



## Poses, Jeitos e Trejeitos na Cena Cosplay: Anime Friends (SP) e Anime Fest Winter (BH) 2015<sup>1</sup>

Caroline Paschoal Sotilo<sup>2</sup>

Universidade Nove de Julho

### Resumo

O presente artigo é o resultado do trabalho de campo do grupo de pesquisa Mnemon Memória, Comunicação e Consumo (PPGCOM/ESPM), realizado nos eventos Anime Friends - São Paulo e Anime Fest Winter - Belo Horizonte no ano de 2015. São os primeiros apontamentos sobre a relação da fotografia na construção de uma narrativa visual dos personagens, em que o ritual do ato fotográfico torna-se mais relevante que o próprio registro. E a relação de consumo que os jovens possuem com a fotografia digital, sendo esta não mais o armazenar lembranças, nem feitas para serem guardadas, mas sim como extensões de certas vivências, experiências e performances, que se transmitem, compartilham e desaparecem.

**Palavras-chave:** fotografia; comunicação; consumo; memória e culturas juvenis.

### Introdução:

A cada gesto fotográfico uma pose. Em cada pose uma personagem. Da personagem a performance, o jeito e os trejeitos. A proposta deste artigo é analisar, a partir do trabalho de campo realizado pelo grupo de pesquisa Mnemon<sup>3</sup> nos eventos Anime Friends em São Paulo e Anime Fest Winter, em Belo Horizonte, a íntima relação da fotografia na construção de uma narrativa visual das personagens ali

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, Consumo e Memória: cenas culturais e midiáticas, do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

<sup>2</sup> Professora, jornalista e doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Participa do Centro de Estudos de Oralidade (CEO), vinculado ao Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP e do Grupo de Pesquisa em Memória, Comunicação e Consumo da PPGCOM/ESPM. E-mail: [carolinesotilo@gmail.com](mailto:carolinesotilo@gmail.com)

<sup>3</sup> Grupo de Pesquisa em Memória, Comunicação e Consumo vinculado ao programa PPGCOM/ESPM, coordenado pela profa Dra Monica Rebecca Ferrari Nunes. O artigo é resultado da pesquisa: *Comunicação, Consumo e Memória: Da Cena Cosplay a Outras Teatralidades Juvenis*, CNPq e PPGCOM.



presentes e como o gesto fotográfico torna-se parte do “espetáculo”, fundindo acontecimento e o registo fotográfico, em que o desafio é capturar o espontâneo. Ao mirar a câmara, a pose da personagem se presentifica, para posteriormente, ser compartilhada.

Um evento que reúne inúmeros jovens, fantasiados dos mais diversos personagens de heróis a vilões, de Lolitas a Steampunks, do Medieval a Faries. Nos dois eventos pudemos perceber a diversidade do público desde crianças, acompanhados pelas mães a adolescentes, jovens e adultos. Muitos universitários, outros ainda estudantes do ensino médio e/ou trabalhadores das grandes cidades. Independente da classe social, todos se arrumam da melhor maneira e conforme suas possibilidades. E claro, todos querem registrar o encontro, o momento, a performance, a personagem.

E a forma de registrar, ou melhor, de fotografar se configura de outra maneira, bem diferente dos primeiros retratos da história da fotografia, em que o objetivo era ter uma lembrança daquele momento único. O mais importante no evento aqui destacado não é ter a fotografia para si ou para recordar, mas sim se postar para ser fotografado por quem estiver ali passando ou por fãs da personagem que fotografam e seguem adiante o ritmo das cenas cosplay.

Quem está ali não é mais o anônimo em meio a multidão das grandes cidades, nem o trabalhador que no ritmo das empresas, das máquinas e dos telemarketings perdem-se na automação e repetição cotidiana. Ali está um outro, a personagem com suas histórias, figurinos, poderes, sonhos e magia.

Sendo assim, ao mirar a câmara ou o celular, um novo corpo se configura. A pose, o jeito e o trajeito da personagem surgem independentemente do pedido do fotógrafo, do fã ou dos integrantes do grupo ali representado. A fotografia torna-se nessa cena um componente fundamental para a circulação da memória nas culturas juvenis e suas atualizações nas redes sociais, expandindo e criando, novas cenas dentro das cenas cosplay.



