



UFRJ

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - ESCULTURA**

ISABELLA DE SOUZA GUERRA

**ENTRE MUNDOS: a prática do Cosplay em aproximação a outras
práticas da arte contemporânea**

**RIO DE JANEIRO
2023**

ISABELLA DE SOUZA GUERRA

**ENTRE MUNDOS: a prática do Cosplay em aproximação a outras
práticas da arte contemporânea**

Trabalho apresentado ao curso de Artes Visuais com ênfase em
Escultura da Escola de Belas Artes, Centro de Letras e Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.
Orientadora: Profa. Dra. Ana Cecília Mattos MacDowell

**RIO DE JANEIRO
2023**

CIP - Catalogação na Publicação

G934e Guerra, Isabella de Souza
ENTRE MUNDOS: a prática do Cosplay em aproximação
a outras práticas da arte contemporânea / Isabella
de Souza Guerra. -- Rio de Janeiro, 2023.
52 f.

Orientadora: Ana Cecília Mattos MacDowell.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Visuais: Escultura,
2023.

1. Arte contemporânea. 2. Cosplay. 3. Personagem.
4. Performance. I. Mattos MacDowell, Ana Cecília,
orient. II. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

FOLHA DE APROVAÇÃO

ISABELLA DE SOUZA GUERRA

**ENTRE MUNDOS: a prática do Cosplay em aproximação a outras
práticas da arte contemporânea**

Trabalho apresentado ao curso de Artes Visuais com ênfase em Escultura da Escola de Belas Artes, Centro de Letras e Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.
Orientadora: Profa. Dra. Ana Cecília Mattos MacDowell

Apresentado em: 13 de novembro de 2023.

Aprovado em: 13 de novembro de 2023.

Grau: 10,0

Banca Examinadora



Profa. Dra. Ana Cecília Mattos MacDowell (orientadora)
Universidade Federal do Rio de Janeiro - Escola de Belas Artes



Profa. Dra. Gabriela Di Battista Mureb
Universidade Federal do Rio de Janeiro - Escola de Belas Artes



Prof. Dr. Floriano Carvalho de Araújo
Universidade Federal do Rio de Janeiro - Escola de Belas Artes

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, ao criador, por ter me dado a chance de realizar o sonho de me formar na UFRJ e a determinação para não desistir.

À minha mãe Nilceia, que é a minha inspiração pra tudo, e sempre me deu o máximo apoio, amor e incentivo, principalmente nos momentos mais difíceis.

Ao meu irmão Fillipi, que também me inspira, e mesmo de longe se faz presente.

Ao meu amor Henrique, que sempre acredita tanto no meu potencial, e quer me ver crescer.

À minha orientadora Cila, que me motivou a trazer esse tema e por todo o suporte, em todo auxílio e amparo, mesmo com tão pouco tempo.

Aos professores e à Escola de Belas Artes, por todos os conselhos e ensinamentos, dos quais me guiaram até aqui.

Aos meus colegas de curso, com quem convivi intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que me permitiram crescer como pessoa e também academicamente.

A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho de pesquisa.

O meu eterno agradecimento a cada um de vocês.

"(...) Quero descobrir coisas novas.
Porque, para mim, arte é uma forma de conhecer o mundo."
- Lygia Pape

RESUMO

Essa pesquisa se dá a partir da prática do Cosplay, investigada em suas aproximações às metodologias de práticas artísticas contemporâneas aprendidas e desenvolvidas durante o curso de Artes Visuais - Escultura. Buscamos apresentar o Cosplay como um fenômeno psicossocial cultural atual, bem como promover a análise crítica sobre as condições da metodologia prática do Cosplay deslocada do contexto original para estabelecer relações com as práticas artísticas contemporâneas. Apresentamos experiências artísticas, sob diferentes aspectos, desenvolvidas durante essa pesquisa ao longo do curso, utilizando diversas linguagens da arte contemporânea, como instalação, videoarte, arte digital, performance, desenho, entre outras, permeadas pela própria prática profissional como cosplayer, que culminou na exposição chamada “Entre Mundos”.

Palavras-chave: arte contemporânea, Cosplay, personagem, performance.

ABSTRACT

This research delves into the practice of Cosplay in approximation to the methodologies of contemporary artistic practice learned and developed throughout the Visual Arts - Sculpture course. We seek to shed light on Cosplay as a current cultural occurrence, as well as to promote critical analysis of the conditions of the practical methodology of Cosplay disjointed from the original context to establish relationships with contemporary artistic practices. We present artistic experiences, beneath different aspects, developed during this research alongside the course, using different languages of contemporary art, such as installation, video art, digital art, performance, drawing, among others, permeated by his own professional practice as a cosplayer, which culminated in the exhibition called "Between Worlds".

Keywords: contemporary art, Cosplay, character, performance.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 CONHECENDO O COSPLAY.....	11
1.1 FENÔMENO PSICOSSOCIAL E A PROGRESSÃO DA PRÁTICA DO COSPLAY.....	12
2 O COSPLAY COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA.....	17
2.1 A PRÁTICA DO COSPLAY EM APROXIMAÇÃO A OUTRAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS.....	19
3 O COSPLAY NO VIÉS PROFISSIONAL.....	30
4 APLICAÇÃO DO COSPLAY EM ARTES VISUAIS - ESCULTURA.....	35
4.1 EXERCÍCIOS ARTÍSTICOS EM DIVERSAS DISCIPLINAS.....	35
4.2 “ENTRE MUNDOS”: EXPERIÊNCIAS ARTÍSTICAS AUTORAIS EM EXPOSIÇÃO.....	42
4.2.1 “Invisível”.....	43
4.2.2 “Cabeça nas Nuvens”.....	44
4.2.3 “Meu Lugar”.....	47
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51

INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende abordar questões que envolvem o Cosplay, ao considerar a relevância dessa prática de caracterização de personagens, para investigar a aproximação com aspectos da arte contemporânea. Ao explorar os elementos visuais e criativos presentes nessa prática, pretende-se examinar sua conexão com as artes visuais e a maneira como o Cosplay desafia e amplia as fronteiras tradicionais da arte. Além disso, busca-se compreender as perspectivas conflitantes em relação à aceitação do Cosplay como uma forma de expressão artística, sabendo ser uma produção realizada, em sua maioria, por um público consumidor de cultura midiática popular. Assim, será preciso considerar abordagens críticas, para avançar das visões dos estereótipos que já foram associados a essa prática. Portanto, esta pesquisa se propõe a analisar a interseção entre o mundo do Cosplay e o campo das artes visuais, oferecendo uma reflexão crítica sobre os aspectos estéticos, culturais e sociológicos que envolvem essa forma de expressão artística contemporânea.

Ao decorrer do presente texto, o termo Cosplay será escrito com a letra inicial maiúscula, essa é uma escolha proposital e consciente, por ser esta uma palavra-chave dessa pesquisa. Serão mencionadas de forma breve algumas linhas de pesquisa, como a performance por exemplo, que podem ter alguma conexão com o Cosplay. No entanto, é importante ressaltar que não haverá uma exploração detalhada desses assuntos, pois fogem do escopo principal da pesquisa. Essas referências serão introduzidas apenas para contextualização e estímulo ao debate.

A pergunta desta pesquisa se faz mediante a possibilidade dessa prática do Cosplay ser entendida ou rejeitada como uma prática artística contemporânea, estabelecendo estratégias de semelhança com outros procedimentos artísticos encontrados na história recente e em contexto atual. Não exatamente por uma necessidade de afirmar a prática do Cosplay como arte contemporânea, mas de investigar as relações dessa prática entendida pelo viés da pesquisa em arte. Para tanto, no primeiro capítulo iremos explicar o que é a prática do Cosplay em seu breve contexto histórico, além de seu entendimento psicossocial; no segundo capítulo iremos tratar das possibilidades do Cosplay como expressão artística para além de uma brincadeira juvenil e aproximar de outras metodologias

contemporâneas na arte; no capítulo três serão apontadas algumas possibilidades do Cosplay no âmbito profissional; no capítulo quatro serão explicitadas as atividades desenvolvidas ao longo do curso de Artes Visuais - Escultura quando foram experimentadas em diversas metodologias práticas, nas quais o viés de tal aproximação com o Cosplay pode ser analisado. Por fim, apresentaremos a prática expositiva desta pesquisa, quando foi possível entregar ao público trabalhos voltados para a investigação da relação do Cosplay com a arte contemporânea.

