



UNISUL

UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

ISADORA DOMINGUES GASPARINI

**DA FANTASIA PARA A REALIDADE:
O FIGURINO DE COSPLAY EM SEU PROCESSO DE PESQUISA E
CRIAÇÃO**

Florianópolis

2019

ISADORA DOMINGUES GASPARINI

**DA FANTASIA PARA A REALIDADE:
O FIGURINO DE COSPLAY EM SEU PROCESSO DE PESQUISA E
CRIAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Tecnologia em
Design de Moda da Universidade do Sul
de Santa Catarina como requisito parcial à
obtenção do título de Tecnólogo em
Design de Moda.

Orientador: Prof. Ms. Liliane Carvalho

Florianópolis

2019

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a professora e orientadora Liliane, por toda a ajuda, paciência e perseverança neste trabalho. Agradeço também a todos os entrevistados que contribuíram para esta pesquisa, que foram muito carinhosos e solícitos ao dar seus depoimentos de forma tão alegre. Um agradecimento geral a todos o cosplayers, por tornarem a comunidade um lugar aberto a novas oportunidades de aprendizado e a troca de experiências, possibilitando uma facilidade incrível na pesquisa.

Um especial agradecimento ao meu companheiro Fernando Artur Mariano, por acompanhar e testemunhar de perto o que muitos não viram desta pesquisa. Agradeço toda a minha família, pois sabemos o quanto este período não foi fácil.

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar a criação dos figurinos de cosplays como processo criativo e autoral. Portanto pretende-se entender o processo de criação enquanto figurino por meio de entrevistas com os chamados cosplayers. Neste sentido, buscou-se correlacionar o cosplay com o que se entende atualmente sobre figurino. Dentro das bibliografias abordadas juntamente com as entrevistas foi possível reconhecer uma semelhança de quem pratica esta atividade e a profissão de figurinista, pois muito do que é exigido em habilidades deste profissional é trabalhado dentro do hobby como uma forma de se divertir. Este cenário só é possível pela mídia geek/nerd que vem crescendo cada vez mais, sendo atualmente destaque. O trabalho foi realizado em três partes, abordando, os estudos sobre figurino feitos a partir de seu surgimento até os dias atuais, o surgimento e o impacto da cultura nerd e a importância do cosplay para este cenário e, por fim, a definição e o desenvolvimento da criação dos cosplays.

Palavras-chave: Figurino. Cosplay. Geek. Nerd.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Figurinos de Jack (Titanic)	12
Figura 2 - Croquis do filme “O Lobo de Wall Street”	12
Figura 3 - Casal do filme Titanic.....	17
Figura 4 - Cosplay: Casal Jack e Rose	17
Figura 5 - Sailor Galáxia (Sailor Moon)	18
Figura 6 Cosplay Sailor Galáxia	18
Figura 7 Detalhes do Cosplay Sailor Galáxia	19
Figura 8 Sailor Galáxia Versão Metálica	20
Figura 9 - Nerd Clássico.....	24
Figura 10 - Nerd Atual	24
Figura 11 - A evolução da cultura <i>nerd</i>	26
Figura 12 - Forrest J. Ackerman (a esquerda) e Myrtle R. Jones (a direita).....	29
Figura 13 - Primeira revista a utilizar o termo “cosplay” em 1984	30
Figura 14 - Grupo de cosplays, Jovens Titans	39
Figura 15 - Revista Cosmode.....	41
Figura 16 Esquema de moldes (Cosplay Juvia)	43
Figura 17 - Alice Madness Returns (avental de algodão).....	45
Figura 18 - Uniforme classe "soldier" de Final Fantasy VII.....	46
Figura 19 Cosplay Katara.....	52
Figura 20 Katara (Personagem de A Lenda de Aang)	52
Figura 21 Peruca Sintética	53
Figura 22 Peruca com fio de cabelo humano	54
Figura 23 Lentes de Contato	57
Figura 24 Cosplay Thanos (Lentes)	58

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	OBJETIVOS	7
2	O FIGURINO: CONCEITOS E DEFINIÇÕES.....	9
2.1	UM POUCO SOBRE FIGURINO: RELAÇÕES ENTRE O VESTUÁRIO E O PERSONAGEM.....	9
2.2	O FIGURINISTA	14
2.3	O FIGURINO E O COSPLAY	16
3	UNIVERSO DO COSPLAY: DO INÍCIO NERD À CULTURA POP	22
3.1	DEFINIÇÕES SOBRE OS NERDS E GEEKS.....	23
3.2	EVENTOS DE COSPLAY: DOS PRIMÓRDIOS AO SÉCULO XXI	27
3.3	A HISTÓRIA DO COSPLAY	28
3.4	O COSPLAY NA COMUNIDADE GEEK.....	31
4	FIGURINO DE COSPLAY: O PROCESSO DO PROJETO A EXECUÇÃO ..	32
4.1	AS FONTES DE PESQUISA: ENTREVISTAS COM COSPLAYERS.....	32
4.2	OS COSPLAYERS E SEU MUNDO: DOS PERSONAGENS AOS FIGURINOS	35
4.3	INTRODUÇÃO GERAL ÀS PRÁTICAS QUE ABORDAM O COSPLAY	37
4.4	MATERIAIS PARA FIGURINOS DE COSPLAY	40
4.5	A ROUPA DO PERSONAGEM: A BUSCA PELA SIMILITUDE.....	41
4.5.1	Tecidos mais utilizados e materiais	43
4.5.3	Modelagem e Costura.....	48
4.6	ACESSÓRIOS	50
4.6.1	Perucas	51
4.6.2	Calçados	55
4.6.3	Locais de compra.....	56
4.6.4	Lentes	56
4.6.5	Armaduras e Armas	58
4.7	PROCESSO AUTORAL	59
5	CONCLUSÃO	61
6	REFERÊNCIAS.....	62

1 INTRODUÇÃO

Um figurino nada mais é do que uma peça-chave para um contexto. Esse contexto pode variar desde a nossa vida cotidiana, uma apresentação de um programa ou até mesmo um cenário fantasioso. Quando um cenário ou uma história é criada, o figurino se faz necessário para compor esse contexto. Porém em algumas ocasiões o figurino pode não ter a necessidade de um cenário, basta que o contexto seja a nossa realidade. Já os trajes são de personagens tirados de filmes, séries e animações que fazem uma “visita” ao nosso universo. Este é o cenário “cosplay”. Uma forma criativa de se expressar que possibilita tanto uma imersão em um universo fantástico através da encenação teatral, quanto a possibilidade de desenvolver habilidades manuais como costura, modelagem e confecção de acessórios e objetos que remetem ao universo escolhido.

Essas pessoas que criam o cosplay, também chamadas de “cosplayers”, passam boa parte de seu tempo livre montando e recolhendo materiais que vão compor uma ou várias peças do figurino de um personagem. Na atualidade, esses personagens saem de filmes e séries do universo “geek” ou “nerd”, como Harry Potter, Senhor dos Anéis e Star Wars. Muitos também vêm de animações como Attack on Titan, Naruto e Avatar a Lenda de Aang. Independentemente de onde seja a inspiração, a dedicação e a criatividade na confecção dessas peças torna este processo muito interessante para a área de moda, já que na maioria das vezes ele ocorre de maneira totalmente autoral e criativa. Além de instigar a curiosidade e o conhecimento em áreas como marcenaria, pintura, confecção de armas medievais, customização de roupas e até cursos específicos como “mecatrônica” (para aprender a mexer com luz LED e adicionar componentes mecânicos ao figurino), na produção do figurino de cosplay, existem vários temas que abordam o processo criativo deste hobby. Desde a escolha do personagem, o levantamento de materiais, até a produção final.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Analisar o processo criativo na confecção de cosplays dentro do contexto da cultura nerd/geek na atualidade.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Estudar as definições de figurino para estabelecer o entendimento do figurino de cosplay.
- Contextualizar a cultura nerd/geek e sua relação com o universo cosplay.
- Explorar o processo de pesquisa e criação dos cosplayers por meio de entrevistas.
- Analisar o hobby como uma inspiração para criatividade pessoal, que possibilita o aprendizado de várias práticas que podem contribuir para a instigar e enriquecer o meio da moda.

Por ser uma área nova de pesquisa há pouca bibliografia disponível, então este trabalho de caráter exploratório vem a preencher uma lacuna nas pesquisas de figurino de moda. A pesquisa sobre o processo de pesquisa e criação na produção de *cosplay* foi realizada com base nas entrevistas feitas durante o evento “Anime Gakuen”. Outros materiais complementares foram revistas e sites sobre o assunto, vídeos e artigos. Por conta da atualidade do tema e por se tratar de material com pouca ou nenhuma publicação bibliográfica, utiliza-se todo material disponível na sua exploração.

A riqueza documental deste projeto está nas entrevistas, que foram feitas durante o evento de anime “Anime Gakuen”, que se realiza na Grande Florianópolis. Na escolha dos entrevistados, um critério para selecionar para a entrevista foi o fato de produzirem suas peças. Ao todo foram nove entrevistados dentro do evento e um entrevistado fora do evento. Esta última entrevista foi realizada na Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL), na unidade Dib Mussi, no dia 5 de junho de 2019. Todos os entrevistados são cosplayers. Cinco deles iniciantes no hobby, fazendo seu primeiro cosplay ou com pouco tempo de experiência, e cinco com pelo menos seis ou mais anos de experiência e com vários cosplays feitos. Ao todo então, a pesquisa ouviu 10 entrevistados.

Atentos a todos os objetivos propostos, este trabalho foi dividido em 3 partes. Na primeira, buscamos tratar da conceituação de figurino e do papel do figurinista, para então aproxima-los do universo dos cosplays. Tendo por base este conhecimento, no segundo capítulo partimos para a contextualização do universo *nerd/geek* e sua relação com os fundamentos do cosplay. Por fim, a partir de entrevistas com praticantes de cosplay, analisou-se toda a prática de pesquisa a partir das informações coletadas, complementando-as com o referencial teórico disponível.

2 O FIGURINO: CONCEITOS E DEFINIÇÕES

Para começarmos a entender melhor o nosso objeto de estudo, primeiro é necessário definir o que é o figurino. Segundo Leite e Guerra (2002, p.15) “sabemos que suas roupas, acessórios, aparência física, devem indicar de forma precisa e contundente características próprias e individuais, ou seja uma caracterização de um personagem deve levar elementos que venham a ser reconhecidos pelo público”. Ao construir um personagem estes elementos devem ter a mesma linguagem daquele que os veste e está interpretando. O conjunto de ator, vestimenta e cenário tornam vigente o termo figurino para a roupa que está em cena. É importante ressaltar que este capítulo não trata de abordar a história do figurino em si, mas de sua construção como conceito. Portanto serão mostradas ideias mais técnicas sobre o figurino, com ênfase em sua teoria e prática.

2.1 UM POUCO SOBRE FIGURINO: RELAÇÕES ENTRE O VESTUÁRIO E O PERSONAGEM

O figurino está presente desde quando estávamos começando a nos vestir. Segundo Silva (2018), “o figurino acompanha o homem desde os primórdios, causa e expressa seus desejos, forma também sua identidade visual”. Este traz consigo uma carga criativa que possibilita diversas criações e combinações. Leite e Guerra (2002, p. 21) também trazem uma visão parecida “a atitude do vestir nas diversas sociedades e épocas, denota maior complexidade do que aquela resposta primeira ao requisito prático de abrigo”. Portanto, ao nos vestirmos, estamos trazendo não apenas algo por cima de um corpo, ou uma roupa, mas sim um discurso visual daquilo que estamos vestindo. O cuidado na criação de um figurino está justamente sobre este discurso. Costa (2002) concorda e dá a seguinte definição.

O Figurino – Também chamado vestuário ou guarda-roupa – é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro e da direção do filme e as possibilidades do orçamento. O vestuário ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características do personagem. (COSTA, 2002, p. 38)

Costa (2002) cita as classificações de tipos de figurinos dadas por Marcel Martin e Gérard Betton (1987) em sua obra “O figurino como algo essencial na narrativa”.

- 1) **Figurinos Realista**, comportando todos os figurinos que retratam o vestuário da época retratada pelo filme com precisão histórica;
 - 2) **Para-realistas**, quando “o figurinista inspira-se na moda da época” para realizar seu trabalho, “mas procedendo de uma estilização” onde “a preocupação com o *estilo* e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples”;
 - 3) **Simbólicos**, quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de “traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma ou ainda de criar efeitos dramáticos ou psicológicos”
- (BETTON, 1987 *apud* COSTA, 2002, p. 38)

Esta classificação nem sempre é utilizada pelos profissionais figurinistas hoje em dia. Serve para ajudar a pensar na construção do figurino e também para estabelecer o discurso que a obra quer passar para seus consumidores. Porém o próprio Costa (2002) fala sobre as dificuldades de dar somente uma classificação para os figurinos, já que a classificação “Simbólica” pode ser aplicada nas outras duas classificações, ou de forma independente. No texto, o autor cita o exemplo de uma personagem de “O Clube da Luta”, onde o fato da personagem Helena Bonham-Carter usar roupas mais escuras, sinalizam sua personalidade dentro da obra. Podemos ver este aspecto em várias mídias diferente como cinema, novelas e teatro. Morbini (2016) fala sobre esta classificação dentro da preparação dos figurinos, usando como exemplo cenas do filme Titanic, lançado em 1998 no Brasil.

Hoje em dia nem todos os designers seguem essa classificação, misturando vários tipos de figurino no mesmo filme, o que torna o trabalho mais complexo, porém interessante. Os figurinistas conseguem apresentar o caráter do personagem através de uso simbólico de roupas e acessórios, porém respeitando o contexto histórico. Como no filme Titanic, no momento em que Rose, personagem, desrespeita as regras e escapa com Jack, personagem de Leonardo Dicaprio, da segurança do seu noivo, interpretado pelo ator David Warner, e aparece com vestido fluido de tecidos leves e transparentes para que a audiência sinta a mudança de humor do personagem. A outra cena do mesmo filme que mistura simbolismo e realismo, a explicação da mãe da Rose sobre as regras e importância do relacionamento com seu noivo acontece no momento em que ela está apertando o espartilho da filha. Assistindo a cena o espectador consegue sentir o desconforto físico do personagem que é uma clara simbologia à sociedade da época com suas regras de comportamento. (MORBINI, 2016, p. 17)

Podemos notar que existe uma mistura de tipos de figurinos por parte dos profissionais figurinistas. Devido as trocas de cenas e dos diferentes tipos de ambientes criados na obra, o figurino deve estar de acordo com o cenário em questão. Não é nada incomum que um personagem tenha variações de seu figurino dependendo da cena em que vai atuar. Isso também nos leva a outro fator importante na construção do figurino, que é a sua caracterização dentro das cenas. Casar o cenário com sua vestimenta para que o discurso visual, junto com a atuação possam ter a mesma linguagem visual.

