

A FOTOGRAFIA COMO SUPORTE PARA A CRIAÇÃO DE IMAGENS FICCIONAIS DOS PERSONAGENS REPRESENTADOS POR COSPLAYERS¹

Rogério de Souza e Silva

Mestre em design pela Escola de Design da UEMG (2016).

Lauriel Sílvas de Lima

Licenciada em Artes Visuais (2015).

RESUMO:

A intenção deste artigo é mostrar como a fotografia, que nasceu com a função de registrar a realidade, se tornou, na era digital, uma maneira verossímil e hiperrealista de representação de universos ficcionais. Para comprovar esta afirmativa, selecionamos *cosplayers* de Belo Horizonte para produções fotográficas, considerando as características e o universo em que os personagens representados estão inseridos. Estas produções se apoiam em teóricos como Philippe Dubois, Roland Barthes e Boris Kossoy e nos conceitos de fotografia como transformação do real, o signo indicial fotográfico e a possibilidade de criação de uma segunda realidade fotográfica.

Palavras-chaves: fotografia digital; transformação do real; fotomonta-

ABSTRACT:

The intention of this paper is to show how photography, which was born with the function of recording reality, has become, in the digital era, a verisimilar and hyper-realistic way of representing fictional universes. To prove this, we selected cosplayers from Belo Horizonte for photographic productions, considering the characteristics and universe in which the characters represented are inserted. These productions rely on philosophers such as Philippe Dubois, Roland Barthes and Boris Kossoy and on the concepts of photography as a transformation of the real, the photographic index and the possibility of creating a second photographic reality.

Key-words: digital photography; Transformation of the real; Photomontage.

¹ Artigo baseado no trabalho de conclusão de curso "Fotografia de cosplay: A fotografia como suporte para a criação de imagens conceituais e ficcionais dos personagens representados por *cosplayers*", de Lauriel Sílvas com orientação de Rogério de Souza.

INTRODUÇÃO

É possível criar imagens que representem personagens ficcionais e levem em consideração suas características e o universo a que eles pertencem. Escolhemos como representante desse universo, a prática do *cosplay* ou "*costume Roleplay*": um jogo de representações com figurinos que teve início com a caracterização de personagens de ficção científica, se expandiu, ao longo dos anos, aos personagens de histórias em quadrinhos (*mangás*), desenhos animados (*animes*), jogos eletrônicos (*vídeo games*) e atualmente pode ser visto na caracterização de qualquer personagem do cinema, dos games e da animação mundial.

Apresentaremos primeiramente a definição do termo *Cosplay*, suas origens e suas principais manifestações. Logo em seguida serão apresentadas as teorias relativas à fotografia e como ela se tornou em um meio extremamente flexível, evoluindo de uma espécie de espelho da realidade a um meio capaz de representar o irreal e o ficcional.

Finalmente apresentaremos como a fotografia pode ser aplicada como representação da ficção no universo *Cosplay*, exemplificada por meio de trabalhos dos autores deste artigo.

COSPLAY: O JOGO DA IMITAÇÃO

Cosplay é um *hobby*², que em sua etimologia é a contração das palavras em inglês "*costume play*" ou "*costume roleplay*" que traduzindo significa "representação de personagem à caráter" ou "brincar de fantasia", mas a maioria das pessoas que praticam o *hobby* preferem usar a palavra original e abreviada: *Cosplay*. Nos termos do teatro "*Costume Play*" é usado para se referir as peças históricas e outros desempenhos semelhantes. No entanto, *cosplay* que estamos nos referindo aqui é algo diferente (NIPÔNICA³, 2013). O criador do termo, o jornalista japonês Nobuyuki Takahashi foi enviado aos Estados Unidos da América para cobrir

² Palavra inglesa frequentemente usada na língua portuguesa e significa passatempo, ou seja, uma atividade que é praticada por prazer nos tempos livres.