1 CONHECENDO O COSPLAY

Cosplay é a prática de se vestir e interpretar personagens fictícios de filmes, jogos e outras mídias. Envolve criar fantasias e recriar a aparência e a personalidade dos personagens por meio de roupas, maquiagem e atuação. É comumente realizada em eventos e convenções voltados para a cultura geek, fãs de anime e admiradores da temática japonesa.



Figura 1: Kah, Alus, Leykoh, Meika, Nida, Bia: Grupo de cosplayers de O Clube das Winx, foto por Santos CosPhoto, 2023.

Apesar de muito se pensar que o Cosplay surgiu no Japão, este tem sua primeira aparição datada em 1939 numa convenção de adeptos da cultura *nerd* nos Estados Unidos, pessoas estudiosas e dedicadas à diversas áreas, mas também voltadas à cultura midiática, do cinema e dos jogos. Assim o Cosplay começou a se popularizar na década de 1990, chegando também ao Brasil, na mesma década, onde vem conquistando espaço até hoje, graças às redes sociais. Por conta dessa origem, entre toda a comunidade são usados muitos termos em inglês, que são mais difíceis de serem traduzidos sem que algum sentido seja perdido.

Mas isso não significa que o Japão não tenha a sua importância nesse contexto. Em meados dos anos 1970, os japoneses começaram a produzir seus próprios eventos e também fazer o uso de Cosplays. Surge então a etimologia da palavra "Cosplay", sendo criada por Nobuyuki Takahashi. Takahashi procurava por um termo que pudesse representar de forma precisa e abrangente as pessoas que se dedicavam a se fantasiar e interpretar personagens. Insatisfeito com as opções de palavras existentes, que não conseguiam capturar a essência do que o Cosplay realmente significava, Takahashi recorreu a um recurso comumente utilizado na língua japonesa, que consiste em combinar partes de diferentes palavras para formar um novo termo. Após pesquisas e análises, ele concluiu que a junção das palavras "costume" (fantasia) e "play" (brincadeira/interpretação) descreveria de forma precisa e adequada o que o Cosplay representa: a brincadeira de se fantasiar e interpretar personagens através do uso de trajes elaborados e da imersão em um universo ficcional.

1.1 FENÔMENO PSICOSSOCIAL E A PROGRESSÃO DA PRÁTICA DO COSPLAY

O texto "Cosplayers como Fenômeno Psicossocial: Do Reflexo da Cultura de Massa ao Desejo de Ser Herói" de autoria de Sara Santos Silva e Leconte de Lisle Coelho Junior, aborda o fenômeno do Cosplay, como algo que reflete a influência da cultura de massa e como os indivíduos que praticam o Cosplay podem estar motivados pelo desejo de se tornarem heróis, ao representar personagens fictícios. O artigo analisa como a prática do Cosplay vai além da mera imitação de personagens, por explorar a motivação psicológica por trás desse engajamento, que inclui a busca por autoafirmação, identificação com heróis e a criação de um senso de pertencimento em uma comunidade de fãs. O texto discute como o Cosplay pode oferecer uma forma de expressão e realização pessoal, por permitir que os praticantes se conectem com os valores e as narrativas dos personagens retratados.

"Fazer um Cosplay não é somente vestir uma roupa, mas encarnar um personagem, seu jeito, suas poses, seu modo de falar, de se portar. Cosplay é se fantasiar do seu personagem favorito, seja ele de um animê videogame ou comic." (AKEMI, 2003, *apud* COELHO; Silva, 2007 p. 65)

A pesquisa referente ao artigo se baseia em entrevistas realizadas com 26 cosplayers durante eventos ocorridos nas regiões Nordeste e Sudeste entre os anos

de 2003 e 2004. A média de idade dos entrevistados foi de 17,5 anos, onde o mais novo apresentava 13 anos e o mais velho 24. Ao estar envolvida e participar ativamente de eventos, é evidente que essa realidade não reflete mais a situação atual no meio dos cosplayers. Dessa maneira, considerando que se passaram duas décadas desde a pesquisa conduzida por Sara e Leconte, decidi recriar esse contexto por meio da realização de uma pesquisa breve, coletando dados a partir de um formulário do Google, no ano de 2023. O intuito foi alcançar uma audiência mais ampla e diversificada, inclusive de diferentes estados do país.

A análise dos resultados da minha pesquisa revelou um espectro diversificado de participantes, destacando uma tendência interessante na faixa etária dos cosplayers. Com base em 76 respostas, foi constatado que a maioria dos entrevistados era composta por indivíduos maiores de idade, variando de 13 a 53 anos, com uma média de aproximadamente 25 anos. Este panorama sugere uma ampliação da demografia dos praticantes de Cosplay, indicando que a atividade não está restrita a adolescentes e jovens adultos, como inicialmente descrito na pesquisa anterior de Sara e Leconte.

A presença significativa de pessoas de idades mais avançadas na pesquisa revela um aumento da adesão ao Cosplay por parte de indivíduos de diferentes faixas etárias. Isso reflete uma mudança na percepção da prática, que está se tornando mais inclusiva e atraente para uma gama mais ampla de pessoas. O fato dos praticantes mais velhos também se envolverem nessa prática, ressalta a capacidade do Cosplay de transcender barreiras geracionais e culturais, evidenciando que o desejo de se expressar e se conectar através da encenação de personagens vai além das fronteiras etárias, abrindo novos horizontes de entendimento sobre o fenômeno do Cosplay, permitindo uma análise mais abrangente e contextualizada sobre as motivações e significados que essa prática assume para pessoas de diferentes idades.

Além de se, equivocadamente, associar o Cosplay a uma determinada faixa etária, surge um estereótipo que simplifica a prática como meramente uma imitação de personagens da cultura de massa e do cinema. No entanto, para além das variações de idade, fica evidente que as intenções e motivações dos cosplayers transcendem a mera ação de se fantasiar. Para muitas pessoas, essa atividade

melhora a autoestima e as habilidades sociais, ao mesmo tempo que ajuda a criar laços e amizades por meio de interesses comuns. Pois, de acordo com a teoria da identidade social, os seres humanos têm a necessidade de pertencer a grupos e comunidades para se sentirem aceitos e apoiados socialmente (Tajfel & Turner, 1986). Participar de eventos de Cosplay proporciona um senso de comunidade e pertencimento para esses adultos. Além disso, o processo de criar os figurinos têm um efeito calmante, permitindo aprender novas habilidades como costura ou maquiagem.

No livro *Cena Cosplay*, Marco Antônio Bin diz:

“Vestir o cosplay escolhido é um ritual que se constroi desde a confecção material e termina em meio aos eventos, na companhia dos amigos e do público participante. Em muitos casos, o corpo assume a fantasia do ídolo antes da cena cosplay, no trajeto de casa até o lugar do evento.” (NUNES & BIN, 2015, p. 87)

Ainda sobre estereótipos e idade, é comum a crença de que o Cosplay é uma "fase" normalmente iniciada na adolescência e que "logo passa". Contudo, de acordo com as pesquisas, uma parcela significativa pratica essa atividade há mais de 10 anos, incluindo pessoas que vivem a experiência há mais de 20 anos. Isso desafia as percepções convencionais e os estereótipos comuns associados a essa prática.

Observando outros dados da pesquisa, constatou-se que 67,1% dos participantes adotam um nome artístico ou pseudônimo ao praticar o Cosplay. Além disso, observa-se a percepção de que essa atividade adquire características terapêuticas, permitindo ao indivíduo expressar seus sentimentos com maior conforto e confiança. De fato, algumas pessoas relatam que o Cosplay desempenhou um papel positivo na superação da depressão, enquanto outras enfatizam a sensação de liberdade que a prática proporciona, permitindo escapar da pressão e das expectativas alheias e vivenciar um senso de fuga da realidade.