Morbini (2016) novamente traz um exemplo com obras do ator Leonardo Dicaprio, porém desta vez comparando figurinos de dois filmes sendo eles *Titanic* (1998) e *O Lobo de Wall Street*. Nesta citação a autora discute um pouco sobre a criação do figurino do personagem e a necessidade da variação de figurinos dentro da obra.

Durante a etapa inicial, além da pesquisa acontece a reunião com a equipe de produção para discutir as ideias e ver se os croquis iniciais atendem às expectativas. Durante as reuniões com a equipe também serão verificadas as características dos personagens e a quantidade exata de looks completos. O designer deve observar as atividades do personagem para definir quantos e quais tipos de looks são necessários. Por exemplo, no filme *Titanic*, o personagem principal Jack Dawson, interpretado pelo ator Leonardo Dicaprio, passa o filme inteiro com mesmo look, trocando ele só uma vez, durante jantar no restaurante da primeira classe. Enquanto no filme *O Lobo de Wall Street*, o script do personagem Jordan Belford, interpretado pelo mesmo ator, prevê vários tipos de ternos, roupa para os jogos de golfe, smoking de casamento, camisas polo para compor os looks casuais, entre outros. Os esboços finais dos figurinos devem ser coloridos com silhueta clara, facilitando a modelagem e indicação de tecidos e aviamentos. (MORBINI, 2016, p.19)

Nas imagens abaixo podemos ver os figurinos utilizados por Leonardo Dicaprio. Na Figura 1 os dois figurinos de Jack Dawson do filme *Titanic*. Já na Figura 2 podemos ver a variedade de looks prevista para o filme *O Lobo de Wall Street* e no estudo de personagem feito pela equipe de figurinistas, mantendo a caracterização do personagem em todas as peças.

Figura 1 - Figurinos de Jack (Titanic)



Fonte: Galeria Leonardo Dicaprio (Facebook). Disponível em: <https://www.facebook.com/Galerialeonardodicaprio/photos/a.1494571380794763/1891927581059139/?type=3&theater> Acesso em: 20 de nov de 2019

Figura 2 - Croquis do filme “O Lobo de Wall Street”



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://www.pinterest.pt/pin/272678952412627271/> Acesso em: 20 de nov de 2019

O estudo da caracterização do personagem é uma das partes mais importantes para a montagem do figurino. O figurino deve, não só se encaixar em um contexto, mas também trazer à tona o que aquele indivíduo quer nos dizer, através da sua personalidade ou características. Muniz (2004) fala sobre a construção do figurino junto com os atores responsáveis pelos personagens.

Quando começa a elaborar uma personagem, o ator se sente nu diante ser que deverá interpretar. E além de suas falas das indicações do diretor e da relação sensível com a malha de emoções

que envolve o seu papel, o ator conta com o figurino como grande pista material de quem é o outro que ele será no palco. Ao vestir-se é que o intérprete se paramenta para entrar definitivamente na personagem e concretizar o mistério do fazer teatral. (MUNIZ, 2004, p. 44)

Muniz (2004) explica que a criação não é somente para um figurino de peça, mas para a construção de um personagem. Portanto é uma troca conjunta entre o ator que irá interpretar a obra, a direção e o cenário que serão apresentados e por fim o figurinista, que tem o trabalho de fazer a junção de todos estes elementos em um personagem vestido. Para isso será necessário levar em consideração diversos fatores como: a personalidade, o contexto, o histórico do personagem, os outros personagens a quem ele se relaciona, que tipo de cenas e situações este personagem irá fazer. Todos estes fatores devem ser levados em consideração na montagem do figurino. Garantindo que o ator se sinta confiante ao interpretar o personagem. A grande maioria dos atores fazem questão de participar da criação da roupa do personagem.

No início de sua carreira, o ator Carlos Moreno trabalhava no Grupo Pod Minoga. Era a fase da criação coletiva, em meados dos anos 1970, época caracterizada pelo surgimento de grupos teatrais em contrapartida às montagens ditas comerciais. “Cada ator criava e confeccionava o seu figurino com elementos que achava que iria usar em cena, e o figurino surgia junto com a personagem.” Moreno diz que o grupo criava a sua linhagem em conjunto. A opção do Pod Minoga era quase caricatural, *kitsch*, com materiais inesperados. Essa escolha partia do estilo de interpretação, que se refletia na escolha da indumentária. (MUNIZ, 2004, p. 45)

Na citação acima Muniz (2004) conta um pouco da popularização dos grupos de teatros nos anos 70 no Brasil. Nesse início, os atores eram os responsáveis pela criação de seus figurinos. O que deu uma margem grande para a criatividade na montagem destes looks. A diversidade no uso de materiais, o estudo do caimento da roupa, a maquiagem, criam uma identidade visual personalizada desse grupo e dessa época como um todo. Portanto um trabalho de autoria própria.

O que é interessante pensar é em como o figurinista deve se posicionar dentro deste cenário. No princípio não haviam profissionais dedicados somente para a criação de figurinos. Os primeiros figurinistas foram os atores e atrizes que subiam ao palco. Pessoas que captavam a essência de um personagem para trazê-la à tona

em uma peça. Ao colocarmos uma pessoa responsável somente por esta parte, é lógico pensar que este profissional irá trabalhar com vários setores da criação da peça e não sozinho. Mas principalmente, que deve captar a essência do trabalho em que está elaborando. Para que o discurso da obra seja coerente, é necessário que todo o conjunto esteja de acordo com a mesma ideia.

A montagem de um figurino requer estudo, prática e muita dedicação. Não é algo elaborado sem toda uma equipe por traz. O discurso artístico nas obras depende de muitos fatores, mas a importância do figurino é primordial em qualquer obra artística e visual.

2.2 O FIGURINISTA

Este profissional tem uma grande responsabilidade na parte de criação das mídias atuais. Além de trabalhar em conjunto com cinegrafistas, maquiadores, roteiristas, atores e toda uma equipe, ele também deve transmitir ao seu público a veracidade visual de seus personagens. A pesquisa a ser feita é intensa e com várias etapas distintas. No livro “Figurino uma experiência na televisão”, de Leite e Guerra (2002), vemos uma frase de Roberta Cavalcante que define bem isso: “Tudo é importante em uma roupa, não basta modelagem. Tem que ter bom acabamento nas costuras internas, nos apliques.... Uma boa roupa é feita dos detalhes”. (LEITE E GUERRA, 2002, apud. CAVALCANTE, 1987, p. 77)

Leite e Guerra (2002) citam que ao escolher os materiais para os figurinos se deve ter muito cuidado, mostrando o exemplo de um ator em cena vestindo calça e blusa de listras branca e pretas com um número estampado no peito, que seria claramente classificado pelo público como presidiário. Seguem depois com outro exemplo com outro homem vestindo calça e quepe azul marinho e uma blusa listrada branco e azul, que seria reconhecido como alguém ligado ao mar. Esses exemplos nos mostram o quão fácil é o reconhecimento dos personagens por parte do público, e o quão tênue é, muitas vezes, trabalhar com elementos parecidos, mas que significam coisas distintas, como é o caso das listras. Ao montar os looks dos figurinos, o profissional figurinista deve se atentar às texturas e desenhos nas estampas para utilizar esses elementos na comunicação com o público.

No livro “Vestindo os nus” (MUNIZ, 2004), se pergunta ao diretor Gianni Ratto como ele classifica e identifica um bom figurinista e qual deve ser a sua formação. Ao que Ratto responde:

Principalmente técnica. Se você estuda história do figurino, você constrói uma sensibilidade, um caráter estético. O conhecimento histórico sozinho não é suficiente, mas necessário, indispensável. Você tem que conhecer técnica de tecido, corte e costura, por exemplo, saber como se cortava uma roupa no ano de 1400 ou como se fazia no tempo dos romanos. Ou como era feito um peito de frango, que era uma forma bicuda na frente da armadura, bastante claro como definição estética em 1500 e que todo figurinista deveria conhecer e saber fazer. Se você pegar um livro de armaduras para estudar, dá para ver que esse bico acompanha toda a estrutura de corte da indumentária para defesa dos guerreiros. Eles carregavam as armaduras no guindaste, pois pesavam toneladas e as vestiam já montados nos cavalos. Depois iam combater batendo e martelando os inimigos. Esse peito de frango é reconhecível nas roupas do TEATRO ELIZABETANO. [...] (MUNIZ, 2004, p. 73-74).

Assim, percebe-se que a técnica e o estudo histórico das peças deve ser levado em consideração como uma parte importante do processo. Já que estas habilidades dão uma veracidade maior na atuação e na estética da obra. O que nos faz perceber várias das habilidades mais estimadas que temos dentro deste meio, como a capacidade de reprodução de uma peça histórica com suas técnicas originais, o estudo histórico junto com o cenário e a composição de cena, a atenção aos detalhes da obra e do figurino, a habilidade de criação de personagens em diferentes contextos e situações históricas. Essas são apenas algumas das habilidades esperadas por este profissional. Todo esse estudo irá resultar na definição de materiais como tecidos, aviamentos, acabamento, modelagem, maquiagem e toda a produção estética. Porém todo este estudo serve principalmente para peças de cunho histórico.

Esta profissão exige bem mais do que só a pesquisa para as apresentações. Como pudemos notar o profissional tem grande demanda em questão de pesquisa, seja ela estética ou histórica, que devem seguir com habilidades manuais e produção de peças variadas. A formação e o nível de detalhamento, com certeza tem muito a ver com a prática e a vivência por de traz dos bastidores. Portanto, para este profissional, os critérios mais estimados são: a experiência, a qualidade da pesquisa e de seus conhecimentos na área de produção de roupas.

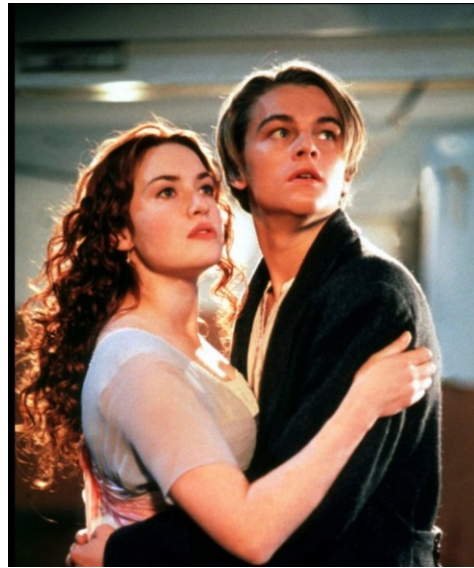
2.3 O FIGURINO E O COSPLAY

Entendendo a importância do figurino e do trabalho profissional do figurinista, podemos partir para a caracterização particular do processo criativo na produção de cosplays. Mais adiante falaremos sobre essa produção criativa, porém inicialmente devemos explicitar algumas definições. A palavra *cosplay* deriva de duas outras palavras, “costume” (roupa/fantasia) e “roleplay” (interpretação). Ele nasceu nos Estados Unidos como uma forma de diversão nos eventos de ficção científica, e aos poucos foi tomando o cenário mundial. Muitas das inspirações para os cosplays vem dos filmes, séries e desenhos animados. O cosplay nada mais é do que a réplica destes figurinos, com uma releitura dos materiais feita pelos fãs dessas mídias. (ORSINI, 2015)

Claramente, tudo começa quando uma determinada obra faz sucesso e se torna alvo de adoração. Todo o figurino de um personagem, seja para qual mídia for, já passou pelo processo de caracterização e de estudo estético, variando o figurino dependendo do veículo em que é apresentado. Por exemplo, um figurino para um filme tem estudos elaborados sobre, tecidos, aviamentos e toda a estética relacionada com o cenário e composição que serão apreendidos por uma câmera. Já o figurino para um desenho animado passa pela mesma caracterização dos personagens com a diferença de que, por mais que as texturas criadas dentro da animação sejam inspiradas em materiais reais, elas não são mostradas ao público de forma explícita e detalhada. O que por um lado, para uma reprodução exata do personagem se torna mais complicado, porém cria uma margem para imaginação e criatividade em uma releitura destes materiais. Os filmes também têm releituras de seus materiais, nem todas as pessoas se utilizam dos materiais de backstage disponibilizados, até por que nem sempre são materiais fáceis de obter.

Nas Figura 3 e 4 podemos comparar o já citado, figurino do Titanic com um cosplay.

Figura 3 - Casal do filme Titanic



Fonte: Site “Para os Curiosos”. Disponível em:
<https://www.paraoscuriosos.com/a7142/o-real-jack-dawson-o-passageiro-que-inspirou-o-filme-titanic> Acesso em: 26 de nov de 2019

Figura 4 - Cosplay: Casal Jack e Rose

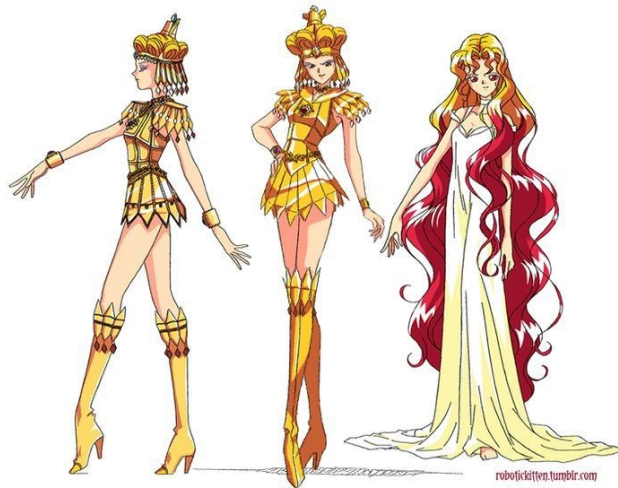


Fonte: Pinterest. Disponível em:
<https://br.pinterest.com/pin/437060338828343402/?lp=true> Acesso em: 26 de nov de 2019.