³ Niponica é uma Revista Web e física publicada pelo Ministério dos Negócios Estrangeiros do Japão com o intuito de introduzir o Japão moderno para todo o mundo. A edição de número nove é a referente ao ano de 2013. Também se encontra disponível em < http://web-japan.org/niponica/index_en.html > Acessado em 15/ago/2015.

um evento, o *Worldcon* no início da década de 1980, onde ele encontrou pessoas vestidas com roupas de seus personagens preferidos de séries de cinema e televisão e assim produziu o artigo “*Cosplay*” para edição de junho de 1983 da revista *My Anime* (Figura 1). Inicialmente ele pensou em usar o termo *Masquerade*, relacionado à máscara e disfarce, porém esse termo era muito nobre e remetendo a uma prática à moda antiga que, possivelmente, causaria equívocos no Japão. Então, ele utilizou os termos em inglês que ouvira durante os eventos, como *Costume Show* ou *Hero Play*, achando então a combinação de traje e brincar: “*Costume Play*” que foi abreviada para *Cosplay*, conservando o hábito da língua japonesa de encurtar expressões longas (ASCRAFT; PLUNKETT, 2014). A prática do *cosplay* consiste em fantasiar-se em personagens pertencentes aos quadrinhos (mangás), desenhos animados (*animes*) e *videogames* japoneses. Podendo englobar também personagens que pertencem ao universo de entretenimento, como livros, filmes, séries de televisão e animações, gibis e *videogames* de outros países (ANDRIATTE; DE BENEDETTO, 2005). As pessoas que praticam o *hobby* são chamadas de *cosplayers*.

Cosplay envolve vestir-se de um traje que é exatamente igual ao de um personagem de um mangá, anime ou vídeo game; fazendo o seu cabelo e maquiagem o mais semelhante possível ao do personagem; e fazendo todo o possível para se tornar o personagem.⁵ (Revista Niponica, 2013, p. 08 – Tradução dos autores).

⁴ Contração das palavras World Science Fiction Convention

⁵ Cosplay involves wearing a costume that is exactly like that of a character from a manga, anime or video game; making your hair and makeup as similar to that character's as possible; and doing everything else you can to become that character.

FIGURA 1 - Artigo Cosplay para edição de junho de 1983 da revista *My Anime* produzido pelo jornalista Nobuyuki Takahashi



Disponível em < <http://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711> > Acessado em 10/ago/2015

A história do *cosplay* está ligada à história das convenções de ficção científica. O exemplo mais antigo relatado dessa prática indica que o *hobby* surgiu nos Estados Unidos da América, no final da década de 1930, na 1ª *World Science Fiction Convention*⁶, ou *Worldcon*, em Nova Iorque. Foi nesta convenção de ficção científica, que Forrest Ackerman (1916-2008), de vinte e dois anos, e sua amiga Myrtle Douglas (1904-1964) compareceram ao evento como os únicos fantasiados, em meio ao público de aproximadamente 185 pessoas. Forest usava um traje de piloto espacial e Myrtle estava caracterizada com um uniforme, ambos inspirados no filme clássico de 1936 "*Things to Come*", baseado na obra de H.G. Wells (Figuras 2 e 3). A admiração pelas roupas usadas por ambos foi tão grande que no ano seguinte diversos fãs, inspirados por esta dupla, foram à edição seguinte da convenção com trajes inspirados em seus heróis e vilões preferidos (ANDREONI; RAMALHO, 2012).

⁶ Convenção Mundial de Ficção Científica

FIGURA 2 – Cartaz do filme *Things to Come* de 1936

FIGURA 3 – Forrest Ackerman e Myrtle Jones durante a *WorldCon* de 1939



Disponível em <<http://www.cosplaybr.com.br/site/index.php/O-Que-e-Cosplay.html>> Acessado em 09/mai/2016.

