

 <p>ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN FAMECOS</p>	<h1>REVISTA FAMECOS</h1> <p>mídia, cultura e tecnologia</p> <p>Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 31, p. 1-15, jan.-dez. 2024 e-ISSN: 1980-3729 ISSN-L: 1415-0549</p>
<p>https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2024.1.45008</p>	

SEÇÃO: MÍDIA E CULTURA

O poder do imaginário: como as imagens da cultura pop produzem o consumo de experiência na Comic Con Experience

The power of the imaginary: how pop culture images produce experience consumption at the Comic Con Experience

El poder de lo imaginario: cómo las imágenes de la cultura pop producen experiencias de consumo en la Comic Con Experience

Leonardo Soares da Silva¹

orcid.org/0000-0003-1122-2007
lss_ufrj@yahoo.com.br

Recebido em: 5 ago. 2023.
Aprovado em: 4 fev. 2024.
Publicado em: 24 maio. 2024.

Resumo: O presente estudo deriva da etnografia da Comic Con Experience realizada pelo autor em sua tese. Nela, ele observou que este consumo ocorria graças à anterioridade afetiva, pois quanto maior era, mais os participantes suspendiam voluntariamente a descrença, maior sua imersão no evento e mais intensa a fruição consumida. A anterioridade afetiva era formada pelo conhecimento de elementos oriundos das narrativas da cultura pop e pelo afeto nutrido por eles antes do evento. Como estes elementos consistiam em imagens dotadas de sentidos compartilhados, entende-se que o imaginário coletivo tem papel fundamental no consumo de experiência da comic con. Diante desta observação, o artigo traz reflexões sobre a importância do imaginário coletivo, revelando que, como um vetor de comunhão, ele concatenava sentidos e afetos, organizando todo o ordenamento simbólico do evento, a cultura pop, e estabelecendo uma relação entre ela e a cultura visual.

Palavras-chave: consumo de experiência; cultura pop; imaginário coletivo.

Abstract: The study is derived from the Comic Con Experience ethnography carried out by the author in his thesis. In it, he noted that this consumption occurred thanks to affective anteriority, as the greater it was, the more participants voluntarily suspended disbelief, the greater their immersion in the event and the more intense the enjoyment consumed. Affective anteriority was formed by knowledge of elements from pop culture narratives and by the affection nurtured by them before the event. As these elements consisted of images endowed with shared meanings, it is understood that the collective imagination plays a fundamental role in the consumption of the comic con experience. Given this observation, the article brings reflections on the importance of the collective imagination, revealing that, as a vector of communion, it concatenated the senses and affections, organizing the entire symbolic order of the event, pop culture, and establishing a relationship between it and visual culture.

Keywords: consumption of experience; pop culture; collective imagination.

Resumen: El estudio se deriva de la etnografía Comic Con Experience realizada por el autor en su tesis. En él, señaló que este consumo se producía gracias a la anterioridad afectiva, ya que cuanto mayor era, más participantes suspendían voluntariamente la incredulidad, mayor era su inmersión en el evento y más intenso el disfrute consumido. La anterioridad afectiva se formó por el conocimiento de elementos de las narrativas de la cultura pop y por el afecto alimentado por ellas antes del evento. Como estos elementos consistían en imágenes dotadas de significados compartidos, se entiende que el imaginario colectivo juega un papel fundamental en el consumo de la experiencia comic con. Ante esta observación, el artículo trae reflexiones sobre la importancia del imaginario colectivo, revelando que, como vector de comunión, concatenó los sentidos y



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

los afectos, organizando todo el orden simbólico del acontecimiento, la cultura pop, y estableciendo una relación entre ella, y cultura visual.

Palabras clave: experiencia de consumo; cultura pop; imaginación colectiva.

Introdução

Comic con é a abreviação de comic convention, um evento de cultura pop nascido inicialmente do desejo de reunir fãs de quadrinhos em um mesmo lugar para comprá-los e vendê-los, falar sobre suas histórias e encontrar os artistas responsáveis por criá-los. De acordo com o livro *Comic-con: 40 Years of Artists, Writers, Fans & Friends*, de 2009, organizado pela Comic-Con International-San Diego, estes eventos logo cresceram e se transformaram, promovendo atrações relacionadas também a narrativas de livros, cinema, plataformas de *streaming*, televisão e games.

A maior comic con do mundo é brasileira e recebeu o nome de CCXP – Comic Con Experience. Criada em 2014 pelo site Omelete, juntamente com a Chiaroscuro Studios e a Piziitoys, ocorre anualmente durante a primeira semana do mês de dezembro, no Centro de Convenções São Paulo Expo, na cidade de São Paulo. Reúne, ao longo de quatro dias, varejistas que comercializam produtos exclusivos da cultura pop; plataformas de streaming, estúdios de cinema e de televisão, que montam estandes onde divulgam suas produções com atividades para os fãs e realizam painéis com artistas e diretores, em que exibem trailers inéditos e pré-estreias de filmes, séries e animações, em um auditório, o Cinemark Thunder. Ela também reúne quadrinistas profissionais e iniciantes, que se concentram em um espaço conhecido como Artist's Alley, onde vendem suas artes autografadas e tiram fotos com fãs. O evento possui, ainda, uma área voltada para games, outra dedicada aos criadores de conteúdo para a internet e um espaço para cosplayers.

A primeira vez em que estive na CCXP foi na edição de 2017. Como fã do evento e da cultura pop, fiquei encantado com todas as referências às narrativas de filmes, séries, livros, quadrinhos e games. Como, desde o início de minha vida

acadêmica, sempre fui interessado em estudar a perspectiva experiencial do consumo, ao participar da CCXP percebi que o evento seria um campo fértil para pesquisar a temática. Assim, ao ingressar no doutorado em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), decidi tomá-lo como objeto de minha tese, cujo objetivo principal foi entender como o consumo de experiência nele ocorria.

Um dos principais resultados do estudo foi a identificação de um construto que atuava como um gatilho para este consumo: a anterioridade afetiva. Formada pelo conhecimento prévio de narrativas de cultura pop e pelo afeto que os participantes e eu tínhamos por seus elementos, ela era responsável por nos fazer suspender voluntariamente a descrença e mergulhar no mundo criado a partir de um imaginário coletivo. Dotado de sentidos que uniam os participantes, este imaginário era constituído por um conjunto de imagens, oriundas das narrativas da cultura pop, lidas, assistidas e jogadas antes do evento, em filmes, séries, quadrinhos, livros e games. Por estarem presentes em nosso cotidiano através destas mídias, estas imagens formavam uma cultura visual.

A partir desta percepção, este artigo revisita a tese e analisa o papel do imaginário no consumo da experiência na CCXP, estabelecendo uma relação entre a cultura visual e a cultura pop. Antes, porém, descreve como foi desenvolvida a etnografia do evento.

A etnografia da Comic Con Experience

A etnografia consiste em uma contribuição teórica (Peirano, 2014). Não se trata de um detalhe metodológico, de uma caixa de ferramentas de onde são retirados "instrumentos" para observações e análises. O estudo que realizei na tese "A Comic Con Experience: uma perspectiva etnográfica" se debruçou sobre as experiências vivenciadas por mim e pelos participantes do evento e exigiu uma perspectiva teórica que abordasse diálogos e interações no campo, a partir de um processo que negociasse as visões da realidade analisada. Assim, por possibilitar

que, ao longo das interlocuções observadas durante minha participação no evento, os paradigmas discursivos fossem pautados em uma relação comunicativa verbalizada entre todos que estavam no campo proporcionando uma tessitura textualizada (Clifford, 2002), foi aplicada na pesquisa a perspectiva dialógica apresentada por James Clifford.

