



Universidade Federal do Amazonas
Instituto de Filosofia, Ciências Humanas e Sociais
Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura da Amazônia

IDENTIDADES TRANSCULTURAIS NIPO-AMAZÔNICAS NAS VIVÊNCIAS
COSPLAY

Jéssica Figueiredo de Assis

Manaus - AM
2026

JÉSSICA FIGUEIREDO DE ASSIS

IDENTIDADES TRANSCULTURAIS NIPO-AMAZÔNICAS NAS VIVÊNCIAS
COSPLAY

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do
Título de mestre no Programa de Pós-graduação
Sociedade e Cultura da Amazônia na Universidade
Federal do Amazonas.

Linha de Pesquisa: Redes, Processos e Formas de
Conhecimentos

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Gisele Giandoni Wolkoff

Coorientador: Prof. Dr. Adelson da Costa Fernando

Manaus -AM
2026

Ficha Catalográfica

Elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

A848i Assis, Jéssica Figueiredo de
 Identidades transculturais nipo-amazônicas nas vivências cosplay /
Jéssica Figueiredo de Assis. - 2026.
 81 f. : il., color. ; 31 cm.

 Orientador(a): Gisele Giandoni Wolkoff.
 Coorientador(a): Adelson da Costa Fernando.
 Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Amazonas, Programa
de Pós-Graduação em Soc. e Cultura na Amazônia, Online, 2026.

 1. Transculturalidade. 2. cultura pop nipo-amazônica. 3. corpo em
movimento. 4. identificações. 5. cosplay. I. Wolkoff, Gisele Giandoni. II.
Fernando, Adelson da Costa. III. Universidade Federal do Amazonas.
Programa de Pós-Graduação em Soc. e Cultura na Amazônia. IV. Título

JÉSSICA FIGUEIREDO DE ASSIS

IDENTIDADES TRANSCULTURAIS NIPO-AMAZÔNICAS NAS VIVÊNCIAS
COSPLAY

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do
Título de mestre no Programa de Pós-graduação
Sociedade e Cultura da Amazônia na Universidade
Federal do Amazonas.

Linha de Pesquisa: Redes, Processos e Formas de
Conhecimentos

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Gisele Giandoni Wolkoff

Coorientador: Prof. Dr. Adelson da Costa Fernando

Aprovada em 05 de março de 2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Gisele Giandoni Wolkoff, Presidente
Universidade Federal Fluminense

Prof.^a Dr.^a Neide Hissae Nagae, Membro
Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Agenor Cavalcante de Vasconcelos Neto, Membro
Universidade Federal do Amazonas

Dedico este trabalho aos meus pais.
Para minha mãe Dilma Figueiredo,
meu pai César Assis. *In memoriam*.
Com carinho,
Com amor,
pela paciência,
apoio e incentivo.
A todos aqueles que me inspiraram.

Agradecimentos

Escrever esta dissertação assemelha-se a caminhar por um lugar novo, em pleno processo de descoberta e repleto de incertezas. É um desafio tanto interno quanto externo, mas é também a oportunidade de vislumbrar algo que nasce das próprias mãos.

Gostaria, primeiramente, de agradecer à minha orientadora, Prof.^a Dra. Gisele Giandoni Wolkoff, que me apoiou e acompanhou durante todo o processo de construção desta pesquisa. Obrigada pelos ensinamentos, tenho certeza de que, hoje, possuo uma nova visão de mundo.

Agradeço também ao meu coorientador, Prof. Dr. Adelson da Costa Fernando, que me acompanha desde a graduação e cujas trajetória e postura no meio acadêmico me inspiram profundamente. Sou muito grata por todos os ensinamentos — muitos deles levarei para a vida.

Esta caminhada demonstra que uma pesquisa é um esforço coletivo, fruto do trabalho de tantos pesquisadores que contribuíram para o conhecimento que temos hoje. Recebi apoio de professores, instituições e pessoas queridas que passaram pela minha vida. Em especial, agradeço à Prof.^a Ma. Sue Anne Guimarães Cursino Pessoa que, durante a especialização em Jornalismo Digital na Fametro, orientou-me na formulação do meu projeto. Sou profundamente grata pelo apoio e incentivo.

A transição da especialização para o mestrado foi um período difícil, em que meu coração se sentia triste e pesado. Ao meu pai, Raimundo César Souza de Assis, de quem guardo com carinho todas as lembranças, deixo minha profunda gratidão por todos os anos em que me apoiou e incentivou a continuar meus estudos.

Hoje, com alegria, agradeço à minha mãe, Maria Dilma Rodrigues de Figueiredo, mulher que me inspira e me apoia, estando sempre ao meu lado. É impossível mensurar o impacto de sua presença em minha vida pessoal e acadêmica. Obrigada por cada palavra de incentivo nos momentos mais difíceis, por acreditar em mim, pelos carinhos e pelas cobranças necessárias. Esta dissertação é tão minha quanto sua, sem o seu apoio, este percurso não teria sido possível. Dedico este trabalho a você, com todo o meu amor e gratidão.

Agradeço aos meus irmãos, Endriw Figueiredo de Assis e Isabela Rodrigues de Figueiredo, companheiros de vida que contribuíram nesta longa jornada. Cada conversa, conselho e momento compartilhado foi uma fonte de motivação.

Quero expressar minha gratidão ao Me. Gabriel Ferreira Fragata, pela acolhida generosa e por permitir-me integrar a disciplina de Jornalismo Científico. Sua orientação, dedicação e exemplo foram fundamentais para o meu crescimento durante essa experiência.

Sou grata a todos que me ajudaram, direta ou indiretamente, na realização deste trabalho, aos meus colegas de turma e ao nosso pequeno grupo “Desorientados”, no qual nasceu uma aliança de amizade, com risadas e superações em dias desafiadores: Jézika Sampaio Cortez, Hegerton de Arruda Martins, Janeice Lourenço, Lorena Tavares e Carliandra Macedo. Ao meu companheiro José Alexandre Fernandes Mendes, pelo apoio constante, paciência e incentivo nos momentos mais desafiadores desta jornada.

Agradeço, ainda, à comunidade *pop* nipo-brasileira e a todos que promovem esses grandes eventos, especialmente na cidade de Manaus, reinventando-se continuamente para manter essa cultura viva e em movimento.

Este trabalho tem como objetivo central levar à academia a discussão sobre a imigração japonesa e a cultura *pop* nipo-brasileira na Amazônia. Reconhecemos que esta foi uma das maiores imigrações ocorridas na região e que, muitas vezes, esses grupos são omitidos das discussões sobre cultura local. Convido, portanto, os futuros pesquisadores a olharem com atenção e carinho para esta temática.

Resumo: Trata-se de uma pesquisa qualitativa voltada à análise da cultura *pop* japonesa em Manaus, desenvolvida a partir de uma abordagem transcultural em diálogo com os Estudos Culturais. O trabalho fundamenta-se em contribuições dos Estudos da Cultura, buscando compreender os processos de circulação, ressignificação e produção de sentidos no contexto amazônico. Para a metodologia, utilizou-se pesquisa bibliográfica e entrevistas realizadas no evento Jungle Matsuri, no ano de 2025. Para a análise da articulação entre a cultura *pop* transculturada e o ambiente nipo-brasileiro local, recorre-se às reflexões de Raymond Williams, no que se refere à cultura como prática social, e de Christine Greiner, a partir de sua compreensão do corpo e do ambiente como instâncias comunicacionais em movimento.

Palavras-Chaves: Transculturalidade, cultura *pop* nipo-amazônica, corpo em movimento, identificações, *cosplay*.

Abstract This is a qualitative research focused on the analysis of Japanese *pop* culture in Manaus, developed from a transcultural approach in dialogue with Cultural Studies. The work is based on contributions from Cultural Studies, seeking to understand the processes of circulation, resignification, and production of meaning within the Amazonian context. Regarding methodology, bibliographic research and interviews conducted at the Jungle Matsuri event in 2025 were utilized. To analyze the articulation between transcultured *pop* culture and the local Japanese-Brazilian environment, it engages with the reflections elaborated by Raymond Williams, as well as by Greiner, based on her understanding of the body and the environment as communicative instances in motion.

Keywords: Transculturality, nipo-Amazonian pop culture, body in motion, identifications, cosplay.

Lista de Figuras

Figura 1.....	18
Figura 2.....	18
Figura 3.....	29
Figura 4.....	31
Figura 5.....	33
Figura 6.....	38
Figura 7	39
Figura 8.....	39
Figura 9.....	40
Figura 10.....	41
Figura 11.....	42
Figura 12.....	42
Figura 13.....	43
Figura 14.....	44
Figura 15.....	48
Figura 16.....	50
Figura 17	53
Figura 18.....	57
Figura 19.....	59
Figura 20	63

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1 – HISTÓRIA E CULTURA POP NIPO-AMAZÔNICA.....	11
1.1 Estudos Culturais e as novas perspectivas da cultura	11
1.2 Origens, significados e eventos do <i>pop</i> oriental japonês	16
1.3 História: as raízes da cultura <i>pop</i> japonesa	19
1.4. A origem do mangá e o <i>pop</i> japonês.....	20
1.5 Imigração na Amazônia, eventos <i>pop</i> nipo-amazônicos em Manaus	22
CAPÍTULO 2 – CORPO E TRANSCULTURALIDADE POP NIPO-AMAZÔNICA ...	27
2.1 Trânsitos culturais em corpos <i>cosplayers</i>	27
2.2 Eventos e espaços transculturais de <i>animê</i>	37
2.3 Identidades e identificações transculturais em <i>cosplayers</i>	47
CAPÍTULO 3 – O CORPO COSPLAY E OS PROCESSOS DE IDENTIFICAÇÃO NA CULTURA POP NIPO-AMAZÔNICA.....	56
3.1 Processos de transculturalidade no <i>cosplay</i>	56
3.2 O Corpo como movimento de traduções	60
3.3 Espaços identitários e as manifestações corpóreas do <i>cosplayer</i> manauara	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	67
REFERÊNCIAS.....	70
ANEXOS.....	73

INTRODUÇÃO

Na década de 1990, com a popularização dos desenhos japoneses no Brasil, muitos jovens acompanharam os movimentos do *pop* japonês e as músicas de abertura dos *animês*. Quando começava a tocar o tema inicial, era hora de sentar à frente da televisão para assistir aos heróis favoritos em lutas repletas de magia e aventura. Atualmente, como uma doce lembrança da infância, podemos recordar esses momentos participando de eventos em que as pessoas se reúnem caracterizadas não apenas como aqueles heróis de outrora, mas também como personagens de obras mais recentes.

“...Meu alegre coração palpita.
Por um universo de esperança.
Me dê a mão.
A magia nos espera.

Vou te amar por toda a minha vida.
Vem comigo por este caminho.
Me dê a mão.
Pra fugir desta terrível escuridão.”

(Sorriso Resplandecente - Abertura Dragon Ball GT versão brasileira - Ricardo Júnior).

O trecho referido é a versão brasileira da abertura da animação japonesa Dragon Ball GT, que se tornou muito conhecida após ser transmitida na televisão japonesa em 1996, pela Fuji TV. Em 2003, a versão brasileira exibida pela Rede Globo marcou a infância de muitos brasileiros. Aqueles que não acompanharam esse movimento muitas vezes não distinguiam os desenhos norte-americanos dos *animê* japoneses e tampouco estavam familiarizados com o *pop* japonês, estava no início de sua popularização no Brasil.

Ao longo da história, a cultura japonesa esteve presente de várias formas no Brasil. Após a imigração japonesa, novos métodos de trabalho e uma visão mercadológica internacional. Contudo, o que destaco aqui é uma cultura mais recente, nascida no período Pós-Segunda Guerra Mundial, quando a cultura *pop* japonesa teve suas primeiras aparições no Japão.

O primeiro produto desse *pop* japonês foi o *mangá*¹, que em sua origem, consistia em um conjunto de desenhos destinados a ensinar a língua japonesa. A partir do século XIX, o mangá passou a ser utilizado para a criação de caricaturas e histórias em quadrinhos. Desse universo surgiu uma nova forma de entretenimento, o *animê*, que continua fazendo sucesso até hoje. O Japão tornou-se líder na exportação de *Action Figure*² dessas animações, camisetas personalizadas e adereços temáticos.

¹ **Mangá** → 漫画 (*manga*): Criado no Japão, são histórias em quadrinhos, cuja leitura da direita para esquerda.

² **Action Figure** → アクションフィギュア (*akushon figyua*): Miniatura articulada de personagens.

Esse grupo tem afinidade com o universo *pop* oriental japonês e é composto por *otaku*³ e *otome*⁴. Há também subgrupos, como o Cosplay. O termo cosplay é a junção das palavras inglesas *costume* (traje) e *play* (brincar/interpretar) refere-se à prática do *kosupure* (コスプレ). Trata-se da atividade de vestir-se e interpretar personagens de animês, mangás, jogos, filmes ou séries. No contexto dos eventos, essa prática envolve a participação em concursos, desfiles ou apresentações que reforçam os processos de identificação do grupo.

O processo de materialização dessa cultura vai além da performance e alcança a figura do cosmaker. Na origem em japonês *kosumeikā* (コスメイカー). Este profissional ou entusiasta dedica-se à confecção artesanal e personalizada de indumentárias, armaduras, acessórios cênicos e adereços. Embora o cosmaker possa ou não interpretar o personagem, seu trabalho exige competências técnicas em design, modelagem e conhecimento de materiais, resultando em peças de alta complexidade técnica.

Contudo, o grupo que esta pesquisa busca analisar é composto por produtores, apresentadores, dançarina, cosplayers e cosmakers. Trata-se de entusiastas da cultura *pop* que participam frequentemente de eventos de animê e geek, transitando pelos espaços da cultura nipo-brasileira localizados em Manaus, Amazonas.

Este tópico introdutório ao estudo remete às experiências de infância de muitos brasileiros, desde a época em que assistiam desenhos japoneses até os eventos atuais, nos quais se encontram *cosplayers*, *cosmakers* e demais admiradores da cultura *pop* japonesa. Nesse sentido, o objetivo é analisar a cultura *pop* nipo-Amazônica de Manaus e suas manifestações de transculturalidade presentes em eventos de *animê* e compreender o processo de identificação nesses espaços.

Para este estudo, foi adotado uma perspectiva em que atuo simultaneamente como consumidora e participante dos eventos e como pesquisadora no meio acadêmico, de modo a analisar o objeto de estudo com maior profundidade e clareza. A partir dessa abordagem, proponho a seguinte questão norteadora:

De que maneira a transculturalidade da cultura *pop* nipo-amazônica de Manaus se expressa nos eventos de *animê*, considerando o corpo e o ambiente como instâncias comunicacionais nos processos de identificação?

³ **Otaku** → オタク (**otaku**): Termo japonês utilizado para designar pessoas com interesse profundo e especializado em *animê*, mangás, jogos e outras expressões da cultura *pop* japonesa.

⁴ **Otome** → 乙女 (**otome**): Termo que significa “donzela” ou “moça jovem” em japonês, usado de forma respeitosa ou poética para se referir a uma mulher.

Dessa forma, ao adotar uma perspectiva transcultural, busca-se compreender a cultura nipo-amazônica e a mistura entre diferentes tradições. Pretende-se analisar os movimentos comunicacionais do corpo nesse grupo e a maneira como essa experiência é vivenciada. O corpo *cosplay* pode ser compreendido como um espaço de mediação simbólica no qual se articulam processos de identificação, performance e circulação cultural.

Do mesmo modo, as roupas são personalizadas e estilizadas para os eventos, o espaço fica enfeitado com adereços de *animê*. A trilha sonora mistura músicas tradicionais japonesas cantadas por japoneses, e bandas brasileiras com músicas de *animês*, jogos e músicas populares do Japão. Dessa forma, essa dinâmica estabelece uma atmosfera diversificada, permitindo observar a transculturalidade e os processos de identificação, bem como os relatos de participantes dos eventos.

Observa-se uma crescente expansão na produção acadêmica recente acerca da cultura nipo-brasileira, com um volume expressivo de teses e dissertações que investigam esse fenômeno, como *A representação das relações migratórias entre Japão e Brasil em obras ficcionais contemporâneas escritas por autores nipo-brasileiros*, de Shirley Yuri Tsukino, revelam como, por meio de narrativas literárias em forma de romance, esses autores registram aspectos da história da imigração japonesa.

O pesquisador Fernando Cesar Pereira da Cunha, especialista em estudos sobre imigração e cultura japonesa, em sua pesquisa intitulada *As Representações da Imigração Japonesa: A história dos imigrantes nos mangás*, analisa o uso do mangá como fonte histórica para compreender contextos sociais e sociopolíticos, ultrapassando a concepção tradicional de que essa produção se restringe ao entretenimento.

Esses trabalhos recentes abordam a imigração, revela como a narrativa que pode registrar e preservar aspectos dessa história. Ambos os pesquisadores utilizam produtos culturais, como veículos de memória e identidade. Esta pesquisa, por sua vez, busca compreender como essas dinâmicas se manifestam em eventos contemporâneos da cultura *pop* nipo-Amazônica de transculturalidade e estudos sobre o corpo *cosplay*.

Este trabalho, trata-se de uma pesquisa científica de caráter qualitativo, com uso de entrevista feita durante o evento de *animê*, no evento Jungle Matsuri – festival de cultura e gastronomia japonesa da Amazônia, na edição de 2025, nos dias 27 e 28 de Setembro no centro de convenções de Amazonas Vasco Vasques. Além disso, o uso da pesquisa bibliográfica. O referencial teórico abrange autores como Raymond Williams, que defende a ideia de que a cultura pertence a todos, Terry Eagleton, autor de *A ideia de cultura* e Fábio Coimbra, que

discute a ideia de cultura no contexto dos modernos discursos culturais, destacando as contribuições de Eagleton. Esses autores analisam o desenvolvimento do conceito de cultura.

Procura-se compreender a origem, a trajetória e os fatores que influenciaram a chegada dos japoneses e da cultura *pop* japonesa ao Brasil. Para essa investigação, recorro a obras *A história do Japão*, de Kenneth Henshall, que discute os impactos do Japão no mundo moderno a partir de diversos contextos históricos.

Em *O poder da cultura pop japonesa*, Cristiane A. Sato estuda como a cultura *pop*, desde suas raízes, conquistou o mundo, tornando-se um movimento global. Brigitte Koyama-Richard, em *Mil anos de mangá*, aborda o surgimento do mangá e suas influências. Já em *Cena Cosplay: Comunicações, consumo, memórias nas culturas juvenis*. Enquanto Mônica Rebecca Ferrari Nunes investiga a cena cosplay em um contexto de comunicações e memórias globais, este trabalho foca na particularidade das vivências do manauara. A análise se diferencia ao observar como Jungle Matsuri, é um espaço de identificações, indo além das relações de consumo para entender os processos de subjetivação e as expressões corporais desse grupo na Amazônia.

O livro *O corpo — Pistas para estudos indisciplinados*, de Christine Greiner propõe uma compreensão do corpo a partir de uma perspectiva indisciplinar, concebendo-o como um processo dinâmico e relacional. A autora afasta-se de visões fragmentadas e entende o corpo como uma instância ativa de produção de sentidos, constituída na interação contínua entre experiência, movimento e ambiente.

Este trabalho está estruturado em três capítulos. O primeiro, intitulado “Cultura, História e Formação da Cultura *Pop* Nipo-Amazônica”, aborda o conceito de cultura e sua evolução à luz de diversos pesquisadores. Em seguida, traça-se uma linha histórica da formação da cultura *pop* no Japão e de sua chegada ao Brasil, destacando aspectos da imigração japonesa na Amazônia, especialmente em Manaus.

O segundo capítulo, intitulado “Corpo e Transculturalidade *pop* Nipo-Amazônica”, dedica-se à análise do corpo *cosplay* e das experiências vividas pelos *cosplayers*, buscando compreender o ambiente no qual estão inseridos e de que maneira esse contexto influencia seus processos de identificação.

O terceiro capítulo, intitulado “O corpo *cosplay* os processos de identificação na cultura *pop* Nipo-amazônica”, aborda sobre as transições, traduções e o corpo em movimento, com base nas entrevistas e no cotidiano de Manaus.

Nas considerações finais, abordaremos as questões identitárias transculturais e as nuances dos desafios enfrentados pelos participantes. Analisaremos como o ambiente e os

espaços de circulação influenciam as decisões e o sentimento de pertencimento dos indivíduos. Esta abordagem, além de estimular o avanço das pesquisas culturais e sobre o corpo, revela a complexidade das vivências nipo-amazônicas em Manaus.

