



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO ESPÍRITO SANTO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

Mariana Araujo Soares

Cosplay e o comum no incomum
O ato de se moldar ao gesto e a expressão

**Vitória
2021**

Mariana Araujo Soares

**COSPLAY E O COMUM NO INCOMUM
O ATO DE SE MOLDAR AO GESTO E A EXPRESSÃO**

Trabalho apresentado como requisito final para obtenção de aprovação na disciplina: Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo.

Orientadora: Margarete Sacht Góes

**Vitória
2021**

Mariana Araujo Soares

**COSPLAY E O COMUM NO INCOMUM
O ATO DE SE MOLDAR AO GESTO E A EXPRESSÃO**

Trabalho apresentado como requisito final a obtenção de aprovação na disciplina: Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo.

Aprovado em _____ de _____ de 2021.

COMISSÃO AVALIADORA:

Prof.^a Dr.^a Margarete Sacht Góes
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientador

Prof.^a. Dr.^a Maira Pêgo de Aguiar

Prof. Dr.^a Maria Angélica Vago Soares

Dedico a realização deste trabalho a minha família, mas principalmente a Maria da Conceição Araujo (in memoriam) e Natanael Batista de Araujo (in memoriam), meus avôs, e a Aldinea da Conceição Araujo Soares, minha mãe. Obrigado a vocês, meus maiores incentivadores para a educação e para viver meus sonhos, não importando quão difícil seja.

AGRADECIMENTOS

Sou grata a minha família e amigos pelo grande incentivo que me deram para eu não desistir dos estudos mesmo em períodos de grandes provas. Sejam as mesmas por motivos psicológicos em relação à ansiedade ou pelo medo de ser propensa a falhas por conviver com uma doença autoimune.

Sou grata a aqueles que duvidaram de mim, principalmente aqueles que me machucaram e menosprezaram, pois pude ver que toda insegurança pode se tornar força para aqueles que não desistirem de continuar.

Também sou grata às mulheres que vieram antes de mim, as que lutaram para abrir este espaço no qual posso pisar com mais tranquilidade e que sigo um caminho para continuar defendendo meus direitos básicos para me expressar.

Que a Deusa nos guie.

RESUMO

O presente trabalho é fruto de uma pesquisa realizada com a comunidade praticante do *hobby* denominado *Cosplay* e com as crianças de 5 anos de um Centro de Educação Infantil. Tem como objetivo analisar como a linguagem visual e corporal denominada de *Cosplay* que ao ser exposta e incluída de modo didático, como uma ação pedagógica ou um dispositivo de mediação para as crianças Educação Infantil movimentarem seus corpos, reverbera na imaginação e criatividade delas. Dialoga com diversos autores como Tourinho (2011), Huapaya (1995), e com documentos oficiais como a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017), como fundamentadores para compreender esse tipo de ação pedagógica dentro das salas de atividades da Educação Infantil. Utiliza como metodologia o estudo de caso por meio de uma série de entrevistas com praticantes do *Cosplay* e professoras/es buscando compreender como os corpos infantis podem produzir uma nova perspectiva de imagem que, possivelmente, já foi conhecida em outro campo da arte e pelos diferentes meios de comunicação. Finaliza destacando a importância de possibilitar diferentes experiências às crianças por meio dos seus corpos e em diálogo com as linguagens contemporâneas da arte, ampliando assim seus processos criativos e inventivos.

Palavras-chave: *Cosplay*. Corpo. Arte/educação. Ensino da Arte.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Cosplay: É a junção das palavras Costume (traje, fantasia) e *Role Play* (brincadeira, interpretação). O *Cosplay* é um *hobby* que consiste em fantasiar-se de personagens, geralmente de quadrinhos, games e desenhos animados japoneses. A prática do *Cosplay* também engloba personagens pertencentes ao universo do entretenimento, como filmes, séries de TV, livros e animações de outros países.

Disponível em: <<https://blog.influx.com.br/o-que-significa-cosplay#:~:text=N%C3%A3o%20se%20assuste!,games%20e%20desenhos%20animados%20japoneses>>. Acesso dia 08 de nov. 2020.

Cosplayer: Participantes da prática conhecida como *Cosplay*, não havendo limite de faixa etária.

Geek: Sinônimo para *Nerd*, ambas são gírias comumente utilizadas para caracterizar pessoas com um jeito peculiar, que exercem diversas atividades intelectuais e que geralmente têm muita afinidade com tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro.

Disponível em: <<https://www.significados.com.br/geeks/#:~:text=Geek%20%C3%A9%20um%20sin%C3%B4nimo%20para,ou%20de%20tabuleiro%20e%20etc>>. Acesso dia 10 de nov. 2020.

Nerd: *Nerd* é um conceito sociológico moderno que por vezes é descrito como uma tribo urbana, muito embora possua características gerais mais imprecisas do que a maioria delas, e embora também não preceda à auto identificação. A ideia de "*nerd*" está profundamente atrelada, historicamente, à adolescência e juventude, bem como à cultura do sistema escolar dos Estados Unidos, ainda que também tenha sido exportada para outros países. Em termos gerais, o *nerd* é uma pessoa vista como excessivamente intelectual obsessiva por assuntos que a maioria das pessoas não se interessa, e com falta de habilidades sociais fora do meio *nerd*.

Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Nerd>>. Acesso dia 13 de dez. De 2020

Teatro Kabuki: O *kabuki* é uma forma de espetáculo artístico baseada no teatro popular. Cada ideograma da palavra "*kabuki*" (ka, bu e ki) significa respectivamente, canto, dança e habilidade. Dessa forma, podemos dizer que o *kabuki* é "a arte de cantar e dançar"

Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/japao/kabuki.htm>>. Acesso dia 14 de fev. De 2021.

PCD: O termo "PcD" é a sigla para a expressão "pessoa com deficiência", da qual faz referência as pessoas com deficiências que podem ser de natureza física, auditiva, visual, intelectual e também deficiências múltiplas. Como por exemplo: síndrome de *down* e deficiência visual. Disponível em: <https://www.catho.com.br/carreira-sucesso/carreira/o-que-significa-auxiliar-de-producao-pcd/>

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. DIÁLOGOS: COSPLAY, ARTE, CORPO, EDUCAÇÃO INFANTIL.....	12
2.1 FANTASIAS E HISTÓRIAS: TRANSFORMANDO A PARTIR DO EXTERIOR.....	18
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	23
4. REFERENCIAL METODOLÓGICO.....	26
5. EXPERIÊNCIAS CORPORAIS INFANTIS EM DIÁLOGO COM AS LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS DA ARTE.....	29
6. VIVA O INCRÍVEL: ALÉM DAS CAPAS E MAQUIAGENS.....	35
REFERÊNCIAS.....	36

1. INTRODUÇÃO

A educação tem o compromisso com a aprendizagem e o desenvolvimento humano e, por esse motivo, por vezes questionamos “O quão diferente eu sou? ”. Às vezes, cremos que não temos algo que nos torne únicos, e apenas continuamos. Entretanto, na experiência vivenciada na Educação Infantil durante o estágio, foi possível perceber um cuidado muito grande das professoras com as singularidades das crianças ao lidarem com uma profusão de linguagens ligadas aos corpos infantis, bem como o respeito pela maneira de se expressar de cada uma delas.

Anterior a essa experiência nesse centro de Educação Infantil, o interesse pelo tema foi despertado a partir da vivência desta autora dentro do meio alternativo denominado como *Cosplay*. Durante os anos em que pude vivenciar esta prática como observadora e praticante pude perceber uma grande força de criação artística ligada ao corpo como uma forma de trazer questões do imaginário para a realidade utilizando formas pré-desenvolvidas em produções de Mangás, Jogos, Filmes ou afins.