Foi nos anos 90 no Japão, após a publicação do artigo de Takahashi para *My Anime*, que a prática do *cosplay* ganhou força com a grande exportação de animes e mangás para todo o mundo. Como citado pela revista Niponica (2013, p. 08 – Tradução dos autores): “No Festa Cosplay, que estreou em 1997 e é o maior evento de *cosplay* no Japão, mais de 6.000 participantes se reúnem a cada ano, e eventos de *cosplay* são realizados durante todo o dia.⁷” A prática do *cosplay* chegou ao Brasil no final da década de 90. A cada ano as convenções ganham integrantes em diversas regiões do país. O maior evento no Brasil atualmente é o *Anime Friends* realizado em São Paulo pela empresa Yamato, que recebe cerca de 120 mil visitantes incluindo caravanas de todo país, como foi publicado na repor-

⁷ At Cosplay Festa, which debuted in 1997 and is the largest cosplay event in Japan, more than 6,000 participants gather every year, and cosplay events are held from morning to night.

tagem⁸ do site do G1. Em Belo Horizonte o Anime Festival Belo Horizonte, da empresa *Animecon* Eventos, é o evento mais tradicional em meio ao cenário *cosplay* da região, tendo atualmente quatro edições ao ano, cada uma com duração de dois dias. “Só o grupo fechado Anime Festival BH reúne mais de nove mil integrantes. Estima-se que a comunidade em Minas, a julgar pelo público que circula por eventos especializados, beire 15 mil pessoas.” (BRAGA, 2015).

A FOTOGRAFIA DO REAL AO FICCIONAL

Quando no final dos anos 30 do século XIX, a fotografia foi introduzida no cenário cultural europeu, e nos anos subsequentes no resto do mundo, ficou claro que as artes visuais estavam prestes a tomar novos rumos e caberia à fotografia, por sua capacidade de registro mecânico, a difícil função de registrar a realidade segundo nossos sentidos a percebem.

Na época do surgimento da fotografia, as manifestações artísticas estavam relacionadas à uma habilidade manual e intelectual subjetiva, não prevendo assim a existência de atividade artística proveniente de um meio tecnológico. O pictorialismo foi o primeiro movimento que propôs a transformação da fotografia em arte e trabalhava com intervenções feitas sobre as imagens, a partir da segunda metade do século XIX (CORRÊA, 2013). Atualmente a fotografia vai além da técnica e é considerada uma forma de expressão artística, transmitindo conceitos e

A fotografia é a base tecnológica, conceitual e ideológica de todas as mídias contemporâneas e, por essa razão, compreendê-la, defini-la é um pouco também compreender e definir as estratégias semióticas, os modelos de construção e percepção, as estruturas de sustentação de toda a produção contemporânea de signos visuais e auditivos, sobretudo daquela que se faz através de mediação técnica. (MACHADO, 2000)

A fotografia por muito tempo foi considerada como espelho do real devido a semelhança entre a imagem produzida e seu referente, ou seja o objeto real ao qual a imagem se refere. Esta é uma ideia que é definida por Roland Barthes (1915-1980):

⁸ Reportagem G1 < <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2014/07/festival-da-cultura-nerd-11-anime-friends-acontece-ate-o-dia-27-em-sp.html> > Acessado em 06/mai/2015.

[...] o Referente da Fotografia não é o mesmo que o dos outros sistemas de representação. Chamo de "referente fotográfico", não a coisa *facultativamente* real a que remete uma imagem ou um signo, mas a coisa *necessariamente* real que foi colocada diante da objetiva, sem a qual não haveria fotografia. (BARTHES, 2015, p. 67)

Logo apareceram manifestações em oposição às teorias do espelho fotográfico, alegando que a imagem fotográfica não é neutra, "[...] mas um instrumento de transposição, de análise, de interpretação e até de transformação do real, como a língua, por exemplo, e assim, também, culturalmente codificada." (DUBOIS, 1998, p. 26).

A imagem fotográfica funciona como a documentação iconográfica sobre uma certa realidade. Com relação à fotografia, Kossoy (2000) descreve ícone como sendo a "[...] comprovação documental da aparência do assunto e da semelhança que o mesmo tem com a imagem fixada na chapa" (KOSSOY, 2000, p. 33), que está relacionado com a semelhança que imagem possui com o referente que a originou. O mesmo autor descreve índice, explicando que há sempre o rastro indicial, ele indica que o referente existiu por deixar seus sinais luminosos, mesmo sendo ele artificialmente produzido, ele tem referência com o objeto. A fotografia tem uma conexão física com seu referente, mas a representação fotográfica recria o mundo físico ou imaginado pelo seu autor, ela é resultado do processo de criação que está relacionado com os aspectos culturais, técnicos e estéticos do fotógrafo. Esteves (2013) cita que "os limites da construção e da realidade não são dados pelo conteúdo da imagem, e sim, pela proposta do fotógrafo". Nesse processo de construção, uma nova realidade é criada.

