

## **COSPLAY/HERÓI COMO POSSIBILIDADES DE LEITURA: sujeito, identidades e discurso**

### **COSPLAY/HERO AS READING'S POSSIBILITIES: subject, identities and discourse**

OLIVEIRA, Phablo Fellipe (UEG)

LUTERMAN, Luana Alves (UEG/POSLLI)

**Resumo:** Esta pesquisa objetiva entender como se articulam os atravessamentos discursivos que configuram os enunciados de sujeitos contemporâneos dedicados às práticas do *cosplay*. Buscamos compreender o processo constitutivo de sujeitos cosplayers e de suas identidades, percebendo os mecanismos do funcionamento enunciativo dados segundo a pós-modernidade, a partir das teorias de Hall (2015) e Bauman (2007; 2010). Para tanto, submetemos quatro sujeitos que praticam o *cosplay* a um questionário semiestruturado e analisamos suas respostas de acordo com os pressupostos de Bakhtin (2003), Foucault (2008), Jenkins (2008) e Erculino (2014). Para analisar os discursos por meio dos enunciados das personagens e dos sujeitos nos momentos em que esses discursos se interseccionam, hibridizando as identidades que os constituem. Como justificativa, essa investigação demonstra a necessidade de compreender a pluralidade subjetiva, em detrimento da concepção de homogeneidade identitária. Como resultados desta pesquisa, há a formulação complexa, a (des)construção identitária e social dos sujeitos aqui analisados, corroborando, assim, para a conclusão de que as identidades são moventes, também devido aos repertórios variados e possíveis na tentativa de confluência entre realidade e ficção; estão em declínio as identidades consideradas fixas e em ascensão a percepção do protagonismo do corpo na representatividade enunciativa dos super-heróis.

**Palavras-chave:** Identidades. Sujeitos. Pós-modernidade. Cosplay.

**Abstract:** This research aims to understand how the discursive crossings that configure the statements of contemporary subjects dedicated to cosplay practices are articulated. We seek to understand the constitutive process of cosplayers and their identities, realizing the mechanisms of enunciative functioning given according to postmodernity, based on the theories of Hall (2015) and Bauman (2007; 2010). To do so, we submitted four subjects who practice cosplay to a semi-structured questionnaire and analyzed their responses according to the assumptions of Bakhtin (2003), Foucault (2008), Jenkins (2008) and Erculino (2014). To analyze the speeches through the statements of the characters and the subjects at the moments when these speeches intersect, hybridizing the identities that constitute them. As a justification, this investigation demonstrates the need to understand subjective plurality, to the detriment of the concept of identity homogeneity. As a result of this research, there is the complex formulation, the identity and social (de)construction of the subjects analyzed here, therefore corroborating for the conclusion that identities are moving, also due to the varied and possible repertoires in the attempt of confluence between reality and fiction; the identities considered fixed are on the decline and the perception of the protagonism of the body in the enunciative representativeness of the superheroes is on the rise.

**Keywords:** Identities. Subjects. Post-modernity. Cosplay.

### **Introdução**

“Eu prefiro ser essa metamorfose ambulante do que ter aquela velha opinião formada sobre tudo”

Raul Seixas

A epígrafe escolhida para iniciar nossa discussão parte de um princípio conceitual contemporâneo: as identidades não são fixas nem estanques (HALL, 2015). Essa concepção traz consigo um norte reflexivo pautado em uma modernidade líquida baseada em conflitos identitários contínuos, em que o ser social deixa de ser indivíduo (sujeito cartesiano) e passa a ser tratado como sujeito fluido, dinâmico e líquido (sujeito pós-moderno). Hall (2015, p. 11) postula que

o sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais “lá fora” e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as “necessidades” objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nós projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático.

Esse sujeito pós-moderno inscreve-se na história, de modo que seus dizeres estão atrelados às condições de produção dos enunciados coerentes com as características do momento e do lugar em que há a irrupção da manifestação linguística. As condições sócio históricas em que um discurso é proferido nos permitem analisá-lo e refletir sobre as possibilidades de leitura a partir dessa inscrição na história. Por isso, nosso objetivo é entender como se articulam os discursos que se instauram e se configuram no sujeito pós-moderno que se dedica às práticas do *cosplay*. Tendo isso em vista, propomos analisar trechos de falas de sujeitos que praticam a arte de ser *cosplay* pensando em como se dão os atravessamentos discursivos entre o ser social e o ser super-herói, se essas identidades se dissociam e em quais momentos elas destoam. Para tanto, por meio de um entrevista via *WhatsApp*, submetemos a um questionário semiestruturado quatro sujeitos que se denominam *cosplayers*.