Nesse contexto, durante o período em que pude frequentar uma escola de Ensino infantil para realizar a disciplina de Estágio Supervisionado do Ensino das Artes Visuais na Educação Infantil, desenvolvi, com o acompanhamento de um colega e a monitoria da professora, o início dos questionamentos deste trabalho.

Foi possível observar que, conforme eram apresentados uma referência de quadrinhos ou influências ligadas aos gibis, as crianças assumiam uma espécie de formatação corporal diferenciada em suas brincadeiras que deixaram de ser ligadas apenas a reprodução de fatos corriqueiros e começaram a utilizar um variado repertório de ideias sobre personagens vistos em meios fictícios, tais como heróis ou monstros com utilização de poses e trejeitos para a demonstração dos poderes.

Ao vislumbrar tal alteração, surgiu a comparação desses atos demonstrados por meio de brincadeiras e atividades lúdicas com o campo de apresentação do *Cosplay* em que, assim como as crianças, o corpo deve desenvolver uma

apresentação e demonstrar, de maneira desvelada, o enredo do personagem ao qual a pessoa está caracterizada.

Levando em consideração o desenvolvimento da prática artística desde a virada dos anos 2000, o uso do corpo como forma de expressão se torna ainda mais complexo e desenvolve uma perspectiva de apreciação diferente das já realizadas dentro dos ambientes estéreis de alguns museus e acrescentaríamos dos espaços formais de educação. Nesse contexto, nos remetemos a Dutra (2013, p. 4) ao concluir que “[...] A partir dessa virada nas artes visuais, o olhar do espectador, agora também intérprete, adquiriu uma dimensão cultural muito grande, pois são inúmeras as maneiras de se olhar”.

O fato do olhar, ou dos diferentes olhares, ter se alterado com o passar dos anos, também fez com que as produções imagéticas e como elas reverberam na sociedade, mudassem.

Nessa perspectiva, durante o processo de pesquisa foi necessário nos familiarizarmos com novas referências trazidas pelas crianças que, dentro de suas vivências cotidianas já contavam com alguns ideais de “O que é ser um herói?”, transmitido, principalmente, por desenhos animados.

Essa representação do herói ou da heroína faz com que as crianças se sintam instigadas a movimentar seus corpos, pois “[...] A ação busca tocar o espectador, envolvê-lo de tal forma que se torne ativo e se sinta induzido a pensar criticamente sobre suas ações de forma consciente” (HUAPAYA, 1959, p.247), trazendo o pensamento de busca ao espectador, ato feito pelos *Cosplayers* quando propõe o olhar para uma ornamentação fantasiosa e imaginativa.

A partir destas observações e considerações, nosso objetivo nesta pesquisa é buscar analisar como a linguagem visual e corporal denominada de *Cosplay* ao ser exposta e incluída de modo didático, como uma ação pedagógica ou um dispositivo de mediação para as crianças da Educação Infantil movimentarem seus corpos, reverbera na imaginação e criatividade delas.

Como objetivos específicos buscaremos refletir sobre como o *Cosplay* pode ser considerado uma expressão singular, idiossincrática e subjetiva dos sujeitos contemporâneos, identificando em quais meios são possíveis expor essas

produções. Pretendemos investigar se dentro do meio onde se é experienciado a vivência do *Cosplay* existe uma identificação e diálogo com a arte, principalmente no que se refere à performance, para assim compreendermos as possíveis expressões e discussões sociais apresentadas neste meio lúdico e em quais aspectos podem reverberar nos espaços educacionais. Nessa direção, buscaremos compreender como/se a prática do *Cosplay* se constitui entre as crianças pequenas, refletindo se essas práticas contribuem para a criatividade e inventividade das crianças da Educação Infantil.

Nessa perspectiva, organizamos nosso texto em seis capítulos. Após essa Introdução, no capítulo 2 faremos um diálogo com diferentes autoras/es que discutem nossas categorias, ou seja, *Cosplay*, Arte, Corpo, Educação Infantil, por meio de uma revisão de literatura. No capítulo 3 trazemos a fundamentação teórica e assim, no capítulo 4 discorreremos sobre nossa metodologia a partir do estudo de caso. No capítulo 5, ao qual intitulamos “Experiências corporais infantis em diálogo com as linguagens contemporâneas da arte”, por meio de entrevistas com pessoas do convívio do meio *Cosplayer* e também com as professoras de um Centro de Educação Infantil, analisaremos as experiências corporais infantis em diálogo com as linguagens contemporâneas da arte. Por fim, no capítulo 6, “Viva o incrível: além das capas e maquiagens”, faremos nossas considerações na busca de compreender como o ato de se fantasiar pode ser visto dentro das salas de atividades ao possibilitar diferentes experiências às crianças por meio dos seus corpos e em diálogo com as linguagens contemporâneas da arte, ampliando assim seus processos criativos e inventivos.

2. DIÁLOGOS: COSPLAY, ARTE, CORPO, EDUCAÇÃO INFANTIL.

Este trabalho tem relação com o contexto da cultura jovem e uma forma de expressão conhecida como *Cosplay* muito utilizado pelos aficionados da cultura japonesa e de séries, quadrinhos, filmes, além de jogos, sejam os mesmos de plataformas tecnológicas ou nos mais variados jogos como de tabuleiro ou cartas.

A história dessa prática é anterior à febre de produções nipônicas, tão conhecidas nos tempos atuais, ter entrado em seu auge dentro dos eventos e conferências.

Durante meados de 1939, no evento denominado *WorldCon* focado em produções de ficção científica, Forrest J. Ackermane (famoso editor de revista e escritor de ficção científica), bem como sua acompanhante e colega de trabalho, Myrtle Rebecca Douglas (Figura 1), introduziram uma roupa denominada como *futurecostume*, baseada em uma produção cinematográfica da época denominada *Things to Come*.

Figura 1: Forrest J. Ackermane e Myrtle Rebecca Douglas



Fonte: <https://www.japaoemfoco.com/as-origens-do-cosplay/>

Este é o evento que podemos considerar como marco zero para o surgimento do *Cosplay* no mundo, embora nesta época a roupa utilizada por Forrest e sua acompanhante ainda era chamada apenas de Fantasia. O que se seguiu foi de suma importância para a prática nos dias atuais, já que os frequentadores dos anos seguintes da *WorldCon* seguiram o exemplo de Forrest e decidiram se fantasiar de seus personagens tão aclamados, gerando um marco anual dentro desse evento, algo que somente após anos atravessaria oceanos e chegaria ao Oriente.

Foi durante a década de 1970 que, tendo a influência desses eventos, os jovens japoneses e que viviam influenciados pelos Mangás e desenhos animes, passam a desenvolver competições dentro de eventos e convenções.

A prática de vestir-se como um personagem era, assim como nos eventos do Ocidente, uma forma de expressar adoração e admiração pelas obras e personagens performados.

No Japão, o grande evento inspirado pela temática da *WorldCon* era a *Comic Market (ComiKet)* e, assim como o evento ao qual se inspirava, seu objetivo era a divulgação de quadrinhos e outros segmentos da cultura pop, além de ter se tornado uma reunião de fãs, já que a prática de se fantasiar, agora, era algo viral entre a camada mais jovem dos participantes.

O primeiro registo da *Comiket* foi em 1975, no entanto, apenas em 1979 ela atingiu sua magnitude total, gerando problemas para aumentar a infraestrutura. Podemos entender esta ocorrência devido ao fato de que justamente nos anos 70 as produções de Mangás e Animes estavam acontecendo a todo vapor.