A imagem fotográfica sendo uma representação, um signo, possui realidades e ficções segundo Kossoy (2000). Decifrar e interpretar a realidade das representações fotográficas é fundamental para alcançar o potencial informativo que essas imagens possuem. Esse autor chama a realidade da representação de segunda realidade. Ele acredita que esta segunda realidade é construída, codificada e montada em sua própria estética, enquanto a primeira realidade é o momento do ato de registro, o momento em que é gerada a imagem. A fotografia faz a ligação material do tempo e o espaço representado e ela tem a interferência do fotógrafo, que no processo de criação, envolve sua sensibilidade estética, cultural e técnica

dando origem à representação que torna material a imagem.

As imagens fotográficas não se esgotam em si mesmas, pelo contrário elas são apenas o ponto de partida, a pista para tentarmos desvendar o passado. Elas nos mostram um fragmento selecionado da aparência das coisas, das pessoas, dos fatos, tal como foram (estética/ideologicamente) congelados num dado momento de sua existência/ocorrência. (KOSSOY, 2000, p. 21).

O processo de construção da representação, por parte do fotógrafo, possibilita a criação de diversas realidades. Elas transpõem dimensões, que vão além da verdade histórica da primeira realidade e se configuram na segunda realidade, que a partir da imagem material receberá várias interpretações e diferentes leituras que irão variar para cada receptor, e que são idealizadas pelo autor da foto. A recepção da imagem se faz de acordo com o repertório pessoal de cada indivíduo e envolve seu conhecimento cultural, estético, ideológico, seus interesses e seus mitos (KOSSOY, 2000). As imagens fotográficas por serem polissêmicas possibilitam várias leituras que dependem de quem as interpreta e aprecia, dependendo do volume de informações, vivências e repertório que cada um subjetivamente carrega. Ainda segundo Kossoy (2000) essas imagens mentais subjetivas atuam como filtros morais, éticos, culturais e ideológicos em maior ou menor intensidade e regem o comportamento de cada um diante das imagens. “A imagem fotográfica ultrapassa, na mente do receptor, o fato que representa.” (KOSSOY, 2000, p. 46)

Então a realidade da fotografia é moldável no processo da produção e varia em sua recepção. “Tratamos, pois, de uma expressão peculiar que, por possibilitar inúmeras representações/interpretações, realimenta o imaginário num processo sucessivo e interminável de construção e criação de novas realidades” (KOSSOY, 2000, p. 48).

Lúcia Santaella (2005) diz que as fotografias podem mentir. A autora diz que é possível através de truques óticos, encenações e até mesmo com os recursos dos equipamentos fotográficos, além da pós-produção, criar a imagem de algo que não existe. Devido a essas possibilidades que os fotógrafos têm de modificar a representação da realidade, Santaella (2005) conclui que a fotografia não só representa a realidade, mas também a cria e é capaz de distorcer a imagem daqui-

lo que está sendo representado. Machado (2000) apresenta exemplos de elementos que são registrados pelas câmeras fotográficas e que não existem no mundo ou não são percebidos da mesma maneira pelo olho humano:

“Um índice – diz Peirce (1978: vol. 2: 315) – envolve sempre a existência de seu objeto.” Mas uma imensa quantidade de elementos encontráveis numa fotografia não existe no mundo. [...] Todos esses elementos icônicos e simbólicos introduzidos pelo aparato técnico não são apenas acréscimos que se sobrepõem ao índice, ao traço do objeto, mas também agentes de transfiguração, deformação e mesmo de apagamento do traço. (MACHADO, 2000)

No decorrer da história da fotografia temos vários exemplos de fotos onde o referente por diversas razões técnicas e expressivas não pode ser identificado. Perde-se o traço, o rastro indicial, mas permanece a fotografia com seu caráter icônico e simbólico (MACHADO, S/D).

