

A etnografia da Comic Con Experience: uma perspectiva do evento como festa

The ethnography of the Comic Con Experience: a perspective of the event as a party

Leonardo Soares da Silva^[1]
lss_ufrj@yahoo.com.br

RESUMO

Diante de comportamentos dos participantes da CCXP (*Comic Con Experience*) que remetiam a uma celebração, o artigo reflete se o evento é uma festa. A partir da etnografia realizada na tese do autor, o estudo mostra que a CCXP pode ser considerada como tal, pois promove a superação das distâncias, produz um estado de efervescência coletiva diante das referências a elementos de narrativas de filmes, séries, quadrinhos, livros e games e gera estados extra lógicos, extra temporais e extraordinários, características abordadas por Émile Durkheim em sua definição do conceito. Acrescenta ainda que, diante de sua capacidade em gerar sentidos a partir de nexos oriundos de mediações, esta festa, além de aspectos sociais, constitui-se também de aspectos comunicacionais.

Palavras-chave: festa; comum; anterioridade afetiva.

ABSTRACT

Faced with behaviors of CCXP (Comic Con Experience) participants that referred to a celebration, the article reflects on whether the event is a party. Based on the ethnography carried out in the author's thesis, the study shows that the CCXP can be considered as such, as it promotes the overcoming of distances, produces a state of collective effervescence in the face of references to elements of narratives in films, series, comics, books and games and generates extra logical, extra temporal and extraordinary states, characteristics addressed by Émile Durkheim in his definition of the concept. He also adds that, given its ability to generate meanings from nexuses arising from mediations, this party, in addition to social aspects, also comprises communicational aspects.

Keywords: Party; common; affective precedence.

^[1] Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ). Av. Pasteur, 250 - Praia Vermelha, Rio de Janeiro (RJ).

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 comprar 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, uma dedicada aos criadores de conteúdo para a internet e um espaço para *cosplayers*¹.

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 UFRJ, decidi tomá-lo como objeto de minha tese, cujo objetivo principal foi entender como o consumo de experiência nele ocorria.

Durante a etnografia, identifiquei que a CCXP

parecia uma celebração da cultura pop. Reunia pessoas de diversas localidades, que participavam de várias atividades lúdicas, assistiam a apresentações, comiam, bebiam, interagiam e reagiam com grande euforia a referências a elementos das narrativas de filmes, séries, quadrinhos, livros e games. Quanto maior era o afeto por estes elementos, estas reações atingiam picos de excitação que se aproximavam de um estado de êxtase. Acrescenta-se que as efervescências observadas ultrapassavam o indivíduo, manifestando-se coletivamente entre os participantes.

A partir da identificação destas características, percebi que a CCXP se aproximava dos pressupostos responsáveis por definir o conceito de festa, descritos por Émile Durkheim, em sua obra “*As formas elementares da vida religiosa*” (1912)². Deste modo, baseado na etnografia realizada na CCXP, este artigo objetiva apresentar uma reflexão sobre como o evento pode ser considerado uma festa.

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*” (Silva, 2022) 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

1 – De acordo Nunes (2015), *cosplay* é uma palavra que, composta pelos vocábulos, em inglês, *cos* (*costume*), fantasia, e *play*, brincar, jogar, encenar, diz respeito às práticas de comunicação e de significação culturais vividas por jovens (*cosplayers*) que se vestem e atuam como seus personagens preferidos.

2 – Data da primeira publicação.

juízo 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 interagiam 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.

Ao transcrever as entrevistas, utilizei o discurso direto, 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.

Este artigo se baseia, portanto, na tese, utilizando muito do que foi identificado na observação participante e em 13 das 28 entrevistas que realizei. Destaco que selecionei estas entrevistas pela sua relação direta com a temática deste artigo. Assim, traz as declarações de Alex, Bruno, Kennedy, Hugo e Rafaela feitas durante o evento, e de André, Bruna, Carolina, Gustavo, Maicon, Marcelo, Ricardo 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.