## A experiência de campo: Anime Friends e Anime Fest Winter

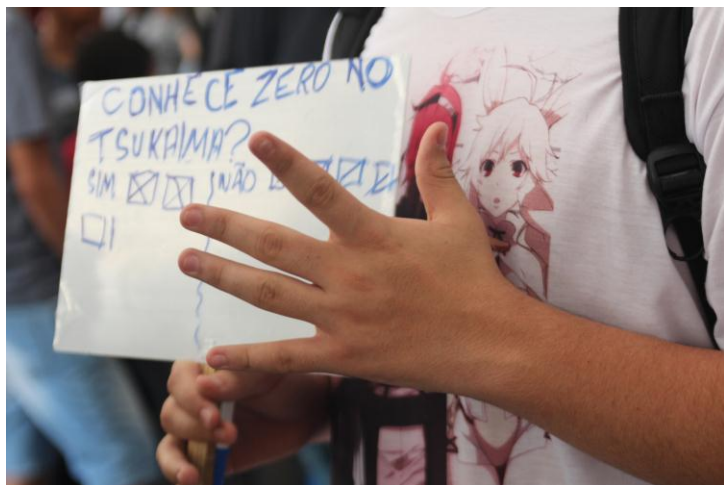


Anime Friends São Paulo

O Anime Friends 2015 aconteceu na cidade de São Paulo, do dia 10 a 19 de julho, no Campo de Marte. Um evento de grande porte que reuniu durante duas semanas pessoas de todo país e com inúmeras atrações, desde torneios de card games, shows a concurso de cosplay. Local de venda de acessórios, mangas, peças medievais, uma infinidade de objetos, produções, comidas, todas reunidas neste grande evento.

Já o Anime Fest Winter 2015, em Belo Horizonte, ocorreu nos dias 19 e 20 de setembro, no Minas Centro, um prédio antigo e tradicional na cidade, em que comportou o evento. Menor que o Anime Friends, no entanto, com as mesmas características de organização, isto é, shows, concursos, dubladores palestrando, espaço para vendas de acessórios e alimentação.

De modo sucinto os dois eventos tem a mesma finalidade: reunir fãs num único evento que possibilita o encontro, as encenações e o consumo de produtos da cultura pop. Um espaço que agrega inúmeras referências que vão das personagens



Anime Fest Winter

japoneses aos heróis da Marvel, do Rei Arthur ao seriado “The Games of Trones”, de Júlio Verne a Token, apenas para citar alguns exemplos.



Memória midiática presente na infância e adolescência de muitos de nós e traduzidas nos gestos, figurinos e representações suntuosas que ganham destaque nesses eventos<sup>4</sup>.

Como pesquisadora me senti num universo de fantasia em que seriados, histórias em quadrinhos, filmes, desenhos animados se encontravam como numa grande convenção de bruxas, heróis e mocinhas. E me perguntava: por que as pessoas se vestem assim? O que as levam a fazer isso? Perguntas de quem não se entendia naquele lugar e que tinha uma visão de que tais representações e consumo eram uma forma de alienação por parte da indústria do entretenimento. Ledo engano.

A proposta de flunar por entre as cenas dos eventos, me possibilitou conhecer e observar as práticas culturais de cada grupo e ouvir atentamente em cada entrevista o processo de criação daqueles jovens. As pesquisas e leituras que faziam para compor os personagens. A busca por um sentido maior que apenas a vida do trabalho ou uma maneira de extravasar aquilo que é tão retraído fora do personagem. Brincar, jogar e se divertir, além é claro de possibilitar os encontros dos grupos que se interagem muitas vezes mais pelas redes sociais do que presencialmente e reencontrar outros grupos de eventos anteriores.

A *flânerie*<sup>5</sup> foi a metodologia de campo proposta ao grupo pela profa Dra Mônica Nunes,

(...) flunar na cena, sem grupo determinado para entrevistar, sem duração precisa, ao sabor do encontro, das energias sensórias, das cores das perucas e das vestes, da textura do ambiente, da paisagem sonora, dos corpos-mídias-multiplataformas a expandir e ressignificar personagens e narrativas, e, paradoxalmente, dotar a *flânerie* de intencionalidade: a produção da pesquisa, sem desconhecer as mediações que se impunham à construção dos meus registros de campo (...) (2015, p. 28)

<sup>4</sup> Tais eventos ganham em proporção, patrocínio e atrações. No entanto, cada grupo tem seu calendário e evento em menor proporção. Alguns se encontram com frequência no parque do Ibirapuera em São Paulo, por exemplo. Outros marcam encontros em bares como foi relatado pelos frequentadores em Belo Horizonte.

<sup>5</sup> Ver Walter Benjamin com o flâneur e McLaren ao sugerir o *flânerie* como metodologia.



