

### **Resumo**

O tema desta pesquisa contempla questões de um processo artístico envolvendo a criação de um Universo Transmidiático, respaldado pela utilização do Cosplay, sendo que essas duas linguagens podem ser entendidas como campos relativamente novos. Diante dessa observação se faz necessário compreender os processos de criação artística dessas duas áreas distintas, as quais, de acordo com suas características podem ser possíveis de conectar.

Palavras - chave: narrativa transmídia, cosplay, mangá.

### **Abstract**

*The theme of this research addresses issues of an artistic process involving the creation of a transmedia universe, backed by the use of Cosplay, and these two languages can be understood as a relatively new field. Forwarded by this observation is necessary to understand the artistic creation processes of these two distinct areas, which, according to their characteristics may be possible to connect.*

*Keywords: transmedia storytelling, cosplay, manga.*

### **A Linguagem transmídia e o cosplay**

Segundo o pesquisador Caio Túlio (2006, p.24) a modernidade-mundo vem alterar completamente o ideal romântico de cultura popular, ou seja, através das novas tecnologias perde-se a ideia de uma cultura enraizada, fechada e independente. Nesse contexto os meios de comunicação já não trabalham mais isoladamente. Verifica-se uma tendência para a convergência de mídias que gera uma área de estudo ainda pouco explorada, ideal para a investigação e para a experimentação prática. Visando uma tendência à convergência estamos entrando em uma fase tecnológica caracterizada pela construção de uma cultura virtual comum, na qual todas as partes da sociedade e da cultura estão sendo conectadas.

Brenda Laurel (2000), ressalta a visão de que paggers, rádios, filmes, TV, emails, jogos, sites e telefones estão se tornando, cada vez mais, receptáculos que recebem e transmitem conteúdos, produzidos por autores profissionais, comunidades de fãs e por pessoas comuns. Laurel traduz esse momento como um processo de construção de uma cultura transmidiática, forçando uma abordagem transdisciplinar.

Considera-se, portanto, a convergência midiática, não apenas, como um processo tecnológico; mas um fenômeno cultural envolvendo novas relações entre os produtores e os usuários da mídia. Esse é um dos temas centrais em Cultura da Convergência, livro de Henry Jenkins que discute a maneira como a informação viaja por diferentes plataformas midiática e examina o papel dos consumidores nesse processo.

<sup>1</sup> Mestranda em Arte e Cultura Visual pela FAV - UFG. Bacharel em Artes Visuais pela FAV - UFG (2010).

<sup>2</sup> Professor Pós doutor orientador Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual - FAV - UFG.

Jenkins, professor e estudioso das mídias, em seus estudos, exemplifica a narrativa transmídia como:

Uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que se faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos, seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, Henry, 2009, p. 138).

Ainda segundo o Artista e Pesquisador Dro. Edgar Franco, podemos entender que:

A ideia de criação de Universos ficcionais amplos com possibilidades de geração de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou maior visibilidade a partir do surgimento da franquia “Guerra nas Estrelas” (Star Wars), em fins da década de 1970 e início da década de 1980. (FRANCO, Edgar, 2010, p.111).

No Universo das artes a especialização tomou forma no século XX, ganhando diversas subdivisões e escolas que ainda perpetuam nas academias ainda hoje. Contudo, hoje podemos perceber um caminho inverso, por meio do desenvolvimento de tecnologias vem-se buscando retomar a ideia do artista multimídia. Podemos encontrar na Faculdade de Arte Visuais – FAV, o pesquisador Edgar Franco, artista multimídia, o qual possui obras que se encontra em múltiplas mídias e que tomam como base um universo de ficção científica, a “Aurora Pós-humana”, sendo a mesma de sua autoria e que aborda distintas linguagens, como a performance, Hqtrônica, Histórias em Quadrinhos Poético-Filosóficos, entre outros elementos.

Arlindo Machado (2008: p. 9,10) defende que a arte é produzida com os meios de seu tempo, especialmente com os instrumentos mais avançados existentes à época. Para o autor, a arte é responsável por dar forma à sensibilidade das fases históricas na qual está inserida e, desta forma, seriam as artes midiática representantes da expressão mais avançada da criação artística atual.

Dentro deste contexto, o trabalho que pretenderei desenvolver durante o período do Mestrado apresentará uma proposta de narrativas transmidiáticas em que será pensada a criação de um universo ficcional transmidiático, tendo como base a linguagem do cosplay – “abreviação de costume play – ou seja, as roupas de interpretar ou brincar que reproduzem trajes de personagens de mangá, anime, games” (LUYTEN, Sonia, 2005, p. 56) e seus segmentos.

