

A exibição do *cosplay* no Facebook: as diferentes dinâmicas do eu

*Camila de Nadai*¹

*Henrique Mazetti*²

Resumo

O artigo em questão busca discutir a prática do *cosplay*, no qual os adeptos do *hobby* se caracterizam como seus personagens favoritos, relacionando-a com a experimentação de novas subjetividades e exposição de si no Facebook. Para o estudo, foi feita análise das postagens de duas páginas de *cosplayers* brasileiros e entrevistas semi-dirigidas com os mesmos, na intenção de identificar as diferentes dinâmicas envolvidas no ato de fazer *cosplay*. Foi possível identificar três categorias no estudo, o eu-autêntico que se trata da exibição da própria subjetividade; o eu-*cosplayer* no qual temos a experimentação da alteridade e ainda o eu-*cosmaker*, que por sua vez enfatiza as dinâmicas da produção do *cosplay*.

Palavras-chave: *Cosplay; Subjetividade; Exibição.*

Introdução

Cosplay é um *hobby* que consiste na prática de se fantasiar como personagens – normalmente se referenciando à cultura pop – por vezes os interpretando. A palavra é oriunda do inglês, sendo a junção das palavras *costume* (vestimenta) e *play* (brincadeira). Os *cosplayers*, como são chamados os adeptos dessa atividade cultural, se vestem como personagens de livros, filmes, séries e até mesmo celebridades como Michael Jackson e Lady Gaga, embora o mais comum seja ver *cosplays* de animações e quadrinhos japoneses, chamados respectivamente de animes e mangás.

¹Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da UFV, email: camidenadai@gmail.com

²Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UFV, e mail: mazetti@gmail.com

Essa prática conquista vários adeptos ao redor do mundo, existindo inclusive internacionais, como o *World Cosplay Summit* (WCS), do qual o Brasil já foi três vezes campeão. A competição é realizada entre duplas que se apresentam em palcos, com interpretações elaboradas e seguindo à risca o modo de ser dos personagens escolhidos. São realizadas várias seletivas para escolher a melhor dupla *cosplayer* do país para enviá-los à final realizada no Japão.

O *cosplay* também pode ser visto cotidianamente, em espaços próprios para a atividade. São os chamados animencontros, ou eventos de anime, dedicados especialmente à cultura japonesa relacionada aos animes e mangás, onde os *cosplayers* têm espaço para usar a fantasia e, caso queiram, participar de concursos que os organizadores do evento oferecem.

Mas não é só em eventos presenciais que se vê o *cosplay*. Além dos palcos e animencontros, é visível a exibição do *cosplay* na internet. Utilizando-se das redes sociais, *cosplayers* divulgam suas caracterizações. No Facebook, existem grupos para *cosplayers*, como o *Brazilian Cosplayers United*³, e cresce o número de *fanpages* criadas pelos próprios praticantes, que as dedicam exclusivamente ao *hobby*. Nas fotos publicadas, exibem as caracterizações, futuros projetos de *cosplay* ou simplesmente o processo de confecção de algum acessório ou roupa a ser utilizada.

O presente artigo busca problematizar as diferentes dinâmicas existentes na produção de subjetividade⁴ envolvidas na prática do *cosplay* nas redes sociais, mais especificamente no Facebook. Este artigo tem um caráter de exploração inicial dentro do tema, vinculado ao projeto de Iniciação Científica “A exibição de si mesmo como outro: uma análise do *cosplay* no Facebook”.

O objetivo da pesquisa é tentar entender os diferentes processos de formação do eu através do *cosplay* e exposição deste *hobby* na internet, como e quando eles ocorrem. Uma vez que este fenômeno vem se popularizando, necessita-se de estudos para compreender as dinâmicas envolvidas no ato de se caracterizar como um personagem.

³ <https://www.facebook.com/groups/braziliancosplayers/> Acesso 01/05/2014

⁴Sibilia (2008) entende que existem várias subjetividades, uma vez que são modos de ser e estar no mundo, longe de ter uma essência fixa e imutável. Tomaremos o conceito de subjetividade de forma cultural. Para a autora, toda subjetividade é encarnada em um corpo, mas também necessariamente é embebida em uma cultura intersubjetiva, sendo moldada por questões biológicas e históricas, mas também na interação com os outros e com o mundo. Para ela, quando ocorrem mudanças nesses campos, a experiência subjetiva também se altera em um jogo complexo, múltiplo e aberto.