Nos últimos anos, especialmente em um contexto pós-pandêmico, o uso das redes sociais e das experiências virtuais tem se integrado a essa busca por escapismo da realidade, tornando-se cada vez mais presente no cotidiano de todos. Isso tem exercido uma influência clara nos padrões de comportamento dos cosplayers. Como podemos constatar em alguns fenômenos de adesão de

comportamento, como o DR, o termo "Desired Reality", que nomearemos aqui como Realidade Desejada, surge nos anos 1970, sendo introduzido por Richard Bandler e John Grinder, os criadores da Programação Neurolinguística (PNL). Essa abordagem consiste em uma técnica que auxilia as pessoas a identificar e alcançar seus anseios, por meio da reconfiguração dos padrões de pensamento que limitam suas ações. Durante o ano de 2020, a época da pandemia, e com o aumento da utilização da internet, principalmente na plataforma TikTok, que é uma das redes sociais mais populares atualmente, essa prática se popularizou entre os jovens, muitos dos quais também eram cosplayers que buscavam projetar-se nos seus personagens desejados. Para alguns cosplayers, a prática do DR oferece a chance de experimentar diferentes identidades, uma possibilidade de estar na condição de existência semelhante a quem se gosta, mesmo que seja só por um período curto. Ou as pessoas que aderem a esse comportamento podem tentar reproduzir uma versão idealizada de si mesmos ou de características que admiram em seus personagens. No entanto, quando esse escapismo é exagerado, pode se tornar um problema. Ainda assim, com a popularização desta prática, há a defesa de que a comunidade Cosplay pode ser vista como um espaço onde as pessoas podem se sentir mais à vontade para expressar a realidade que desejam, sem receio de serem julgadas ou discriminadas.

Além disso, ao abordarmos as práticas no âmbito do Cosplay, é relevante mencionar os "roleplays", que consistem em uma espécie de jogo de interpretação de personagens, onde os praticantes criam narrativas e interagem uns com os outros como se estivessem verdadeiramente encarnando seus personagens. Embora seja comumente associado aos jogos de RPG, esse tipo de atividade também é praticada por cosplayers. O "roleplay" pode ser empregado como uma ferramenta educativa, auxiliando no aprimoramento de habilidades como criatividade, pensamento crítico, trabalho em equipe e comunicação. Ademais, essa prática pode funcionar como uma forma de escape, permitindo que os participantes assumam outra identidade por um tempo e mergulhem em um mundo de ficção.

O roleplay e o Cosplay têm uma relação muito próxima, visto que ambos são práticas que requerem imaginação, criatividade e a aptidão para interpretar personagens. Eles permitem que as pessoas se envolvam em cenários fictícios e

tenham qualquer identidade que desejem, mesmo que apenas por um breve período. Nesse processo, exploram suas habilidades de atuar e de se expressar.

Tais características encontram semelhanças no âmbito da performance, onde Renato Cohen diz que “O trabalho do artista de performance é basicamente um trabalho humanista, visando libertar o homem de suas amarras condicionantes, e a arte, dos lugares comuns impostos pelo sistema.” (COHEN, 2002, p. 45)

Desta forma, é possível elencar que os exercícios do Cosplay, roleplay e performance encontram semelhanças, visto que todas convergem para um ponto crucial: a expressão artística e a exploração da identidade. Através do Cosplay, os praticantes têm a oportunidade de se aprofundar em personagens que reverberam com suas próprias identidades, explorando os limites da auto expressão. O roleplay permite que indivíduos criem histórias e se metamorfoseiem em personagens, incorporando elementos imaginativos que também refletem partes de suas próprias personalidades. Da mesma forma, a performance oferece um espaço onde a expressão pessoal e a busca pela compreensão de si mesmo se desdobram. Essas práticas, unidas pelo desejo de transcender as barreiras da realidade, ressaltam a capacidade do ser humano de explorar, interpretar e comunicar suas identidades e experiências. Consequentemente, essas formas de expressão artística desempenham um papel significativo na construção de um diálogo criativo e na promoção da compreensão de nossa complexidade como seres humanos.

2 O COSPLAY COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA

O Cosplay parece compartilhar várias semelhanças com outras formas de expressão artística, por incorporar técnicas e metodologias reconhecidas no mundo da arte contemporânea. Por meio de habilidades como pintura, desenho, escultura, maquiagem, figurino, modelagem, costura, encenação e performance, os cosplayers criam sobrepondo metodologias, assim como os artistas atuais praticam uma série de aproximações de técnicas para realizarem seus trabalhos. No Cosplay é investido tempo e esforço na pesquisa, documentação e no estudo detalhado dos personagens que desejam retratar, garantindo a autenticidade de suas representações, colocando o corpo em experimentação, como arte viva. Ao empregar essas práticas artísticas combinadas, o Cosplay se torna uma forma multidisciplinar e colaborativa, na qual os participantes atuantes se dedicam à criação de um tipo de apresentação com características específicas que também os colocam com algumas diferenças do mundo da performance no contexto da arte contemporânea. Porém, enquanto as técnicas mencionadas são geralmente aplicadas para criar obras originais e autônomas, o Cosplay se baseia na recriação e interpretação de personagens fictícios já existentes na cultura pop. Além disso, o Cosplay envolve um aspecto de performance e encarnação, com os cosplayers assumindo os papéis dos personagens e interagindo com outros entusiastas em convenções e eventos.

Acreditamos que o Cosplay pode enfrentar dificuldades para ser aceito no campo da arte contemporânea quando é percebido como uma forma de imitação ou recriação de personagens de ficção, o que pode levar alguns a questionarem o aspecto autoral e original dessa prática. Nesse caso, a prática é vista como uma reprodução estereotipada de algo já existente, construídos a partir de um repertório das mídias de massa, como televisão, cinema e cultura Pop, enquanto a arte contemporânea valoriza a originalidade e a expressão individual. É por esse motivo que o Cosplay pode ser considerado como se não tivesse valor artístico ou criativo, e assim não ser legitimado como arte.

Outro fator que pode dificultar a aceitação do Cosplay é o seu direcionamento ao público infantil e a associação com a cultura do consumo imagético. O Cosplay muitas vezes é referenciado em personagens de desenhos animados, jogos e

histórias em quadrinhos, o que pode levar alguns a considerá-lo como algo superficial ou meramente recreativo. A percepção de que o Cosplay está voltado para o entretenimento e a diversão, em vez de questões mais profundas e conceituais, pode contribuir para sua marginalização no campo da arte contemporânea, que valoriza a crítica social e a reflexão intelectual. Mas se tomarmos o discurso de Guy Debord no livro “A Sociedade do espetáculo”, no qual o espetáculo é entendido como metodologia para um discurso combativo contra o próprio espetáculo, podemos entender o potencial de articulação da linguagem que estamos tratando como Cosplay pelo seu viés de inovação.

“A luta entre a tradição e a inovação, que é o princípio do desenvolvimento interno da cultura das sociedades históricas, não pode ter andamento senão através da vitória permanente da inovação. A inovação na cultura, porém, não vem senão trazida pelo movimento histórico total que, ao tomar consciência da sua totalidade, tende à superação dos seus próprios pressupostos culturais e caminha para a supressão de toda a separação.” (DEBORD, 1967, p. 181)

A relação com o público desempenha um papel significativo na apreciação e interpretação da arte. No livro “O que é arte?” Tolstói argumenta que a verdadeira arte tem a capacidade de transmitir sentimentos e emoções humanas genuínas. Para ele, a arte autêntica não é meramente uma questão de habilidade técnica ou estética, mas sim uma forma de comunicação que liga o artista e o público por meio de sentimentos compartilhados. (TOLSTÓI, 2019). Ao criar uma obra de arte, os artistas muitas vezes consideram a maneira como será recebida e interpretada pelos espectadores, em condição ativa ou passiva na relação com os trabalhos. Vemos uma preocupação maior com a participação em trabalhos de arte contemporânea, a partir dos artistas brasileiros Lygia Clark e Hélio Oiticica. A resposta emocional e a conexão estabelecida entre o público e a obra de arte são fundamentais para o processo de apreciação artística, e também traz outras possibilidades de co-autoria na arte. Portanto, embora Tolstói destaque a importância das respostas emocionais e morais na arte, isso não implica em descartar a importância do público no contexto do Cosplay. A relação com o público e a participação ativa dos fãs são aspectos fundamentais tanto na apreciação da arte quanto no envolvimento dos cosplayers com sua comunidade.

Assim, se o sujeito se identifica como artista, se coloca em contextos de articulação do pensamento de arte, promove o conhecimento da arte a partir de

experiências de práticas artísticas, utilizando técnicas e metodologias reconhecidas no mundo da arte, como pintura, desenho, escultura, maquiagem, figurino, modelagem, encenação, performance e documentação, como a realização do Cosplay que acontece a partir de técnicas e metodologias que são dessa mesma ordem, então vale investigar as relações do Cosplay dentro desse contexto de pesquisa em arte. Pois a legitimação do que é arte vai depender do interesse em discutir e aprofundar as especificidades desse campo epistemológico. Se a experiência do Cosplay é contextualizada unicamente entre seus praticantes, nos eventos para o público que se interessa por essa atividade, então a pesquisa sobre o Cosplay estaria fechada nesse meio sem possibilidades de ser entendida em outros âmbitos.