Desde a invenção da fotografia existem várias possibilidades do fotógrafo interferir na imagem material e então no contexto da realidade da foto, seja com as imagens eletrônicas ou nos laboratórios químicos. O fotógrafo sempre manipulou suas fotos, “[...] Entre o assunto e sua imagem materializada ocorreu uma sucessão de interferências ao nível da expressão que alteram a informação primeira.” (KOSSOY, 2000, p. 30). Seja para valorizar ou dramatizar cenários, alterar aparência dos retratados, o realismo físico da natureza e demais coisas, ou até introduzir ou omitir detalhes.

No tempo da manipulação digital das imagens, a fotografia não difere mais da pintura, não está mais isenta de subjetividade e não pode atestar mais a existência de coisa alguma. Qualquer imagem fotográfica pode ser profundamente alterada, alguns de seus elementos podem ser importados de outras imagens [...]. (MACHADO, S/D)

Atualmente é difícil, às vezes impossível, saber se houve algum tipo de manipulação em uma foto, pois o processamento digital não deixa nenhuma marca na intervenção quando é feito numa resolução próxima a dos *pixels*⁹.

⁹ A palavra pixel é oriunda da junção dos termos picture e element, formando a expressão elemento de imagem. É o menor elemento de uma imagem na tela do computador (quanto maior for o número de pixels na horizontal e na vertical, maior será a resolução visual da imagem). Unidade de composição: as imagens virtuais são compostas de pixels.

A imagem eletrônica não se mostra mais como um atestado da existência das coisas que vemos, mas sim como uma produção do visível, como uma nova forma estética, a ideia da imagem como construção e como discurso visual. “A imagem agora é tida como um “texto” para ser decifrado ou “lido” pelo espectador e não mais como paisagem a ser contemplada.” (MACHADO, S/D). A imagem continua tendo uma ligação com o real, mas ela funciona como um efeito de mediação para interpretar os conceitos expressos na imagem.

A fotografia é a base tecnológica, conceitual e ideológica de todas as mídias contemporâneas e, por essa razão, compreendê-la, defini-la é um pouco também compreender e definir as estratégias semióticas, os modelos de construção e percepção, as estruturas de sustentação de toda a produção contemporânea de signos visuais e auditivos, sobretudo daquela que se faz através de mediação técnica. (MACHADO, S/D).

Um outro termo empregado, *A Staged Photography*, é uma forma de expressão utilizada na atualidade para se referir a construções narrativas fotográficas ficcionais. Estas funcionam como a manifestação subjetiva representada por outro personagem que não o próprio sujeito fotografado. Fabris (2003) faz a seguinte observação sobre a função da pose na criação de uma narrativa fotográfica ficcional:

Se a pose responde, em um primeiro momento, a imperativos técnicos, assume rapidamente o caráter intrínseco de apresentação de um simulacro. Graças a ela o sujeito torna-se um modelo; deixa-se captar como uma forma entre outras formas, ao interagir com um cenário que lhe confere uma identidade retórica quando não fictícia, fruto de uma ideia de composição plástica e social a um só tempo (FABRIS, 2003, p.62).

Uma das mais famosas representantes deste tipo de linguagem na fotografia contemporânea é a norte-americana Cindy Sherman. Bartholomeu (2009) assim descreve a obra de Sherman como autorretratos nos quais ela aparece disfarçada, encenando um drama cuja particularidade não é dada. “A ambiguidade da narrativa acompanha a ambiguidade do ser, que é tanto ator na narrativa quanto seu criador” (BARTHOLOMEU, 2009, p.53).

Em suas obras, a subjetividade do “eu” desaparece dando lugar a personagens

que ela cria e interpreta. O que se vê é uma realidade que tem existência apenas dentro do universo narrativo de suas fotos: a realidade ficcional por excelência. Fabris (2003), observa que o sujeito original, nas obras de Cindy Sherman é suprimido para que se evidencie seus personagens.