Descreveremos, interpretaremos e analisaremos como o corpo pode enunciar um discurso a partir da representatividade dos personagens fictícios e de que forma o acúmulo identitário é concebido na sociedade pós-moderna. Para Hall (2015), o sujeito é fragmentado e passa a ser conduzido a uma hibridização que se constitui de acordo com o tempo e o espaço; logo, o discurso, que é fruto de uma construção social, torna-se parte da análise aqui proposta. Fica a grande questão: em meio ao século XXI, em que propósitos cinematográficos os diretores se norteiam para fazer do imaginário das páginas de uma HQ, ou desenhos animados, uma possibilidade próxima? O jeito mais concreto de se trazer esses personagens

fictícios à realidade seria por meio de sua representatividade através do *cosplay*? Nossa reflexão parte de um propósito científico e analítico: as identidades em declínio e o protagonismo do corpo na representatividade enunciativa dos super-heróis.

Entender como as identidades passam a ser uma discussão assídua na pós-modernidade é uma proposta que se pauta na compreensão do sujeito e de suas relações. Hall (2015, p. 10) preconiza que “as velhas identidades, que por tanto tempo, estabilizaram o mundo social, estão em declínio fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como sujeito unificado”. Tal crise aparece com mais força quando compreendemos a sociedade como líquida, definida por Bauman (2005; 2007): a instauração de uma sociedade cujas relações não se fixam e não se estabilizam coloca em xeque (uma vez que estamos norteados pela *crise identitária*) a satisfação da humanidade com relação aos agentes de suas relações (neste caso, fruto um sistema capitalista, a sociedade se apropria de uma vontade/não vontade de ter). Essa vontade/não vontade se implementa na vida de modo geral, em que o ser passa a querer não ser, ou seja, sua existência passa a ser líquida, reflexo da sociedade em declínio). A partir do momento em que a sociedade passa a consumir algo, esse *algo* é produzido para satisfazer as necessidades de consumo dessa sociedade. Quanto mais a sociedade quer, mais é produzido, e, quanto mais é produzido e consumido, mais obsoleto o produto se torna. Ou seja, a produção é parasitária, busca um hospedeiro e o encontra na sociedade consumista (aqui, a que consome os produtos da cultura *pop*). Para esclarecer melhor a discussão acerca do consumismo, cabe entender que ele – o consumismo –

não consiste em acumular objetos, mas em seu gozo descartável. Sendo assim, por que o "pacote de conhecimentos" adquiridos na universidade deveria escapar dessa regra universal? No turbilhão de mudanças, é muito mais atraente o conhecimento criado para usar e jogar fora, o conhecimento pronto para utilização e eliminação instantâneas, o tipo de conhecimento prometido pelos programas de computador que entram e saem das prateleiras das lojas num ritmo cada vez mais acelerado. (BAUMAN, 2010, p. 42).

Uma vez que entendemos o quão consumidora é a sociedade pós-moderna, pensando no nosso recorte temático, entendemos a necessidade de *ter próxima de mim* a ficção, de incorporar a personagem de meu apreço. Podemos pensar isso a partir do que Jenkins (2008, p. 27-28) denomina como cultura da convergência:

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento

aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos.

O sujeito deseja consumir aquilo que causa prazer; neste caso, a ficção, os super-heróis, passam a ser fontes de desejo para a sociedade consumista e se estabelece como atrativo da massa popular (por ser a representatividade do mundo chamado popularmente *nerd*, em que se compreendem todas as esferas ficcionais, desde séries de TV, animes, histórias em quadrinhos, etc.). Assim, as mídias são agentes encantadores e reverberam conteúdos dispersos, como copos do super-herói predileto, camisetas, filmes, HQs, congressos com produtos dos heróis, chaveiros, pulseiras, indumentárias sempre atualizadas por meio das novas informações que retroalimentam a descartabilidade e a assumência de outros produtos, que promovem o dispêndio dos fãs e geram o lucro numa sociedade capitalista.