Além desta contribuição teórica, a tese aplica ainda o método-pensamento abordado por Janice Caiafa no livro *Aventura das cidades: ensaios e etnografias* (Caiafa, 2007). A abordagem teórica da antropóloga utiliza o regime de simpatia. A simpatia consiste em ligações formadas por afetos capazes de gerar aproximações, evitando tanto o julgamento como identificações, responsáveis pelo contágio e a confusão do pesquisador com os outros que ele observa. Portanto, não envolve se distanciar para compreender o outro, nem se tomar por este outro, mas ter algo a ver com ele, agir com ele e sentir com ele. Focado no "simultâneo" e não no "igual", este regime é marcado por uma produção coletiva, desenvolvida a partir de uma atitude constituída por uma inquietação intelectual e afetiva (Caiafa, 2007). Este "ter a ver com o outro" permitiu que eu compartilhasse com os demais participantes as paixões pela cultura pop, ao mesmo tempo em que me deixava afetar pelo campo, estabelecendo uma distância com relação ao objeto em que também não ficasse longe demais. Assim, o fato de ser fã de cultura pop e de já conhecer o evento quando iniciei a tese, não prejudicou a pesquisa, que foi pautada na observação do familiar.

Contudo, ressalta-se que isto só foi possível, porque a CCXP é marcada por uma série de agenciamentos. O regime de simpatia só pôde ser aplicado porque tudo no evento se conectava. Os participantes, os funcionários, os vendedores, os artistas do Artist's Alley e as celebridades interagem e de alguma forma estavam ligados aos produtos e aos elementos dos estandes e dos painéis que faziam referência às narrativas de cultura pop. Havia uma pluralidade de vozes e de presenças de que eu também fazia parte. Como partilhávamos as experiências e os afetos delas

decorrentes, a observação participante foi "colorida" pelo que os demais falavam e descreviam. A minha experiência também foi considerada, mas sem que houvesse algo de pessoal, e as relações estavam acopladas ao conjunto de significados correspondente à comic con.

Percebi também que, da mesma forma que nos dialogismo de Bakhtin (1997), em que há sentidos que não se originam no momento da enunciação, mas sim fazem parte de um continuum, nos agenciamentos observados não havia um sujeito inicial. Identificava apenas conexões entre as ações e paixões ao longo dos momentos em que as edições foram vivenciadas. Desta forma, nenhuma voz se destacava em relação às outras e isto foi aplicado durante as entrevistas. Busquei uma flexibilidade que transmitisse as trocas de entonações que existiam entre elas. Deixei vir interferências que suavizaram a objetividade do meu texto, cuidando para que minha voz não ficasse onisciente, ofuscando as demais. Ela se aproximava das outras por simpatia, graças a um "deixar falar" que possibilitou que cada integrante do evento abordado por mim participasse de alguma forma da construção da tese.

Cada entrevista foi literalmente transcrita, com o objetivo de fazer com que os sujeitos dos enunciados fossem também sujeitos da enunciação, de modo a transmitir para o texto a multiplicidade dos agenciamentos do campo e, assim, aplicar a perspectiva dialógica.

A presente pesquisa se baseia, portanto, na tese, utilizando muito do que foi identificado na observação participante e em 9 das 28 entrevistas que realizei. Destaco que selecionei estas entrevistas pela sua relação direta com a temática deste artigo. Assim, traz as declarações de Rafaela e Alex feitas durante o evento, e de Bruna, Bruno, Carolina, Gustavo, Maicon, Marcelo e Vitor, realizadas com data marcada pela plataforma ZOOM. Por motivos de sigilo, utilizei apenas o primeiro nome de cada entrevistado. Na tese, as entrevistas foram feitas em dois momentos, pois observei que entrevistar os participantes durante o evento era bastante desafiador, considerando que demonstravam pouco interesse, visto que

queriam aproveitar a comic con ao máximo.

O consumo de experiência na CCXP

Pereira, Siciliano e Rocha (2015) listam seis pressupostos que condicionam a ocorrência do consumo de experiência:

consumo de experiência é uma prática de consumo que implica necessária e simultaneamente os seguintes pressupostos: (1) um espaço físico ou virtual, cujo acesso pressupõe, necessariamente, alguma espécie de "preço", e que seja intencionalmente preparado para que ele vivencie sensações, emoções e impressões dentro de um tempo delimitado e pontual; (2) uma preparação ritualizada anterior; (3) uma narrativa, fragmentos dela ou alguma referência previamente conhecida; (4) a participação consensual do indivíduo ou do grupo, uma espécie de acordo tácito entre os participantes com relação à suspensão da descrença e aos aspectos lúdicos, mágicos ou imaginados que serão, naquele espaço, apresentados como "simulacro"; (5) o deslocamento de significados subjetivamente experimentados; e, finalmente, (6) que tal repertório dotado de significado tenha total correspondência com a narrativa de origem (Pereira; Siciliano; Rocha, 2015, p. 9).

Cada pressuposto foi identificado no evento. A CCXP já ocorreu tanto em um espaço físico, o Centro de Convenções São Paulo Expo, nas edições de 2014 a 2019, como em um ambiente digital, nos anos de 2020 e 2021. Em ambos os casos, o acesso era feito por meio da compra de credenciais – credenciais para quinta, sexta, sábado ou domingo; credencial para os quatro dias; credencial Epic Experience; credencial Unlock; e credencial Full Experience. Apesar de a CCXP acontecer nos primeiros dias do mês de dezembro, os anúncios da venda de ingressos eram feitos meses antes. Em 2017, por exemplo, elas iniciaram no dia 9 de maio, enquanto o evento aconteceu do dia 07 ao dia 10 de dezembro. Antes de cada edição, a organização sempre faz uma série de postagens no Facebook e no Instagram que informam sobre a abertura da venda de ingressos, além de atividades e atrações, como o início das inscrições para o concurso cosplay e a participação de celebridades.

O terceiro pressuposto também se aplica à CCXP. O evento faz referências às narrativas da cultura pop, uma cultura de consumo não apenas

de produtos, mas de significados, que envolve não somente a produção de conteúdo, mas de formatos e que possibilita a "comercialização de narrativas, imagens, sons e símbolos que estimulam sentidos e emoções transformados em franquias" (Reblin; Silva; Almeida, 2017, p. 7). Nela, o consumo é carregado de valor simbólico, repleto de hedonismo e emoção, e alimenta o imaginário através de referências a ícones que são admirados pelos indivíduos (Haddad; Nunes, 2020).

Os estandes da CCXP faziam referências a filmes, séries, games, livros e quadrinhos. Em 2014, a Fox construiu um espaço, onde os participantes podiam atirar em zumbis, como na série *The Walking Dead*. Na edição de 2016, a Bandai Tamashii fez a exposição das réplicas das 12 armaduras de ouro da animação japonesa *Os Cavaleiros do Zodíaco*. Em 2017, a Disney levou o robô BB8 de *Star War: o Despertar da Força*, que interagia com os participantes, com o mesmo carisma que a personagem tinha no filme. Na edição de 2019, foi montada uma exposição em comemoração aos 80 anos do Batman, que reuniu os batmóveis da série de televisão dos anos 60 e do filme *Batman* de 1989, dirigido por Tim Burton.