Figura 2: Isabella se apresentando de Barbie para o público e abraçando crianças, em 2023.

2.1 A PRÁTICA DO COSPLAY EM APROXIMAÇÃO A OUTRAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS

Apesar da dificuldade de ser aceito no campo da arte, o Cosplay arriscamos a análise de certas semelhanças com metodologias da arte, como por exemplo os ready-mades, introduzidos pelo artista Marcel Duchamp no início do século XX. Os ready-mades duchampianos buscaram desafiar e desconstruir conceitos como

originalidade, autenticidade, unicidade e beleza em relação aos objetos artísticos. Por meio de sua abordagem, Duchamp questionou a noção de que a arte precisa ser uma criação original do artista ao selecionar objetos comuns do cotidiano e apresentá-los como obras de arte. Ao fazer isso, Duchamp abriu caminho para uma reflexão ampliada sobre os critérios pelos quais qualificamos algo como arte. Sua abordagem contestadora influenciou e continua a influenciar a arte contemporânea, abrindo espaço para a apreciação de conceitos como a apropriação, a recontextualização e a desconstrução na criação artística.

Qual seria então a semelhança das proposições de ready-mades com o Cosplay, residiria no fato de ambos levantarem questões sobre a definição de autenticidade e criatividade, se apropriando de elementos pré-existentes e transformá-los em algo novo através do contexto e da apresentação, abrindo caminho para novas formas de expressão artística. No entanto, o contexto e a abordagem do Cosplay e dos ready-mades são distintos. Enquanto os ready-mades estão enraizados na arte conceitual e desafiam os limites da definição tradicional de arte, o Cosplay é fortemente influenciado pela cultura pop e tem uma base mais voltada para o entretenimento e a paixão pelos personagens ficticiais.

É relevante citar o alter ego Rose Sèlavy, uma persona fictícia que Duchamp criou para si, uma personagem feminina que ele interpretava. Essa encarnação de uma identidade diferente permitia a Duchamp explorar questões de gênero, identidade e autoria de uma maneira performática e provocativa. Assim como Duchamp adotou a identidade de Rose Sèlavy, o Cosplay envolve a encarnação e a interpretação de personagens fictícios. No Cosplay são assumidos papéis de personagens específicos, muitas das vezes do gênero oposto - o que chamamos de Crossplay, quando o praticante se veste de um personagem do gênero oposto ao qual se identifica - buscando recriar sua aparência, personalidade e estilo desafiando as noções tradicionais de identidade e autoria na arte. Ambos exploram o poder da transformação e da representação, permitindo que os artistas se reinventem e explorem diferentes facetas de si mesmos, estendendo as fronteiras entre a realidade e a ficção e desafiando o espectador a refletir sobre a natureza da identidade e da representação.



Figura 3: Rose Sélavy: alter ego de Marcel Duchamp, 1921.

No entanto, é importante ressaltar que enquanto Rose Sélavy era uma criação única e específica de Duchamp, o Cosplay abrange uma ampla gama de personagens e universos ficcionais. É uma ação participativa e comunitária, na qual os cosplayers se conectam com outros entusiastas e compartilham sua paixão por determinados personagens e histórias como uma dimensão social e colaborativa.

Já no trabalho de Lygia Clark, denominado "Bichos", ela apresenta objetos articuláveis que podem ser manipulados e reconfigurados pelo público que são convidados a se envolver fisicamente com a obra, são peças consideradas participativas e interativas. Nos "Bichos" de Lygia, a ativação do corpo não apenas altera a forma da obra, mas também afeta a percepção do participante em relação ao espaço, às formas e vai além da simples aparência visual, essa interação física

cria uma conexão direta entre o corpo do participante e a obra de arte, envolvendo os sentidos e estimulando a criatividade.



Figura 4: Bichos de Lygia Clark sendo manipulados e experimentados, 1960.

Podemos arriscar na busca pela relação entre os “Bichos” e a prática do Cosplay, especialmente através do ponto de vista da co-criação e participação ativa do público, já que no Cosplay isso também parece acontecer quando ao criar trajes e interpretar os personagens, o público também é convidado a interagir e com isso a noção tradicional de autor único é desafiada por uma ênfase de autoria mais distribuída. A ativação do corpo é um aspecto importante de se ressaltar na prática do Cosplay. Essa ativação envolve a interação física e sensorial do corpo humano com o público e com os elementos cênicos utilizados no Cosplay, resultando em uma experiência imersiva e potencialmente transformadora. Ao envolver a imitação de gestos, posturas e expressões que são associados ao personagem experienciado, isso envolve uma transformação física e emocional, à medida que o corpo do praticante, o cosplayer, se adapta à estética e à identidade do personagem escolhido. Em ambos os casos, a ativação entre o corpo e a obra cria uma relação mais íntima e sensorial com a arte. Essa interação física e emocional amplia a experiência do participante convidado, ou do praticante de Cosplay, para além do

visual, envolvendo percepções e sensações. Essa dimensão corpórea da experiência artística proporciona uma conexão com a obra ou com o personagem representado, transformando a observação em participação ativa e em experiência imersiva.



Figura 5: Parangolé P4 vestido por Nildo da Mangueira, Hélio Oiticica, 1978.

Também é preciso citar os Parangolés, de Hélio Oiticica, pois são proposições de vestimentas como obras de arte, compostas por capas coloridas e vibrantes que convidam os participantes a interagirem e usá-las, explorando a relação entre arte e vida. O que novamente desloca a obra de arte das paredes dos Museus e Galerias diretamente para o corpo do participante. Através dos Parangolés, Oiticica buscava envolver os sentidos, estimular a expressão e promover a participação direta do público na experiência artística.

A relação entre o Cosplay e os Parangolés parece residir na abordagem que desafia as convenções, ao criar interações sensoriais e promover a participação ativa do público, no movimento de interação do corpo com tecidos que ganham forma somente quando são manipulados, e assim ativam outros sentidos poéticos. Pode-se entender que o Cosplay também envolve transformação física e emocional

e chega a desafiar as fronteiras da arte. Os praticantes de Cosplay se colocam como obra em si, ao propor a transformação em outras personas, se apropriam das identidades dos personagens e se envolvem em um processo criativo que deve ser entendido para além da simples imitação.

Ainda nesse contexto fundante da arte brasileira participativa, é relevante citar a artista Lygia Pape com a obra "Divisor", que consiste em uma grande estrutura de tecido branco, que pode ser vestida por um grupo de pessoas, formando uma espécie de "rede" humana. A ideia por trás de "Divisor" é promover a interação, a coletividade e a conexão entre os participantes, que compartilham o espaço criado pela obra ao se unirem dentro dela. A proposição incentiva os participantes a se unirem fisicamente e a se movimentarem juntos, compartilhando um espaço comum criado por sua própria estrutura, todos tornam-se parte da obra.



Figura 6: "Divisor", performance de Lygia Pape, criada em 1968, e recriada em Hong Kong em 2013.

A análise da proposição do "Divisor" de Lygia Pape por desafiar as noções tradicionais de arte de algo estático e passivo, para uma movimentação coletiva e impactante. Por criar laços entre as pessoas e proporcionar uma experiência artística que transcende os limites da obra física, e compreender como os artistas

brasileiros a seu tempo buscavam destacar a importância da participação ativa do público, como vimos nas proposições de Lygia Clark, Hélio Oiticica e Lygia Pape, entendemos como as preocupações que mobilizaram aqueles artistas, ainda continuam sendo operações importantes para manifestações artísticas e culturais atuais. O que nos leva a considerar que a prática do Cosplay também se vale da ênfase à interação, ao promover a coletividade e a experiência compartilhada entre os participantes. O Cosplay envolve a transformação e a interação entre os praticantes e outros fãs, além de apresentar o questionamento da arte como algo isolado e contemplativo, enfatizando a importância da participação ativa do público.

Ao envolver os participantes dessa experiência a se unirem pela paixão dos personagens escolhidos, esses serão vivenciados da maneira mais intensa e completa possível, na dedicação pela fidelidade da apresentação em relação ao referencial, quando a prática ocorre tanto em espaços públicos presenciais, como os eventos de anime, quanto nos espaços públicos da rede telemática, como as redes sociais, criando uma comunidade de entusiastas que exploram suas relações interpessoais por meio da prática a qual se dedicam.

