

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

JOÃO PEDRO SANTOS DE SOUZA

**MANGÁ/ANIMÉ: PRÁTICAS CORPORAIS LIGADAS AO EÍDOLON
EM PRATICANTES DE COSPLAY**

São Cristóvão/SE

2021

JOÃO PEDRO SANTOS DE SOUZA

**MANGÁ/ANIMÉ: PRÁTICAS CORPORAIS LIGADAS AO EÍDOLON
EMPRACTICANTES DE COSPLAY**

Monografia aprovada como requisito para obtenção do título de Licenciado no
curso de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe.



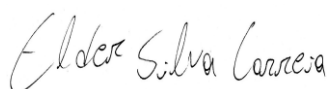
Prof. Dr. Fabio Zoboli
Orientador



Prof. Dr. Hamilcar Silveira Dantas
JuniorMembro Convidado



Prof. Dr. Renato Izidoro da
SilvaMembro Convidado



Prof. Ddo. Elder Silva
CorreiaMembro
convidado

São Cristóvão, 22/01/2021.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus por todas as oportunidades de continuar no caminho dos estudos e da educação, quando ao meu redor os caminhos que mais se apresentavam eram os caminhos da criminalidade e do trabalho braçal. Agradeço ao meu orientador Fábio Zoboli por aceitar conduzir meu trabalho de pesquisa. A todos os meus professores da Universidade Federal de Sergipe pela excelência técnica de cada um e aos professores que passaram por minha vida, que me incentivaram a persistir nesse caminho e que acreditaram em mim. Agradeço a Universidade Federal de Sergipe, por uma formação de qualidade e por me permitir ter acesso a um acervo de conhecimentos e experiências que, tenho certeza, não encontraria em nenhum outro lugar. Agradeço aos meus amigos e familiares que moveram mundos e fundos para que eu conseguisse ir à escola e posteriormente à universidade. E por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer a mim mesmo por ter enfrentado as mais diversas dificuldades para chegar aonde cheguei com a cabeça erguida e sabendo que cada lágrima derramada, cada hora de sono perdida, cada momento perdido de lazer com a família e amigos compensaram no que conquistei e no que me tornei hoje.

“O educador se eterniza em cada ser que educa”

Paulo Freire

RESUMO: Com o avanço das tecnologias midiáticas ao decorrer do tempo, mídias antes exclusivas de suas respectivas sociedades, passam a ser compartilhadas com todo o mundo, resultando em algumas mudanças nos indivíduos que tem contato com essas mídias. Essa pesquisa analisa as possíveis influências que mangás e animés exercem em práticas corporais ligadas ao eídon em praticantes de cosplay do personagem Naruto nas comunidades Otaku/Atome da cidade de Aracaju-SE. O Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. Os Animés são os desenhos animados feitos no Japão, que tem também inspiração nos mangás, tanto na arte como na adaptação de obras originais. A comunidade Otaku/Atome é formada por fãs e apreciadores dos animés e mangás, que cresceu e gerou um sentimento tão grande de adoração por essas produções que seus consumidores acabaram querendo ser um duplo (eídon) dos personagens contidos nas histórias. Sendo assim, nasce o Cosplay uma atividade que consiste em se fantasiar da forma mais semelhante possível com um determinado personagem. No âmbito desse estudo monográfico estaremos atentos a somente um personagem de mangá/animé: o “Naruto Uzumaki”. A prática do cosplay faz alusão a palavra ídolo que tem em seu fundamento etimológico no termo grego eídon que nos remete a concepção de “duplo”. O eídon “move-se em dois planos ao mesmo tempo contrastados: no momento em que se mostra presente, revela-se como não pertencente a este mundo, mas a um mundo inacessível” (VERNANT, 1990, p. 309). Tratou-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa analisada sob o viés de um estudo de caso. Como instrumento de coleta de dados foram utilizadas entrevista semiestruturadas com praticantes de cosplay do personagem Naruto, com membros da família e amigos desses cosplayers. Como resultado percebeu-se que a prática corporal do cosplay é pautada em toda uma ritualística onde o praticante acesa o seu duplo com o personagem tanto pelas vias da *psyché* como da do *eicon*.