Um de seus trabalhos mais emblemáticos é *Untitled film Stills*; série de fotografias realizadas entre 1977 e 1980 que apresenta retratos combinando abordagens cinemáticas e fotográficas. Sherman criou 69 histórias de si mesma empregando uma linguagem que ainda não havia sido utilizada antes dela: o *Still* cinematográfico¹⁰. Suas representações de filmes Noir, dos filmes 'B' dos anos 1950, dos melodramas e séries de TV, revelam a si própria como "uma atriz da não identidade" (IOAN, 2011, p.160).

Os "Stills Cinematográficos sem Título", tornaram-se imagens icônicas da história da fotografia, algo que, segundo Dubois (2006), tem ligação com o objeto através da semelhança mas não dependem da existência desses objetos.

Tanto *Untitled Film Stills* (FIGURA 4), quanto os trabalhos posteriores de Cindy Sherman, são atualmente vistos como autênticos representantes do uso da imagem fotográfica como criação do simulacro e da pseudo-identidade (FABRIS, 2003).

FIGURA 4: Cindy Sherman -Untitled film still #3 - 1977



Fonte: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/73/7e/5e/737e5e279b0e151bb58274aea304a80d.jpg>> acesso em 10/julho/2016

¹⁰Imagens fotográficas tomadas durante uma produção de cinema com a finalidade de servir de material de divulgação para os lançamentos cinematográficos

Seja no âmbito da genialidade criativa, seja no aparato tecnológico, atualmente várias ferramentas se encontram disponíveis para uso do artista/fotógrafo oferecendo-o maior controle sobre as imagens e permitindo intervir na construção de cada etapa de suas criações visuais. O fotógrafo agora atua como aponta Esteves (2013), assumindo a atitude de diretor, cenógrafo, estilista e até mesmo de performer.

A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM FICCIONAL

Partindo da fundamentação teórica exposta nas seções anteriores, os autores deste artigo decidiram, em diferentes momentos, colocar em prática o desafio de produzir imagens que representassem os universos de ficção habitados por personagens caracterizados por cosplayers.

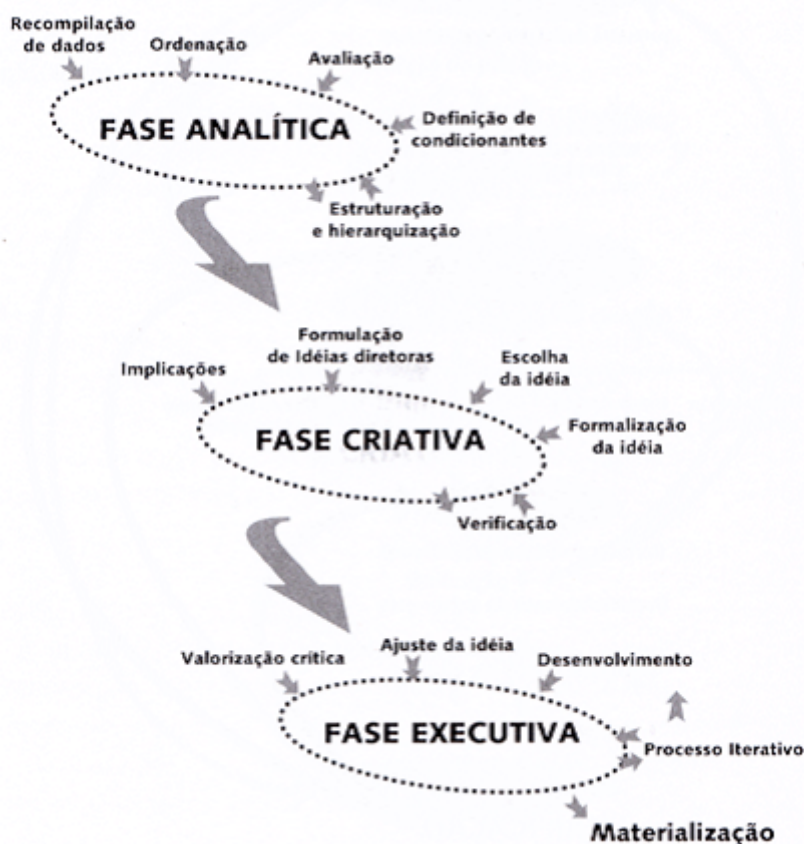
Foi empregada também uma das propostas metodológicas empregadas no design gráfico a fim de garantir maiores chances de sucesso no projeto.