Durante um estudo exploratório feito no Facebook e a partir de revisão bibliográfica sobre o tema, foram identificadas três diferentes formas de utilizar o *cosplay*. Existe a dinâmica de experimentação de novas subjetividades (NUNES, 2013), na qual os praticantes incorporam traços identitários que não são deles; também temos a forma em que se usa os meios midiáticos para exibição de si mesmo (SIBILIA, 2008), quando o *cosplayer* se expressa por meio do personagem que está caracterizado. Durante a pesquisa exploratória, foi identificada uma terceira forma de experimentar o *cosplay* na internet. Este modo se associa ao produzir uma peça ou roupa para o traje, em que a preocupação com a apresentação de si dá lugar à ênfase do fazer, o que se contrapõe ao que autores como Sibilía (2008) afirmam, ao propor que na contemporaneidade há a desvalorização do *fazer pelo ser*.

Como metodologia, foram identificadas duas páginas de *cosplayers* brasileiros que, em observação inicial, deram indícios de possuírem diferentes dinâmicas de experimentação das subjetividades que envolvem o *cosplay* em suas postagens. Além do levantamento de postagens e análise das mesmas, foram feitas entrevistas com os dois *cosplayers*, donos das páginas “Daysuke’s Place” e “Shirou 8D”. Na primeira parte do artigo, será feita a apresentação da revisão bibliográfica junto às categorias criadas com base na observação, para logo após introduzirmos a análise de algumas postagens e, em seguida, as entrevistas.

Entre eu-personagem e eu-autêntico

Existem diferentes estudos sobre o *cosplay*. Segundo Barboza e Silva (2013) ou ainda Berton e Gehrke (2011), o *cosplay* pode ser entendido como uma motivação para consumo ou grupo de consumo, porque a prática está relacionada a bens culturais. “No processo de escolha de como gastar seu dinheiro e tempo, estas pessoas tomam parte na criação de suas próprias categorias de consumo” (BARBOZA e SILVA, 2013, p. 184). O consumo da cultura pop através do *cosplay* permite identificação com outras pessoas, se configurando também em um processo de sociabilidade que ocorre entre o grupo de consumo. É também uma motivação para consumo segundo Berton e Gehrke (2011), porque o *cosplayer* acaba consumindo outros produtos – que não relacionado à sua vestimenta, como camisas, chapéus, *bottons*, entre outros – para se sentir integrante de um grupo.

Também existe a visão do *cosplay* como processo de sociabilidade (MACHADO, 2009) uma vez que a prática acontece em eventos presenciais. O autor foca na questão dos animencontros e suas dinâmicas próprias: o modo dos frequentadores do evento se vestirem, falarem, entre outros. Segundo o autor:

É possível afirmar que esse processo de sociabilidade ancora-se, a princípio, na relação estabelecida por este grupo de jovens com mangás e animês, o que contribui para a configuração de um determinado *insight*, um novo estilo de vida, uma forma de cultura construída e vivenciada por eles, a qual ajuda a configurar um modo próprio de estar no mundo.

Entre outras abordagens, podemos ver o *cosplay* como produção de subjetividade. Nunes (2013) defende que o ato de fazer *cosplay* não é só vestir uma roupa, mas *ser* o personagem, encarnar suas poses, seu modo de se portar. Assim, o *cosplayer* se distancia de seu eu cotidiano para experimentar um novo modo de ser e agir.

Na produção de subjetividade, há a possibilidade da experimentação de alteridade do ser possibilitada pela fantasia. A autora sublinha como, dependendo da atividade proposta ao *cosplayer* só a caracterização não basta: “durante os encontros, reproduzem não só as roupas de personagens preferidos ou seus acessórios, mas também seus gestos e suas performances” (p. 434). Essa dinâmica se dá nos concursos voltados à prática, na categoria de apresentação tradicional, onde o que está em jogo é a representação congruente com o personagem escolhido. É importante ressaltar que existem outras modalidades, como o desfile *cosplay* em que se avalia a fidelidade da caracterização em relação ao personagem, e a apresentação livre, em que não precisa seguir à risca a narrativa da obra escolhida para o *cosplay*, possuindo então diferentes ênfases.