Este trabalho parte de um anseio pessoal em discutir e inscrever, no meio científico, as práticas da cultura *pop*, sobretudo a utilização da indumentária heroica para a representação concreta de um personagem fictício na realidade.

## 1. Cinema, *cosplay* e super-herói

“Nem todo super-herói tem superpoderes,  
dá *pra* ser super sem eles numa boa”

-Sr. Incrível (em *Os Incríveis*)

O século XXI inicia-se com grandes produções cinematográficas que mudaram o mundo dos heróis no que se refere às suas representações. Dois longas-metragens tiveram um impacto muito importante na cultura *pop* e a eles é atribuída boa parte da motivação a se ter tantos outros filmes de super-heróis produzidos anualmente. Citamos aqui: *X-men*, produzido pela *20th Century Fox* e sob direção de *Bryan Singer*, e *Homem-Aranha*, produzido pela *Sony Pictures* e sob direção de *Sam Raimi*.

O impacto que os dois longas tiveram para a sociedade foi tão significativo que começaram a surgir, cada vez mais, sujeitos que se vestiam de heróis a fim de se sentirem os próprios personagens por quem são aficionados. Com isso, congressos foram criados com a

meta de reunir os sujeitos que usavam da indumentária fictícia para se sentirem reais e confraternizar as várias leituras possibilitadas por meio das representações de tais personagens.

O termo *cosplay*, que emergiu em meio ao nicho *geek* (pode ser traduzido literalmente por *nerd*), é a junção de duas palavras da língua inglesa, *costume* (fantasia) e *roleplay* (encenação)<sup>1</sup>. Tal nomenclatura é utilizada para denominar os sujeitos que se travestem de personagens da ficção, sejam heróis, personagens de desenhos animados, de jogos de videogame, livros, etc. Os sujeitos entrevistados são consumidores do nicho *geek* e sentem prazer na aquisição identitária de outro ser (aqui, ser fictício).

O fato de dois longas de grande sucesso serem lançados no início da década passada não teve a total responsabilidade pela popularização do *cosplay*, porém, o sucesso obtido pelos filmes contribuiu para tal popularização. Os dois filmes já citados ilustram o quão impactantes e consumidas foram as produções e o quão necessárias elas foram para o que se tem hoje em relação à cultura da convergência: eventos; filmes; séries; sobretudo voltados aos super-heróis.

### 1.1. Sujeito híbrido: identidade múltipla

O conceito de sujeito cartesiano, baseado numa concepção de um indivíduo centrado, unificado, homogêneo, é substituído por um outro: o conceito de sujeito em que há um hibridismo, uma heterogeneidade intrínseca que permite contradições e mudanças céleres. O sujeito pós-moderno, a quem temos a referência de discussão, é o ser cujas identidades são múltiplas, mas, além disso – e assim entendemos que são vários “Eus” – são também híbridas, ou seja, indissociáveis. Elas, de alguma forma, estão entrelaçadas e geram uma regularidade discursiva que se materializa na língua e é exterior ao sujeito, por ser social e histórico-cultural, não adâmica, como se fosse interior e inédita. É possível encontrar semelhantes formas identitárias em outros sujeitos. Quer dizer, este processo

produz o sujeito pós-moderno, conceituado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. (HALL, 1987 apud HALL, 2015, p. 11-12).

<sup>1</sup> Disponível em < <https://www.significados.com.br/cosplay/> > . Houve uma regularidade entre os significados. Foram verificados, pelo menos, três sites comuns. Os outros foram <<https://saga.art.br/entenda-o-que-e-cosplay/>> e também foi acessado o dicionário virtual *Cambridge* <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/cosplay>> .