Já nas Figura 5, 6 e 7 podemos ver como é no caso de animações. Nesta Figura 5 temos uma das personagens da obra “Sailor Moon”, a “Sailor Galáxia”, e

nas Figuras 6 e 7 uma releitura para cosplay deste figurino. É necessário pensar em mais detalhes quando se trabalha com as animações, pois nem sempre as imagens e os personagens dão todos os detalhes necessários, dando margem para a criação autoral.

Figura 5 - Sailor Galáxia (Sailor Moon)



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://www.pinterest.se/pin/617274692651373691/>
Acesso em: 26 de nov de 2019.

Figura 6 Cosplay Sailor Galáxia



Fonte: Página de Slovakia (Facebook). Disponível em:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2046713442325853&set=pb.100009616505735.-2207520000.0.&type=3&theater> Acesso em: 26 de nov de 2019.

Figura 7 Detalhes do Cosplay Sailor Galácia



Fonte: Página de Slovakia (Facebook). Disponível em:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2045543202442877&set=pb.100009616505735.-2207520000.0.&type=3&theater> Acesso em 26 de nov de 2019.

O processo de criação de um cosplay se assemelha muito aos processos de criação de personagens. Scarpi (2018) em sua tese de mestrado, explica como em uma animação 3D a textura que será escolhida pode influenciar na experiência do espectador.

Em um projeto de design, a textura pode acusar sensações e fazer analogias de linguagem para indicar uma informação desejada; dessa forma, a textura pode influenciar na leitura que terá o espectador. Poderá, ainda, influenciar na maneira em que o material será apresentado, bem como na forma como a luz irá refletir sobre o mesmo, resultando em diferentes sensações visuais e táteis. Estas sensações podem ser intencionais na hora de escolher o material que irá compor o figurino de uma personagem. (SCARPI, 2018, p.103-104)

A maneira como este material é representado na animação, seja ela 2D ou 3D, influencia em que tipo de tecidos poderiam se parecer mais com a roupa de determinado personagem. Podendo ter várias leituras do mesmo. Da mesma forma como o figurino é criado a partir de experimentação e estudos dos tecidos, esse estudo também ocorre ao experimentar fazer um determinado personagem com variações de materiais. Na Figura 8 podemos ver uma outra Sailor Galácia, porém feita com outros materiais.

Figura 8 Sailor Galáxia Versão Metálica



Fonte: Devian Art. Disponível em: <https://www.deviantart.com/ladystaba/art/Sailor-Galaxia-212036541> Acesso em: 26 de nov de 2019.

Nessa outra versão da mesma personagem, temos uma leitura diferente da primeira. A Figura 6 mostra uma textura bem mais parecida com uma espécie de couro dourado, enquanto na Figura 8 o figurino é mais metálico, similar ao de uma armadura. A decisão de texturas e estética do resultado final do cosplay vai depender da leitura que a própria pessoa tem do personagem e também dos materiais que ela terá disponível. Nem sempre é possível fazer o cosplay em sua melhor versão ou na idealizada pelo cosplayer. Portanto não é incomum que um personagem seja feito várias vezes até que tenha atingido um estágio que agrade o cosplayer.

Por causa do contato com esse hobby, muitas das pessoas que fazem cosplay acabam encontrando caminhos para o mundo da moda. Essa releitura de materiais feita a partir de um personagem é completamente autoral. Além de reproduzirem estes figurinos, utilizam o hobby como pretexto para se aperfeiçoarem em habilidades que irão complementar a criação do cosplay, mas que de forma secundária também os introduz ao mundo dos figurinistas. Como dito anteriormente por Muniz (2004), as habilidades mais estimadas de um estilista são seu senso estético para as criações e em seguida sua técnica de reprodução deste estudo. Ambas são habilidades bastante trabalhadas na composição do figurino de cosplay.

A grande diferença é que no cosplay o processo de caracterização do personagem já foi realizado pela obra em questão. Sua parte autoral está na releitura que se faz nos materiais utilizados para a reprodução dos figurinos. Essa produção original dá abertura para todo um projeto de pesquisa, feito a partir da vontade própria e do desejo de ser aquele personagem por um dia. Esse tipo de paixão não seria possível se não houvesse toda uma cultura por traz deste meio, neste caso a cultura nerd/geek que, nos dias de hoje, vem tomando espaço não só nas mídias mas nas passarelas.

3 UNIVERSO DO COSPLAY: DO INÍCIO NERD À CULTURA POP

Com o avanço das tecnologias e a concepção da individualidade e do espírito criador como diferenciais das novas gerações, os estilos *nerd* e *geek* surgem como tendência no cenário mundial, se destacado dentro das mídias atuais. Estes grupos, antes reconhecidos somente pelo termo *Nerd*, já foram motivo para vergonha. Matos (2012) aponta que,

O estereótipo do nerd vem se transformando ao longo dos últimos anos. Em sua acepção mais antiga, o termo “nerd” servia para designar alguém que possui inteligência acima da média e alguma dificuldade em se relacionar socialmente. (MATOS, 2011)

Segundo Matos (2011) esta denominação se tornou um sinônimo de inadequação por ser o extremo oposto da definição de figura popular estadunidense. Nos *high school* o ideal era ser bom nos esportes, hoje em dia a posição privilegiada vai para os pop-tecnológicos. (MATOS, 2011)

Na atualidade, podemos que o gosto cultural destes grupos tomou lugar nos cinemas e mídias, popularizando o universo *geek/nerd*. Padilha (2017) aponta.

É comum encontrar neste grupo social a inclinação por produtos midiáticos com temas de ficção científica, fantasia, história e super-heróis. Estes elementos de ficção são explorados de forma muito presentes no cinema, literatura, nas séries televisivas e em suas infindas variedades de produtos. As feiras de exposições de jogos, sejam eles eletrônicos ou não, são palcos amplos de elementos culturais e identitários. Desde as camisas dos frequentadores até mesmo na personificação de personagens de jogos de videogame, os *Nerds* se apresentam, confraternizam e consomem inúmeros produtos. (PADILHA, 2017)

Podemos então ter uma noção do tanto de mercado que se criou nos últimos anos em função de toda esta mídia. Os filmes e as séries se tornaram tão populares que até lojas multimarcas recebem produtos de tal gênero para abranger um público maior. Com isso, buscaremos aqui entender melhor de onde tudo surgiu e como foi parar no cenário mundial. A partir disso, entenderemos como o cosplay vai se enquadrar dentro deste universo. É importante ressaltar que se trata de assunto ainda muito novo e com pouca literatura. Portanto as fontes que foram utilizadas são de sites e artigos sobre este meio.

3.1 DEFINIÇÕES SOBRE OS NERDS E GEEKS

Ser um *Nerd* já foi motivo para vergonha. Como dito anteriormente, o *nerd* era a contraparte do que se definia como “popular” nos Estados Unidos. (MATOS, 2011) Já Galvão (2009) em seu artigo, “Os *nerds* ganham poder e invadem a TV” afirma.

Nerd, na versão mais antiga, é uma pessoa que nutre um grande fascínio aos estudos, ou que possui uma inteligência maior que a média e tem alguma dificuldade em se relacionar socialmente. O visual do chamado nerd clássico, é composto por óculos, aparelho nos dentes e, em geral, espinhas. Sua personalidade é marcada pela timidez, falta de auto-confiança gerando a forma desajeitada de agir, ingenuidade, além de estar sempre indiferente ao que acontece em seu redor. (GALVÃO, 2009 Disponível em: <http://uniesp.edu.br/sites/biblioteca/revistas/20170531154050.pdf> Acesso em 20 de nov de 2019.)

Galvão (2009) fala que essa definição ocorre na década de 1960 quando houve o movimento *hippie*. Nessa época os pais de jovens, tentavam fazer um movimento contrário aos *hippies*, direcionando-os para os estudos afim de afastá-los das drogas, do sexo e dos protestos que haviam naquela época. Segundo a autora, isso não só favoreceu o estilo de vida do estereótipo *nerd*, como também passou a dar um tom pejorativo para o termo. *Nerd* se tornou um termo para designar uma pessoa antissocial que passava a maior parte de seu tempo estudando em casa.

Conforme esse grupo de “deslocados” foi se formando, a tecnologia foi avançando e os *nerds* acabaram se interessando pela novidades tecnológicas, o que reforçou a ideia do gosto pelo estudo. Galvão (2009) aponta que o termo *nerd* em sua definição mais antiga, remete a uma pessoa estudiosa ou que possui uma inteligência acima da média. Já a versão mais atual do termo é designada a pessoas que nutrem uma certa obsessão por algum assunto do seu interesse, o que faz ela se interessar a saber tudo sobre este determinado assunto, aprender como funciona, colecionar produtos e até escrever e produzir conteúdo sobre este assunto.

Criou-se inclusive um estereótipo do *nerd* clássico: composto por óculos, aparelhos nos dentes e em geral com espinhas. Tem uma atitude tímida, falta de autoconfiança e ingenuidade. (GALVÃO, 2009)

Figura 9 - Nerd Clássico



Fonte: Site Up 2. Disponível em: <https://up2apps.com.br/ultimos/voce-e-um-nerd-ou-geek-veja-a-diferenca-entre-eles/> Acesso em: 30 de nov de 2019.

Já a descrição do *nerd* atual não é de alguém necessariamente antissocial. Além disso pode se vestir de várias maneiras distintas, como um visual mais “retro”, moderno e até desleixado.

Figura 10 - Nerd Atual



Fonte: Site Isto é. Disponível em: https://istoe.com.br/362157_O+MUNDO+NERD/ Acesso em: 30 de nov de 2019.

Com a evolução desta tribo vieram também algumas atualizações do termo, como o surgimento do termo *geek*, que deixou para trás a conotação pejorativa inicial que este grupo havia absorvido. O termo *geek*, segundo Matos (2011) tem a seguinte definição.

O termo “*geek*” aparece como sinônimo de *nerd*, mas sem a conotação pejorativa, e também como uma espécie de subgrupo. É usado mais frequentemente para designar jovens avidamente interessados em tecnologia, computadores, gadgets, etc. Há quem afirme que os *geeks* estariam mais distantes do estereótipo de *nerd* e conservariam somente o interesse em tecnologia e a inteligência supostamente acima da média mas teriam mais facilidades no convívio social. (MATOS, 2011)

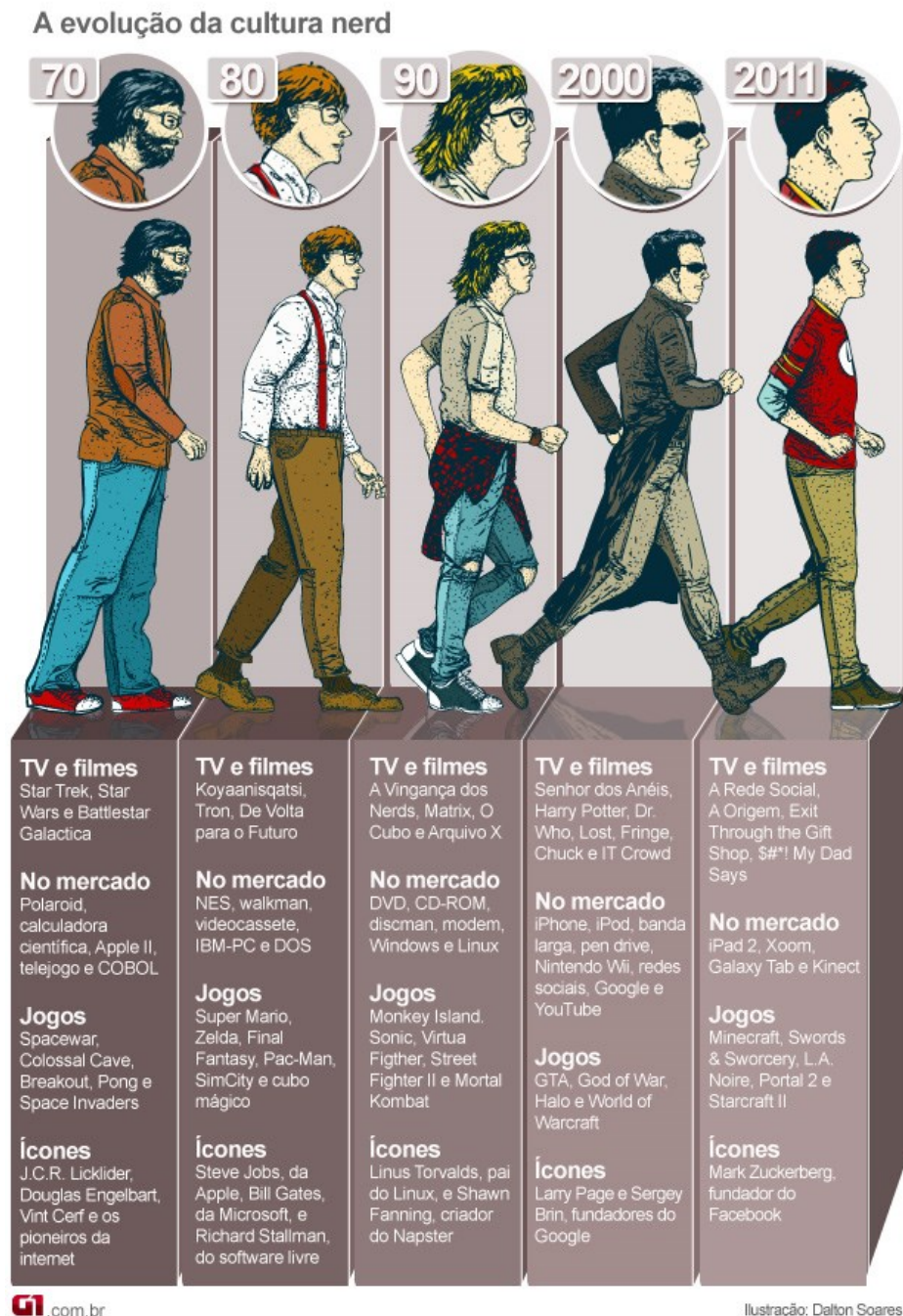
Em muitos os casos tenta-se separar os *geeks* dos *nerds*, porém os dois termos são utilizados juntos em diversos segmentos da internet, se tornando assim sinônimos para designar um mesmo estilo cultural de vida.