A CCXP como festa

Segundo Émile Durkheim, em sua obra “As formas elementares da vida religiosa”:

toda festa, mesmo quando puramente laica em suas origens, tem certas características de cerimônia religiosa, pois, em todos os casos ela tem por efeito aproximar os indivíduos, colocar em movimento as massas e suscitar assim um estado de efervescência, às vezes mesmo de delírio, que não é desprovido de parentesco com o estado religioso. (...) Pode-se observar, também, tanto num caso como no outro, as mesmas manifestações: gritos, cantos, música, movimentos violentos, danças, procura de excitantes que elevem o nível vital etc. Enfatiza-se frequentemente que as festas populares conduzem ao excesso, fazem perder de vista o limite que separa o lícito do ilícito. Existem igualmente cerimônias religiosas que determinam como necessidade violar as regras ordinariamente mais respeitadas. Não é, certamente, que não seja possível diferenciar as duas formas de atividade pública. O simples divertimento, (...) não tem um objeto sério, enquanto que, no seu conjunto, uma cerimônia ritual tem sempre uma finalidade grave. Mas é preciso observar que talvez não exista divertimento onde a vida séria não tenha qualquer eco. No fundo, a diferença está mais na proporção desigual segundo a qual esses dois elementos estão combinados.” (Durkheim, 1996, p. 417-418, grifo nosso).

Amaral (1998) resume esta definição da seguinte forma: toda festa envolve (1) a superação das distâncias dos indivíduos; (2) a produção de um estado de efervescência coletiva; e (3) a transgressão das normas.

A *Comic Con Experience*, apesar de realizada em São Paulo, sempre atraiu pessoas de diversos lugares. De acordo com o *press release* do evento, publicado pela Approach Comunicação, participaram da edição de 2018 131 mil pessoas de outros Estados do Brasil (50% do público total); estiveram na edição de 2019 78.400 pessoas de fora de São Paulo (28% do público total); e na primeira edição virtual, realizada em 2020, as transmissões atingiram 113 países (Bastos e Elicher, 2021). Através da pesquisa, pude perceber que participaram do evento pessoas de São Paulo, como, por exemplo, Alex, Bruna, Bruno, Carolina, Gustavo, Kennedy, Marcelo, Vitor e Ricardo; do Rio Grande do Sul, como Rafaela; de Goiás, como, André; de Rondônia, como Maicon; de Minas Gerais, como Hugo, e do Rio de Janeiro, no caso, eu.

Além da superação das distâncias físicas, a *comic con* também aproxima os indivíduos ao longo das atividades e atrações que promove. Esta aproximação manifestava-se pela sintonia entre as reações das pessoas às referências da cultura pop. Um dos momentos que ilustram esta situação foi quando, em 2017, o dublador Wendel Bezerra, que estava narrando a programação do evento, a interrompeu e, interpretando a personagem Goku, que dubla na animação japonesa *Dragon Ball*, pediu que todos nós o ajudássemos a fazer a maior Genki Dama da história. Ao ouvirmos o pedido, os participantes e eu levantamos as mãos para cima simultaneamente e, ao fim da fala do dublador, gritamos com ele. 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, ele 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 superação das distâncias promovida pela festa é marcada por relações de sociabilidade (Perez, 2002). Simmel (2006, p.65) define a sociabilidade como uma “forma lúdica da sociação”, “o modo pelo qual os indivíduos constituem uma unidade no intuito de satisfazer seus interesses, onde forma e conteúdo são na experiência concreta processos indissociáveis”. O principal não é o fim pelo qual o grupo foi formado, mas o desejo e o prazer presentes na reunião dos indivíduos, resultantes principalmente do sentimento de pertencimento ao grupo, independentemente do objetivo de sua formação (Queiroz, 2017). Simmel (2006,

p.64) explica que quando sociabilidades são instauradas, as interações são marcadas por “um sentimento e por uma satisfação de estar justamente socializado”.

Um exemplo das sociabilidades construídas na CCXP é a fila formada no estacionamento do Centro de Convenções São Paulo Expo para entrar no auditório Cinemark. Ao contrário do que afirmam Da Matta e Junqueira (2017), os participantes não pareciam estar insatisfeitos por estarem nela. Além de não reclamarem, eles demonstravam gostar da experiência daquela reunião pela possibilidade de se relacionarem com as amizades formadas. De acordo com o participante Kennedy, a fila não era desagradável,

Pelo contrário! O estacionamento é um excelente lugar! Oferece um ótimo espaço, vários banheiros, é um local coberto. Indo preparado você não passa perrengue nenhum. Nos últimos anos passei a levar colchão inflável, cobertor, tapa olho, às vezes até esqueço que estou na fila, parece um grande salão com os amigos.

De acordo com Hugo, outro participante, a fila do estacionamento é diferente graças às “companhias e às amizades que nela se faz”. Ele criou junto com os demais um grupo no WhatsApp chamado “FILA CCXP 4EVER”, do qual também faço parte, onde interagimos e falamos, principalmente, de questões relativas à fila, ao evento e à cultura pop.

