



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO

Cosplay: para além da fantasia

Radiodocumentário sobre aspectos psicossociais da prática do cosplay

Ana Beatriz Santos e Silva

Campo Grande
NOVEMBRO/2024

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.jornalismo.ufms.br> / jorn.faalc@ufms.br



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



Cosplay: para além da fantasia

Radiodocumentário sobre aspectos psicossociais da prática do cosplay

Ana Beatriz Santos e Silva

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação na Componente Curricular Não Disciplinar (CCND) Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Jornalismo da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC) Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).

Orientador(a): Prof^ª. Dra. Daniela Ota

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário
79070-900 - Campo Grande (MS)
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>
<http://www.jornalismo.ufms.br> / jorn.faalc@ufms.br



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Título do Trabalho: "Cosplay: para além da fantasia - radiodocumentário sobre aspectos psicossociais da prática do cosplay"

Acadêmica: Ana Beatriz Santos e Silva

Orientadora: Daniela Cristiane Ota

Data: 27/11/2024

Banca examinadora:

1. Felipe Quintino Monteiro Lima
2. Julia Fernandes dos Santos Ribeiro

Avaliação: (X) Aprovado () Reprovado

Parecer: A banca indica a divulgação do trabalho, inclusive na Rádio Educativa da UFMS, e solicita que sejam feitas as observações apontadas.

Campo Grande, 27 de novembro de 2024.

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Daniela Cristiane Ota, Professora do Magistério Superior**, em 27/11/2024, às 13:51, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Laura Seligman, Coordenador(a) de Curso de Graduação**, em 27/11/2024, às 15:38, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5245848** e o código CRC **7BE1A76F**.

COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO (BACHARELADO)

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

Referência: Processo nº 23104.016982/2024-74

SEI nº 5245848



AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família: meus pais Fábio e Elsa, minha irmã Gabriela e minha madrinha Lala por todo o apoio durante toda a minha vida. Sei que independente das decisões que eu tomar, sempre terei vocês ao meu lado. Eu amo vocês.

Aos meus avós Mariiiiia Eunice e José Cláudio (in memoriam) por terem cuidado de mim e da Gabi para que nossos pais pudessem trabalhar.

Ao meu cachorro Hiro por ter me esperado pacientemente para brincar enquanto eu me formava. E ao meu gato Sky (in memoriam) por ter aguardado o máximo que conseguiu.

Aos meus amigos por todos os rolês, jogos e pela companhia quando eu mais precisava. Vocês tornaram o meu período de graduação mais leve e o apoio de vocês foi essencial. Obrigada pelos momentos que vivemos juntos e que se tornaram histórias para contar.

Às minhas bandas favoritas, One Direction e Twenty One Pilots, por preencherem o vazio da madrugada para que eu não ficasse sentada no silêncio.

Ao personagem Peeta Mellark, e a escritora deste, Suzanne Collins, por me fazerem perceber que jornalismo era a área em que eu queria atuar.

Às minhas fontes: Babi, Daila, Davi, Nathy, Otoboni, Neriya, Lou, Cerys, Uly e Jayme por terem me confiado suas histórias e me enriquecido com suas experiências.

À minha orientadora, Daniela Ota, por ter sido paciente, empática e ter me agraciado com seu conhecimento. Obrigada também por sempre ter dito que eu conseguia mesmo quando eu não acreditava nisso.

Agradeço também a todas as vozes: as que me contaram suas histórias e permitiram que criássemos esse radiodocumentário, as que me apoiaram, as que disseram “Vai ficar tudo bem” quando eu mais precisei ouvir, as que me fizeram companhia com suas músicas enquanto eu escrevia e, principalmente, as vozes da minha cabeça, que foram a fonte de todas essas ideias.

Agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para que esse radiodocumentário existisse, seja compartilhando sua sabedoria ou me ajudando a desestressar quando a pressão me consumia.

Meus mais sinceros muito obrigada.

FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO



SUMÁRIO

Resumo.....	06
Introdução.....	07
1. Atividades desenvolvidas.....	11
1.1 Execução.....	11
1.2 Dificuldades encontradas.....	13
1.3 Objetivos alcançados.....	15
2. Suporte teórico.....	18
2.1 A origem do cosplay.....	18
2.2 Cultura de massa e a influência nipônica.....	20
2.3 A prática do cosplay.....	22
2.4 Radiodocumentário.....	23
3. Considerações finais.....	25
4. Referências.....	26
5. Apêndices.....	28



RESUMO:

O cosplay é a arte de se fantasiar de personagens diversos, sejam de jogos, histórias em quadrinhos, filmes ou desenhos animados e interpretá-los por meio da atuação. No radiodocumentário “COSPLAY: Para além da fantasia” diversas problemáticas do mundo do *cosplay* são abordadas de uma perspectiva psicossocial. Temas como racismo, sociabilidade, autoestima e assédio, que são recorrentes no meio *cosplay*, mas pouco discutidos dentro da comunidade, são apresentados pelo ponto de vista dos entrevistados que compartilham suas histórias, receios e opiniões. Para a construção deste produto foram ouvidas dez fontes, sendo nove personagens e uma especialista, todas praticantes do *cosplay*. E o radiodocumentário foi escolhido como formato pela praticidade de ser ouvido em qualquer lugar e a qualquer momento, além de ser uma maneira de dar ênfase nos aspectos menos visuais da arte do *cosplay*, que são as problemáticas.

PALAVRAS-CHAVE: Cosplay, cosplayer, aspectos psicossociais do cosplay, radiodocumentário.



INTRODUÇÃO

O *cosplay* é a prática de se caracterizar de personagens e interpretá-los reproduzindo falas, gestos e incorporando atitudes. Para isso, os participantes utilizam fantasias, perucas, lentes de contato e acessórios que agregam a caracterização e ajudam a trazer fidelidade aos personagens. Essa atividade ganhou destaque entre os participantes das convenções científicas que aconteciam nos Estados Unidos e se difundiu pelo mundo todo.

A arte do *cosplay* é uma prática realizada no Brasil desde a década de 90, e a cada ano atrai mais e mais pessoas. (COELHO; SILVA 2007). E atualmente, os *cosplayers*, aqueles que fazem *cosplay*, participam de eventos de anime¹, jogos ou cultura geek². Nessas feiras, os artistas podem participar de competições que avaliam as fantasias e as performances. Esses momentos também promovem a interação social entre os participantes e com o público.

O *cosplay* vai além da prática de se transvestir de personagens e interpretá-los. Também é uma forma de expressão artística que permite que os praticantes se descubram e explorem suas identidades, seus desejos, suas origens e desenvolvam relações interpessoais e de pertencimento.

Após dez longos anos acompanhando a comunidade do *cosplay* apenas como admiradora, e cerca de um ano como membro ativo e *cosplayer* iniciante, alguns questionamentos me surgiram. Em meio a um grupo de pessoas tão falantes e debatedoras, alguns assuntos eram negligenciados. Temas como o valor das premiações, problemas com a encomenda dos *cosplays* e dificuldades com as estilizações eram frequentemente discutidos, mas questões mais intrínsecas como representatividade e identificação, que são tão presentes no dia a dia do *cosplayer* eram deixadas de lado.

Como reflexo disso, as noções sobre o que o *cosplay* proporciona e as problemáticas existentes dentro da comunidade eram esquecidas, e por muitas vezes camufladas pelos benefícios e gratificações da arte. Pautas como

¹ Animes são desenhos animados japoneses.

² A cultura geek é um fenômeno que engloba ficção científica e tecnologia. Os consumidores desses produtos culturais são chamados de geeks.



representatividade, negritude e assédio, que impactam diretamente os *cosplayers* e a continuidade destes no *hobby* perdiam sua relevância devido à invisibilidade.

E entre a correria dos eventos e o desconforto das vestimentas, além do excesso de estímulos, comentários negativos, racistas, gordofóbicos ou até toques indesejados acabavam passando despercebidos pelos *cosplayers*. E na sequência de dois, três ou até mais dias de convenção, o artista acabava não tendo tempo para assimilar todos esses acontecimentos e o quão nocivos eles são.

Por isso, o radiodocumentário “COSPLAY: Para além da fantasia” discute como o *cosplay* impacta a saúde mental dos indivíduos, as relações interpessoais e as interações sociais. Por meio de entrevistas com dez fontes que fazem *cosplay* e que pertencem a diferentes localidades do Brasil, os impactos psicossociais dessa prática são debatidos por meio de suas experiências. Ao longo das entrevistas, as fontes tiveram a liberdade de pensar e repensar sobre os impactos do *cosplay* ser fomentado por uma comunidade com traços tóxicos e pelo preconceito externo vindo de não-praticantes, além de refletirem sobre como essas questões influenciam não só na arte, mas também no cotidiano e nas vivências.

Entre as fontes estão Lourdes Euflauzino (20), auxiliar de logística e desenhista de Itaitinga, Ceará. Além dos *cosplays* adaptados, ela se destaca por desenhar personagens de anime numa versão retinta. Davi Allyson (22), *cosplayer* preto, estudante de engenharia elétrica e trabalha com produção em uma metalúrgica em Fortaleza, Ceará. Uly Uchoa Oliveira (31), graduada em moda, figurinista e *social media*, também de Fortaleza, Ceará. E seu noivo, Jayme Alves Marinho Neto (33), monitor de jogos de tabuleiro e natural de Teresina, Piauí.