Hoje em dia a tribo evoluiu de tal forma que já não abrange somente um público restrito. Em uma matéria do site de notícias G1¹ conta-se um pouco sobre a criação do “*Dia do orgulho Nerd*”. É possível ver na figura 11, que ilustra a evolução do estilo, a associação com as séries de TV, o que havia de tecnologia no mercado, os jogos e os ícones de cada década. Podemos perceber que, conforme as tecnologias vão avançando, os filmes e mídias de cada época ficam cada vez mais voltados a este público. Aos poucos a cultura *nerd* foi se estabelecendo como uma forma de entretenimento para o público geral.

Em 2006, segundo o site do G1, foi estabelecido oficialmente o “Dia do Orgulho Nerd”. A data de 25 de maio foi escolhida pela estreia do primeiro filme da série *Star Wars*, em 1977. Porém no site Canaltech² é explicado que o dia 25 de maio foi uma data já utilizada no meio *nerd* para homenagear a obra de Douglas Adams, “*O Guia do Mochileiro das Galáxias*”. O autor morreu no dia 11 de maio de 2001. Duas semanas após sua morte, um fórum ligado a obra do “*O Guia do Mochileiro das Galáxias*” decidiu prestar homenagem saindo às ruas com toalhas nos ombros ou em suas mochilas. Na obra, a toalha tem grande importância na narrativa, por isso este dia era comemorado desde 2001 como o “Dia da Toalha”.

¹ Site G1. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/05/nerds-transformam-opinioes-e-viram-os-novos-queridinhos-da-sociedade.html> Acesso em: 30 de nov de 2019.

² Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/por-que-25-de-maio-e-o-dia-do-orgulho-nerd-67401/> Acesso em 30 de nov de 2019.

Figura 11 - A evolução da cultura *nerd*

Fonte: Site G1. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/05/nerds-transformam-opinioes-e-viram-os-novos-queridinhos-da-sociedade.html> Acesso em: 30 de nov de 2019.

A cultura *nerd* abrange vários mercados diferentes. Alguns deles são: quadrinhos, cinema, séries, filmes, literatura, animações, cosplays, entre outros. O gosto por essa cultura não veio somente de um seguimento, mas sim de um

histórico de anos construindo um entretenimento voltado para um público que carecia de histórias mais elaboradas e recheadas de referências das mais diversas. O público *nerd/geek* é exigente com seu material de consumo. Essa exigência levou a mídia a se aprimorar para atender este tipo de mercado. O que resultou em uma cultura consumível não só para este nicho, como também para o público maior.

3.2 EVENTOS DE COSPLAY: DOS PRIMÓRDIOS AO SÉCULO XXI

Os eventos são o ponto de partida para muitas vertentes do mundo *nerd*. A partir destes encontros, é que os “enclausurados em casa” puderam ter contato com seus semelhantes e por fim criaram um espaço para a interação e o surgimento de novas ideias e opiniões sobre seus gostos. Um dos eventos mais antigos e que sobrevive até hoje é o Gen Com. Criado por Garry Gygax, um dos criadores dos primeiros RPGs já lançados o “Dungeons & Dragons”. Ewalt (2016), em seu livro “Dados & Homens”, cita como foram as primeiras organizações destes eventos para o público.

[...] Gygax decidiu organizar uma convenção de jogos de estratégia. Alugou o Horticultural Hall, em Lake Geneva, por 50 dólares e, em 24 de agosto de 1968, convidou amigos e membros da federação para a “Gen Con” – um trocadilho referindo-se as regras da guerra e á localização de evento. A entrada custava apenas 1 dólar e a renda só deu para cobrir o aluguel do espaço. (EWALT, 2016, p. 77)

Os primeiros eventos não eram grande coisa no início. Começaram como encontros para discussões de teorias, convenções de ficção científica e reuniões que poderiam aproximar um pouco mais o público *nerd* do material original que consumiam, como quadrinhos, filmes e jogos. Além de proporcionar um intercâmbio de discussões das mais diversas, que antes seria impensável.

No Brasil, existem dúvidas sobre esse início das convenções. Não se tem muita informação sobre eventos de cultura *nerd* e *geek* antes dos anos 1990, com a chegada dos eventos de cultura pop japonesa. Esses eventos, por serem muito jovens no contexto nacional, tem pouco registro. Muitos deles ainda acontecem, como é o caso do Anime Friends, que teve seu início em 2003 e hoje é um dos maiores eventos da América Latina. Embora a cultura dos desenhos japoneses,

segundo uma matéria da revista “Super Interessante”³, aponte que eram exibidos na televisão desde os anos 1940, o que chamamos de “boom dos animes” ou *Anime Boom* ocorreu em 1994 com a estreia de Cavaleiros do Zodíaco na extinta TV Manchete. A partir deste marco, as séries japonesas tomaram grandes proporções de repercussão em todo o território nacional. Com o Boom dos Animes, foram criados esses eventos de cultura pop japonesa no Brasil.

Com a criação destes eventos foi que esta cultura foi se espalhando cada vez mais. Dando espaço para que práticas que já eram muito comuns nos eventos dos Estados Unidos e do Japão pudessem ser exercidas em território nacional. Uma destas práticas sendo o cosplay.

3.3 A HISTÓRIA DO COSPLAY

O hobbie nasceu nos Estados Unidos na “Word Science Fiction Convention”, de 1939, realizada na cidade de Nova York. Orsini (2015) introduz esta história na obra.

O cosplay remonta a 1939, quando dois fãs de ficção científica o inventaram involuntariamente. A cena foi a primeira Convenção de Ficção Científica do Word na cidade de Nova York, uma reunião um tanto tranquila de artistas, escritores e fãs de ficção científica para debater suas teorias sobre o gênero da ficção científica. (ORSINI, 2015, p. 8. Tradução nossa.)⁴

As primeiras pessoas que deram início ao hobbie foram Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Jones. Ackerman foi vestido de explorador do espaço e Jones fez um vestido do filme de ficção científica “Things To Come”, de 1936 (figura 12). Segundo Orsini (2015) os “costumes”, assim chamados na época, trouxeram um ar inspirador para a convenção ficção científica, o que depois se tornaria uma marca das convenções futuras até os dias de hoje.

³ Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/> Acesso em 1 de dez de 2019.

⁴ No Original: “Cosplay dates back to 1939, when two science-fiction fans unintentionally invented it. The scene was the very first Word Science Fiction Convention in New York City, a somewhat sedate gathering of science-fiction artists, writers and fans to debate their theories about the genre of science fiction”. (ORSINI, 2015, p. 8)

Figura 12 - Forrest J. Ackerman (a esquerda) e Myrtle R. Jones (a direita).



Fonte: Site Sintonia Geek Magazine. Disponível em:
<http://sintoniageek.com.br/historia-do-cosplay/> Acesso em: 22 out 2019.

Porém o termo “cosplay” não foi inventado pelos americanos, mas pelos japoneses. Orsini (2015) comenta que em 1984 um repórter e editor, Nobuyuki Takahashi, ao se deparar com os fãs das séries e filmes vestidos como seus personagens favoritos ficou encantado e levou a ideia para o Japão. Ele publicou em suas revistas o termo “cosplay” que utilizamos ainda nos dias de hoje. Cosplay é uma junção das palavras “costume” (fantasia/roupa) e “roleplay” (interpretação). O termo foi criado para facilitar a compressão dos leitores japoneses sobre a prática. Mais tarde o termo “cosplay” migraria novamente para os Estados Unidos, aumentando assim a popularidade do hobby no país e no mundo.

Figura 13 - Primeira revista a utilizar o termo “cosplay” em 1984



Disponível em: <http://lenosc.blogspot.com/2016/07/vem-ai-o-cosday-2016.html>
Acesso em: 28 de out 2019.

Nos anos de 1940, um ano após a estréia de Ackerman e Jones, a WorldCon decide organizar o “masquerade”, o que seria o primeiro desfile de “costumes”, porém com dança e outros elementos que se assemelham mais a um baile de máscaras. Com o tempo a música e a dança foram deixados de lado, restando apenas o concurso, que é uma das tradições dos eventos de anime e de ficção científica até hoje. (ORSINI, 2015)

Para melhor adequar a tendência crescente à cultura das convenções, os organizadores do evento começaram a organizar o “maquerade”. A primeira festa, realizada no WorldCon de 1940, incluiu dança e uma banda ao vivo. Os participantes fantasiados receberam prêmios por seu artesanato no final da noite. Em 1974, a dança e a música se foram, deixando apenas o concurso. Mas o nome ficou. Hoje, o masquerade continua sendo um concurso personalizado com esquetes de personagens e ainda é uma tradição nas convenções de anime, quadrinhos e ficção científica. (ORSINI, 2015, p.9. Tradução nossa)⁵

O cosplay é executado com muita dedicação, paixão e afincio pelas pessoas que o levam a sério e, portanto, é um hobby de experimentação e de autoconhecimento para várias pessoas de diferentes idades, nacionalidades e

⁵ No original: “In order to better fit the growing trend into convention culture, event organizers began arranging a ‘masquerade’. The first masquerade, held at 1940’s WorldCon, included dancing and a live band. Costumed attendees were given awards on ther craftsmanship at the end of the evening. By 1974, the dancing and music was gone, leaving just the contest. But the name stuck. Today the masquerade remains a costume contest featuring in-character skits, and is still a tradition at anime, comics and science-fiction conventions”. (ORSINI, 2015, p.9)

gênero. Até hoje são uma parte importante dos eventos de cultura pop por todo o mundo, fazendo parte do mundo geek/nerd e influenciando a moda neste meio até hoje.

3.4 O COSPLAY NA COMUNIDADE GEEK

Como é possível notar, o cosplay é uma prática comum dentro do meio *geek/nerd*. É quase impossível falar sobre este universo e não o relacionar com o cosplay. Dentro dos eventos, os cosplays representam a admiração que estes fãs têm pelos seus personagens favoritos. Mas é importante frisar que o cosplay, mesmo que faça parte deste universo, não é unanimidade entre os geeks e nerds. A prática é seguida por um grupo próprio de pessoas dentro deste meio. Padilha (2017) explica sobre esta distinção.

Ainda mantendo a ideia de que nem todos os *Nerds* são *Cosplayers*, todos os *Cosplayers* são *Nerds*. Isto se dá em razão de que seu ambiente social, sua vocação para criar ou comprar um figurino que represente um personagem está sempre ligado ao perfil cultural e identitário do *Nerd*. (PADILHA, 2017)

Segundo o autor, nem todo *nerd* é um cosplayer, porém um faz parte do universo do outro. Pelo cosplay ser um seguimento da cultura *nerd*, conforme a importância deste público é reconhecida, os cosplayers sentem a necessidade de terem mais espaço dentro dos eventos⁶. Existem espaços dentro dos eventos hoje que são voltados especificamente para os cosplayers, mas que em muitos isso ainda falta.⁷ Os segmentos do universo *nerd* estão diversificando cada vez mais e ganhando espaço para se manifestarem. O cosplay é um destes que se destacam dentro da cultura. Conhecendo um pouco melhor o hobby, é possível ter uma noção do quanto esta dedicação a essas criações pode ter uma contribuição fantástica para a cultura.

⁶ Eventos de anime: São atualmente os pontos de encontro para os públicos Nerd/Geek e Cosplay. No Brasil estes eventos são muito comuns em várias regiões do país.

⁷Os espaços dedicados aos cosplayers dentro dos eventos, são normalmente locais para que possam se trocar e se maquiar. Assim permitindo que as pessoas possam colocar seus figurinos dentro do evento sem precisarem sair de casa já preparadas.

4 FIGURINO DE COSPLAY: O PROCESSO DO PROJETO A EXECUÇÃO

Na produção do figurino de cosplay existem várias partes que participam do processo criativo deste hobby, desde a escolha do personagem, o levantamento de materiais até a produção final. Mas é importante ressaltar que se está aqui abordando um hobby que estimula a criatividade e a produção autoral de cada um. Portanto o trabalho de fato está, não só na montagem da roupa, mas sim em seu aprendizado durante todo o processo. O mais importante para eles, é garantir que figurino vá proporcionar uma experiência única, pautada na diversão e no prazer de ser o seu personagem por um dia. Para este trabalho, o mais importante é o processo criativo de produção de figurino por um grupo em sua maioria de leigos na construção de vestuário.

4.1 AS FONTES DE PESQUISA: ENTREVISTAS COM COSPLAYERS

A pesquisa sobre o processo criativo na produção de cosplay foi realizada com base nas entrevistas feitas durante o evento “Anime Gakuen”. Outros materiais complementares foram revistas e sites sobre o assunto, vídeos e artigos. Por conta da atualidade do tema e se tratar de material com pouca ou nenhuma publicação bibliográfica, utiliza-se todo material disponível na sua exploração.

As perguntas realizadas durante a entrevista foram em parte abertas em parte fechadas, permitindo que os entrevistados tivessem uma liberdade maior na hora de responder, podendo trazer questões que não foram abordadas inicialmente. Foram treze perguntas que falavam a respeito da criação do figurino e interação com o hobby e, conforme as perguntas eram desenvolvidas, alguns assuntos que surgiam na conversa eram abordados mais a fundo. No geral todas as entrevistas foram bem amplas no conteúdo e na abordagem dos temas. Outra decisão feita ao começar este trabalho, foi a de não divulgar os nomes dos participantes, para que a privacidade de cada um fosse preservada. Por isso eles serão identificados pela ordem numérica na qual foram entrevistados.

Durante as perguntas, as informações da construção do figurino foram feitas de forma mais livre, afim de dar aos participantes a chance de falarem sobre suas experiências. Uma das perguntas feitas durante as entrevistas tem como intuito saber sobre a organização e a montagem deste figurino, “Como você monta o ‘plano

do personagem', ou como você define o que é necessário para que o figurino seja montado? ", as respostas foram das mais variadas.