Hall ilustra bem o processo de hibridização, o qual podemos relacionar ao modo imbricado como se materializa nos sujeitos *cosplayers*. Eles, por se maquiarem de outra identidade, passam a acumular diferentes *ethos* (imagens de si, inclusive destoantes da imanência, como sugerem os efeitos dos superpoderes heroicos) e isso vai ao encontro da identidade como uma celebração móvel. A figura fictícia do personagem representado ganha sua forma concreta e se concretiza por meio da representatividade do corpo dos sujeitos. Há um processo que se assemelha aos parasitas, que, por suas vezes, se hospedam num corpo. Os parasitas, neste caso, são metáforas das identidades dos personagens fictícios, e os hospedeiros são os sujeitos que incorporam essas identidades. A grande questão passa a tomar forma quando pensamos que há uma emergência da ficção na realidade e que se constrói e se configura segundo uma regularidade discursiva que já é comum nos sujeitos. Os sujeitos que enunciam numa sociedade cujas limitações super-heroicas são evidentes (isto é, não podem voar baseados numa vontade e numa possibilidade inata sem depender de aparelhos para tal) trazem para a realidade propriamente dita personagens que têm seus discursos enunciados numa realidade paralela: há uma alternativa de os sujeitos poderem usufruir de habilidades inatas aos personagens; isso permite algumas realizações, por exemplo (quando e se for o caso) voar, por meio de tecnologias que criam o universo mágico: como os enunciados criados para os super-heróis são inscritos numa realidade narrativa ficcional em que “voar” é possível, quando são trazidos à realidade narrativa propriamente dita, não ficcional, não é permitida a adaptação e a reprodução integral dos superpoderes e, por isso, os *cosplayers* se limitam, por mais que inventem recursos parafrásticos aos efeitos especiais que intentam se assemelhar o máximo possível com os instrumentos audiovisuais.

## 1.2. Metodologia

Na entrevista, quatro sujeitos *cosplayers* foram submetidos a perguntas que refletiam a noção da representatividade que é possível por meio dessa prática; como eles se sentiam como portadores de uma outra identidade e se essas identidades se imbricam ou se existe uma separação bem delimitada entre elas. As perguntas a que submetemos os entrevistados foram:

- 1 Como você definiria *cosplay*? Entende essa prática apenas como imitação (representação do personagem) ou como um estilo de vida?

REVELLI, Vol. 12. 2020. Dossiê: Leitura: um tema a muitas mãos. ISSN 1984-6576.

E-202010

- 2 Em algum momento o gesto do sujeito por trás do *cosplay* atravessa os dizeres do personagem?

### 1.2.1 Identidades híbridas e o atravessamento discursivo na prática do *cosplay*: análise e discussão

Todos os sujeitos convidados para a participação da pesquisa prontificaram a conceder as entrevistas. Eles serão identificados por nomes fictícios, os quais os próprios puderam escolher. Destacaremos, enumerando, as questões realizadas e imediatamente teremos as respostas dos informantes.

A primeira proposta para o debate questiona o seguinte:

- 1) Como você definiria *cosplay*? Você entende essa prática apenas como imitação (representação do personagem) ou é um estilo de vida?

Brook disse:

É, cara.. o *cosplay* é [...] eu querer trazer um personagem fictício pra realidade, e o dar vida a esse personagem no mundo real. [...] eu não sei se é um estilo de vida, é uma variável [...]ao mesmo tempo que têm caras que vivem do *cosplay*, gente que trabalha com isso a semana toda, ele veste seu *cosplay* e trabalha pra isso, já tem gente que faz só por diversão nos finais de semana, então a partir do momento em que você não é... não, calma... que você se veste do personagem, você deixa a sua vida. Então sim, cara, pode ser considerado um estilo de vida, sim. Creio que sim.

Karuta disse o seguinte:

Olha, na minha opinião, é [...] o *cosplay*, ele pode ser sim considerado um estilo de vida. [...]Você meio que pega as características do personagem que você gosta, depende muito do caso, sabe? Mas na real você muitas vezes se sente o personagem, tanto é que se veste dele e faz *cosplay* dele. Então assim, eu acho que o *cosplay* é mais um estilo de vida.

Há um consenso entre as formulações enunciativas de Brook e Karuta quanto ao estilo de vida que se adota ao incorporar um *cosplay*. No entanto, há um dado singular na declaração de Brook: “você deixa sua vida” ao adotar um *cosplay*. Para ele, não há acúmulo identitário ou qualquer hibridismo quando se é *cosplayer*, pois o caráter simbólico da personagem integra plenamente o corpo do hóspede, tornando, então, parasita a personagem. Não obstante, Karuta expõe sua opinião com a situação de que o sujeito incorpora as

características do personagem a ser *cosplayado*. Há, portanto, uma adequação identitária, o sujeito toma para si o todo discursivo do personagem para representá-lo.