Gabriela Casagrande Vizzentin (21), graduanda em design, natural de Birigui, em São Paulo, e atualmente mora em Campo Grande, Mato Grosso do Sul, onde já participou como jurada em uma competição de *cosplay* no Festival do Japão de 2024. Mariana Otoboni (21), estudante de psicologia nascida em Paranaíba, Mato Grosso do Sul, mas estuda e pratica o *cosplay* na capital morena. Isabela Carvalho Oliveira (16), estudante do ensino médio, também de Campo Grande, Mato Grosso do Sul.

Daila da Silva e Moreira (22), auxiliar administrativo e *cosplayer plus size* de Uberlândia, Minas Gerais. E a influenciadora digital e assistente jurídica Gabrielle



Nathaly Oliveira e Rodrigues (25) de Natal, Rio Grande do Norte. E como fonte especialista foi entrevistada a psicóloga Cerys Rocha (25) de Fortaleza, Ceará.

O documentário começa introduzindo o tema, conceitua o que é o *cosplay* e como surgiu. Em seguida, são abordadas as dificuldades de ser um *cosplayer* preto e as tentativas de fazer parte desse meio do *cosplay* sem perder a sua essência e reforçando sua identidade. Além do racismo, que é intrínseco a estrutura da sociedade brasileira, os artistas também enfrentam a dificuldade em conseguir encontrar perucas cacheadas e crespas para usar com os *cosplays*. E a reação do público, o medo de fazer algo diferente e ser rejeitado também é algo que persegue esses *cosplayers*.

Em sequência, a relação entre o *cosplay* e a sociabilização dos praticantes é abordada. Os *cosplayers* contam suas experiências sobre como o *cosplay* os ajudou a perder a timidez e a serem mais sociáveis. Entre os relatos, a fonte especialista, a psicóloga Cerys Rocha, que também é *cosplayer*, fala sobre como o *cosplay* ajuda a perder as travas sociais.

A autoestima, a autoaceitação e a autodescoberta também são debatidas. Os impactos do uso do *cosplay* na percepção de autoimagem pode gerar uma crise na autoestima dos *cosplayers*, que passam a ter uma ideia distorcida dos padrões de beleza e a usar essa prática como um disfarce.

E em eventos de *cosplay* é muito comum acontecerem casos de assédio. Por isso, as fontes narram situações desagradáveis que passaram por estar usando um *cosplay*, e a psicóloga analisa como esses casos podem estar relacionados ao consumo de pornografia, a objetificação das mulheres e a associação severa do *cosplay* com o personagem.

O ato de se fantasiar, apesar de ser incentivado durante a infância, é criticado quando praticado por adultos ou adolescentes. Por isso, para finalizar, o documentário aborda como o *cosplay* impacta as relações familiares e como a prática pode ser vista como infantilizada e ser desincentivada.

O modelo de construção do roteiro do documentário foi pensado de maneira que o produto final seja fácil entendimento e que dialogue tanto com *cosplayers* quanto com não-*cosplayers*, para que quem não conhece a arte entenda o que ela é, como funciona e quais os seus impactos na saúde mental dos indivíduos.



E o *cosplay* está se tornando uma tendência no Brasil, já que a cada ano mais pessoas aderem a essa cultura, seja praticando a arte ou participando dos eventos voltados para esse nicho. Por esse motivo, abordar esse tema e discutir os impactos psicossociais dessa prática são de suma relevância. E optei por fazê-lo por meio de um radiodocumentário por ser um formato dinâmico e acessível, de duração mais longa e que permite que os assuntos sejam aprofundados. E como a rotina de muitos brasileiros é corrida, a escolha da mídia sonora se deu pensando na acessibilidade do produto, de forma que o ouvinte pode acessá-lo em qualquer lugar e a qualquer momento, como durante a viagem de volta do trabalho ou enquanto lava a louça.



1- ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

1.1 Execução:

O primeiro passo para a execução deste radiodocumentário foi a escolha do tema. Após definir o *cosplay* como o tema geral, precisei pensar na problemática que embasaria o meu trabalho, e apesar da dificuldade nessa etapa, optei por abordar justamente os problemas existentes para quem pratica o *cosplay*. No pré-projeto determinei que falaria dos aspectos culturais, econômicos e psicossociais, mas devido ao tempo de produção e grande abrangência do tema, em uma conversa com a minha orientadora concordamos que a melhor decisão era reduzir o tema e assim optei por abordar os impactos dos aspectos psicossociais na arte do *cosplay*.

No primeiro semestre de 2024 fiz as pesquisas teóricas e a produção do trabalho de pré-projeto. Já no segundo semestre, seguindo o cronograma, comecei o processo de procurar fontes. Por meio da rede social *Whatsapp*, eu mandei uma mensagem em alguns grupos de vendas de *cosplays* e interações entre membros da comunidade convidando os integrantes a participar do projeto. Como tiveram vários interessados, eu fiz algumas perguntas baseadas na ideia geral de fontes que eu buscava e por meio disso fiz uma filtragem. Algumas fontes, como a psicóloga Cerys Rocha, e a influencer Nathaly Rodrigues (Nathy Escarlata) foram indicações de amigos ou outros entrevistados e o contato com elas também aconteceu por meio do *Whatsapp* ou pelo *Instagram*.

Ainda em setembro, produzi os roteiros utilizados como base para as entrevistas e executei algumas gravações tanto presencialmente na cidade de Campo Grande em Mato Grosso do Sul quanto via *Google Meet*. Nesse mês, entrevistei Daila Moreira, Uilly Oliveira, Jayme Neto e Lourdes Euflausino pela plataforma *online* e Isabella Oliveira, Gabriela Vizzentin e Mariana Otoboni presencialmente. Ao todo foram utilizados quatro roteiros, um roteiro base usado com todas as fontes, exceto a psicóloga, e três roteiros extras específicos. Um deles



com perguntas sobre negritude e representatividade que foi respondido por Davi Allyson e Lourdes Euflausino. Outro com perguntas para conhecer melhor o casal Ully Oliveira e Jayme Neto. E o terceiro com ênfase nos impactos psicossociais do cosplay que foi utilizado com a fonte especialista, a psicóloga Cerys Rocha.

É importante ressaltar que o roteiro base foi adaptado após a primeira entrevista, que por problemas técnicos precisou ser regravada, para englobar também questões problemáticas levantadas pelos entrevistados. Também destaco que a psicóloga foi a última fonte a ser entrevistada, para que com base nas experiências compartilhadas pelas fontes e pelos diferentes pontos de vista, eu pudesse ter uma visão mais abrangente de como o cosplay impacta as pessoas de diferentes maneiras e assim ter embasamento para que questões peculiares não fossem deixadas de lado.

No outubro, realizei uma entrevista presencial em Fortaleza com o Davi Allyson e o restante das gravações que faltavam virtualmente com as fontes Nathaly Rodrigues e Cerys Rocha e comecei o processo de conversão dos áudios e transcrição das entrevistas.

Para a captação dos áudios utilizei um microfone simples de lapela com fio, que depois foi substituído por um microfone de lapela com fio Boya que comprei para realizar as gravações. Para a conversão dos áudios em mp3 utilizei a ferramenta de conversão do site 123app. E para a transcrição dos áudios utilizei um *software* de inteligência artificial chamado *Riverside* e fiz umas correções manualmente. Todas as ferramentas utilizadas são gratuitas e estão disponíveis online.

Com as transcrições, fiz uma seleção dos trechos que poderiam ser utilizados no radiodocumentário e aos poucos fui construindo o roteiro interligando as falas das fontes, visto que estes compartilhavam de experiências parecidas ou se complementavam de alguma maneira. E só após ter finalizado esse processo que escrevi e gravei a interlocução.

No final de outubro comecei a edição dos áudios realizando os recortes dos trechos selecionados e limpando os ruídos das gravações. Também fiz a seleção da trilha sonora que seria utilizada durante a narração, e optei pelo instrumental da abertura do anime Dragon Ball GT, por se tratar de uma obra conhecida tanto por pessoas que são fãs de animes e cosplay, quanto por pessoas de fora dessas



comunidades, visto que era um desenho que passava no programa TV Globinho³, famoso e acessível na década de 2000. Outra razão pela escolha dessa música é ela ser intergeracional, já que o anime Dragon Ball é conhecido por pessoas de diferentes idades.

Para a edição e produção do produto, utilizei o programa *Audacity*, uma ferramenta gratuita que eu já tinha um pouco de familiaridade por ser a mesma que utilizamos nas aulas da disciplina de jornalismo sonoro.

1.2 Dificuldades Encontradas

A maior dificuldade encontrada durante a produção deste projeto definitivamente foi o tempo. Ter dois meses para entrevistar, produzir e editar um radiodocumentário parece bastante, mas muitos imprevistos surgiram durante esse período.

Minha orientadora sugeriu que o mês de setembro inteiro fosse utilizado para realizar as entrevistas, ficando a produção e a edição para outubro. Entretanto, com a rotina corrida e os choques de horário para coletar as entrevistas com as fontes foram necessárias muitas remarcações que algumas vezes aconteciam já no momento da gravação. Algumas fontes remarcaram duas, três ou até quatro vezes, e por esse motivo, o processo de entrevistas se estendeu até metade de outubro.