O maior auditório do evento, o Cinemark Thunder, também fazia referências às narrativas. Nele esteve presente, em 2014, o ator Jason Momoa, que fez o personagem Kahl Drogo na série *Game of Thrones*. Em 2015, a Netflix levou os atores Adam Sandler e Terry Crews para divulgar o seu novo filme *Ridiculous 6*, e a Warner Media exibiu a pré-estreia do filme *Creed: Nascido para lutar*. Em 2016, a Disney, além de levar o diretor James Gun do filme *Os Guardiões da Galáxia*, exibiu a pré-estreia da animação *Moana*. Em 2017, a Netflix levou o ator Will Smith para divulgar seu filme *Bright*, e a Disney exibiu a pré-estreia da animação *Viva – a vida é uma festa*. Em 2018, a MARVEL Studios levou artistas como Brie Larson, a Capitã Marvel, e Sebastian Stan, o Soldado Invernal; a SONY levou de surpresa o ator Tom Holland, que interpreta o Homem Aranha nos cinemas; e a Warner Media exibiu a pré-estreia do filme *Aquaman*. Em 2019, a Warner Media levou a atriz Gal Gadot,

que faz a Mulher Maravilha nos cinemas, a Netflix o ator Henry Cavil, que interpretou o Superman nos últimos filmes do herói e, a Disney, o elenco principal da nova trilogia *Star Wars* (Daisy Ridley, John Boyega e Oscar Isaac).

Fernandes e Travancas (2018, p. 56) acrescentam que, mesmo apresentando marcas de seu tempo e de seus locais de origem, os produtos da cultura pop "têm certo ar de desenraizamento cosmopolita que, ao mesmo tempo, remete pessoas de diferentes lugares a uma territorialidade comum". A CCXP, por exemplo, faz diversas referências às narrativas das animações japonesas. Além das amadurecidas da animação japonesa *Os Cavaleiros do Zodíaco*, levadas pela BANDAI Tamashii em 2016, em 2017 os dubladores de *Dragon Ball Super* fizeram um painel para falar da produção. No mesmo ano, o dublador do protagonista Son Goku², Wendell Bezerra, esteve presente como locutor da programação do evento.

As narrativas da cultura pop também são atemporais. De acordo com Costa (2017), ao integrarem o imaginário popular através das mídias, seus elementos se potencializam e passam a pertencer ao mundo. Enraizados na cultura, eles atuam como pontos de referência e parâmetros em certos contextos, atravessando o tempo e conquistando gerações.

A identificação de narrativas que remetiam ao passado produziu um sentimento de nostalgia em mim e nos demais participantes. Segundo Davis (1979), a nostalgia se refere a uma "emoção crepuscular" que permite a continuidade de uma imagem idealizada de um passado, que se simplifica na medida em que sua memória começa a se desvanecer. O autor destaca que, apesar desta idealização, as ocasiões em que nos sentimos nostálgicos acontecem no presente (Davis, 1979). Conforme explicado por Keightley e Pickering (2012), a nostalgia não é um apego do passado pelo passado, mas um desejo de se reconectar com modos de vida, com práticas e elementos

que já não são mais considerados, estabelecendo uma dinâmica entre passado e presente, em que algumas das vezes comparam-se os dois.

A nostalgia não é apenas algo sentido. Deve ser entendida como um processo ativo. É "um ato de discurso que pode potencialmente se transformar em um processo criativo pragmático", que necessita de um meio com capacidade de "nostalgizar" (Niemeyer, 2014, p. 10, tradução nossa). A responsável por este papel é a mídia. Ela atua como plataforma ao produzir espaços para a nostalgia, "participando desse processo como um rememorador nostálgico" (Niemeyer, 2014, p. 5, tradução nossa), veiculando narrativas e conteúdos e promovendo experiências coletivas e individuais. No evento, as narrativas eram oriundas de mídias como cinema, plataformas de *streaming*, quadrinhos, livros e games.

A CCXP faz referências a elementos destas narrativas que por décadas entretêm os participantes. No auditório Cinemark, foram realizados painéis com a presença de atrizes e atores que interpretaram personagens que marcaram gerações e pelos quais o público nutre grande afeto, como Edgar Vivar, o Senhor Barriga do seriado *Chaves*.

Quando falamos de nostalgia, durante sua entrevista, o participante Alex se referiu à réplica, em tamanho real, da "Máquina de Mistério", furgão usado por Scooby-Doo e sua turma no desenho de mesmo nome, produzido pelo grupo Hanna-Barbera, exibido a partir de 1969 e exposto no estande da Warner Media, em 2019:

Na CCXP, um estande que me trouxe nostalgia foi o da Warner que teve a Máquina de Mistério. Me veio logo na mente quando eu me sentava na frente da TV e assistia ao desenho – isso dos seis aos nove anos. Nossa! É surreal ver coisas numa juventude atual que remete tanto sobre o que víamos e gostávamos desde pequenos até agora já adulto (Alex, informação verbal).³

Com relação à nostalgia, a participante Bruna (informação verbal) disse: "eu lembro que o

² Son Goku, cujo nome de nascimento é Kakarotto, é o protagonista da franquia *Dragon Ball*, criada por Akira Toriyama. Goku é um Saiyajin, raça de guerreiros do planeta Vegeta que é enviado por seus pais para Terra antes de seu planeta ser destruído. Son Goku torna-se um lutador extremamente forte e defende o universo das forças do mal.

³ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo, na Comic Con Experience, em São Paulo, SP, Brasil, edição de dezembro de 2019.

que me dava nostalgia eram os estandes dos brinquedos". Já o participante Bruno relatou um momento nostálgico de que vivenciou no evento, em 2015, quando o ator Edgar Vivar, do seriado *Chaves*, esteve no palco:

Eu tive nostalgia quando o Edgar Viver apareceu, porque, assim, Chaves fez parte da minha vida por muito, muito tempo. Eu voltava da escola e estava passando Chaves. Então para mim foi nostálgico demais. Me marcou muito! A sensação que tive foi a de que como eu estivesse com a mesma idade lá de trás. Me senti acolhido, senti uma coisa no peito, como um abraço de alguém que você gosta muito. Senti como se tivesse 10 anos e tivesse chegado em casa de novo (Bruna, informação verbal).⁴

A etnografia demonstrou que, na CCXP, a nostalgia era predominantemente coletiva, pois participantes reagiam às mesmas referências do passado. Davis (1979) explica que quando os recursos simbólicos do passado produzem, onda após onda, um sentimento de nostalgia em diversas pessoas simultaneamente ocorre a nostalgia coletiva.

Através do repertório nostálgico, a mídia une os indivíduos. Entretanto, esta união não deve ser entendida apenas como fruto de um compartilhamento de lembranças. Davis (1979, p. 132) afirma que as imagens nostálgicas não vagam isoladas, mas atuam como guarda-chuvas para uma série de memórias. Assim, de acordo com o autor, as narrativas veiculadas pelas mídias no passado produzem afetos e, deste modo, as pessoas têm a capacidade de entender os sentimentos nostálgicos das outras, mesmo sem as conhecerem. Como as memórias, os afetos também são compartilhados entre os indivíduos.