O pesquisador transita, percorre, flana pelas cenas, mas ao mesmo “sem desconhecer as mediações” impostas desde o seu repertório a sua formação acadêmica e profissional, origem etc. Trata-se aqui de num primeiro momento deixar a cena nos falar, sem se aprisionar a um roteiro fixo e fechado, sem categorizar e tipificar.

Essa percepção parte como referência, mas já numa releitura, a Walter Benjamin que propôs outra maneira de olhar a cidade, uma espécie de “olhar tático”, de fluxos, contradições, pulsões etc. Assim se pretende olhar para outras esferas além da própria cidade, como no caso o evento aqui descrito.

Essa proposta nos permitiu enquanto grupo de pesquisa circular por entre personagens e histórias, como aquele que flana pelos becos da cidade e observa que em cada beco, rua, esquina se configura uma dinâmica e linguagens próprias.

A cidade assim deixa de ser opaca e homogênea, como a cena configurada nesses eventos, deixa de ser apenas elementos da indústria cultural para ser um texto dinâmico, afetivo e criativo. Estar atento a informação do lugar é o que a pesquisadora Lucrécia Ferrara vai nomear de “percepção ambiental”:

Superar essa opacidade é condição de percepção ambiental, ou seja, de gerar conhecimento a partir da informação retida, codificada naqueles usos e hábitos. Percepção é informação na mesma medida em que informação gera informação: usos e hábitos são signos do lugar informado que só se revela na medida em que é submetido á uma operação que expõe a lógica da sua linguagem. A essa operação dá-se o nome de percepção ambiental. (1993, p. 153)

Entender a lógica da linguagem presente nesses encontros é compreender como os jovens constroem em cada grupo como os Steampunks, Lolitas, Furry, Medievalistas etc. sua prática de consumo, suas relações e narrativas de mundo, ora numa atualização constante, pois não é mera reprodução ou imitação dos personagens escolhidos, mas sim uma releitura a partir de inúmeras referências, das mais inusitadas, típico da cultura digital. A percepção ambiental nos propicia como metodologia entender a cultura do grupo, do lugar, do espaço informado, extraindo



dai suas especificidades, seja em São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e Vitória.<sup>6</sup>

### O “salão de pose”: antes da cena cosplay

A pose se tornou símbolo da fotografia no século XIX. Ao mirar da câmera fotográfica a pose se configurava no congelar daquele instante, daquele corpo e da representação dada a ele. Representações de famílias, homens e mulheres postados no “salão de pose”, lugar reservado no ateliê do fotógrafo para tais registros.

Para Roland Barthes,

o que funda a natureza da fotografia é a pose. (...) a pose não é aqui uma atitude do alvo, nem mesmo uma técnica do Operador, mas o termo de uma ‘intenção’ de leitura: ao olhar uma foto, incluo fatalmente em meu olhar o pensamento desse instante, por mais breve que seja, no qual uma coisa real se encontrou imóvel diante do olho. Reporto a imobilidade da foto presente à tomada passada, e é essa interrupção que constitui a pose (1984, p. 117).

Temos ai a “intenção de leitura” do fotógrafo profissional ou amador, do fotografado e daquele que posteriormente vai olhar uma foto. A pose é interrupção do tempo e do movimento ao me postar diante da câmera. A pose para a fotografia do século XIX, no auge do seu surgimento e desenvolvimento, assumiu um novo significado para além do ato de colocar-se em situação de ser retratado por um pintor, por exemplo. O retrato produzido nessa época passa-se a fabricar “um outro corpo”, nas palavras de Barthes “(...) a partir do momento que me sinto olhado pela objetiva, tudo muda: ponho-me a ‘posar’, (...) metamorfoseio-me antecipadamente em imagem” (p. 22).

Podemos observar esse lugar de destaque à pose com a proliferação de estúdios e com os carte-de-visite, criado por Disdéri em 1854, em que o retratado se postava em um cenário conforme seu gosto, com objetos, figurinos etc. Com os carte-de-visite, por exemplo, todos trocavam retratos, como forma de lembrança e estima

<sup>6</sup> A pesquisa se centrou na região sudeste do país.



não ficando apenas nos álbuns da família: “como quero ver-me representado?”, “como quero que o outro me veja”?

Neste sentido, o tempo de exposição numa fotografia vai além do dado técnico, como nos coloca Maria Inez Turazzi, “configurando-se como um dado sociológico e histórico, pois o tempo de exposição é também o tempo social para que o indivíduo represente o seu papel num determinado cenário, onde a composição desse espaço e a captação desse momento são atributos especiais do fotógrafo” (1995, p. 14).

