Fisiognomia da metrópole moderna**. 2 ed. São Paulo: EdUSP, 2000.  
BONAMETTI, J. H. Paisagem urbana bases conceituais e históricas. **Terra e Cultura**, nº38, 2020. p. 108-109.

CHEN, J. S. A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Animé/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan. **University of Illinois Press**, Vol. 33, No. 1, 2007.

DARDEL, ERIC. **O homem e a Terra**: natureza da realidade geográfica. (Tradução de Werther Holzer) São Paulo: Perspectiva, 2015.

EICHER, Joanne B.; HIGGINS, Mary Ellen Roach. Perspectives on Dress and Identity. **Clothing and Textiles Research Journal**, Oregon, v. 10, n.4, p. 7-18, 1992.

FLYNN, John L. **Costume Fandom**: All Dressed Up with Some Place to Go! Costuming for Fun and Fandom. **Starlog**, 1989: 53-56.

KOZEL, S. T. Mapas mentais - uma forma de linguagem: perspectivas metodológicas. In Kozel, S., & Gil, S. F., Filho. (Org). **Da percepção e cognição à representação**: reconstruções teóricas da Geografia Cultural e Humanista. São Paulo: Edufro, 2007.  
NUNES, M. R. F. et al. **Cena Cosplay**: Comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. 1 ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

WANG, K. Cosplay in China: Popular culture and youth community. **Lup Student Paper**, 2010.

TUAN, Yi Fu. **Espaço e Lugar**: a perspectiva da experiência. Tradução: Livia de Oliveira. 1 ed. Londrina: Eduel, 2013

*Recebido em 02 de setembro de 2021*

*Aceito em 27 de fevereiro de 2022*

*Publicado em 18 de março de 2022*