Esta pesquisa tem o papel de realçar a importância da cultura *pop* nipo-amazônica e dos eventos que reforçam os laços diplomáticos entre Brasil e Japão. Os eventos de *animê* são espaços que buscam transitar em culturas e constitui um espaço de diálogo e reflexão. Trazer essa temática ao meio acadêmico é reconhecer que os japoneses e seus descendentes, que permaneceram e criaram raízes no Brasil, já fazem parte desse contexto, criando tradições e outros movimentos socioculturais, como o *pop* japonês. Além disso, demonstra-se como o corpo e o ambiente fazem parte de suas identificações.

CAPÍTULO 1 – HISTÓRIA E CULTURA POP NIPO-AMAZÔNICA

1.1 Estudos Culturais e as novas perspectivas da cultura

Neste capítulo, tem-se como objetivo analisar a evolução do conceito de cultura ao longo do tempo, destacando suas principais transformações teóricas. Em seguida, busca-se explorar as características do *pop* oriental japonês, abordando sua gênese e desenvolvimento no Japão, bem como o processo de inserção dessa manifestação cultural no Brasil, considerando as adaptações e ressignificações pelas quais passou ao longo das décadas.

Os Estudos Culturais surgem como um campo interdisciplinar, no qual diferentes áreas oferecem perspectivas distintas, resultando em uma diversidade de conceitos. A pesquisadora Maria da Glória Bordini (2006), na área de teoria da literatura e da literatura brasileira, no texto *Estudos Culturais e Estudos Literários*, destaca que, até a década de 1960, a cultura foi compreendida como um conceito monolítico, associado à mais alta realização do espírito humano. Um “homem culto” distinguia-se do “inculto” pelo acúmulo de conhecimentos, pela leitura de inúmeros livros e pela forma refinada de comunicação, tanto na fala quanto na escrita.

Argumenta-se, entretanto, que são exatamente essas coisas que agora estão "mudando". 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. (Stuart Hall, 2006. p.12).

O sociólogo e teórico cultural Stuart Hall destacou-se nos campos da mídia, cultura e comunicação, com ênfase na compreensão das relações entre identidade, política e raça. No texto *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, Hall analisa a identidade sob as perspectivas interna e externa da sociologia. Para o autor, os sujeitos projetam o “eu” em diversos diálogos e espaços culturais, construindo sua identidade a partir de influências externas.

Assim, no período da modernidade, o sujeito torna-se complexo e entra em conflito com a própria identidade, uma vez que múltiplas frentes de identificação buscam alinhar sentimentos subjetivos aos lugares objetivos que ocupamos no mundo sociocultural.

No contexto pós-moderno, a definição do sujeito está atrelada tanto à dimensão cultural quanto ao seu status social. Segundo a pesquisadora e teórica da literatura Maria da Glória Bordini, em uma sociedade hiperadministrada que possui a característica do pós-modernismo, o cidadão vive para si, sem metas a conquistar, uma vez que já não acredita em promessas ou em tentativas revolucionárias. Essas subjetividades voltam-se para o imediato, buscando o próprio prazer sem compromisso com o outro. Ainda assim, os sujeitos permanecem em convivência, trocando ideias e estabelecendo relações delineadas que preservam a liberdade e a mediação.

Segundo Stuart Hall (2006), a formação da identidade pode ser compreendida em três momentos distintos. O primeiro refere-se ao sujeito do Iluminismo, concebido como portador de uma identidade única, fixa e estável. O segundo corresponde ao sujeito sociológico da modernidade, período marcado por uma crise identitária na qual os indivíduos passam a ocupar diversas frentes sociais, políticas e culturais, resultando em uma identidade fragmentada. Por fim, no pós-modernismo, surge o sujeito descentrado, cuja identidade assume uma configuração caracterizada pela multiplicidade e fluidez, refletindo as sociedades contemporâneas e os movimentos sociopolíticos em constante transformação.

Os Estudos Culturais modernos têm uma genealogia dupla, vêm primeiro do estruturalismo francês dos anos 60, que tratava a cultura como uma série de práticas cujas regras ou convenções deveriam ser descritas. Uma das primeiras obras de estudos culturais do teórico literário francês Roland Barthes, *Mitologias* (1957), realiza breves “leituras de uma gama de atividades culturais, de lutas livres profissionais e propagandas de carro e detergentes a objetos culturais míticos como o vinho francês e o cérebro de Einstein. Barthes está especialmente interessado em desmistificar o que a cultura passa a parecer natural, mostrando que ela se baseia em construções contingentes, históricas. Ao analisar as práticas culturais, ele identifica as convenções subjacentes e suas implicações sociais. (J. Culler, 1999. p.49).

A palavra “cultura” deriva do latim *colere*, termo que abrange significados como cultivar, habitar, cuidar e venerar. Seu uso mais antigo vincula-se à agricultura, remetendo à ideia de “cultivar a terra”, somente em um período posterior passou a designar o cultivo da

mente ou do espírito. O vocábulo também se relaciona a *cultus*, origem de “culto”, a “colônia”, no sentido de ocupação de território. Conforme observa o crítico literário e teórico cultural britânico Terry Eagleton.

Se a palavra ‘cultura’ guarda em si os resquícios de uma transição histórica de grande importância, ela também codifica várias questões filosóficas fundamentais (T. Eagleton, 2000, p.12).

No cerne dos Estudos Culturais, encontra-se o sociólogo e teórico da comunicação Raymond Williams. Seu trabalho inicial concentrou-se na observação dos processos culturais e na proposição de que o conceito de cultura deve ser compreendido como o conjunto de relações entre os elementos que compõem um modo de vida. Para o autor, a análise cultural inicia-se na identificação de padrões presente na comunidade, reconhecendo que as instituições formais incorporam e organizam a própria natureza social.

No século XIX, conforme explica o pesquisador em Comunicação Social Fábio Palácio de Azevedo (2017), a antropologia consolidou-se sob a premissa de que as pessoas compartilham comportamentos e formas de organização. Por meio dessas estruturas, os indivíduos são direcionados a realizar atividades conformadoras, que organizam as práticas sociais e o próprio conceito de comunidade. Para o autor, “aquela organização social global materializa-se em instituições concretas, como a política, a arte e a ciência” (Fábio P. Azevedo, 2017, p.210).

Para Raymond Williams, todos os aspectos da comunicação humana possuem seus próprios propósitos e significados. A sociedade é construída e reconstruída a partir de cada modo de pensar individual. Embora o indivíduo assimile as formas de maneira gradual, desempenha papel relevante na criação de novos significados. O autor explica elementos como o significado e a direção conhecida, observando que os sujeitos são treinados para formular observações, produzir novos sentidos e apresentá-los à coletividade.

R. Williams ressalta que as dificuldades estão enraizadas tanto na natureza quanto nas práticas sociais. Nesse sentido, ele apresenta três conceitos centrais de cultura:

- **Cultura como “ideal”**: abordagem em que a análise cultural se concentra em identificar e descrever a vida e os valores que representam a mais alta realização humana;
- **Cultura como “documentação”**: refere-se ao registro detalhado do pensamento e da experiência humana, expressos em obras intelectuais e imaginativas (como a literatura, a arte e os próprios *animês*);

- **Cultura como “modo de vida”:** compreende os estilos de vida articulados por significados e valores compartilhados, os quais se originam em instituições e manifestam-se nas práticas cotidianas e no comportamento social.

O jornalista e pesquisador brasileiro Fábio Palácio de Azevedo (2017) ressalta que o modelo teórico de Williams enfatiza as dimensões materiais e produtivas da cultura, tendo como pano de fundo uma perspectiva marxista. O autor argumenta que é necessário ir além dessa posição teórica para compreender a complexidade dos fenômenos contemporâneos, os quais demandam um olhar atento às subjetividades e às novas formas de mediação tecnológica e simbólica.

Os estudos culturais nessa tradição são movidos pela tensão entre o desejo de recuperar a cultura popular como a expressão do povo ou de dar voz à cultura de grupos marginalizados, e o estudo da cultura de massas como uma imposição ideológica, uma formação ideológica opressora. (J. Culler, 1999, p.51).

O conceito de Estudos Culturais se modifica à medida que as pesquisas avançam, e a própria dinâmica de compreender que a cultura também se transforma. Nesse sentido, o sociólogo e teórico cultural Stuart Hall aponta que a identidade passou de fixa, no Iluminismo, para fragmentada, na Modernidade, e descentralizada, no Pós-modernismo, refletindo mudanças culturais e estruturais profundas das sociedades contemporâneas.

O teórico cultural britânico Terry Eagleton amplia essa discussão ao considerar a natureza como parte constitutiva do “eu”, expandindo o entendimento da cultura para além de suas dimensões puramente históricas e sociais. O autor propõe que a natureza não se restringe ao ambiente físico exterior, mas integra também a dimensão interior do ser humano. Para Eagleton, o que aproxima o ser humano da natureza é justamente o fato de ambos estarem sujeitos a processos de modelagem e transformação determinados por condições externas.

Contudo, Eagleton compreende que a partir do momento em que se entende o conceito de cultura, reconhece-se também a possibilidade de criação de raízes e a coexistência de manifestações provenientes de diferentes nações em um mesmo espaço. O autor defendeu, inicialmente, a ideia de uma cultura pluralizada, posteriormente, argumentou que as culturas estão intrinsecamente interligadas, de modo que não existe cultura “pura”, visto que todas são resultantes de misturas. Assim, ao observar os processos socioculturais, suas estruturas e práticas, o teórico conclui que as culturas são, essencialmente, híbridas.

É também nesse contexto que se torna visível, na tensão que media a relação entre cultura e civilização, a querela que perpassa a relação entre tradição e modernidade. Assim, pode-se dizer que houve nos anos 60 um retorno à perspectiva singular de

cultura do período que antecedeu o século XIX, no qual se erigiu um conceito de cultura pluralizado. (F. Coimbra, 2016, p.121).

Fábio Coimbra acrescenta que essa concepção atenua os conflitos geracionais, pois considera as mutações e os movimentos do tempo, o que contribui para a minimização de comportamentos preconceituosos. Trata-se, portanto, de um diálogo relevante e permanentemente aberto à exploração, permitindo que diferentes subjetividades coexistam e se ressignifiquem mutuamente.

Sob essa mesma ótica, os conceitos evoluem. O filósofo alemão Wolfgang Welsch, em *Transculturalidade: a forma intrincada das culturas hoje*, propõe que essa dinâmica reorganiza as ideias de cultura e apresenta um novo conceito em nível micro: a transculturalidade. O pesquisador observa que existem inúmeros modos de vida e culturas que se interpenetram ou emergem uns dos outros. A concepção clássica de uma cultura operacional e isolada foi superada por redes extensas de interação cultural, atualmente, as culturas encontram-se interligadas, e os estilos de vida transcendem as fronteiras nacionais e geográficas.

O modo de vida para um economista, um acadêmico ou um jornalista não é mais alemão ou francês, mas sim europeu ou mundial. As novas formas de entrelaçamento são uma consequência de processos migratórios, bem como de sistemas de comunicações materiais e imateriais em todo o mundo e dependências e interdependências econômicas. É aqui, é claro, que as questões de poder entram. (W. Welsch, 1999, p.4).

Todavia, a cultura é caracterizada como híbrida, incorporando elementos internos e externos ou, conforme aponta Welsch, conteúdos “satélite”. Em escala global, a tecnologia das comunicações tornou os mais variados tipos de informação acessíveis a diferentes populações. O autor observa que, em termos de disponibilidade, a informação é potencialmente idêntica em qualquer ponto do espaço, contudo, essa perspectiva tende a desconsiderar que a desigualdade tecnológica e o acesso digital ainda representam realidades díspares entre diferentes estratos sociais e regiões.

Welsch afirma que na contemporaneidade já não há nada que nos seja absolutamente estranho, pois tudo está de algum modo ao nosso alcance. No âmbito cultural, não existem mais exclusividades ou expressões plenamente “típicas”. Como sintetiza o autor “Em substância, tudo é transculturalmente determinado. Hoje, nas relações internas de uma cultura, entre os seus diferentes modos de vida, existe estranheza tanto quanto nas suas relações externas com outras culturas” (W. Welsch, 1999, p.4).

Na segunda parte de sua pesquisa, intitulada *Nível micro: formação transcultural de indivíduos*, Wolfgang Welsch explica que somos seres de múltiplas conexões culturais, ou seja, híbridos culturais. É importante ressaltar que a compreensão da transculturalidade, embora

originada em estudos sociológicos contemporâneos, refere-se a processos que existem historicamente, mas que passaram a ser reconhecidos com maior ênfase a partir da década de 1970. Esses estudiosos passaram a observar a vida moderna como uma migração constante por diferentes mundos, marcada por múltiplas identidades transversais.

Contudo, a transculturalidade não se limita a um conceito descritivo, trata-se de um fenômeno ativo e operante. Um exemplo concreto dessa dinâmica pode ser identificado na cultura *pop* nipo-amazônica, a qual, em diversas dimensões, manifesta-se como uma expressão simultaneamente híbrida e transcultural. Nesse contexto, elementos da tradição japonesa e da identidade amazônica não apenas coexistem, mas se entrelaçam para dar origem a novas práticas sociais e simbólicas.

1.2 Origens, significados e eventos do *pop* oriental japonês

A cultura *pop* japonesa é discutida na dissertação de mestrado da pesquisadora Ploy Khumthukthit (2010), intitulada *A Nova Diplomacia Pública do Japão*, defendida no Programa de Pós-Graduação em Relações Internacionais da PUC-Rio. A autora destaca que em sentido literal a cultura popular é compreendida como um produto voltado às massas. A cultura *pop* configura-se como uma forma de entretenimento projetada para grandes audiências, abrangendo produções como filmes, espetáculos, músicas e programas televisivos.

A teórica Lígia Cruz ressalta que o termo “cultura popular” e “cultura pop” são polissêmicas e variam conforme o contexto analítico. Para a autora, a distinção entre esses conceitos é contingente, dependendo diretamente do aporte teórico e das definições adotadas pelo pesquisador em seu objeto de estudo específico.

A cultura *pop* é compreendida como um fenômeno contemporâneo que articula diversas áreas da criatividade, consolidando-se por meio do uso intensivo das tecnologias de comunicação. Trata-se, de um setor vinculado à indústria do entretenimento, que engloba a produção, a circulação e o consumo de uma vasta gama de bens culturais simbólicos.

Em geral, os teóricos usam o termo “cultura popular” mais precisamente para designar uma forma particular de uma cultura comum que surge apenas no período moderno. A cultura popular neste sentido é distinta tanto do folclore (folclore) quanto da alta cultura. É diferente da alta cultura porque a cultura popular é consumida em massa. É separada do folclore porque a cultura popular é produzida em massa (P. Khumthukthit *apud* Olick, 2001, p.2).

A pesquisadora Ploy Khumthukthit destaca que os elementos de vestuário são fundamentais na definição de cultura *pop* oriental, abrangendo práticas como o *cosplay*, o uso

de camisetas personalizadas, roupas estilizadas e pinturas corporais. Para além das expressões artísticas visuais, esse universo é marcado por uma forte dimensão performática e sensorial, que inclui a música, a literatura e os espetáculos típicos.

No entanto, o interesse mais recente na cultura popular japonesa pode estar relacionado aos aspectos mais criativos, modernos, vibrantes, e orientados para o futuro da vida social no Japão (Khumthukthit *apud* Simeon, 2006, p.12).

O interesse pela cultura japonesa tem se expandido manifestando-se com maior intensidade entre as gerações mais jovens, embora conquiste públicos de diversas faixas etárias e regiões. O que cativa o público ocidental não se restringe ao conhecimento intelectual sobre essa cultura, mas reside, sobretudo, na experiência sensorial e no contato direto com costumes e práticas singulares, que oferecem um contraste em relação aos seus hábitos cotidianos.

O que é impressionante é que existem vários indicadores do recente interesse na cultura popular japonesa. Algumas das áreas mais interessantes incluem cinema, moda, alimentação, *animê*, mangá, videogames, e brinquedos eletrônicos. Este é um desenvolvimento muito novo na evolução da cultura relacionado às exportações. Porém, como a cultura *pop* japonesa explica sua popularidade internacional? Se os consumidores da cultura *pop* em todos os lugares buscam qualidade, humor, sonhos e heroísmo (Khumthukthit *apud* Simeon, 2006, p.74).

No Brasil, ao final da década de 1990, um dos maiores fenômenos editoriais foi o lançamento dos mangás oficiais de *Os Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball Z*, cujas vendas superaram as de quaisquer outras histórias em quadrinhos no país na época. Embora houvesse a percepção de que tratava de uma tendência os mangás consolidaram-se no mercado nacional, mantendo sua relevância e influência até a atualidade.

O mangá é uma forma de história em quadrinhos na qual as narrativas se desenvolvem de maneira mais cadenciada, com foco no detalhamento visual e na expressão das subjetividades e emoções dos personagens. Em contrapartida, as HQs de tradição ocidental (ou *comics*) representam o formato pioneiro do gênero, possuindo gramática narrativa e convenções estéticas próprias, que priorizam a ação e a continuidade episódica.

Figura 1 - Obras famosas, muitos destes mangás tiveram uma adaptação em Animê



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Figura 2 - HQ famosos, também criam adaptações para séries e filmes



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Os fãs tiveram um papel fundamental para tornar a cultura *pop* japonesa conhecida, transformando-a em uma forma de cultura alternativa. Ao abraçarem essas produções, eles criaram espaços próprios e novas formas de expressão que fugiam do que era considerado comum na época. Destaca-se que “o Japão foi a única nação no pós-guerra que conseguiu quebrar a hegemonia norte americana na exportação de cultura *pop*” (Cristiane A. Sato, 2007).

Ainda assim, é possível notar a presença das artes e das expressões culturais japonesas em todo o Brasil, embora nem sempre recebam o devido reconhecimento institucional. Diversas cidades brasileiras possuem elementos que referenciam o Japão em suas ruas ou em suas narrativas históricas. Além disso, observa-se uma mobilização juvenil em diversas localidades para a criação de eventos temáticos, espaços de sociabilidade onde é possível debater e vivenciar a cultura japonesa sem o deslocamento para os grandes centros.

Tais eventos, contudo, ainda não atingiram a mesma proporção de manifestações culturais hegemônicas, como o Carnaval ou as festas juninas. Na região Norte, essa diferença de escala torna-se mais evidente ao comparar esses encontros de *animês* com o Círio de Nazaré, os Festivais de Boi-Bumbá, as Cirandas e o Festival Folclórico de Manaus. No entanto, mesmo com dimensões distintas, os eventos de cultura *pop* japonesa vêm conquistando um espaço relevante e consolidando-se no calendário cultural da capital amazonense.

Os eventos de cultura japonesa, tanto em suas vertentes tradicionais quanto nas expressões *pop*, desempenham um papel relevante no fortalecimento dos laços com o Japão e no sentimento de pertencimento das famílias e descendentes que residem em Manaus. Por meio de exposições, *workshops* e feiras, essas ocasiões oferecem ao público a oportunidade de imergir tanto nas tradições ancestrais quanto no dinâmico universo da cultura *pop* nipônica.

Exemplo marcante dessa integração é o festival de cultura e gastronomia, que permite aos visitantes vivenciarem novos sabores e com diferentes elementos da cultura *animê/geek*, como os campeonatos de *e-sports*, as apresentações de *K-pop* e o *cosplay*, além do contato direto com influenciadores digitais do segmento. Ao reunir gastronomia, tecnologia e performance, tais festivais transcendem o lazer e configuram-se como espaços onde a cultura japonesa é experimentada de forma multissensorial, consolidando-se como um ponto de encontro fundamental para a identidade nipo-amazônica contemporânea.

1.3 História: as raízes da cultura *pop* japonesa

Para compreender as relações entre o Brasil e o Japão e entender como a cultura *pop* japonesa alcançou a Amazônia, é necessário retomar o contexto histórico que moldou esses intercâmbios. Após a Guerra do Pacífico, ao final da Segunda Guerra Mundial, o Japão iniciou um profundo processo de reestruturação. No pós-guerra, a ocupação americana passou a exercer influência central na agenda nacional, impactando aspectos políticos, econômicos e culturais.

De acordo com Renan Suchmacher (2015) pondera que os quadrinhos japoneses modernos possuem forte influência dos Estados Unidos. Essa base estrutural consolidou-se

quando as bases americanas instaladas no Japão difundiram produtos de sua cultura, como os *chistes*⁵, caricaturas e tiras de jornais como o *New York World*, *New York Jornal* e *Heald* em 1895. Em 1903, Renan Suchmacher (2015) aponta como marco inicial dos mangás a atuação de dois pioneiros japoneses dos quadrinhos: Ippei Okamoto e Rakuten Kitazawa.