Na dinâmica das apresentações tradicionais de *cosplay*, há um distanciamento de si, uma vez que se incorpora o personagem. Ainda segundo Nunes:

Mas, por que fazem *cosplay*? Esta primeira questão, bastante óbvia, desvelou alianças e rupturas entre a produção de subjetividades serializadas, acionada por poderosas máquinas de investimentos identitários reconhecidos, e subjetividades singulares – possível quando os inconscientes protestam: “desinvestem-se as linhas de montagem da subjetividade investem-se outras linhas, inventam-se outros mundos” (ROLNIK, 2005, p. 16).

Nesse caso, o *cosplayer* usa a fantasia como forma de experimentar a alteridade, buscando novas formas de experimentação de subjetividades, como se buscasse no *cosplay* uma nova forma de ver a realidade. Ultrapassa os limites da fantasia relacionada ao

personagem. Ou ainda, a própria vestimenta possibilita essa experimentação, como os autores Barboza e Silva (2013) acreditam ao dizer que os bens podem ser uma extensão de nosso *self*, “como quando um troféu ou uniforme permitem que nós acreditemos que podemos ser pessoas diferentes do que seríamos sem eles” (p. 186).

Com base nos autores citados, foi a esse tipo de experimentação de subjetividades que foi criada uma categoria com o nome de eu-personagem, sendo uma faceta que se constrói baseado em uma fabulação. Ou seja, nessa divisão estão os *cosplayers* que experimentam uma nova forma de ser através do personagem que escolheu para se caracterizar.

O ato de mostrar o *cosplay* no Facebook pode ser visto também como exibição de si. Dal Bello (2008) introduz o conceito do “apareSer”, uma dinâmica em que o indivíduo não é julgado de acordo com suas ações, mas sim pelo que ele demonstra ser, como se a vida fosse um espetáculo. “Os corpos-sígnicos, elementos híbridos de imagem, texto e som, atualizáveis em tempo real, não necessariamente remetem ao reflexo de uma alteridade física” (p. 6). Uma vez que no ciberespaço há a necessidade de construir e expressar sua identidade, Recuero (2009) com base na teoria de Sibilía expõe como o fenômeno globalizante, exacerba o individualismo e cria a necessidade de exposição pessoal: “é preciso ser visto para existir no ciberespaço” (p. 27). Seria a exibição narcísica, deixando de lado a potencialidade de experimentação da alteridade.

Sibilía (2008) sugere que na atualidade as subjetividades introdirigidas estão se modificando para as subjetividades alterdirigidas. Ao invés de se voltarem para si mesmas, se voltam para os outros. A autora propõe que nos tempos atuais é necessário exhibir-se para ser e discutir:

Já neste século XXI que está ainda começando, as personalidades são convocadas a se *mostrarem*. (...) percebe-se um deslocamento daquela subjetividade “interiorizada” em direção a novas formas de autoconstrução. No esforço de compreender esses fenômenos, alguns ensaístas aludem à sociabilidade *líquida* ou à cultura *somática* do nosso tempo, onde aparece um tipo de *eu* mais epidérmico e flexível, que se exhibe na superfície da pele e das telas. Referem-se também às personalidades *alterdirigidas* e não mais *introdirigidas*, construções de si orientadas para o olhar alheio ou “exteriorizadas”, não mais introspectivas ou intimistas.

Hoje, o sujeito se constrói ansiando ter visibilidade. Dentro dessa visão, os *cosplayers* buscam direcionar a atenção para sua personalidade através da prática. Embasando-se nas autoras apresentadas, foi criada outra categoria para a prática de *cosplay*

que recebeu o nome de eu-autêntico. Seria uma valorização do visual em detrimento do que se faz. Junto com o eu-personagem, essa seria outra das formas de se experimentar o *hobby*; porém estando ligada à forma de exibição, sejam nos palcos de concursos ou nas fotos tiradas e publicadas em redes sociais.