Primeiro eu reassisti todo o anime de novo, pra ver certinho as cenas com ela vestindo a roupa. Depois eu comecei a pesquisar a roupa mesmo e aí eu tenho bastante grupos de troca de cosplay, então eu comecei a pesquisar. Num papel eu escrevi um checklist: peruca, luva, vestido, sapato, tudo que eu precisava pra fazer e aí eu comecei a ir atrás. A peruca eu consegui comprar de uma menina de São Paulo, ela mandou pra mim. O vestido eu comprei ele "meio-feito". Só a base dele eu comprei, depois o resto eu costurei ele. Eu fui comprando aos poucos e fui montando ele. (ENTREVISTADO 2, out. 2018)

Acima, o Entrevistado 2 aponta uma das abordagens para conseguir imagens mais precisas do figurino do personagem. Utilizar a obra original é bastante comum para estudar os detalhes da roupa, movimentação e estética, além do material disponível já na internet. Já o Entrevistado 9 faz uma abordagem contrária: ao invés de partir do personagem na qual quer fazer, primeiro vê o que tem disponível em casa, para não precisar fazer a compra de todos os itens.

Primeiro eu vejo o que eu tenho em casa, o que que eu posso utilizar pra fazer o cosplay, pra comprar o mínimo possível. Eu vejo se tem tecido sobrando, aí eu vejo se a roupa do personagem tem alguma coisa que eu possa ver em brechó, que eu possa reformar. E realmente o que eu não consigo achar pronto ou que tenho, eu vejo tecido e faço uma lista do que que eu vou precisar pra comprar. (ENTREVISTADO 9, out. 2018)

As entrevistas foram cruciais para definir os temas que seriam abordados durante este capítulo. Embora muitos não tenham conseguido detalhar muito o processo de criação, todos deram as suas fontes de pesquisa e por onde começaram, o que foi uma informação valiosa para a continuidade deste trabalho. Com isso também é possível notar que não existe uma maneira exata de se explicar como começa o processo de criação do cosplay, cada indivíduo encontra a sua maneira de procurar o que é necessário e produzir o figurino que mais lhe agrada, fazendo assim o hobbie se tornar algo em constante evolução e aprendizado. Os entrevistados dividiram suas primeiras experiências com o cosplay, como é o caso dos entrevistados 5 e 7.

É uma vontade minha desde que eu tenho uns 8 ou 13 anos. Dos meu 8 aos 13 anos de idade foi quando me surgiu essa vontade muito grande. Porque eu sempre achava muito legal, e já tinha uma noção do que que era então eu me apaixonei perdidamente por fazer cosplay. Estar fazendo o meu primeiro dessa forma é tipo um sonho virar realidade sabe. Eu não imaginei que ia ser uma coisa tão legal. (...) (ENTREVISTADO 5, out.2018)

Então, no primeiro evento que eu fui, que foi o Gakuen de 2012, eu só fiquei sabendo desse evento uns 3 ou 4 dias antes. Antes disso eu nunca tinha ido em eventos, nem sabia que existia. Eu era totalmente aparte disso. Aí me disseram que tinha um evento uns dias antes, aí eu fui. Achei muito legal, muito legal mesmo. Os cosplays, as armas, as espadas, roupas, tudo muito legal. É que eu sempre gostei de desenho, filme, essas coisas, jogos. Aí os cosplays, é aquilo vivo né? Aí eu achei muito legal. Aí no segundo evento que fui, que foi Wasabi de 2012, eu já fui de cosplay. Foi, sei lá, uns dois meses depois. Aí eu achei muito legal e comecei a fazer. (ENTREVISTADO 7, out. 2018)

Estas entrevistas foram feitas durante o evento de anime “Anime Gakuen”, que se realiza sempre na Grande Florianópolis. Este evento estava em sua 10ª edição em outubro de 2018, nos dias 13 e 14 (sábado e domingo), e foi realizado no Centro de Ensino “IEE” (Instituto Estadual de Educação). Na escolha dos entrevistados, os selecionados para a entrevista foram os figurinos de cosplay que aparentassem serem feitos pela própria pessoa. Também foram entrevistadas pessoas sem o figurino, mas que fazem seus próprios cosplays em casa. Ao todo foram nove entrevistados dentro do evento e um entrevistado fora do evento. Esta última entrevista foi realizada dentro da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL), na unidade DIB Mussi, no dia 5 de junho de 2019.

Todos os entrevistados são cosplayers. Cinco deles iniciantes no hobby, fazendo seu primeiro cosplay ou com pouco tempo de experiência, e cinco com pelo menos seis ou mais anos de experiência e com vários cosplays feitos. Ao todo então, a pesquisa ouviu 10 entrevistados.

Na parte da pesquisa online, foram escolhidos blogs que falassem diretamente para o público cosplayer ou *nerd*, canais do You Tube que mostrassem tutoriais sobre materiais, formas de confeccionar a roupa ou sobre a cultura dentro dos eventos de anime e quadrinhos e, principalmente, dentro do cenário brasileiro. A escolha destes sites foi feita com base no que os entrevistados utilizam como fontes para a montagens de seus figurinos e também alguns portais com maior audiência.

No geral, todo o material encontrado para esta pesquisa foi para definir a construção do processo do figurino de cosplay e entender como os fãs de cultura pop transformam seus personagens favoritos em uma forma de expressão artística com base em figurinos de filmes, série e animações.

4.2 OS COSPLAYERS E SEU MUNDO: DOS PERSONAGENS AOS FIGURINOS

As entrevistas feitas para este trabalho foram de crucial ajuda na procura de material e de fontes de pesquisa para o embasamento do tema. No geral todos os participantes foram muito receptivos para dar as entrevistas. É notável o quanto gostam e querem que esta prática se torne algo cada vez mais comum. Como muitos utilizam o cosplay como uma forma de expressão artística, compartilham dessa afeição com outras pessoas.

No grupo de entrevistados pode-se ter uma visão bem clara dos cosplayers que já eram mais experientes para os que estavam recém começando. Alguns dos que já tem certa experiência participam de concursos, portanto tem uma exigência maior na hora de produzir o próprio figurino. Já os que estavam em seu primeiro cosplay o faziam claramente pela diversão e pelo evento em si.

Os principiantes no meio cosplay costumam começar da forma mais fácil e mais barata que lhes é acessível. Alguns são autodidatas em suas confecções, outros preferem começar com a roupa pronta, ou pré-pronta, e ir customizando aos poucos. Mesmo aqueles que não costuram ou não tem ideia de por onde vão começar, fazem suas pesquisas e se esforçam para deixar tudo o mais parecido possível com o personagem. Isso faz com que tenham muito interesse em aprender ofícios nunca antes pensados por eles, como produção de armas medievais, artesanato, maquiagem, corte e costura, etc. A maioria começa customizando roupas que já são suas, ou de brechó, para minimizar os custos. Também pedem ajuda a familiares e a costureiras que se disponibilizem a fazer as roupas.

É um pouco de tudo. Algumas coisas que eu vejo que eu consigo fazer, eu faço. Outras eu pego coisas de brechó e reformo, eu corto as roupas e faço de novo. Aí o que eu não consigo fazer eu tento ver com a minha amiga costureira. Tem uma senhora perto da minha casa, eu peço um “help” pra ela. E tem também vezes que eu compro cosplay pronto pela china. Tem vezes que eu já vi cosplay de outros cosplayer que revendem e eu gosto do trabalho, aí eu compro

deles e às vezes, muitas vezes eu dou um toque meu, e mudo alguma coisa no cosplay. Mas no geral é isso. (ENTREVISTADO 9, out. 2018)

A parte de costura, algumas partes fui eu que costurei como as luvas. A parte do vestido mesmo eu mandei na costureira pra ela arrumar. As medidas estavam desreguladas, estavam totalmente diferentes. O sapato também fui eu que fiz, colando. Os tecidos aqui no sapato fui eu que costurei. Essa renda aqui eu coloquei a mão. (ENTREVISTADO 2, out 2018)

Alguns chegam a levar tão a sério o hobbie que fazem cursos inusitados, como é o caso do entrevistado 8.

Eu já quis fazer muita coisa na vida. Mas também me ajuda muito no cosplay. Mas eu fui atrás de dança, aula de dança do ventre, aula de dança chinesa, aula de manipulação de marionete, eu fui atrás de tudo isso pra cosplay. Pra uma apresentação ou outra que aí você vai juntando na “colcha de retalho” e aí você vê, eu já fiz muita coisa que eu falei “Meu Deus, quando que eu pensaria em fazer isso se não fosse através do cosplay” pra tentar melhorar e pra tentar ir pra frente. Aula de mecatrônica, curso de arduino pra aprender a mexer com LED aprender a mexer com parte eletrônica, componente eletrônico, pra fazer armadura ou coisas assim. Então eu aprendi muita coisa através do cosplay, através da vontade de crescer no cosplay. Me ajudou muito. (ENTREVISTADO 8, out 2018)

Durante as conversas com os entrevistados é notável o quanto cada um dá um grande valor emocional para a prática do cosplay, o que faz com que esta tradição dentro dos eventos se torne não só um “divertimento”, mas também um meio de expressão dentro desta tribo.

Dentro da montagem do cosplay existem várias áreas de atuação que são abordadas como a confecção da roupa, a estilização de perucas, customização de sapatos e acessórios, maquiagem e etc... Cada pessoa encontra sua maneira de ir em busca destes elementos. Para a confecção das roupas muitos pedem ajuda no início. Como é o caso do entrevistado 1 “Eu aprendi a costurar que eu não sabia, eu era horrível nisso. Minha avó que me ensinou ainda. ” (Entrevistado 1, out.2018). Já os outros elementos, a maioria toma a liberdade de pesquisar pela internet. O que nos leva a uma coisa curiosa que foi muito falada durante as entrevistas, que foi a utilização do “You Tube” como fonte de pesquisa da maioria dos entrevistados. Nas palavras do entrevistado 2: “Youtube na veia! Maquiagem no Youtube, costura bem pouquinho que minha avó me ensinou. É, a família ensina um pouco e vai. (...) (ENTREVISTADO 2, out. 2018). Já o entrevistado 8 afirmou,³ “eu fui atrás de

aprender, vi tutorial na internet, fazer uma armadura, fazer uma asa, fazer acessório”. (ENTREVISTADO 8, out.2018). Também o entrevistado 9 passou por essas experiências e brinca com o fato do YouTube ser fonte de pesquisa e aprendizado,

Então gente o curso é pra pessoas assim, não é pra todo mundo, se chama You Tube, poucas pessoas tem acesso (risos). Mas a maioria das coisas que eu aprendi a fazer, eu aprendi sozinha, vendo tutoriais, na internet. (...) (ENTREVISTADO 9, out. 2018)

Hoje em dia, com o acesso à internet, temos a possibilidade de procurar em fontes especializadas no assunto. Existem vários canais de Youtube que se predispõe a fazer vídeos explicando sobre o assunto e fazendo tutoriais para ensinar suas técnicas de modelagem e customização. Portanto é bem mais fácil de encontrar o material necessário para a montagem de um cosplay nos dias de hoje do que era nos tempos sem a internet como auxílio. A comunidade de cosplayers, hoje no Brasil, também é bem aberta a todos aqueles que quiserem começar ou trocar ideias sobre o assunto, tanto na internet quanto em grupos fechados, normalmente de comunidades que vão nos mesmos eventos.

4.3 INTRODUÇÃO GERAL ÀS PRÁTICAS QUE ABORDAM O COSPLAY

O primeiro passo antes de começar a montagem do cosplay é a escolha do personagem. As formas de escolher são das mais variadas, dentre se identificar com a personalidade, com a aparência e as características, ou só gostar da série ou animação no qual ele ou ela é inserido. Um exemplo dos entrevistados que faz sua escolha pela personalidade: “É por causa que a personalidade dela, é muito parecida com a minha e também porque eu achei que era uma das únicas personagens que o tipo de cabelo era com meu.” (ENTREVISTADA 1, Out. 2018, Anime Gakuen).

A escolha do cosplay não precisa seguir um padrão de gênero. Vários cosplayers transitam entre cosplays masculinos e femininos independente de sua orientação ou preferência, demonstrando assim que a escolha do personagem é livre e a finalidade é se sentir bem com o personagem e a diversão. Esse é o caso

do entrevistado 8, que transita até hoje entre cosplay feminino e masculino (Out. 2018, Anime Gakuen).

Eu a muito tempo, transitei entre cosplay feminino e masculino. Eu sempre quis fazer cosplay feminino e eu nunca tive muita coragem, por que eu achava que ia ficar um homem “feio” de peruca. Aí a algum tempo eu perdi essa inibição, comecei a trabalhar um pouco mais com maquiagem, pra me sentir melhor comigo mesmo no personagem, não que seja uma obrigação. E a Sailor Galáxia é... Sailor Moon é meu anime favorito. Foi o primeiro anime que eu assisti e eu gosto muito. E eu acho que ela é uma vilã super poderosa, ela é super forte, dá pra fazer uma maquiagem muito legal. Eu vejo muito por esse aspecto de como eu estarei no cosplay e o que eu posso colocar de mim no personagem e também no personagem em mim e a Sailor Galáxia me permitia isso, pelo background da personagem e pelo figurino mesmo. Eu acho que foi uma combinação dos dois, de gostar, e também pelo figurino. (ENTREVISTADO 8, 2018)

Os cosplays normalmente surgem em eventos de cultura pop, nerd ou cultura japonesa. Vários grupos se formam nestes eventos e assim as pessoas acabam se interessando a fazer seus próprios figurinos. Podendo ser de um personagem da preferência da pessoa ou duplas e grupos podem se juntar para fazer personagens de uma série ou filme específicos (figura 14). Pela maioria dos cosplays serem bem receptivos com as pessoas, não é raro ver iniciantes perguntado por onde começar, ou perguntando sobre materiais para os que tem mais experiência ou com o cosplay mais bem elaborado. Assim os grupos vão se formando e é possível ter uma troca de informações dentro dos eventos e nas redes online. Alguns dos entrevistados relataram que,

Cosplay , de verdade assim, tem eu acho que um ano e pouquinho, assim que eu já participava dos eventos a quase dez anos, só que não fazia cosplays sérios só fazia qualquer coisinha, como por exemplo o “Máscara” do Pânico, aquelas coisas mais pra brincadeira, sabe? (ENTREVISTADO 6, out 2018)

Figura 14 - Grupo de cosplays, Jovens Titans



Fonte: Site Rock Tech. Disponível em: <https://rockntech.com.br/cosplay-em-grupo/>
Acesso em: 28 de out 2019.