Durante os anos, o escritor Nobuyuki Takahashi (1983) que era um visitante assíduo da *WorldCon* em Los Angeles, levou a ideia da palavra “*Cosplay*” para o Japão através de uma de suas publicações dentro de uma revista de ficção científica denominada *My Anime* (Figura 2).

Figura 2: Imagem da revista *My Anime* (1983).



Fonte: <https://lenosc.blogspot.com/2016/07/vem-ai-o-cosday-2016.html>

Entretanto,

Takahashi não pôde usar a palavra mascarada porque esta palavra traduzida em japonês significa “uma festa a fantasia aristocrática”, que é drasticamente diferente das competições de fantasia vistas nas convenções. Em vez disso, ele criou o termo *Costume Play* que foi eventualmente encurtado para o *Kosupure*, ou *Cosplay* (LUNNING, 2006, p. 67).

Takahashi pode observar que dentro dos eventos de diferentes épocas havia vários títulos que remetiam a palavra inglesa “costume”. A partir de então, decidiu-se fazer uma abreviação de palavras comumente utilizadas no inglês com o intuito de encurtá-las. Surge assim, o termo *Cosplay* a partir da junção dos termos “costume” (fantasia ou traje) e “play”, “role play” (brincadeira, interpretação) e a primeira aparição desta palavra ocorreu em 1983 em um artigo dentro da revista *My Anime* escrito pelo Takahashi.

No âmbito do *Cosplay* existe uma dissociação da sociedade para um evento específico que é chamado comumente de Eventos de anime, pois ele não é executado no dia a dia, então ele só é reconhecido nesses ambientes.

Além da questão do local, sua validação é feita também por um grupo específico, tornando esta como uma forma fechada de expressão por mais que utilize

formas de apropriação de uma cultura tão abrangente como é a cultura visual, tão presente nos filmes.

No contexto de sociedade em que vivemos é possível que algumas pessoas não aceitem o fato de alguém se caracterizar como um personagem ou uma expressão artística, pois, ainda é comum o pensamento de que o vestuário não perpassa o campo artístico. Nesse sentido, seria interessante evitar aterrar um conceito pré-estabelecido do que pode ser considerado arte, para assim também causar novas significações de obras que já são expostas, sejam elas por meio de uma expressão visual tradicional como em um quadro, ou mais contemporaneamente como em um filme.

Para muitos que vivem no meio dessas fantasias e deste território imaginativo, é fácil dizer que o ato de se fantasiar de um personagem é apenas uma brincadeira sem nenhum teor artístico envolvido. No entanto, se nos basearmos no texto de Cesar Huapaya, *Encenação do gestus social* (2019) podemos ter uma perspectiva de entendimento no qual, o personagem que este indivíduo resolve dar vida, ganha uma nova perspectiva, pois vem carregado de premissas do ser que o performa.

No texto *Cosplayers: Uma Identidade Cultural Permeada Pela Indústria Cultural* (2017), Souza também apoia a aparição do ator performer durante o processo de execução do *Cosplay* pelos *Cosplayers*. Para o autor

Algo que está sempre presente no discurso dos *Cosplayers* é o momento da performance como um desprendimento de si, onde o indivíduo deixa de ser ele mesmo e se dissolve no universo particular de representação de um personagem (SOUZA, 2017, p. 18).

Durante a minha vivência nos eventos presentes no estado do Espírito Santo, percebo que por mais influente que as imagens vinculadas a essas conferências sejam, não tornam os mesmos maiores, mais frequentes ou mais frequentados, já que, como todo evento apresenta essa necessidade, os valores gastos com a estrutura, contato com atrações vindas de outros estados, além das que estão presentes dentro do território estadual, geram uma despesa enorme.

Nesse quesito é quase impossível negar a quantidade de tentativas dentro desses eventos para gerar alguma espécie de lucro, desde a venda de comidas

diversificadas a objetos colecionáveis. Os mesmos eventos tentam gerar parcerias para diminuir ainda mais seus gastos como já foi feito entre um shopping e a organização do evento *Geek Day*.

Podemos afirmar que o público que frequenta esta conferência não se limita apenas aos *Cosplayers* e àqueles que assistem a animes, porém, eles são os principais consumidores dos produtos vendidos nesses locais. Esses mesmos consumidores nem sempre têm onde se expressar, e os colares e objetos comprados nesses eventos, por não terem aceitação no cotidiano dessas pessoas, rapidamente são deixados de lado. Para Huapaya (1959):

A maior parte das minorias são atacadas em suas subjetividades e estão ameaçadas por não ter nenhuma utilidade no capitalismo degenerado, devendo ser reduzida à sua pobre expressão, ao custo de simples mercadoria (HUAPAYA, 1959, p. 17).

Nesses tempos de inserção digital e de grande rotatividade ligada ao comércio podemos dizer que essa expressão está a cada dia sendo reinventada além de facilitada com os *sites* de compras de produtos pré-fabricados advindos da China. É mais econômico, no entanto, tira o prazer de ver as roupas sendo construídas.

Enquanto a parte estética dos *Cosplays* ganha forma, podemos dizer que a performance do *Cosplayer* também está sendo criada, pois juntamente com as informações visuais utilizadas para a criação das roupas entram em ação também a incorporação dos gestos e subjetividades do personagem. Ao contrário do que se espera em uma peça teatral onde se ensaia o modo de agir, trazer essa sincronia de sentimentos para o momento da apresentação faz com que essa representação se torne mais próxima de uma forma realista.

Podemos dizer que o *Cosplayer* é um leitor de imagens, já que as fontes usadas para se basear são provenientes de imagens transmitidas por outras mídias. Dentro do contexto atual, a capacidade de observar algo e do mesmo tirar um sentido pessoal precisa ser valorizada, já que grande parte das mensagens atualmente são difundidas por meio de fotos e afins.

Em diálogo com a prática do *Cosplay*, destacamos as atividades desenvolvidas nos espaços da Educação Infantil, nas quais o uso de roupas e objetos diversos

para se fantasiar faz parte das brincadeiras e atividades propostas às crianças. Do mesmo modo, as imagens tomam um lugar importante ao influenciar essas mesmas brincadeiras. Segundo Tourinho (2011, p. 6)

O papel que as imagens têm na vida cultural e especialmente, deveriam ter na vida escolar, é colocar em cena e fazer circular a diversidade de sentidos e valores que elas geram na interação com os indivíduos.

Assim, a grande crítica implícita dentro do ato de se montar como algo imaginado é a possibilidade de se burlar e inverter os mecanismos de massa que influenciam as pessoas dentro das chamadas mídias sociais como o *Instagram* ou *Facebook*.

A maioria das imagens difundidas por esses veículos de circulação traz à tona uma certa forma de imagem com camadas de filtros que tornam os aspectos reais mais próximos de uma perfeição imaginativa. Nesse sentido, os *Cosplayers* têm como objetivo trazer para a realidade personagens inexistentes até então com a utilização de produtos de maquiagem e roupas, assim como na brincadeira infantil onde uma caixa de papelão é um foguete ou um graveto se torna uma varinha mágica, sem a utilização de nenhum artifício digital para edição, pois se trata de um ato sendo realizado ao vivo, tal qual o ato performativo que existe apenas durante o momento em que o *Cosplayer* está presente e executando-o, assim como em uma grande brincadeira.

Durante o período que estive em contato com o grupo 5 (crianças de 4 e de 5 anos) pude desenvolver a pesquisa relatada no artigo *Entre Roy Lichtenstein e Stan Lee: diálogos com a arte e os Quadrinhos por uma educação sensível* (SOARES, SILVA, GÓES, 2019), na qual as crianças utilizaram do artifício primordial dos desenhos e das roupas para moldar seus personagens, até então inexistentes.