Perez (2002) afirma que as relações de sociabilidade fazem da festa um fenômeno social. O autor explica que além de marcadas pelo excesso, pelo lúdico, pela exaltação dos sentidos e por um hedonismo acentuado, as festas podem ser consideradas um ato social, pois consistem em formas de representações coletivas em que se compartilha um sentimento de sociação e atuam com uma função estética em que se representam as dimensões elementares da vida em sociedade. A sociabilidade festiva produz vínculos sociais pautados principalmente em interesses emocional-afetivos. Isto porque, sob a ótica da sociologia simmeliana, a festa é capaz de “plasmar” conteúdos diversos que promovem relações específicas para cada contexto e manifestações de sociabilidades dotadas de significados que afetam os indivíduos e produzem várias emoções (Perez, 2002).

Tudo na fila para o auditório Cinemark parecia fazer parte de uma grande “festa do pijama”. Colchões, travesseiros e cobertores preenchiam os espaços dos corredores formados pelos gradis, enquanto a conversa e a cantoria ecoavam pelo lugar. Algumas pessoas comiam e bebiam, pois, ao redor, era possível comprar lanches nos pequenos estandes. Kennedy explicou que, naquela fila, “a galera faz

de tudo, joga, canta, a zoeira nunca falta”. Também me disse: “Na última edição levei meu notebook pra assistir alguma coisa na espera e acabou que eu nem cheguei a ligar ele. Papo é o que não falta e os assuntos são quase infinitos.”.

Os assuntos a que Kennedy se refere giravam em torno de uma mesma temática: as narrativas de cultura pop presentes em quadrinhos, filmes, séries, livros e games. Tanto a sintonia das reações dos participantes, como as conversas que os aproximavam na fila e no evento resultavam desta cultura. Era ela que plasma-va os diversos conteúdos que produziam as manifestações de sociabilidades dotadas de significados que afetavam os participantes, geravam emoções diversas e construíam, assim, vínculos sociais entre eles.

A cultura pop atuava como um território simbólico que vinculava comportamentos e afetos a um núcleo de sentido que estabelecia uma relação recíproca entre os participantes e entre eles e o próprio evento. Esta relação remetia ao conceito de comum apresentado por Muniz Sodré ao definir comunicação na introdução do livro “A Ciência do Comum: notas sobre o método comunicacional” (2014). Este comum manifestava-se a partir de interesses emocional-afetivos, responsáveis por gerar uma energia coletiva que em determinados momentos atingia um ápice em que os comportamentos ficavam excitados, as paixões mais vivas e as sensações mais fortes. Os participantes entravam, assim, no que Durkheim (1996) denomina um estado de efervescência coletiva. Na CCXP, como os vínculos eram formados pela cultura pop, os momentos de exaltação massiva manifestavam-se a partir da identificação de referências a elementos dos mundos ficcionais oriundos das narrativas desta cultura.

É importante ressaltar que além do conhecimento prévio das narrativas de filmes, séries, livros, quadrinhos e games, estas referências envolviam também o afeto que os participantes e eu nutríamos por seus elementos. Obtínhamos o conhecimento prévio e os afetos a partir das ritualidades em que nos envolvíamos antes do evento. As ritualidades 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 e 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 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 antecediam o evento. A junção destes saber e afeto prévios constituiu o que denominei anterioridade afetiva, de modo que quanto maior esta anterioridade, maior eram as reações de euforia simultâneas e, deste modo, maior a efervescência coletiva na CCXP.

O auditório Cinemark foi o local em que estas efervescências festivas mais se manifestavam. Nele, era possível observar que havia um estado de êxtase, delírio e euforia que ultrapassava e transcendia os indivíduos durante a exaltação, fazendo com que o “eu” se dissolvesse no grupo de que fazia parte (Maffesoli, 1985). Na aparição surpresa de Tom Holland, na edição de 2018, os participantes ficaram 1 minuto gritando e agitando as mãos; em 2019, diante da aparição surpresa do ator Henry Cavill, o público gritou incessantemente por 1 minuto e 20 segundos, sem deixar a apresentadora Aline Diniz do canal Omelete começar o painel; e, no mesmo ano, durante o painel do filme “Mulher Maravilha 1984”, mais de três mil pessoas gritaram por mais de 1 minuto enquanto a atriz Gal Gadot aparecia no palco. Especificamente nesta situação, foi possível observar a ocorrência dos três conceitos abordados anteriormente: o comum, a anterioridade afetiva e a efervescência coletiva.