Trazendo para essa análise os trabalhos de arte contemporânea mais recentes, podemos citar como exemplo Cindy Sherman, renomada artista visual contemporânea, nascida nos Estados Unidos, em 1954. Sherman é reconhecida principalmente por seus trabalhos de criação de personagens, onde evoca uma narrativa questionadora dos papéis sociais, mas também explora a metanarrativa de personificações da história da arte, assumindo ela mesma, diferentes identidades para cada autorretrato, assim a artista propõe reflexões sobre identidade, gênero e demais construções sociais. Seu trabalho aborda práticas de maneira inovadora revisitando o cinema, a moda e as artes visuais, com uma metodologia prática de experiência fotográfica explorada como performance, tal metodologia também pode ser enunciada como fotoperformance.

É possível aproximarmos essas proposições de Sherman à prática dos cosplayers, pois sabemos que Sherman utiliza da transformação e da encenação para se tornar diferentes personagens. A artista se fotografa em situações que ela própria concebe, criando figurinos, maquiagens e cenários para cada cena, o que parece intencional um tipo de anulação de sua própria identidade. O trabalho de

Sherman abre para interpretações e reflexões de subjetividade. A pesquisadora Anna Fabris analisa que “Sherman assume este conjunto de papéis de modo a sublinhar a ligação inextricável na cultura contemporânea entre imagem e identidade.” (FABRIS, 2004, p. 63)



Figura 7: Foto performance de Cindy Sherman, Sem título, 2004.

A diferença entre o trabalho de Sherman e a prática do Cosplay parece estar no ponto em que o Cosplay tenta retratar com fidelidade personagens, a fim de homenagear a criação original e interagir com o público fã desse universo, enquanto Sherman cria seus próprios personagens com a intenção de provocar um pensamento crítico. Por isso, para além da habitual caracterização fiel dos personagens, é importante orientar a pesquisa para que a atividade dos Cosplays também através de metodologias artísticas seja um instrumento capaz de formar indagações a respeito da existência, do contexto cultural, tal como a ocupação e a identidade daquele que pratica.

É importante destacar a busca por artistas contemporâneos brasileiros que se alinhem com a temática em discussão. Nesse contexto, é pertinente mencionar Rivane Neuenschwander, nascida em 1967 em Belo Horizonte, Minas Gerais, ganhou um prêmio para produzir a exposição intitulada “O Nome do Medo”, com curadoria de Lisette Lagnado, realizada com apoio da Yanghyun Foundation com parceria da Escola do Olhar do Museu de Arte do Rio e da Escola de Artes Visuais do Parque Lage, foi um projeto no qual a artista em colaboração com o estilista Guto Carvalhoneto, desenvolveram as narrativas de medo infantil expressas pelas crianças participantes iniciado por listas de medos e desenhos transformados em figurinos e fantasias com cores fortes em alusão ao universo fantasmático infantil, posteriormente exibidos em instalação.



Figura 8: Rivane Neuenschwander, Exposição “O Nome do Medo”, Rio de Janeiro, 2006.

Ao tomar a arte como um campo aberto de construção de linguagem, por proposições interativas, acionados como dispositivos de aproximação entre as pessoas, o trabalho de Neuenschwander aborda questões pedagógicas, psicológicas e sociais de maneira acessível e na qual explora a relação entre o medo e a fantasia. Podemos notar que a escolha da artista para essa exposição ser

voltada ao universo infantil, não coloca uma limitação para a compreensão da arte contemporânea em suas diversas linguagens, como podemos citar, o texto do catálogo o então Diretor do Museu de Arte do Rio - MAR, no qual Evandro Salles escreve algo relevante para entendermos a abordagem da linguagem infantil como parte dos processos de criação artística:

“Desde as profundas transformações da arte que se processaram no século XX, a criança, ao lado dos “loucos” e dos ditos “povos primitivos”, tornou-se uma referência fundamental dessa potencialidade à ressignificação através do olhar do outro à qual a arte não cessa de nos convidar. O reconhecimento dessa potencialidade nos dá hoje a liberdade, por exemplo, de renovar emocionados nosso olhar sobre a arte criada nas cavernas pelo homem pré-histórico, perpassando seu sentido por toda a história humana até os dias atuais.” (SALLES & NEUENSCHWANDER, 2006, s/n)



Figura 9: Rivane Neuenschwander, Exposição “O Nome do Medo”, Rio de Janeiro, 2006.

Após a análise dos artistas mencionados neste capítulo, como Marcel Duchamp, Lygia Clark, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Cindy Sherman e Rivane

Neuenschwander, bem como de outros estudados ao longo do curso de Artes Visuais - Escultura e que não puderam ser elencados nesse momento, foi possível concluir que as práticas do Cosplay compartilham semelhanças com as práticas de arte contemporânea. Vimos que assim como esses artistas exploraram formas de expressão usando diferentes mídias, abordagens temáticas e linguagens, o Cosplay também desafia as fronteiras da representação e da identidade, empregando uma variedade de habilidades plásticas em suas criações. Não nos cabe afirmar que o Cosplay seja uma modalidade de arte contemporânea, mas que participa do contexto cultural da atualidade e tem sido uma prática de profissionalização que se utiliza de linguagens artísticas. Ao colocar diferentes práticas disponíveis no exercício da criação do Cosplay, percebemos que para além da produção que envolve habilidades técnicas, a atuação do Cosplay pode ser considerada como uma possibilidade de expandir as fronteiras da criatividade, da representação e da compreensão da identidade humana, contribuindo para o enriquecimento do mundo artístico.

3 O COSPLAY NO VIÉS PROFISSIONAL

É preciso trazer um aspecto relevante que motivou essa pesquisa, o Cosplay desempenha um papel significativo como prática profissional. A pesquisadora de arte contemporânea Anne Cauquelin, traz uma abordagem provocativa sobre a arte dos negócios, citando o sistema de produção de arte proposto por Andy Warhol que se destaca por uma auto promoção como celebridade, e da compreensão da arte dentro do sistema de negócios. Enquanto para Duchamp, os ready-mades deveriam estar contextualizados para participarem do sistema de arte, para Warhol seria preciso tornar público algo, um objeto, uma imagem, um acontecimento ou alguém, e para isso seria preciso estar no contexto do mercado de arte, ou na esfera comercial. Assim Cauquelin traz a proposição de Warhol da arte definida como um negócio:

“...espaço sempre em extensão, onde o jogo consiste em tornar crível a publicidade, em fidelizar a clientela, em estabelecer o valor do que lhe é proposto. Um jogo de ilusões ou verdadeiramente o objeto é o que se quer que seja. O mesmo com a arte: uma ilusão credibilizada, ou seja, que atrai o crédito e que vive desse crédito.” (CAUQUELIN, 2005, p.119)

Como parte da formação em arte é preciso considerar as proposições paradigmáticas de artistas como Duchamp e Warhol, no deslocamento de sentidos do que se compreende como algo a ser considerado arte. E como é preciso entender a necessidade do artista em tornar seu trabalho público e ao mesmo tempo rentável, sem perder o sentido de reflexão sobre a prática e as poéticas em contextos apropriados.

Considerar o Cosplay como uma atividade profissional, envolve a oportunidade de se colocar como personalidade em destaque, ou como celebridade, ao atuar e incorporar personagens emblemáticos, ao ser convidado como presença especial em eventos de Cosplay e em festas, estabelecer parcerias com lojas do nicho, ou até mesmo atuar como apresentador de palco em eventos relacionados à cultura *Geek*. Outras modalidades profissionais envolvem a produção sob encomenda de roupas, acessórios ou cenários personalizados e assim prestar serviços a outros cosplayers. Existem diversas possibilidades de desenvolvimento de carreira nesse campo, embora muitas ainda sejam desconhecidas por grande parte da população, levando algumas pessoas a acreditarem que se trata de um campo profissional

efêmero, intangível e não rentável. Mas não podemos deixar de considerar que com as transformações da cultura midiática, muitas profissões novas surgem, como os Cosplayers, os influenciadores digitais, os criadores de conteúdos para redes sociais, ou para a rede telemática como um todo, entre outras.

Vale ainda lembrar que na produção que envolve o Cosplay, uma série de atividades são importantes e exigem aprimoramento técnico. A profissionalização do Cosplay envolve vários estágios de produção, como a necessidade de estudar técnicas de estilização de perucas, participar de cursos de automaquagem, praticar modelagem e costura de roupas, aprimorar habilidades de atuação e interpretação, bem como dedicar-se a práticas escultóricas para criar “props” (como são chamados os acessórios) e armas cenográficas que complementem o figurino do personagem, possibilitando uma caracterização completa; e ainda de pós-produção como ensaios fotográficos constantes, edição das imagens para construção de um portfólio dos trabalhos, utilizando programas computacionais para melhores resultados.