Antes dos japoneses entrarem em contato com os ocidentais, eles se retrataram com características asiáticas [...]. Durante esse século, porém, em especial depois da guerra, os parâmetros de beleza [...] têm sido não os da Ásia, mas do Oeste (Suchmacher *apud* Schodt, 2015, p.15-16).

Renan Suchmacher (2015) ressalta que o mangá moderno e suas personagens incorporaram influências ocidentais acentuadas, sobretudo no período pós-guerra, quando se observou uma reconfiguração nas preferências estéticas e nas idealizações narrativas do público japonês. Somado a isso, o progresso tecnológico e o refinamento das técnicas ilustrativas viabilizaram uma produção mais ágil, permitindo que a linguagem das histórias em quadrinhos se adaptasse à nova dinâmica de consumo de massa.

Segundo o R. Suchmacher pondera sobre o isolamento entre culturas, e sobre cada cultura tem suas influências e adaptações:

o relativo isolamento cultural do Japão sempre o permitiu ser mais crítico sobre influências externas, adaptando-as para o seu próprio gosto. [...] Quadrinhos estrangeiros eram exóticos, mas, no final, de natureza diferente (Suchmacher *apud* Schodt, 2015, p.16).

Portanto, esse cenário destaca como a produção cultural japonesa, embora tenha incorporado influências externas, manteve a capacidade de adaptá-las e ressignificá-las, preservando uma identidade própria. Essa característica é o que fundamenta, ainda hoje, o êxito global dos elementos da cultura *pop* japonesa, consolidando-os como referências estéticas e narrativas em diversos contextos, como no caso deste trabalho que observa esse fenômeno na região amazônica.

1.4. A origem do mangá e o *pop* japonês

Na obra *Mil Anos de Mangá*, a pesquisadora e historiadora da arte Brigitte Koyama-Richard (2022) explica que o termo “mangá”, cunhado por Kokusai no século XIX, refere-se a antologias compostas por múltiplos desenhos. Etimologicamente, a palavra é formada pela junção de dois ideogramas “*man*”, que remete ao que é executado de maneira rápida e suave, e “*ga*” que se traduz como “desenho” ou “imagem”.

⁵ *Chistes* – são piadas curtas e trocadilhos de cunho humorístico e crítico.

Segundo a autora, o dicionário da língua japonesa define o mangá como uma caricatura simples, caracterizada pelo humor exagerado e pela sátira social, assemelhando-se ao conceito ocidental de *comics*. Contudo, Koyama-Richard (2022) observa que o termo sofreu uma evolução semântica. Atualmente, essa acepção mais estrita é utilizada primordialmente por pessoas nascidas antes da Segunda Guerra Mundial, que associam o vocábulo à ideia de uma “história em quadrinhos satírica de cunho político impressa”.

Koyama-Richard (2022) observa que o Ocidente adotou e popularizar o vocábulo “mangá”, mesmo após o seu relativo declínio de uso no próprio Japão para designar as produções contemporâneas. No contexto brasileiro, segundo Sônia M. B. Luyten (2012) a pesquisadora pioneira nos Estudos da Cultura *pop* japonesa no Brasil, ressalta, o interesse por esse universo iniciou sua expansão na década de 1970. Nesse período, a difusão cultural ocorreu majoritariamente por meio de práticas tradicionais, como as artes de pintura *sumi-ê* e *shodō*, as artes marciais (*judô*, *karatê* e *aikidô*), e manifestações religiosas, a exemplo da *Seicho-no-ie*, *Perfect Liberty* e o budismo *nichiren* da *Soka Gakkai*. Somaram-se a esse cenário eventos de caráter ritualístico, como a cerimônia do chá.

Sônia M. B. Luyten (2012) Na década de 1950, o país foi palco de um movimento “anti-quadrinhos”, que resultou em pouco incentivo para a introdução do mangá como um produto legítimo da cultura japonesa. Naquele período, educadores criticavam severamente a leitura de HQs. Tais críticas foram tão intensas e hostis que levaram um dos desenhistas, em tom de revolta, a publicar um desabafo em um jornal da época, intitulado: *Ao inferno, Associação de Pais e Mestres*.

Contudo, a estética do *mangá* recebeu influências das artes chinesas, sendo posteriormente reelaborada no formato *chōjū-giga* — pergaminhos com caricaturas de animais antropomorfizados, atribuídos ao monge Kakuyū (Sōjō), remetem ao século XII, durante o período Heian (794-1185) e o início do período Kamakura no Japão. Ao longo do tempo, a produção incorporou elementos do estilo ocidental, exemplificados pelo humor satírico da revista *Japan Punch*. Essa transição trouxe avanços técnicos significativos. Nesse cenário de inovações, S. Luyten (2012) destaca que Kiyochika Kobayashi foi um dos pioneiros no uso de balões para delimitar as falas das personagens.

Na década de 1960, o movimento *underground* manifestou-se em diversas formas de arte, inclusive no Japão. Contudo, as produções japonesas encontraram dificuldades de inserção internacional, uma vez que suas narrativas carregavam particularidades da cultura cotidiana local que nem sempre eram assimiláveis por públicos estrangeiros. Como observa a

pesquisadora, “o *animê* e mangá projetam os valores hierárquicos da sociedade japonesa” (S. Luyten, 2012, p.133).

Tais valores são percebidos na organização dos grupos de cosplay e na própria estrutura narrativa das obras consumidas, onde a disciplina e o respeito aos mestres (*sensei*) são ressignificados pelos jovens manauaras como formas de pertencimento a uma comunidade com regras próprias. Isso acontece nos eventos e na própria associação japonesa de Manaus. Além disso, na gestualidade do corpo. Para o cosplayer de Manaus, interpretar um personagem envolve mimetizar esses valores por meio de posturas corporais e etiquetas de tratamento que contrastam com a informalidade do cotidiano amazônico, gerando um corpo transcultural em performance.

Os protagonistas e heróis dessas produções surgem da própria realidade nipônica, muitas vezes a partir de situações cotidianas. Ademais, em contraste com a narrativa frenética e com o modelo do herói salvador típico de *Hollywood*, as obras japonesas tendem a explorar trajetórias mais humanas, sensíveis e ancoradas no dia a dia. Essa abordagem aproxima-se da estética do cineasta que marcou a história do cinema japonês Yasujiro Ozu, marcada pelo foco no cotidiano das famílias japonesas, relações de pais e filhos, mudanças sociais durante o pós-guerra, além do uso de naturezas-mortas e pela valorização de espaços vazios. Trata-se de uma característica que permanece presente até mesmo nas produções contemporâneas.

Portanto, ao analisar a recepção local, global e internacional como o caso no Brasil do mangá, observa-se que suas evoluções estéticas e influências gráficas acompanham as transformações de uma sociedade em contínuo processo de globalização. Os estilos de escrita, as estruturas narrativas e o traço artístico adaptaram-se às novas demandas culturais e lógicas midiáticas, o que impulsionou sua circulação internacional. Ao transpor o mangá para o formato de séries televisivas (*animes*), o alcance dessas produções foi potencializado, transformando a cultura *pop* japonesa em um fenômeno global, ir além das fronteiras geográficas e culturais.

1.5 Imigração na Amazônia, eventos *pop* nipo-amazônicos em Manaus

Pesquisar e escrever sobre a presença japonesa no Amazonas implica, necessariamente, abordar o fenômeno da imigração. Embora existam diversos estudos consolidados nessa área, conforme em bancos de teses e no acervo bibliográfico da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), a cultura *pop* nipo-amazônica na capital amazonense ainda constitui um campo de investigação com bibliografia específica de difícil acesso. Para mitigar essa lacuna e aprofundar a compreensão sobre o tema, a presente pesquisa contou com a aquisição de obras

fundamentais, viabilizadas por meio do fomento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM).

Gabriel França Hitotuzi (2019) pesquisador da área de Geografia, desenvolveu o estudo intitulado *A imigração japonesa na Amazônia e as mesclas culturais existentes na sociedade manauara*. Em sua pesquisa, o autor identifica três momentos distintos no processo migratório. O primeiro ocorreu entre 1908 e 1942, período em que as despesas de transporte foram subsidiadas majoritariamente pelo governo de São Paulo, responsável por 13% da primeira leva de japoneses que veio ao país.

O segundo momento, situado entre 1924 e 1941, contou com o apoio direto do governo japonês, que passou a financiar o transporte dos imigrantes. No entanto, em 1934, a implementação de uma medida restritiva impôs limites à entrada desses fluxos migratórios, em decorrência do posicionamento do Japão no cenário geopolítico que antecedeu a Segunda Guerra Mundial.

O terceiro momento deu-se no período pós-guerra, com a retomada oficial da imigração em 1952. Esse fluxo atingiu seu auge na década de 1960 e encerrou-se definitivamente nos anos 1970. Estima-se que, nesse intervalo, cerca de 46 mil japoneses tenham chegado ao Brasil, consolidando as comunidades que, décadas mais tarde, seriam as principais responsáveis pela preservação e difusão das tradições e da cultura *pop* nipônica no país.

Alfredo Kingo Oyama Homma, engenheiro-agrônomo e pesquisador da Embrapa, na obra *A imigração japonesa na Amazônia: sua contribuição ao desenvolvimento agrícola* (2016), contextualiza que, meio século após a chegada dos primeiros imigrantes japoneses à região, ocorreu uma transição significativa da mão de obra da extração da borracha, no estado do Pará, para o setor agrícola. Segundo o autor, esse movimento impulsionou a criação de núcleos coloniais, como a colônia de Benevides, que integrou imigrantes de diversas nacionalidades europeias e norte-americanas com o objetivo de desenvolver o cultivo de cereais, cana-de-açúcar, café e algodão.

A pesquisadora e especialista em cultura japonesa Linda Midori Tsuji Nishikido (2018) afirma que houve uma expansão dos assentamentos de imigrantes japoneses, que passaram a integrar colônias também nos estados do Acre, Rondônia e Roraima.

No entanto, a realidade encontrada divergiu drasticamente das promessas feitas ainda no Japão, cada família recebia cerca de dois mil pés de café para cultivo, mas era compelida a utilizar o lucro da produção para quitar as dívidas da viagem e os custos de subsistência nas fazendas. Como consequência, restava pouco ou nenhum recurso financeiro para a autonomia dessas famílias.

C. Sakurai (2007) em nota de rodapé, a autora destaca que, no Japão, chegaram a ser inaugurados estabelecimentos especializados exclusivamente na comercialização do café brasileiro, fato que mostra o entusiasmo e o otimismo iniciais despertados por essa nova frente de trabalho no exterior.

A adaptação no novo lar foi difícil, para todos. A alimentação teve que ser adaptada. A língua, aprendida. Os hábitos do dia a dia, como o do banho diário, por exemplo, tiveram que ser adaptados. Para ter carne crua e gordura, os imigrantes se viram obrigados a passar por cima de tabus seculares ao matar porcos, o que no Japão era considerado tarefa impura, limitada aos marginalizados *Burakumin*. os costumes de comer feijão salgado contrastava com o feijão doce apreciado no Japão; o arroz temperado com gordura de porco e sal estava muito longe das receitas Japonesas; faltava várias verduras, legumes, peixes e algas presentes nas refeições diárias que os japoneses deixaram para trás. (C. Sakurai, 2007, p.246).

Segundo C. Sakurai (2007), no pós-guerra o Brasil continuou recebendo imigrantes japoneses, com formação técnica ou superior. No Japão, um movimento institucional apoiava o envio desses trabalhadores para a América Latina, visando suprir demandas de indústrias instaladas no Brasil pelo capital japonês, como Usiminas e Ishibrás. Paralelamente, agricultores japoneses também migravam com o objetivo de colonizar áreas do Centro-Oeste e da Amazônia.

Com tudo, na região amazônica, a autora ressalta como contribuições fundamentais a introdução e a expansão das culturas da juta e da pimenta-do-reino, elementos que se tornaram pilares econômicos para as comunidades locais.

A concretização deste evento não foi um ato isolado, mas de intensas atividades que abriram o caminho para essa emigração. A assinatura do Tratado de Amizade, de Comércio e Navegação entre o Brasil e o Japão, assinado em Paris, em 5 de novembro de 1895, foram importantes para transformar o Brasil, em ponto de emigração. Deve-se mencionar que o preconceito com a imigração japonesa era forte, tanto que em 1901, o Encarregado dos Negócios do Brasil no Japão, Dr. Luis Guimarães afirmava que com a Introdução dos nipônicos, o Brasil se envolvia “voluntariamente numa aventura perigosa” O Decreto 528. de 28 de junho de 1890, proibia a entrada de africanos e asiáticos no Brasil, a não ser mediante autorização do Congresso Nacional. (A. H. O. Homma, 1996, p.116).

Segundo Alfredo K. O. Homma (1996), a criação da Zona Franca de Manaus, em 1967, provocou profundas transformações sociais na região. Apesar do forte crescimento econômico, a presença japonesa no Brasil não se limitou ao setor produtivo. As tradições e expressões da cultura pop nipo-brasileira foram ganhando espaço em diversas partes do país. Com isso, a identidade nipônica passou a integrar o cotidiano das grandes cidades, incluindo a capital amazonense.

De país acostumado a assimilar características do Ocidente, o Japão passou a influenciar povos além de suas fronteiras. Aqui não se trata de tecnologia - Embora

não haja hoje em dia quem negue essa presença no cotidiano dos que andam de carro, usam computadores ou tiram fotografias -, mas, sim, de bens culturais. Desde pelo menos a década de 1970, podemos dizer sem sombra de dúvida: o Japão é *pop* (C. Sakurai, 2007, p.339).

Segundo Gabriel França Hitotuzi (2019), a imigração japonesa no Amazonas ocorreu com apoio institucional dos governos brasileiro e japonês. O primeiro núcleo de chegada estabeleceu-se em Parintins, a 369 km de Manaus, onde as famílias posteriormente se dispersaram pelo estado, migrando também para a capital para trabalhar no ciclo da borracha. Com a crise desse setor, a região sofreu intensa desestruturação social e econômica. Nesse contexto, Alfredo K. O. Homma (1996) observa que discursos externos frequentemente recorriam a expressões para caracterizar a Amazônia, como “*celeiro do mundo*”, “*inferno verde*” e “*Amazônia misteriosa*”.

Em um ambiente tão distante de suas origens, com diferenças na alimentação, na língua e nos modos de vida, os imigrantes japoneses passaram por diversas adaptações ao longo do tempo. Inicialmente, viviam de forma mais isolada, distantes dos centros urbanos, o que agravava as dificuldades de comunicação com os brasileiros. Após a crise, muitas famílias preservaram o ensino da língua japonesa às crianças, alimentando a esperança de, um dia, retornar ao Japão.

Paralelamente, no Japão e em outros países orientais, a partir de 1942, segundo Hitotuzi (2019), ocorreram profundas mudanças culturais. Introduziu-se o sistema moderno de matriz europeia, nos centros urbanos, surgiram cinemas, cafés e salões de beleza, sob forte influência norte-americana, enquanto a proeminência das instituições tradicionais declinou. Nesse processo de reestruturação, o imperador perdeu parte de sua autoridade sobre as decisões sociais.

De acordo com Gabriel França Hitotuzi (2019), em 1942 ocorreu o movimento *Kindai no Chōkoku* (Superação da Modernidade), no qual intelectuais japoneses apontam uma crise moral e a perda da identidade cultural do país. Logo houve um movimento que favoreceu a preservação de elementos tradicionais da cultura japonesa, que passaram a conviver com o “moderno”.

Em Manaus embora a cultura local, especialmente o *Boi Manaus*, amplamente celebrado na cidade, permaneça como uma das manifestações mais reconhecidas pela população manauara, observa-se que a cultura *pop* japonesa vem conquistando espaço e ganhando reconhecimento de forma gradual.

Os eventos de *animê* e suas subdivisões consolidam-se como espaços de sociabilidade e produção de sentido. A partir das análises da pesquisadora Lúcia Conceição Oliveira da Cruz

(2021), que desenvolve estudos sobre cultura, sociedade e processos simbólicos em sua pesquisa sobre turismo e cultura *pop* na cidade de Manaus, observa-se que os frequentadores desses espaços se identificam sob diversas categorias identitárias. Entre os integrantes desses grupos, destacam-se aqueles que se autodenominam *nerds*, *geeks*, *gamers* e membros de *fandoms*, como os *fanboys* ou *fangirls*.

Esse público consome predominantemente a cultura *pop* estadunidense, o que engloba jogos eletrônicos e de mesa, histórias em quadrinhos, tecnologias, produções musicais, séries, filmes e ficção científica, manifestando com frequência um perfil colecionador. A prática do *cosplay*, nesse contexto, também possui raízes históricas vinculadas às indumentárias e representações criadas por entusiastas de franquias como *Star Wars* e *O Senhor dos Anéis*.

Para além da matriz japonesa, observa-se a presença também da cultura coreana, manifestada por meio do *K-pop*, dos *K-dramas* (frequentemente denominados *doramas*) e das produções de *manhwas* e *animes* coreanos. Segundo o Jornal da USP, a chamada *Hallyu* (onda coreana) passou a integrar organicamente os eventos de cultura *pop* no Brasil. Essa interação tem um espaço reservado para as atividades deste seguimento.

Os eventos de *animê* e a cultura *geek* no Brasil originaram-se do movimento da cultura *pop* japonesa que, desde sua gênese, atraiu públicos diversos. Um exemplo da longevidade dessa indústria é a trajetória da Nintendo, fundada em 1889, que evoluiu de fabricante de baralhos tradicionais para uma gigante do entretenimento global. Entre os ícones que marcaram gerações, destacam-se Godzilla e Pokémon, ambos amplamente reconhecidos dentro e fora do Japão. Segundo C. Sakurai (2007), o *J-pop* figurou como um dos setores de maior destaque econômico nessa expansão. A cultura *pop* japonesa, presente em revistas, desenhos animados, filmes, colecionáveis e materiais escolares, consolidou-se como um fenômeno de consumo de massa.

Durante mais de 100 anos de sua chegada, os japoneses nos ensinaram a conviver com seus costumes, culturas e hábitos. Então a relevância desse estudo é inquestionável sendo que vista a grande importância que ele possui na construção cultural da sociedade brasileira atual. (G. F. Hitotuzi, 2019, p.12).

Em Manaus, realizam-se diversos eventos que reúnem expressões da cultura tradicional e da cultura *pop* japonesa. Além disso, está presente em diversas formas como no ano de 2024 no Festival Folclórico Do Amazonas foi apresentado por um grupo de quadrilheiro com indumentarias e fazendo referência ao *anime Dragon Ball*, em homenagem ao Akira Toriyama.

Durante o período carnavalesco, muitos integrantes da comunidade de *cosplayers* participam das festividades utilizando as indumentárias de seus personagens, estendendo essa prática para além dos eventos e encontros oficiais de *animê* que ocorrem ao longo do ano.

A partir das reflexões apresentadas, este capítulo analisou a cultura e suas evoluções, compreendendo as características da cultura *pop* oriental japonesa e revisitando a trajetória desse movimento desde sua gênese e consolidação no Japão até sua expansão global. Adicionalmente, identificamos como esse universo se subdivide em diferentes segmentos e práticas sociais. Nesse contexto, observam-se distintos perfis de participantes, cujas identidades muitas vezes são fluidas e não se restringem a apenas um grupo ou categoria fixa.

Além desses trânsitos entre as categorias de participantes nos eventos, a vivência do fã e do *cosplayer* estende-se ao cotidiano, a cultura manauara e japonesa se encontram por meio do entretenimento e das experiências subjetivas. Esses sujeitos não habitam um mundo isolado, pelo contrário, é através dos espaços de *animê* que eles experimentam o contato com culturas geograficamente distantes, as quais se apresentam de forma ressignificada. Dessa forma, ao se estabelecer no Brasil, a cultura nipo-brasileira sofreu transformações como no caso da região Norte, permitiram que ela passasse a ser identificada como nipo-amazônica.

CAPÍTULO 2 – CORPO E TRANSCULTURALIDADE POP NIPO-AMAZÔNICA

2.1 Trânsitos culturais em corpos *cosplayers*

O presente capítulo tem como objetivo abordar a transculturalidade *pop* nipo-amazônica a partir das experiências corporificadas dos sujeitos, identificando os sentidos, as práticas e as dinâmicas que emergem nesse contexto. Contudo, apresenta-se a contextualização das entrevistas realizadas no âmbito desta pesquisa, cujos relatos permitem acessar as perspectivas subjetivas e as vivências dos participantes dos eventos.