Na edição de 2015, em um painel do auditório Cinemark, Maurício de Souza contou toda sua trajetória, mostrando imagens de diversas produções da "Turma da Mônica". Rafaela participou da atração e destacou a experiência emocionante.

Um outro momento marcante para mim foi também num painel da Maurício de Souza Produções, em que eles exibiram um filme pas-

sando tudo o que a Mônica Produções já tinha feito, lá do início. Isso lembrou muito da minha infância também, dos gibis, né? Eu vi muita gente do meu lado, de 30 anos, chorando. Foi emocionante e trouxe a nostalgia de quando eu lia aqueles gibis (Rafaela, informação verbal).⁵

A cultura pop, portanto, aproxima indivíduos de localidades e de gerações distintas. Costa (2017) explica que ela constrói uma rede de compartilhamento de gostos, afinidades e experiências, um referencial que permite que pessoas distantes cultuem os mesmos ídolos, valores, as mesmas histórias e músicas. No entanto, mais do que um compartilhar de gostos, esta cultura constrói, no evento, uma "territorialidade em comum", como expresso por Fernandes e Travancas (2018).

A cultura pop estabelece na comic com um partilhar e um concatenar expressos por um núcleo de sentido, um centro que promove uma relação viva e recíproca entre o evento e os participantes, remetendo ao conceito de comum, apresentado na introdução do livro *A Ciência do Comum: notas sobre o método comunicacional* (2014), de Muniz Sodré. Para o autor, esta relação é desenvolvida a partir de um território simbólico, que vincula afetos e comportamentos (Sodré, 2014), e que no evento foi formado a partir das narrativas de cultura pop.

Em sua entrevista, Carolina me falou que no painel de "Mulher maravilha 1984", com Gal Gadot, a atriz que interpreta a heroína no cinema, realizado no auditório Cinemark, em 2019, todos receberam duas pulseiras que brilhavam quando batiam nelas. De acordo com a entrevistada, "na hora que ela [Gal Gadot] subiu, ninguém teve que falar nada, já estava todo mundo de mão levantada fazendo assim [gesto de braços cruzados]. Todo mundo!" (Carolina, informação verbal).⁶ De acordo com Carolina, a reação simultânea dos participantes surpreendeu a atriz: "Aí as primeiras palavras dela que lembro assim foi 'Uau! Isso é tão bonito!' Aí eu falei 'Meu Deus!' [ela fala com empolgação]. Eu fiquei muito feliz" (Carolina,

⁴ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

⁵ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

⁶ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

informação verbal).⁷

O gesto feito pelos participantes era feito também pela Mulher Maravilha nos filmes e quadrinhos. Assim, foi o conhecimento prévio desta referência que levou à reação simultânea dos participantes no auditório, revelando que entre eles havia um comum instaurado.

Para entender como o conhecimento prévio destas narrativas se formava foi preciso considerar o que os participantes faziam com as mídias antes do evento. Neste sentido, ganha importância a ritualidade, mediação abordada no livro *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia* (2003) por Jesus Martín-Barbero.

Segundo o autor, mediações são "as articulações entre práticas de comunicação e movimentos sociais" e envolvem "diferentes temporalidades" e uma "pluralidade de matrizes culturais" (Martín-Barbero, 2003, p. 270). As ritualidades, por sua vez, são mediações que promovem gramaticidades, ou seja, a repetição de práticas sociais a partir de regras de significação e, deste modo, criam as rotinas responsáveis por tornar a ocorrência de tais práticas regular (Sifuentes; Escosteguy, 2016). Segundo Martín-Barbero (2003, p. 19), "vistas a partir das Competências de Recepção, as ritualidades remetem, de um lado, aos diferentes usos sociais dos meios [...] e de outro lado, às múltiplas trajetórias de leituras". Rossini (2010) afirma que os usos sociais dos meios e as trajetórias de leitura formam saberes a partir da memória, dos costumes e da cultura letrada, oral e audiovisual. Leal (1986, p. 48) complementa considerando que "a repetição contínua estabelece convenções e mobiliza afetos, emoções e atitudes", pois é na experiência concreta que os significados são gerados e através das vivências que ocorre sua apropriação. Assim, os usos das mídias e a repetição das práticas no cotidiano dos participantes antes da CCXP faziam com que eles entrassem em contato com as narrativas da cultura pop, conhecessem seus elementos

e desenvolvessem por eles os afetos que antecederiam o evento.

Durante sua entrevista, Carolina falou sobre o estande que mais frequentou no evento: "Eu fui três vezes no mesmo estande. Eu estava na fila e já estava maluca, porque *Game of Thrones* é a minha série favorita da vida! Era tipo um vidro gigante, com um negócio em cima e embaixo e você entrava no meio e estava escrito *Game of Thrones*." (Carolina, informação verbal).⁸ Quando ela falou que *Game of Thrones* era sua série favorita, perguntei se parava tudo no domingo para vê-la na televisão. Ela me respondeu: "todo domingo eu e o meu pai, com a camiseta igual, a gente sentava e assistia junto." E acrescentou logo em seguida: "a mesma camiseta, a camiseta do mapa, sabe? Eu comprei inclusive na comic con de 2018" (Carolina, informação verbal).⁹

Gustavo me disse que era fã das narrativas da trilogia de *O Senhor dos Anéis* e revelou ter jogado os games primeiro:

Eu comecei mais a gostar de Senhor dos Anéis pelos jogos. Ai uma vez me toquei, "Mano eu lembro que tem filmes!", ai assisti aos filmes e gostei dos filmes. Depois falei "Tem livros!". Como trabalhei na biblioteca do colégio em que eu estudava, li os três livros de "O Senhor dos Anéis". Me apaixonei mais ainda. Tanto que minha primeira tatuagem foi a árvore branca de Gondor. Então um amor pelo universo de Tolkien, né? (Gustavo, informação verbal).¹⁰

Gustavo relatou que, na edição de 2016, se esforçou para entrar no Cinemark e assistir ao painel com David Wenham, o Faramir da trilogia de filmes de *O Senhor dos Anéis*: "Eu saí às 4 horas da manhã da baixada e cheguei lá às 5 horas da manhã, na fila para entrar no auditório. Eu fui exatamente naquele dia para ver aquilo" (Gustavo, informação verbal).¹¹

É preciso destacar que além de dominar toda a trama conceitual das diversas narrativas da cultura pop, os participantes mostraram nutrir afeto por suas personagens, cujas histórias despertavam emoções ao longo do dia a dia.

⁷ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

⁸ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

⁹ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

¹⁰ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

¹¹ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

Gustavo, por exemplo, disse que era tão fã de *O Senhor dos Anéis*, que tatuou a árvore de Gondor na sua perna. Assim, além de um conhecimento prévio, as ritualidades produziam uma anterioridade afetiva.

A anterioridade afetiva é formada pela relação entre o saber e o afeto, promovidos antes da CCXP, e se revelava a partir do reconhecimento destes elementos no evento. Não apenas eles eram reconhecidos, mas também toda a carga afetiva gerada por eles em momentos anteriores.