Nas imagens a seguir, apresento uma parte do meu trabalho, no qual utilizo o nome artístico "Meika" como identificação profissional na atuação como cosplayer e apresentadora do ramo.



Figura 10: Meika, caracterizada de Nami, de One Piece, fotografia por Mylena Guerra, 2023.



Figura 11: Meika, caracterizada de Ganyu, de Genshin Impact, fotografia por Santos CosPhoto, 2021.



Figura 12: Meika, caracterizada de Gorou, de Genshin Impact, fotografia por Santos CosPhoto, 2022.



Figura 13: Meika, caracterizada de Ariel, de A Pequena Sereia, em festa de aniversário, 2023.



Figura 14: Meika, caracterizada de HuTao, de Genshin Impact, apresentando o palco do evento Tijuca Geek Festival, 2022.

O Cosplay, além de ser uma paixão, tornou-se um meio de crescimento profissional e de desenvolvimento de habilidades criativas. Com essas oportunidades profissionais, pude progredir na minha carreira, participando de eventos de renome, viajando para experiências únicas de trabalho, conhecendo pessoas influentes e estabelecendo contatos valiosos. Tenho o desejo de continuar nesse caminho e também de realizar conquistas significativas no campo das Artes Visuais.

4 APLICAÇÃO DO COSPLAY EM ARTES VISUAIS - ESCULTURA

Durante o percurso do curso de Artes Visuais - Escultura, mergulhei em uma pesquisa prática que explorou a interseção do Cosplay com a arte contemporânea. Ao adentrar disciplinas do curso e também extracurriculares como Arte Digital I, Escultura Cênica I, Serigrafia, Estamparia, Desenho Artístico III e Exposição, desenvolvi uma abordagem que não apenas compreende, mas também dialoga com a prática do Cosplay. Neste contexto, busquei entender como a expressão artística do Cosplay pode ser integrada e reinterpretada no âmbito da escultura contemporânea. Este parágrafo visa delinear o enfoque e a trajetória que a pesquisa tomou ao longo do meu percurso acadêmico, unindo os elementos fundamentais da Escultura e das Artes Visuais e as complexidades artísticas do Cosplay na contemporaneidade.

4.1 EXERCÍCIOS ARTÍSTICOS EM DIVERSAS DISCIPLINAS

Em Arte Digital I pude explorar as ferramentas de criação de filtros de Instagram, onde tomei a decisão de me inspirar em uma personagem de jogo - Amber, de Genshin Impact.



Figura 15: Filtro de Instagram realizado na disciplina de Arte Digital I, 2021.

O Cosplay e o uso de filtros no Instagram compartilham uma conexão profunda na forma como ambos permitem a caracterização e a representação na esfera virtual. A prática do Cosplay envolve a representação de personagens fictícios, permitindo que os participantes explorem identidades além de suas próprias. Os filtros fornecem uma maneira de alterar a aparência das fotos, adicionando elementos como maquiagem virtual, alterações de cor e efeitos especiais, permitindo aos usuários explorar diferentes facetas online. Ambos criam uma transformação visual temporária, modificando as características faciais e adicionando elementos estilizados às imagens, permitindo que os usuários possam se expressar de maneiras imaginativas através das imagens que compartilham, adicionando camadas de criatividade às suas representações cibernéticas.

Tanto o Cosplay quanto o uso de filtros no Instagram revelam a crescente importância da representação virtual como meio de expressão individual. Atitude essa que permite que indivíduos explorem várias singularidades de sua identidade e construam narrativas visuais diversas, contribuindo para a formação de comunidades virtuais. Através dessas experiências, foi possível não apenas compreender a relevância do Cosplay, mas também apreciar seu entrelaçamento com questões complexas relacionadas à virtualidade, à identidade e à interação social. Isso me levou a reconhecer o potencial de explorar o Cosplay como um campo de pesquisa e expressão artística, onde as fronteiras entre o real e o virtual se fundem de maneira enigmática. Através deste processo, meu entendimento das dimensões sociais e psicológicas do Cosplay se aprofundou, o que me motiva a continuar explorando esse campo e contribuir para as conversas em curso na esfera artística contemporânea.

Foi a partir dessa percepção que reconheci a relevância da investigação sobre as interconexões entre o Cosplay e outros campos. Essa percepção me motivou a adentrar ainda mais profundamente na minha pesquisa, particularmente no que diz respeito às questões psíquicas envolvidas nessa prática artística. No decorrer desse percurso, fui capaz de explorar as implicações psicológicas do Cosplay, incluindo como ele pode servir como uma forma de expressão, escapismo e até mesmo terapia para os indivíduos envolvidos. Minha pesquisa buscou aprofundar nossa compreensão desses aspectos, buscando as potenciais contribuições para a discussão mais ampla sobre identidade e representação na arte contemporânea.



Figura 16: Fotoperformance para disciplina de Desenho III, 2023.

Foi então, na disciplina de Desenho III, que encontrei a chance de retomar a retórica sobre a interação entre Cosplay e identidade. O trabalho final se tornou uma representação da fragmentação da identidade por meio de uma fotoperformance, onde escolhi compor a minha imagem a partir de diversos elementos de

personagens distintos, simultaneamente, o que refletiu minha busca pela expressão da multiplicidade da identidade. Esse processo artístico me permitiu explorar a complexidade da autoimagem e como ela pode ser moldada e influenciada por diferentes personas. Ao final, o resultado foi uma expressão da ideia de que, embora todos esses elementos façam parte de mim, nenhum deles define completamente a minha identidade.

Em Escultura Cênica I, a exploração de uma variedade de elementos, desde aspectos cenográficos até a criação de vestimentas, proporcionou uma oportunidade enriquecedora de expansão criativa. Isso me permitiu mergulhar na concepção da criação de máscaras, braceletes e acessórios, nos quais busquei inspiração em personagens de jogos. Esse processo de fusão entre escultura, moda e teatro não apenas ampliou meus horizontes artísticos, mas também desafiou a maneira como eu compreendia e aplicava esses elementos na prática.



Figura 17: Bracelete para Cosplay produzido na disciplina de Escultura Cênica em 2021.

A partir dessa experiência, passei a vislumbrar as possibilidades interdisciplinares que o Cosplay, com sua capacidade de fundir diferentes domínios artísticos, poderia oferecer, enriquecendo ainda mais minha jornada no mundo das Artes Visuais, pois a intersecção entre as disciplinas e métodos artísticos com o Cosplay se tornou evidente durante o curso.



Figura 18: Máscara de “Kitsune” para Cosplay produzida na disciplina de Escultura Cênica em 2021.

Na experiência extracurricular das disciplinas de Estamparia B e Serigrafia I pude explorar a identidade visual e elementos de alguns personagens e jogos, e aplicá-los em vestimentas e acessórios do dia-a-dia, buscando uma identificação com a comunidade do Cosplay. Criando estampas com padrões de repetição ou estampas localizadas, foi possível idealizar peças de vestuário e acessórios, inserindo a identidade desses personagens no cotidiano.



Figura 19: Utilizando camisa em técnica de serigrafia produzida na disciplina de Estamparia, 2022.



Figura 20: Estampa em serigrafia e mockup produzidos na disciplina de Estamparia, 2022.



Figura 21: Estampa em ecobag produzida com técnica de stencil na disciplina de Serigrafia, 2022.

Aqui elenquei apenas as atividades mais relevantes, afinal foram quatro anos intensos de curso, no aprendizado de práticas e teorias realizados em tantas áreas que o curso de Artes Visuais com ênfase em Escultura permite ao estudante buscar. Foi possível aos poucos compreender os potenciais de cada prática artística, para atender as necessidades específica nesse processo de criação e afirmação de identidade poética, que apontaram para o desenvolvimento profissional do Cosplay, uma atividade às vezes encorajada às vezes desafiada, mas que possibilitou fortalecer o enfrentamento, a coragem mesmo para apresentar um fazer que ainda precisa ser estudado e que para isso precisa encontrar disponibilidade de mudança das visões já estabelecidas sobre o fazer artístico. Esse enfrentamento parece ser algo tão próprio da arte contemporânea que se atualiza constantemente e que quando colocado em exposição, convida a todos para outros modos de experimentação da vida e de nós mesmos.