Entre a última semana de setembro e as duas primeiras de outubro, eu estive na minha cidade natal, em Fortaleza, para realizar algumas entrevistas presenciais. Eu planejava entrevistar o Davi Allyson, a psicóloga Cerys e a Lourdes Euflasino presencialmente enquanto estava no Ceará, entretanto, por conta da agenda lotada das fontes, apenas a entrevista com o Davi aconteceu de forma presencial. E, inclusive, tive bastante dificuldade em conciliar agenda possível com a psicóloga. Mas, felizmente, conseguimos marcar uma data e a participação dela foi bastante enriquecedora.

³ Tv Globinho foi um programa de televisão infantil que transmitia desenhos animados durante as manhãs no canal Globo. A Tv Globinho ficou no ar entre os anos 2000 e 2015, quando foi substituído pelo programa Encontro com Fátima Bernardes.



Além disso, durante a minha estada fora, tive alguns problemas relacionados a conexão de internet que interferiram na qualidade das gravações via *Google Meet*, mas que durante o processo de edição dos áudios foram contornados e não ficaram muito evidentes.

Ao tentar retornar para Campo Grande para dar continuidade a execução do trabalho, tive um problema com o meu voo, que foi remarcado, o que resultou no extravio da minha mala e uma estada inesperada de quatro dias em Brasília, o que impactou diretamente na produção do radiodocumentário, pois fiquei esse período sem poder acessar o meu notebook e fiquei dias doente ao retornar a capital sul-mato-grossense.

Todos esses imprevistos anteriormente citados contribuíram para que o prazo de produção ficasse cada vez mais apertado.

Outro problema que enfrentei foi com relação à qualidade do áudio da Gabriela Vizzentin. A entrevista com ela foi gravada com o microfone de lapela da Boya na sala de jogos do prédio dela, mas por conta do local fechado, o áudio ficou com um zumbido de ar-condicionado, uma reverberação de fundo e a voz da Gabriela ficou baixa. Eu tentei editar a qualidade do áudio pelo *Audacity* usando as técnicas aprendidas nas aulas de Jornalismo Sonoro, mas quando eu reduzia o zumbido do ar-condicionado, a voz da Gabriela ficava ainda mais baixa. E quando eu aumentava a voz dela, a reverberação se tornava ainda mais evidente. Por conta disso, tive que optar pelo uso de um *software* de inteligência artificial que melhorou a qualidade do áudio no geral.

Também enfrentei alguns problemas técnicos durante a entrevista com a Daila. Tivemos um ótimo papo de aproximadamente duas horas de duração, mas ao final tive um erro de gravação e o arquivo não salvou, ocasionando uma nova remarcação de data para a gravação.

Já em relação à criação do produto em si, tive bastante dificuldade em conseguir definir a ordem em que os temas seriam abordados, principalmente, em determinar qual seria o início, como o radiodocumentário começaria. Eu passei dias olhando para o roteiro e sentindo como se estivesse montando um quebra-cabeça. Aos poucos, usando minhas experiências tanto como estudante de jornalismo como de *cosplayer*, defini que seria com as falas da Lourdes e a temática da negritude.



1.3 Objetivos Alcançados

O objetivo principal do projeto era a produção de um radiodocumentário sobre os aspectos psicossociais da prática do *cosplay* com a presença de fontes personagens e especialista e ele foi alcançado. Desde o início eu quis produzir um produto que dialogasse sobre o *cosplay* de forma clara e acessível, para que tanto pessoas que conhecem o tema quanto as que não conhecessem pudessem ouvir e entender o que é e como se pratica essa arte.

Como o título do projeto sugere, eu queria falar sobre o que é o *cosplay* para além da fantasia. Tanto a fantasia física, que são as vestimentas, quanto as fantasias imaginárias que se passam na cabeça tanto dos praticantes quanto dos não-praticantes, e qual o impacto disso nos indivíduos.

Em relação aos objetivos específicos, com a redução do tema, os que se encaixam na nova proposta são “Identificar como o *cosplay* impacta a saúde mental dos indivíduos” e “Analisar como a prática do *cosplay* interfere nas interações sociais” e eles também foram atingidos.

O impacto mental do uso do *cosplay* foi abordado de diversas formas, tanto na perspectiva positiva como uma arte que promove o autoconhecimento e ajuda a perder as travas sociais, quanto da perspectiva negativa, com os impactos psicológicos do bullying, do assédio e de comentários negativos ocasionados pelo uso do *cosplay*.

Já a maneira que o *cosplay* impacta nas interações sociais também foi analisada pelos pontos de vista positivos e negativos ao apresentar experiências das fontes que melhoraram as suas relações com amigos ou os pais por meio dessa arte e também pessoas que ficaram mais fechadas a fazer novas amizades ou interagir com outras pessoas por receios relacionados ao uso do *cosplay*, como o medo de serem assediadas ou perseguidas dentro dos eventos.

Como um objetivo pessoal, queria conhecer mais sobre o que é o *cosplay* e o que essa prática pode proporcionar. E durante o processo de produção do pré-projeto, o professor orientador Silvio me disse para “tentar ver o *cosplay* por outras lentes” porque eu já estava inserida demais nesse meio, e eu respondi que



não conseguiria. Pois bem, cada entrevista me mostrou que ainda tinha muita coisa que eu não sabia ou que eu simplesmente não enxergava, quando estava desenvolvendo o projeto.

Quando entrevistei a Daila Moreira pela primeira vez, pois como mencionei anteriormente, tivemos que refazer a entrevista, ela me trouxe uma reclamação que nunca tinha ouvido: é difícil encontrar *cosplay* para pessoas *plus size*. Nesse momento percebi que esse pensamento nunca tinha me ocorrido porque o meu tamanho era sempre produzido pelas lojas, mesmo que não estivesse disponível por ter esgotado ou fosse necessário realizar ajustes nas roupas. Ainda assim, sendo uma pessoa que usa o tamanho 40 no Brasil, vestia o maior número fabricado pela maioria das lojas de *cosplay*. A partir desse momento, eu percebi que as entrevistas me ajudariam a enxergar o *cosplay* por outros ângulos, e assim aconteceu.

E como mencionado na introdução deste relatório, o fato de problemas como esse não serem abordados com frequência na comunidade do *cosplay* faz com que o assunto seja invisibilizado, por isso modifiquei o roteiro base de perguntas e incluí “Você já teve dificuldade em encontrar *cosplays* do seu tamanho?”. E a cada entrevista as respostas eram sempre positivas. Alguns não encontravam roupas porque eram magros demais, gordos demais, altos demais ou baixos demais. Então, o problema não se restringia só a pessoas *plus size* como pensei no início.

Essa situação me permitiu uma das coisas que mais admiro na prática do jornalismo, que é você expandir os seus horizontes e conseguir “enxergar” pelos olhos do outro. Além disso, também proporcionou que o radiodocumentário fosse mais diverso e trouxesse não só o que eu julgava como as problemáticas do *cosplay*, mas também que abordasse as reivindicações da comunidade.

Outro impacto dessa invisibilidade e falta de debate desses temas relevantes que percebi é que geralmente quando eu perguntava para a fonte se ela já tinha sofrido bullying, assédio ou recebido comentários negativos, elas respondiam que não ou “não que eu tenha percebido”. Mas depois de alguns segundos pensando, elas me contavam alguma experiência desagradável que passaram. Ao abordar essas questões instiguei os entrevistados a refletirem sobre essas situações que são tão nocivas para a saúde mental dos *cosplayers* e que em parte dos casos os impactou sem que eles percebessem.



A produção do produto também permitiu que eu colocasse em prática as diversas habilidades aprendidas ao longo desses anos no curso de jornalismo, desde o uso das bases teóricas sobre como entrevistar, por exemplo, ao uso das ferramentas de gravação e edição de um produto sonoro, que fazem parte das atividades práticas.

Como estudante e jornalista, esse projeto me proporcionou a oportunidade de dialogar com fontes sobre uma temática pouco explorada, de maneira que a troca de experiências ajudou a construir um produto que mescla a temática *geek* e a psicologia social, e analisa e debate assuntos tão importantes.

Como *cosplayer*, as entrevistas me acalentaram e ressignificaram o que o *cosplay* é para mim. Por ser uma pessoa parda, por muitos anos acreditei que não poderia fazer *cosplay* ou só poderia me fantasiar de personagens que fossem mais escuros, por isso passei quase uma década tentando me identificar com algum personagem. E a cada entrevista, as fontes reafirmavam que o *cosplay* é para ser divertido e você pode ser quem você quiser desde que se divirta, e isso me inspirava todas as vezes. Saber que eu não era a única a ter me sentido assim ou passado por certas experiências dentro da comunidade, me ajudou a me reafirmar como *cosplayer* e entender como eu posso praticar essa arte e valorizar a minha identidade.

Por isso, considero que os objetivos propostos para a construção deste trabalho foram alcançados de maneira satisfatória.