É possível falar que a lógica da exibição de Sibilia interfere até mesmo na dinâmica do eu-personagem – voltado para a experimentação de subjetividades – quando nos referimos à presença do *cosplay* no Facebook, uma vez que está em jogo a exposição de si. Tanto no eu-autêntico quanto no eu-personagem, na internet se expõe até certo ponto sua intimidade. Sobre o espaço de autoconstrução e exposição da vida privada aos olhares do mundo inteiro na internet, Sibilia problematiza:

A rede mundial de computadores se tornou um grande laboratório, um terreno propício para experimentar e criar novas subjetividades: em seus meandros nascem formas inovadoras de ser e estar no mundo, que por vezes parecem saudavelmente excêntricas e megalomaniacas, mas outras vezes (ou ao mesmo tempo) se atolam na pequenez mais rasa que se pode imaginar.

Além destes dois jeitos de se ver o *cosplay*, no estudo exploratório realizado no Facebook, foram identificados indícios de uma terceira via sobre a qual não foram encontrados estudos relacionados, mas que, incorporando ideias dos teóricos apresentados, é percebido que se contrapõe à lógica de Sibilia (2008) sobre o imperativo da visibilidade. Nessa terceira categoria que problematizo, se encaixam aqueles que se identificam com o conceito da autora mencionada de autor-artesão, entendido como alguém que se foca em uma habilidade que possui; muito embora Sibilia alegue que os que usam a internet se parecem mais com o conceito de autor-artista, que foca na exibição de si, chamando atenção para quem é e não para o que faz.

O artesão é aquele que faz alguma coisa, aplicando sua destreza e seu domínio de uma técnica para exercer um ofício, e como resultado desse trabalho ele produz algo (...). Já o artista não se define necessariamente como aquele que faz alguma coisa, mas como aquele que é alguém (SIBILIA, 2008, p. 151).

Essa nova faceta, identificada pelo conceito de eu-cosmaker, se focaria na confecção de roupas e acessórios, ou seja, no trabalho de produção, utilizando-se de técnicas para isso, o que se afasta da lógica de exibição que a autora defende.

Mesmo que as fotos do processo de feitura de objetos sejam publicadas em uma rede social como o Facebook, o foco está no *fazer* ao invés do *ser*. Segundo as ideias de

Sibilia, o artista venderia sua personalidade, mas o que vemos em algumas páginas de *cosplayers* é a ênfase no que eles fazem ao invés do que eles são, exibindo sua capacidade de confeccionar o *cosplay*.

Buscando identificar os momentos em que aparecem essas três diferentes lógicas do *cosplay* (eu-personagem, eu-autêntico e eu-cosmaker), acreditando que elas podem se manifestar de variados jeitos e contextos, foram escolhidas duas páginas de *cosplayers* brasileiros para o estudo, aprofundado a seguir.

Análise

Para esta pesquisa foi feito inicialmente um estudo exploratório no Facebook, no qual foram observadas páginas de diferentes *cosplayers*. Na intenção de observar as nuances e analisar as categorias já citadas, aprofundando o estudo, duas páginas foram selecionadas, “Daysuke’s Place” e “Shirou 8D”, devido aos indícios de diferentes dinâmicas de experimentação de subjetividade relacionadas ao *cosplay* identificadas na observação inicial.

As páginas escolhidas pertencem aos *cosplayers* Diego Pereira e Júlio César, conhecidos como Daysuke e Shirou, respectivamente. Os dois foram escolhidos pelo perfil que apresenta similaridades entre eles. Primeiramente, os dois têm páginas dedicadas ao *hobby* no Facebook e praticam o *cosplay* da mesma forma, participando de concursos e se apresentando em palcos de animencontros⁵. Ambos têm destaque no cenário *cosplay* de Belo Horizonte, participando frequentemente de concursos realizados dentro do evento Anime Festival. Os dois já ganharam grandes competições: Daysuke representará com sua dupla o Brasil na final do *World Cosplay Summit* (WCS) de 2015, concurso mundial de *cosplay*, e Shirou já ganhou a *Yamato Cosplay Cup* (YCC) na categoria dupla, uma competição que envolve *cosplayers* de diferentes nacionalidades, além de também ter chegado à final brasileira do WCS.