Carolina me falou, durante sua entrevista que, em 2019, no painel de “Mulher Maravilha 1984” com Gal Gadot, a atriz que interpreta a heroína no cinema, todos estavam ganhando 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!”. 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 falou com empolgação]. Eu fiquei muito feliz.”. Foram o conhecimento prévio do gesto que a personagem faz no cinema e o afeto que os participantes tinham por ela e pela atriz, que os levaram a agir em comum, simultânea e instantaneamente diante da referência. Acrescenta-se que enquanto faziam o gesto, os participantes gritavam sem

parar, o que indicava uma grande efervescência.

É possível afirmar, portanto, que, na CCXP, as efervescências coletivas resultam do comum instaurado pela cultura pop e da anterioridade afetiva manifestada no evento. Isto porque a cultura pop, como território simbólico, levava os participantes a um “agir em comum” diante do conhecimento prévio e dos afetos que surgiam ao longo do evento e faziam com que as reações fossem simultâneas.

Outro ponto que proporciona à CCXP um caráter de festa são as manifestações dos participantes, que fogem ao que a sociedade define como um comportamento padrão. Segundo Durkheim (1996, p. 417-418), as festas transgridem as normas, pois “conduzem ao excesso, fazem perder de vista o limite que separa o lícito do ilícito”. Esta “transgressão” se revela quando as festas são vistas na condição de ato social extralógico, extratemporal e extraordinário (Perez, 2002).

As festas são extralógicas porque permitem fugir do utilitarismo e das exigências da vida. Há certa harmonia entre seus participantes marcada pela ausência das preocupações do dia a dia. Como o participante André já havia declarado: “[...] tirando minha família que eu sempre preocupo, cara eu não quero saber de trabalho, não quero saber o que está acontecendo, eu entro às 11 horas da manhã e saio às 22 horas e parece que passou num piscar de olhos pra mim, entendeu?”.

A CCXP é como o carnaval do Brasil. Como explica DaMatta (1986, p.49), “sabemos que o carnaval é definido como ‘liberdade’ e como possibilidade de viver uma ausência fantasiosa e utópica de miséria, trabalho, obrigações, pecados e deveres”. Durante o evento, em vez do excesso de trabalho, de atribuições e responsabilidades, os indivíduos têm um excesso lazer, de alegria, de euforia e de prazer.

Segundo Amaral (1998, p.116), a condição de ato extratemporal reside no fato de a festa “ultrapassar o tempo cotidiano”. A autora destaca que cada festa tem o seu tempo e só será festa ao longo dos instantes sucessivos que demarcam sua duração. A CCXP é um evento de quatro dias, que tem hora para começar e para terminar, com muitas atrações e atividades com horários marcados. Contudo, diferente do dia a dia, não impõe aos participantes o dever de cumpri-los. No evento, não há “dia de semana” ou “final de semana”. Tudo é *comic con*, desde a quinta-feira até o domingo, da mesma forma que o carnaval é o carnaval de sábado até a terça-feira.

A possibilidade de viver a vida com menos tensão e com maior liberdade favorece a imaginação dos indivíduos na festa (Durkheim, 1996). É a partir deste ponto que se revela o sentido extraordinário, quando

tudo pode ser visto pelo ângulo do fantástico e da fantasia. DaMatta (1986) explica que no carnaval a palavra “fantasia” remete tanto ao “sonhar acordado” como à roupa que se usa nesta época. Na CCXP também.

O “sonhar acordado” do evento envolve a suspensão voluntária da descrença, um processo em que o mundo real é voluntariamente abstraído e as premissas apresentadas por uma narrativa são aceitas como verdadeiras (Coleridge, 2004). Consiste, assim, em adiar o processo habitual de incredulidade em relação a qualquer criação de ficção (Sardo, 2012).

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!”. Quando o questionei se era fã da atriz, ele respondeu: “Não foi nem tanto porque era a Gal Gadot. Qualquer outra que fosse a Mulher Maravilha.”. O participante, portanto, abstraía totalmente o fato de aquela pessoa ser uma atriz e acreditava que estava diante da heroína.

Murray (1998, p.111-112) complementa essa lógica ao afirmar que, no contato com o mundo ficcional, a suspensão voluntária da descrença envolve nosso desejo de fazer parte da verossimilhança daquele mundo, o que “contribui para a aceitação da fantasia e reforça, ao invés de questionar, a veracidade da experiência”. Fragoso (2014) destaca que a suspensão voluntária da descrença não envolve uma continuidade da narrativa ou uma espécie de eliminação de suas fronteiras, mas sim consiste na capacidade de se abstrair as rupturas entre o mundo real e o ficcional, possibilitando estarmos concomitantemente dentro e fora da ficção. Assim, não apenas deixamos de questionar as regras de um dado mundo ficcional, como nutrimos a vontade de fazer parte dele. Esta vontade reflete nosso 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 de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação 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, 2003, p.102).