A escolha do personagem também pode ser pela roupa que o personagem usa. Quem é iniciante, muitas vezes não quer se aventurar em fazer algo muito elaborado ou que custe muito tempo e dinheiro. A solução que encontram é encontrar um figurino o mais próximo do seu guarda-roupa ou algo que possa ser encontrado em brechós e customizado.

O anime eu gosto bastante. Eu até tava pensando em fazer da... Esqueci o nome dela... Ah, da Pakunoda. Só que daí eu não tinha terno nem nada daí “vai da Neferpitou mesmo”. Até ele ia vim de Kaito, mas ele desistiu e aí vim só eu. Eu queria “a cabeça”, mas eu não consegui. Daí ficou meio que pela metade, eu fiquei bem triste. Mas pro primeiro tá ótimo! Eu ficava procurando uma cabeça de isopor em algum lugar e não achava. Só achava umas cabeças de cinquenta pila, eu falei gente... Pois é, isso é o que dá o país não ter Halloween! Né? Cara, a peruca foi um capim no deserto. Tipo, não tinha branca. Tinha todas as cores menos branca. Aí ficava tipo... Fora que a gente tem que adaptar, né? Sim! E era pra ser cacheado, e não tinha. Aí ficou assim mesmo. Mas tá ótimo! Eu achei que ficou mais ou menos até. (ENTREVISTADO 3, out 2018)

Já tendo em mente o personagem e os materiais que são necessários para a confecção, sendo pré-pronto ou confeccionado pela própria pessoa, o próximo passo são os itens que não podem ser confeccionados e que precisam ser

importados ou comprados em lojas. Itens como perucas, sapatos e lentes não é fabricado pela própria pessoa, mas que podem ser customizados ao longo do processo.

4.4 MATERIAIS PARA FIGURINOS DE COSPLAY

Para a construção desse tipo de figurino, é necessário que se faça uma boa pesquisa dos materiais que serão utilizados. Muitos dos entrevistados, comentaram que a maior parte de suas pesquisas são feitas em tutoriais na internet e com troca de experiências com outros cosplayers. Alguns disseram que se baseavam no que tinham dentro do guarda-roupa para definir qual personagem seria feito, outros que procuravam em brechós ou compravam o tecido para elaborar a roupa por si mesmo. Mas no fim todos se baseiam em alguma mídia ou em alguém para começar o projeto.

Na internet podemos ter uma variedade de fontes como sites, blogs e redes sociais disponibilizando as imagens. Uma das fontes mais citadas durante as entrevistas foi o Youtube justamente por proporcionar um acervo maior de tutoriais com mais opções de conteúdo e de como construir a roupa ou fazer a maquiagem do figurino, além de permitir acesso ao conteúdo tanto nacional quanto internacional. Outras fontes são sites como: Reino Cosplay⁸, Vida de Cosplayers⁹ e A Careta do Panda¹⁰ que disponibilizam informações sobre perucas, maquiagem, locais para compras entre outras informações cruciais para os cosplays. Também é possível utilizar as redes sociais como Facebook, Instagram e Twitter para trocar informações em grupos sobre cosplay e de eventos da região, além de seguir cosplayers famosos que divulgam seu trabalho através das redes.

Existem outras fontes que podem ser utilizadas, como revistas e livros, porém em nenhum momento foi citado nas entrevistas sobre o uso desse tipo de material, levando a concluir que esse tipo de fonte não é tão popular assim na região da Grande Florianópolis mesmo quando disponíveis tanto na internet quanto no papel-impresso. Há de se salientar que as edições em papel-impresso são, em sua maioria, revistas importadas trazidas do Japão ou de outros países. Alguns exemplos de títulos importados são a “Cosmode” (figura 15) e “La Vida en Cosplay”.

⁸ Disponível em: <http://reinocosplay.blogspot.com/2015/09/5-sites-e-blogs-para-ajudar-no-seu.html> Acesso em: 2 de nov de 2019.

⁹ Disponível em: <http://vidadecosplayers.blogspot.com> Acesso em: 2 de nov de 2019.

¹⁰ Disponível em: <http://www.acaretadopanda.com> Acesso em: 2 de nov de 2019.

Também existem os títulos nacionais como a “Cultura Cosplay em Revista”, que tem seu conteúdo disponibilizado virtualmente. Nesse material podemos encontrar entrevistas, moldes para cosplays e notícias sobre o meio, entre outros conteúdos.

Figura 15 - Revista Cosmode.



Fonte Site Crônicas de um Cosplayer. Disponível em:
<http://cronicasdeuncosplayer.blogspot.com/2010/10/revistas-de-cosplay.html> Acesso em: 3 de nov de 2019.

Nessas fontes o que se procura são moldes, formas de costura e modelagem, materiais que podem ser utilizados no cosplay, dicas para estilização de perucas, maquiagem e tudo o que possa ajudar na construção da roupa.

4.5 A ROUPA DO PERSONAGEM: A BUSCA PELA SIMILITUDE

O cosplay é feito para se parecer o máximo possível com o personagem escolhido. Se o personagem for de alguma série ou filme com atores reais (ou *liveaction*), muito provavelmente será possível encontrar uma lista de materiais necessários para a construção deste figurino nas informações extras dos bastidores. Porém, quando se trata de obras vindas das séries animadas, é necessário que se tenha uma boa pesquisa de mercado. Não só pela fidelidade que deve se ter com a imagem, mas também com o estudo do caimento do tecido no próprio corpo. Na figura 16 podemos ver como são disponibilizados os moldes em redes sociais como

“Pinterest”. Muito deste material pode ser de graça ou pago, depende do nível de qualidade e do autor em questão.

Alguns cosplays exigem uma modelagem específica e até mesmo inovadora para o meio da moda. Por isso, muitos dos cosplayers, pedem ajuda ou para uma costureira, ou encontram as informações necessárias em sites que disponibilizam um molde padrão de alguns personagens. Outros até começam aulas de costura ou cursos para fazer os moldes sem ajuda depois. Como é o caso do Entrevistado 9, que em parte faz tudo por sua conta, mas tem a quem recorrer quando o que é pedido vai além de suas habilidades.

É um pouco de tudo. Algumas coisas que eu vejo que eu consigo fazer, eu faço. Outras eu pego coisas de brechó e reformo, eu corto as roupas e faço de novo. Aí o que eu não consigo fazer eu tento ver com a minha amiga costureira. Tem uma senhora perto da minha casa, eu peço um “help” pra ela. (...) (ENTREVISTADO 9, out 2018)

Seja qual for o método, esta é a parte mais importante e icônica do figurino. É um dos desafios que os cosplayers enfrentam quando assumem a criação autoral de seu figurino. Mas por ser uma parte importante do processo, é uma das primeiras habilidades que se busca desenvolver.

Figura 16 Esquema de moldes (Cosplay Juvia)



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/671036413208691363/?lp=true>
Acesso em: 1 de dez de 2019.

4.5.1 Tecidos mais utilizados e materiais

Assim como tem uma infinidade de personagens, existe outra infinidade de tecidos possíveis de serem utilizados. Quando for escolher o personagem já é preciso pensar nesta parte. Mas existem alguns tecidos que são mais utilizados para modelagens e caimentos básicos como para blusas, saias, sobretudos, entre outras peças mais comuns, segundo os entrevistados. Alguns dos tecidos mais falados durante as entrevistas feitas no Anime Gakuen estão listados abaixo, porém alguns dos entrevistados não souberam dizer exatamente que tipo de tecido foi utilizado. Eles só referiam como “tecido”, sem dar muitos detalhes.

Tecido, eu comprei um tecido tipo esse aqui, que eu não sei o nome, de pelúcia. Daí, algodão, enchimento, arame para o rabo ficar parado. Maquiagem em geral. (ENTREVISTADO 3, out. 2018)

Alguns, quando questionados, davam mais explicações sobre o tipo de material utilizado.

O tecido, geralmente é sempre brim, ou oxford. Aí as espadas é de madeira, eu acho. Aí EVA, eu uso bastante também quando eu tenho que fazer os acessórios e papelão. (ENTREVISTADO 7, out. 2018)

O EVA é muito bom. Plástico, por exemplo acetato, acrílico também é muito válido e tecido normal mesmo. Independente do tecido, oxford, brim, sarja, vinil, cetim, couro isso depende do personagem. (ENTREVISTADO 8, out. 2018)

Como não foram feitas perguntas mais elaboradas para a utilização dos tecidos, as descrições sobre cada tipo tecido foram retiradas do livro “Tecidos e Moda”, da autora Jenny Udale, e também de alguns sites que postam estas informações para os cosplayers. Por conta da especificidade de cada tecido, cada um tem funções diversas dentro do figurino. Veremos abaixo alguns dos tecidos e não tecidos preferencialmente usados nas produções de cosplay.

4.5.1.1 Algodão / Tricoline

Uma das fibras mais básicas e utilizadas. Os tecidos derivados dessa fibra são uma excelente opção para peças leves que e sequem rápido. Depois do Oxford, esta é a segunda opção mais utilizada dentro do meio cosplay. A fibra da bastante durabilidade para o tecido e este é utilizado para peças mais leves como camisas, saias, uniformes e alguns acessórios. Embora seja um tecido fácil de amassar, também tem a mesma facilidade para ficar liso ao passar um ferro quente. Para Layse (2012) este tecido é uma boa opção quando se precisa de tecidos leves e com variedades de estampas. Também comenta que é uma opção utilizada pelos amantes de moda “Lolita”, justamente por sua delicadeza e bom caimento. Já Sanchez (2013) diz ser um tecido mais utilizado por aqueles que já tiveram maior conhecimento sobre as opções de mercado. E que se torna um possível substituto do Oxford quando se adquire mais habilidades. A autora também comenta ser bom para a produção de uniformes colegiais. Na figura 17 podemos ver um avental feito com o tecido clássico de algodão.

Figura 17 - Alice Madness Returns (avental de algodão)



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://www.pinterest.ru/pin/356136283008238375/> Acesso em: 1 de dez de 2019.

4.5.1.2 Brim

É um tecido mais utilizado para peças com um caimento pesado e firme. É muito semelhante a sarja, porém é bem mais grosso e não tem tanta leveza. Não é indicado para peças que sejam delicadas como camisas e saias mais esvoaçantes. Muito utilizado em uniformes, capas, calças, bermudas entre outros (LAYSE, 2012).

4.5.1.3 Oxford

De longe é o tecido mais utilizado para cosplay. Isso devido ao bom caimento em peças que precisam de mais estrutura e pelo preço mais acessível. Segundo Layse (2012), é um dos primeiros tecidos a serem utilizados pelos cosplayers. Isso por ser um tecido barato, não amassar com facilidade e de fácil manuseio para os principiantes. Schmitz (2010) considera este tecido como um “coringa” na hora de escolher o tecido do cosplay. Principalmente por ser um tecido barato e que não tem brilho, o que facilita a sua versatilidade na hora de fazer uma peça. Mas ela adverte para não tentar fazer todas as peças deste tecido, pois nem tudo necessita desta textura.

4.5.1.4 Sarja

Outra opção de tecido mais armado e firme. Assim como o brim, muito utilizado para uniformes militares e saias mais armadas. Para Udale (2015) é um tecido que se estende bastante por ser bem flexível. Sanchez (2013) comenta que é um tecido que “imita o jeans” por ser um tecido pesado. Também comenta que o tecido tem um “ar militar” e muito bom para fazer cosplays do gênero. Ela dá inclusive o exemplo da classe “Soldier” de Final Fantasy VII, que é como se fosse um uniforme dos soldados dentro do jogo, como vemos na figura 18.

Figura 18 - Uniforme classe "soldier" de Final Fantasy VII



Fonte: Pinterest. Disponível em:
<https://www.pinterest.co.uk/pin/7177680640109702/> Acesso em 1 de dez de 2019.

4.5.1.5 Cetim

Esta é uma opção para tecidos que necessitem de brilho e leveza. Também é um bom substituto da seda, para aqueles cosplays que remetem a realeza ou roupas chinesas. Porém, devido ao brilho excessivo, não é muito bem visto, especialmente por se assemelhar ao estilo das “fantasias comuns”. Portanto deve ser utilizado com cuidado. Para Udale (2015) é um tecido bastante utilizado em forros, por ter uma facilidade de deslizamento. Já Schmitz (2010) diz que seu brilho pode ser um problema, visto que a cor original da roupa do personagem pode se perder. O brilho muitas vezes é algo evitado para que o cosplay não se pareça tanto com uma fantasia.

4.5.1.6 Vinil

Muito bom para peças que necessitem de brilho “plástico” na roupa como uniformes mais colados, luvas e botas. Este é um dos poucos materiais que quando se quer “brilho”, é utilizado. É utilizado para vários personagens que utilizam roupas coladas. Schmitz (2010) aponta que é bem utilizado para a moda alternativa Visual Key. Sanchez (2013) também diz que se precisa tomar cuidado pois, além de caro, em algum cosplay o brilho pode ser exagerado.

4.5.1.7 Couro/Courino

O couro já é mais utilizado para peças específicas que aparentem ser de couro. Utilizado mais em acessórios ou em cosplay que remetem a histórias medievais. Sanchez (2013) diz que o courino pode ter efeito bem bonito, porém necessita fazer bom uso do tecido e boa conservação dele também, pois é um tecido bastante frágil com o tempo.

4.5.1.8 Veludo

O veludo, assim como o couro é utilizado em peças específicas. Normalmente em roupas que remetem a realeza, ou para peças mais vistosas como vestidos e capas. Sanchez (2013) recomenda que se utilize em capas medievais e em vestidos mais voltados para este seguimento.

4.5.1.9 Malha

A malha é excelente para fazer peças que são coladas ao corpo e que não precisam de tanto brilho, como peças de collant e blusas. Também serve para fazer alguns tipos de saia, shorts ou até calças. Para Udale (2015) tecidos de malha são mais propensos a formar “bolinhas” do que tecidos tramados. Portanto é um tecido que exige um certo cuidado. Para Schmitz (2010) é interessante que se faça uma roupa de malha quando a roupa do personagem é mais colada ao corpo. Já Layse (2012) enaltece mais a parte da elasticidade e do conforto deste tecido.