Embora autores como Fuentes (2006) e Merino (2014) entendam as metodologias, não como uma receita, mas como um processo reflexivo sobre as demandas do design, os autores apresentam também alguns modelos metodológicos que segundo Marcelino (2012) se originaram das seguintes argumentações:

1. As dificuldades que surgem em torno de um projeto são complexas demais para serem resolvidas de forma puramente intuitiva;
2. A quantidade de informação necessária para a solução dos problemas, aumentou de tal forma que o designer sozinho não conseguiria reuni-las, muito menos elaborá-la.
3. O número de problemas de projeto se multiplicou rapidamente;
4. Problemas deste tipo se transformam num ritmo muito mais rápido que em outros tempos, de forma que não é possível se valer apenas de experiências anteriores (MARCELINO, 2012, p.26).

Dentre os métodos apresentados por Fuentes (2006) está o proposto por Guillermo G. Ruiz (FIGURA 5), que se desmembra em três grandes fases: analítica, criativa e executiva.

FIGURA 5– Método proposto por Guillermo G. Ruiz



Fonte: FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. p.30

Em nosso projeto, nos apoiamos no modelo de Ruiz. A fase analítica é composta pelo momento de definição do problema, de demarcar os objetivos e determinar, pelo menos em parte, de que maneira se dará a execução da ideia. Na fase criativa é o momento em que as peças que foram reunidas na fase analítica, serão unidas no processo de criação. Aqui já é possível criar uma imagem mental de uma projeção de como seria o aspecto final do projeto. A fase executiva é o momento quando tudo aquilo que existia como teoria e imaginação, se torna realidade, ainda que seja a realidade que Kossoy aponta como “segunda realidade” ou realidade da fotografia. Uma realidade deslocada do tempo e do espaço do visível. Por fim, vem a materialização. A imagem já pode ser exibida como um real em sua ficção.

Nas figuras 6,7 e 8 tem-se o resultado final de ideias que passaram pelas etapas descritas anteriormente. O processo de produção iniciou-se com uma pesquisa

sobre o personagem e a série onde ele está inserido. No caso da figura 6, a inspiração foi jogo *Alice Madness Returns* e o objetivo foi o de ambientar a personagem em um cenário que lembrasse aquele que se vê nas cenas do Jogo. Neste caso, O Figurino é de autoria de Eva Silva conhecida como *Eva Cosmaker*, uma das mais respeitadas *cosmakers*¹¹ da cena *cosplay* de Belo Horizonte. A modelo (cosplayer) é Larissa Karoline.

Dando seguimento ao processo de criação e da composição da imagem, foram feitos esboços como apoio ao planejamento. Posteriormente, mediante a pesquisa sobre a série e o ambiente onde ela se passa, escolheu-se a locação ou criou-se cenários para realização das fotos, seja com objetos para sua composição ou cenários constituídos de imagens projetadas, como é o caso da figura 7.

Cada caso demanda um tipo de trabalho em sua pré-produção. Os cosplays (figurinos) foram providenciados pelos próprios cosplayers. No caso da figura 7, confeccionado também por Eva Cosmaker e no caso do figurino da 8 por Kaviana cosmaker. Acessórios e maquiagem são da modelo/cosplayer Francine Caroline de Amaral.

Na pós-produção, são inseridos elementos que são fundamentais para a representação dos personagens e que não foram/são possíveis de serem registrados na foto, sendo em sua maioria fantasiosos. Também temos a criação da ambientação das séries com interferência de cores por exemplo.

¹¹ Pessoa que confecciona o figurino *cosplay*.