Esse tempo social e não somente técnico, reservava ao fotógrafo da época a elaboração do cenário, da postura e dos atributos simbólicos que iriam construir a imagem desejada pelo cliente ou mesmo pelo profissional. Esses atributos faziam do salão de pose um espaço quase que teatral, com falsas paisagens e viagens, barquinhos, balões, zepelins, pilastras, livros, roupas etc.<sup>7</sup>

Sendo assim, um livro dava status intelectual ao retratado, um chapéu pendurado às costas e botas de cano alto, representava o viajante ou aventureiro. Armas e insígnias, poder e glórias. Tudo ao gosto do cliente, artifícios “para serem cristalizados na artificialidade da pose e eternizados no ‘realismo’ da imagem fotográfica”.

Com o tempo, todo esse aparato “simbólico” populariza-se e a pose passa a ser um ritual, até mesmo uma mania, para a maioria do público. Acrescenta-se o uso cada vez mais corrente de outros tipos de recursos como telões e aparatos enganosos,

(...) destituídos da ingênua vontade de realmente iludir. Surgiram os falsos barquinhos, em que as crianças fingiam estar remando; os falsos balões cativos, em que retratados aparentavam estar descortinando bela paisagem;

---

<sup>7</sup> A representação simbólica de alguém pode ser verificada ao longo da história com os vestuários ou objetos desenhados ou pintados em murais, quadros etc. Nos tempos medievais, por exemplo, a simbologia dos objetos facilitava qualificar e identificar o retratado, situando-o no tempo, no espaço e no seu nível social. Assim como podemos verificar na pintura sacra dos Santos tais atributos, isto é, “objetos portadores de significados identificadores do retratado, objetos esses que se incorporavam definitivamente àquelas figuras canonizadas, funcionando como o seu “emblema distintivo”. (LE MOS, p. 50)



havia as escotilhas de transatlânticos, que permitiam aparecer somente o rosto risonho do cliente” (LEMOS, 1983, p. 15)

Neste contexto, não apenas objetos e figurinos passam a ser utilizados, mas a própria cena é construída de forma artificial em que todos estão em barcos, alpes, zepelins, entre outras temáticas pertinentes à época. Aos poucos este tipo de fotografia vai cedendo espaço para as fotos feitas ao ar livre e não somente nos ateliês fotográficos.

Os ricos ateliês vão deixando de existir e novos formatos vão surgindo com a popularização da câmera fotográfica portátil, com os equipamentos lançados pela Kodak (“você aperta o botão, nos fazemos o resto”), filmes de rápida sensibilidade, entre outras facilidades tecnológicas que chegam ao grande público, sem esquecer-se do turismo e do lazer que propiciaram outro tipo de consumo. Diante disso, o hábito de ir ao estúdio fazer um retrato, deixa de ser usual e começa-se um novo tipo de registro, mais factual, ou em família, mas agora feita de maneira amadora, em casa ou num evento específico, como aniversário, viagens, batizado e casamento.

A pose é substituída por instantâneos, a captação da realidade “sem disfarces e sem sonhos”, depois pelas fotos 3x4, preocupada mais com a fisionomia oficial, sem aparatos simbólicos. Hoje o registro fotográfico está presente em todos os níveis, não sendo mais exclusivo dos fotógrafos. O retrato deixa de usar de todo o artificialismo para dar a ilusão de estar num determinado lugar ou de ser um tipo de personagem, no entanto, retomamos de certa forma essa “ilusão”, ao usarmos de aplicativos que interferem no registro, criando molduras, fundos etc.

No caso das cenas cosplay podemos dizer que as ambientações ilusórias e os aparatos simbólicos são utilizados nas poses e nos registros das personagens atribuindo um novo significado à pose que trataremos a seguir.





## **Poses, jeitos e trejeitos na cena cosplay: Anime Friends e Anime Fest Winter**

Os usos e funções da fotografia foram se resignificando ao longo da história. Um retrato no século XIX tinha outro apelo em relação ao que vivemos hoje. O próprio ato de fotografar sofreu modificações.