Um se volta mais para exibição do eu-cosmaker, aquele que produz acessórios para as fantasias e foca nas habilidades de produção; o outro usa o Facebook para exposição do *cosplay* em si, dentro das dinâmicas estudadas por outros autores, como Nunes (2013).

⁵ Ressalto que existem outras formas de utilizar o *cosplay*, talvez a grande maioria dos praticantes não possua o costume de se apresentar em palcos, seja de concursos maiores ou os que existem dentro dos eventos de anime.

Foi feito o levantamento de postagens durante o mês de setembro e outubro e, nessa primeira análise, quatro aspectos de análise foram criados, na intenção de identificar os diferentes modos de experimentar o *cosplay* já citados nesse artigo: o eu-autêntico, eu-personagem e eu-cosmaker.

A primeira categoria se refere aos *cosplays* finalizados, na qual incluem-se a postagem de fotos com a caracterização completa, o que enfatizaria o eu-personagem, uma vez que o foco estaria na figura fictícia representada pela vestimenta e acessórios. Em seguida, temos duas categorias que tentam englobar o eu-cosmaker: uma sendo postagens de *making off* - ou seja, publicações de fotos do processo de confecção de alguma peça, desde compra dos materiais até a montagem – e a outra, fotos de peças finalizadas, sejam roupas ou acessórios, mostrando o resultado do trabalho. Mesmo que se entenda que a peça completa é o ponto de chegada da produção, pode acontecer de não se postar o processo anterior, por isso a separação de ambas.

A quarta categoria busca englobar o que é referente ao eu-autêntico, onde foram incluídas postagens de ordem pessoal, que não se referem à experimentação da alteridade ou do produzir alguma coisa, mas sim de acordo com a lógica defendida por Sibilía (2008) ao dizer que os espaços da web são interessantes, “nem que seja porque se apresentam como cenários bem adequados para montar um espetáculo cada vez mais estridente: o show do *eu*” (p. 27). Por exemplo, postagens que falam de projetos de *cosplays* futuros, o que apareceu em ambas as páginas, e um sorteio promovido pelo dono da *fanpage* “Daysuke’s Place”, entendendo que é uma forma de divulgar o trabalho e angariar mais curtidas, já que faz parte das regras do sorteio curtir a página.

Comparação de conteúdo

Na página “Shirou 8D”, foram contabilizadas um total de trinta postagens⁶, sendo a grande maioria, fotos que mostraram exigir um trabalho maior de produção, como a busca por cenários que combinassem com o personagem representado e o registro feito por um fotógrafo, mostrando o esforço em fazer fotos dentro da dinâmica do personagem. Vinte e sete das fotos foram feitas deste modo, por fotógrafos, enquanto uma era uma *selfie* tirada em um cômodo de casa, totalizando vinte e oito publicações na categoria de *cosplays* finalizados.

⁶ Fotos de um mesmo ensaio postadas no mesmo dia foram contadas como uma só postagem



Figura 1 – Foto de Júlio César interpretando personagem em ensaio fotográfico

As publicações que envolvem uma foto de *cosplay* completo seguem o estilo observado na imagem: às vezes uma frase relacionada ao personagem ou à foto, em seguida o nome do personagem e sua origem, assim como os créditos ao fotógrafo. É interessante observar como a descrição é escrita em inglês, dando indícios de busca à profissionalização e internacionalização de seu trabalho como *cosplayer*, o que também é observado na página de Diego Pereira, como é mostrado no exemplo a seguir.

Na página “Daysuke’s Place”, no período contabilizado não houve um número muito expressivo de postagens de *cosplays* prontos. De vinte e oito fotos totais, apenas três se encaixam nessa categoria, sendo duas atualizações da foto de perfil.