Essa experiência se constituiu por meio de uma

[...] abordagem da leitura de imagem e texto a partir dos cartoons, mais conhecidos como Histórias em Quadrinhos [...] e, [...] a partir das obras de Roy Lichtenstein e do contexto dos super-heróis das Histórias em Quadrinhos criados por Stan Lee, propusemos formas de utilizá-las como instrumento de mediação para o desenvolvimento do grafismo infantil e de questões voltadas para a sensibilização entre as crianças sobre as diferenças subjetivas e físicas, que nos tornam sujeitos singulares, únicos na diversidade (SOARES; SILVA; GÓES, 2019, p. 135).

Foi uma experiência de grande valor metodológico ver como o suporte visual dos desenhos, produzidos nas atividades pelas crianças, influenciou para que as mesmas pudessem se ver dentro daqueles figurinos sendo os personagens de suas histórias, além de criarem posturas, gestos, expressões e poderes específicos para os mesmos.

Tal como uma bailarina dentro de uma companhia de dança tenta ver os movimentos de sua coreografia para executá-la o mais fidedigno possível, o ator *Cosplayer* observa a coreografia corporal e oral do personagem selecionado para assim se assemelhar ao mesmo. E as crianças também utilizam dessas estratégias para compor seus personagens lúdicos, imaginativos e inventivos.

Durante a criação dos personagens do grupo 5 isso também foi demonstrado, já que além de mostrarem suas marcas visuais por meio dos desenhos, eles iniciaram uma pesquisa corporal entre eles, desenvolvendo poses, imaginando estarem usando seus poderes, fazendo com que o corpo fosse o veículo de transmissão e representação de um personagem que ainda estava em período de criação.

2.1 FANTASIAS E HISTÓRIAS: TRANSFORMANDO A PARTIR DO EXTERIOR

Durante o trabalho exemplificado pela vivência da autora, originaram-se as primeiras ideias desta produção, pois foi possível experienciar as diversas formas como a ludicidade que aplicadas em conjunto com a educação, contribuem para a aprendizagem das crianças pequenas. Compreender as “fantasias” propostas dentro da sala de atividades possibilita um aprendizado social em relação aos temas indicados pelas/os professoras/es, algo observado dentro da turma do grupo 5.

Durante o desenvolvimento dessa atividade tivemos o cuidado de fundamentá-las em uma referência comum para o entendimento das crianças e, a partir daí, solicitamos que desenvolvessem uma narrativa sobre como elas se imaginavam sendo heróis e heroínas, seus trajes, seus poderes e como iriam agir, como por exemplo, Oráculo (Figura 3) e *Batgirl* (Figura 4).

Figura 3: Oráculo



Figura 4: Batgirl



Fonte: https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/teoria-bat-familia-no-dcu/e6QK_P4f3uK3RVDn2qqB8Qzva2MJRqbkdz

O fato de pensarem na forma de agir trouxe à tona um debate realizado em sala no qual alguns questionamentos feitos foram às crianças: “Como esse poder que você tem poderia ajudar as pessoas ao seu redor?” e “Qual seria o seu “superpoder” no mundo em que vivemos?”.

Conforme respondiam, percebíamos que algumas crianças iam além do esperado no início da atividade, como no caso de uma das meninas que em sua resposta disse *“Eu teria o poder de fazer chover ouro. Assim, quando eu chegasse em um lugar eu poderia ajudar as pessoas que são muito pobres”*. Esse depoimento pensado pela criança mostra como o social pode ser afetado a partir de uma intervenção que se mescla com o imaginário das mesmas para assim gerar um questionamento crítico sobre si e seu entorno, seu contexto sociocultural.

Dando continuidade às nossas ações, propusemos que as crianças pudessem interagir com roupas, chapéus e outras espécies de ornamentos utilizados para a caracterização no qual, sem que interferíssemos em suas escolhas, elas pudessem expressar como se viam em seu ideal imagético utilizando aqueles ornamentos presentes na sala, além de compartilharem um espaço de uso comum sem a presença de muitas pessoas interferindo.

Posteriormente, elas demonstraram suas formas heroicas através de poses e expressões, que foram registradas por meio de fotografias (Figura 5). Nesse momento não tínhamos a intenção de ensinar como fazer a atividade, estávamos ali apenas mediá-la.

O texto “A concepção do brincar”, de Almeida (2020), utiliza como fundamento a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) ao enfatizar o papel desse momento lúdico.

Brincar é fundamental para desenvolver a mobilidade das crianças, o manuseio de brinquedos, dançar, pular, e facilitar sua coordenação motora. Porém, na educação formal o brincar necessita que os educadores exerçam seu papel mediador, tenha clareza de sua posição e considerem o ato de brincar como meio de vivenciar descobertas e o direito das crianças, reconhecido em leis e declarações, que não reduzam o ato de brincar como perda de tempo, mas como abordagem de experiência para a possibilidade do desenvolvimento integral das crianças (ALMEIDA, 2020, p.108).

Figura 5: Criança fantasiada de heroína a partir da personagem que criou



Fonte: Da autora

Concordamos com Almeida (2020), pois é no ato de brincar que as crianças vivenciam e experienciam novas descobertas e observamos isso nas ações e narrativas das próprias crianças.

Passados alguns dias, retornamos para uma nova conversa com o mesmo grupo de crianças, e, aproveitando da infraestrutura que a escola proporcionou, foi feita uma apresentação com as imagens para que elas pudessem ver o resultado das fantasias que elas escolheram.

Como é comum quando se faz uma crítica visual, nem todas gostaram ou disseram não ter ficado como haviam imaginado. Porém, propusemos que falassem sobre o motivo do descontentamento e como poderiam fazer para alterar ou melhorar aquela ideia.

O incentivo para o desenvolvimento do senso crítico pessoal, da abertura gerada no campo social, imaginativo e criativo é muito importante para a percepção das pessoas que estão ao redor das crianças ao medirem as atividades ligadas ao ato de se fantasiar.

Boff (2020), no livro *Linguagem da Arte na Infância*, destaca a utilização de formas lúdicas como incentivo à motricidade das crianças, ao inferir que:

Muitas brincadeiras têm papel fundamental na aprendizagem dos reflexos de ajustes posturais. Rocha (1999) escreve que todas as crianças devem ser estimuladas, inclusive as que são portadoras de alguma deficiência cerebral, e a utilização das brincadeiras para esse fim é de grande importância (BOFF, 2020, p.151).

Assim como em práticas teatrais advindas do Oriente como o teatro *Kabuki*, o fato de se mesclar ao personagem por meio de maquiagens extravagantes torna a experiência de reconhecimento mais vivida, e levando em consideração o percurso da criação do *Cosplay*, é possível imaginá-lo como um dos critérios para o início da prática, a busca por se auto reconhecer em algo imagético, não apenas interpretar, mas ser.

As experiências do 'ver e ser visto' guardam outra peculiaridade que aprofunda suas marcas culturais. Refiro-me a ideia de ser visto que, necessariamente, não indica ver a própria imagem, mas se estende ao ser visto de diferentes maneiras em outras imagens e, ainda ao ser visto culturalmente, através de comunidades de significados, ou seja, de esferas que vão além da materialidade de qualquer artefato (TOURINHO, 2011, p.10).