É relevante esclarecer que o cosplay possui uma carga significativa dentro de meus anseios particulares e por conta desse desejo de compreender essa linguagem busquei levar para o circuito acadêmico as questões

que permeiam e significam esse meio de expressão, advindo da cultura pop japonesa. Ao trabalhar com essa linguagem darei respaldo ao seu caráter poético e sua aproximação com a criação de identidades.



Figura 3 - Cosplayers: Érika Soares (Stocking - Panty e Stocking) e Veramar Martins (Sora - KaleidoStar) 2011. Fonte: Arquivo Pessoal

### **O processo de criação**

Para uma melhor compreensão das etapas do processo de criação desse Universo Transmidiático apresento aqui, como forma de exemplificação, o trabalho realizado na disciplina de Arte e Tecnologia no a de 2013, ministrada pelo professor e pós-doutor Edgar Franco. Trata-se de uma “narrativa-performática-interativa” na qual desenvolvo uma narrativa e a partir dela uma personagem, tendo como referência elementos do cosplay. Título - LightBlossom. Ano 2012.

Buscando por meio dessa produção uma reflexão sobre o processo de criação imagética desta narrativa, baseada primordialmente na linguagem do cosplay, mas criada para explorar as múltiplas possibilidades trazidas pela arte e tecnologia, a performance e a interatividade na obra de arte.

Primeiramente, foi necessária uma busca por artistas que dialogassem com a proposta, onde os mesmos desenvolvessem “personagens” para a partir deles, trabalhar sua poética. Pude identificar nos artistas, Mariko Mori e Edgar Franco elementos que enriqueceram e direcionaram a pesquisa, gerando novas possibilidades de interações entre a personagem pensada para a performance e o público/interator.

Moda, cultura pop, tecnologia e espiritualidade perpassam a produção da artista Mariko Mori. A artista inspira-se no conceito budista de conexão entre todos os elementos do universo. Seu trabalho contempla mundos fantásticos e seres espetaculares em fotografias e vídeos. O trabalho apresentado na figura 4 faz parte de um dos seus vídeos intitulado: Culto e Festa, onde a artista elabora uma personagem inspirada nos elementos orientais e se utiliza de aparatos tecnológicos como o vídeo e a fotografia para produzir a obra.

O artista Edgar Franco vem desenvolvendo os seus trabalhos artísticos a partir do universo ficcional criado por ele durante a sua tese de doutorado. Na figura 5 temos o artista interpretando as ações de seu personagem, Ciberpajé, uma “criatura pós-humana” elaborada por ele e que faz parte de suas apresentações performáticas.



Figura 4 - Culto e Festa. Nirvana, vídeo de 1996/ 1997. Fonte: <http://goatsaremy-friends.blogspot.com.br/2012/06/mariko-mori.html>



Figura 5 - Ciberpajé (2013). Fonte: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10-151725180271427&set=pb.550131426.2207520000.1373422360.&type=3&theater>

Através dos trabalhos e dos diálogos desenvolvidos pelos dois artistas, que além de criarem os personagens para as suas ações performáticas, elaboraram narrativas ficcionais pude analisar e compreender como poderia desenvolver a minha personagem, sua história e a forma de apresentação da mesma, por meio de uma performance-interativa.

No segundo momento busquei referências visuais e identidárias no universo dos Animes, o termo anime é derivado do inglês animation e passou a ser usado como sinônimo de animação com a estética e a técnica desenvolvida pelos japoneses, embora no Japão ela signifique todo e qualquer desenho animado, japonês ou não (LUYTEN, 2005, p. 32), a fim de identificar personagens que agregassem elementos a minha pesquisa. Sendo assim, trouxe para a análise de referências duas personagens com características físicas e psicológicas semelhantes com a personagem que já estava esboçando a história, são elas, Lilymon, uma Digimon (monstro digital) do anime Digimon, de 1997 e Cheza, (uma planta-pessoa), personagem principal do anime Wolf's Rain-2003.



Figura 6 - Lilymon (anime Digimon-1997)

Fonte: [http://lilminreb35.tripod.com/a\\_little\\_shrine\\_to\\_lilymon.htm](http://lilminreb35.tripod.com/a_little_shrine_to_lilymon.htm)



Figura 7 - Cheza (anime Wolf's Rain-2003)

Fonte: <http://shiroi-ai.deviantart.com/art/Cheza-Wolf-s-Rain-23507583>

Para desenvolver a proposta retomei uma personagem, Cure Blossom, com a qual já havia produzido um cosplay. A partir dessa referência advinda da cultura pop japonesa, pude elaborar uma “remontagem”, agregando a personagem, valores antes inexistentes e a partir desse diálogo pude construir a minha própria personagem.



Figura 8 - Personagem Cure Blossom (Heartcatch Precure! - 2010) e Cosplayer.