2. SUPORTES TEÓRICOS ADOTADOS:

2.1 A origem do cosplay

O ato de se fantasiar é antigo, mas o cosplay se difere por estar atrelado à interpretação. Lunning (2018)⁴ considera que o primeiro *cosplay* foi usado em 1908 quando William A. Fell e sua esposa compareceram a um baile de máscaras num ringue de patinação fantasiados de 'Sr. Skygack e Srta. Dillpickles', personagens dos quadrinhos 'Mr. Skygack, from Mars' do cartunista A. D. Condo.

Já Flynn (1986) narra que a prática surgiu quando o jovem Forrest J. Ackerman e sua amiga Myrtle R. Douglas, também conhecida como Morojo, foram à primeira Convenção Mundial de Ficção Científica (*1st World Science Fiction Convention*) que aconteceu em Nova York em 1939, vestindo fantasias. O *cosplay* de Ackerman foi produzido por Morojo e era a representação de um traje espacial rústico. A vestimenta utilizada por ele ficou conhecida como *futurecostume*, ou fantasia futurista. Já Douglas utilizou um vestido inspirado no filme '*Things To Come*', lançado em 1936, e escrito por H. G. Wells, autor conhecido pelo livro *A Guerra dos Mundos*. Por serem os únicos fantasiados no evento, Forrest e Myrtle chamaram muita atenção, e no ano seguinte várias pessoas compareceram à segunda edição da convenção fantasiados também.

Apesar da controvérsia sobre quando surgiu o primeiro *cosplay* da história, os relatos apontam que a prática começou nos Estados Unidos e se difundiu entre os participantes de convenções científicas. Já o termo '*cosplay*' só surgiu em 1984, depois que Nobuyuki Takahashi viajou à América e visitou as convenções estadunidenses. Fascinado com os eventos e as fantasias utilizadas pelo público, Takahashi escreveu um artigo para a revista *My Anime* usando a palavra '*masquerade*' para se referir aos *cosplayers*, ou seja, aqueles que fazem *cosplay*. Mas a expressão ficava muito sofisticada quando traduzida para o japonês por ser a mesma utilizada para denominar aqueles que participavam de bailes de máscaras, eventos que eram voltados para a elite (WINGE, 2006).

⁴ Transcrição de uma palestra realizada em College of St. Benedict and St. John's University e publicada posteriormente pela própria entrevistada em 2018. Disponível em <https://core.ac.uk/outputs/229048934?source=oai>. Acesso em: 12/05/2024



Takahashi cogitou usar o termo '*kasou*' (仮想) palavra japonesa que significa 'se fantasiar', mas a expressão remetia a 'disfarce' e não conseguia representar de forma satisfatória o que era o *cosplay*. Então, sentindo a necessidade de criar uma palavra para definir o que tinha visto, Nobuyuki e alguns amigos de faculdade se reuniram e testaram algumas combinações de palavras até chegarem à expressão '*cosplay*', utilizada pela primeira vez em 1984. O termo é uma contração das palavras em inglês *costume* (fantasia) e *roleplay* (interpretar).

A popularização do *cosplay* se deu como efeito da globalização e da cultura de massas atrelado ao desejo de ser herói. Com a universalização dos mangás, histórias em quadrinhos japonesas, e dos animes, desenhos animados nipônicos, os jovens se identificavam cada vez mais com os personagens que protagonizavam aquelas obras e pelas diferenças existentes entre os enredos orientais e as clássicas histórias americanas.

2.2 Cultura de massa e influência nipônica

A cultura de massa é um conjunto de práticas culturais modernas em que as obras midiáticas como filmes, séries e livros são produzidos visando alcançar um extenso público e a gerar uma grande parcela de lucro sobre a produção. Dessa forma, as obras produzidas pela cultura de massa reforçariam certos estereótipos e clichês como maneira de fidelizar o público e entregar um produto que estes se identificassem por reconhecerem certos padrões.

“A participação de milhões em tal indústria [cultural] imporia métodos de reprodução que, por seu turno, fazem com que inevitavelmente, em numerosos locais, necessidades iguais sejam satisfeitas com produtos estandardizados” (HOKHEIMER; ADORNO, p. 170, 2002).

Ou seja, os métodos culturais utilizados pelos produtores, assim como as próprias produções, seguem um padrão que gera obras repetitivas e superficiais, mas que agradam os consumidores. Além disso, essa teoria tem como base a ideia de que o público é homogêneo e as pessoas compartilham os mesmos gostos, conseqüentemente, as produções agradariam a maioria, a massa.

O uso dos meios de comunicação como o rádio, a televisão e a internet são potencializadores desse efeito da “cultura de massa”, pois atuam na ampla



divulgação e reprodução do material produzido, gerando assim uma maior acessibilidade a esses produtos. Entretanto, a homogeneização das obras midiáticas pode levar os indivíduos à alienação, reduzindo o seu senso crítico e os distanciando de suas próprias identidades na tentativa de se encaixar nos padrões observados advindos dessas obras.

“Quanto mais densa e integral a duplicação dos objetos empíricos por parte de suas técnicas, tanto mais fácil fazer crer que o mundo de fora é o simples prolongamento daquele que se acaba de ver no cinema” (HOKHEIMER; ADORNO, 2002).

O efeito dessa cultura de massa que homogeneiza as produções pode ser facilmente observado em filmes e séries americanas que retratam heróis imbatíveis, imortais e com poderes como os personagens das séries de filmes X-Man, Os Vingadores ou Liga da Justiça. Entretanto, os personagens dos mangás e animes, histórias em quadrinhos e séries nipônicas respectivamente, se diferem por irem contra esses estereótipos, e esse é um dos motivos que gera interesse no público. As produções japonesas, apesar de serem também produtos de massa, se afastam dos clichês e se aproximam do público pela diversidade de histórias que fogem dos padrões.

Parente (2004) aponta quatro aspectos que favoreceram a popularização dos animes e mangás: figuras estilizadas, narrativa cinematográfica, temporalidade e a rigidez na sexualização.

Os personagens nipônicos têm uma aparência similar entre si, com olhos redondos enormes e queixo e nariz pequenos, sendo assim considerados figuras estilizadas. A técnica da narrativa cinematográfica utilizadas nessas obras detalha quadro a quadro as mudanças de expressão dos personagens e no cenário. Já a temporalidade é referente a narrativa que se diferencia das histórias americana. As histórias japonesas seguem uma sequência temporal semelhante a vida humana, onde os personagens nascem, passam pela infância, adolescência e depois morrem. O último ponto seria sobre a preocupação com a temática sexual. Enquanto algumas obras japonesas se preocupam em censurar os órgãos sexuais, outras explicitam. E apesar do estilo de linguagem teoricamente ser voltada para o público mais jovem por se tratar de histórias em quadrinhos e desenhos animados, e pela rigidez da cultura japonesa em que o sexo é fortemente visto como tabu, ainda



assim existem obras que retratam atos sexuais, assim como existem obras voltadas para esse nicho de sexualização, os chamados *hentais* (PARENTE, 2004).

Coelho e Silva (2007) apontam um quinto aspecto que impacta profundamente no apreço do público por essas histórias: a identificação com o personagem por semelhança.

É interessante notar que estes [personagens] não possuem um mesmo perfil genérico como ocorre nos comics Ocidentais, ou seja, o herói não é imbatível. Ele possui uma vida particular, que muitas vezes se assemelha à de um indivíduo comum, que possui dificuldades comuns no seu dia-a-dia. Aliás, característica natural aos protagonistas destas estórias é que muitos não possuem 'superpoderes', caracterizando indivíduos triviais em muitas destas personagens. (COELHO; SILVA, p. 66, 2007)

E, por fim, a humanização dos personagens por meio dos sentimentos e emoções representados impulsionam essa sensação de identificação vivenciada pelo indivíduo. O efeito dessas características, junto à influência midiática, corrobora para que os leitores e telespectadores se atraiam por essas obras.

Para Schodt (1986), a popularização dos mangás se deu pela diversidade de temas abordados, gêneros disponíveis e pela acessibilidade das obras. O autor destaca que mesmo o estilo de leitura característico oriental, da direita para a esquerda, não foi um impedimento para o sucesso que os mangás fizeram no exterior, principalmente na Europa e na Austrália. E o título das histórias sempre continham alguma palavra em inglês, o que atraía o público estrangeiro.

As revistas em quadrinho japonesas eram vendidas a um baixo custo, e as histórias agradavam pessoas de todas as idades e gêneros, pois abordavam muitos temas como o romance que atraía mulheres jovens e adultas, os *shoujos*, e as histórias de ação, que atraía homens e crianças, os *shonen*. Além disso, várias questões sociais e situações corriqueiras eram abordadas, como a garota apaixonada que tinha medo de se declarar ou o garoto energético que vai mal na escola, o que causava um sentimento de identificação com os leitores.

Outro aspecto que favoreceu a disseminação dos mangás pelo mundo está relacionado aos animes, pois a adaptação dos mangás em mídias visuais capturava o interesse do público e aumentava o apelo visual das obras, além de gerar o desejo nos telespectadores de conhecer aquelas histórias mais a fundo e isso servia como incentivo para que estes buscassem conhecer e ler outros mangás.



Em razão disso, no Japão, mais de 5 bilhões de livros e revistas foram publicados no ano de 1984, entre estes 1.38 bilhão eram mangás. Esse marco fez com que naquele ano o país fosse considerado a nação mais saturada em impressões.