Gustavo me falou de uma experiência que retrata esta imersão nas narrativas representadas no evento. O entrevistado disse: “Eu entrei na Máquina de Mistério rapidinho.”. Quando soube, eu fiquei muito empolgado e logo lhe perguntei qual tinha sido a sensação. Ele me respondeu sorrindo: “me senti dentro do desenho!”. Máquina do Mistério é o furgão do desenho animado Scooby-Doo.

Ricardo também falou sobre a sensação de estar imerso na CCXP:

Eu sempre me senti, né? Como se estivesse entrando naquele mundo, né? Você se sente como se estivesse dentro daquele universo. Tinha uma atividade em que você entrava numa espécie de túnel e eles projetavam tudo em volta, era como se você estivesse andando ali no meio. Então essas coisas dão a sensação como se você entrasse num portal dimensional e ali você passasse para um outro mundo. Tipo a vez em que eu tirei a foto no trono do Pantera Negra e no fundo tinha o cenário. Parece que ali é de verdade mesmo.

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!”.

Na CCXP, a suspensão voluntária da descrença ocorria coletivamente. As experiências com Wendel Bezerra em 2017 e Gal Gadot em 2019 exemplificam a existência de uma espécie de acordo tácito com relação a este processo. Contudo, isto só foi possível porque havia no evento um imaginário coletivo.

O imaginário consiste em um sistema que organiza, liga e confere profundidade a imagens simbólicas; é o lugar onde estão todas as imagens possíveis criadas pelo homem (Durand, 1989; 2011) e construídas e significadas através da cultura (Rocha, 2016). 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 atuam como veículos de significado e como tal carregam ideias, valores e emoções (Rocha, 2016).

As experiências com o dublador e a atriz representam o que observei em vários momentos: os participantes reagiam instantânea e simultaneamente às imagens dos elementos narrativos que construía 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, pertencimento e 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.

Na analogia entre CCXP e o carnaval, o sentido de fantasia como uma roupa usada pelos foliões manifesta-se no evento através dos *cosplays*. De acordo com Nunes (2015), *cosplay* é uma palavra que, composta pelos vocábulos, em inglês, *cos* (costume), fantasia, e *play*, brincar, jogar, encenar, diz respeito às práticas de comunicação e de significação culturais vividas por jovens (*cosplayers*) que se vestem e atuam como seus personagens preferidos. Assim, da mesma forma que as fantasias carnavalescas, a prática do *cosplay* liberta, desconstrói, quebra preconceitos e, deste modo, permite que sejamos tudo o que queremos ser, ainda que a vida não permita (Damatta, 1986).

A identificação no evento das três características apontadas por Durkheim (1996) e as semelhanças com o carnaval extraídas a partir de DaMatta (1986) permitem considerar a CCXP uma festa. Contudo, além destas questões, outro ponto também deve ser destacado. A tese revelou que a CCXP é capaz de produzir interações entre diferentes valores, termos e sentidos, a partir de mediações que constroem nexos ao longo dos diferentes encontros que promove. Neste sentido, surge uma questão: o evento pode ser considerado uma festa dotada de aspectos comunicacionais?

Uma festa com aspectos comunicacionais

Amaral (1998) explica que ao celebrarem um objeto, as festas utilizam meios para expressar todos os sentidos

que são atribuídos a ele, o que lhes confere um caráter simbólico. Seus componentes atuam como elementos de significação e são responsáveis por qualificar, atribuir sentido e dar-lhes movimento. A CCXP é a festa que celebra a cultura pop a partir de diversas atrações e atividades que, ao se referirem a elementos de narrativas dos mundos ficcionais dela oriundos, promovem afetos responsáveis por emoções diversas nos seus participantes.

Ao longo desta celebração, ela atua como um espaço simbólico que, preenchido por referências a estas narrativas, gera interações não apenas entre os participantes, mas entre eles e cada elemento do evento. De acordo com Amaral (1998), apesar de suas particularidades, as festas são responsáveis por promover mediações.