4.5.2 OS NÃO TECIDOS: PVC, EVA e TNT

Esta é a parte dos não-tecidos, que são utilizados para fazer peças mais sólidas, como armaduras, asas, acessórios, bâculos entre outros utensílios. São materiais bastante citados nas entrevistas que foram feitas em 2018, por serem, além de baratos, de fácil manuseio e acesso.

4.5.2.1 PVC

O pvc é uma placa de plástico, muito utilizada em construções. Normalmente este material sobra nas casas recém construídas, podendo ser utilizado dentro do figurino. Também podendo ser comprado em lojas de construção.

4.5.2.2 EVA

O EVA é uma espuma que pode ter várias espessuras diferentes. Por isso, é muito bom fazer armaduras mais leve e mais caricatas, pois dentro dos eventos, a segurança é rígida e exige que o cosplay tenha um mínimo de segurança e que não machuque as pessoas com os acessórios. Portanto esse material é utilizado para fazer desde armaduras, armas, detalhes em “alto-relevo” da roupa e várias outras utilidades.

4.5.2.3 TNT

O TNT é o que chamamos de não-tecido, por ser feito com uma fiação e com fibras mais plásticas. É a opção utilizada pelos iniciantes em cosplay, que realmente não sabem mexer em máquinas e querem algo rápido, bem barato e de fácil manuseio.

4.5.3 Modelagem e Costura

Como a grande maioria dos autores de quadrinhos e animadores não desenham as roupas pensando em figurinos e sobre a montagem da roupa, mas sim em sua caracterização como personagem a modelagem da roupa de cada personagem fica ao encargo de quem vai confeccioná-la e estes estudam a melhor maneira de elaborar esta parte. Também existem opções na internet que podem ajudar para começar nos estudos de modelagem ou de corte costura.

Para este estudo, existem algumas possibilidades. A pessoa pode optar por elaborar a roupa ela mesma, ou partir em busca de uma costureira ou um “cosmaker”. Um “cosmaker” é uma pessoa que se especializa em fazer e elaborar cosplays. Por causa de falta de tempo esta é uma das opções mais utilizadas para quem não quer se preocupar muito com os materiais utilizados e a verificação do trabalho. Normalmente o “cosmaker” disponibiliza um portfólio para divulgação do seu trabalho, ou são indicados pelos amigos e clientes. Este portfólio serve como base para a pesquisa que os cosplayers interessados fazem. Podendo avaliar o trabalho e escolher o melhor profissional. Dependendo do profissional ele pode pedir os materiais a parte, ou já oferecer os materiais que ele tem disponível, cobrando tudo no mesmo orçamento. A seguir o Entrevistado 6 relatou como foi sua transição da confecção própria para os serviços de “cosmaker”.

Então, geralmente eu costumava fazer o próprio cosplay, eu procurava as coisas assim o próximo do personagem e iria alterando elas, por exemplo lixando, pintando, só que agora que eu não estou mais tendo tempo pra fazer esse tipo de coisa eu terceirizo pra algum “cosmaker” que seja bom, que eu veja o portfólio e as fotos dos outros cosplays que ele já tenha feito e se me agrada eu mando algum projeto ou vejo o orçamento. (ENTREVISTADO 6, Out. 2018)

Outra opção é a procura de uma costureira ou de uma professora de costura. As duas exigem que a pessoa dê bastante atenção ao processo de confecção. Ou para supervisionar o trabalho para ver se ficou bom, ou para aprender e fazer a roupa enquanto aprende sobre modelagem.

É um pouco de tudo. Algumas coisas que eu vejo que eu consigo fazer, eu faço. Outras eu pego coisas de brechó e reformo, eu corto as roupas e faço de novo. Aí o que eu não consigo fazer eu tento ver com a minha amiga costureira. Tem uma senhora perto da minha casa, eu peço um “help” pra ela. E tem também vezes que eu compro cosplay pronto pela china. Tem vezes que eu já vi cosplay de outros cosplayer que revendem e eu gosto do trabalho, aí eu compro deles e às vezes, muitas vezes eu dou um toque meu, e mudo alguma coisa no cosplay. Mas no geral é isso. (ENTREVISTADO 9, out. 2018).

Mas no geral, dentro destas possibilidades, o cosplayer também pode escolher por aprender tudo sozinho somente com a ferramenta da internet. Existem sites e blogs de pessoas mais experientes no ramo que disponibilizam materiais de

modelagem em arquivos online, vídeos de tutoriais sobre corte, costura e materiais e até mesmo vendem algumas peças e acessórios prontos. Muitos são plataformas bem conhecidas como o Youtube, o Pinterest, Instagram e Facebook, entre as demais redes sociais. Estes portais são de extremo uso desta comunidade.

Então gente o curso é pra pessoas assim, não é pra todo mundo, se chama You Tube, poucas pessoas tem acesso (risos). Mas a maioria das coisas que eu aprendi a fazer, eu aprendi sozinha, vendo tutoriais, na internet. Costurar eu aprendi na marra também, sozinha. No geral é isso. Eu faço uma faculdade que não tem nada a ver com cosplay, que é Ciências da Informação, então cosplay é pra qualquer um, qualquer pessoa consegue fazer. Basta ter motivação. (ENTREVISTADO 9, out. 2018)

Mas na grande maioria das vezes, aqueles que fazem tudo por si mesmos procuram ter uma base em costura ou já tem essa base e por isso se sentem confiantes para confeccionar a roupa. Também existem as pessoas que estão iniciando no meio e querem se aventurar neste mundo aos poucos. Normalmente elas começam confeccionando algumas peças e outras pegam do guarda-roupa ou customizam roupas de brechó.

Eu aprendi a costurar que eu não sabia, eu era horrível nisso. Minha avó que me ensinou ainda. Aumentou a minha criatividade, que pra fazer muitas coisas eu tinha pensar, “o que que eu posso fazer no lugar disso”. E, acho que é isso. (ENTREVISTADO 1, out. 2018)

O Entrevistado 1 afirma ter se inspirado a aprender a habilidade de costura, por causa do hobbie. É bastante comum que eles peçam ajuda dos familiares quando não sabem nada sobre costura, ou então estão em dúvida e pedem para alguém mais experiente auxiliá-los.

4.6 ACESSÓRIOS

Os acessórios para o cosplay são o acabamento do figurino. É muitas vezes o que vai definir a caracterização do personagem, portanto uma parte importante do vestuário. Dentro desta categoria podem ter perucas, calçados, objetos específicos de cada personagem, armas, maquiagem e tudo que irá detalhar ainda mais o

cosplay. Esses artigos podem ser adquiridos de três formas distintas: comprando, confeccionando ou customizando.

Quando comprados prontos, em sua maioria, são importados em sites como Ali Express, eBay, Mercado Livre. Também podem ser comprados em lojas virtuais de cosmakers, ou de lojas que revendem produtos importados. Isso vai depender do quanto a pessoa pode esperar pelo produto ou o quanto tem de orçamento. O mercado virtual tem uma grande variedade de produtos, podendo conter produtos tanto nacionais quanto internacionais. Aqui podem se encaixar praticamente todos os produtos, basta que tenha um fornecedor que disponibilize o produto ou serviço.

Os acessórios confeccionados são os que ser feitos inteiramente pela pessoa, tais como pingentes, armas, detalhes da roupa, maquiagem, em alguns casos até o calçado pode estar nessa categoria. É necessário que se tenha noção de materiais base e habilidade para fazê-lo. Em muitos casos são utilizados tutoriais para o auxílio na confecção.

Por fim a customização, que consiste em pegar algo já produzido e customiza-lo. As peças base podem ser da própria pessoa, compradas em brechó ou doadas. A customização é utilizada para baixar os custos da confecção do figurino e facilitar a confecção de certas peças.

4.6.1 Perucas

As perucas são essenciais em muitos cosplays. Como muitos personagens tem penteados, cores e estilos diferentes, os cosplayers as utilizam para customizar, moldar, mudar a cor e fazer com que pareça mais com o cabelo original do personagem. É interessante dizer que antes das perucas se tornarem acessíveis para todas as regiões do país, as pessoas utilizavam muito o próprio cabelo para fazer os penteados dos personagens. Muitos fazem isso até hoje para facilitar a montagem do cosplay e não precisar gastar muito com o figurino. Um exemplo foi o Entrevistado 1, que estava com o penteado da personagem com o cabelo ao natural. Quando perguntado: “Qual foi o motivo pelo qual você escolheu fazer este personagem? Você se identifica com ele?”, ele esclarece que escolheu o personagem também pela cor do cabelo.

É por causa que a personalidade dela é muito parecida com a minha e também porque eu achei que era uma das

únicas personagens que o tipo de cabelo era parecido com meu. (ENTREVISTADO 1, out 2018)

Assim como o entrevistado 1, na figura 19 podemos ver uma cosplayer que não está utilizando peruca porque seu cabelo se aproxima da cor do cabelo da personagem (figura 20), então nem sempre há uma necessidade deste acessório.

Figura 19 Cosplay Katara



Fonte: Site Flickr. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/ninayasmine/5118605207/> Acesso em: 1 de dez de 2019.

Figura 20 Katara (Personagem de A Lenda de Aang)



Fonte: Site Anime Planet. Disponível em: <https://www.anime-planet.com/characters/katara> Acesso em 1 de dez de 2019.

Hoje com a internet este acesso é muito prático e fácil de ser realizado, podendo até comprar no mercado exterior por meio de sites como "Aliexpress", "eBay", "Amazon", entre outros. Este contato facilitou a popularização das perucas no meio.

Além da boa escolha, ter um bom cuidado com as perucas também ajuda. Esse cuidado faz com que uma peruca se torne mais versátil e possa ser utilizada em vários personagens diferentes, pois pode ser estilizada quantas vezes quiser.

As perucas, em sua maioria, são compradas pela internet. Os fornecedores podem ser do exterior ou nacionais, porém a maioria acaba sendo importada, devido ao mercado brasileiro ter um foco maior em perucas de fio natural e não ter tanta variedade nas perucas de fio sintético.

4.6.1.1 Tipos de Perucas

As perucas são feitas com fio sintético ou com cabelos naturais. Porém os cosplays utilizam mais o fio sintético. Isso porque o fio se assemelha mais aos cabelos de personagens de quadrinhos e mangás. Segundo Rech (2016)¹¹ os fios sintéticos podem ser Nylon, com uma qualidade mais inferior, porém com opções mais baratas e melhores para personagens que pedem cabelos mais espetados ou mais armados. Também podem ser de Kanekalon ou Toyokalon, que é a opção mais utilizada pelos cosplay, pelos fios se assemelharem mais aos cabelos reais. Rech (2016) cita que alguns produtos de Kanekalon ou Toyokalon podem suportar o calor de secadores e chapinhas, facilitando para a estilização da peruca. Porém essa informação deve estar especificada no produto, pois existem exceções. Nas figuras 21 e 22 temos um comparativo da peruca sintética para a de fio natural.

Figura 21 Peruca Sintética



¹¹ **Perucas, tipos e cuidados** – RECH, Nadine Disponível em: <http://nadirech.com/?p=594> Acesso em: 7 de nov. 2019.

Fonte: Site Lojas Americanas. Disponível em:
<https://www.americanas.com.br/produto/65639019/24-beleza-peruca-cosplay-onda-natural-resistente-ao-calor-moda-lady-perucas-de-cabelo-em-linha-reta-encantadora-perucas-para-moda-feminina-peruca-longa-sintetica?cor=Dark%20Brown> Acesso em: 1 de dez de 2019.

Figura 22 Peruca com fio de cabelo humano



Fonte: Site Magazine Luiza Disponível em:
<https://www.magazineluiza.com.br/manequim-de-treino-com-cabelo-humano-bdoll/p/jb3080k68k/pf/mepp/> Acesso em: 1 de dez de 2019.

Dentro destes tipos de perucas Rech (2016) especifica que cada peruca requer um cuidado diferente e, portanto, citou alguns dos produtos que podem ser utilizados para a estilização e limpeza deste produto, como shampoos, condicionadores, cremes, sprays, fixadores, colas e pastas. Todos devem ter uma verificação prévia da descrição do produto para ter certeza de que a peruca vai aguentar o processo.

O cuidado é importante para a preservação da peruca. Na própria embalagem do produto ou nos sites em que elas são compradas, já estão incluídas as instruções de cuidados. Segundo Rech (2016) o ideal é proteger a peruca da umidade e da poeira em uma sacola plástica ou na própria redinha que vem junto com peruca, além de evitar que ela embarace ao ser guardada. Rech (2016) também comenta que não é recomendável guardá-la suja ou molhada para não danificar e criar mofo no produto.

4.6.2 Calçados

Quando tratamos de calçados na área dos cosplays, segundo as pesquisas podemos definir duas maneiras de se adquirir essa peça de vestuário. A primeira é a compra, sendo que pode ser um sapato base para ser ou não estilizado. O sapato pode já ser semelhante ao do personagem e transformado especificamente para aquele personagem, ou pode ser igual ao do personagem, podendo ou não ser utilizado novamente para outras ocasiões. A segunda opção seria confecção própria da peça. Embora seja muito mais difícil encontrar pessoas que realmente comecem “do zero”, esta é uma das alternativas que podem vir a ser utilizadas. Este é o caso do Entrevistado 10 que em um dos seus cosplays confeccionou uma bota inteiramente feita por ele.

(...). Eu já fiz um sapato, eu fiz uma bota. Eu realmente fiz uma bota, um sapato, uma coisa de sapateiro. Nunca tive aula, nunca fiz sozinha, não vi vídeo, nada. Fui ali, vou pegar isso aqui e vou ter que transformar isso nesse desenho. E assim que vai. Não ficou confortável. Não dava de ficar muito tempo naquele sapato, mas também não ficou ruim. Ele ficou igual. Ficou bonito por fora. (ENTREVISTADO 10, jun 2019)

Porém, boa parte dos cosplays preferem a customização. O Entrevistado 8, por exemplo, faz cosplays para competições e, segundo sua entrevista, embora ele se responsabilize por toda a criação, a parte dos sapatos é customizada.