Para Jolka,

O cosplay [é] muito mais do que apenas uma simples imitação. Pra mim, você poder estar ali é... muitas pessoas dizem que é fantasiado como personagem... é muito mais que uma simples fantasia. É querer viver num mundo onde você têm heróis ou vilões que te representam e você poder ter uma experiência de como é passar um dia ou o tempo que for é... sendo aquele personagem. Então, sim, pra mim é uma forma de vida e não uma simples roupa que a gente coloca e fica por isso mesmo.

Mais uma vez, percebemos um posicionamento subjetivo semelhante ao de Brook e Karuta. Segundo Jolka, o empirismo incrustado na vestimenta de um personagem querido transforma a mera roupa em sensação de ser o herói. Nesse sentido, ainda que o hibridismo identitário seja elemento necessário para a existência do herói, a sobreposição de identidades apaga o sujeito real, imbuído da magia de que é revestida a personagem. Ser a personagem é possível ao vestir a indumentária, suprassumo do consumo absoluto a ponto de haver a renegação de si como sujeito civil.

Por fim, Kumai contribui:

Então, o cosplay, ele é... depende muito do caso, tem gente que leva pro estilo de vida e tem gente que só incorpora o personagem. No meu caso, eu não levo pro meu estilo de vida[...], seria mais a incorporação do personagem, ter o papel do personagem por um período de tempo. E o cosplay, como eu disse, né... é a incorporação do personagem, é você estar, não é só vestir a roupa, não só maquiar igual a ele, mas ser o personagem em um espaço de tempo.

Notamos a regularidade no discurso dos sujeitos, principalmente quando questionados acerca de ser ou não um estilo de vida. A indumentária, para Kumai, permite a completude identitária ao “ser o personagem em um espaço de tempo”. O que desloca das respostas até aqui elencadas é a exposição do que ele concebe como *cosplay*: não há uma simbiose entre Kumai como civil, ser imanente da vida real, e o *cosplay*. Trata-se apenas de uma brincadeira, como a própria nomenclatura sugere, pois, após a retirada da maquiagem e da roupa, retorna-se ao mundo real. No entanto, algo é unânime em todas as respostas até aqui: não se trata de *estar*, se trata de *ser* a personagem quando se incorpora, quando se maquia e se veste como ela. Embora Kumai creia não ser um estilo de vida, sua apologia é a



de que há quem crê ser um estilo de vida, como é o caso de Brook. Para ele, ser uma personagem é mais que vestir uma roupa ou se maquiar: é um estilo de vida o hábito e a ética que envolvem a existência – ainda que fantasiosa – do herói, e isso se torna real nas ações do Brook, o civil da vida real. Comparando as outras respostas, vemos que Jolka, como Kumai, vê o *cosplay* além de uma simples imitação. A argumentação de uma completa a outra: “[...]é muito mais que uma simples imitação[...], é muito mais que uma simples fantasia (Jolka)... [...]não é só maquiar igual a ele, mas ser o personagem em um espaço de tempo”. Karuta defende, convicta, ser um estilo de vida, e Brook vê o *cosplay* como o “trazer” para a realidade uma representatividade fictícia. Há, portanto, uma regularidade identitária que se instaura nos sujeitos aqui entrevistados. Embora não se conheçam, e não tenham visto a resposta um do outro, eles estabelecem uma constitutividade subjetiva próxima, paralela, e que se concretiza na prática do *cosplay*. Por participarem da mesma esfera social, da sociedade consumidora do nicho *geek*, eles pautam seus conhecimentos empíricos de forma regular.

Vejamos a outra questão em debate:

2) Em algum momento o discurso do sujeito por trás do *cosplay* atravessa os dizeres do personagem?

Aqui, o objetivo é buscar entender como, aos olhos dos sujeitos, podem haver (se houver) um atravessamento discursivo entre ser social e ser fictício, um acúmulo identitário. Karuta disse:

[...] geralmente, dentro desses eventos [ela se refere aos eventos de *cosplay*], as pessoas acabam fazendo um teatro. Igual, tem os campeonatos de né... de *cosplay*, teatral... essas coisas... então assim [...] eu sei que é um personagem, igual você fazer um teatro. Um teatro você entra no personagem, entendeu? É... por exemplo, se o personagem bebe, eu não bebo, por exemplo, eu coloco água... sei lá... [...] e faço aquela peça. [...] aquela pessoa não é eu, só estou imitando o personagem, então eu faço.