Como a característica básica de toda mediação é ser engendrada pelo mito de conciliar o inconciliável, pode-se dizer que a festa é uma das vias privilegiadas no estabelecimento de mediações da humanidade. Ela busca recuperar a imanência entre criador e criaturas, natureza e cultura, tempo e eternidade, vida e morte, ser e não ser. A presença da música, alimentação, dança, mitos e máscaras atesta com veemência esta proposição. A festa é ainda mediadora entre os anseios individuais e os coletivos, mito e história, fantasia e realidade, passado e presente, presente e futuro, nós e os outros - por isso mesmo revelando e exaltando as contradições impostas à vida humana pela dicotomia natureza e cultura, mediando ainda os encontros culturais e absorvendo, digerindo e transformando em pontes os opostos tidos como inconciliáveis (Amaral, 1998, p.125).

A observação participante mostrou que a CCXP é um espaço de mediação que concilia opostos como a fantasia e a realidade; o presente e o passado; e o ser e o não ser.

Como visto, os participantes não consomem apenas os aspectos lúdicos do evento, mas também vivenciam os elementos mágicos e fantásticos dos mundos ficcionais nele representados, oriundos das narrativas de filmes, livros, quadrinhos, séries, animações e games, graças à imersão coletiva promovida pela suspensão voluntária da descrença. Neste mergulho conjunto, a *comic con* concilia fantasia e realidade, pois o imaginário passa a fazer parte de sua realidade social.

Schutz (1979, p. 248) considera que “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 da CCXP. 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 Faramir 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!”.

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”.

Outro fato observado é que muitas das narrativas representadas no evento estão associadas a experiências do passado dos participantes, principalmente relativas à infância, e não apenas os reconectam a esta época, mas também despertam neles o desejo de retornar aos momentos trazidos pelas memórias. Deste modo, através da nostalgia a CCXP faz a mediação entre o passado e o presente.

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.

Conforme sugerem alguns estudos, a nostalgia não é algo sentido apenas, que acontece em uma determinada hora em que o sujeito está cognitiva e emocionalmente envolvido. Também é algo que se faz. Segundo Niemeyer (2014, p. 10, tradução nossa), a nostalgia é “um ato de discurso que pode potencialmente se transformar em um processo criativo pragmático”. Para ela, mais do que um sintoma que explica um estado ou um sentimento, a nostalgia deve ser entendida como um processo ativo. Contudo, para ser realizado, ele necessita de um meio com capacidade de “nostalgizar” (Niemeyer, 2014, p.10, tradução nossa). A responsável por este papel é 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.

Na edição de 2017, havia, na área dedicada às narrativas da cultura pop oriental, uma estátua de Shei

Long, 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 a imagem 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. Eu trabalhava e minha mãe gravava para mim. Eu chegava na hora do almoço e a gente assistia juntos.

O mesmo ocorreu com o participante Vitor, ao encontrar uma estátua da personagem Yoda 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”.

Segundo a participante Bruna, “eu lembro que o que me dava nostalgia eram os estandes dos brinquedos. Um estande da Estrela que tinha aqueles brinquedos mais antigos”. Logo a seguir, ela se lembrou de uma loja de quadrinhos que a fez pensar em seu tio, que lhe apresentou as narrativas da cultura pop:

A loja da Panini também me deu nostalgia, porque eu achei milhares de quadrinhos que meu tio me contava que ele não tinha mais e eu achei lá. Os jogos que a gente jogava tinha lá e eu só lembrava do meu tio. Também teve o cosplay do Alan do Jumanji. E meu tio me colocava medo. Na frente da minha casa tinha uma escola de samba e ele falava que eram os “Tambores que vinham me pegar!”. Quando eu vi esse cosplay eu admito que voltei para os meus 12 anos e lembrei dos tambores de Jumanji.

Diversas atrações do evento produziam nostalgia nos participantes. Na sua primeira edição, em 2014, a *Comic Con Experience* recebeu, no auditório Cinemark, o ator Sean Astin que não somente interpretou o hobbit Samwise Gamgee nos três filmes da trilogia de “O Senhor dos Anéis”, exibidos nos cinemas nos anos de 2001, 2002 e 2003, mas que também fez o papel da personagem Mikey Walsh do filme “Os Goonies” que marcou as gerações dos anos 80 e 90. Quando questionado sobre uma possível sequência do filme, o ator levou o público ao delírio, dizendo “Goonies never say die!”, lema do grupo, e, depois

que mais de 2.000 pessoas levantaram as mãos após ele perguntar se alguém ali na plateia queria ser um Goonie, o ator fez o juramento dos Goonies com o público.