Possuir um retrato representava uma lembrança eternizada naquele pequeno retângulo e era guardada para ser contemplada. Ou então, para presentear entes e amigos queridos. Já os retratos feitos nessas cenas não são feitos para lembrar, mas sim para registrar e seguir em outras cenas. Uma característica do efeito “click” em que o mais importante é o ritual fotográfico, mesmo que a foto feita, muitas vezes, nem fique com o retratado (o celular ou o equipamento fotográfico nem dele é), mas sim circule nas redes ou até mesmo se mantenha arquivado na memória do celular, do computador ou na “nuvem” para ser recuperado em outro momento.

Esse feito verificado em todos os eventos, em especial, o Anime Friends e Anime Fest Winter, é a certificação que a câmera (e agora o celular) se tornou onipresente, como já constatava em 1932 o escritor Mârius Gifreda, na revista *Mirador* ao dizer “que as objetivas Zeiss chegariam a superar o olho de Zeus, o pai dos Deuses”. Tudo passa a ser passível de registro e com a tecnologia digital isso se estende para todos e em todo lugar.

No ápice dessa onipresença a imagem estabelece novas regras com o real. Hoje tirar uma foto já não implica tanto um registro de um acontecimento quanto uma parte substancial do acontecimento em si. Acontecimento e registro fotográfico se fundem. Aplicando a interpretação indexial da fotografia achávamos que alguma coisa do referente se incrustava na fotografia; pois agora devemos pensar o contrário: é algo da fotografia que se incrusta no referente. (FONTCUBERTA, 2012, p. 30)

Neste contexto o ato fotográfico nessas cenas não se dá pela preocupação com o registro em si, mas com que Fontcuberta cita como “parte substancial do acontecimento”. O ato fotográfico se funde com os personagens, fazendo parte do ritual performático, sendo mais importante o gesto do que o registro factual.



Segundo o mesmo autor, pesquisas de mercado realizadas por empresas do setor e estudos acadêmicos demonstram que antigamente a fotografia instantânea fazia parte dos álbuns de família e eram registros desse cotidiano, de cenas familiares ou de viagens. Hoje os que mais fotografam não são adultos, mas jovens e adolescentes e que as fotos não são concebidas como “documentos”, mas como “diversão”, “como explosões vitais de autoafirmação”, em que a celebração não são as férias ou a família, mas as salas de festas e os espaços de entretenimento.

Seríamos para Fontcuberta tanto “homophotographicus quanto simples viciados em fotos” em que nada pode saciar a nossa sede de imagens.

Apesar dessa necessidade descrita pelo autor e por tantos outros, pudemos perceber na pesquisa de campo que o ato fotográfico não é apenas uma forma de autoafirmação dos jovens nesses eventos, mas parte do próprio ritual das personagens que se compõe diante da lente ou da tela do celular, como podemos constatar na fala da estudante Alessandra: “a foto é uma coisa que faz a Lolita espalhar. A gente quer mostrar os nossos artifícios para outras pessoas verem, porque é lindo. Acho que o



As Lolitas Alessandra e Vitória

mundo deveria ver.”

Temos aqui dois aspectos: os traços da personagem e o seu compartilhamento nas redes sociais para que o “mundo” possa ver.

O primeiro aspecto parece ser traduzido nas poses,

jeitos e trejeitos. O “salão de pose” parece ter se atualizado nesse contexto, ou melhor, nessas cenas.

Um ateliê fotográfico ao ar livre em que as personagens transitam prontos para um clique. Ao mirar da câmera a personagem se “metamorfoseia antecipadamente em



imagem”, antes de se transformar propriamente em imagem, ou seja, a pose é incorporada ao gesto. Diante disso, o desafio ao fotografar foi desconstruir a pose para capturar a espontaneidade.

Contudo, é pertinente observarmos esse corpo posado e que remete a escolha da personagem com seus objetos, figurino, maquiagem e enredo que se constrói a partir do repertório do jovem e não apenas da influência midiática em que este personagem transitou.

(...) a pose tem relação com o estilo e sub-estilo que você está. Quando falei para a Vitória: ‘atitude’ é porque ela está de punk, não dá para ficar fazendo pose de sweet, mais meiguinha. Agora eu e Carla podemos fazer uma coisa mais neutra, porque estamos de ‘classical’, uma coisa mais bonitinha, agora a Vitória não, ela está de punk, tem que mostrar atitude (Entrevista concedida pela estudante Alessandra no evento Anime Fest - Belo Horizonte)

Como podemos observar na fala da Alessandra, o estilo Lolita tem várias maneiras de ser representada, vai depender do tipo de personagem, da roupa e dos acessórios para que uma pose se configure. Aliás, elas já sabem a pose que vão fazer, já pesquisaram antes as fotos e os vídeos, diante disso estão prontas para o clique:

Então aquela hora que você baixou para tirar a foto eu sabia que você iria tirar do sapato, porque é normalmente o que a gente faz sem a câmera profissional, nos queremos mostrar o visual. A gente se inspira em fotos que a gente vê. Quando iniciei em Lolita vi muitas fotos das meninas tirando com a mesma pose, e agora tem também vários vídeos mostrando poses Lolitas que é bem divertido de brincar.