Embora ela se sinta imitando a personagem, notamos que há um atravessamento discursivo do ser fictício que, exemplificado, bebe. Ela – personagem – se abstém de beber por estar hospedada em um sujeito que não tem, em sua prática discursiva, a legitimação do ato de ingerir bebida alcoólica, logo, o discurso que impossibilita tal ato é materializado numa prática em que o ato seria legal. Ainda assim, fingir beber aproximaria identitariamente o ser real e o fictício, nessa conjunção de estar assumindo uma identidade temporariamente e

permitir o hibridismo do beber/não beber. Há um afastamento da realidade daquela personagem, a qual permite a degustação da bebida, dada por uma quebra no sentido de sua representatividade integral. Bakhtin (2003, p. 21) aponta que,

quando contemplo no todo um homem situado fora e diante de mim, nossos horizontes concretos efetivamente vivenciáveis não coincidem. Porque em qualquer situação ou proximidade que esse outro que contemplo possa estar em relação a mim, sempre verei e saberei algo que ele, da sua posição fora e diante de mim, não pode ver: as partes de seu corpo inacessíveis ao seu próprio olhar – a cabeça, o rosto, e sua expressão –, o mundo atrás dele, toda uma série de objetos e relações que, em função dessa ou daquela relação de reciprocidade entre nós, são acessíveis a mim e inacessíveis a ele.

Entendemos, portanto, que, se houvesse uma representação integral do personagem que bebe, o ser real haveria de se internalizar neste personagem e, por ser uma prática legal em seu discurso, fazer uso de tal característica, de forma plena, e, quem sabe, experimentar de fato a condição ébria. Ainda que haja uma hibridização corpórea, embora sejam duas entidades distintas (ser fictício e sujeito civil, real), estão disputando o mesmo hospedeiro e, assim, se inter cruzam discursivamente, mas apenas numa representação social inspirada no *logos* da personagem, o que torna limitante a vivência, passando a ser mera encenação.

Para a mesma questão, aqui ainda em debate, Kumai diz:

se você entra num personagem, você se identifica com ele pelo que te encantou e existem coisas, se você quer encarnar o personagem, você vai fazer. Logicamente[...]se eu sou contra os fumantes, mas meu personagem [...] até fuma, obviamente eu não vou fumar, mas [...] tirar fotos com cigarro, ok. Entendeu? É isso!

A situação aqui, não é obstante à anterior, coloca-se na mesma problemática: embora os sujeitos defendam uma representação, de certa forma, integral, elas também se absterem de algumas possibilidades discursivas por passarem por um atravessamento, um choque entre ser social e ser fictício.

Jolka argumenta:

Pra mim o posicionamento não muda, eu tenho uma certa ideia do que pra mim é certo e o que é errado, e mesmo eu fazendo *cosplay* meu posicionamento não muda, afinal, temos que nos conectar à realidade a algum tempo, apesar de ser bacana viver na pele de um herói por algum tempo, a realidade nos chama.

E para Brook, o argumento é:

Cara [...], eu já fiz cosplay de um personagem fumante, e mesmo não sendo a favor eu fiz porque naquela hora eu estava sendo o personagem [...] mas eu não fumei, nem peguei cigarro, nem coloquei na boca, era exigência pra tirar foto, e não fiz porque [...] é a minha ideia [...] eu não deixei que a ideia do cosplay me afetasse[...].

A situação encontrada num propósito tão singular quanto a noção de identidade e todas as complexidades que rondam os sujeitos fragmentados, é observada pelos pressupostos teóricos de que tomamos parte, quando percebemos que a discussão se aprofunda em compreender as relações interiores e exteriores do sujeito, quando há um atravessamento discursivo que por razão de coincidência se limita ao todo artístico. Tal como pontuou Bakhtin (2003, p. 139), vendo que

[...] na biografia o autor está mais próximo do herói desta, os dois como que podem trocar de lugar, e por esta razão é possível a coincidência pessoal entre personagem e autor além dos limites do todo artístico. O valor biográfico pode organizar não só a narração sobre a vida do outro, mas também o vivenciamento da própria vida, e a narração sobre a minha própria vida, pode ser forma de conscientização, visão e enunciação da minha própria vida.