Fonte: Arquivo Pessoal

Após essa etapa, da sua construção visual, desenvolvi suas características psicológicas, além de agregar a ela aparatos tecnológicos, até então inexistentes na estrutura original da personagem. Esses aparatos foram desenvolvidos em conjunto com mais dois colegas, Designer Jordão França e o estudante de Engenharia Mecânica Brunno Ricardo. Portanto, o trabalho recebeu, a partir desse momento, um caráter colaborativo.

Ao desenvolver a personagem busquei relacionar suas características, como a alimentação e forma de comunicação, com estudos realizados em nossa sociedade. Ao dizer que a personagem se alimenta de luz e calor dos humanos, considerei estudos que vem sendo realizados acerca da emissão de luz pelo nosso corpo. Além de buscar no campo da biologia estudos que afirmassem a emissão de níveis sonoros pelas plantas.

Pensando na questão da arte e tecnologia não poderia deixar de agregar na vestimenta da personagem elementos eletrônicos, os quais são essenciais para a compreensão do desenvolvimento da personagem e também da performance. Para tanto, apresentei algumas ideias de designers de moda que trabalham com roupas agregadas a aparatos tecnológicos e que me serviram de inspiração para a construção da vestimenta da personagem.

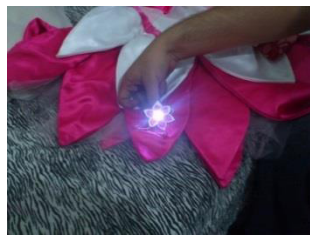


Figura 9 - Flor desenvolvida para a personagem Light Blossom

Fonte: Arquivo pessoal

Através dessas mudanças pude desenvolver um Universo Ficcional Transmidiático para a nova personagem, agregando, além da apresentação performática-interativa, a História em Quadrinhos e a Música.

A personagem, denominada de Light Blossom presencia um universo onde as possibilidades de hibridização são possíveis e repletas de surpresas, visualizando criaturas e lugares que só seriam possíveis de criar nos sonhos ou filmes. Para a criação desse universo me embasei no Universo Já existente das histórias em quadrinhos do professor Edgar Franco. Além de buscar referências no universo dos animes e mangás (histórias em quadrinhos japonesas), onde podemos encontrar uma vasta variedade de ideias e formas.

### **O ato performático**

O ato performático aconteceu na última aula da disciplina Arte e Tecnologia, do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, pertencente a Faculdade de Artes Visuais \_ UFG em 2012, ministrada pelo professor Pós-doutor, Edgar Franco e contou com o auxílio técnico do designer gráfico, Jordão França, além da presença dos colegas de turma.



Figura 10 - Performance-interativa. Fonte: Arquivo pessoal



Figura 11 – Performance-interativa. Fonte: Arquivo pessoal

### Considerações Finais

Percebemos por meio da apresentação da obra a necessidade da interação do público com a artista-performer e dos aparatos tecnológicos para a concretização da proposta.

Por meio dessa exemplificação podemos entender a complexidade e as etapas que podem desencadear no desenvolvimento de uma narrativa transmídia agregada à linguagem do cosplay.

É importante destacar que o desenvolvimento das narrativas usando as linguagens, como a fotografia, as histórias em quadrinhos, a performance e o vídeo deverão ocorrer paralelamente com a elaboração do Universo Ficcional, sendo que assim um estudo poderá apoiar e modificar a construção do outro.

### REFERÊNCIAS

ANDRIATTE, A.M.; De BENEDETTO, F. V. Cosplay x Realidade: o conflito de um adolescente. In: SIMPOSIO INTERNACIONAL DO ADOLESCENTE, 2, 2005, São Paulo. **Anais...** São Paulo, 2005.

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia: perspectivas da estética digital.** São Paulo: Senac, 2005.

ARNHEIM, Rudolf R. **Arte e Percepção visual.** São Paulo: Perspectiva, 1972.

COUPERIE, Pierre ET alii. **História em quadrinhos & comunicação em massa.** São Paulo: Masp, 1970.

FRANCO, Edgar. **Desenredos: Poéticas Visuais e Processos de Criação.** Goiânia, 2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: D&PA editora, 2005.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph editora, 2009.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia.** Bauru: Edusc, 2001. 8

LUYTEN, Sonia B. **O que é história em quadrinhos.** São Paulo, Brasiliense, 1985.x

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

MACHADO, Carlos Alberto. **A cultura midiática e a formação de novos costumes**. Dissertação em Educação pela pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Cipexbr@yahoo.com.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. (Trad.) Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 3. ed. São Paulo, Martins Fontes, 2006.

NOVAES, Luiza. **Narrativo no Discurso Visual**. Programa de Pós-graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro-Departamento de Artes & Design, 2003, Rio de Janeiro.

VENTURELLI, Suzete. **Arte-espaço-tempo-imagem**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.