O fato de o *Cosplay* gerar todo um deslocamento de pessoas e grupos faz com que ele se torne parte de um grupo conhecido pela comunidade denominada *Geek* e, devido à grande variedade de produções, é possível encontrar uma

variedade de formas e gêneros de pessoas neste meio. Ao contrário do que é cobrado na maioria das redes sociais atuais, o ato de se vestir de um/a personagem não deve seguir um estereótipo pré-definido.

O biotipo corporal ou o tom de pele apresentado na obra não está diretamente ligado a como a fantasia será apresentada. Essa prática visa uma vivência de experiências além das cotidianas trazendo uma espécie de álter ego para proporcioná-las.

Identificamos essa premissa também na forma de como a expressão proporcionada pela fantasia trouxe para as crianças um novo modo de entendimento sobre as brincadeiras fazendo com que elas interpretassem papéis inesperados, além de buscarem por estratégias únicas para desenvolverem suas narrativas.

O quesito “liberdade”, gerado a partir do momento em que não mais se reconheceram em frente ao espelho apenas como um indivíduo, mas, um conjunto de muitas facetas, é inerente a personalidade apresentada.

Todas essas implicações nos permitiram pensar em como se torna potente a realização de diálogos entre o *Cosplay*, a Arte e o Corpo para as crianças da Educação Infantil.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Como foi visto durante a revisão de literatura, na qual dialogamos com as categorias *Cosplay*, Arte, Corpo e Educação Infantil, a existência de estudos que podem exemplificar ou propor o corpo como uma forma de expressão dentro do ambiente escolar é inumerável, no entanto, quando o quesito se torna o fato de aliar esta prática com a fundamentação imagética contida com o ato de se fantasiar, as referências se tornam mais escassas.

Devido ao fato de a escolarização ter, por muito tempo, foco apenas em valorizar a racionalidade para o meio trabalhista, questões subjetivas como o entendimento de experiências sensoriais, sentimentos ou a imaginação foram sendo ignoradas e deixadas de lado, enaltecendo apenas o conhecimento racional transmitido dentro de quatro paredes.

Este pensamento, tendo o ser humano que foca apenas no modo intelectual, vem ser reforçado pela revolução industrial e toda a rotina, gerando assim uma mudança que faz com que as escolas reproduzam o método rigoroso de horário para controle dos corpos dentro do espaço, tendo como efeito futuro nas salas os corpos dóceis e imóveis, além de mentes facilmente manipuláveis para os devidos comandos que seriam dados por aqueles que estariam em uma posição de superioridade declarada até então.

Dessa maneira, só é incentivada a visão da fundação escola como uma forma de “máquina de ensinar”, além de manter um grau de vigilância e ensinar desde a infância o conceito de hierarquia e subserviência focada na estratificação econômica e social.

A desvalorização e afastamento da ação espontânea, subjetiva do cotidiano escolar trouxe implicações no modo de pensamento infantil que pode ser observado de diversas maneiras, como o distanciamento do entendimento do ser humano sensível, como parte de um todo dentro do espectro da vida.

Nos fundamentaremos então no programa da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017), pois ele sugere diferentes possibilidades a partir de propostas didáticas que contribuem para o pensamento crítico pessoal, além de

uma contínua redescoberta dos questionamentos pessoais como uma forma de incentivo ao crescimento intelectual propondo uma forma diferente de observarmos o cotidiano escolar.

O documento destaca o corpo como um fator de experimento dentro da sala de atividades, pois no cotidiano, o aprendizado da criança se dará por meio dos sentidos, das sensações, assim como o desafio a entender quais são os limites das possibilidades físicas e mentais consideradas seguras dentro de sua integridade enquanto explora o seu entorno.

A partir destes entendimentos é possível desenvolvermos a noção do quesito considerado central neste trabalho: o entendimento da criança em relação ao outro social e como isso pode interferir e constituir, em seu dia a dia, relações transformadoras. O artigo desenvolvido por Almeida (2020) contribui para este entendimento quando ressalta que:

A BNCC estabelece dez competências gerais que as crianças e os alunos devem desenvolver ao longo de etapas da Educação Básica e contribuir para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva. O brincar na BNCC é combinado como direito basal e recurso de incremento da criança. Nos díspares campos de conhecimentos, o brincar surge como abordagem vivencial a ser trabalhada de forma intencional e organizada pelo professor, já que a brincadeira é intercessora de aprendizagens significativas na Educação Infantil [...] (ALMEIDA, 2020, p. 105).

Neste esquema compreendemos que a Base Nacional dialoga com a perspectiva lúdica do *Cosplay*, pois pode ser proposto às crianças ao considerarmos como uma forma de brincadeira.

Agregando ao conceito da escola democrática que respeita a criança como protagonista e do/a professor/a mediador/a que tem como função mediar a experiência, todo o processo de descobrimento da criança em relação a como, quando e com qual roupa se fantasiar ocorreria em acordo com a experiência de uma descoberta pessoal, além de uma demonstração de preferências e características referenciais a seu meio de origem social e cultural.

O brincar desempenha no dia a dia escolar a função primordial de ser uma base para a experiência infantil tornando cada oportunidade apresentada uma forma de

desenvolvimento da liberdade, pois, tem como o princípio de que a criança se constitui no brincar, no qual tudo pode se tornar um brinquedo.

O corpo como uma continuação física do processo imaginativo do brincar possibilita o momento e suas aprendizagens.

Nos fundamentaremos em Tourinho (2011) para discutir o corpo na arte para crianças da Educação Infantil. Para a autora o corpo e sua percepção são atrelados diretamente em referência às imagens com as quais convivemos no nosso dia a dia, sejam as mesmas adquiridas de forma consciente por meio de pesquisas, assistindo a programas e em mídias sociais, ou quando somos atingidos de maneira inconsciente por meio das propagandas, panfletos e *outdoors* que nos seguem em nossas rotinas.

O modo como a autora entende a arte, as imagens têm uma grande influência sobre o cotidiano e modo de percepção das pessoas já que, a partir das objetificações criadas, são moldadas as opiniões e estereótipos sobre a “materialização” da felicidade e do prazer.

Em relação ao corpo, entra em campo o conceito do “ver e ser visto” que se mostra um ponto de grande significância dentro do texto de Tourinho (2011), assim como tentamos apresentar na discussão deste trabalho. Um ponto sobre o conceito de “ser visto” que chama muita atenção é que essa expressão não significa necessariamente ver a própria imagem tal qual um espelho, mas pode ser referenciada como se entender em outras formas/imagens ou se reconhecer culturalmente através de comunidades que permeiam o ambiente subjetivo que vai além do material.

Esse ambiente tem significância cultural e reconhecimento proposto por Tourinho (2011), pois permeia o ambiente do *Cosplay* de maneira direta já que, mesmo os personagens apresentados nas obras ficcionais apresentem traços corporais, étnicos, entre outras formas que os distanciem daqueles que os interpretam, o fato de haver um reconhecimento em algum ponto subconsciente faz com que se torne algo real e prazeroso para aqueles que estão fantasiados.

4. REFERENCIAL METODOLÓGICO

Usaremos como referencial metodológico a pesquisa qualitativa, pois ela se encaixa com nossos questionamentos a partir de um estudo de caso realizado por meio de uma série de entrevistas com praticantes do *Cosplay* e professoras/es buscando compreender como os corpos infantis podem produzir uma nova perspectiva de imagem que, possivelmente, já foi conhecida em outro campo da arte e pelos diferentes meios de comunicação.

Destacamos o estudo de caso como opção metodológica, considerando nosso objetivo que é analisar como a linguagem visual e corporal denominada de *Cosplay* ao ser exposta e incluída de modo didático, como uma ação pedagógica ou um dispositivo de mediação para as crianças de a Educação Infantil movimentarem seus corpos, reverbera na imaginação e criatividade delas.