(Entrevista concedida pela estudante Alessandra no evento Anime Fest - Belo Horizonte)

Os objetos intermediários constroem a história e conseqüentemente, a pose da personagem. Os Steampunks, por exemplo, no evento em Belo Horizonte, criou um baú com roupas e objetos para que os frequentadores pudessem ter a experiência de construir o seu personagem. “Qual a personagem quer ser? Aventureiro, cientista, etc”, era assim o convite para que as pessoas abrissem o baú e se vestissem.



Steampunk tirando do baú objetos e roupas para oferecer aos frequentadores como uma experiência de criar seu próprio personagem.

Os objetos dessa época remetem a uma época não vivida, mas apreciada. São resignificados e servem como suporte de uma memória que eu não experienciei, pois não vivi no século XIX ou na Idade

Média, mas que ao mesmo tempo, me é conhecido por filmes, literatura, quadrinhos etc.

Halbwachs ao diferenciar memória coletiva da memória histórica vê a primeira como aquela que não se apoia na “história aprendida, mas na história vivida”, ou seja, não a história como sucessão cronológica de eventos e datas, mas “tudo o que faz com que um período se distinga dos outros”. No entanto para esses jovens, a memória histórica aprendida e presente nas narrativas em geral, é também vivida nas experiências criativas com as personagens. A memória midiática é uma interlocutora nesse sentido, pois constrói outro tipo de experiência que difere da história oficial e cronológica.

Se antes o controle permanecia exclusivamente nas mãos do emissor, no contexto atual esses jovens são produtores/emissores/consumidores, fazem uso dos



produtos culturais que misturam-se com suas trajetórias de vida e constroem/produzem um nova história com vídeos, encenações, roupas e acessórios (feitos e criados por eles), encontros e reencontros, criação e vazão.



Steampunk usam elementos que remetem a era da Revolução Industrial. Na última foto, os dois voltam para casa, fim do encontro e até breve aos personagens.

A fotografia aqui é magia e não mero registro. No “salão de pose” os objetos, figurinos, cenários, compunham a imagem do cliente que desejava demonstrar um status ou condição, criar a ilusão e a idealização de um belo lugar, por exemplo.



Nas cenas a preocupação com as poses não se refere tanto ao status, mas sim a brincadeira de posar, transmitir e compartilhar.

Transmitir e compartilhar fotos funciona então como um novo sistema de comunicação social, como um ritual de comportamento que está igualmente sujeito a normas particulares de etiqueta e cortesia. Entre estas normas, a primeira estabelece que o fluxo de imagens é um indicador de energia vital, o que nos devolve ao argumento ontológico inicial do ‘fotografo logo existo’. (...) Podemos agora nos regozijar em emendar o plano de um Barthes que não pôde conhecer a supremacia dos pixels: na cultura analógica a fotografia mata, mas na digital a fotografia é ambivalente: mata tanto quanto dá vida, nos extingue tanto quanto nos ressuscita” (FONTCUBERTA, 2012, p. 33)

Nesse novo “sistema de comunicação” a fotografia digital é um “sopro de vida” que faz do ritual de transmissão e compartilhamento um texto cultural dinâmico e vivo.



## Referências

BARTHES, Roland. A Câmara Clara. São Paulo: Nova Fronteira, 1984.

BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DODEBEI, Vera e GONDAR, Jô. O que é memória social? Rio de Janeiro: Contra Capa/Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2005.



FERRARA, Lucrécia D'Alessio. Olhar Periférico. São Paulo: Edusp, 1999.

FONTCUBERTA, Joan. A Câmera de Pandora. São Paulo: G.Gilli, 2012.

HALBWACHS, Maurice. A Memória Coletiva. São Paulo: Centauo, 2006.

MILLER, Daniel. Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Cena Cosplay. Comunicação, Consumo, Memória nas Culturas Juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015.

TURAZZI, Maria Inez. Poses e Trejeitos. A fotografia e as exposições na era do espetáculo (1839 – 1889). Rio de Janeiro: Rocco, 1995.