As entrevistas foram conduzidas a partir da inserção em campo, adotando-se a perspectiva da observação participante em eventos de cultura *pop* japonesa. A investigação ocorreu durante o evento Jungle Matsuri na edição de 2025, realizado entre os dias 26 e 28 de setembro no Centro de Convenções Vasco Vasques, em Manaus.

O intuito desses diálogos foi apreender as motivações intrínsecas ao ato de ser *cosplayer* e os sentimentos mobilizados pela participação nessa comunidade. Busca-se compreender como

esses sujeitos utilizam o próprio corpo como suporte para expressar sua identidade, além de analisar o processo de hibridismo entre a cultura *pop* globalizada do Japão e a realidade sociocultural do Amazonas.

A opção por essa metodologia justifica-se por permitir que os próprios sujeitos expressem suas percepções e narrem suas trajetórias, oferecendo elementos essenciais para compreender os movimentos das comunicações do corpo e as transculturalidades presentes nesse contexto. Essa imersão no evento permite uma compreensão sensível que vai além dos relatos verbais, possibilitando captar a atmosfera dos ambientes, a dinâmica dos fluxos e as interações entre os *cosplayers*.

As entrevistas ocorreram durante o evento, em momentos nos quais os participantes desempenhavam funções distintas, alguns atuavam na organização e outros já estavam caracterizados como seus personagens. Esse cenário favoreceu a observação de expressões, comportamentos e atmosferas inerentes à vivência *cosplay*, enriquecendo a compreensão das dinâmicas que compõem essa prática no território amazônico.

Ao todo, participaram seis pessoas vinculadas a esse segmento, entre *cosplayers* e colaboradores que atuam diretamente na produção ou circulação desses eventos. A seleção foi intencional, priorizando sujeitos cujo envolvimento ativo pudesse oferecer perspectivas diversas e complementares sobre o fenômeno estudado. Esses participantes foram escolhidos por representarem trajetórias distintas, mas igualmente relevantes para a compreensão da dinâmica local.

Em Manaus, observa-se um número reduzido de profissionais que atuam como *cosmakers*, especialistas dedicados à confecção de armas cênicas, armaduras, adereços e demais acessórios que compõem a materialidade do *cosplay*. Trata-se de um trabalho artesanal que exige domínio de técnicas variadas, como modelagem, pintura, escultura em EVA e acabamento de peças, desempenhando um papel fundamental na construção estética e performática dos personagens no contexto nipo-amazônico.

Bruno de Souza Rivelino figura entre os poucos *cosmakers* ativos na cidade. Além de produzir peças utilizadas por diferentes participantes da capital, ele também atua como *cosplayer*, integrando saberes técnicos que lhe permitem compreender tanto o processo de criação dos objetos quanto sua aplicação na performance. Sua trajetória destaca a importância do trabalho do *cosmaker*, sobretudo em um contexto marcado por limitações no acesso a materiais, ferramentas e formação técnica especializada.

Diana Prado Aguiar atua como *cosplayer* profissional e, ao longo de sua trajetória, já interpretou uma ampla variedade de personagens de *animê*, jogos, filmes e séries, além de

desenvolver figuras autorais fundamentadas em seu repertório estético. Sua atuação envolve não apenas a performance, mas também o planejamento dos figurinos, maquiagem, adereços e encenação. Em suas produções originais, Diana utiliza o *cosplay* como forma de expressão crítica, mobilizando corpo e performance para abordar temas ligados às questões ambientais e à preservação da Amazônia.

Figura 3 - Cosplayer Diana Aguiar durante apresentação no evento Jungle Matsuri, em Manaus.



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Emili Airy Ishizawa integra a Associação Nippaku e possui uma trajetória profundamente entrelaçada às práticas culturais nipo-brasileiras desenvolvidas em Manaus. Desde a infância, participa das atividades da instituição, uma vez que sua família mantém uma relação histórica e afetiva com a associação, revelando o papel das redes de sociabilidade familiar na manutenção da identidade cultural.

Ao longo dos anos, sua experiência com a dança consolidou-se, fortalecendo seu vínculo com a cultura japonesa. Atualmente, Emili A. I. é uma das fundadoras do grupo Nippacats, dedicado a performances de *J-pop* que combinam coreografias contemporâneas e elementos da cultura *pop* oriental. O grupo tornou-se uma presença expressiva nos eventos da cidade, atuando como um agente de fortalecimento e ressignificação da cultura japonesa.

Guilherme Wendell Ferreira Barros desempenha um papel central na articulação dos eventos de *animê* na capital amazonense. Como produtor, atua tanto em programações generalistas quanto em eventos segmentados do universo *geek*. Sua atuação estende-se à *Casa Geek 42*, espaço cultural independente dedicado à promoção de atividades relacionadas à cultura *pop* e ao fomento de novas sociabilidades.

Além disso, Guilherme integra a banda *Kyuubi*, cujo repertório inspirado em *animês* e jogos acrescenta uma dimensão performática e sonora à sua trajetória. Essa multiplicidade de papéis mostra a relevância para o fortalecimento do segmento local e para a consolidação de espaços de expressão e pertencimento, fundamentais para a coesão da comunidade *geek* manauara.

Kamilly Dácio Marçal atua como *cosplayer* e apresentadora de eventos *geek* em Manaus. Sua participação destaca-se pela condução de concursos de *cosplay*, nos quais exerce a mediação entre os participantes e o público, organizando as dinâmicas de palco. Também, a atuação como jurada em competições sinaliza o reconhecimento de sua experiência vivida na comunidade *cosplayer*, consolidando sua relevância no segmento local.

Péricles Rocha Filho é *cosplayer* e integra ativamente a comunidade *geek* manauara. Embora sua participação na pesquisa tenha ocorrido de forma mais reservada, sua trajetória é representativa para este estudo. Além da performance, Péricles atua como *cosmaker* e proprietário da “Arsenal Geek Studio”, empreendimento especializado em produtos personalizados e na produção de peças via impressão 3D — tecnologia amplamente utilizada por *cosplayers* na confecção de acessórios e artefatos. Sua presença contribui para ilustrar a diversidade de perfis que transitam entre a performance artística e a produção técnica.

Os termos de autorização assinados pelos participantes encontram-se disponibilizados nos anexos desta dissertação, garantindo a transparência e o rigor ético do processo de pesquisa.

Compreender esses relatos implica também compreender o corpo em ação, o corpo que cria, imagina, performa e se prepara. Quando uma pessoa decide praticar o *cosplay*, há todo um preparo voltado para o dia do concurso ou da apresentação em eventos de *animê/geek*.

Como lembra Gôzô Yoshimasu, no livro organizado por Christine Greiner, *O Corpo: pistas para estudos indisciplinados*, embora o corpo esteja presente em diferentes pesquisas e práticas sociais, nem sempre foi considerado centro das reflexões teóricas. Nesse contexto, o *cosplayer* emerge como sujeito que mobiliza tanto a mente quanto o corpo em sua prática, prepara-se fisicamente por meio da confecção do traje, da postura e da performance, e psicologicamente ao incorporar a identidade do personagem que deseja representar.

No primeiro dia do Jungle Matsuri 2025, Diana Prado Aguiar estava acompanhada de sua mãe, ambas participam de eventos como esse há vários anos. Diana P. A. relatou as mudanças cotidiano do *cosplay*, ressalta que desde quando os eventos ainda estavam em fase inicial de reconhecimento popular. Na ocasião, ela foi questionada se existe apoio ou reconhecimento para o mundo dos *cosplays*.

Hoje em dia especialmente sim, antigamente. Em meados de 2000, não tinha tanta representação disso, era muito mais precário em conseguir produzir os próprios *cosplay*s, para conseguir materiais, ou conseguir *cosplay* prontos, era muito mais difícil. Hoje em dia tem muito mais disponibilidade, com vários tipos de preços diferentes, vários tipos de materiais e tutoriais de como fazer. Hoje em dia até como fazer perucas como se fosse um capacete, de tanto foi evoluído com o processo (Diana Prado Aguiar, 2025).

O relato de Diana P. A. destaca que em um período no qual ainda não havia reconhecimento amplo do público sobre os eventos de cultura *pop* japonesa e sobre a própria prática do *cosplay*, também não existiam lojas especializadas que fornecessem acessórios ou materiais adequados para a confecção das caracterizações. Naquele momento inicial, os *cosplayers* recorriam a insumos de fácil acesso, como papelão, tecido TNT e cetim.

Em contraste, observa-se atualmente um mercado muito mais estruturado, que oferece maior variedade de produtos e preços acessíveis, além de materiais específicos para o segmento e profissionais dedicados à criação de peças sob medida.

Figura 4 - Personagem Yae Miko. Do jogo Genshin Impact, é uma sacerdotisa



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Ao recordar sua experiência nos anos 2000, Diana aponta para um contexto em que a prática era encarada por muitos jovens apenas como brincadeira ou *hobby*, em um cenário que ainda buscava reconhecimento e estrutura. Segundo a entrevistada, a modernidade e a maior acessibilidade a materiais específicos permitiram que as competições alcançassem um novo patamar de profissionalismo e visibilidade.

Segundo Diana sobre o *cosplay* que ela está fazendo comprou a maior parte deste personagem que é a Yae Miko de um jogo digital *Genshin Impact*⁶, mas já produziu outros.

Fiz os *cosplay* s da Terra em versão humana, da Hatsune Miku; hoje tenho vários, como por exemplo o da Yae Miko (*Genshin Impact*) que estou usando agora, o de Hanako-kun (*Toilet-Bound Hanako-kun*), o de Wednesday (*Wandinha*). (Diana Prado Aguiar, 2025).

A partir dos estudos de Christine Greiner, o coreógrafo e pesquisador Amos Hetz propõe um novo mapeamento para a investigação do corpo, considerando suas partes individuais e destacando dois domínios fundamentais, o emocional-associativo e o sensório. Segundo essa perspectiva, cada um desses domínios opera de maneira distinta e apresenta reações particulares diante das experiências vivenciadas pelo sujeito. Como observa Greiner, o corpo lida com “informações que vêm de fora e são internalizadas” (C. Greiner, 2005, p.19).

O processamento dessas informações influencia diretamente os movimentos corporais. O tato, por exemplo, pertencente ao domínio sensório, ativa o corpo de forma externa e interna, estabelecendo o que o pesquisador identifica como uma sintonia com o eixo corporal. Antes de um sujeito assumir a prática do *cosplay*, ocorre habitualmente o consumo de obras de diversos gêneros, como *animês*, mangás, filmes, séries e jogos. Nesse processo de recepção, pode emergir uma identificação profunda com determinado personagem ou o desejo de integrar aquele universo imagético.

Essa sensação, proporcionada pelo contato com as obras, permite ao indivíduo vivenciar nos eventos a possibilidade de “ser” ou “viver” um mundo que originalmente pertence à ficção, trazendo-o para a realidade material por meio do *cosplay*. No entanto, essa experiência sensorial e emocional vai além das impressões iniciais do consumo.

Ao ser questionado sobre o tipo de reconhecimento que considera mais importante para um praticante, Péricles, especialista em *cosmaking* e *cosplay*, destacou que valoriza, sobretudo, a percepção do público em relação à dedicação empregada na construção do traje e à fidelidade ao personagem representado. Durante a nossa conversa, a dinâmica do evento manifestou-se de forma concreta quando algumas pessoas se aproximaram para solicitar fotografias com Péricles, demonstrando admiração por sua transformação.

⁶ *Genshin impact* - É um jogo de RPG de mundo aberto, criado por uma empresa chinesa de jogos, *miHoYo*.

Figura 5 - personagem Dracule Mihawk. Do animê One Piece é um pirata corsário



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Péricles relata, com um leve sorriso ao recordar as figuras que já produziu: “Já fiz personagens bem importantes, como Madara, de *Naruto*, Kratos, de *God of War*, e Mihawk, de *One Piece*, como este que apresento agora” (Péricles, 2025). Na imagem acima, é possível observar o *cosplay* composto por vestimentas complexas, confeccionadas pelo próprio *cosmaker*. No momento registrado, ele demonstra a *performance* do personagem em cena, manejando uma espada de grande porte e executando movimentos que remetem a gestos de combate. Péricles ressalta:

Gosto de me desafiar. Como construo as minhas próprias armas, procuro sempre desenvolver aquelas que apresentam maior grau de dificuldade. (Péricles, 2025).

Christine Greiner destaca o corpo como meio expressivo, compreendendo-o sob dois vieses principais. O primeiro é o corpo observador, que “engendra pensamento sobre sensação” (C. Greiner, 2005, p.20), como ocorre diante de experiências de dor ou da representação da morte. O segundo refere-se à mente do observador, que projeta imagens não sistematizáveis, criadas em resposta a estímulos não totalmente conhecidos. Complementando essa perspectiva, James Elkins ressalta as respostas não verbais que o corpo produz ao buscar uma coerência racional diante das sensações.

A pesquisadora Christine Greiner retoma estudos epistemológicos para compreender o corpo sob novas perspectivas. Em Michel Bernard, encontra a defesa de que o corpo não deve ser tratado como um produto acabado ou uma entidade estática, mas como um processo em constante transformação e ressignificação.

Neste viés que entende o corpo como processo, a nomeação torna-se cada vez mais difícil, uma vez que implica inevitavelmente em uma classificação, capaz de fragmentar o movimento (C. Greiner. 2025 p.21).

A distinção entre “o corpo” e a sua “corporeidade” são conceitos distintos. A própria noção de corpo varia conforme o contexto cultural. Na tradição chinesa, por exemplo, o corpo é compreendido como uma qualidade de existência, marcada por características de postura, atitude e gestos que expressam modos específicos de estar no mundo.

A partir de diversos estudos, emerge a corporeidade do conhecimento, que propõe um sentido duplo para o corpo. É simultaneamente uma estrutura vivida e um mecanismo cognitivo. Nesse campo consolida-se a noção de organismo, entendida como a relação que o indivíduo estabelece com os espaços social, político e simbólico. Nesse aspecto não busca converter o corpo em um objeto fixo de pesquisa, mas sim compreender a transformação contínua de sua *episteme*, que organiza e confere sentido às experiências.

Essa perspectiva ajuda a compreender a postura e os gestos de Péricles no evento. Se o corpo é uma “qualidade de existência”, quando ele faz a pose de combate com a espada, ele está unindo o que sabe sobre o personagem (o lado mental) com o peso real da arma (o lado físico). Assim, o *cosplay* deixa de ser apenas uma roupa e passa a ser uma experiência vivida pelo corpo dele naquele momento.

Assim, “cada corpo é um caso particular” (C. Greiner, 2005, p.7). A autora observa que a expressão deriva de um vocabulário jurídico, como se o corpo fosse interrogado a partir de suas experiências sensoriais, motoras e imaginárias. Greiner acrescenta que essa singularidade corporal constitui uma grande angústia para pesquisadores e artistas, justamente por escapar a classificações rígidas.

Além da tradição europeia, o corpo foi investigado por diversas culturas que propuseram interpretações e enquadramentos distintos. No campo da chamada “terceira cultura”, pesquisadores empregam o termo “*embodiment*” (encarnação ou incorporação). Essa noção enfatiza o fluxo das experiências humanas, considerando gestos, ambiente, vivências e ações corporificadas como elementos fundamentais para compreender o corpo enquanto um processo contínuo.

A ideia de enação era a convicção a partir da qual a cognição, longe de ser uma representação de um mundo pré-existente, seria o conjunto de um mundo e de uma mente a partir da história de diversas ações que caracterizariam um ser no mundo e de uma mente a partir da história de diversas ações que caracterizam um ser no mundo. (Christine Greiner, 2005, p.35).

O *cosplay* surge como um movimento social de contracultura, ganhando força no Brasil a partir da década de 1990. Nesse contexto, a prática consiste em o indivíduo oferecer o próprio corpo para incorporar um personagem fictício ou autoral, vivenciando uma experiência em sociedade na qual essa manifestação, inicialmente, era vista com estranheza.

Ao considerar o corpo *cosplay* como forma de expressão, evidencia-se, simultaneamente, um ambiente hostil. Este cenário é marcado pela ausência de espaços, tanto físicos quanto simbólicos, que permitissem a manifestação e o reconhecimento desse grupo na sociedade.

A reinterpretação dos personagens realizada pelos *cosplayers* comunica sua visão de mundo, traduz experiências vividas e expressa ideais. Nesse sentido, C. Greiner propõe compreender o corpo não apenas como estrutura física, mas como parte de um sistema mais amplo de sentidos e relações. Em sua obra, a autora enfatiza a intencionalidade presente nas ações corporais, mostrando que o corpo utiliza o simbolismo para comunicar, produzir significados e estabelecer vínculos com o mundo ao redor.

Os indivíduos que se dedicam à criação de suas indumentárias mobilizam tanto suas perspectivas pessoais quanto os recursos materiais e técnicos de que dispõem. Cada traje resulta de escolhas criativas que articulam habilidade manual, referências estéticas e interpretações próprias do personagem representado.

Ao participar dos eventos, os *cosplayers* experimentam um forte sentimento de pertencimento. O espaço do evento funciona como território simbólico no qual podem expressar sua identidade performática sem estranhamento, convivendo com pessoas que admiram seu trabalho ou compartilham da mesma prática. Nesse contexto, a exposição do *cosplay* torna-se um momento de reconhecimento mútuo, troca afetiva e validação comunitária.

Não cabe mais distinguir como instâncias separadas e independentes, um corpo biológico e um corpo cultural. O corpo anatômico e o corpo vivo atuando no mundo, tornaram-se inseparáveis. (Christine Greiner, 2005, p.42).

As nuances externas, como as dimensões sociais, afetivas e culturais, também integram a experiência do indivíduo, influenciando sua performance e ampliando os significados que o corpo pode expressar. No meio *cosplay*, ao performar um personagem, o indivíduo mobiliza tanto o corpo anatômico, expresso nos gestos, na postura, na voz e na forma de mover-se, quanto o corpo simbólico e cultural, carregado de referências, afetos e identidade.

Cosplay é uma forma de arte que eu comecei a praticar quando tinha aproximadamente 13 anos. Meu objetivo inicial era fazer um *cosplay* da Terra em versão humana, representada de forma machucada, para simbolizar a questão ambiental e a necessidade de cuidarmos do planeta. Hoje em dia faço outros

personagens, porque é também uma forma de diversão e de criar uma versão do personagem na vida real. Eu gosto de personificar isso; não é apenas um hobby, mas também uma forma de expressão. Expressão de sentimentos, de arte e de muitas outras coisas. (Diana Prado Aguiar, 2025).

Além de um *hobby*, a prática apresenta-se como forma de expressão e arte. Para Diana P. A. inserida no universo ficcional nos eventos, pôde utilizar o figurino e os adereços como meios simbólicos para comunicar sentidos mais profundos, como no caso de sua representação da Terra em sofrimento. A escolha desse personagem autoral demonstra que a caracterização não se limita à reprodução de figuras midiáticas, mas pode funcionar como instrumento de crítica, sensibilização e reflexão sobre temas sociais, como a crise ambiental. Nesse sentido, o corpo performado torna-se suporte expressivo, capaz de traduzir preocupações coletivas e subjetivas em imagem, gesto e presença.

Diana P. A. ressalta que a prática do *cosplay* apresenta diferentes níveis de envolvimento. Alguns participantes preferem apenas se vestir e comparecer ao evento para tirar fotos com outros fãs do personagem. Outros aceitam desfilarem no palco sem se inscrever em concursos, com o objetivo de exibir o *cosplay* e realizar algumas poses. Há ainda aqueles que optam por competir pelas premiações, buscando demonstrar todo o esforço empregado para se aproximar ao máximo do personagem. Diante disso, questionei Diana P. A. sobre sua participação em concursos.

Não costumo participar muito de concursos; já participei de alguns, mas bem pouco. Acho que isso está muito relacionado à dedicação necessária para construir um *cosplay*, porque há pessoas que fazem tudo do zero, enquanto outras apenas compram o traje pronto — que é mais ou menos o meu caso. Eu não costumo produzir muita coisa. Já customizei perucas, já fiz alguns tipos de criação, mas nada muito elaborado, então não me sinto totalmente à vontade para falar profundamente sobre isso. Para mim, trata-se principalmente da dedicação envolvida e do trabalho visual.” (Diana Prado Aguiar, 2025).

Christine Greiner ressalta que o ambiente não pode ser entendido como algo externo ou separado do corpo. Para a autora, corpo e ambiente constituem um mesmo campo de forças em constante interação. Dessa forma, os espaços sociais, culturais e simbólicos nos quais o indivíduo se insere exercem influência decisiva sobre as maneiras de perceber, sentir e experimentar o próprio corpo. É no encontro entre o biológico, o social e o cultural que se configuram os modos de existência corporificada. Assim, compreender o corpo implica igualmente compreender os contextos que lhe dão forma, pois é neles que se produzem repertórios expressivos, hábitos, gestos, sensibilidades e significados que moldam a vida cotidiana e as práticas corporais dos indivíduos.