Segundo Pereira, Siciliano e Rocha (2015), no consumo de experiência, a fruição somente pode ser consumida a partir da identificação da complementaridade fidedigna de elementos responsáveis por materializar a experiência. Portanto, a anterioridade afetiva atua como um gatilho. Desta forma, quanto mais elementos oriundos das narrativas eram reconhecidos, mais afeto era gerado durante a comic con e maiores eram o envolvimento dos participantes com o evento e a intensidade da fruição consumida por eles.

Ao acionar o gatilho, a anterioridade afetiva fazia com que os participantes mergulhassem na atmosfera destas narrativas ao longo do evento em uma forma de "ficcionalização da realidade", o que remete aos três últimos pressupostos do consumo de experiência.

A "ficcionalização da realidade" utilizada por Gomes (2007, p. 333) para definir o consumo de experiência, atua como uma "variante pós-moderna do day dreaming" (Gomes, 2007, p. 332). O "day dreaming" é um mecanismo de controle da imaginação que permite ao indivíduo criar fantasias convincentes (Campbell, 2001). Na CCXP, entretanto, ele promovia não uma fuga da realidade, mas a imersão nos mundos ficcionais da cultura pop através da suspensão voluntária da descrença.

A suspensão voluntária da descrença consiste na suspensão da capacidade crítica diante do apelo imersivo de um universo ficcional (Coleridge, 2004). Consiste, portanto, em adiar o processo habitual de incredulidade em relação a qualquer

criação de ficção (Sardo, 2012).

Conforme abordado por Fragoso (2014), há na suspensão voluntária da descrença a capacidade de se abstrair as rupturas entre o mundo real e o ficcional, possibilitando estar concomitantemente dentro e fora da ficção. Na CCXP, as rupturas entre o mundo real e o mundo representado no evento eram abstraídas.

Em sua entrevista, Maicon falou sobre como foi ver Gal Gadot: "Tipo a Mulher Maravilha estava ali na minha frente! Tipo a Mulher Maravilha, velho (risos)! Foi incrível!" (Maicon, informação verbal).¹² Quando questionado se ele era fã da atriz, ele respondeu: "Não foi nem tanto porque era a Gal Gadot. Qualquer outra que fosse a Mulher Maravilha" (Maicon, informação verbal).¹³ O participante abstraía totalmente o fato de aquela pessoa ser uma atriz e acreditava que estava diante da heroína.

Em 2017, participei de uma experiência no evento que revelou que na CCXP a suspensão voluntária da descrença era coletiva. O dublador Wendel Bezerra interrompeu a locução da programação e no microfone, interpretando a personagem Goku, pediu que todos o ajudassem a fazer a maior Genki Dama da história. Ao ouvirmos o pedido, os participantes e eu levantamos as mãos para cima. No desenho, a personagem tem um golpe em que reúne a energia de todos da Terra em uma grande bola energética chamada Genki Dama. Contudo, para isto, ela precisa que as pessoas ergam as mãos. Nós conhecíamos o desenho tão bem que o dublador não precisou pedir. Entendemos a referência e fizemos o gesto quase que simultaneamente.

A experiência descrita revela que a suspensão voluntária da descrença na CCXP era coletiva e ocorria devido ao comum instaurado no evento, tendo em vista que nossos comportamentos e afetos estavam tão vinculados pela cultura pop que reagíamos em conjunto.

Na suspensão voluntária da descrença, não apenas se cria ativamente uma crença em um mundo ficcional como se nutre a vontade de fa-

¹² Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

¹³ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

zer parte dele. Esta vontade reflete o desejo de imersão no ambiente ficcional daquele mundo. Murray explica esse desejo da seguinte forma:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. "Imersão" é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação é de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (Murray, 1998, p. 102).

Gustavo contou que em uma das edições da CCXP pôde entrar na Máquina do Mistério, o furgão do Scooby Doo: "Eu entrei na Máquina de Mistério rapidinho"(Gustavo, informação verbal).¹⁴ Quando soube, perguntei empolgado qual tinha sido a sensação, e ele confirmou a imersão, respondendo sorrindo: "me senti dentro do desenho!" (Gustavo, informação verbal).¹⁵ Maicon revelou também se sentir imerso no desenho *Dragon Ball* quando ouviu a voz de Wendel Bezerra pela primeira vez ao chegar na CCXP em 2017.

Quando eu cheguei eu tinha entrado pelo estacionamento, né? No estacionamento já era o Goku falando, o Wendel. Ai eu cheguei e falei "Ué? É o Goku?" Eu estava com a minha esposa na época e falei "É o Goku!" (disse rindo). "O Goku está nos orientando!" (Maicon, informação verbal).¹⁶

O participante reagiu à voz do dublador, alegando que se tratava de Goku, apesar de aquela voz já ter interpretado vários personagens. Esta reação ocorria várias vezes no evento revelando um deslocamento de significados subjetivamente experimentados pelos participantes.

Carolina me contou que o estande de *Black Mirror* foi responsável por fazer com que ela se sentisse dentro da série, principalmente na parte que fazia menção ao episódio da bicicleta:

No estande, a última parte era você andar na bicicleta e ganhar dinheiro e aí eu falei "Cara!" na hora que eu subi na bicicleta e o bonequinho que estava na tela fazia a mesma coisa que eu e eu podia escolher a paisagem, podia escolher tudo, né? Que nem na série! Eu falei "A gente realmente tá vivendo este episódio!" (Carolina, informação verbal).¹⁷

Portanto, a conexão com os elementos oriundos das narrativas da cultura pop representados na CCXP ocorria comigo e com os participantes, de modo que reagíamos instantânea e simultaneamente a estas referências. Durante o "mergulho" promovido pelo acordo tácito, nós degustávamos todas as emoções e sensações promovidas por estarmos imersos. As atividades experimentadas no evento, carregadas de valor simbólico, repletas de hedonismo, divertimento e emoção, levavam-nos a um deleite conjunto, manifestado como uma efervescência coletiva.

Percebe-se, portanto, que o consumo de experiência é fruto do envolvimento produzido pela anterioridade afetiva desenvolvida ao longo das ritualidades que antecediam o evento. Mas, o que fazia com que esta anterioridade afetiva produzisse a suspensão voluntária da descrença e nos levasse a imergir naquele mundo a parte representado na CCXP? O imaginário é a chave desta questão.

O papel do imaginário na CCXP

Quando liamos um livro ou quadrinho, assistíamos a uma série ou a um filme ou quando jogávamos um game os demais participante da CCXP e eu entrávamos em contato com o mundo ficcional de determinada narrativa. A partir deste momento, os elementos deste mundo passavam a fazer parte de nosso imaginário. Personagens e suas histórias integravam um conjunto de imagens, símbolos, mitos e fantasias que apresentavam forte conotação afetiva e, de acordo com Serbena (2003), integravam o campo do imaginário.

O antropólogo e filósofo francês Gilbert Du-

¹⁴ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

¹⁵ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

¹⁶ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

¹⁷ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

rand em seu livro *As estruturas antropológicas do imaginário* (1989), define o termo como um sistema que organiza, liga e confere profundidade a imagens simbólicas. De acordo com o autor, o imaginário humano é o lugar onde estão todas as imagens possíveis criadas pelo homem (Durand, 2011). Em cada edição, a CCXP fez referências a vários elementos dos mundos ficcionais oriundos das narrativas da cultura pop e, para tanto, utilizou-se de imagens, como, por exemplo, a réplica da "Máquina de Mistério" do desenho Scooby Doo, presente tanto na edição de 2014 como na de 2017, e o expresso de Hogwarts, localizado ao lado da Harry Potter Store (loja oficial do Harry Potter).

