



Cosplay¹

Tatiana Paulino COSTA²
Bruna Carolina Fortes BRAZ³
Camila Ribeiro de SOUZA⁴
José Eduardo Amaral de AGUIAR⁵
Lilian Sobral Pinheiro ALVARES⁶
Luana Furtado Elvas da Fonseca⁷
Mariana Buzelli VIOLA⁸
Renata Maria Pinheiro Machado NOGUEIRA⁹
Rodrigo Ribeiro MARIN¹⁰
Sabrina de Castro BONDANÇA¹¹
Sílvia Galeote POSTIGLIONI¹²
Maria Luisa Rinaldi HUPFER¹³

Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, SP

RESUMO

A reportagem especial buscou abordar e levar ao conhecimento do ouvinte, através de sonoras de entrevistados, trilhas sonoras e narrador, um fenômeno da sociedade atual, o Cosplay, que é uma abreviação de “costume player” ou, em português, “jogador fantasiado”. A atividade consiste em pessoas que se vestem como seus personagens favoritos de quadrinhos, games, filmes e livros e interpretam suas ações em eventos e encontros de animação. Através de recursos sonoros, a reportagem ambienta o ouvinte e o insere dentro do contexto Cosplay, para que ele compreenda o que é a prática, como, onde e por que acontece.

PALAVRAS-CHAVE: cosplay; mangá; fantasia; personagem.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade atual cria alguns fenômenos que só podem ser explicados através da vida em sociedade. Estes são criados a partir da comunicação e o Cosplay é um exemplo disso. A palavra é a abreviação de “costume player”, que quer dizer “jogador de fantasia”. É uma atividade que surgiu nos Estados Unidos, na década de 70, mas foi popularizada no Japão, onde se espalhou especialmente em eventos e encontros de anime, mangá e vídeo-games. No Brasil, os cosplayers (como são chamados os adeptos do movimento) participam de convenções e concursos vestindo as fantasias de seus personagens favoritos de animação, quadrinhos, games japoneses, quadrinhos americanos, filmes e livros. Os sites Arquivo Cosplay Brasil e Cosplay Party Br se uniram, em 2002, e formaram o Cosplay Brasil, que

reúne a maior comunidade brasileira de praticantes e simpatizantes da atividade. O Anime Friends e o Anime Dreams são os maiores concursos de cosplay do Brasil.



2 OBJETIVO

A reportagem especial teve como objetivo mostrar esse fenômeno recente, que se popularizou inicialmente no Japão, e cuja inspiração vem dos mangás – histórias em quadrinhos japoneses. Neste movimento, as pessoas se vestem como seus personagens preferidos, encarnando-os e interpretando suas ações e sua personalidade. O grupo buscou associações de Cosplay, cosplayers, organizadores dos eventos onde eles se apresentam, pessoas que se vestem dessa maneira no dia-a-dia e outras que são contra essa prática fora do ambiente adequado para ela. Através disso, o objetivo era levar o ouvinte para perto desse movimento, que está próximo e nem todos sabem de sua existência, e levar, além do conhecimento, o entendimento dessa prática.



3 JUSTIFICATIVA

Este trabalho é importante porque traz conhecimento ao ouvinte sobre uma coisa real e atual, que acontece perto dele e ele não sabe bem do que se trata, por que, como e onde ocorre. Muitos dos cosplayers andam vestidos como seus personagens nas ruas, para ir passear e encontrar amigos, mas outros só usam as fantasias quando vão participar de eventos da categoria. A reportagem especial ajuda os ouvintes a entenderem essa sociedade multimidiática.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para realizar a reportagem especial foram feitas pesquisas na internet sobre trilhas sonoras, tipos de Cosplay, mangás e linguagem, além de entrevistas com membros de Associações de Cosplay e adeptos da modalidade. Com um narrador, a reportagem mesclou as entrevistas com a trilha sonora e efeitos de som para trazer o mundo do Cosplay para mais perto do ouvinte, para que ele se sentisse ambientizado e pudesse visualizar os cosplayers através das descrições e músicas utilizadas pelo grupo.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Trata-se de uma reportagem especial de cinco minutos de duração, feita por um grupo de alunos no 6º semestre do curso de Jornalismo, onde são usados recursos radiofônicos, com narrador, sonoras de entrevistados e trilhas sonoras. Esta reportagem faz parte dos trabalhos realizados no programa laboratorial de radiojornalismo da universidade.



6 CONSIDERAÇÕES

Entrar em contato com esse assunto abriu o senso crítico do grupo, no sentido de situar o fenômeno da comunicação e trazer informação contextualizada e multidimensionalizada, contribuindo com o senso crítico e entendimento do receptor. O objetivo de levar ao ouvinte uma ideia do que é a prática Cosplay e como funcionam seus campeonatos, concursos e eventos foi cumprido.



¹Trabalho submetido ao XVI Prêmio Expocom 2009, na Categoria Jornalismo, modalidade Radiojornal (avulso)

²Aluna líder do grupo e estudante do 7º semestre do Curso de Jornalismo, email: tatysisti@hotmail.com

³Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: brunafortesbraz@gmail.com

⁴Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: camy.ribeiro@gmail.com

⁵Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: edu_amaral@hotmail.com

⁶Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: lilian.sobral@gmail.com

⁷Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: luana.furtado@hotmail.com

⁸Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: mah_viola@hotmail.com

⁹Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: renatanogueira09@gmail.com

¹⁰Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: ro__marin@hotmail.com

¹¹Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: sabondanca@gmail.com

¹²Estudante do 7º Semestre do Curso de Jornalismo, email: silvinha_galeote@hotmail.com

¹³Orientador do trabalho, Professor do Curso de Jornalismo, email: malu.rinaldi@uol.com.br