Normalmente eu faço tudo. Eu faço a parte de costura, customização do acessório, peruca a gente compra e faz o penteado, faz a montagem da peruca. Só calçado que não, pra abrir uma forma de calçado é um baita “pé no saco”. É difícil. Então a gente pega um calçado e customiza. Mas essa parte toda, essa mão de obra é minha. (ENTREVISTADO 8, out 2018)

Independente da forma como é adquirido, os sapatos requerem uma pesquisa bem elaborada dos materiais. Para que se possa baratear os custos, em muitos os casos, é utilizado materiais que se tem em casa ou comprado de brechós. A busca é por um sapato parecido ou com um formato confortável para que se possa fazer uma

transformação. Assim a confecção se torna mais simples, podendo se atentar melhor a outros detalhes.

4.6.3 Locais de compra

Como existe uma especificidade ao procura um sapato semelhante ao de um personagem, os lugares mais procurados para este tipo de compra são os brechós e as lojas online. Os brechós têm uma variedade grande de opções e com preços mais acessíveis, além de proporcionarem melhores opções para sapatos que podem ser customizados. As lojas online também proporcionam esta variedade de opções, podendo disponibilizar itens tanto de brechó, ou de “desapego”, quanto itens específicos dos personagens em lojas especializadas em cosplay. Algumas das lojas que se podem encontrar estes itens são sites como AliExpress¹², Ebay¹³, Mercado Livre¹⁴, entre outras lojas online.

No geral o mercado online atende bem as necessidades do público cosplay. Mas normalmente os cosplayers procuram opções mais perto e mais baratas para precisarem comprar o mínimo possível e reutilizar ou utilizar o que se tem mais perto.

4.6.4 Lentes

Lentes são uma parte opcional do figurino, pois nem todos os personagens necessitam de uma lente. As vezes o personagem pode ter a mesma cor dos olhos da pessoa ou a própria pessoa optar por não utilizar. Porém alguns dos personagens, por terem características muito distintas da realidade, fazem com que este acessório seja necessário. Na figura 23 podemos a variedade lentes que existem no mercado.

¹² <https://pt.aliexpress.com> Acesso em: 1 de dez de 2019

¹³ <https://www.ebay.com> Acesso em: 1 de dez de 2019

¹⁴ <https://www.mercadolivre.com.br> Acesso em 1 de dez de 2019

Figura 23 Lentes de Contato



Fonte: Site Loja Japonesque. Disponível em:
<https://www.lojajaponesque.com.br/lentes-de-contato-anime-coscon-bella-series> Acesso em:
1 de dez de 2019

Deve-se ter bastante cuidado com as lentes. Segundo o site Retina Pro¹⁵, as lentes devem ter uma limpeza constante. Não só isso como os cosplayers também devem se atentar ao prazo de validade deste produto, pois é extremamente prejudicial que se utilize após este prazo.

Embora seja um acessório de curto prazo, as lentes são bastante utilizadas no meio cosplay (figura 24).

¹⁵ <https://retinapro.com.br/blog/saude-dos-olhos/confira-6-cuidados-que-voce-deve-ter-com-as-lentes-de-contato/> Acesso em: 1 de dez de 2019.

Figura 24 Cosplay Thanos (Lentes)



Fonte: Site Vitativ. Disponível em: <https://vitativ.com.br/cosplay-e-suas-maquagens/>
Acesso em: 1 de dez de 2019.

4.6.5 Armaduras e Armas

As armaduras fazem parte de uma boa parcela dos personagens da cultura pop atualmente. Aparecem em histórias medievais, robôs e heróis, entre outros. Diferente da roupa de tecido comum, esta não é uma parte que se pode deixar na costureira, é uma peça feita em casa pela pessoa ou por um profissional cosmaker. Os moldes podem ser adquiridos pela internet (como dito anteriormente) por blogs e sites de pessoas que disponibilizam online. Como por exemplo nos sites Art Geeks¹⁶ e Cosplay Tutorial¹⁷ é possível encontrar tutoriais sobre materiais e montagem de armaduras.

A maioria das armaduras é feita de materiais leves, diferente do que muitas pessoas pensam. Existem pessoas que fazem ou encomendam armaduras de metal, porém além de serem mais pesadas e pouco funcionais para andar no evento ou se apresentar, tem um custo muito alto e, dependendo do evento, podem não ser

¹⁶ Disponível em: <https://www.artgeeks.com.br> Acesso em: 1 de dez de 2019.

¹⁷ Disponível em: <https://www.cosplaytutorial.com> Acesso em: 1 de dez de 2019.

permitidas se tiverem adereços “pontiagudos” ou que possam machucar e perfurar, pessoas e outros objetos.

As armas são acessórios importantes para a caracterização dos personagens no mundo dos filmes, games e animações. Vários personagens são conhecidos por suas armas, portanto é ícone chave para este universo. Porém, assim como a questão das armaduras de metal, as armas também têm uma discussão polêmica sobre o assunto. Já que os eventos em geral são feitos para todos os públicos, a maioria tenta se preservar quanto a utilização destes objetos dentro do estabelecimento. Portanto regras coibindo o uso de objetos cortantes e perfurantes entre o público são vigentes dentro deste tipo de evento. Isso afeta na produção e no uso deste acessório para os cosplayers.

Os tipos de materiais que mais são utilizados são: MDF, EVA, papelão, acrílico, plástico, isopor e borracha, entre outros. Porém quando feitas por algum cosmaker especializado em armas podem ter materiais mais específicos e resistentes. Mas todos devem seguir as mesmas normas de segurança, barrando a entrada de pontas e cortes afiados. Essas regras também se aplicam a réplicas de armas de fogo e a armas de pressão. Uma das regras de um dos eventos de anime mais antigos e um dos maiores da América Latina, o “Anime Friends”¹⁸ tem regras específicas para utilização do uso de armas, objetos pontiagudos e potencialmente perigosos. Mesmo com alguns empecilhos na hora da produção, isso não impede que as pessoas consigam dar o seu jeito de se adaptar as condições impostas.

4.7 PROCESSO AUTORAL

Depois de ver boa parte dos detalhes que são trabalhados dentro deste hobby, podemos concluir que é uma produção bastante detalhista e que exige do cosplayer habilidades que muitas vezes serão lapidadas no meio do processo. Mesmo as partes que são compradas, devem ser escolhidas com muita cautela. Isso nos mostra o quanto um trabalho como este necessita de prática e estudo, assim como o profissional figurinista faz em seu estúdio. Com o tempo as habilidades são construídas e as capacidades vão sendo desenvolvidas de acordo com a necessidade e a demanda.

¹⁸ <https://animefriends.com.br/regras-rj/> Acesso em: 1 de dez de 2019.

O mais impressionante de tudo é ver que dentro do “cronograma” de atividades e capacidades a serem adquiridas desta cultura, estão os estudos formais em Design de Moda. Muitos têm o sonho de trabalhar um dia com o que gostam de fazer, como é o Entrevistado 8, que demorou para ingressar na faculdade, mas hoje é figurinista e estilista formado. Outros acabam encarando outros caminhos, porém o cosplay os traz de volta para este espaço como uma forma de expressar o que sentem. Outros preferem deixar o cosplay como um hobby mesmo e desfrutar dos momentos de diversão nos eventos. A questão é que todos eles tem algo em comum, a vontade de criar algo por si mesmos, obrigando-os a pesquisas constantes e experimentações e estas são características que esperamos de um profissional da criação e principalmente de um profissional de figurino.

Mais do que explicitar o processo criativo, os entrevistados permitiram a entrada no universo da criação dos cosplays, auxiliando com seu conhecimento prático o entendimento do funcionamento deste hobby que acaba criando profissionais de figurino.

5 CONCLUSÃO

O *cosplay* para o meio *geek/nerd* é uma parte importante. Simboliza não só a adoração dos fãs pelas obras de ficção, como também a liberdade de poder experimentar o universo lúdico em um figurino. Toda essa trajetória criada pela comunidade *nerd/geek*, possibilitou a abertura de diversos seguimentos, um deles o *cosplay*.

As entrevistas com os *cosplayers* realmente deram uma noção do quanto o esforço e a dedicação são cruciais para esse meio. Esses “*nerds* da criação de figurino” são parte importante para a cultura do universo *geek*. Mas com este trabalho percebemos que não só um *cosplayer* é um potencial estudante de Design de Moda, como também está à frente quando se trata de experiências e pesquisas sobre os materiais e processos de criação. Podemos perceber também o quanto o figurinista e o *cosplayer* tem em comum quando se trata de habilidades e expectativas.

Por fim, concluímos este trabalho com a constatação de que toda esta cultura é inegavelmente rica para os estudos formais em Design de Moda. É importante saber que existe um público interessado em aprender e a empreender com esta área do conhecimento por puro interesse pessoal, podendo mais tarde inclusive contribuir para a moda com inovações vindas de um meio preocupado com a qualidade e a exigência de seu público. Mais importante que tudo, o processo de pesquisa e experimentação mostrados aqui como essenciais, lembram ao espaço acadêmico que, assim como para fazer moda, também o figurino carece de esforço pessoal e envolvimento em pesquisa e inovação.

6 REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Denis. **A origem do cosplay**. Disponível em: <http://sintoniageek.com.br/historia-do-cosplay/> Acesso em: 22 de out. 2019.
- BICCA, Angela Dillmann Nunes. **Identidades Nerd/Geek na web**: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. Disponível em: <http://www.ucs.com.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2040> Acesso em 28 de nov de 2019.
- COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Porto Alegre. Sessões do imaginário, nº 8, p. 38-41, agosto de 2002. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/775/8973> Acesso em: 18 de nov de 2019.
- EWALT, David M. **Dados & Homens**. A história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores. São Paulo: Editora Record, 2016.
- GALVÃO, Danielle Pini. **Os nerds ganham poder e invadem a TV**. Revista Científica Intr@ciência. p. 34-41. Disponível em: <http://uniesp.edu.br/sites/biblioteca/revistas/20170531154050.pdf> Acesso em: 29 de nov. 2019.
- GEEKS, Art. Disponível em: <https://www.artgeeks.com.br> Acesso em: 1 de set. 2019.
- HERO, Mega. **Que tecido usar para o meu cosplay?** Disponível em: <http://www.megahero.com.br/2012/08/cosplay-5-que-tecido-usar-para-o-meu.html>
- LAYSE, Hannah. **Materiais e Tecidos**. 2012. Disponível em: <http://hannahcosplayer.blogspot.com/2012/11/materiais-tecidos.html> Acesso em: 2 de out. 2019.
- LEITE, Adriana, GUERRA, Lisette. **Figurino**: Uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- MATOS, Patrícia. **Consumo, curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd**. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32500555/Patricia-Matos.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DConsumo+curadoria+e+a+construcao+de+mapas.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191128%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191128T190811Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=9770a42dcdbcc3d1baa09d535c1c4bde35fee07ef0ac532a7dc3d4e519624f44 Acesso em: 28 de nov de 2019
- MORBINI, Svetlana. **Cinema como espelho da sociedade**: as mudanças na área de moda através de análise de figurino do James Bond. Monografia. Unisul. Florianópolis. 2016.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena**. Rio de Janeiro: Senac Rio. 2004.

ORSINI, Lauren. **Cosplay: The fantasy word of role play**. 2015. Carlton Books.

PADILHA, Luis David. **A Identidade e a Estética como forma persuasiva nas camisarias Nerds das marcas JovemNerd, LinuxMall e Redbug**. Disponível em: http://coral.ufsm.br/sipecom/2013/wp-content/uploads/gravity_forms/1-997169d8a192ed05af1de5bcf3ac7daa/2013/09/A-Identidade-e-a-Estética-como-forma-persuasiva-nas-camisarias-Nerds-das-marcas-JovemNerd-LinuxMall-e-Redbug.pdf Acesso em: 28 de nov de 2019.

PADILHA, Luiz David Falcão. **A representação da cultura e identidade nerd: uma análise pelos estudos culturais no quadro mundo geek**. 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/17005/Padilha_Luis_David_Falcao_2017_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 29 de nov. de 2019.

PERITO, Renata; RECH, Sandra. **A criação do figurino de teatro**. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/coloquio2017/anais/anais/edicoes/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT09/POSTER/102328_A_Criacao_do_Figurino_no_Teatro.pdf Acesso em: 18 de nov de 2019.

SANCHEZ, Pâmella. **CosTutorial - Escolhendo Tecidos**. 2013. Disponível em: <http://be-cosplayer.blogspot.com/2013/09/costutorial-escolhendo-tecidos.html> Acesso em: 2 de out. 2019.

SANTOS, Patrícia Matos dos. **De vergonha a orgulho: Consumo, capital simbólico e a ressignificação midiática da cultura nerd**. [file:///C:/Users/Isadora/Downloads/O nerd virou cool consumo estilo de vida.pdf](file:///C:/Users/Isadora/Downloads/O%20nerd%20virou%20cool%20consumo%20estilo%20de%20vida.pdf) Acesso em: 28 de nov de 2019.

SCARPI, Kate. **Projeto de figurino em animação 3D: um estudo sobre “Os Incríveis”**. Disponível em: <http://www.anhembri.br/tesdesimplificado/bitstream/TEDE/1680/2/452401.pdf> Acesso em: 26 de nov de 2019.

SCHMITZ, Jessica. **Dica importante! Tecido**. 2010. Disponível em: <http://cosplaymaniabr.blogspot.com/2010/07/dica-importante-tecido.html> Acesso em 2 de out. 2019.

SILVA, Blanca Franciny Felete da. **Do Designer de Moda para o Figurinista: Especificidade profissional do figurinista de teatro frente à formação Acadêmica do designer de moda em Florianópolis**. Monografia. Unisul. Florianópolis. 2018. Disponível em: <https://riuni.unisul.br/handle/12345/6774>. Acesso em 18 de nov de 2019.

SILVA, Soraya Madeira da. **Evolução da identidade, estereótipo e imagem midiática da tribo urbana dos nerds**. 2014. Disponível em: https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/01/Soraya-Madeira.UFC_.pdf Acesso em: 29 de nov. de 2019.

UDALE, Jenny. **Tecidos e Moda: Explorando a integração entre o design têxtil e o design de moda**. 2ed. Bookman. 2015.

UNIFORMES, Dash. **E Afinal, o que é tecido Oxford?**. 2012. Disponível em: <https://www.dashuniformes.com.br/blog/e-afinal-o-que-e-tecido-oxford/> Acesso em: 2 de out. 2019.

VIANA, Fausto. **Figurino Teatral** e as renovações do século XX. 2 ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