Na mesma edição, esteve presente o ator Edgar Vivar, que interpretou a personagem “Senhor Barriga” do seriado “Chaves” que desde o ano de 1984 entretém brasileiros de todas as idades. No painel, o ator apareceu caracterizado – de terno e com a maleta que usava nas gravações do seriado –, mostrou cenas dos bastidores do programa e fez todos se emocionarem ao exibir um vídeo em homenagem ao criador da série, Roberto Gomes Bolaños, falecido naquele ano. Bruno relatou o que sentiu ao ver o ator no palco: “Eu tive nostalgia quando o Sr. Barriga apareceu, porque, assim, Chaves fez parte da minha vida por muito tempo. Eu voltava da escola e estava passando Chaves. Então para mim foi nostálgico demais!”.

Enquanto falávamos de nostalgia, o participante Alex se referiu à réplica, em tamanho real, da “Máquina de Mistério”, exposta 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 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.

Na edição de 2014, o auditório Cinemark apresentou um painel em homenagem aos 80 anos de Maurício de Souza, o criador da “Turma da Mônica”, cujos quadrinhos e animações marcam gerações brasileiras desde 1970. No painel, Maurício contou toda sua trajetória, mostrando diversas produções da “Turma da Mônica”, gerando, assim, grande comoção no público. Rafaela participou da atração e destacou a experiência emocionante:

Um outro momento marcante para mim foi também num painel da Turma da Mônica, da Maurício de Souza Produções, que eles fizeram também um filme passando tudo o que a Mônica produções já tinha feito, lá do início, desde quando o Maurício tinha começado a criar os desenhos dele, as tirinhas e tudo mais e isso lembrou muito da minha infância também, dos gibis, né? Tendo contato com aqueles personagens queridos. E eu vi muita gente do meu lado, gente de 30 anos, chorando, assim, às lágrimas. Foi muito emocionante e trouxe a nostalgia do tempo da infância, quando eu lia aqueles gibis.

Por fim, ao promover a prática do *cosplay*, pela qual os participantes se vestem e se comportam como as personagens dos mundos ficcionais da cultura pop, a CCXP concilia o ser e o não ser. Através dela, eles podem se tornar quem bem entenderem. Maicon me revelou que nunca tinha feito um *cosplay* antes de ir a sua primeira edição do evento, mas que ao chegar a São Paulo sabia que tinha que fazer um:

Em 2017 eu fui e não tinha cosplay, nem tinha ideia de como fazer. Ai eu pensei “Eu tenho que arranjar uma fantasia pra mim!”. Fui numa loja de fantasias em São Paulo e aluguei uma fantasia do Chaves. Mas ficou igualzinho, cara! Eu era o único Chaves da CCXP! Encontrei seu Madruga, Quico e Sr. Barriga! Fiquei louco! Até tirei fotos com eles!

É possível notar a conciliação entre o ser e o não ser na fala “Mas ficou igualzinho, cara! Eu era o único Chaves da CCXP!”. E ao fim da declaração indica euforia com a experiência “Fiquei louco!”.

As festas, portanto, são capazes de mediar diferentes valores, termos e sentidos em uma sociedade pluricultural e, ao atuarem como um instrumento de interação, compreensão e expressão da diversidade, possibilitam também que seus integrantes nelas se reconheçam (Amaral, 1998). As mediações constroem nexos nos diferentes encontros dos participantes com os elementos dos mundos ficcionais nela representados e produzem os diversos significados por eles experimentados. A partir destes nexos, vínculos são construídos, o que possibilita a instauração do “comum” no evento, concatenando os afetos e os comportamentos dos participantes e vinculando-os à cultura pop. Como, de acordo com Sodré (2014), comunicar é um “agir em comum”, a reflexão de Amaral (1998) permite considerar que a CCXP é festa não apenas como um fenômeno social, mas também um fenômeno de comunicação.

Considerações finais

Considerar a CCXP uma festa não foi algo que planejei para a tese. Contudo, ao observar que ela aproximava pessoas de diferentes locais e que esta aproximação ultrapassava a distância física, pois era relativa principalmente à construção de um vínculo entre os participantes, a partir do comum instaurado pela cultura pop, e que as narrativas oriundas desta cultura formavam uma anterioridade afetiva responsável por gerar efervescências coletivas a partir da identificação de referências a elementos de filmes, séries, quadrinhos, livros e games, produzindo manifestações que fugiam a padrões de comportamento, percebi que não poderia deixar de abordar este aspecto da *comic con*.

É preciso destacar também a relação entre a anterioridade afetiva e a efervescência coletiva observada na CCXP. Quanto mais referências às narrativas eram reconhecidas, mais afeto era produzido no evento e maior era a vibração dos participantes. Assim, quando reconheciam elementos pelos quais nutriam elevado afeto, a excitação chegava a seu ápice, atingindo um estado de êxtase que ultrapassava e transcendia o indivíduo. Quanto maior a anterioridade afetiva maior as efervescências coletivas. Ressalto que euforia era coletiva graças ao comum instaurado.