PALAVRAS-CHAVES: Práticas corporais. Animé. Cosplay. Eídon. Mangá. Naruto.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA.....	7
1.2 PROBLEMÁTICA.....	10
1.3 OBJETIVOS.....	10
1.3.1 Objetivo Geral.....	10
1.3.2 Objetivos Específicos.....	11
1.4 JUSTIFICATIVA	11
1.5. METODOLOGIA.....	12
1.5.1 Abordagem da Pesquisa.....	12
1.5.2 Tipo de Pesquisa.....	12
1.5.3 Instrumentos de Coleta de Dados.....	13
2 MANGÁS E ANIMÉS.....	15
2.1. OS MANGÁS: UM PRESENTE QUE O JAPÃO DEU AO MUNDO.....	15
2.2. OS ANIMÉS: QUANDO O PAPEL GANHA VIDA E COR - ALMA.....	16
2.3. TIPOS DE MNGÁS E ANIMÉS.....	18
2.4. NARUTO: UM POUCO MAIS DE SUA HISTÓRIA.....	26
3 ÍDOLOS, PRÁTICAS CORPORAIS E COSPLAY.....	30
3.1. ÍDOLO: SOBRE AS MANIFESTAÇÕES DO DUPLO.....	30
3.2. PRÁTICAS CORPORAIS.....	34
3.3. O COSPLAY ENQUANTO PRÁTICA CORPORAL.....	36
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	38
4.1. A VOZ DOS COSPLAYERS, OU, SOBRE OS ECOS DE NARUTO.....	38
4.2. OS FAMILIARES E AMIGOS DOS COSPLAYERS.....	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS	48
APÊNDICES	51

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: “man” (involuntário) e “gá” (desenho, imagem). Ou seja, mangá significa literalmente “desenhos involuntários”. Embora as primeiras manifestações dos quadrinhos japoneses datem ainda do século XI, com caricaturas cômicas de animais chamadas “chôjûngiga”, foram necessários 600 anos para que o termo “mangá” efetivamente surgisse.

Foi em 1814 que o pintor Katsushika Hokusai lançou o primeiro encadernado contendo uma coleção de histórias com desenhos sequências. A série, que teve 15 volumes, foi batizada de “Hokusai Mangá”. A partir daí os quadrinhos japoneses passaram a ser chamados de “mangás”, no entanto, essa denominação seria consolidada somente no Japão pós- Segunda Guerra, já nos anos 1950, com as obras de Osamu Tezuka.

A forma clássica japonesa de histórias em quadrinhos surgiu em 1814 com os hokusai mangá, que eram cartazes de caricaturas e ilustrações sobre a cultura japonesa. Assim surgiu o nome mangá. Porém a sua história tem seu início no século VIII d.C., quando as histórias eram contadas através de rolos de papel, que iam se revelando conforme se desenrolava os desenhos e as escritas.

Durante as primeiras décadas do século XX, houve uma grande expansão na produção de revistas de mangá produzidas por nativos japoneses. Na década de 1930, foram criadas as histórias Norakuro (1931), Boken Dankichi (1934) e Fuko-Chan (1936), por exemplo. Todas representavam o contexto político, social e cultural do Japão desse período. Porém, após a derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial, marcado pelas explosões das bombas atômicas nas cidades de Hiroshima e Nagasaki, o governo norte americano censurou artistas que publicassem mangás e se apropriou do modelo para fazer suas próprias propagandas políticas.