O filósofo francês Gaston Bachelard em sua obra *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria* (1998) chama atenção para o fato de que o imaginário não é apenas um grupo de imagens conhecidas a partir de uma contemplação errante ou de devaneios interrompidos. De acordo com Rocha (2016), elas atuam como uma porta de entrada para o imaginário quando construídas e significadas através da cultura. Neste sentido, conferem tanto um "suporte como um aporte" (Bachelard, 1998, p. 12), pois constituem um complexo sistema de símbolos, em que o simbólico é utilizado não apenas como forma de expressão, mas para fazer o imaginário existir (Castoriadis, 1982, p. 154). As imagens, assim, são mais que representações, tendo em vista que os símbolos atuam como veículos de significado e, como tal, carregam ideias, valores e emoções (Rocha, 2016). Quando na edição de 2019, a CCXP expôs o figurino do protagonista da série japonesa *Jaspion*¹⁸, não apenas trouxe a representação de um programa que fez sucesso no Brasil nas décadas de 1980 e 1990, na extinta rede de televisão Manchete, mas, principalmente, gerou nostalgia naqueles que acompanhavam as aventuras da personagem. Aquela roupa simboli-

zava a infância de muitos participantes, inclusive a minha, e evocava memórias responsáveis por afetos construídos naquela época. Portanto, o imaginário é fruto da anterioridade afetiva desenvolvida antes do evento e mobilizada durante suas atividades e atrações.

A ligação com o simbólico fez com que durante muito tempo o imaginário fosse considerado algo contrário ao real (Rocha, 2016). Contudo, como afirma Schutz (1979, p. 248), "a realidade significa simplesmente a relação com nossa vida emocional e ativa" e "o que quer que seja que excite e estimule nosso interesse é real". De acordo com este pensamento, é possível entender que, se obedecer a estas condições, o imaginário pode ser considerado uma forma do real. O que acontece nas narrativas não é considerado ilusório pelos participantes. Os fatos contados e representados são materializados no mundo em que vivem e ganham corpo a partir da linguagem e de convenções da cultura pop. Isto pode ser visto na declaração de Gustavo sobre a personagem Faramir¹⁹ do livro *Senhor do Anéis*: "[...] quando você lê o livro e o pai pensa que ele está morto [Faramir], dá um aperto no coração! Você vai vendo Tolkien descrevendo vários detalhes e aí você descobre que ele tá vivo e fica feliz!" (Gustavo, informação verbal).²⁰

O imaginário, portanto, é uma dimensão da realidade e, desta forma, não pode ser considerado irreal, uma ilusão ou um devaneio. Como abordado por Rocha (2016, p. 184), "não se trata de um fenômeno falso e/ ou irreal, e mesmo irracional, antes o contrário, quando visto como cultura as distinções entre razão/imaginação e/ ou real/imaginário se esvaziam".

Ao considerar que o imaginário visto como cultura faz "parte da construção da realidade social", Rocha (2016, p. 184) indica que sua existência simbólica também está ligada a práticas e a ações dos indivíduos. Legros *et al.* (2014, p.

¹⁸ Jaspion é um herói intergaláctico que recebe uma armadura metálica e armas (*espadium* laser e uma pistola a laser) de seu pai de criação, o profeta Edin. Jaspion enfrenta o exército de monstros de Satan Goss, uma criatura maligna que quer fazer da Terra o planeta dos Monstros. O herói possui veículos espaciais e sua nave mãe se transforma em um robô gigante chamado Daileon.

¹⁹ Faramir é filho do regente do reino de Gondor, Denethor II, que o pretere ao seu primogênito, Boromir. Durante a última guerra do anel, Boromir é morto e Faramir tenta se igualar à memória do irmão. Em batalha, ele é gravemente ferido. Louco, Denethor II pensa que o caçula também está morto e coloca fogo no corpo dos dois, mas Faramir acorda no meio da loucura do pai e é salvo.

²⁰ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

10) já haviam definido que através dos símbolos e de seus significados "o imaginário alimenta e faz o homem agir". Na edição de 2017, quando levantamos as mãos ao identificarmos que Wendel Bezerra estava prestes a fazer Genki Dama²¹, nos lembramos do golpe e agimos da mesma forma que as personagens do desenho animado, construindo no evento uma das cenas que fazem parte do imaginário dos fãs do anime Dragon Ball. Fizemos o gesto acreditando no que a voz de Goku nos pedia, pois, como explica o autor, o imaginário visto como cultura (neste caso, parte da cultura pop) "esvazia as distinções entre razão/imaginação e/ou real/imaginário" (Rocha, 2016, p. 184). Como acreditávamos que a personagem estava pedindo uma parte de nossa energia para formar o golpe, o imaginário promovia a suspensão voluntária da descrença.

O episódio com Wendel Bezerra representa o que observei em vários momentos: os participantes reagiam instantânea e simultaneamente às imagens dos elementos narrativos que construíam o imaginário do evento e atuavam como referências, indicando, deste modo, que este imaginário era coletivo. Segundo Maffesoli (2001, p. 76), o imaginário coletivo consiste em "uma fonte comum de emoções, de lembranças, de afetos e de estilos de vida, que atua como cimento social". Para o autor, não apenas os símbolos, os objetos e as imagens são elementos de identificação, mas principalmente as paixões que promovem, e mais que gerar identificações a partir das mesmas paixões, o imaginário coletivo é responsável por estabelecer um vínculo entre os integrantes de um grupo e o seu entorno.

Como um "cimento social", além de produzir o compartilhamento, o pertencimento e as identificações a partir das mesmas paixões, o imaginário coletivo é responsável por estabelecer um vínculo entre os integrantes de um grupo e o seu entorno. Assim, reunia os elementos das narrativas da cultura pop identificados na CCXP, concatenando os significados carregados por eles e toda a emoção que geravam nos indivíduos.

Com isso, é possível afirmar que o imaginário coletivo realizava o ordenamento simbólico da dimensão constituinte do evento, a cultura pop.

Através do imaginário coletivo, portanto, a cultura pop desempenhava o papel de território simbólico responsável por estabelecer a relação viva e recíproca observada entre o evento e os seus participantes e, assim, por vincular afetos e comportamentos ao núcleo, ao coração coletivo que, segundo Sodré (2014), corresponde ao comum. Como a instauração deste "comum" envolve um "agir em comum", a suspensão voluntária da descrença na CCXP era conjunta, ou seja, havia um "acordo tácito com relação à suspensão voluntária da descrença" (Pereira; Siciliano; Rocha, 2015, p. 9).

Se, a partir deste acordo, ocorria a imersão coletiva no evento e se quando imersos consumíamos os aspectos lúdicos, mágicos e imaginados e "degustávamos" todas as emoções e sensações geradas pelo fluxo contínuo de experiências das atividades e atrações de que participamos, é possível afirmar que o imaginário coletivo proporcionava o consumo de experiência da CCXP. Como as imagens que constituíam este imaginário iam além da representação de elementos de filmes, séries, games e quadrinhos, atuando como veículos de sentidos compreendidos simultaneamente pelos participantes e agindo como um vetor de comunhão que vinculava seus afetos e os comportamentos, parte do ordenamento da cultura pop era feito pela cultura visual.