O público ao qual essa pesquisa tem maior interesse em alcançar são as/os professoras/es e pedagogas/os da Educação Infantil que desejam explorar o ato do *Cosplay* e da fantasia como um recurso didático dentro das ações pedagógicas para o incentivo do movimento corporal e imaginativo das crianças.

Assim como no texto “*Cosplayers: Uma identidade Cultural Permeada Pela Indústria Cultural*” (SOUZA, 2017) é possível perceber que as entrevistas realizadas pela autora, bem como os produtos culturais, geram uma grande influência sobre os indivíduos, no entanto, os mesmos não são apenas receptores de ideologias, mas possuem autonomia crítica. Esta autonomia a qual buscamos entender pode ser apoiada e intensificada a partir do *Cosplay* com as entrevistas realizadas neste trabalho.

Tendo consultado artigos, textos *online*, livros entre outras fontes de informação para chegarmos até esse ponto do desenvolvimento da trama de discussão, faz-se necessário agora, descrevermos o passo a passo que utilizamos para o desenvolvimento da pesquisa. Fonseca (2010) nos ajuda a refletir sobre o ensino da arte:

Uma reflexão que faço é a maneira que tenho ensinado arte às crianças e como isso tem refletido no contato posterior delas com esse campo do conhecimento. Assim, advogo por uma abordagem pedagógica que

leve em conta a cultura da criança, que mergulhe na sua estética e que seja construída na relação com que ela mesma estabelece com o mundo e com os outros (FONSECA, 2010, p. 62).

Assim, se a abordagem pedagógica precisa levar em consideração a cultura das crianças, partimos da premissa de que seria fundamental dialogar com as pessoas que estão ligadas ao meio cultural delas e como isso influencia o desenvolvimento do trabalho.

Nesse sentido, entrevistamos na escola, duas professoras da Educação Infantil e uma Pedagoga e, do meio *Cosplay*, entrevistamos três participantes, para assim podermos entender como os praticantes entendem a possibilidade desta prática dentro da sala de atividades para crianças pequenas.

Devido ao período em que o trabalho está sendo desenvolvido ser de extremo cuidado devido a pandemia Covid 19 (Corona vírus), todo o processo de contato e entrevistas da pesquisa foi realizado de maneira virtual utilizando mídias de comunicação como o *WhatsApp* e *Facebook*.

Todas/os as/os participantes que concordaram em participar contribuindo com suas opiniões para este trabalho terão suas identidades preservadas. Sendo assim, os mesmos serão referenciados no texto na forma codinomes.

Após a confirmação dos participantes, para que todas/os as/os envolvidas/os pudessem entender o sentido da entrevista e seu objetivo, foi enviada uma mensagem explicando a finalidade da mesma que seria para a produção deste trabalho de conclusão de curso objetivando compreender se uma proposta educacional voltada para um sentido mais lúdico e utilizando como base a produção artística denominada *Cosplay* poderia ser inserida e aceita dentro do ambiente escolar da Educação Infantil, além de questionar como essa prática reverbera dentro da didática social e imaginativa das mesmas.

Em seguida, foram enviadas as perguntas previamente expostas neste capítulo e, após algum tempo de espera as mensagens com as respostas chegavam contendo suas opiniões e experiências. Cada entrevistada/o mostrou como sua vivência com o *Cosplay* era diferenciada e única. Nessa perspectiva elaboramos uma entrevista semiestruturada e propusemos que os/as professores/as entrevistados/as respondessem às seguintes perguntas:

1. Como a expressão corporal pode ser incentivada nos espaços educacionais?
2. Você conhece a prática do Cosplay? Em quais/que lugares você presenciou esse tipo de prática?
3. A prática do Cosplay pode ser um dispositivo de mediação para as crianças?
4. Em sua opinião, essa prática pode se tornar em uma possibilidade de ensino para as crianças da Educação Infantil?
5. Se SIM, em que medida essa prática contribuiria para o desenvolvimento artístico-expressivo-cultural e social delas?
6. Se NÃO, explique o porquê.
7. Você percebe se o ato das crianças se fantasiarem gera um novo modo para a aprendizagem? Quais?
8. Em sua opinião, como o fato de as crianças se fantasiarem e movimentarem seus corpos reverbera na imaginação e na criatividade delas?

Para os/as *Cosplayers* entrevistados/as, solicitamos que respondessem às seguintes perguntas:

1. Quando /Qual foi o incentivo para começar no Cosplay?
2. De que maneira essa prática te ajuda a se expressar?
3. Em sua opinião, essa prática pode se tornar em uma possibilidade de ensino para as crianças da Educação Infantil?
4. Se SIM, em que medida essa prática contribuiria para o desenvolvimento artístico-expressivo-cultural e social delas?
5. Se NÃO, explique o porquê.
6. Em sua opinião, como o fato de as crianças se fantasiarem e movimentarem seus corpos reverbera na imaginação e na criatividade delas?

O praticante que chamarei de *Cosplayer W*, atualmente com 40 anos, revelou que se iniciou nesta prática por um pedido de sua filha, no ano de 2016 e atualmente, morando nos Estados Unidos, continua com o Cosplay como um *hobby* e uma forma de liberação do *stress* do seu dia a dia utilizando uma fantasia específica do personagem conhecido como *Deadpool* que lhe permite ter uma vivência de momentos mais leves.

Essa informação gerou um aumento na curiosidade, pois até que ponto essa forma de demonstração artística pode ser uma aliada para aqueles que desejam utilizá-la como um incentivo para sua criatividade?

5. EXPERIÊNCIAS CORPORAIS INFANTIS EM DIÁLOGO COM AS LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS DA ARTE

Neste capítulo iremos debater sobre os resultados obtidos com a pesquisa realizada com os *Cosplayers* e com pessoas que convivem dentro do meio educacional, sejam os mesmo com experiências que tiveram previamente ou que desempenham atualmente.

Algo a ser levado em consideração é que, por mais que, inicialmente, o termo *Cosplay* gere algum estranhamento entre aqueles que não são praticantes ou que não tenham uma vivência sobre a cultura dos animes (desenhos animados japoneses) e mangás (revista em quadrinhos de estilo característico produzido no Japão).

Quando explicada a prática como o ato de se fantasiar de algum personagem em eventos dedicados a cultura *Geek* o reconhecimento se torna quase imediato. Isto mostra que mesmo indiretamente a prática já está difundida na cultura visual e imagética.

Segundo Tourinho (2011) podemos reconhecer outros espaços como espaços para processos de ensino/aprendizagem, deixando o quesito de o espaço escolar como um território privilegiado para tal. Além desta afirmação a autora traz o conceito de visitação de conceitos de visitação de referências visuais que fazem parte da formação de identidade pessoal.

Unir culturas de atividade e práticas de responsabilização pode significar, primeiro, democratizar papéis e funções definidos como os de professores e alunos, intensificando o diálogo, a troca e a pesquisa como bases do *ensinoaprendizagem*. Significa reconhecer que são muitos os lugares de aprendizagem e, hoje, a escola não é mais o espaço privilegiado para tal, embora continue sendo um lugar, dos poucos atualmente, onde podemos, ainda, nos encontrar 'ao vivo' para negociar valores e sentidos, renovar atitudes e assumir responsabilidades sobre opiniões, sentimentos e comportamentos. (TOURINHO, 2011, p. 13).

Nesse contexto, levamos em consideração como o *Cosplay* pode ser potente se utilizarmos as referências que nos levem a despegar-nos de convicções rígidas.