2.2 Eventos e espaços transculturais de *animê*

Após compreender que o corpo não deve se desprender do ambiente, o objetivo deste texto é discutir como os eventos de *animê* se configuram como espaços transculturais, nos quais circulam práticas, símbolos e experiências que articulam referências globais e reinvenções locais.

O ambiente do *cosplay*, em Manaus, surge de reuniões de entusiastas da cultura *pop* oriental e *geek*. Não há uma data precisa para o seu surgimento, uma vez que grupos de amigos passaram a se reunir em diferentes espaços da cidade, como escolas e centros comerciais. Esses encontros inicialmente não se configuravam como grandes eventos, muitos grupos se organizavam a partir da troca de informações ou de materiais. Algumas escolas, inclusive, promoviam práticas relacionadas a essa cultura sem uma denominação específica, como ocorria em festas à fantasia.

Segundo Guilherme W. F. Barros, organizador da *Casa Geek 42*, um dos primeiros eventos voltados à cultura de fãs em Manaus teria ocorrido em 1999, o *E-Fan*. Até o momento, não foram localizados registros jornalísticos ou documentais que confirmem formalmente a realização desse evento, o que indica que sua existência circula principalmente no campo da memória oral.

A presença dos *cosplayers* transforma o espaço de maneira significativa, sendo o concurso de *cosplay* uma das atrações mais esperada do público nos eventos. Aos poucos, indivíduos que não participavam diretamente (como visitantes, famílias, fãs casuais de *animê*, *gamers* e curiosos) começam a identificar-se, seja por interesse, admiração ou simples curiosidade.

Os espaços físicos também se adaptam para acolher esse público. Elementos visuais específicos passam a compor a ambientação: *banners* de divulgação, painéis temáticos, placas de identificação e materiais expostos na entrada dos estabelecimentos sinalizam o nome do evento e anunciam sua proposta com temáticas de *animê* ou voltadas para o *pop* oriental japonês. Muitos desses elementos tornam-se imediatamente reconhecíveis para quem frequenta a cena, abrangendo cores, fontes, personagens e símbolos que fazem referência ao universo da cultura *pop* japonesa e dos jogos eletrônicos.

Além disso, é comum encontrar estandes decorados, áreas marcadas para fotografias, pontos de venda de produtos temáticos e sinalizações internas que orientam o deslocamento dos participantes. Tudo isso contribui para reforçar a atmosfera do evento e criar um cenário. A

combinação entre o corpo caracterizado, o público e a ambientação visual fazem com que o local se torne mais expressivo.

No Jungle Matsuri 2025, foi possível observar uma mudança significativa no cenário de apoio destinado à realização desses eventos. Atualmente, tanto o governo estadual quanto o municipal têm ampliado sua participação, contribuindo diretamente para a organização e a manutenção das atividades. Além disso, empresas japonesas instaladas na Zona Franca de Manaus, como Honda Motos da Amazônia e Rede Yamaha Manaus, também marcam presença nos eventos voltados à cultura japonesa, reforçando sua ligação histórica e econômica com a região.

O evento contou ainda com o apoio de instituições e empresas como Hisamitsu, SKN Incorporadora, Grupo Aduna, ATStur, Consulado-Geral do Japão, Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Amazonas, Secretaria de Estado de Educação e Desporto Escolar, SEDEL (Secretaria do Desporto e Lazer), COSAMA, Manauscult, AmazonasTur e Governo do Estado. A realização ficou a cargo da Nippaku, com organização da TASA Eventos.

Figura 6 - Faixa do Jungle Matsuri 2025



Fonte: Instagram Matsuri 2025

Segundo a organização do evento, foi criada uma logomarca oficial que passará a estar presente em todas as ações e celebrações voltadas à cultura japonesa realizadas ao longo do ano. Essa marca comemorativa simboliza os 130 anos de Amizade Brasil-Japão, destacando a longa trajetória de intercâmbio cultural, econômico e social entre os dois países.

Figura 7 - Logotipo de 130 anos de amizade Brasil - Japão



Fonte: Instagram Matsuri 2025

Nos eventos, é possível encontrar barracas temáticas que não fazem parte do cotidiano da cidade e só se tornam acessíveis nesses momentos festivos. Esses espaços reúnem expositores vindos tanto do Japão quanto de diferentes estados do Brasil, trazendo produtos, comidas, artesanatos e itens culturais que normalmente não circulam em Manaus.

Os eventos tornam-se, assim, oportunidades para o público conhecer e consumir elementos da cultura japonesa, abrangendo desde pratos típicos e sobremesas populares até acessórios tradicionais, objetos decorativos e produtos importados. Algumas barracas reproduzem a estética de feiras japonesas, enquanto outras apresentam artigos personalizados ligados ao entretenimento *pop* e *hobbies*.

Figura 8 - Banca de vendas no evento, produtos japoneses



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Para a realização desta pesquisa, foram acompanhados diversos eventos na cidade de Manaus, no período de 2024 a 2025, dedicados tanto à cultura *pop* quanto às tradições do Japão. Entre eles, destaca-se o *Jungle Matsuri*, por reunir de forma mais evidente diferentes práticas culturais e, especialmente, por valorizar a participação da comunidade de descendentes

japoneses. Nesse evento, as atividades foram acompanhadas ao longo de dois dias, em 27 e 28 de setembro, com observação dos fluxos, interações, dinâmicas e a realização de entrevistas.

A decisão de relatar minha participação direta no evento justifica-se pela compreensão de que o pesquisador é, também, um instrumento da pesquisa. Durante o trabalho de campo, percebi que a “vestimenta comum” criava um distanciamento entre mim e os interlocutores, dificultando a abertura necessária para os relatos. Assim, a escolha por vestir-me de forma semelhante aos participantes não foi apenas estética, mas uma estratégia metodológica de aproximação.

Durante as primeiras abordagens, identificou-se a necessidade de simplificar o termo de consentimento, a fim de facilitar a compreensão dos participantes, considerando que muitos se encontravam envolvidos nas atividades do evento. Nesse dia, foi possível realizar apenas uma entrevista, em parte devido ao fluxo intenso e ao ritmo acelerado do evento, o qual demandava perguntas mais diretas e objetivas, respeitando o tempo e a disponibilidade dos participantes.

Além das atrações voltadas para o universo de *animê*, o evento também contou com salas temáticas dedicadas a elementos da cultura tradicional japonesa. Entre elas, destacava-se um espaço reservado à exposição de *bonsais* e uma área inspirada no *Tanabata*, onde um bambu decorado com *tanzaku* — pequenos papéis coloridos nos quais os visitantes escrevem desejos. Permitia ao público participar simbolicamente desse costume japonês.

Figura 9 - Imagem de um desejo escrito em ideograma japonês e traduzido como “Amor”



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Além disso, havia uma sala dedicada à divulgação de oportunidades acadêmicas, na qual estiveram presentes o cônsul-geral adjunto do Japão, Akira Suzuki, o Prof. Dr. Jonas Gomes da Silva e bolsistas dos programas MEXT e JICA. Nesse espaço, os visitantes recebiam informações sobre bolsas de estudo e possibilidades de intercâmbio para formação e pesquisa no Japão. Também foram apresentados materiais e orientações sobre o site Ame o Japão, que reúne informações atualizadas sobre estudos, cultura e programas de bolsas oferecidos pelo governo japonês.

Outra área do evento foi organizada como um pequeno espaço expositivo, remetendo a um museu dedicado à presença e à herança japonesa no Amazonas.

Figura 10 - Banners sobre a memória dos imigrantes japoneses, evento é sobre os 130 anos de amizade.



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Um dos setores do evento foi transformado em uma área de exposição focada nas recordações da chegada dos imigrantes japoneses ao Amazonas. A mostra incluía itens como banners intitulados “*Memórias em Foco: Imigração japonesa no Amazonas pós 2ª Guerra Mundial*”. Nesses painéis, o público podia visualizar fotografias antigas, registros de famílias e ilustrações dos navios que transportaram esses imigrantes para a região. Essencialmente, esse espaço funcionava como um pequeno museu, utilizando recursos visuais para narrar a jornada dos japoneses no estado, permitindo aos visitantes uma imersão na história e na formação da comunidade nipo-amazônica.

Figura 11 - Espaço expositivo com utensílios e livros pertencentes aos primeiros imigrantes japoneses em Manaus.



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

No evento, a professora Linda Midori Tsuji Nishikido, pesquisadora da história da imigração japonesa no Amazonas, marcou presença de uma forma que aproximou passado e presente. Ao lado de sua família, organizou uma exposição com objetos e roupas da época da colonização japonesa em Manaus. Durante o festival, também realizou o lançamento de seu livro *Imigrantes Japoneses no Amazonas*, no qual registra relatos, práticas culturais e trajetórias que ajudaram a formar a comunidade nipônica na região.

Figura 12 - Linda Midori Tsuji Nishikido lançamento de seu livro i Imigrantes Japoneses no Amazonas.



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Durante o segundo dia de acompanhamento do evento, optei por utilizar vestimentas temáticas e portar apenas os documentos essenciais, os quais foram simplificados para agilizar

a coleta de assinaturas. Nesse dia, foi possível realizar as demais entrevistas, observando-se uma receptividade significativamente maior por parte da comunidade *cosplay*.

Figura 13 - Espaço do palco principal.



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Essa experiência dialoga com as reflexões de Christine Greiner no texto *As primeiras estratégias de circulação da informação*, ao compreender o corpo não como um elemento isolado, mas como parte indissociável do ambiente. Para a autora, corpo e meio constituem um mesmo campo de forças, no qual gestos, aparências, afetos e presenças operam como formas de comunicação.

Nesse sentido, a escolha das vestimentas e a adaptação da postura atuaram como estratégias corporais de interação, favorecendo o fluxo de diálogos com os interlocutores. A circulação da informação no contexto dos eventos de cultura *pop* não ocorre apenas por meios formais ou discursivos, mas também por meio do corpo em performance, que comunica, legitima presenças e estabelece relações de confiança dentro de um ambiente transcultural e comunicacional.

Tem-se, portanto, um processo que se estende por muitos séculos. O que mostram as quatro histórias organizadas por Mattelard é a arqueologia dos saberes da comunicação não pode ser restrita aos “objetos da comunicação”, aos chamados “meios de comunicação”, mas nasce fundamentalmente dos processos de mediação (ações pensantes), entre o corpo e o mundo, estabelecendo uma rede complexa de relações. (Christine Greiner, 2005, p.53).

Na arqueologia do saber sobre a comunicação, o sociólogo Armand Mattelart destaca que o ambiente deixa de ser entendido como um cenário externo ou neutro e passa a integrar ativamente o processo comunicacional. O corpo, em constante troca com o mundo, utiliza-se de símbolos e estímulos, bem como das relações das quais faz parte, para que a experiência

ganhe pleno sentido. Essa perspectiva é reforçada pela fala de Guilherme W. F. Barros, especialista em eventos e na cena *geek* em Manaus, ao ressaltar que:

Nossa, eu comecei trabalhando com eventos na parte de organização e como *staff* desde 1999, quando teve o primeiro evento *geek* em Manaus. Esse evento foi realizado por algumas amigas nossas, integrantes do *Shōjo Clube*, que hoje já não existe mais. Depois disso, participei de eventos como o *Bakudan* e o *Anime Jungle*. Com o tempo, resolvi criar o meu próprio evento, o Universo *Geek* Museu, e, a partir dessa experiência, fundar a Casa *Geek* 42. (Guilherme W. F. Barros, 2025).

Guilherme W. F. Barros destaca sua vivência em um dos primeiros encontros oficiais de Manaus. Na época, não se tratava de uma iniciativa de grande porte, mas relata que o convite partiu de algumas amigas, integrantes de uma revista, que chamaram para organizar a um movimento voltado para o *animê/geek* na capital amazonense. Atualmente, sob o nome artístico Guilherme Lestart, o profissional é referência na produção desse segmento na cidade. Além disso, sua participação em festivais fora do Amazonas permite que ele atue como um articulador cultural, trazendo materiais e conceitos inovadores para o aprimoramento de seus projetos locais.

Figura 14 - Guilherme Lestart produtor de eventos.



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

A festividade ocorre no Palacete Provincial, localizado no centro histórico de Manaus, em frente à Praça Heliodoro Balbi. O cronograma abrange desfiles e concursos de *cosplay*, enquanto a própria instituição museológica sedia diversas atividades, como salas de jogos, espaços para palestras e rodas de entrevista. Entre as práticas observadas, destaca-se o *swordplay*, modalidade em que os participantes utilizam vestimentas medievais para simular

batalhas com armamentos cênicos. Em edições anteriores, a programação incluiu também exposições de jogos, abrangendo desde tabuleiros manuais até consoles eletrônicos da década de 90. Além de sua atuação como organizador, Guilherme Lestart integra uma banda, reforçando sua multifuncionalidade no cenário artístico.

Sobre a banda, ela é formada por amigos que eu já conhecia. Um dia surgiu a ideia: “vamos fazer um teste, ensaiar”, e no primeiro ensaio já estavam tocando comigo. Eu já vinha de outra banda chamada Jūppongatana. Estamos juntos desde 2012 até hoje, tocando músicas de *animê* e tentando levar alegria para a galera que curte esse universo. (Guilherme W. F. Barros, 2025)

As sonoridades que compõem a atmosfera de *animê*, *rock* e outros gêneros musicais atuam como elementos centrais na construção do ambiente comunicacional dos festivais de cultura *pop*. Conforme o relato de Guilherme W. F. Barros, a formação de sua banda a partir de vínculos de amizade e vivências compartilhadas evidencia o caráter coletivo e afetivo dessa prática artística.

Sob essa ótica, Christine Greiner busca compreender os caminhos da corporeidade e da comunicação para além das fronteiras biológicas, observando um sistema que Jean-Jacques Rousseau denomina “corpo político”. Nesta concepção, voltada à economia pública ou anatomia política, o organismo deixa de ser uma unidade isolada para integrar uma estrutura coletiva. Nessa mesma linha, a visão de William Petty distingue a existência entre o corpo natural e o corpo político, sugerindo que as ações conjuntas no espaço público (tais como as performances musicais e o *cosplay*) dão forma a essa construção social e simbólica no contexto amazônico.

Corpo natural e o corpo político. A moeda metafórica será “a gordura” do corpo político. Ela lubrifica os movimentos dos músculos alimentando-os quando faltava o alimento, como o dinheiro ativa a economia do estado. O “estômago do estado” seria a população que vai consumir. (Christine Greiner, 2005, p.55).

Após anos de mobilização e produção artística, é possível notar a presença de incentivos governamentais, a exemplo de editais e modalidades de patrocínio. No entanto, apesar desses avanços institucionais, a legitimação efetiva dessas práticas e de seus proponentes ainda ocorre de forma lenta, não acompanhando a pluralidade e a intensidade das manifestações existentes.

Nesse cenário, compreende-se que a presença japonesa e de seus descendentes passou por processos de adaptação ao contexto local, originando sujeitos transculturais que habitam o “entre-lugares”. Tais transformações tornam-se destaque em diferentes esferas, como na culinária e nas festividades, resultando em uma profunda resignificação identitária.

Independentemente da matriz de origem, esses encontros configuram-se como territórios livres de expressão. Portanto, ao considerar a metáfora da “gordura” proposta pela autora, o apoio do poder público deve transcender o aporte financeiro, sendo necessário o reconhecimento do valor social e simbólico desses locais, bem como do impacto que produzem na construção de subjetividades e na valorização da diversidade na Amazônia.

Sob esse prisma, nota-se uma transformação e uma tradução das narrativas dos quadrinhos e animações japonesas. Por meio do imaginário, os praticantes confeccionam seus trajes agregando características próprias, o que torna cada performance uma manifestação particular. Diante dessa riqueza de detalhes, questionei Guilherme W. F. Barros sobre sua perspectiva a respeito do *cosplay*, visto que ele é um dos membros precursores dessa cena e participou ativamente da organização de inúmeros festivais.

Para mim, o *cosplay* é a arte de se divertir com o personagem, de brincar e sair um pouco daquele tédio semanal que a gente enfrenta no dia a dia. É um momento de se divertir nos eventos e de interagir com pessoas que gostam da mesma cultura que a gente. O mais interessante nisso não é ser perfeito como o personagem embora, claro, a gente queira chegar o mais próximo possível, mas o mais importante de tudo é se divertir. (Guilherme W. F. Barros, 2025).

Observa-se que os sujeitos exercem a liberdade de selecionar seus personagens e reinterpretá-los segundo a própria criatividade. O ambiente das festividades favorece o acolhimento, possibilitando o contato com diferentes modos de produção do *cosplay* e promovendo a troca de saberes e experiências entre os entusiastas. Nesse contexto, tais celebrações configuram-se como espaços fundamentais de pertencimento e construção identitária.

C. Greiner aponta que os estudos realizados “por dentro” das estruturas eram frequentemente denominados “cozinha de Deus”. Essa metáfora refere-se ao corpo físico exposto em seus detalhes funcionais, revelando as conexões e os fluxos internos que permitem à mecânica orgânica operar em conjunto com os pensamentos e reflexos.

Sob essa perspectiva, o corpo do *cosplayer* transcende a função de mero suporte para o figurino, sendo entendido como um organismo em pleno funcionamento. Ele submete-se ao esforço físico, à adaptação de movimentos, ao controle gestual e às respostas sensoriais exigidas pelo ambiente. O *cosplay*, nesse sentido, realça uma corporeidade na qual pensamento, emoção e materialidade se articulam continuamente, tornando visível a dinâmica interna da anatomia em performance.

Contudo, compreende-se que o entorno deixa de ser um elemento externo para integrar o fluxo comunicacional. É um espaço que legitima manifestações diversas, revelando um corpo que é, simultaneamente, político e sensível ao escolher suas formas de ocupação.

2.3 Identidades e identificações transculturais em *cosplayers*

O ambiente foi discutido a partir das contribuições de Christine Greiner, sendo compreendido como um espaço comunicacional e de dinâmicas sociopolíticas em constante fluxo. Seguindo essa linha de raciocínio, torna-se possível entender de que maneira a corporeidade em ação atua como produtora de sentidos e identidades.

Em sua obra, *O movimento corporal como fundamento da comunicação*, C. Greiner propõe uma reflexão sobre o corpo e o emprego de metáforas como chaves de compreensão para os processos de interação. A autora estabelece um diálogo com Émile Jaques-Dalcroze, que investiga a relação entre o dinamismo físico e o elemento sonoro. A partir da reiteração gestual em resposta aos estímulos musicais, a imagem motriz se constitui, gerando uma harmonia entre o organismo e o som.

Contudo, primeiramente compreender a identidade e o que é as identificações, com base em Stuart Hall, compreende-se neste contexto do amazonense fazer parte de eventos que promovem a cultura *pop* nipônica na região. Que a identidade é como ser amazônida, as representações de ser Manauara como as festas regionais, a tacaca, x-caboquinho, o encontro das águas, as lendas, as gírias, as toadas de boi.

Representada como primordial — “está lá”, na verdadeira natureza das coisas”, algumas vezes adormecida, mas sempre pronta para ser “acordada” de sua “longa, persistente misteriosa sonolência”. Para reassumir sua inquebrantável existência” Stuart Hall, 2016, p.53).

Enquanto a identificação remete ao sentido de “ser manauara”, as identificações de um *cosplayer* da cidade derivam dos elementos da cultura *pop* japonesa. Em um mundo globalizado, o manauara pode se sentir pertencente ao universo *animê/cosplay* porque encontra nessas práticas um modo de expressar, corporificar e ressignificar suas próprias identidades, articulando memórias afetivas, criatividade e reconhecimento social.

O corpo de um *cosplayer* não é apenas um suporte ao figurino antes de ir aos eventos, há um preparo e um treinamento para atuar, definindo quais falas e movimentos serão utilizados, tudo inspirado em um personagem de alguma ficção ou em um personagem autoral. Esse processo é, muitas vezes, acompanhado por trilhas sonoras ou performances encenadas.

Personalizar os próprios personagens para outros tipos de músicas e até cenas que o próprio indivíduo utiliza, como um personagem de “Naruto” dançando ao som de toadas regionais, demonstra essa versatilidade. O *cosplayer* constrói uma imagem motriz que organiza seus movimentos em harmonia, transformando o corpo em linguagem performática e simbólica.