A margem para a discussão aqui é pertinente. Há uma semelhança que se espelha identitariamente nos dizeres de nossos entrevistados: todos preconizam que é uma representação da personagem e que devemos entender isso, mas é como se advertissem para que não permitam a sobreposição discursiva do ser real e do ser fictício. Como Bakhtin concebe, “o valor biográfico pode organizar não só a narração sobre a vida do outro, mas também o vivenciamento da própria vida”<sup>2</sup>. A ilustração aqui é dada da seguinte forma: se você não fuma ou não bebe, você faria o *cosplay* de um personagem fumante ou beberrão? As respostas defendiam, inicialmente, uma representação do ser fictício, todavia, se pende para a defesa do ser civil, real. Há um atravessamento discursivo ético que perpassa o posicionamento subjetivo de Kumai, que não fumaria se a personagem fumasse.

## Considerações Finais

O *cosplay* oferta possibilidades de leitura e é um ato de discussão social que envolve não só os sujeitos que se dedicam a essa prática de representação de super-heróis, mas

<sup>2</sup> Biografia vida é a escrita da vida do sujeito social. E, se tratando de uma discussão em que as identidades tomam formas materializadas discursivamente, tratamos delas como outros sujeitos.

abrange a toda comunidade que com eles tem contato. Por isso, observar as leituras opacas, múltiplas, construídas e obtidas assim, demonstra que os processos de subjetivação são singulares, inclusive quanto ao que se concebe como o mais adequado modo de imitar, na realidade não ficcional, os efeitos especiais mágicos dos super-heróis. Essas observações são feitas, portanto, a partir de teorias que se propõem a ler e pensar as atitudes sociais, a construção de enunciados por meio da circulação discursiva sobre o que é ficção e o que é adequação dela à realidade, sua posição na história e sua estruturação.

A discussão encontrada num propósito tão plural como o aqui abordado é dada segundo as noções de fragmentação do sujeito, discutidas na pós-modernidade, especificamente por Hall (2015), que nos permite analisar uma construção híbrida e heterogênea do sujeito a partir de suas participações na sociedade. Desse modo, ele se observa e, ao se configurar por meio de uma identidade que não seja sua – e que se torna sua pelo desejo de imbricação com a ficção –, se percebe numa teia discursiva líquida, em que são possíveis diferentes nichos de *cosplayers*, o que gera e que possibilita uma análise de si, pois suas identidades se alocam num sujeito que se fragmenta em múltiplas identidades e se constrói por meio da desconstrução de si. Portanto,

meu ser-para-Outro, ou ser-fora, é um eu-não-revelado, já que não posso apreendê-lo, senão pelo olhar do outro. É meu ser, mas o desconheço, não o escolhi e sou forçado a assumi-lo. Este eu-objeto que sou foi constituído pelo Outro; assim, Outrem tem a chave de meu ser. Isso não impede, porém, que a qualquer momento eu possa deixar de ser visto, para me tornar o carrasco que vê. Desse modo, a cada momento, uma consciência é ora apreendida como objeto, ora como sujeito, permanecendo sempre a possibilidade de inversão. (ERCULINO, 2014, p. 202).

Nossas discussões não se encerram ao final deste parágrafo, mas continuam vivas e como elementos vivos geram novas possibilidades de leitura e análise, pois, como a aranha tece sua teia, tecemos o trabalho. Percebemos, a cada fio solto, que um novo fio aparece, dando consistência e base dialética, sempre movente, à análise (des)construída.

### Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo, SP: Martins. Fontes, 2003.

BAUMAN, Z. **Vida líquida**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

\_\_\_\_\_. **Capitalismo parasitário: e outros temas contemporâneos.** Zyngmund Bauman e Tim May; Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

ERCULINO, Siloe Cristina do Nascimento. A violência do olhar: intersubjetividade em Sartre. **Kínesis**, Santa Maria, v. VI, n. 11, p. 200-214, julho, 2014.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do Saber.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Tradução de Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.