Figura 2 – Foto de Diego Pereira com dupla *cosplayer*

Podemos perceber o mesmo padrão de créditos que o *cosplayer* Shirou coloca em suas fotos, também na língua inglesa, embora aqui não apareça o nome de qual obra é originado o *cosplay*. Daysuke costuma dar mais destaque às postagens relacionadas ao *making off*, do total de publicações do período de levantamento, quinze foram relacionadas ao processo de confecção e duas do resultado definitivo de peças. Já Shirou, não teve nenhuma foto que possa ser considerada dentro da categoria de *making off* e somente uma em peças prontas.

Na imagem a seguir, vemos o começo da confecção de uma peça. Daysuke conta que resolveu testar alguns materiais que adquiriu (que também foram postados anteriormente) e mostra o começo da produção de um coração artificial para um traje. Como se observa na descrição, o *cosplayer* está deixando o registro de como ele está fazendo o acessório.



Figura 3 – Foto de Diego Pereira mostrando o processo de confecção de peça

Dentro das postagens pessoais, foi encontrado um ponto em comum entre os *cosplayers*, ambos postaram imagens de próximos projetos de *cosplay*. Daysuke fez sua postagem no dia 20 de setembro, onde pede desculpas por ter ficado ausente da página e fala do desejo de futuros *cosplays*, acompanhando uma montagem com três imagens. Conta que o fato de ter começado a assistir uma série despertou o desejo de fazer *cosplay* dos personagens. Shirou, por sua vez, no dia 8 de setembro, posta imagem de apenas um personagem, Jack Frost do filme *A Origem dos Guardiões*, e na descrição da foto conta o motivo de escolhê-lo para fazer *cosplay*: o biótipo parecido e o fato de gostar do personagem em si. Porém, os dois levam em conta a apreciação em relação ao

personagem/obra, ilustrando como o *cosplay* pode ser usado para expressão de gostos pessoais.



Figuras 4 e 5 – Postagens de Diego e Júlio que mostram os próximos *cosplays*

É perceptível que fazendo uma observação geral cada um dos *cosplayers* enfoca em um aspecto diferente levantado pelo artigo. Na análise das postagens, Shirou leva mais em conta o eu-personagem, quase não fazendo comentários pessoais nas fotos, embora possamos problematizar se de fato, ele está tendo uma experiência de alteridade ou se é exibição do eu-autêntico pelo que é levantado por Dal Bello (2008) e Sibilia (2008).

Já Daysuke, vemos a dinâmica de exaltação do eu-cosmaker, visto que, apesar de algumas vezes comentar algum fato sobre sua vida pessoal nas postagens, mesmo nas de *making off*, a maior parte das fotos e dos textos se relacionam diretamente ao seu trabalho de produção de peças ou do progresso de algum *cosplay*. Isso se contrapõe à lógica de Sibilia (2008), a qual afirma sobre o refúgio na privacidade e a busca de legitimação de si que “a ação objetiva é desvalorizada (aquilo que se *faz*), em proveito de uma valorização excessiva da personalidade e dos estados emocionais subjetivos (aquilo que se *é*)” (p. 61).



Para completar a análise, visando esclarecer aspectos que foram identificados nas *fanpages*, foram realizadas entrevistas semi-dirigidas com os dois *cosplayers* donos da “Shirou 8D” e “Daysuke’s Place”, Júlio César e Diego Pereira, respectivamente. A conversa foi feita em tempo real, via Facebook.

Entrevistas

As entrevistas foram realizadas via internet, através do recurso de envio de mensagens existente no Facebook. A entrevista com Daysuke ocorreu dia 13 de novembro e a com Shirou foi realizada no dia 18 de novembro, a diferença de datas se dá devido à disponibilidade dos *cosplayers*. Nas perguntas foram abordados aspectos sobre a relação deles com o ato de fazer *cosplay* e também com as páginas criadas, “Daysuke’s Place” e “Shirou 8D”.

Um ponto que ambos destacaram, foi o fator determinante para começarem a praticar o *hobby*, a possibilidade de interpretar seus personagens favoritos. É possível julgar que em um primeiro momento, ambos como fãs queriam ter a experiência de alteridade proporcionada pelo *cosplay*, mais especificamente nas apresentações, incorporando seus personagens favoritos. Porém, Shirou mostra também uma expressão de seu eu-autêntico, ao levar em conta um gosto pessoal pela apresentação teatral.