FIGURA 6: Rainha de copas na wonderland de Alice Madness



Fonte: Elaborado pelos autores - acervo Rogério de Souza - 2016

FIGURA 7: Harley Quinn em Gotham City



Fonte: Elaborado pelos autores – acervo Lauriel Silivas - 2015

FIGURA 8: Malévola (versão do filme)



Fonte: Elaborado pelos autores – acervo Lauriel Sílvas - 2016

CONCLUSÃO

Neste projeto, tivemos a intenção de produzir imagens que representassem a ficção e não a fotografia como atestado de presença ou como espelho da realidade.

O universo escolhido foi o dos personagens representados por cosplayers pois entendemos que é uma prática que já se faz presente há décadas e que tem muito potencial para este tipo de experimento fotográfico.

Os teóricos aqui consultados elaboraram suas teorias nos anos 80 e 90 e não imaginavam a possibilidade de uma fotografia com a flexibilidade do atual suporte digital, mas ainda assim, escreveram profeticamente sobre a capacidade da fotografia de se libertar da difícil responsabilidade de registrar o real.

Hoje a fotografia é questionada de sua veracidade. Durante grande parte do século XIX e todo o século XX, a fotografia se prestou a ser uma testemunha ocular dos fatos, mostrando que um fato teria mesmo acontecido, portanto haveria algum registro fotográfico. No século XXI, a fotografia é questionada no que diz respeito à veracidade do assunto presente na imagem, mas por outro lado, tornou-se um suporte capaz de representar a ficção. Um fotógrafo hoje é mais do que aquele que aperta o disparador no momento certo. É também um criador de

imagens. Algo que até a algumas décadas era privilégio do cinema, hoje se estende à realidade da imagem fotográfica estática.

REFERÊNCIAS

ANDRIATTE, A. M.; DE BENEDETTO, F. V.. **Cosplay X realidade: o conflito de um adolescente**. São Paulo: 2005. Disponível em <http://www.proceedings.scie-lo.br/scielo.php?script=sci_artext&pid=MSC000000082005000200004&lng=en&nrm=iso> Acessado em 28/mai/2015

Alice Madness Returns. **Eletronic Arts**. Disponível em <<http://www.ea.com/alice>> Acessado em 24/set/2015.

BARTHOLOMEU, Cezar. Cindy sherman o retardo infinito. In **Revista Arte & Ensaios** n. 18, Rio de Janeiro: PPGAV-EBA/UFRJ, 2009. Disponível em <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/livraria/archives/002404.html>> acesso em 06-09-2015

BRAGA, Carolina. A vida imita a arte. **Estado De Minas**. Belo Horizonte, 06 set. 2015. Caderno Cultura, p. 01.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. 2. ed. São Paulo: Papirus, 2006.

ESTEVES, Juan. **Fotografia: construção ou realidade**. In: EU RETRATO TU RETRATAS. 2013. P. 67-73.

FABRIS, Annateresa. **Cindy Sherman ou de alguns estereótipos cinematográficos e Televisivos**. Revista estudos feministas, V.11, n.1, UFSC, 2003. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/index>> acesso em 20-09-2015.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. Tradução de Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

IOAN, Daria - **A woman's 69 looks: Cindy Cherman's Untitled Film Stills**. in EKPHRASIS vol.5, n.1, 2011, pp 160-167, Femininity, feminism and female identity in visual representations. Disponível em <http://ekphrasis.accentpublisher.ro/files/articles_content/61/12%20web.pdf> acesso em 22-10-2015.

KOSSOY, Borys. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. 3. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2000.

MACHADO, Arlindo. **A fotografia como expressão do conceito**. Studium 2. 2000. Disponível em <<http://www.studium.iar.unicamp.br/doi/>> Acessado em 06/set/2015.

MACHADO, Arlindo. **Fotografia em Mutação**. S/D. Disponível em <<http://www.uel.br/pos/fotografia/wp-content/uploads/downloads-uteis-fotografia-em-mutacao.pdf>> Acessado em 21/jul/2015.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. **Metodologia para a prática projetual do design com base no projeto centrado no usuário e com ênfase no design universal**. Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2014. Disponível em <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/128821/331968.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> acesso em 10-11-2015.

SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia**. 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2015.

The World of Cosplay Fashion. **Revista Niponica**. Ministry of Foreign Affairs of Japan. Tokyo, n. 09, 2013. p. 08-09.