2.3 A prática do cosplay

Os primeiros mangás chegaram nas prateleiras brasileiras durante a década de 80, após a vinda de migrantes japoneses para o país. E foi durante a década de 90 que a prática do *cosplay* começou a se difundir no Brasil (COELHO; SILVA, 2007). No Estados Unidos, a prática era inspirada nos personagens de ficção científica e os praticantes utilizavam as vestes em convenções científicas. No Japão, o *cosplay* era inspirado pelos animes e mangás. E ao chegar no Brasil, devido à diversidade de influências, criou-se uma prática que ficou conhecida como “*cosplay* livre” que misturava as tendências estadunidenses e japonesas e inovava ao acrescentar à interpretação um estilo diferenciado no qual, além do *cosplayer* mostrar a sua fantasia durante o desfile e interpretar cenas retiradas dos animes ou mangás, ele também teria a liberdade de representar uma cena original que não fizesse parte da obra escolhida, mas que foi criada pelo próprio intérprete.

Alguns fãs dessas obras nipônicas recorrem à prática do *cosplay* não apenas como uma forma de homenagear as obras e os personagens que tanto admiram, mas como uma maneira de suprimir o sentimento de vazio ocasionado pelas dificuldades e complexidades humanas e amenizar o peso das responsabilidades da vida adulta. “Na premência de imensas responsabilidades tão naturais à sociedade moderna de maneira geral, a produção dos *cosplayers* serve como um anteparo advindo do imaginário que estes jovens mantêm contra a dolorosa realidade.” (COELHO; SILVA *apud* COELHO, 2000, p. 105)

O *cosplay* serve então como uma ferramenta de escapismo para aqueles que o praticam. O *cosplayer* encontra nessa prática um aconchego, uma maneira de esquecer os problemas da vida adulta e se concentrar em algo que gera felicidade e traz admiração. Mas, a prática é considerada como infantilizada. Se durante a infância o uso de fantasias é incentivado, durante a adolescência e a vida adulta ela é menosprezada pelos que desconhecem.



E além do escapismo, o *cosplay* facilita as interações sociais entre os indivíduos. Por fazerem parte de uma mesma comunidade que compartilha de uma subcultura, ou seja, são uma minoria, o que gera um sentimento de pertencimento nos indivíduos e fortalece os laços entre aqueles que compartilham dessa atividade.

2.4 Radiodocumentário

O rádio surgiu no início do século XIX e é um dos primeiros meios de comunicação de massa. Por se tratar de um meio que utilizava ondas radiofônicas para transmitir mensagens e notícias num cenário em que maioria da população brasileira ainda era analfabeta, o rádio rapidamente se popularizou no país como uma das mídias mais democráticas.

Ferrareto (2014) descreve o rádio como um meio de comunicação dinâmico e plural. E com o início dos anos 2000 e a chegada da internet, o rádio demonstrou a sua dinamicidade ao se adaptar às mudanças tecnológicas e se reinventar. O que antes era definido apenas como um meio de transmissão de ondas de rádio, passou a ser definido como “meio de comunicação, que transmite, na forma de sons, conteúdos jornalísticos, de serviço, de entretenimento, musicais, educativos e publicitários” (FERRARETTO *apud* FERRARETTO; KISCHINHEVSKY, p. 15 2014).

No novo século, e a partir da junção do rádio com a internet, permitiu-se a expansão e difusão de alguns formatos e produtos radiofônicos jornalísticos como o podcast, o web rádio e o radiodocumentário, além da possibilidade de disponibilizar digitalmente os conteúdos que já foram transmitidos.

Kaplun (1999) define o radiodocumentário como “uma monografia de rádio sobre um determinado tema. Desempenha no rádio uma função informativa um tanto semelhante à desempenhada no cinema pelo filme documentário” (KAPLUN, 1999, p. 171, tradução nossa).

Já Barbosa Filho (2003) conceitua que o documentário jornalístico em áudio representa uma análise aprofundada sobre o tema abordado por meio de comentários de especialistas e envolvidos no assunto, fontes documentais reunidas e observações feitas, que são conduzidas por um repórter, e o material coletado em áudio é reunido com uma montagem de edição. E dessa forma, investiga um fato oportuno e de interesse atual sem conotação artística.



Detoni (2020) pontua que o elemento chave do radiodocumentário são as palavras. E estas podem ser acompanhadas de som ambiente ou de efeitos sonoros para a construção da narrativa, mas a informação deve ser o ponto principal. Os sons e a música não podem distrair o ouvinte, mas devem agregar algo na história que está sendo contada e deve ajudá-lo a construir um cenário em sua mente.

O radiodocumentário permite uma diversidade maior de temas a serem explorados e que devem ser aprofundados mesclando o uso da narrativa oral com efeitos sonoros que se complementam para criar uma atmosfera que envolva o ouvinte e incentive a sua imaginação. Para Ferrarettto (2014), parte dessas características advém do próprio rádio que não deve ser entendido apenas como um veículo baseado na oralidade, já que as músicas, os efeitos sonoros e até os silêncios fazem parte e ajudam a compor os produtos radiofônicos.

Costa (2006) também pontua que o rádio, apesar de não ser um meio de comunicação visual, estimula aos ouvintes que imaginem as imagens, permitindo com que cada pessoa tenha uma experiência única baseada em sua própria percepção.

O som do rádio faz com que o ouvinte exercite a imaginação, despertando a sua sensibilidade, permitindo que cada um crie imagens únicas e pessoais. Os efeitos sonoros da sonoplastia também estimulam a imaginação: músicas e ruídos podem caracterizar personagens, desenhar lugares e criar ambientes imaginários. O som, associado à fala, faz com que o público consiga ver o que está sendo transmitido. Cada um imagina como quiser: essa é a grande riqueza do rádio. (COSTA, 2006, p. 19)

O radiodocumentário pode ser entendido, então, como um formato radiofônico com a duração mais longa e que explora as diversas propriedades sonoras na criação de uma narrativa que incentiva a participação ativa da imaginação dos ouvintes. E, por meio de plataformas online de disponibilização de arquivos em áudio como o *Spotify* e o *Soundcloud*, esses produtos radiofônicos de maior duração, como o documentário sonoro e o podcast, mantém a sua relevância como produtos jornalísticos informativos e de entretenimento.



3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O radiodocumentário “COSPLAY: Para além da fantasia” foi desenvolvido com o intuito de discutir temas pouco abordadas no universo do cosplay e que causam um impacto psicossocial no indivíduo. Por meio das falas das fontes foram debatidas maneiras que o *cosplay*, assim como os seus praticantes, são afetados por questões identitárias, de socialização e de autoimagem e como as relações sociais são influenciadas por essa atividade.

É importante reforçar que assim como qualquer outro *hobby*, o *cosplay* tem aspectos tanto positivos quanto negativos, e que a prática em si não é o problema, mas as relações que desenvolvemos, tanto com a atividade quanto com os outros. E esta pode ser uma forma de se autodescobrir.

O *cosplay* permite que você explore gênero, sexualidade, racialidade, entre outros aspectos e favorece a criação de um ambiente lúdico e descontraído, dando espaço para que o artista resgate traços e memórias da sua infância e crie novas experiências que ajudam a fortalecer suas identidades e relações interpessoais.

A elaboração desse projeto me proporcionou a oportunidade de estudar sobre um tema que eu já tinha curiosidade e abordá-lo de maneira jornalística, colocando em prática o que foi aprendido durante todo o processo de graduação. Desenvolver esse documentário foi uma tarefa desafiadora, mas também muito gratificante.

O radiodocumentário e o relatório podem ser utilizados como objetos de estudo futuros e pretendo publicar o documentário sonoro na plataforma de áudio *Spotify*.



4.REFERÊNCIAS

BARBOSA FILHO, André. Gêneros radiofônicos: Os formatos e os programas em áudio. São Paulo: Paulinas, 2003.

Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7881767/mod_resource/content/1/G%C3%A Aneros%20Radiof%C3%B4nicos_Andr%C3%A9%20Barbosa.pdf . Acesso em: 17/11/2024

COELHO, Leconte de Lisle Junior. Cosplayers no Brasil: O Surgimento de Uma Nova Identidade Social na Cultura de Massas. 2008. Tese (Mestrado em Psicologia) Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2008.

Disponível

em:

<https://repositorio.ufes.br/server/api/core/bitstreams/ca70fcf8-db1e-4add-b63c-9ae313694d99/content> . Acesso em: 18/05/2024

COELHO, Leconte de Lisle Junior e SILVA, Sara Santos. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum, São Paulo, v. 17, n. 1, p. 64-75, 2007.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/jhgd/article/view/19815> . Acesso em: 14/05/2024

COSTA, Marina de Vasconcelos Padrão. Rádio, um meio de comunicação eficiente. 2006. Monografia (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda), Faculdade de Ciências Sociais aplicadas, Centro Universitário de Brasília, 2006.

Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1394> . Acesso em: 09/05/2022

DETONI, Marcia. Afinal, o que é um radiodocumentário? . Disponível em: https://www.academia.edu/44883966/AFINAL_O_QUE_%C3%89_UM_RADIODOCUMENTO%3%81RIO . Acesso em 22/04/2024

FERRARETTO, Luiz Artur. Rádio: Teoria e Prática. São Paulo: Summus, 2014. 269 p. ISBN 978-85-323-0946-4.