Por fim, olhar para o evento como uma festa mostrou que ao produzir interações entre diferentes valores, termos e sentidos, a partir de mediações que constroem nexos ao longo dos encontros que promove, a CCXP produz os diversos significados experienciados pelos participantes. São estes nexos que geram vínculos a partir dos quais se instaura o “comum” no evento, concatenando afetos e comportamentos. Esta reflexão possibilitou considerar que a CCXP fosse entendida como uma festa dotada de aspectos comunicacionais.

Referências

- BACHELARD, G. *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria*. (Trad. de Antônio de P. Danesi). São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BASTOS, R. M.; ELICHER, M. J. *Comic Con Experience: cultura pop e turismo de eventos na cidade de São Paulo*. *Ateliê do Turismo*, v.5, n.2, 2021.
- CAIAFA, J. *Aventura das cidades: ensaios e etnografias*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.
- CASTORIADIS, C. *A instituição imaginária da sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- CLIFFORD, J. *A experiência etnográfica*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2002.
- COLERIDGE, S. T. *Biographia Literaria*. EBook #6081, Project Gutenberg, Release date Julho de 2004, Última atualização Janeiro de 2013. Disponível em <http://www.gutenberg.org/ebooks/6081>. Acesso em 21.04.2023
- COMIC-CON: 40 years of artists, writers, fans & friends. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2009.
- DAMATTA, R. *Carnavais. malandros e heróis: Para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
- _____; JUNQUEIRA, A. *Fila e Democracia*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2017.
- DURAND, G. *O imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Difel, 2011.
- DURKHEIM, E. *Formas Elementares da Vida Religiosa*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- FRAGOSO, S. Imersão em games narrativos. *Galaxia*, n. 28, p. 58-69, dez. 2014.
- KEIGHTLEY, E; PICKERING, M. *The Mnemonic Imagination: Remembering as Creative Practice*. Palgrave Macmillan Memory Studies. 2012.
- LEAL, O. F. *A leitura social da novela das oito*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1986.
- SILVA, L.S. 2022. *A Comic Con Experience: Uma Perspectiva Etnográfica*. Rio de Janeiro, RJ. Tese (doutorado). Universidade Federal do Rio de Janeiro, 304f.
- MAFFESOLI, M. *A sombra de Dionísio – Contribuição a uma sociologia da orgia*. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- _____. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- _____. *O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense, 2001.
- MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Ed.UFRJ, 2003.
- MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- NUNES, M. *Cena Cosplay: breve narrativas de consumo e memória pelas capitais do sudeste brasileiro*. In: _____ (Org.). *Cena Cosplay: comunicação, consumo e memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- NIEMEYER, K. *Media and Nostalgia: yearning for the past, present and future*. Palgrave Macmillan. 2014.
- PEIRANO, M. Etnografia não é método. *Horizontes Antropológicos* (UFRGS. Impresso), v. 20, 2014.
- PEREZ, L. F. Antropologia das efervescências coletivas. In: PASSOS, M. *A festa na vida: significado e imagens*. Petrópolis: Vozes, 2002. p.15-58.
- QUEIROZ, G. *Sociedade e Sociabilidade Segundo Georg Simmel*. Jusbrasil, 2017.
- ROCHA, G. A imaginação e a cultura. *Teoria e Cultura*, v. 11 n. 2 jul/dez. 2016.
- ROSSINI, V.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 eletrônicos...* Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, 2010. p. 1-16.
- SARDO, D. *O Exercício Experimental da Liberdade: Sobrevivência, Protocolo e Suspensão da Descrença: Medium e Transcendentais da Arte Contemporânea*. 2012. 456 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arte Contemporânea, Colégio das Artes, Universidade de Coimbra, 2012.
- SCHUTZ, A. Fenomenologia e relações sociais. WAGNER, H (organização e introdução). Rio de Janeiro, Zahar, 1979.
- SIFUENTES, L; ESCOSTEGUY, A. C. P. O mapa das mediações comunicativas da cultura. In: Encontro da Compós, 25, 2016, Goiânia. *Anais eletrônicos...* Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2016.
- SIMMEL, G. *Questões fundamentais de sociologia: indivíduo e sociedade*. Tradutor Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- SODRÉ, M. *A ciência do comum: notas sobre o método comunicacional*. 1ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes; 2014.