Além dos *cosplayers* nos eventos, há grupos de dança como o Nippacats, que está presente em festivais voltados à cultura *pop* oriental e japonesa, além de eventos locais como o “#SouManaus”. É um grupo voltado ao *J-Pop* que teve início em 2012, com o intuito de difundir a cultura japonesa por meio da dança. Trata-se de um coletivo cujos integrantes fazem parte da Associação Nipo-Brasileira da Amazônia Ocidental (Nippaku).

Durante a preparação para esta entrevista, registramos que Lié Shishido, descendente dos japoneses pioneiros que chegaram à região amazônica na década de 50, é professora de língua japonesa e cantora. Ela participou ativamente com o Nippacats e orientou que sua filha, Emili, é uma das fundadoras deste grupo. Emili Airy Ishizawa conta como iniciou sua trajetória até integrar o conjunto.

O Nippacats foi fundado por mim e pela minha irmã; na verdade, nem chegou a ser propriamente fundado, pois surgiu de forma bastante natural. Nós frequentávamos a Nippaku desde pequenas, então, naquele momento, não éramos um grupo de dança. Éramos eu, minha irmã e duas amigas. Cantávamos por hobby, nos divertíamos com a música e com a dança, e gostávamos muito do estilo *J-pop*, que é o estilo que dançamos até hoje. Com o tempo, o formato foi mudando: realizamos uma audição e o grupo passou a se constituir como um grupo de dança, que é o Nippacats como existe atualmente. (Emili A. Ishizawa, 2025).

O incentivo familiar e cultural, somado aos meios nos quais Emili Airy Ishizawa esteve inserida, contribuiu para sua escolha em integrar um grupo com interesses em comum, ainda que, inicialmente, tais interesses estivessem relacionados apenas a um *hobby*. A relação entre ambiente e corpo, uma vez que os contatos estabelecidos tanto no âmbito familiar quanto no escolar funcionaram como estímulos para essa aproximação cultural. Nesse contexto, o *J-Pop* passou a ocupar um lugar significativo em sua trajetória, consolidando-se como uma referência importante em suas práticas corporais e artísticas.

Figura 15 - Emili do grupo Nippacats



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Essa experiência pode ser compreendida sob a ótica de Émile Jaques-Dalcroze, músico e pedagogo que desenvolveu um método voltado à compreensão musical a partir do corpo. Para Dalcroze, os movimentos corporais são fundamentais à assimilação do ritmo, pois é por meio deles que a música ganha sentido, memória e expressão na corporeidade. A repetição dos gestos, aliada aos estímulos sonoros, constrói uma imagem motriz na qual os movimentos organizam-se de forma harmônica, reforçando a comunicação entre o corpo e a sonoridade.

Figura 16 - Grupo Nippacats 2025



Fonte: Instagram Nippakuam

Nesta imagem, podemos observar que o grupo cresceu consideravelmente, utilizando vestimentas com cores harmônicas entre si. As apresentações são sempre vibrantes, acompanhadas por músicas do gênero *J-Pop*. Emili Airy Ishizawa relata que o objetivo central do grupo é a divulgação da cultura japonesa e a transmissão de alegria ao público.

O Nippacats começou com quatro amigas que gostava muito do *j-pop* e como faz parte dessa cultura, então, nós queríamos achar um modo de divulgar a cultura através de algo que a gente gosta, e sempre dançávamos desta pequena, cantava para se divertir, então a melhor forma de transmitir seria com a dança, através da dança com as músicas que a gente gosta. O grupo já tem mais de 13 anos, e aos poucos nós fomos expandindo, encontrando pessoas com os mesmos valores e querem transmitir a cultura japonesa da mesma forma que a gente. Então, hoje em dia falamos que é um grupo, mas somos uma família, com a mesma visão com o mesmo objetivo. Objetivo de transmitir alegria e energias boas, que é o maior ponto do *j-pop*, da música *pop* japonesa. Porque nem todos sabem o que é o *j-pop*. (Emili A. Ishizawa, 2025).

Assim como os *cosplayers*, as integrantes do Nippacats precisam de um preparo prévio sobre como realizarão as apresentações ou participarão dos concursos. Esses dançarinos utilizam-se dos movimentos da dança e da representação para se comunicar.

Christine Greiner ressalta que o imagético desempenha um papel fundamental no processamento das informações, estabelecendo uma mediação entre o pensamento e a ação corporal. Nesse processo, as imagens mentais organizam e orientam os gestos, permitindo que o corpo traduza percepções, memórias e intenções em movimento. Assim, o movimento

corporal não surge de forma aleatória, mas como resultado da integração entre cognição, imaginação e ação.

O despertar dos instintos motores que dariam consciência da noção de ordem e equilíbrio; e o aumento das faculdades imaginativas pelo intercâmbio entre a união íntima do pensamento com o movimento corporal. (Christine Greiner, 2005, p.61).

Assim como os entusiastas da cultura *pop*, que recorrem à imaginação para conceber ações e performances, a dança e o som gravado são utilizados como elementos fundamentais para a construção de encenações corporais. Em seu relato, Emili Airy Ishizawa aborda o significado que a dança assume em sua trajetória:

A dança é algo que faz parte da minha vida e que começou com a minha avó. Ela dançava e cantava desde jovem. Isso passou para a minha mãe, que começou a cantar em programas de televisão japonesa e a participar de audições. Então, foi algo que eu vi as pessoas da minha família fazendo, e eu cresci acompanhando isso; é como algo que a gente leva para a vida. Desde pequena, eu gosto muito de dançar, e a dança me faz sentir melhor, me permite me expressar, porque eu não sei me expressar tão bem falando sobre sentimentos. Então, a dança me ajuda a transmitir esses sentimentos. E poder fazer isso com pessoas de quem a gente gosta torna tudo ainda melhor. Além disso, é uma forma de levar a cultura para pessoas que ainda não conhecem e, para aquelas que já conhecem, possibilitar que conheçam ainda mais. Aos poucos, vamos espalhando essas energias boas e vibrações positivas para todo mundo. (Emili A. Ishizawa, 2025).

A dançarina Emili Airy Ishizawa destaca que a dança permite a transmissão de sentimentos, por meio desses momentos, ela comunica o que as palavras não conseguem expressar. Trata-se de uma linguagem corporal que utiliza o motor físico para projetar emoções e ideias, funcionando como uma ferramenta de comunicação das emoções. Essa visão converge com o trabalho de Lulu Sweigard, influente teórica do movimento, educadora somática e anatomista norte-americana, reconhecida pelo desenvolvimento do método de “Ideokinesis”. Segundo a autora, o corpo humano começa a aprender padrões de movimento desde o nascimento.

Em termos de percepção, aos poucos torna-se claro que no momento em que a informação em de fora e as sensações são processadas no organismo, colocam-se em relação. É quando o processo imaginativo se desenvolve. Assim, a história do corpo em movimento é também a história do momento imaginado que se corporifica em ação. Os diferentes estados corporais modificam o modo como a informação será processada e o estado da mente pode ser entendido como uma classe de estado funcionais ou de imagens sensório-motoras com autoconsciência. Estes estados são gerados o tempo todo, mas nem sempre podem ser detectados visivelmente. (Christine Greiner, 2005, p.64).

Graham Brown em suas pesquisas, o cérebro depende somente de informações externas para criar a percepção. Mas que depende dessas informações para agir conforme o contexto. “só pode ser compreendido no trânsito entre o dentro e fora do corpo” (C.Grainer, 2005, p. 64).

No estudo do pensamento como movimento, conforme proposto pelo neurocientista Rodolfo Llinás (1989), os processos evolutivos e os movimentos corporais ocorrem a partir de eventos rítmicos que perpassam o sistema neurológico. Esses eventos consistem em mensagens em trânsito, responsáveis por articular a relação entre cérebro e corpo. Assim, o corpo se manifesta ao transformar essas mensagens em ação, processo que R. Llinás denomina predição.

Aplicando esses estudos do corpo, as experiências de Emili Airy Ishizawa, percebe-se o cérebro como uma máquina que, ao realizar a dança, já simulou previamente o movimento e a carga emocional associada. Trata-se da materialização de um estado interno. Nessa perspectiva, o *self* é compreendido como uma representação interna de uma ação futura, mantendo o organismo em constante estado de prontidão. Desse modo, R. Llinás entende que o pensamento não é uma instância abstrata ou separada do corpo, mas um processo de internalização evolutiva do movimento.

Essa dinâmica de presença e projeção também pode ser observada na trajetória de Kamilly Dácio Marçal, influenciadora e mestre de cerimônias em festivais de *animê*, que atua diretamente com a cultura *geek* e *pop*.

Desde criança sempre gostei da cultura, porque só tinha uma televisão em casa, o pai manipulava, e todo mundo tinha que assistir o que o pai assistia e como ele assistia muito animê, eu acabei pegando isso para mim. Desde criança eu gosto, amo e não tem como fugir disso. (Kamilly Dácio Marçal, 2025).

A trajetória de Kamilly Dácio Marçal demonstra que o pensamento e a identidade constroem o *self* a partir da repetição, da memória sensível e da incorporação de vivências. Sua história mostra como as experiências corporais e afetivas, vividas desde a infância, foram internalizadas e passaram a orientar suas escolhas no universo da cultura *pop*. Para ela, o pensamento não é algo abstrato, mas uma prática fundamentada no corpo.

Na década de 1960, estudos que uniam filosofia e dança trouxeram novas formas de compreender o corpo em movimento. Christine Greiner observa que essas investigações dialogaram diretamente com a medicina, especialmente nos campos da consciência. Com isso, o corpo deixou de ser visto apenas como um instrumento de expressão e passou a ser compreendido como um sistema sensível e cognitivo.

A primeira vez que vi um *cosplay* eu me apaixonei, falei, não eu quero isso para mim. Em 2008 fiz meu primeiro *cosplay* que era de Korra (avatar *animê*), depois não parei mais. (Kamilly D. M., 2025).

Ao relatar o encantamento que sentiu ao observar os *cosplayers*, Kamilly Dácio Marçal revela o surgimento do desejo de incorporar aquela prática. Nesse momento, ocorreu uma identificação com o grupo que se concretizou em 2008, transformando sua percepção de afeto em ação.

Figura 17 - Mestre de cerimonia dos eventos de animês/geek



Fonte: Acervo pessoal

Esta fotografia, registrada antes das apresentações, demonstra que nem sempre é necessário estar integralmente caracterizado como *cosplayer*. É possível optar por apenas alguns adereços, como a peruca e a maquiagem, para sentir-se parte do grupo. Nesse contexto, perguntei a Kamilly Dácio Marçal como ela realiza as escolhas dos trajes que irá vestir.

Isso é muito aleatório, depende muito o que está em *hype*, ou o que gosto muito, ou então crio uma enquete no Instagram perguntando o que vocês querem ver no próximo, aí depende do que a galera vai querer (Kamilly D. M., 2025).

Com base em Sheets-Johnstone, o corpo pode ser compreendido como uma plataforma semântica, na qual o sentido se constrói a partir do movimento vivido. Nessa perspectiva, o corpo não é apenas um suporte físico, mas o próprio lugar de produção de significado. Após a aprovação de seus pares, Kamilly Dácio Marçal produz o *cosplay* e participa dos eventos, entretanto, ela não realiza uma performance corporal coreografada, permanecendo apenas caracterizada no palco.

Ainda que Kamilly Dácio Marçal não execute uma performance corporal no sentido tradicional, seu corpo caracterizado continua produzindo significado, tanto para si quanto para

seus pares. A escolha do personagem, a materialidade do figurino e a presença física no espaço do evento acionam um processo de reconhecimento compartilhado. Nessa perspectiva, compreender o que une os participantes nos eventos de *animê*, Kamilly destaca um ponto fundamental que vai além do simples ato de vestir um *cosplay*.

Com certeza é a cultura do *cosplay*, que une muito as pessoas, mas a cultura japonesa em si, ela não só reúne adolescentes, ela une uma comunidade que está sempre aberta para colher mais gente, isso é muito legal. (Kamilly Dácio Marçal, 2025).

Ao mencionar a cultura japonesa, Kamilly Dácio Marçal não se refere exclusivamente aos descendentes de japoneses, mas inclui todos aqueles que admiram, consomem e se identificam com essa estética. Nesse sentido, os eventos de *animê* configuram-se como espaços de inclusão cultural, nos quais o pertencimento é construído a partir do interesse compartilhado, do afeto e da convivência, e não estritamente da origem étnica.

Percebemos que o corpo é um importante transmissor de significados e que o ambiente influencia diretamente as experiências e formas de expressão do indivíduo. Nos eventos de *cosplay*, esse ambiente favorece a construção de sentidos compartilhados, estimulando o reconhecimento entre os participantes. Diante disso, questionei Kamilly Dácio Marçal sobre como ela vivencia o processo de “dar vida” ao personagem, considerando a relação entre o corpo, o espaço e a interação com o público.

O *cosplay* é o *cos*, de costume, que é a customização da roupa, e o *play* é representar o personagem. Para mim, isso é muito gratificante, principalmente quando encontramos pessoas que são muito fãs do personagem e dizem: “nossa, tá igual”. E quando a gente começa a agir como o personagem, eles gostam mais ainda; nosso coração quase explode de tanta alegria. É uma alegria que eu não sei explicar, porque é muito grande. A gente se acha, se sente a melhor bolacha do pacote. (Kamilly Dácio Marçal, 2025).

O relato de Kamilly Dácio Marçal revela que o *cosplay* funciona como um processo de transmissão cultural, no qual o figurino e a performance corporal operam como elementos reconhecidos pelo público. A reação dos fãs, ao afirmarem “nossa, tá igual”, indica o compartilhamento bem-sucedido desses signos, enquanto a atuação intensifica o engajamento afetivo.

No texto “As dramaturgias do corpo”, Gôzô Yoshimasu discorre sobre a importância de estudar os movimentos e os processos de criação de imagens. Estas são compreendidas como representações que articulam tanto o conhecimento inato quanto o adquirido. Nesse diálogo, Richard Dawkins contribui com a noção de “*meme*” — a menor unidade de transmissão cultural, hoje entendida como um signo. Já em Joseph Beuys, as performances são

compreendidas como traduções de processos internos, funcionando como uma “autobiografia simbólica” na qual memórias e afetos são externalizados pela ação artística. Após definir a natureza do *cosplay*, Kamilly também destaca como essa prática reflete sua trajetória pessoa.

Se você quer fazer *cosplay*, só faça. Não precisa ser um *cosplay* caro, não precisa ser um *cosplay* trabalhado, só precisa começar. A partir do momento que você começa, você não vai querer parar. (Kamilly Dácio Marçal, 2025).

O depoimento de Kamilly Dácio Marçal reforça o caráter acessível e processual do *cosplay*, deslocando o foco da exigência técnica para a experiência do fazer. Ao enfatizar o início da prática, sua fala destaca o *cosplay* como um espaço de experimentação, no qual o envolvimento corporal e afetivo antecede a complexidade estética. Assim, o ato de “começar” torna-se fundamental para a construção do pertencimento.

Em *As dramaturgias do corpo*, Gôzô Yoshimasu discorre sobre a importância de estudar os processos de criação de imagens, compreendidas como representações que articulam conhecimentos inatos e adquiridos. Essa ideia dialoga com o pensamento de Antônio Damásio, que destaca que todo símbolo concebível se configura como uma imagem, na qual os sentimentos também participam de sua constituição. Para Yoshimasu, estudar o corpo em movimento significa observar como o sentido é criado, e não apenas representado.

Dessa forma, o corpo *cosplay* passa a operar como um corpo dramático, construindo uma narrativa expressa por meio de seus movimentos. Tais informações corporais revelam identidades e modos de identificação no ambiente dos festivais. Portanto, a análise desses corpos em eventos de *animê* permite compreender processos identitários que se constituem em um meio ativo. O universo *cosplay* torna-se um espaço de pertencimento onde as práticas, seja o vestir-se, o interpretar ou o simples comparecer, configuram-se como formas essenciais de comunicação.

Trata-se de uma comunicação que se estabelece principalmente por meio do corpo e da imagem. Para ser *cosplay*, não é necessário possuir descendência japonesa nem se declarar japonês. Muitos jovens que participam desses eventos não fazem parte da comunidade nipo-brasileira, sendo amazonenses que admiram e se identificam com a cultura *cosplay* e *otaku*. Além disso, mesmo entre aqueles que possuem descendência japonesa, como no caso de Emili Airy Ishizawa, a forma de participação e interpretação não corresponde diretamente às danças ou práticas tradicionais do Japão. Essas expressões corporais e performáticas configuram-se, portanto, como manifestações de uma cultura híbrida, construída a partir de ressignificações e cruzamentos culturais. Nesse contexto, o corpo *cosplay* vai além da verbalização e do simples

estar no ambiente característico, transformando-se em um elemento constitutivo da identidade do sujeito.

CAPÍTULO 3 – O CORPO COSPLAY E OS PROCESSOS DE IDENTIFICAÇÃO NA CULTURA POP NIPO-AMAZÔNICA

3.1 Processos de transculturalidade no *cosplay*

Este capítulo analisa a transculturalidade e o estudo do corpo a partir dos eventos de cultura *pop* japonesa em Manaus, observando como esse fenômeno se manifesta no cotidiano e nas vivências dos praticantes de *cosplay*. O foco é sobre a transculturalidade enquanto fenômeno vivido, busca-se compreender a transculturalidade como uma prática incorporada, percebida na linguagem, nas escolhas estéticas, nos processos de criação e, sobretudo, no corpo em performance.

No Amazonas, a tradição cultural possui raízes que antecedem a chegada das influências midiáticas globais. Desde meados dos anos 60, a cultura popular amazonense ganhou projeção nacional com a consolidação dos bois de Parintins, cuja estética, musicalidade e performance passaram a integrar o imaginário cultural do estado. Na capital, essa presença se reatualiza por meio do *Boi de Manaus*, que se tornou amplamente conhecido e celebrado.

Logo, os manauaras passaram a conquistar esse reconhecimento a partir das expressões do *Boi de Manaus*, que articula elementos das culturas negras, ribeirinhas, indígenas e quilombolas. Com isso, a consolidação da cidade de Parintins no cenário cultural brasileiro também está relacionada à adaptação e ao cultivo da juta no território amazônico. Essa história dos japoneses no Amazonas é incorporada na composição das alegorias dos bois.

Contudo, o contato inicial dos manauaras com o *pop* japonês ocorre ainda na infância em meados dos anos 80, ao assistir desenhos japoneses transmitidos na televisão aberta ou ao folhear um mangá compartilhado por amigos. Para outros, o encontro se dá quando alguém apresenta uma obra específica, uma trilha sonora marcante ou os próprios eventos de *animê* que circulam na cidade.

Em qualquer desses caminhos, o que está em jogo não é apenas o consumo de produtos culturais estrangeiros, mas a incorporação dessas referências ao cotidiano.

Muitos participantes frequentam os eventos ou encontros de *animê* movidos pela curiosidade, pela vontade de “ver como é” ou simplesmente pela sensação de familiaridade que esses espaços despertam. Para grande parte deles, as músicas temas, as imagens, os figurinos e

até a presença de personagens conhecidos funcionam como gatilhos de memória, evocando a infância e o primeiro contato com essas obras.

A transculturalidade quando observada no cotidiano deixa de ser apenas um conceito e se revela como prática ativa. No caso do *cosplay*, essa dinâmica pode ser percebida desde as palavras que circulam entre os fãs até as criações estéticas e performáticas. Um exemplo desse movimento é o próprio termo “*animê*”. No Japão, *anime* é simplesmente a animação em geral, mas no Brasil essa palavra é ressignificada para nomear especificamente as animações japonesas, em meio acadêmico é mais aceito esse termo desta forma “*animê*”. Já em Portugal, preserva-se o acento tônico final “*animé*”, respeitando a fonética original e mantendo o termo para produções de origem nipônica.

Outro ponto que devemos observar é que na transculturalidade a ideia de cultura não fica presa ao “sangue” ou ancestralidade biológica, mas uma cultura que transita. Em Manaus os jovens amazonenses cresceram assistindo os desenhos japoneses, que na época não eram reconhecidos como *animê*, apenas desenho infantil. Essas crianças manauaras inspiraram-se em personagens e formaram suas referências brincando, assistindo a *animes* e jogando com mídias nipônicas.