4.2 “ENTRE MUNDOS”: EXPERIÊNCIAS ARTÍSTICAS AUTORAIS EM EXPOSIÇÃO

Para apresentar a prática artística parte dessa pesquisa, o trabalho expositivo realizado foi intitulado "Entre Mundos", desenvolvido na disciplina de Exposição, ministrada pela professora Paula Scamparini. A exposição consistia em uma série de obras que buscavam instigar a imaginação do público e transportá-lo para diferentes realidades. O objetivo deste trabalho se iniciou na tentativa de trazer ao público uma experiência que transcende a mera contemplação de obras e arte, contendo também uma proposição de instalação interativa.

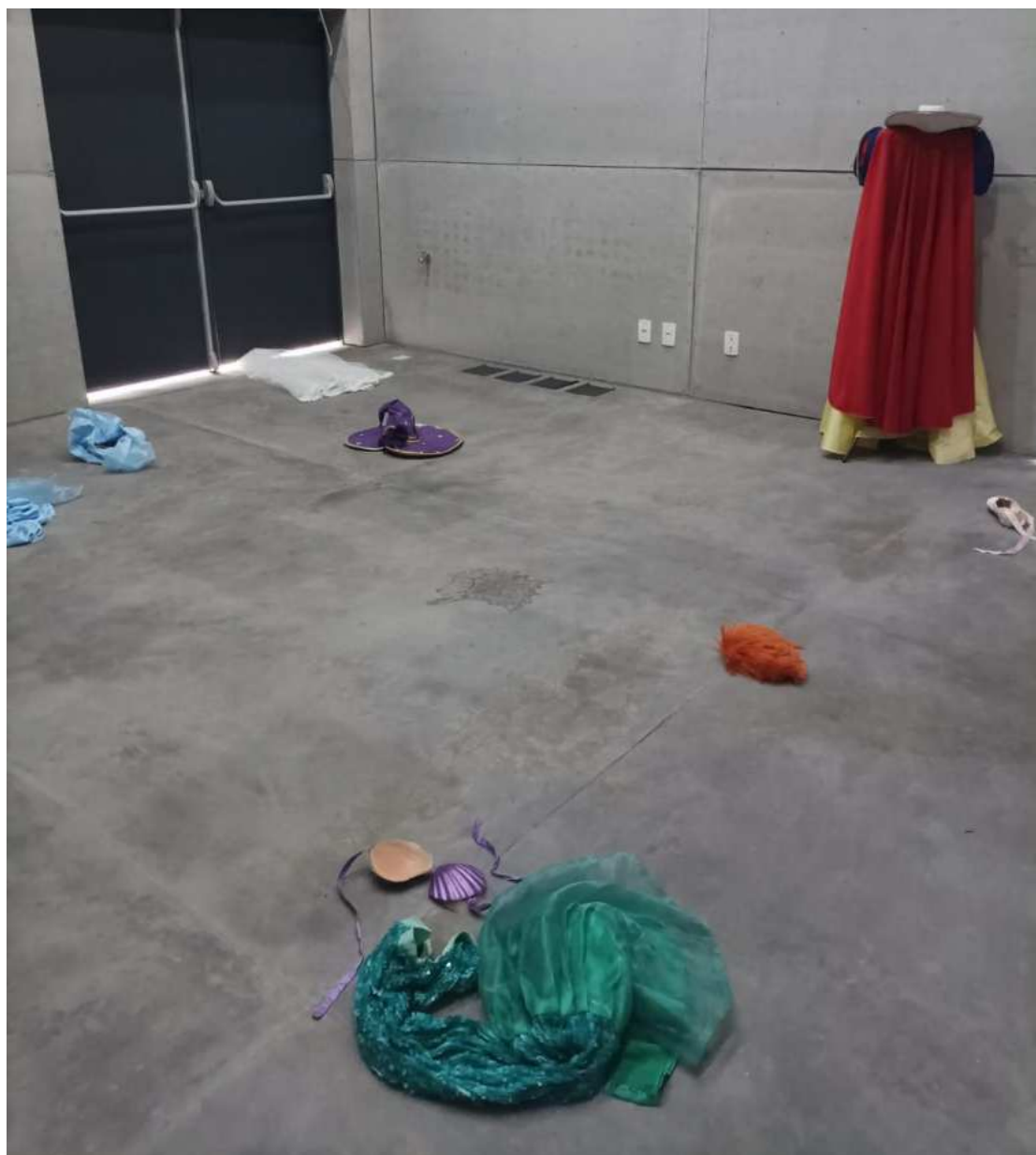


Figura 22: “Entre Mundos”, Instalação apresentada na exposição individual, Inovateca - Parque Tecnológico - UFRJ, 2022.

A exibição buscava mostrar os bastidores do processo criativo do cosplayer, expondo as incertezas e inseguranças que precisam ser vencidas para alcançar a excelência na produção dessa prática de performar personagens. As instalações apresentadas compõem a mesma exposição “Entre Mundos”, onde juntas procuram mostrar que a exigência em alcançar êxito na apresentação visual não é a única parte do ofício de um cosplayer, e que instiga a potência imaginativa, permitindo-nos transitar “Entre Mundos”.

Fazendo o uso de cores vibrantes, a exposição se afastava do preto e branco dos dias cinzas cotidianos, se estendia e invadia o percurso do espaço expositivo como um todo, ocupando-o por via de suas ferramentas de trabalho em Cosplay: acessórios, figurinos, fantasias, perucas. Alguns itens escolhidos para a exposição foram posicionados dentro de baldes, apoiados em tripés, araras, entre outros, de maneira a se apropriar desses objetos e de suas possibilidades.

4.2.1 “Invisível”

Assim como toda a exposição, o trabalho em questão abordou as temáticas de identidade e pertencimento no contexto do Cosplay, utilizando-se de um manequim vestido com o figurino da personagem Branca de Neve, princesa conhecida da franquia Disney. A presença dessa obra, por si só, traria uma forte presença e impacto visual, mas que, devido seu posicionamento estratégico na expografia, camufla e quase torna aquele corpo invisível, a primeiro momento. A obra é posicionada de frente para a parede, com as costas voltadas para o público, e está localizada próxima à porta de entrada/saída do espaço expositivo. Essa configuração fazia com que os visitantes não percebessem a presença da obra imediatamente, mas somente quando se voltavam em direção à porta no momento em que pretendiam sair da exposição.

A escolha intencional buscou criar uma surpresa e reflexão no espectador, que se questiona como não percebeu antes uma figura tão emblemática no espaço, onde uma das interpretações possíveis é sobre a invisibilidade e marginalização que o cosplayer pode enfrentar na sociedade, assim como a falta de reconhecimento da criatividade e trabalho empenhados.



Figura 23: “Invisível”, Montagem de figurino de Cosplay apresentado na exposição individual, Inovateca - Parque Tecnológico - UFRJ, 2022.

4.2.2 “Cabeça nas Nuvens”

“Cabeça nas Nuvens” foi uma instalação escultórica que buscava transmitir ao público uma experiência única, convidando-o a transcender a realidade cotidiana e entrar em um estado de suspensão imaginativo. A peça era suspensa por fios transparentes acima da altura da cabeça das pessoas que circulavam na exposição

e consistia em uma cabeça de isopor apoiada sobre uma manta acrílica que simulava uma nuvem. A escolha dos materiais empregados nesta obra de arte foi intencional, uma vez que a leveza do isopor e da manta acrílica simbolizam a fluidez e a leveza do pensamento, enquanto os fios de nylon representam as conexões entre os mundos, como as nuvens que parecem flutuar no céu.



Figura 24: “Cabeça nas Nuvens”, objeto parte da instalação apresentada na exposição individual “Entre Mundos”, Inovateca - Parque Tecnológico - UFRJ, 2022.

O trabalho buscava estimular a imaginação do público, levando-o a um estado de reflexão sobre a natureza da realidade e do pensamento. A cabeça de isopor convidava o espectador a imaginar um rosto, um olhar, uma expressão, talvez até

mesmo uma personalidade. A manta acrílica, por sua vez, evocava a ideia de um ambiente celestial, uma atmosfera etérea e intangível. A suspensão da obra no alto, além de criar um efeito estético impressionante, também provocava um deslocamento do olhar, fazendo com que o espectador tivesse que olhar para cima, como se buscasse uma inspiração divina.

A instalação tem uma forte relação com o mundo do Cosplay, uma vez que essa prática envolve a representação de personagens fictícios, muitas vezes com identidades completamente diferentes daquelas dos cosplayers e buscando levantar questões e dualidades que eles enfrentam em relação à sua própria identidade.