Os mangás possuem características distintas que os diferem dos estilos de quadrinhos de outras partes do mundo, sobretudo dos comics americanos, a começar pela representação gráfica. O alfabeto japonês é composto de ideogramas que não representam somente sons, mas também ideias. Assim, em um mangá as onomatopeias, além de fazerem parte da arte,

são uma importante ferramenta na narrativa da história. A ordem de leitura dos quadrinhos japoneses é diferente daquela que estamos acostumados. Uma HQ japonesa começa onde seria o fim de uma publicação ocidental. Além disso, o texto é disposto da direita para a esquerda. O estilo de traço também difere dos gibis de outros países. Os personagens dos quadrinhos japoneses sempre têm olhos grandes e corpos esguios. Outra característica das HQs nipônicas sempre presente é o fato de serem produzidas em preto-e-branco e publicadas em papel jornal. Isso torna o produto mais barato e acessível a todos os tipos de leitores – desde crianças a executivos, de estudantes a donas de casa.

Nos mangás não há limites para a imaginação. Acompanhar uma HQ japonesa é uma experiência única. É mergulhar em um mundo próprio, cheio de ação, aventura, drama, heróis, heroínas, criaturas mágicas e muita diversão.

O ANIME surgiu também no período de pós Segunda Guerra que o Japão passou a receber mais influência das técnicas de cinema ocidentais e passou a produzir seus desenhos animados, os chamados animes, que tem também inspiração nos mangás, tanto na arte como na adaptação de obras originais. Basicamente, animes são os desenhos animados produzidos no Japão. Para os japoneses os animes são todos os desenhos animados, independente da sua origem, nacional ou estrangeira. Para o mundo ocidental os animes são apenas os desenhos animados do Japão.

No âmbito desse estudo monográfico estaremos atentos a somente um personagem de mangá/anime: o “Naruto Uzumaki”. Criado por Masashi Kishimoto, lançado na revista Akamaru Jump, o mangá Naruto foi lançado em 1997. O mangá conta a história de Naruto Uzumaki, um jovem ninja órfão que constantemente procura por reconhecimento e sonha em se tornar Hokage, o líder máximo e mais poderoso ninja de sua vila ninja. O mangá possui 72 volumes, enquanto o anime possui 720 episódios cada um com 20 a 23 minutos de duração. O anime é de gênero Shounen, mas acabou conquistando todos os tipos de público devido aos outros personagens que aparecem durante o anime, como por exemplo, Sasuke Uchiha, Kakashi Hatake e os membros da organização Akatsuki; e também pelo desenvolvimento da história e dos personagens, que vão cativando e mostrando a dura realidade da vida e costume ninja.

Na contemporaneidade, os animes e mangas detêm crescente influência nas práticas corporais, no mercado de brinquedos e da moda. Trata-se de uma manifestação japonesa ou nipônica, que desde o século XX vem gerando muitos leitores e apreciadores dessas

produções japonesas. Assim, além de serem transmitidas somente no próprio Japão, veículos de informação como TVs e sites da internet de todo o mundo transmitem as aventuras contidas nessas produções. Aventuras essas que lidam com muitas questões e símbolos que geram grandes “reboiços” nas redes sócias e comunidades voltadas a esse tipo de entretenimento.

Essa comunidade formada por fãs e apreciadores dos animes e mangás, cresceu e gerou um sentimento tão grande de adoração por essas produções que seus consumidores acabaram querendo ser ou fingir serem os personagens contidos nas histórias. Sendo assim, nasce o COSPLAY uma atividade que consiste em se fantasiar da forma mais semelhante possível com acessórios e outros detalhes representando um determinado personagem. Esta atividade se originou nos Estados Unidos, em 1970, quando uma determinada convenção promoveu a entrada gratuita de pessoas fantasiadas de super-heróis.

Normalmente os cosplayers se fantasiam a partir de personagens japoneses contidos em animes, mangás e videogames, produzindo sua própria fantasia (réplica), sua apresentação e até mesmo o desenvolvimento do cenário. Essa atividade permite que adultos, adolescentes e crianças participem juntas deste processo, criando vínculos entre diferentes idades. Existem pessoas que por algum motivo específico e particular não conseguem terminar suas fantasias e estes com muito humor criaram o toscosplay, que consiste na participação do *cosplay* de uma forma tosca e engraçada. O toscosplay, diferente do *cosplay*, não prioriza a caracterização e sim sua intenção e irreverência.