A cultura visual constituiu-se como um campo de estudo entre os anos de 1980 e 1990. Este interesse surgiu a partir do momento em que os estudiosos vinculados aos Estudos Culturais começaram a se dedicar às imagens e às visuaisidades modernas, ao compreender que elas interferem em nosso entorno. Nesta abordagem, é importante "não tomar a visão como dado natural e questionar a universalidade da experiência visual" (Kauss, 2006, p. 107). Na CCXP, o visual estava contextualizado, pois as imagens se referiam a narrativas que geravam afeto a

²¹ Genki Dama é um golpe em que é formada uma bola energética a partir da energia (chi) cedida por todos os habitantes da Terra. Son Goku consegue catalisar toda a massa energética neste ataque de grande força, utilizado como último recurso em toda as batalhas.

partir das ritualidades que antecederiam o evento.

Segundo Jay (1996), os objetos visuais não podem ser separados de seu contexto. O autor considera, assim, que a cultura visual ultrapassa a centralidade da categoria da visão e considera a especificidade cultural da visualidade, destacando suas transformações históricas e contextualizando a visão. Mitchell (1994) complementa este entendimento ressaltando que a cultura visual se dedica ao estudo das construções culturais da experiência visual na vida cotidiana e nas mídias e acrescenta que ela também faz um apelo à imaginação, à memória e à fantasia, referindo-se ao mundo interno da visualização.

Havia na CCXP uma estreita relação entre a cultura visual e a cultura pop. Ao mesmo tempo em que a cultura pop era formada pela cultura visual, pois era representada por imagens – personagens, suas roupas, veículos, artefatos – que carregavam sentidos, o contexto da cultura visual era tecido pela cultura pop. Como afirma Da Silva (2017, p. 6), “na cultura o imaginário encontra o reservatório que o alimenta e ao qual alimentará”. A cultura visual era parte do território simbólico formado pela cultura pop, que desempenhava relevante papel no consumo de experiência promovido pelo evento.

Na edição de 2017, havia, na área dedicada às narrativas da cultura pop oriental, uma estátua de Shei Long²², o Deus dragão do anime Dragon Ball. Era grande e estava no ar, reproduzindo a forma que a personagem aparecia na animação. Maicon me contou que quando viu a estátua disse: “Nossa!”. Logo a seguir, eu perguntei o que havia pensado, e ele me respondeu “Olhei e pensei: ‘vamos fazer uns pedidos?’” (Maicon, informação verbal).²³ Na animação, ao reunir as sete esferas do dragão, Shei Long aparece e realiza um desejo daquele que o invocou. Assim, a estátua não era apenas uma representação da imagem da personagem, mas habitava o imaginário dos

participantes, carregando um sentido dado pela narrativa do desenho animado, e gerava a suspensão voluntária da descrença.

Acrescenta-se que a imagem ainda produziu nostalgia, despertada pelo afeto do participante pela animação e suas personagens:

Quando eu vi o Shei Long foi muito nostálgico! Me lembrou de quando eu chorei no dia que ele levou o Goku embora. Na época eu tinha 15 anos, trabalhava de cobrador e minha mãe gravava. Era na fita VHS eu acho, a de videocassete. Eu trabalhava e minha mãe gravava para mim. Eu chegava na hora do almoço e a gente assistia juntos (Maicon, informação verbal).²⁴

O mesmo ocorreu com o participante Vitor, ao encontrar uma estátua da personagem Yoda²⁵ de Star Wars: “Eu tenho a foto com a estátua em tamanho real do Yoda. É uma foto assim que eu adoro! Star Wars é muito a minha infância. Eu tenho uma conexão muito afetiva com Star Wars. O meu pai já tinha assistido e ele era muito fã” (Vitor, informação verbal).²⁶

Outro exemplo do papel da cultura visual no consumo das experiências promovidas pela CCXP é o cosplay, uma prática de comunicação e de significação cultural vivida por jovens (cosplayers) que se vestem e atuam como seus personagens preferidos (Nunes, 2015). No evento, os cosplays faziam com que os significados das narrativas da cultura pop circulassem pelo centro de convenções através da representação das personagens feitas pelos próprios participantes, promovendo interações responsáveis por experiências consumidas no evento. Quando viam um cosplay, os participantes identificavam a personagem, analisavam a caracterização reparando no figurino e na atuação do cosplayer, associavam-nos ao que conheciam da personagem e ao que ela significava, reagindo com euforia, elogios e pedidos de foto.

Quando solicitei ao entrevistado Marcelo que me falasse sobre os momentos épicos que ele

²² Shei Long é o deus dragão que é evocado quando são reunidas as sete esferas do dragão. Quando aparece, Shei Long concede um desejo.

²³ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

²⁴ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

²⁵ Yoda é um mestre Jedi e autoridade máxima da ordem Jedi. Yoda termina o treinamento de Luke Skywalker, iniciado por Obi-Wan Kenobi.

²⁶ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

viveu no evento, um dos exemplos citados foi a experiência com os cosplays:

Cara, eu vi um moleque que estava de cosplay de Nacho Libre²⁷. Falei "Cara que fantástico isso!". É um filme mega independente, mega independente não, né? Ele é de Hollywood, mas pouca gente viu! Não é Avatar, não é Titanic! É tipo aquela galerinha ali que assistiu! Ou quando eu tirei foto com um grupo que estava todo mundo de Caverna do Dragão. Sabe? São momentos que na hora em que você bate o olho você diz "Nossa que fantástico!" (Marcelo, informação verbal).²⁸

A participante Bruna também me contou sobre duas experiências vividas com cosplays, na CCXP:

Gente, eu quase chorei quando eu tirei foto com o cosplay do Edward Mãos de Tesoura, que é um filme que tá muito no meu coração. Eu realmente gosto muito da tristeza e de toda aquela história! Também teve o cosplay do Alan do Jumanji²⁹. Na frente da minha casa tinha uma escola de samba e meu tio falava que eram os 'Tambores que vinham me pegar!'. Quando eu vi esse cosplay voltei para os meus 12 anos e lembrei dos tambores de Jumanji (Bruna, informação verbal).³⁰

Assim, ao mesmo tempo em que o imaginário era formado pelos elementos das narrativas da cultura pop, ele concatenava significados, emoções e sentimentos referentes aos elementos dos mundos ficcionais e realizava o ordenamento simbólico desta cultura, que é a dimensão constituinte do evento.

Considerações finais

O artigo revelou que o consumo de experiência ocorria na CCXP devido à anterioridade afetiva. Atuando como um gatilho emocional, ela era responsável por fazer com que os participantes abstraíssem as fronteiras entre o mundo real e o ficcional através da suspensão voluntária da descrença e mergulhassem em uma atmosfera marcada por aspectos lúdicos e mágicos, consumindo toda a fruição promovida pela experiência.

Como definido ao longo do estudo, a anterioridade afetiva era formada pelo conhecimento

de elementos oriundos das narrativas de filmes, séries, quadrinhos e games e pelo afeto que os participantes nutriam por eles desde antes do evento. Assim, quanto mais reconhecidos, mais afetos eram produzidos, mais imersos os participantes ficavam no mundo constituído pelo evento e mais intenso era o consumo da fruição das experiências.