Uma das entrevistas realizadas se deu com a Pedagoga de um centro de Educação Infantil, que já havia tido contato com uma ação na sala de atividades que utilizava o ato de se fantasiar como incentivo para a produção das crianças.

Ao ser perguntada “Em sua opinião, essa prática pode se tornar em uma possibilidade de ensino para as crianças da Educação Infantil?”, ela ressalta que:

Quando tivemos a possibilidade de vivenciar uma prática com o estágio supervisionado foi muito interessante. Conhecer a história de personagens japoneses fugiu da rotina da literatura apresentada para as crianças. Outro fato interessante foi descobrir a infinidade de superpoderes que estes personagens tinham e isso possibilitou que as crianças também criassem os seus (PEDAGOGA, ENTREVISTA REALIZADA EM 23 DE JULHO 2021).

A BNCC (BRASIL, 2017) traz a questão de a centralidade do corpo ser ressaltada dentro do momento em que se vivencia o momento de interação dentro da educação, e o meio lúdico potencializado pela música, o teatro, brincadeiras e outras atividades que gerem o movimento, ser uma forma de maior incentivo para a liberdade. Assim, os limites são ampliados e novas funções do corpo podem ser descobertas.

Na entrevista feita com a Pedagoga para a pergunta “Como a expressão corporal pode ser incentivada nos espaços educacionais?”, ela nos informa que esse momento lúdico tende a ser de grande ajuda para o/a professor/a que o propõe e deve ser incentivado, pois:

Na Educação Infantil ela deve ser explorada em todos os momentos, pois as crianças pequenas se expressam pelo corpo. Se expressar através do corpo é fundamental (PEDAGOGA, ENTREVISTA REALIZADA EM 23 DE JULHO DE 2021).

Quando questionada sobre o fato de incentivar o ato de brincar com as fantasias dentro do espaço de convívio das crianças, sua resposta demonstrou uma visão positiva às possíveis reverberações dentro da aprendizagem e da criatividade infantil.

De acordo com Araujo, Silva e Góes (2019) o modo de aprendizado com foco na expressão corporal reforça como a educação com maior sensibilidade para apresentação e desenvolvimento dos temas, tem influência na nas salas de atividades da Educação Infantil, pois essa prática reverbera nas brincadeiras e influências visuais experienciadas em suas rotinas. De acordo com a Pedagoga:

Sugerir novos elementos, incentivar, proporcionar momentos e matérias para que as crianças se fantasiem e movimentem os seus corpos com certeza ajuda na criatividade (PEDAGOGA, ENTREVISTA REALIZADA EM 23 DE JULHO DE 2021).

Outra entrevistada foi uma professora que chamaremos de Professora 1 e, assim como a Pedagoga, demonstrou um grande apoio à ideia proposta neste trabalho devido a maior inserção das crianças a partir do momento em que iniciam um momento de interpretação. Para ela, esses momentos são de muita ajuda para o desenvolvimento da imaginação e criatividade das mesmas, além de serem um incentivo a movimentarem e conhecerem seus corpos. Segundo a Professora 1:

Elas passam a ter noção do seu corpo, aprendem a controlá-lo e com isso a sua imaginação e criatividade entram em ação ajudando a resolver questões interiores que antes, talvez, não conseguiriam resolver, como por exemplo: a timidez, a aceitação, afetos, autoestima, etc. Praticar cosplay na infância (mesmo que seja intuitivo) ajuda a criança a se desenvolver melhor em vários campos, acredito que ajude, até mesmo, nas suas produções artísticas. A criança precisa estar em contato com ações que a ajudem a desenvolver as múltiplas habilidades (PROFESSORA 1, ENTREVISTA REALIZADA EM 22 DE JULHO).

Este pensamento corrobora com o desenvolvimento desta pesquisa, pois traz à tona um ponto chave para pensamento, no qual o personagem interpretado surge como um incentivo para as questões afetivas e também para o aprendizado de determinada área, seja no espaço escolar, esportivo ou de caráter instrucional.

Outra entrevistada que chamaremos de Professora 2 também demonstrou apoio para a forma de pensamento que introduza o modo de se fantasiar dentro da dinâmica da Educação Infantil. A expressão corporal segundo a Professora 2 deve ser incentivada desde o momento em que se faz o acolhimento das crianças até as interações entre músicas, histórias e situações cotidianas. A BNCC (BRASIL, 2017) reafirma e incentiva práticas que contemplem o desenvolvimento de formas criativas e sensoriais para as crianças.

Portanto, a Educação Infantil precisa promover a participação das crianças em tempos e espaços para a produção, manifestação e apreciação artística, de modo a favorecer o desenvolvimento da sensibilidade, da criatividade e da expressão pessoal das crianças, permitindo que se apropriem e reconfigurem, permanentemente, a cultura e potencializem suas singularidades, ao ampliar repertórios e interpretar suas experiências e vivências artísticas (BRASIL, 2017, p.41).

A *Cosplayer P.* (Figura 6), tem uma grande participação juntamente com seu parceiro nos eventos capixabas. Quando perguntada sobre a possibilidade de o *Cosplay* ser utilizado dentro de sala de atividades da Educação Infantil, ela trouxe como resposta informações que mostravam como essa prática a ajudou a lidar com questões pessoais que tornariam a interação com o público algo complexo.

Como eu sofro de depressão e ansiedade desde a infância, o cosplay me ajuda a ter um escape da realidade e dos meus problemas nem que seja somente por um tempo, pois quando eu estou com um cosplay eu não sou a P., mas sim, o personagem naquele momento (COSPLAYER P., ENTREVISTA REALIZADA EM 2 DE AGOSTO DE 2021).

Figura 6: Mulher cadeirante fazendo *Cosplay* da personagem Barbara Gordon.



Fonte: <https://www.jornalmetamorfose.com/single-post/apagamento-de-pcds-do-mercado-de-trabalho>

Este relato reverbera no discurso de vários participantes do meio *Cosplayer* que se sentem mais à vontade para interagir enquanto interpretam o personagem que escolheram, proporcionando uma maior abertura em sua vida pessoal após retirarem essa fantasia depois de um evento.

Huapaya (1959) entra no quesito de moldar o corpo com práticas como a dança, como o balé, e a luta, mas este conceito de moldar o corpo também pode ser

interpretado dentro do *Cosplay*. Quando percebemos que personalidades e formas visuais são alteradas de maneira tão expressiva como em atores (Figura 7) que geram reverberações no cotidiano dos praticantes podemos perceber como a expressividade vai além de padrões já determinados.

Figura 7: *Cosplayers* em evento dedicado a cultura *Geek*.



Fonte: Google.com

No campo educacional isso também pode ser reconhecido pela vivência de quando as crianças interpretam um momento em conjunto com colegas aos quais não são próximas ou não costumam manter muito contato, porém, durante o momento em que aquela vivência está sendo desenvolvida pelos mesmos, uma maior ligação social e emocional é possível de ser desencadeada.

Essa inclusão é favorável em um sentido de espectro bem mais amplo, pois, além de abranger aqueles com distanciamento social por timidez propõe a inclusão daqueles classificados como PCD*s (Pessoa Com Deficiência) ou tendo alguma dificuldade de convivência social.

O *Cosplayer W* entra nos quesitos descritos já que, antes de iniciar na prática, o mesmo disse durante entrevista, o quanto convivia com a timidez e como este sentimento era um empecilho em certas áreas de sua vida cotidiana. Após um incentivo familiar proveniente da filha do *Cosplayer W*, a vivência dessa prática fez com que uma nova forma de se expressar surgisse, criando novos laços de

companheirismo e liberando uma forma de demonstrar pensamentos e sentimentos inovadores dentro de sua rotina.