FLYNN, John L. Costume Fandom: All Dressed Up with Some Place to Go!. Starlog, Estados Unidos, nov. 1986.

Recuperado de: <https://johnlflynn.com/blog22.pdf> . Acesso em: 08/04/2024

HALL, S. Da diáspora: Identidades e mediações culturais. Organização Liv Sovik; Tradução Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. Disponível

em:

<https://iedamagri.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/07/da-diaspora-stuart-hall.pdf> Acesso em: 25/06/2024



HORKHEIMER, Max e ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra, p. 169 a 214, 2002.

KAPLUN, Mario. Producción de programa de radio: el guión- la realización. Quito: Ciespal, 1999.

MORENO, Carlos Alexandre de Carvalho e OLIVEIRA, Janete. Cosplay e a visão da cultura japonesa no Brasil. ELO, Rio de Janeiro, v. 1, n. 5, p. 1–13, ago. 2009. Disponível em: http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed5_Artigo_Cosplay.pdf . Acesso em 09/05/2024

PARENTE, Juliana. O efeito mangá. Bravo, São Paulo, v. 86, ed. 8 p. 46-50, nov. 2004.

SCHODT, Frederik L. Manga! Manga! : the world of Japanese comics. New York: Kodansha International, 1986.

Disponível em: <https://archive.org/details/mangamanga00fred/page/12/mode/2up> . Acesso em 11/11/2024

WINGE, Theresa. 'Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay.' Mechademia, vol. 1, 2006, p. 65-76. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/368597> . Acesso em: 14/06/2024



APÊNDICES

Roteiro de perguntas base

Parte 1

1. Quando e como você começou a fazer cosplay?
2. E por que?
3. Como você escolhe os personagens que você vai representar?
4. Qual foi o seu primeiro cosplay?
5. Qual o seu cosplay favorito?
6. Como você adquire as roupas?
7. Você faz algum estilo de cosplay específico? (crossdressing, genderbender, black cosplay, etc)
8. Qual é o aspecto mais gratificante do cosplay para você?
9. Qual a sua parte favorita no cosplay? (produzir as roupas, fazer a maquiagem, interagir com as pessoas, etc)
10. E qual a parte mais difícil ou desafiadora?
11. Como você equilibra o cosplay com outras responsabilidades? (estudar, trabalhar e etc)

Parte 2

1. Você sentiu um impacto na sua autoestima ao fazer cosplay? (tanto positiva quanto negativamente?)
2. Você já sonhou com um cosplay, mas quando você o vestiu você não gostou de como ficou no seu corpo?
3. Como o cosplay influencia sua percepção de si mesmo em relação a padrões de beleza?
4. Como você lida com a pressão para se conformar a certos padrões ou expectativas dentro da comunidade de cosplay?
5. Você já usou o cosplay como uma forma de expressar sentimentos ou enfrentar desafios pessoais?
6. Já sofreu bullying por fazer cosplay?
7. Você já percebeu algum impacto na sua vida familiar ou nas suas relações pessoais devido ao seu envolvimento com o cosplay?
8. Você já participou de eventos?
9. Quais são as interações sociais que você mais valoriza nos eventos de cosplay?
10. Você acha que o cosplay impactou na sua socialização? (fez vc fazer amigos, ou acabou ficando mais excluída)
11. Você sente que o cosplay promove uma sensação de pertencimento ou comunidade para você?



12. Você percebe alguma diferença no seu bem-estar emocional quando está em um evento de cosplay versus quando está fora deles?
13. Como você lida com o estresse ou a ansiedade relacionados ao processo de criação e apresentação do cosplay?
14. Quais traços da comunidade vc considera tóxicos?
15. Você já recebeu comentários negativos por algum cosplay que vc fez? Como vc lidou ou lida com isso?
16. Você já sofreu assédio ao fazer cosplay?
17. Você evita usar trajes de personagens femininas muito sensuais ou curtos para evitar assédio? O que você acha sobre isso?
18. Você acha que existe uma fetichização com os cosplays e cosplayers?
19. Você já sofreu ou conhece alguém que utilizou o cosplay como mecanismo de fuga da realidade?
20. Preenche um vazio?

Roteiro específico sobre representatividade e negritude (utilizado com Lourdes Euflausino e Davi Allyson)

1. Por que você decidiu adaptar os seus cosplays?
2. Como você escolhe os personagens?
3. Qual a relação entre os seus desenhos e os seus cosplays?
4. Como você acha que a indústria do cosplay pode melhorar em termos de diversidade?
5. Quais foram suas experiências com a comunidade de cosplay em relação à inclusão e diversidade?
6. Qual a importância dessa representatividade?
7. Que desafios você enfrenta para conseguir adaptar os seus personagens? E que adaptações você mesma precisa fazer? (encontrar ou produzir perucas e etc)
8. Você já encontrou dificuldades para encontrar materiais ou inspirações que reflitam sua identidade?
9. Você se sente mais representada por personagens pretas e marrons? E elas impactam a sua escolha? Porque vi que você se afeiçoa mais por essas personagens, por exemplo, pela Candance e a Dehya
10. Em que momento você percebeu que poderia representar personagens brancas sem ser branca?
11. Você tinha receio de fazer cosplay por ver que as personagens não eram da sua cor?
12. Que tipo de representatividade você encontra nos animes e jogos?
13. Qual o anime ou jogo você viu que tem mais representatividade?
14. Os personagens são bem representados em animes e jogos? (ex Ryan de amor doce)



15. Como você vê a evolução da representatividade negra no mundo do cosplay nos últimos anos?
16. Qual é a importância de ter mais cosplayers negros em plataformas de mídia social?
17. Você acredita que a sua visibilidade impacta a forma como outras pessoas veem o cosplay?
18. Qual é a importância de ter mais cosplayers negros em plataformas de mídia social?
19. Como você lida com estereótipos ou preconceitos dentro da comunidade de cosplay?
20. Você tem algum conselho para outros cosplayers escuros que estão começando?

Roteiro de perguntas específico (Ully e Jayme)

1. Como vocês começaram a se interessar por cosplay?
2. Qual foi o primeiro cosplay que fizeram juntos?
3. Qual personagem foi o mais desafiador de interpretar e por quê?
4. Como vocês escolhem os personagens que vão interpretar? É uma decisão conjunta ou cada um escolhe por conta própria? Qual foi o cosplay mais divertido de criar e por quê?
5. Vocês têm algum ritual ou tradição especial quando estão se preparando para um evento de cosplay?
6. Como vocês lidam com as diferenças de opinião sobre os personagens ou os designs dos cosplays?
7. Quais são as suas convenções ou eventos de cosplay favoritos para participar juntos?
8. Há alguma história engraçada ou memorável de um evento de cosplay que vocês gostariam de compartilhar?
9. Como o cosplay influenciou ou fortaleceu o relacionamento de vocês?
10. Vocês já enfrentaram algum desafio ou problema significativo enquanto faziam cosplay juntos? Como superaram?
11. Quais são as próximas metas ou projetos de cosplay que vocês têm em mente?
12. Vocês costumam colaborar em projetos de cosplay com outras pessoas ou preferem fazer tudo juntos?
13. Como vocês equilibram a vida cotidiana com o tempo dedicado ao cosplay?
14. Que conselhos vocês dariam para outros casais que estão começando no mundo do cosplay

Roteiro de perguntas específico sobre os impactos psicológicos do cosplay (utilizado com a psicóloga Cerys Rocha)



1. Quais os impactos psicossociais do cosplay?
2. O que o cosplay pode revelar sobre a identidade de uma pessoa?
3. Como o envolvimento em cosplay pode afetar a autoestima e a autoconfiança?
4. Quais são os benefícios psicológicos de participar de convenções de cosplay?
5. Como o cosplay pode ser uma forma de expressão emocional?
6. Quais são os desafios emocionais que os cosplayers podem enfrentar?
7. De que forma o cosplay pode ajudar pessoas a lidarem com questões de ansiedade ou depressão?
8. Como lidar com a ansiedade ligada ao cosplay?
9. O cosplay pode ser considerado um mecanismo de fuga da realidade?
10. Você vê alguma diferença entre o cosplay como hobby e como uma forma de escapismo?
11. Quais são os sinais de que o cosplay pode estar se tornando uma forma negativa de escapismo?
12. O que acontece com as pessoas que não conseguem diferenciar ou dissociar o cosplayer do personagem?
13. Por que muitas pessoas sentem mais liberdade de se expressar quando estão de cosplay? (principalmente pessoas tímidas e introvertidas)
14. Como o cosplay pode ajudar na construção de habilidades sociais, especialmente para pessoas tímidas?
15. De que maneira o cosplay impacta na socialização?
16. Como o cosplay beneficia na melhora das interações sociais e relações sociais, principalmente familiares?
17. Você vê o cosplay como uma forma de terapia? Se sim, por quê?
18. Como a criatividade envolvida no cosplay pode influenciar a saúde mental?
19. Qual a importância da representatividade para quem faz cosplay? De que maneira isso impacta psicologicamente o indivíduo?
20. Por que o cosplay promove uma sensação de pertencimento e comunidade?
21. Como o cosplay influencia a percepção de si mesmo em relação a padrões de beleza?
22. O cosplay trabalha muito com a autoimagem. Ele pode promover uma distorção de autoimagem?
23. Quais os impactos psicológicos de você não conseguir encontrar roupas do seu tamanho?
24. Como o cosplay pode servir como uma forma de explorar diferentes aspectos da sexualidade ou identidade de gênero?
25. Por que o cosplay é visto como algo infantilizado? Ele pode ser considerado uma prática infantil?