Os elementos referentes às narrativas eram representados por imagens que, dotadas de sentidos compartilhados, formavam um imaginário coletivo. Como um vetor de comunhão, este imaginário concatenava sentidos e afetos, organizando todo o ordenamento simbólico da cultura pop, dimensão constituinte do evento. Seu papel, portanto, era fazer desta cultura o território simbólico pelo qual comportamentos e afetos estavam vinculados no evento.

Este imaginário estabelecia uma relação entre a cultura visual e a cultura pop. Ao mesmo tempo que a cultura pop era o contexto das imagens que constituíam a cultura visual do evento, esta organizava a anterioridade afetiva relativa à cultura pop, através do imaginário coletivo.

Referências

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação da matéria. Tradução de Antônio de P. Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CAIAFA, Janice. **Aventura das cidades**: ensaios e etnografias. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

CAMPBELL, Colin. **A ética romântica e o espírito do consumismo moderno**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2002.

COLERIDGE, Samuel T. Biographia Literaria. In: **Project Gutenberg**. [S. l.], jul. 2004. E-book #6081. **Última atualização** jan. 2013. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/ebooks/6081>. Acesso em: 21 abr. 2023.

²⁷ Nacho Libre é um filme em que Jack Black é um cozinheiro de mosteiro que alimenta crianças órfãs de dia e de noite se transforma em Nacho Libre, um notório lutador de luta livre.

²⁸ Depoimento do participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

²⁹ Jumanji é um filme de fantasia sobre um jogo, "Jumanji", que traz elementos da selva para o mundo real.

³⁰ Depoimento da participante dado ao pesquisador Leonardo na plataforma Zoom, em janeiro de 2022.

COMIC-CON: 40 years of artists, writers, fans & friends. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2009.

COSTA, Carolina B. Prática de Cosplay no Rio Grande do Sul: performance, ritual e sociabilidade. In: REBLIN, Iuri A.; SILVA, Rubem M. B.; ALMEIDA, Paulo F. T. (org.). **Vamos falar sobre cultura pop?** Leopoldina: Aspas, 2017. p. 197-223.

DA SILVA, Juremir M. **Diferença e descobrimento**: O que é o imaginário? (a hipótese do excedente de significação). Porto Alegre: Sulina, 2017.

DAVIS, Fred. **Yearning for yesterday**: a sociology of nostalgia. New York: Free Press, 1979.

DURAND, Gilbert. **O imaginário**: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 5. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2011.

FERNANDES, Cintia S.; TRAVANCAS, Paula R. Cultura pop e performance: jogos indenitários nos eventos de animê. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 15, n. 42, p. 54-75, 2018. Disponível em: <https://revis-tacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1560/pdf>. Acesso em: 15 jun. 2020.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Galáxia**, [s. l], n. 28, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/16692/15740>. Acesso em: 17 set. 2022

GOMES, Laura G. Fansites ou o "consumo da experiência" na mídia contemporânea. **Horizontes Antropológicos**, [s. l], v. 13, n. 1, p. 313-344, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/TmL6z3jXDBfyyLqNs-mCtXBv/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 jan. 2022.

HADDAD, Helder; NUNES, Mônica. A experiência estética no consumo de coleções um estudo sobre colecionadores de estátuas e figuras de ação. **Signos do Consumo**, [s. l], v. 12, n. 1, 2020. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3502/350262516009/html/>. Acesso em: 19 out. 2021.

JAY, Martin. Introduction: Vision in context: reflections and refractions. In: BRENNAN, Teresa; JAY, M (ed.). **Vision in context**: historical and contemporary perspectives on sight. Nova York: Routledge, 1996.

KAUSS, Paulo. O desafio de fazer História com imagens: arte e cultura visual. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 97-115, jan./jun. 2006.

KEIGHTLEY, Emily; PICKERING, Michael. **The Mnemonic Imagination**: Remembering as Creative Practice. [S. l]: Palgrave Macmillan Memory Studies, 2012.

LEAL, Ondina. F. **A leitura social da novela das oito**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1986.

LEGROS, Patrick *et al.* **Sociologia do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense, 2001.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2003.

MITCHELL, William J. T. **Picture theory**: essays on verbal and visual representation. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**: the future of narrative in cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1998.

NUNES, Mônica. Cena Cosplay: breve narrativas de consumo e memória pelas capitais do sudeste brasileiro. In: NUNES, Mônica (org.). **Cena Cosplay**: comunicação, consumo e memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 23-77.

NIEMEYER, Katherine. **Media and Nostalgia**: yearning for the past, present and future. Paris: Palgrave Macmillan, 2014.

PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 20, p. 377-391, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/n8ypM-vZZ3rJyG3j9QpMyJgm/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 23 abr. 2021.

PEREIRA, Cláudia; SICILIANO, Tatiana; ROCHA, Evarado. "Consumo de experiência" e "experiência de consumo": Uma discussão conceitual. **LOGOS**, [s. l], v. 22, n. 2, p. 6-17, 2015.

REBLIN, Iuri A.; SILVA, Rúbem M. B.; ALMEIDA, Paulo F. T. Apresentação. In: REBLIN, Iuri A.; SILVA, Rúbem M. B.; ALMEIDA, Paulo F. T. (org.). **Vamos falar sobre cultura pop?** Leopoldina: Aspas, 2017. p. 7-11.

ROCHA, Gilmar. A imaginação e a cultura. **Teoria e Cultura**, [s. l], v. 11, n. 2, p. 167-187, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/TeoriaeCultura/article/view/12277>. Acesso em: 19 mar.2022.

ROSSINI, Veneza V. M. A perspectiva das mediações de Jesús Martín-Barbero (ou como sujar as mãos na cozinha da pesquisa empírica de recepção). In: ENCONTRO DA COMPÓS, 19., 2010, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, 2010. p. 1-16.

SARDO, Delfim. **O Exercício Experimental da Liberdade**. 2012. 456 f. Tese (Doutorado em Arte Contemporânea) – Universidade de Coimbra, 2012. Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/29784>. Acesso em: 12 dez. 2020.

SCHUTZ, Alfred. **Fenomenologia e relações sociais**. Organização e introdução de H. Wagner. Rio de Janeiro, Zahar, 1979.

SERBENA, Carlos A. Imaginário, ideologia e representação social. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**, Florianópolis, v. 4, n. 52, p. 1-12, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/1944/4434>. Acesso em: 19 mar. 2022.

SIFUENTES, Liriam; ESCOSTEGUY, Ana Carolina P. O mapa das mediações comunicativas da cultura. In: ENCONTRO DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2016. SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum**: notas sobre o método comunicacional. 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; 2014.

Leonardo Soares da Silva

Doutor em Comunicação, na linha de pesquisa de mídias e mediações, pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), no Rio de Janeiro, RJ, Brasil; mestre em Administração de Empresas, com ênfase em Marketing, pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), no Rio de Janeiro, RJ, Brasil; bacharel em Administração de Empresas, graduado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), no Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Endereço para correspondência

Leonardo Soares da Silva

Escola de Comunicação da UFRJ

Av. Pasteur, 250

Praia Vermelha, 22290-240

Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Os textos deste artigo foram revisados pela SK Revisões Acadêmicas e submetidos para validação do autor antes da publicação.