Após descobrir que nesses eventos dava-se espaço em palco para apresentações, me interessei mais ainda, e foi justamente a vontade de me fantasiar de algo que gosto, somado à apresentação teatral, que me motivou a seguir em frente no *hobby* (Júlio César).

Daysuke também conta da vontade de, como ele disse, fingir ser seus personagens favoritos e fazer o que eles faziam, mas ainda destaca a possibilidade de criação, “os desafios artísticos da produção (roupa, acessórios e performance) também foram um estímulo”.

Na hora de escolher os personagens, o biótipo aparece como elemento importante a ser observado, porém nas falas é possível identificar uma diferença: Daysuke procura personagens com os quais ele se identifica como um todo, incluindo a personalidade, o que põe em xeque a questão da experimentação de subjetividades. Isso dá indícios de que fazer *cosplay* pode ser uma forma de expressão do eu-autêntico, porque se preocupa em formatar o personagem a partir de suas experiências. Já Shirou destaca seu primeiro critério como outro:

Primeiramente, escolho os personagens que gosto, e que de alguma forma me inspiro, seja pela personalidade, aparência, ou por estar presente em jogos/filmes/desenhos/séries/animes que gosto. Em segundo lugar avalio o biótipo do personagem, e se o mesmo se enquadraria bem ao meu, ou seja, se possui semelhança comigo, ou possui elementos visuais que se remetam a mim na hora de me fantasiar. Por último, levo em consideração o que eu poderia representar com o personagem escolhido, e o que eu poderia fazer para agradar a mim, e ao público em geral (Júlio César).

Para ele, apesar do biótipo ser importante para ficar mais fiel ao personagem, o que determina se vai fazer o *cosplay* ou não, é seu gosto pessoal, não precisando necessariamente se identificar subjetivamente com o personagem. “Talvez, fazer *cosplay* possibilite inventar outro mundo”, como sublinha Nunes (2013, p. 437) sobre a expressão de alteridade no *cosplay*.

Quando perguntados sobre o que mais postam, se confirma o que foi observado no estudo exploratório, Shirou prefere postar imagens de *cosplays* prontos e Daysuke fotos do processo de produção de peças, ainda que este manifeste desejo de aumentar o número de fotos de ensaios fotográficos, revelando que não o faz agora “até mesmo pela falta de tempo para os mesmos, mas no futuro a ideia é equilibrar um pouco essa relação de postagens”.

Contudo, apesar dos dizeres que reforçam as dinâmicas do eu-personagem e do eu-cosmaker, um ponto que apareceu em ambas as entrevistas foi a questão do público. Na hora de postar ambos não levam em conta apenas o que querem postar, mas tentam imaginar o que o público da página gostaria de ver, seja na hora de escrever um texto ou escolher uma foto para a publicação. Com isso, é perceptível que para quem eles se

mostram é um fato importante na construção de suas narrativas online, o que se mostra congruente com a teoria de Sibilia (2008) sobre a exposição de si na internet.

O *cosplayer* pode ser visto como artista, nas próprias páginas de Shirou e Daysuke a categorização que o Facebook pede para a página é esta. Retomando Sibilia (2008), "(...) com boa parte da parafernália midiática voltada para a estetização da personalidade artística, a figura do autor parece estar mais viva e exaltada do que nunca" (p. 157).

A internet acaba contribuindo para essa figura do artista que se expõe e busca visibilidade. O artista é alguém que é, ou ao menos o que se mostra ser no contexto de redes sociais, não levando em conta sua própria (ou até mesmo outras) subjetividades, mas pensando no seu público. É a espetacularização do mundo, existe “a ascensão de um tipo de subjetividade cada vez mais espetacularizada, o triunfo de um modo de vida inteiramente baseado nas aparências e na transformação de tudo em mercadorias” (SIBILIA, 2008, p. 268), sendo cada vez mais importante o parecer do que o ser.