A prática do *cosplay* faz alusão a palavra ídolo que tem em seu fundamento etimológico no termo grego *eídolon* que nos remete a concepção de “duplo”. O *eídolon* “move-se em dois planos ao mesmo tempo contrastados: no momento em que se mostra presente, revela-se como não pertencente a este mundo, mas a um mundo inacessível” (VERNANT, 1990, p. 309). Desta forma o duplo é pensado de duas formas pelos gregos: *psyché* e *eicon*. A *psyché* está ligada as manifestações do ídolo ligadas à sua imaterialidade (o imaginário e a discursividade) e o *eicon* tem relação com a materialidade do duplo, ou seja, é algum signo degenerado que me remete a personificação material do duplo: uma estátua, uma miniatura, uma camisa, um corte de cabelo, um pôster, enfim, qualquer coisa que me remeta materialmente ao ídolo enquanto duplo. Ambas as manifestações têm relação com toda uma herança grega ligada a epistemes dualistas, assim, a *psyché* está ligada ao imaterial e o *eicon* a materialidade. Porém, a ideia grega de mundos duais nunca negou as relações tênues e tensivas entre estes opostos – de alguma forma complementares.

Esta monografia parte do pressuposto que na Educação não se pesquisam corpos, mas sim o corpo no contexto de suas práticas sociais no interior de dinâmicas socioculturais. Pretender investigar “corpos” em detrimento de suas práticas significa reduzi-lo ao seu lado natural e físico, é colocar sua biologia à frente do social incorporado, é confundir o natural com o naturalizado (GALAK, 2014).

Neste sentido compreendemos o conceito de práticas corporais a partir de Crisório (2015, p. 34) que as definem da seguinte maneira: “Nosotros utilizamos la expresión prácticas corporales para significar un cuerpo que nunca puede separarse de su práctica, en el que nunca puede aislarse algo como un sustrato natural o un principio sustancial, sea físico o biológico”.

1.2 PROBLEMÁTICA

Frente ao acima exposto a presente pesquisa monográfica se debruçará sobre a seguinte problemática de pesquisa: de que forma mangá/anime influenciam nas práticas corporais ligadas ao *eídolon* em praticantes de cosplay do personagem Naruto em comunidades Otakus/Otomes da cidade de Aracaju- SE?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

- Compreender as possíveis influências que mangá/anime exercem nas práticas corporais ligadas ao *eídolon* em praticantes de cosplay do personagem Naruto em comunidades Otakus/Otomes da cidade de Aracaju- SE.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Apresentar e conceituar anime/manga.
- Apresentar o cosplay como prática corporal.
- Apresentar e descrever o personagem Naruto.
- Conceituar e dissertar sobre o conceito de *eídolon* e suas manifestações *psyché* e *eicon*.

1.4 JUSTIFICATIVA

O tema Anime/Mangá: A prática Corporal do Cosplay como Manifestação do *Eídolon* tem um vínculo pessoal na medida em que eu sou um leitor e espectador dessas manifestações artísticas japonesa influenciar nos costumes, formas de agir e de pensar das pessoas que também acompanham essa arte nipônica.

Especificamente, os animes de tipo shounen como Naruto, Dragon Ball e Os Cavaleiros do Zodíaco. A comunidade Otaku (aqueles que curtem ou amam os animes/mangás), vêm nos eventos de cosplay a oportunidade de manifestar a sua “adoração” ao seu personagem ídolo, realizando assim o ato de se fantasiar e se passar ou se sentir o personagem. Esses eventos tendem a movimentar o comércio, na medida em que atraem turistas para a participação das competições desses eventos e da compra de acessórios e outros objetos que lembrem ou te façam sentir-se mais próximo do personagem ídolo.