Por um lado, o Cosplay é muitas vezes visto como uma forma de fuga da realidade, um meio de escapar da rotina e se transportar para outro mundo, personagem ou história, em um mergulho profundo no mundo da ficção. Há também a questão da identidade e da perda da mesma, uma vez que o cosplayer assume um personagem que não é ele mesmo, o que pode gerar conflitos internos e externos. Por outro lado, é preciso considerar também os aspectos positivos do Cosplay, tais como a criatividade e a coragem de assumir um papel diante do mundo e a liberdade de se expressar publicamente de maneira diferente daquela a que está acostumado, que pode trazer um sentimento de empoderamento e autoconfiança.

Dentre tantas perspectivas, a cabeça de isopor pode representar o eu interior, a imaginação e a criatividade que muitas vezes são reprimidas pela sociedade. No entanto, a suspensão da obra no alto e a simulação de uma nuvem podem ser interpretadas como uma metáfora para a fuga da realidade, a perda da identidade e a busca por um mundo ideal.

A instalação "Cabeça nas Nuvens" traz essa dualidade para o público, convidando-o a refletir sobre a natureza da identidade e da representação. A cabeça de isopor, como uma representação de uma figura humana, pode ser vista como um convite à imaginação e à livre interpretação, sem que seja necessário se ater às limitações da realidade. A suspensão da peça no alto, por sua vez, traz uma sensação de leveza e flutuação, fazendo com que o espectador se sinta, por alguns momentos, afastado da realidade. No entanto, a instalação também evoca a ideia de que essa fuga da realidade pode ter um preço, e que é importante manter uma conexão com o mundo concreto.

Logo, "Cabeça nas Nuvens" é uma instalação que busca trazer ao público uma reflexão sobre a dualidade do mundo do Cosplay, incentivando a reflexão sobre a identidade, a representação e a relação com a realidade. A obra convida o espectador a mergulhar em um ambiente abstrato e imaginativo, ao mesmo tempo em que evoca a importância de se manter conectado ao mundo e de manter uma ligação com o mundo real.



Figura 25: “Cabeça nas Nuvens”, instalação apresentada na exposição individual “Entre Mundos”, Inovateca - Parque Tecnológico - UFRJ, 2022.

4.2.3 “Meu Lugar”

A instalação “Meu Lugar”, que também integrou a exposição “Entre Mundos”, é uma obra que convida o público a participar de uma experiência interativa no

primeiro contato com a exposição. Composta por nove cubos dispostos pelo chão, a instalação convida os visitantes a se envolverem em uma espécie de brincadeira de quebra-cabeças, despertando o lado lúdico associado às fantasias, como também ocorre no universo do Cosplay.

Cada lado dos cubos possui uma cor e uma letra que, quando organizados de maneira específica, formam seis palavras que evocam a poética da busca por pertencimento. Palavras e expressões como Diferente, Pertencer, Liberdade, Expressão, Interagir e Meu Lugar, assim como o nome que intitula o trabalho, podem ser formadas com as peças, remetendo ao ambiente único do mundo dos Cosplays e figurinos.



Figura 26: “Meu Lugar”, objetos apresentados na exposição individual “Entre Mundos”, Inovateca - Parque Tecnológico - UFRJ, 2022.

A importância da participação ativa do público na interação com os cubos se dá ao passo que reforça o conceito de pertencimento como algo que pode ser construído coletivamente, simbolizando a construção de um espaço acolhedor, engajado e de reconhecimento. Essa importância se intensifica quando o público

toma a liberdade de formar outras palavras e até seus próprios nomes com as peças do trabalho.



Figura 27: Isabella e família; Nilceia, Fillipi e Davi, interagindo com a obra "Meu Lugar", na exposição individual "Entre Mundos", Inovateca - Parque Tecnológico - UFRJ, 2022.

Portanto, "Meu Lugar" é uma instalação que une elementos lúdicos e poéticos para transmitir a mensagem de que no mundo dos Cosplays e figurinos, há um lugar onde cada pessoa pode encontrar sua verdadeira identidade e se sentir parte de uma comunidade que valoriza a diversidade e a autenticidade. A obra, assim como toda a exposição, convida o público a explorar, interagir e refletir sobre a importância do pertencimento e da expressão individual dentro desse universo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante essa pesquisa buscamos analisar as possibilidades da prática do Cosplay em ser entendida ou rejeitada como uma prática artística contemporânea, estabelecendo estratégias de aproximação, algumas vezes comparativas, com outros procedimentos artísticos contemporâneos. Não exatamente por uma necessidade de afirmar a prática do Cosplay como arte contemporânea, mas de investigar as relações dessa prática entendida pelo viés da pesquisa em arte.

Entendemos que há diferenças das quais o Cosplay não será absorvido completamente por sistemas de legitimação da arte contemporânea, isso se não for levado em consideração que o avanço de concepções normativas é um aspecto importante no desenvolvimento dos conceitos de arte, e isso é bastante característico das metodologias da arte contemporânea, que promovem a transformação.

Uma proposição artística não se coloca necessariamente para alcançar a todos que entrem em contato, e o conteúdo associado à prática será interpretado de maneira única por cada indivíduo. O Cosplay oferece a oportunidade de criar narrativas e histórias autorais, e o exercício da repetição da referência é uma forma de ensaiar ou deslumbrar a prática criativa autoral.

Dentre diversas características, para ser considerado arte contemporânea é necessário que haja alguma reflexão sobre o presente, abordando temas e questões relevantes para o contexto atual, como questões sociais, políticas e culturais. Portanto, o Cosplay pode ser considerado uma forma de arte, desde que se aproprie desta prática para instigar pensamentos e reflexões, e não apenas entreter o público.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAUQUELIN, A. **Arte contemporânea : uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.
- COELHO, LdL; SILVA, SS. **Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói**. Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum, 2007;17(1), pp. 64-75.
- COHEN, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação**. 2. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- FABRIS, Annateresa. **Identidades Virtuais: Uma Leitura do Retrato Fotográfico**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.
- GULLAR, Ferreira. **Os urinóis de Marcel Duchamp**. Ilustrada, Folha de São Paulo. 06 de maio de 2007.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (org.). **Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- TAJFEL, H.; TURNER, J. **The social identity theory of intergroup behavior**. In: Psychology of intergroup relations. Chicago: Nelson-Hall Publishers, 1986. p. 7–24.
- TOLSTÓI, L. **O que é arte?** [s.l.] Nova Fronteira, 2019. (TOLSTÓI, 2019)

REFERÊNCIAS EM MEIOS DIGITAIS

- AKEMI, S. **Os Cosplayers**. Disponível em: <<https://www.cosplaybr.kit.net.com.br>>. Acesso em: 31 ago. 2003.
- BESSAS, A. **Trend no TikTok, “Realidade Desejada” é vista com desconfiança por psicanalista | O TEMPO**. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/interessa/trend-no-tiktok-realidade-desejada-e-vista-com-desconfianca-p-or-psicanalista-1.2521833>> Acesso em: 8 maio. 2023.
- CAROLINA, Isa. **Cindy Sherman: as personas de uma artista**. Revista Fundação Clovis Salgado - Disponível em: <<https://fcs.mg.gov.br/cindy-sherman-as-personas-de-uma-artista/>> Acesso em: 17 maio. 2023.
- ESTRADA, J. **The “Reality Shifting” Trend That’s Taking Over TikTok**. Disponível em: <<https://www.cosmopolitan.com/lifestyle/a38749994/what-is-reality-shifting/>> Acesso em: 8 maio. 2023.
- LAGNADO, L. et al. **O nome do medo**. Rio De Janeiro: Museu De Arte Do Rio, 2017. Disponível em: <<https://museudeartedorio.org.br/wp-content/uploads/2019/09/onomedomedo.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2023.
- NEUENSCHWANDER, Rivane. **“O nome do medo” apresenta 32 peças de Rivane Neuenschwander** Cultura no Atelier. Disponível em: <<https://www.atelier.guide/home/o-nome-do-medo-apresenta-32-peas-derivane-neuenschwander>>. Acesso em: 26 out. 2023.
- RAMOS, Angélica da Costa. **“O Eu Pulverizado na Arte Performática de Cindy Sherman”**. eRevista Performatus, Inhumas, ano 5, n. 18, jul. 2017. ISSN: 2316-8102. Disponível em: <<https://performatus.com.br/estudos/cindy-sherman/>> Acesso em: 8 maio. 2023.
- TCC. **Quem inventou o Cosplay?** Disponível em: <<http://www.selo-multiversos.com.br/cosplay/Origem.htm>>. Acesso em: 17 maio. 2023.