Contudo, ao pensarmos tanto na experimentação de subjetividade quanto no contato com a produção de roupas e acessórios para *cosplay*, o eu-personagem e o eu-cosmaker, podemos pensar que esses aspectos se entrelaçam, embora existam momentos em que algum deles se sobreponha.

Considerações Finais

A internet pode ser um espaço para experimentação da alteridade e também é um lugar propício para exibição narcísica de si. Essas duas formas são as mais comuns de se ver nos estudos, como foi apontado pela bibliografia utilizada, inclusive se incorporamos as teorias para entender o mundo *cosplay*, com sua narrativa de se caracterizar como um personagem.

Há o contraposto a tais visões existente na terceira categoria identificada com esse estudo relacionado ao *cosplay*: o eu-cosmaker, aquele que se foca no que faz. Nessa categoria, relacionada à produção de roupas e acessórios para a fantasia, o que está em jogo não é a subjetividade do eu-autêntico ou da experimentação de outras formas de ser do eu-personagem. A faceta do “cosmaker” mostra suas habilidades, de pegar materiais diversos e transformar em peças para compor o vestuário do *cosplayer*.

O ato de se praticar o *cosplay* pode ser experimentado de modos diversos, tanto presencialmente quanto utilizando as ferramentas online. Existem os que apenas querem se

fantasiar como seus personagens favoritos para ir aos animencontros e ainda os que gostam de competir em apresentações fiéis à obra escolhida.

No presente artigo, foi perceptível como as páginas criadas no Facebook por *cosplayers* também podem servir a diferentes propósitos, a mostrar diferentes facetas do “eu”. Sibilia já concluía seu livro: “agora se trata de *você, eu e todos nós*. E quem disse que o fato de termos sido eleitos as personalidades do momento não possa ser, apesar de tudo, uma boa notícia? Tudo irá depender, provavelmente, do que resolvermos *fazer* com isso.” (2008, p. 276). Alguns ainda retomam a valorização do fazer, das habilidades de produção. Entretanto, não é que as outras formas de produzir a subjetividade, incorporando traços de outros ou se apresentando como si mesmo, sejam erradas, mas é interessante ver que há essa recuperação do conceito de “autor-artesão”.

As três categorias, uma que mostra o eu “verdadeiro”, outra dentro da dinâmica de alteridade e ainda a que se encaixa na expressão de prática – eu-autêntico, eu-personagem e eu-cosmaker – se fazem presentes na rede social estudada, cada uma a seu modo, muitas vezes se confundindo, de modo que aparecem mais de um aspecto em uma mesma postagem ou na proposta do próprio *cosplayer*. Com as múltiplas formas de experimentar a web, é necessária uma análise mais profunda para identificar todas as diferentes dinâmicas e como elas se relacionam, mas com esse estudo inicial, espera-se que tenha esclarecido alguns pontos sobre a dinâmica da exibição e produção de subjetividade do *cosplay* no Facebook.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOZA, Renata Andreoni; SILVA, Rogério Ramalho da. “Subcultura cosplay: a extensão do *self* em um grupo de consumo”. *REMark - Revista Brasileira de Marketing*. São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, abr./jun. 2013.

BERTON, Tatiane e GEHRKE, Mirian Engel. “Cosplay como motivação para consumo”. *Opinio. Canoas*, n. 27, jul./dez. 2011. p. 20-42

DAL BELLO, Cíntia. “Espectros virtuais: as dimensões do ‘aparese’ em comunidades virtuais de relacionamento”. *Cadernos de Semiótica Aplicada*. Araraquara: FCLAR-UNESP, v.6, n.1, 2008. <http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/924>. Acesso em 22/11/2014

MACHADO, Carlos Alberto. “Animencontros: a relação da cultura pop nipônica na configuração de grupos juvenis”. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2009. <http://32reuniao.anped.org.br/arquivos/trabalhos/GT16-5591--Int.pdf>. Acesso em 22/11/2014

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. “A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade”. *Revista Famecos - mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v. 20, n. 2, pp. 430-445, maio/agosto, 2013.

RECUERO, Raquel. “Redes Sociais na Internet”. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SIBILIA, Paula. “O show do eu”. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.