Do mesmo modo, o *Boi-Bumbá* incorporou em suas alegorias e narrativas homenagens à imigração japonesa, celebrando sua contribuição histórica no cultivo da juta e no desenvolvimento econômico regional. Também são convocados alguns componentes dos bois e estes como participantes dos eventos *animê/geek*, tal como vemos no evento Matsuri em 2024 na imagem:

Figura 18 - Lié Shishido e os dançarinos do caprichoso em 2024



Fonte: Instagram oficial Jungle Matsuri

A partir dos relatos é possível compreender a transculturalidade sob a perspectiva dos próprios sujeitos, destacando como as influências da cultura *pop* nipônica são assimiladas e ressignificadas em suas trajetórias no contexto manauara.

Kamilly Dácio Marçal explica ter iniciado seu interesse pelo universo japonês a partir do convívio com o pai. Ao assistir às produções que ele apreciava, Kamilly não apenas consumia um produto, mas herdava um repertório de gostos e referências. Esse exemplo demonstra que a transculturalidade em Manaus opera também por meio de laços familiares e afetivos. O *cosplay* no Brasil não é o mesmo que no Japão, nem precisa ser. O híbrido é constitutivo.

Da mesma forma, o trânsito cultural que permeia o *cosplay* não se manifesta como uma imitação imperfeita, mas como uma prática inventiva. Inspirados por personagens japoneses, os *cosplayers* amazônidas operam uma constante negociação de referências, adaptando materiais disponíveis na região.

Essa adaptação é um mecanismo transcultural como se observa na prática do *cosmaker* Péricles Rocha Filho. Em entrevista, ele descreve sua atividade como um desafio pessoal de construção. Longe de buscar uma reprodução mecânica, Péricles prefere fabricar as próprias armas cênicas e acessórios, adaptando-os ao seu gosto e à sua criatividade.

Nos concursos, o objetivo é aproximar-se ao máximo da estética e da atitude do personagem original. Para Péricles R. F. essa dedicação materializa-se na construção de objetos cênicos, a meta é alcançar a maior fidelidade possível, convertendo o esforço técnico em reconhecimento artístico. Da mesma forma, Kamilly D. M. enfatiza a importância dessa legitimação externa. Quando a comunidade *cosplay* valida a performance, comparando a semelhança entre o praticante e o personagem.

A cultura *pop* funciona como uma porta de entrada. Como aponta Kamilly D. M. a cultura *pop* japonesa não reúne apenas adolescentes, mas revela uma comunidade acolhedora. Ela faz referência à presença de japoneses e descendentes em Manaus, ressaltando que os eventos são organizados também para que o público conheça, participe e se aproxime.

Emili A. I. enquanto integrante da comunidade japonesa de Manaus reafirma que por meio da cultura *pop* e da dança, busca ampliar o conhecimento do público sobre uma herança cultural presente na cidade desde a geração de sua avó. Sua atuação demonstra o papel dessas práticas como formas de transmissão cultural, capazes de tornar visível uma tradição que se mantém viva e em constante ressignificação no contexto manauara.

Contudo, os eventos de *animê* não somente de *cosplayers* voltados para a cultura japonesa, encontra-se personagens de jogos chineses, coreanos, europeus ou até criações autorais que convivem no mesmo espaço.

Além disso, surgem também criações que reinterpretem personagens de *memes* da *internet*, ampliando mais o repertório presente nos eventos. Esses exemplos evidenciam que o *cosplay* deixou de ser uma prática exclusivamente associada ao universo “japonês”, passando a configurar-se como um espaço global, sem perder a essência nipônica.

Outro movimento transcultural importante é o musical. Nos eventos de *animê* em Manaus, destaca-se a presença da banda *Kyuubi*, cujo vocalista é Guilherme W. F. B. A banda é composta por artistas locais e formada inteiramente por brasileiros, apresentando repertórios de *anisongs*, aberturas de *animê* e músicas do universo *pop* nipônico. As canções são em japonês e português brasileiro.

Figura 19 - banda *Kyuubi*



Fonte: Instagram oficial da banda

Além disso, a gastronomia também se manifesta de forma transcultural nesses espaços, uma vez que o próprio sushi comercializado nos eventos frequentemente se distancia da receita tradicional japonesa, incorporando ingredientes como o *cream cheese* em adaptação ao paladar brasileiro. Além disso, as barracas oferecem sanduíches e sucos preparados com frutas locais e refrigerantes, adaptando a culinária em processos de hibridização cultural.

A transculturalidade também se materializa na configuração do ambiente, onde a diversidade sonora e a organização dos espaços físicos revelam um diálogo entre diferentes nações. Exemplos disso são as áreas dedicadas ao *K-pop* sul-coreano e aos jogos eletrônicos de diversas origens, que coexistem harmoniosamente. Um símbolo marcante dessa hibridização é

a árvore de bambu onde se pendura *Tanzaku*, embora represente uma tradição japonesa específica do festival *Tanabata Matsuri*, ela é ressignificada e adaptada para o contexto local.

Em suma, a análise da transculturalidade no contexto do *cosplay* em Manaus revela que a identidade nipo-amazônica não é um estado fixo, mas um processo em constante mudança. Como demonstrado nos relatos de Péricles, Guilherme, Emili e Kamilly, o “ser *cosplayer*” em Manaus dissolve lentamente as barreiras da hereditariedade biológica para se fundamentar na memória afetiva, nas traduções de termos e nas múltiplas formas de identificação cultural. Essa transculturalidade se dá através da mistura, percebemos que não há uma barreira entre a cultura manauara e a cultura que vem de origem japonesa.

3.2 O Corpo como movimento de traduções

Após identificar a transculturalidade no *cosplayer* manauara e nos espaços interno e externo onde circulam, passamos a analisar o corpo e seus movimentos como forma de comunicação. Logo, nesse contexto, o corpo não é apenas um suporte passivo para a vestimenta, mas um território entre culturas.

O corpo do *cosplay* manauara atua em um território marcado por um clima quente e úmido, com temperaturas que podem alcançar 40°C. Esse contexto ambiental interfere diretamente na prática do *cosplay* na cidade, exigindo reparações constantes. O calor excessivo faz com que maquiagens derretam rapidamente, o suor desfaça pinturas e detalhes faciais, e armaduras ou roupas pesadas comprometam o conforto e até a capacidade de movimento durante as performances. Mesmo nos eventos realizados em espaços climatizados, o ar-condicionado muitas vezes não é suficiente para neutralizar a sensação térmica elevada, o que ressalta os desafios específicos enfrentados pelos *cosplayers* locais.

O deslocamento do *cosplayer* em direção ao evento constitui um momento de tensão, pois, ao transitar pelas ruas, paradas de ônibus, avenidas e *shoppings*, o corpo performático causa desde o estranhamento à admiração. Se em décadas anteriores essa aparição era marcada por preconceitos, observa-se hoje um processo de normalização, no qual a sociedade manauara passa a entender que é dia de evento.

Ao escolher um personagem, o *cosplayer* busca aproximar-se esteticamente da figura representada, procurando ficar o mais parecido possível com a imagem ficcional. Observando os detalhes da roupa, acessórios, armas, o comportamento e a forma que se expressa. Há categorias nos concursos, como *cosplay* livre, desfile *cosplay*, cospobre, personagem autoral,

casual *cosplay* e *k-pop cover*, que valorizam criatividade, interpretação, performance e adaptação. Essas modalidades abrem espaço para diferentes corpos, estilos e formas de expressão, contribuindo para quebrar padrões e tornar o ambiente mais acolhedor e inclusivo.

O corpo é igualmente constituído por afetos e emoções. A *cosplayer* Kamilly Dácio Marçal relata que, ao receber reconhecimento de fãs do personagem que interpreta, sente uma emoção intensa, difícil de traduzir em palavras. Esse afeto não se restringe ao discurso verbal, mas passa pela pele e pelos sentidos, produzindo sensações de euforia. O reconhecimento externo atua como um gatilho que reorganiza o corpo em sua dimensão sensível, mostrando que o *cosplay* vai além da estética visual e cria uma experiência afetiva, essencial para os processos de identificação.

Na mesma perspectiva, Emili Airy Ishizawa, integrante do grupo Nippacats, afirma que a dança, praticada desde muito jovem, é sua principal forma de expressão. Por meio do movimento corporal, ela comunica emoções, experiências e modos de sentir que nem sempre se traduzem em palavras, reforçando a dança como linguagem sensível e afetiva.

O corpo *cosplay* passa por um processo de seleção das informações que recebe, em vez de apenas decodificá-las de forma passiva. Atua como um filtro sensível que escolhe quais elementos serão incorporados e quais serão utilizados ou ressignificados. Esse movimento demonstra que o corpo não é um receptor vazio de dados globais, mas um agente que processa informações com base em suas próprias vivências.

Quando falamos de corpo e ambiente, compreendemos que as políticas públicas culturais também fazem parte dos modos de existir desses sujeitos. Reconhecer os eventos *cosplay* como componentes da cultura de Manaus exige observar se há apoio financeiro destinado à suas realizações, pois a presença ou ausência desses incentivos impacta diretamente a participação do público, a estrutura dos eventos e o fortalecimento da comunidade. Embora existam editais que contemplem iniciativas da cultura *pop* e do universo *cosplay*, eles ainda são poucos e insuficientes diante da demanda e da diversidade dessas práticas.

Com pouco reconhecimento dos eventos pode levar à percepção equivocada de que a cultura *pop* nipo-amazônica é um fenômeno isolado, não um elemento constitutivo da identidade cultural da cidade. Entretanto, a continuidade dos eventos e a persistência das produções independentes desafiam esse olhar, impulsionadas por estratégias de divulgação e pela realização constante de atividades culturais ligadas ao universo *geek* e *cosplay*. Com o apoio das instituições públicas e privadas, cada ano esses eventos ficam mais reconhecidos e gerando trabalhos.

Nesse contexto, o corpo também pode assumir uma dimensão de manifestação. A *cosplayer* Diana P. A. relata ter criado um personagem autoral para denunciar a poluição ambiental e chamar atenção para os impactos da degradação do meio ambiente. Nos estudos sobre o corpo, a criação e a reinterpretação de personagens autorais constituem formas de comunicação que ultrapassam a dimensão estética. Por meio do *cosplay*, o indivíduo transmite mensagens a outros sujeitos enquanto expressa seus valores, posicionamentos e ideais políticos, utilizando o corpo como meio de enunciação e intervenção. Ao mesmo tempo em que se vai identificando, isto é, criando identificações de pertencimento, conforme em Stuart Hall (1991).

O indivíduo que recorre a recursos de modificação corporal, como perucas, tatuagens, roupas personalizadas e outros elementos, já exerce um ato político. Como afirma Christine Greiner (2005) “o corpo muda de estado cada vez que percebe o mundo”. Cada modificação corresponde a um significado, essa prática desafia normas vigentes de aparência, comportamento e ideais impostos por uma cultura que dita padrões de normalidade. Nesse sentido, torna-se necessário “fazer da vida um exercício político de produção sónica e partilhamento do saber” (Christine Greiner, 2005, p.123).

Os eventos de *animê* configuram-se como espaços de abertura para a expressão de identidades que, no cotidiano, poderiam ser alvo de estranheza.

O que eu mais gosto é o público, das pessoas que tiram as fotos, as pessoas que te admiram, as pessoas que admiram o seu *cosplay* e se inspira em você para poder fazer novos personagens, isso é mais um motivo para continuar no ramo (Bruno S. Rivelino, 2025).

Observarmos a perspectiva do *cosplayer* e *cosmaker* Bruno de Souza Rivelino, percebemos que a motivação para a performance reside no reconhecimento de seu trabalho diante do público. Esse reconhecimento externo transforma o *cosplayer* em um ponto de referência, onde o seu corpo não apenas representa um personagem, mas serve de inspiração para que outros também iniciem seus processos de criação. Essa dinâmica reforça a ideia de que o evento em Manaus é um espaço de sociabilidade.

Figura 20 - Foto de Bruno performando Urokodaki Sakonji, do anime e mangá *Demon Slayer* (*Kimetsu no Yaiba*)



Fonte: Arquivo pessoal - 2025

Nesta foto, Bruno S. R. representa o mestre Urokodaki Sakonji que treina o protagonista, Tanjiro Kamado, é conhecido por nunca mostrar o rosto, usando sempre a máscara vermelha de *Tengu* (uma criatura do folclore japonês). O participante também utiliza o tecido azul com estampa de nuvens brancas, que é o padrão clássico do *jinbei* ou *quimono* que o personagem veste na obra. Quando Bruno S. R. passa por essa experiência, seu corpo se transforma. E, no olhar do outro que ele se reconhece, reorganiza suas emoções e atribui novos significados à admiração recebida. Com isso, reforça os processos de identificação com seus pares, ao ser afetado pelo reconhecimento, produz sentidos que fortalecem seu pertencimento à comunidade *cosplayers*.

As entrevistas apresentadas neste trabalho foram fundamentais para compreender o corpo e os diferentes aspectos como a participação de cada indivíduo nesses eventos, revelando histórias, afetos e motivações que os conectam ao ambiente de *animê* eventos. Todo esse processo, envolvendo o corpo, pensamento, sensações e contexto, acontece simultaneamente. O corpo *cosplayer* é, portanto, resultado do cruzamento de ideias, movimentos sociopolíticos e experiências transculturais.

3.3 Espaços identitários e as manifestações corpóreas do *cosplayer* manauara

A presente pesquisa investiga os espaços identitários e as expressões do corpo no *cosplayer* local. Com esse objetivo, utiliza as bases teóricas dos Estudos Culturais e das análises sobre a corporeidade aplicadas a essa realidade.

Primeiro ponto é que Terry Eagleton afirma que não existe uma cultura “pura”. De fato, no caso da cultura *pop* nipo-amazônica, com base na história podemos perceber que houve

diversas adaptações. Pode-se observar, por exemplo, o caso do manauara que se veste como um personagem de origem japonesa, a exemplo de um samurai, mas que em uma apresentação livre escolhe dançar *funk* brasileiro ou toadas de boi, e pós-apresentação, no local do evento consome um sushi com creme cheese – é uma dinâmica comum nos eventos em Manaus. Essa dinâmica demonstra como a cultura não é pura, como observa Linda M. Tsuji Nishikido.

Nesse espaço “entre”, no caso do *cosplayer* manauara que participa do evento *animê/geek* ao mesmo tempo transita na cultura japonesa e cultura regional amazonense. Ao observar de perto tem seus desafios particulares da região como foi mencionado anteriormente, o clima, que o *cosplayer* manauara tem que customizar ou ter o cuidado de indumentária seja mais leve e respirável.

Vale ressaltar que nos estudos do corpo, compreendemos que a experiência de cada indivíduo dentro de um mesmo espaço é única e subjetiva. De fato, o cenário do evento Jungle Matsuri seja compartilhado, as trajetórias de Péricles, Diana, Guilherme, Kamilly, Bruno e Emili revelam percepções e sentidos particulares.

Outrossim, observa-se um contraste enquanto as primeiras gerações de *cosplayers* enfrentaram diversas formas de represália e estranhamento, a geração atual após muitos desdobramentos, usufruindo de maior visibilidade e da redução de preconceitos. Como aponta Fábio Coimbra, essa nova percepção atenua os choques geracionais, permitindo que o evento se consolide a ponto de atrair, inclusive, um público de fora de Manaus. Lembramos que essas adaptações fazem parte de uma transculturalidade na perspectiva das gerações.

Nesse sentido, os estudos de Wolfgang Welsch reforçam a compreensão da transculturalidade como um processo em que inúmeros modos de vida e culturas se interpenetram ou emergem uns dos outros. No contexto desta pesquisa, diferente do pensamento de Welsch em que as culturas podem se misturar tanto ao ponto de extinguir a estranheza, compreendemos que neste momento a transculturalidade faz com que se tenha mais diálogos, mas não elimina por exemplo o preconceito tanto de dentro da própria comunidade *cosplay* quando os que ainda vêem o *cosplay* como uma futilidade.

W. Welsch afirma que os estilos de vida não são mais delimitados por fronteiras fixas, mas funcionam como elementos culturais que orbitam o indivíduo. Ponderando a transculturalidade e dos estudos do corpo, observa-se que o corpo do *cosplayer* manauara atua de forma consciente e inconsciente nesse sistema, ele avalia, seleciona e decide quais personagens interpretar e como construir sua indumentária de acordo com sua realidade.

Trata-se de um corpo sensível e miscigenado, que exerce suas escolhas estéticas e performáticas como uma forma de posicionar-se no mundo, transformando o ato de “vestir-se”

em um processo de comunicar. O *cosplayer* manauara prova que não é apenas consumidor passivo da cultura *pop* japonesa, ele se torna um agente que ressignifica referências e contribui para a construção de uma cultura própria.

O argumento de W. Welsch em que a distância geográfica atualmente não impede o acesso ao conteúdo a longas distâncias por conta das tecnologias de comunicação. Como por exemplo, atualmente um jovem em Manaus tem acesso às mesmas informações que alguém em Tóquio. Porém a realidade é diferente em vários sentidos, pois para isso precisa ter acesso facilitado de tecnologias com *internet*. E, a realidade é que nem todas as pessoas possuem essas tecnologias, ou sabem utilizar. Logo, essa realidade é utópica.

Sob outro ângulo, W. Welsch compreende que a facilidade de acesso à informação coloca tudo ao nosso alcance. A partir desse entendimento as culturas deixam de ter exclusividade sobre suas tradições e as expressões artísticas já não podem ser vistas como plenamente “típicas” ou isoladas. O que antes era restrito ao Japão, hoje é parte do cotidiano em Manaus, porém com adaptações.

No entanto, é preciso observar as adaptações locais, a cultura *pop* nipo-brasileira manifesta-se de forma distinta em cada região do país. Este trabalho demonstra que, especificamente em Manaus, essa cultura possui particularidades, moldadas pelas identificações e vivência amazônica diferente do que acontece no Japão.

Este trabalho se propõe em pensar na contemporaneidade multidisciplinar a partir da abordagem transcultural como forma de explicar as identificações, ou seja, neste caso específico, como o sujeito manauara hoje consegue transitar entre diferentes referências culturais, ressignificando a própria realidade local a partir do global.

Contudo, outro fator significativo visto nos estudos de Greiner é destaque o corpo como meio expressivo. Nas entrevistas, observa-se que, por meio das experiências de infância, dos *animes* e *mangás* consumidos nesse período e do apoio familiar, constroem-se memórias afetivas. Através do afeto, surgem pensamentos e sensações de prazer que se manifestam na participação desses eventos. Também, ao estarem nos espaços dos eventos, reforça-se o sentimento de representatividade.

Sobretudo, existe uma diferença importante entre o corpo e a corporeidade. Enquanto o corpo é a nossa base física, a corporeidade é o nosso jeito único de existir, são nossos gestos, posturas e atitudes. Para Greiner, o corpo não é apenas uma máquina, mas um organismo que aprende e se relaciona com o mundo social e político. Como cada pessoa tem sua própria história e sensações, “cada corpo é um caso particular”.

Outro ponto abordado, central à fenomenologia, é que o corpo, ao ser estimulado pelo ambiente e pelas memórias, cria respostas não verbais. Isso significa que o *cosplayer* manauara não apenas interpreta um papel, mas seu corpo reage fisicamente às sensações do evento. Como por exemplo, a sensação de euforia que o corpo arrepia ao ver um *cosplayer* que apresenta uma semelhança tão marcante.

Ele busca uma coerência interna, na qual gestos, postura e reações físicas se alinham ao que está sentindo e vivendo naquele momento. É nesse ponto que o corpo e a transculturalidade se encontram. O corpo adapta a cultura que o rodeia, processando as dimensões interna (memórias e afetos) e externa (ambiente e sociedade) simultaneamente.

C. Greiner propõe que o corpo é constantemente desafiado por suas sensações, movimentos e imaginação. Para compreendê-lo, é preciso olhá-lo como um processo vivo. O corpo não é um resultado concreto, mas sim o desenvolvimento contínuo de tudo o que vivemos e de todas as ações que realizamos no cotidiano.

No contexto do *cosplayer* manauara, esse indivíduo, com um corpo sensível e expressivo, assume o papel que na área da comunicação chamamos de “*Gatekeeper*”. Assim como um “porteiro” ou selecionador de notícias. O *cosplayer* filtra e avalia quais referências da cultura *pop* japonesa são importantes para serem transmitidas e adaptadas. Ele não apenas reproduz uma imagem, mas decide como essa informação será materializada em seu próprio corpo, adaptando-a à realidade local.

Sob essa perspectiva, é possível observar o *cosplay* em Manaus como um movimento de contracultura. Ao ocupar espaços públicos e eventos com estéticas que fogem do padrão convencional como dito que Manaus ainda tem um pensamento conservador diante de grupos que chamam de tribos urbanas, subculturas ou grupos marginalizados.