26. Quais as problemáticas de sexualizarem e fetichizarem tanto cosplayers quanto cosplays? Isso pode estar ligado ao consumo de pornografia?
27. Qual o impacto de receber comentários negativos? E como lidar com eles?

Roteiro do radiodocumentário

TRILHA ABERTURA DO DRAGON BALL GT INTERCALADO COM A LOCUÇÃO
(-16db)

VOCÊ JÁ OUVIU FALAR EM COSPLAY?

O COSPLAY É A ARTE DE SE FANTASIAR E INTERPRETAR PERSONAGENS/ SEJAM DE JOGOS/ HISTÓRIAS EM QUADRINHOS/ FILMES OU DESENHOS ANIMADOS//

O COSPLAYER/ AQUELE QUE FAZ COSPLAY/ BUSCA REPRESENTAR DE FORMA FIEL OU ADAPTADA OS PERSONAGEM O QUAL ESTÁ CARACTERIZADO/ COPIANDO AS VESTIMENTAS/ O PENTEADO/ O JEITO DE ANDAR E FALAR//

E PARA ISSO ELES UTILIZAM LENTES DE CONTATO/ PERUCAS/ ARMADURAS E ACESSÓRIOS CHAMADOS DE PROPS PARA COMPOR OS VISUAIS//

O COSPLAY MESCLA A ARTE DE SE FANTASIAR/ MAQUIAR E ATUAR// E PERMITE QUE OS PRATICANTES DESENVOLVAM HABILIDADES EM DIVERSAS ÁREAS COMO NA COSTURA/ ESTILIZAÇÃO E TRABALHOS MANUAIS??

E DIFERENTE DO QUE MUITOS PENSAM/ EXISTEM CONTROVÉRSIAS SOBRE A ORIGEM DO COSPLAY/ MAS OS DOIS RELATOS MAIS ACEITOS SUGEREM QUE ESSA PRÁTICA COMEÇOU NOS ESTADOS UNIDOS ALGUNS ACREDITAM QUE O PRIMEIRO COSPLAY FOI UTILIZADO EM 1908 QUANDO WILLIAM A. FELL E SUA ESPOSA COMPARECERAM A UM BAILE DE MÁSCARAS FANTASIADOS DE SR. SKYGACK E SRTA. DILLPICKLES / PERSONAGENS DOS QUADRINHOS MR. SKYGACK/ FROM MARS DO CARTUNISTA A. D. CONDO//

OUTRA TEORIA É QUE A PRÁTICA SURTIU QUANDO O JOVEM FORREST J. ACKERMAN E SUA AMIGA MYRTLE R. DOUGLAS/ TAMBÉM CONHECIDA COMO MOROJO/ FORAM À PRIMEIRA CONVENÇÃO MUNDIAL DE FICÇÃO CIENTÍFICA QUE ACONTECEU EM NOVA YORK EM 1939/ VESTINDO FANTASIAS//



O COSPLAY DE ACKERMAN FOI PRODUZIDO POR MOROJO E ERA A REPRESENTAÇÃO DE UM TRAJE ESPACIAL RÚSTICO// A VESTIMENTA UTILIZADA POR ELE FICOU CONHECIDA COMO FUTURECOSTUME/ OU FANTASIA FUTURISTA/

JÁ DOUGLAS UTILIZOU UM VESTIDO INSPIRADO NO FILME THINGS TO COME/ LANÇADO EM 1936/ E ESCRITO POR H. G. WELLS//

POR SEREM OS ÚNICOS FANTASIADOS NO EVENTO/ FORREST E MYRTLE CHAMARAM MUITA ATENÇÃO/ E NO ANO SEGUINTE VÁRIAS PESSOAS COMPARECERAM À SEGUNDA EDIÇÃO DA CONVENÇÃO FANTASIADOS TAMBÉM//

COM O PASSAR DOS ANOS/ A PRÁTICA FOI SE MODIFICANDO E FORAM SURGINDO FORMAS ALTERNATIVAS DE COSPLAY E TIPOS DIFERENTES COMO O COSPLAY DE ARMÁRIO/ AQUELE EM QUE SE UTILIZA PEÇAS DO GUARDA-ROUPA E DO DIA A DIA COTIDIANO PARA MONTAR OS VISUAIS DOS PERSONAGENS

OU COSPLAY GENDERBENDER/ EM QUE O GENERO DO PERSONAGEM É MODIFICADO// UM PERSONAGEM MASCULINO SE TORNA UMA PERSONAGEM FEMININA // AS CALÇAS SÃO TROCADAS POR SAIAS / E AS PERUCAS CURTAS SÃO SUBSTITUIDAS POR CABELOS LONGOS/ POR EXEMPLO//

NO COSPLAY COMPETITIVO/ O OBJETIVO É FICAR O MAIS FIEL POSSÍVEL AO PERSONAGEM DENTRO DOS LIMITES POSSÍVEIS/ ENTÃO A FIDELIDADE É ESSENCIAL

JÁ NO COSPLAY CRIATIVO/ A LIBERDADE E A IMAGINAÇÃO TOMAM ESPAÇO / E OS ARTISTAS FAZEM DIVERSAS MODIFICAÇÕES PARA QUE O PERSONAGEM MELHOR SE ADEQUE AS SUAS VONTADES E ESTILO/ SEJA MUDANDO O ESTILO DO CABELO / UTILIZANDO ACESSÓRIOS DIFERENTES / OU FAZENDO VERSÕES ALTERNATIVAS COMO UMA HATSUNE MIKU BRASILEIRA QUE USA A CAMISA DA SELEÇÃO DE FUTEBOL OU UMA YOR DE SPY X FAMILY QUE INVÉS DE TER LONGOS CABELOS LISOS/ USA TRANÇAS E DREADS

A ARTE DO COSPLAY PERMITE QUE OS COSPLAYERS DESENVOLVAM A SUA CRIATIVIDADE/ E AINDA FAVORECE A SOCIALIZAÇÃO / A AUTOESTIMA/ O BEM-ESTAR E O DESENVOLVIMENTO DE RELAÇÕES INTERPESSOAIS

ENTRETANTO/ ALÉM DOS ASPECTOS POSITIVOS/ ALGUMAS PROBLEMÁTICAS ACABAM ENCOBERTAS PELA MAGIA DESSA ARTE



ESTE É O RADIODOCUMENTÁRIO COSPLAY: PARA ALÉM DA FANTASIA E EU SOU BEATRIZ SANTOS

ESTE PROJETO FOI PRODUZIDO COMO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA GRADUAÇÃO DE JORNALISMO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL//

NELE FORAM ENTREVISTADAS 10 FONTES/ TODAS PRATICANTES DO COSPLAY/ E QUE ABORDARAM ASPECTOS PSICOSSOCIAIS POSITIVOS E NEGATIVOS DESSA ARTE COMO O ASSÉDIO E O RACISMO DENTRO DA COMUNIDADE/ O PRECONCEITO E A VISÃO DO COSPLAY COMO PRÁTICA INFANTIL E QUESTÕES IDENTITÁRIAS E DE AUTOCONHECIMENTO

SE VOCÊ QUER CONHECER UM POUCO MAIS SOBRE COMO É O UNIVERSO DO COSPLAY/ CONTINUA COMIGO

SOBE SOM TRILHA ABERTURA DRAGON BALL GT (04:08 ~ 04:32)

LOU FALA INICIAL (04:33 ~ 04:38)

LOU APRESENTAÇÃO (04:39 ~ 05:13)

LOU “QUE PERSONAGEM EU FARIA?” (05:14 ~ 05:35)

DAVI PRIMEIRO COSPLAY (05:36 ~ 06:25)

LOU PRIMEIRO COSPLAY SMILEY (06:26 ~ 08:45)

NATH COSPLAY CRIATIVO (08:46 ~ 08:52)

LOU BLACK COSPLAY (08:53 ~ 09:33)

LOU RELAÇÃO COSPLAY E DESENHO (09:34 ~ 09:56)

NATH EXEMPLO COSPLAYER ADAPTADO (09:57 ~ 10:37)

LOU RECEIOS POR FAZER A VERSÃO ADAPTADA (10:38 ~ 12:16)

LOU DIFICULDADE EM ENCONTRAR PERUCAS (12:17 ~ 12:56)

DAVI COMENTÁRIOS RACISTAS (12:57 ~ 13:09)

NERIYAH BASE CLARA (13:10 ~ 14:16)

LOU MAGIC PYRA (14:17 ~ 15:05)

NATH SE ADAPTA A TODOS (15:06 ~ 15:32)



NATH TRAVAS SOCIAIS (15:34 ~ 15:48)

DAVI TIMIDEZ (15:48 ~ 16:19)

NATH “ANTES EU VESTIA O COSPLAY PRA VIRAR OUTRA PESSOA” (16:20 ~ 16:49)

DAILA “COSPLAY É UMA FUGA DA REALIDADE” (16:50 ~ 18:15)