Eu era um pouco tímido e os personagens me ajudaram a ser mais extrovertido, principalmente no entrosamento com as pessoas, pois todos adoram brincar e tirar fotos conosco (COSPLAYER W., ENTREVISTA REALIZADA EM 15 DE AGOSTO DE 2021).

A *Cosplayer A* relatou em entrevista que a prática tem sido de grande auxílio para sua didática de trabalho com o campo de sociabilidade, pois como ela possui um diagnóstico de TEA (Transtorno do Espectro Autista), no momento em que desenvolve a vivência do *Cosplay* é uma chance de entender e demonstrar sentimentos através da caricatura do personagem.

A *Cosplayer P*, assim como a *Cosplayer A* compartilharam, mesmo em entrevistas feitas de forma separada, opiniões que se completavam sobre o quesito da criatividade infantil ser valorizada e incentivada pela fantasia, e, utilizá-la como uma ferramenta auxiliadora dentro do espaço escolar abriria uma nova gama de possibilidades de didáticas para as/os professoras/es, além de diversificar as formas de aprendizado das crianças.

O fato de entrar em contato com uma pessoa que convive com um sistema de pensamento e entendimento do mundo diferente, além dessa pessoa ter uma posição afirmativa sobre o ato de utilizar o *Cosplay*, tanto para si mesma quanto na Educação Infantil como foi explicado pela *Cosplayer A*, traz uma grande carga de influência para este trabalho.

6. VIVA O INCRÍVEL: ALÉM DAS CAPAS E MAQUIAGENS

Após um longo percurso, questionamentos e quase desistência, chegamos ao que podemos chamar de respostas inacabadas. Tanto os *Cosplayers* quanto as/os entrevistadas/os que possuem algum tipo de ligação com o meio educacional se mostraram com opiniões favoráveis sobre a inserção da fantasia dentro da sala de atividades da Educação Infantil. Todas/os dizem o quanto o ato de se tornar alguém diferente por algum tempo tem a potência de retirar amarras impostas, muitas das vezes, por pressões pessoais e sociais.

Nesse sentido, reafirmamos que esse tipo de atividade é potente para as crianças, pois

Desconstruímos o conceito de super-herói ideal e construímos um conceito que nos aproxima de sujeitos concretos, que amam, odeiam, sentem dores, choram, sorriem dentre tantos outros sentimentos e que, acima de tudo lutam por seus direitos e por mundo melhor (SOARES, SILVA, GÓES, 2019, p. 148).

Ao analisarmos como a linguagem visual e corporal denominada de *Cosplay* ao ser exposta e incluída de modo didático, como uma ação pedagógica ou um dispositivo de mediação para as crianças de a Educação Infantil movimentarem seus corpos, reverbera na imaginação e criatividade delas, concluímos que essas ações se mostram, tanto pelas respostas produzidas dentro da pesquisa digital realizada com os participantes do meio *Cosplay* quanto pelas professoras e a pedagoga, pois todos e todas quando perguntados sobre a possibilidade de haver uma produção ligando cosplay (no caso fantasias com criação de personagens) e a educação, o interesse foi total, gerando uma coletânea de perguntas se isso já estava sendo feito, pois eles adorariam presenciar.

Ressaltamos assim, a importância de possibilitar diferentes experiências às crianças por meio dos seus corpos e em diálogo com as linguagens contemporâneas da arte, ampliando seus processos criativos e inventivos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, C. A. D. **Consumo Cultural nas Práticas Juvenis**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil/os-campos-de-experiencias>
- BOFF, M. K. S. / C. E. **Linguagens da arte na infância**: Linguagem corporal. 2. ed. Joinville, SC: Univille, 2020. p. 148-189.
- DUTRA, Juliana Resende. **Práticas do olhar**: atrelamentos entre arte e cultura visual. Disponível em: [atrelamentos_entre_arte_e_cultura_visual.pdf](#) (semanaacademica.org.br)
- FARAH, M. H. S. O corpo na escola: mapeamentos necessários. **Paidéia**, São Paulo, v. 20, n. 47, p. 401-410, set. /2010.
- GOOGLE. **As Práticas de Modificações Corporais e a Formação de Identidades Somáticas**. Disponível em: <file:///C:/Users/Mariana/Desktop/Tg1/imprimir/Praticas%20de%20modificacoes%20corporais.pdf>. Acesso em: 6 set. 2020.
- GOOGLE. **Cosplayers**: Uma Identidade Cultural Permeada Pela INDUSTRIA CULTURAL. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3050/1/RTVPS30112017.pdf>. Acesso em: 8 set. 2020.
- HUAPAYA, Cesar, 1959 - **Encenação do gestus social: personas, personagens e corpus em vidas** Edição: Grupo de Teatro Experimental Capixaba, Curio, IRIS/EHESS-Paris e Núcleo de Performance e Antropologia do Teatro (CNPQCAR-UFES) Vitória - ES/Brasil.
- NEMERSKI, J. B. N. Do mangá ao cosplay: processos criativos e performáticos no ensino das artes. **Educação, Artes e Inclusão**, Santa Catarina, v. 12, n. 1, p. 97-122, mar. /2016. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/7174>. Acesso em: 1 nov. 2020.
- PHOMENTA. **O papel das brincadeiras no desenvolvimento infantil**. Disponível em: https://www.phomenta.com.br/papel-brincadeiras-desenvolvimento-infantil?gclid=CjwKCAjww-CGBhALEiwAQzWxOjyK7BF0ITPSJqXNBhLMh_H7I7XwynjTEh-fBRT_h6fOgogIh4PPxoCrXwQAvD_BwE. Acesso em: 29 jun. 2021.
- SILVA, Maria Dulce dos Santos da; WEISS, Silvio Luiz Indrusiak. O corpo na escola e na vida a educação corporal e seus efeitos no indivíduo. In: **Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG**. V 2, n 5, abr.-jun./2004

SOUZA, Maria Antônia de. **Metodologia da Pesquisa em Educação**. / Maria Antônia de Souza. Ponta Grossa: Ed. UEPG, 2009. 117 p. il. Reimpressão 2014

SOARES, M. A.; SILVA, D. L. S; GÓES, M. S. Entre Roy Lichtenstein e Stan Lee: diálogos com a arte e os Quadrinhos por uma educação sensível. **Pró-Discendente**, Espírito Santo, v. 2, n. 1, p. 135-150, set. /2019. Disponível em: Entre Roy Lichtenstein e Stan Lee: diálogos com a arte e os Quadrinhos por uma educação sensível. | Pró-Discendente (ufes.br)

TONIACASARIN. **“Corpo, gestos e movimentos”**: como trabalhar esse campo de experiência. Disponível em: toniacasarin.com.br/blog/corpo-gestos-e-movimentos-como-trabalhar-esse-campo-de-experiencia/. Acesso em: 10 jun. 2021.

TOURINHO, Irene. **Cultura Visual e escola**. Salto para o Futuro Ano XXI Boletim 09 – agosto 2011. Disponível em <https://www.bing.com/search?q=Ano+XXI+Boletim+09+-+Agosto+2011+Cultura+Visual+e+Escola&qs=n&form=QBRE&sp=1&pq=ano+xxi+boletim+09+-+agosto+2011+&sc=0-33&sk=&cvid=FCCE7864EB4F4202A71DC09B89FF08D7>. Acesso em 01 dez. 2020.

YOUTUBE. **DE ONDE SURTIU O COSPLAY?!?!**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tAURhj0XWLS&ab_channel=BunkaPop. Acesso em: 12 set. 2020.