Ao ocupar os espaços da cidade, os *cosplayers* desafiam normas sociais dominantes, incluindo tradições consolidadas como o *Boi Manaus*. É interessante notar que, embora o *Boi Manaus* e o *cosplay* compartilhem o “uso da fantasia”, a recepção social de ambos é distinta, a sociedade manauara aceita o corpo fantasiado no espaço delimitado nas dependências do Sambódromo e em períodos específicos, mas estranha o corpo *cosplayer* em espaços públicos.

Um ponto fundamental a partir dos estudos de C. Greiner é que o *cosplayer* manauara pode ser compreendido como um corpo-mídia. Isso significa que seu corpo não é neutro, é como um organismo que processa, traduz e produz informações. E o evento é o espaço onde podem expressar de forma mais livre. Essa fusão entre mídia e organismo não ocorre da mesma forma para todos, porém, cada indivíduo tem suas experiências únicas. Como ressalta a *cosplayer* Diana P. A. a prática do *cosplay* apresenta diferentes níveis de envolvimento. Existem

aqueles que são mais reservados, que buscam apenas o prazer de estar presente. Por outro lado, há aqueles que são mais ativos. Em suma, o que une esses diferentes perfis no espaço do evento não é apenas a busca pelo reconhecimento, mas a sensação de afeto e de identidade em espaços híbridos e transculturais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou como objetivo analisar a cultura *pop* nipo-Amazônica de Manaus e suas manifestações de transculturalidade presentes em eventos de *animê* e compreender o processo de identificação nesses espaços.

A presente dissertação, motivada em conhecer e se aprofundar na temática da cultura *pop* japonesa no contexto Manauara, que conta a história de uma geração que na infância tiveram os primeiros contatos com as histórias fantasiosas de origem japonesa, até tornar-se participante enquanto *cosplayer* em grandes eventos promovidos na capital do Amazonas.

No capítulo 1, foi utilizado para explanar os estudos de cultura e as novas perspectivas da área, buscando compreender a hibridez e a transculturalidade como fenômenos ativos no cotidiano. Em seguida, abordou-se a trajetória de difusão da cultura *pop* japonesa e o processo pelo qual ela se tornou um fenômeno mundial, relacionando-o às dinâmicas de imigração para o Norte do Brasil, onde as festas regionais possuem forte predominância. Onde a cultura *pop* nipo-brasileira passou a ser identificada como nipo-amazônica com traços da região.

Capítulo 2, o objetivo deste capítulo aborda a transculturalidade *pop* nipo-amazônica, considerando os trânsitos da cultura e do corpo. A partir dos estudos sobre o corpo desenvolvidos pela pesquisadora Christine Greiner e das entrevistas realizadas com *cosplayers*, *cosmakers* e organizadores de eventos. Buscou-se compreender que o *cosplayer* se comunica principalmente pelo corpo e pela imagem, independentemente de descendência japonesa. A participação de jovens amazonenses, sejam ou não nipo-brasileiros. Revela práticas híbridas, marcadas por ressignificações culturais. Mesmo quem possui ascendência japonesa, como Emili, não reproduz necessariamente práticas tradicionais, mas cria formas de expressão.

Capítulo 3, este capítulo examina como a transculturalidade e os estudos do corpo se manifestam nos eventos de cultura *pop* japonesa em Manaus, mostrando que a transculturalidade é um fenômeno vivido. A análise transculturada destaca-se na linguagem com as traduções, as reinterpretações como na banda *Kyuubi* ao cantar músicas brasileiras e

japonesas e materiais mais escassos para a produção do *cosplay*, e nos processos criativos autorais.

Além disso, analisamos a realidade do corpo do *cosplayer* manauara e seus movimentos que se transformam em comunicações e compreendemos que a identidade não é um estado fixo. Sempre está em diálogo com os desafios do cotidiano, envolvendo tanto as experiências climáticas, quanto o pouco reconhecimento do próprio estado para a realização dos eventos, enfrentando uma sociedade conservadora que ainda estranha o diferente, mas com um olhar de admiração pela arte de ser *cosplay* que ocupa os espaços públicos de Manaus. Então, o corpo do *cosplayer* manauara é resultado da mistura de movimentos sociopolíticos e experiências híbridas e transcultural.

A pesquisa viabilizou uma experiência prática de campo, destacando-se as entrevistas conduzidas durante o Festival Jungle Matsuri. Tal imersão revelou a perspectiva de observar de perto, as sensações de estar presente e captar as reações dos participantes ao serem questionados sobre sua atuação ativa nos eventos de cultura *animê* e *geek*.

Os registros realizados durante as entrevistas mostram o cenário do local, e com as fotografias podemos observar os trabalhos que os *cosplayers* e *cosmakers* fizeram. O cenário do evento torna-se o palco onde a cultura *pop* japonesa é reprocessada e ganha um novo olhar do público local.

Todavia, a pergunta norteadora deste trabalho é de que maneira as expressões da cultura *pop* nipo-amazônica é transculturada e como o corpo e o ambiente influenciam os processos de identificações.

Com base nesse percurso a cultura *pop* nipo-amazônica em Manaus revela que não existe pureza cultural, mas sim um processo de transculturalidade marcado por traduções e adaptações locais. Por meio da transculturalidade, ou seja, a transposição da cultura de origem a outra cultura de chegada, já bastante híbrida. Embora a informação global possa chegar até Manaus, essa passa por uma tradução. Também essas informações são filtradas pelo próprio *cosplayer* manauara. Logo, esse *cosplayer* manauara, que não é um consumidor passivo, decide o que é importante com base em seus ideais, valores e regras, assim como nos ambientes sociopolíticos por onde transita.

Nesse processo, o *cosplayer* participa ativamente da produção e reinterpretação de sua própria cultura, transmitindo dados ao utilizar seu corpo-mídia. Como propõe Christine Greiner, e faz isso a fim de materializar memórias afetivas e referências da infância em uma corporeidade sensível, podendo criar qualquer personagem. Por isso, cada *cosplayer* manauara desenvolve

uma corporeidade na qual mídia e organismo atuam em conjunto, embora essa experiência seja individual.

Em suma, esta pesquisa espera ter alcançado seus objetivos iniciais ao analisar a cultura *pop* nipo-amazônica em Manaus e compreender as nuances da transculturalidade nos eventos de *animê*, os resultados revelam que o fenômeno vai muito além da simples identificação. Compreendemos que o *cosplayer* manauara, tem suas particularidades e está em constante mudança, por conta dos trânsitos de informação e o quanto o indivíduo muda. Além disso percebemos que os movimentos de *animê/geek* presentes em cada parte do país é diferente, passa por outras dificuldades e outras traduções.

A perspectiva de uma cultura híbrida e transculturada fomenta o diálogo sobre as diferenças, ajudando a mitigar o estranhamento e o preconceito em relação ao que é novo. Embora as celebrações de *animê/geek* ainda não atinjam a proporção de manifestações mais antigas como os festejos regionais que são importantes para a cidade de Manaus. É importante reconhecer que a cultura oriental possui uma presença histórica na região.

Portanto, esta pesquisa buscou contribuir para a compreensão de processos de transculturação locais ao revelar a complexidade do corpo-mídia dos *cosplayers* e sua relevância no cenário cultural de Manaus. Os eventos de *animê* na cidade não são apenas reproduções, mas espaços de trânsito que permitem ao sujeito criar diálogos. Este trabalho de pesquisa nos levou a compreender como os conteúdos que consumimos, os ambientes onde circulamos e as traduções de culturas estrangeiras se articulam com a cultura local. Todo esse conjunto influencia as identificações e os sentimentos de pertencimento.

REFERÊNCIAS

ABREU, Martha E.; SOIHET, Rachel. *Ensino de História, conceitos, temáticas e metodologias*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. Disponível em: <https://estagioshistoriamales.unilab.edu.br/wp-content/uploads/2022/05/Ensino-de-Historia-Conceitos-tematicas-e-metodologias-Orgs.-Martha-Abreu-e-Rachel-Soihet.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2024.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESENHISTAS DE MANGÁ E ILUSTRAÇÕES. *O primeiro cosplay do Brasil*. Disponível em: <https://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>. Acesso em: 16 set. 2024.

AZEVEDO, Fábio Palácio de. *O conceito de cultura em Raymond Williams*. Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade (RICS). São Luís, vol. 3, número especial, jul./dez. 2017. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/view/7755/4806>. Acesso em: 22 jan. 2025.

BORDINI, Maria da Glória. *Estudos culturais e estudos literários*. Letras de Hoje. Porto Alegre, v. 41, n. 3, p. 11-22, set. 2006. Disponível em: https://www.academia.edu/34818419/Estudos_culturais_e_estudos_liter%C3%A1rios.

BRITO, Rebeca Rosane Nascimento. *O fenômeno otaku: uma tribo urbana em ascensão*. Monografia (Bacharelado em Ciências Sociais) — Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal - RN, 2009. Disponível em: <https://docplayer.com.br/13556175-O-fenomeno-otaku-uma-tribo-urbana-emascensao.html>. Acesso em: 22 jul. 2024.

COIMBRA, Fabio. *A ideia de cultura no contexto dos modernos discursos culturais: As contribuições de Terry Eagleton*. 2016.

CULLER, Jonathan. *Teoria Literária- Uma Introdução*. tradução Sandra Vasconcelos - São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda, 1999.

CRUZ, Ligia Conceição Oliveira. *Turismo e cultura pop. O potencial turístico do evento Universo Geek Museu para a cidade de Manaus*. 2021. Disponível em: <http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/handle/riuea/4718>. Acesso em: 29 jul. 2024.

EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. ISBN: 972-759-511-1. 1ª ed. - Lisboa: Temas e Debates, 2003. - 173 p.: il.; 24 cm. - (Memória do mundo). - Tít. orig.: The idea of culture. - Doação de Augusto M. Seabra. ano 2000.

FILHO, Sidney Soares; BEZERRA, Samuel Monteiro. *As bombas sobre Hiroshima e Nagasaki: um precedente ao terrorismo atômico*. Anais do XIV Encontro de Iniciação Científica da UNI7, v. 8, n. 1, 2018.

FRANKLIN, Ruben Maciel; AGUIAR, António Sérgio Pontes. *Cultura popular, um conceito em construção: da tradição dos românticos e folcloristas à emergência política dos estudos culturais*. História e Cultura, Franca, v. 7, n. 1, p. 238-257, jan.-jul. 2018.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. ISBN 85-224-3169-8.

GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.

HALL, Stuart. *A identidade Cultural na Pós-Modernidade*. 11ª Edição, tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guacia Lopes Louro, DP&A, Rio de Janeiro – 2006.

HITOUTUZI, Gabriel França. *Imigração japonesa na Amazônia e as mesclas culturais existentes na sociedade manauara*. Manaus, 2019. Disponível em: <http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/handle/riuea/4404>. Acesso em: 1 set. 2024.

HOMMA, Alfredo Kingo Oyama. *A imigração japonesa na Amazônia: sua contribuição ao desenvolvimento agrícola*. 2. ed. Brasília, DF: Embrapa, 2016.

JÚNIOR, Ricardo. *Música: Sorriso Resplandecente - Abertura Dragon Ball GT versão brasileira - original "Dan Dan Kokoro Hikareteku"*, composta por Izumi Sakai e Tetsurō Oda, e lançada em 1996.

JUNIOR, Helcécio Jesus. *Rumo ao “estado normal”: a política de defesa do Japão desde o fim da Guerra Fria*. 2008. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) — Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13353/13353_1.PDF. Acesso em: 14 jun. 2024.

JUNIOR, Leconte De Lisle Coelho; GONÇALVES, Gabriela Maria Ramos. *Cultura pop japonesa e identidade social: os Cosplayers de Vitória (ES)*. Revista Psicologia & Sociedade, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000300016>. Acesso em: 14 jun. 2024.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mil anos de Mangá*. Tradução Nícia Adan Bonatti. Editora Estação Liberdade. Flammarion, Paris, 2022.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/manga-o-poder-dos-quadrinhos-japoneses-sonia-bidepdf-pdf-free.html>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MICHAELIS. *Dicionário escolar da língua portuguesa*. 5. ed. São Paulo: Editora Melhoramento, 2023. ISBN 978-65-5539-688-1.

SAKURAI, Célia. *Os japoneses*. Editora Contexto, 2ª ed., 9ª reimpressão, 2024.

SATO, Cristiane A. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Editora NS, 2007.

SANTOS, André Noro. *A cultura otaku no Brasil: da obsessão à criação de um Japão imaginado*. PUC-SP, 2017.

SANTOS, Geraldine Alves dos; DOLL, Johannes; GAUDIOSO, Tomoko Kimura - *A integração cultural do japonês na cultura brasileira: A experiência da Colônia de Ivoiti* - Cadernos do programa de pós-graduação em direito. Porto Alegre, RS. Nesp. (nov. 2003), p. 53-62.

SOARES, José Eugênio. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

SUCHMACHER, Renan. *A representação da Segunda Guerra Mundial em alguns quadrinhos japoneses de guerra e sua importância para o meio*. 2015. (Jornalismo) - UFRJ.

UENO, Alessandro. “*Hallyu*”: a cultura sul-coreana causando impactos no turismo. *Jornal da USP*. 17 nov. 2023.

WATANABE, Paulo Daniel. *A reinserção internacional do Japão no pós-segunda guerra mundial*. Encontro Nacional ABRI, 2011.

WELSCH, Wolfgang. *Transculturality - the Puzzling Form of Cultures Today*. 2009. Disponível em: https://welsch.uni-jena.de/papers/W_Welsch_Transculturality.html.

ANEXOS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia –
PPGSCA



AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Autorizo a Universidade Federal do Amazonas – UFAM, suas Unidades, pesquisadores e colaboradores, a utilizarem a minha imagem, voz e nome em todo e qualquer material produzido, entre vídeos, fotografias, áudios e demais registros, capturados em 28 de setembro de 2025, durante a realização de entrevistas para fins de pesquisa acadêmica.

A presente autorização é concedida a título gratuito, definitivo e por prazo indeterminado, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionadas em todo o território nacional e no exterior, em todas as formas de divulgação, especialmente em:

- Publicações acadêmicas impressas e digitais;
- Apresentações em congressos, seminários e eventos científicos;
- Repositórios institucionais e plataformas de ensino/pesquisa;
- Registros audiovisuais vinculados à pesquisa.

Declaro que a presente autorização é firmada de livre e espontânea vontade, sem qualquer ônus para a Universidade Federal do Amazonas, não sendo devido qualquer tipo de remuneração ou ressarcimento.

Manaus, dia 28 de setembro de 2025.

Assinatura do(a) Autorizante:

Enrik Airy Ishizawa

Assinatura do(a) Pesquisador(a):

José Figueiredo de Lencastre



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia –
PPGSCA



AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Autorizo a Universidade Federal do Amazonas – UFAM, suas Unidades, pesquisadores e colaboradores, a utilizarem a minha imagem, voz e nome em todo e qualquer material produzido, entre vídeos, fotografias, áudios e demais registros, capturados em 28 de setembro de 2025, durante a realização de entrevistas para fins de pesquisa acadêmica.

A presente autorização é concedida a título gratuito, definitivo e por prazo indeterminado, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionadas em todo o território nacional e no exterior, em todas as formas de divulgação, especialmente em:

- Publicações acadêmicas impressas e digitais;
- Apresentações em congressos, seminários e eventos científicos;
- Repositórios institucionais e plataformas de ensino/pesquisa;
- Registros audiovisuais vinculados à pesquisa.

Declaro que a presente autorização é firmada de livre e espontânea vontade, sem qualquer ônus para a Universidade Federal do Amazonas, não sendo devido qualquer tipo de remuneração ou ressarcimento.

Manaus, dia 28 de setembro de 2025.

Assinatura do(a) Autorizante: Bruno de Souza Pinheiro

Assinatura do(a) Pesquisador(a): Júlio Figueiredo de Lima



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia –
PPGSCA



AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, Adriana Prado Aguiar, portador(a)
do CPF nº 088 947 684-64, autorizo a Universidade Federal do
Amazonas – UFAM, suas Unidades, pesquisadores e colaboradores, a utilizarem a minha
imagem, voz e nome em todo e qualquer material produzido, entre vídeos, fotografias,
áudios e demais registros, capturados em 27/09/25, durante a realização de
entrevistas para fins de pesquisa acadêmica.

A presente autorização é concedida a título gratuito, definitivo e por prazo indeterminado,
abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionadas em todo o território nacional e no
exterior, em todas as formas de divulgação, especialmente em:

- Publicações acadêmicas impressas e digitais;
- Apresentações em congressos, seminários e eventos científicos;
- Repositórios institucionais e plataformas de ensino/pesquisa;
- Registros audiovisuais vinculados à pesquisa.

Declaro que a presente autorização é firmada de livre e espontânea vontade, sem qualquer
ônus para a Universidade Federal do Amazonas, não sendo devido qualquer tipo de
remuneração ou ressarcimento.

Manaus, dia 27 de setembro de 2025.

Assinatura do(a) Autorizante: Adriana

Assinatura do(a) Pesquisador(a): Júlio Aguiar de Lima



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia –
PPGSCA



AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Autorizo a Universidade Federal do Amazonas – UFAM, suas Unidades, pesquisadores e colaboradores, a utilizarem a minha imagem, voz e nome em todo e qualquer material produzido, entre vídeos, fotografias, áudios e demais registros, capturados em 28 de setembro de 2025, durante a realização de entrevistas para fins de pesquisa acadêmica.

A presente autorização é concedida a título gratuito, definitivo e por prazo indeterminado, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionadas em todo o território nacional e no exterior, em todas as formas de divulgação, especialmente em:

- Publicações acadêmicas impressas e digitais;
- Apresentações em congressos, seminários e eventos científicos;
- Repositórios institucionais e plataformas de ensino/pesquisa;
- Registros audiovisuais vinculados à pesquisa.

Declaro que a presente autorização é firmada de livre e espontânea vontade, sem qualquer ônus para a Universidade Federal do Amazonas, não sendo devido qualquer tipo de remuneração ou ressarcimento.

Manaus, dia 28 de setembro de 2025.

Assinatura do(a) Autorizante: _____

Assinatura do(a) Pesquisador(a): _____

[Assinatura manuscrita]
[Assinatura manuscrita]



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia –
PPGSCA



AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Autorizo a Universidade Federal do Amazonas – UFAM, suas Unidades, pesquisadores e colaboradores, a utilizarem a minha imagem, voz e nome em todo e qualquer material produzido, entre vídeos, fotografias, áudios e demais registros, capturados em 28 de setembro de 2025, durante a realização de entrevistas para fins de pesquisa acadêmica.

A presente autorização é concedida a título gratuito, definitivo e por prazo indeterminado, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionadas em todo o território nacional e no exterior, em todas as formas de divulgação, especialmente em:

- Publicações acadêmicas impressas e digitais;
- Apresentações em congressos, seminários e eventos científicos;
- Repositórios institucionais e plataformas de ensino/pesquisa;
- Registros audiovisuais vinculados à pesquisa.

Declaro que a presente autorização é firmada de livre e espontânea vontade, sem qualquer ônus para a Universidade Federal do Amazonas, não sendo devido qualquer tipo de remuneração ou ressarcimento.

Manaus, dia 28 de setembro de 2025.

Assinatura do(a) Autorizante: Guilherme Wendell J. Barros

Assinatura do(a) Pesquisador(a): Júlia Figueiredo de Lima



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
Programa de Pós-Graduação Sociedade e Cultura na Amazônia –
PPGSCA



AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Autorizo a Universidade Federal do Amazonas – UFAM, suas Unidades, pesquisadores e colaboradores, a utilizarem a minha imagem, voz e nome em todo e qualquer material produzido, entre vídeos, fotografias, áudios e demais registros, capturados em 28 de setembro de 2025, durante a realização de entrevistas para fins de pesquisa acadêmica.

A presente autorização é concedida a título gratuito, definitivo e por prazo indeterminado, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionadas em todo o território nacional e no exterior, em todas as formas de divulgação, especialmente em:

- Publicações acadêmicas impressas e digitais;
- Apresentações em congressos, seminários e eventos científicos;
- Repositórios institucionais e plataformas de ensino/pesquisa;
- Registros audiovisuais vinculados à pesquisa.

Declaro que a presente autorização é firmada de livre e espontânea vontade, sem qualquer ônus para a Universidade Federal do Amazonas, não sendo devido qualquer tipo de remuneração ou ressarcimento.

Manaus, dia 28 de setembro de 2025.

Assinatura do(a) Autorizante:

Danielly Dário Maral

Assinatura do(a) Pesquisador(a):

Jenica Liguirado de Azeite