CERYS APRESENTAÇÃO (18:16 ~ 18:30)

CERYS HABILIDADES SOCIAIS (18:31 ~ 20:09)

BABI APRESENTAÇÃO (20:10 ~ 20:26)

BABI IMPACTO DO COSPLAY NA SOCIABILIDADE (20:27 ~ 21:48)

ULLY E JAYME APRESENTAÇÃO (21:49 ~ 22:14)

ULLY E JAYME COMO SE CONHECERAM (22:15 ~ 23:27)

ULLY COMO SE APROXIMARAM (23:28 ~ 23:47)

ULLY E JAYME PEDIDO DE CASAMENTO (23:48 ~ 26:24)

ULLY MOTIVO DO PEDIDO TER SIDO FEITO DE COSPLAY (26:25 ~ 27:53)

CERYS PORQUE AS PESSOAS SE SENTEM MAIS CONFIANTES DE COSPLAY (27:54 ~ 28:44)

ULLY CONFIANÇA E AUTOESTIMA (28:45 ~ 30:27)

BABI CONFIANÇA (30:28 ~ 30:49)

NATH APRESENTAÇÃO (30:50 ~ 31:03)

NATH AUTOESTIMA ADOLESCENTE/COSPLAY DISFARCE (31:04 ~ 31:51)

NATH POSSIBILIDADES COSPLAY (31:52 ~ 32:05)

OTOBONI BAIXA AUTOESTIMA (32:06 ~ 32:11)

OTOBONI APRESENTAÇÃO (32:11 ~ 32:52)

OTOBONI APRESENTAÇÕES E REJEIÇÃO (32:53 ~ 33:26)

BABI COMPARAÇÕES (33:27 ~ 34:18)

NATH MAQUIAGEM PARA REALÇAR VOCÊ (34:19 ~ 34:26)

LOU “NÃO TENHA MEDO” (34:27 ~ 34:49)



- NATH PRIMEIRO COSPLAY (34:50 ~ 35:51)
- LOU COSPLAY GERA CONFORTO (35:52 ~ 36:26)
- DAILA APRESENTAÇÃO (36:27 ~ 36:34)
- DAILA COSPLAYER PLUS SIZE (36:35 ~ 37:26)
- DAILA TAMANHOS E DIFICULDADES (37:26 ~ 37:59)
- CERYS DESAFIOS EMOCIONAIS (38:00 ~ 38:52)
- DAILA BAIZHU DECEPÇÃO (38:53 ~ 39:45)
- ULLY DECEPÇÕES COSPLAY (39:46 ~ 41:51)
- DAVI PESSOAS QUE DESISTEM DO COSPLAY (41:52 ~ 42:55)
- NERIYAH AMIGA QUE VENDEU O COSPLAY (42:56 ~ 43:12)
- DAVI APRESENTAÇÃO (43:13 ~ 43:27)
- DAVI AUTODESCOBERTA (43:28 ~ 44:12)
- CERYS COSPLAY GERA CONFIANÇA (44:13 ~ 45:04)
- DAVI ACEITAÇÃO (45:05 ~ 46:00)
- NATH VULNERABILIDADE (46:01 ~ 46:07)
- DAVI MUNDO INCRÍVEL (46:08 ~ 46:13)
- NATH PERSONAGENS SENSUAIS (46:14 ~ 47:05)
- NATH CONTA SITUAÇÃO DE ASSÉDIO (47:05 ~ 47:31)
- NERIYAH NAMI ASSÉDIO (47:32 ~ 47:59)
- NERIYAH GWEN (47:59 ~ 48:11)
- DAVI FETICHIZAÇÃO E ASSÉDIO (48:12 ~ 48:46)
- NATH OLHARES (48:46 ~ 48:54)
- CERYS CONSUMO DE PORNOGRAFIA E OBJETIFICAÇÃO DAS MULHERES (48:54 ~ 49:40)
- NATH DESRESPEITO E PROPOSTAS (49:50 ~ 50:28)
- BABI TOQUES INDESEJADOS (50:29 ~ 51:46)
- BABI AJUSTES (51:46 ~ 52:17)



BABI EXEMPLO NAVIA (52:18 ~ 53:41)
CERYS OBJETO DE DESEJO (53:42 ~ 55:00)
NATH TRUQUE 1 POSES (55:00 ~ 55:09)
NERIYAH GRAÇA DA POSE (55:09 ~ 55:21)
NATH TRUQUE 2 FOTO (55:21 ~ 55:29)
NERIYAH GRUPO (55:29 ~ 55:54)
NATH CONSTRANGER O ASSEDIADOR (55:54 ~ 56:09)
NERIYAH APRESENTAÇÃO (56:10 ~ 56:19)
NERIYAH SE ENVOLVENDO DEMAIS (56:20 ~ 56:30)
CERYS SINAIS NEGATIVOS (56:31 ~ 56:38)
OTOBONI OBSESSÃO BARBIE (56:38 ~ 57:33)
CERYS DISSOCIAÇÃO (57:33 ~ 57:49)
DAVI EXEMPLO ASSÉDIO + CAIM (57:49 ~ 59:30)
CERYS MOMENTO LÚDICO (59:31 ~ 59:54)
NERIYAH DONA DO COSPLAY (59:55 ~ 01:00:00)
DAVI COSPLAY PROTAGONISTA (01:00:00 ~ 01:00:15)
NERIYAH COSPLAY PROTAGONISTA E ATAQUES (01:00:15 ~ 01:00:23)
DAVI TRAÇO TÓXICO DA COMUNIDADE (01:00:23 ~ 01:00:45)
CERYS TOXICIDADE DA INTERNET (01:00:46 ~ 01:01:40)
NERIYAH MÃE COSPLAY (01:01:41 ~ 01:02:17)
CERYS ESTRANHEZA (01:02:18 ~ 01:03:18)
NERIYAH DINHEIRO COSPLAY (01:03:33 ~ 01:03:39)
DAVI GASTOS (01:03:40 ~ 01:04:14)
ULLY MODA (01:04:15 ~ 01:04:36)
NATH PROFISSIONALIZAR O COSPLAY (01:04:37 ~ 01:05:27)
NERIYAH APOIO FAMILIAR (01:05:27 ~ 01:06:12)



CERYS RELAÇÕES FAMILIARES E VÍNCULOS (01:06:12 ~ 01:08:09)

NATH RELAÇÃO FAMILIAR (01:08:09 ~ 01:09:42)

SOBE SOM ABERTURA DE TOKYO GHOUL VERSÃO PIANO

(01:09:43)

É IMPORTANTE REFORÇAR QUE ASSIM COMO QUALQUER OUTRO *HOBBY*/ O *COSPLAY* TEM ASPECTOS TANTO POSITIVOS QUANTO NEGATIVOS/ E QUE A PRÁTICA EM SI NÃO É O PROBLEMA/ MAS AS RELAÇÕES QUE DESENVOLVEMOS TANTO COM A ATIVIDADE QUANTO COM OS OUTROS// E QUE ESTA PODE SER UMA OPORTUNIDADE DE SE AUTODESCOBRIR//

O *COSPLAY* PERMITE QUE VOCÊ EXPLORE GÊNERO/ SEXUALIDADE/ RACIALIDADE/ ENTRE OUTROS ASPECTOS /E FAVORECE A CRIAÇÃO DE UM AMBIENTE LÚDICO E DESCONTRAÍDO/ DANDO ESPAÇO PARA QUE O ARTISTA RESGATE TRAÇOS E MEMÓRIAS DA SUA INFÂNCIA E CRIE NOVAS EXPERIÊNCIAS QUE AJUDAM A FORTALECER SUAS IDENTIDADES E RELAÇÕES INTERPESSOAIS//

E ABORDAR ESSES TEMAS / QUE SÃO TÃO INVISIBILIZADOS DENTRO DA COMUNIDADE PERMITE QUE OS *COSPLAYERS* REFLITAM SOBRE COMO SÃO IMPACTADOS POR ESSA ARTE //

O *COSPLAY* É PARA SER DIVERTIDO E É PARA TODOS

O RADIODOCUMENTÁRIO *COSPLAY*: PARA ALÉM DA FANTASIA FOI ROTEIRIZADO/ PRODUZIDO E EDITADO POR MIM / SUA LOCUTORA/ BEATRIZ SANTOS SOB A ORIENTAÇÃO DA PROFESSORA DANIELA OTA

AGRADEÇO A TODAS AS FONTES PELA PARTICIPAÇÃO E PELA ENRIQUECEDORA TROCA DE EXPERIÊNCIAS//

OS *COSPLAYERS*: DAILA / DAVI ALLYSON/ LOU CSTERLOU/ NATH ESCARLATE/ NERIYAH / OTOBONI / GABRIELA SCAMPI/ ULLY E JAYME //



E A PSICÓLOGA CERYS ROCHA

AGRADEÇO TAMBÉM VOCÊ / OUVINTE / POR TER ACOMPANHADO ESTE PROJETO QUE FOI PRODUZIDO COMO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA GRADUAÇÃO DE JORNALISMO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL

ESPERO QUE TENHA SE DIVERTIDO E ATÉ A PRÓXIMA!

SOBE SOM ABERTURA DE TOKYO GHOUL VERSÃO PIANO