Esta temática também tem uma justificativa acadêmica na medida em que foram colocadas as palavras chaves: “Anime”, “Mangá” em 4 periódicos da educação física (Revista Movimento, Revista de Educação Física da UEM, Revista Educação Física e Esporte, Revista Brasileira da Ciência do Esporte) e foram encontrados somente 1 texto que trata da temática. Ou seja, visualiza-se que este é um tema muito pouco pesquisado e que pode ser potencializado com pesquisas como esta que desenvolvo em meu estudo monográfico.

1.5 METODOLOGIA

1.5.1 Abordagem de Pesquisa

A pesquisa se caracteriza como uma pesquisa qualitativa porque busca mostrar a relação entre uma manifestação artística japonesa com as práticas corporais da atualidade manifestada na prática do cosplay. A pesquisa qualitativa, a partir de Becker e Hungler (2004) é conceituada da seguinte maneira a pesquisa qualitativa tende a salientar os aspectos dinâmicos, holísticos e individuais da experiência humana, para apreender a totalidade no contexto daqueles que estão vivenciando o fenômeno. Para Minayo (2001, p. 14 apud GERHARDT e SILVEIRA, 2009, p.32), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Com base nessas definições, a pesquisa de caráter qualitativa se apresenta como ideal para atingir o objetivo de compreender de que forma mangá/anime influenciam nas práticas corporais ligadas ao *eídolon* em praticantes de cosplay do personagem Naruto em comunidades adolescentes apreciadora dessa mídia nipônica da cidade de Aracaju- SE

1.5.2 Tipo de Pesquisa

Será realizada uma pesquisa de campo, pois a pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa (pesquisa-ação, pesquisa participante, etc.) (FONSECA, 2002).

Segundo Gonsalves (2001, p.67 apud PIANA, MC, 2009, p. 169),

A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...].

Por tanto, ir a campo e investigar mais de perto essa comunidade Otaku/Atome praticante de cosplay da cidade de Aracaju-SE auxiliará a reunir as informações necessárias para alcançar o objetivo geral da presente pesquisa.

1.5.3 Instrumento de coleta de dados

A presente pesquisa teve a entrevista como instrumento de coleta de dados.

As entrevistas foram semiestruturadas e feitas com pessoas que praticam o cosplay, bem como com amigos e familiares dessas pessoas. Segundo GERHARDT e SILVEIRA (2009) o pesquisador organiza um conjunto de questões (roteiro) sobre o tema que está sendo estudado, mas permite, e às vezes até incentiva, que o entrevistado fale livremente sobre assuntos que vão surgindo como desdobramentos do tema principal.

As entrevistas foram gravadas e elas estão centradas em perguntas que buscaram interpretar/compreender a relação desses cosplayers com a identificação com o personagem Naruto. Pesquisar amigos e familiares me ajudou a compreender esse fenômeno na medida em que eles se relacionam diariamente com esses sujeitos que fazem cosplay. Para a realização da pesquisa os sujeitos pesquisados assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido (ver apêndice 1 pág. 52).

Selecionamos 3 cosplayers para responder os questionários. Daí elegemos 1 familiar de primeiro grau mais próximo de cada um dos cosplayers – cônjuge, mãe, pai, irmãos – para entrevista. Além disso, solicitamos ao cosplayer que indicasse um amigo que acompanha sua trajetória de cosplay para também entrevistarmos (Ver questionário com questões voltadas aos cosplayers, familiares e amigos nos apêndices 2, 3 e 4 nas págs. 55, 57 e 59).

2 MANGÁS E ANIMES

2.1 OS MANGAS: UM PRESENTE QUE O JAPÃO DEU AO MUNDO

De acordo com Coêlho e Nascimento (2012, p 6):

O Mangá, história em quadrinhos japonesa, constitui-se em uma narrativa icônico-verbal, sendo utilizada pela primeira vez pelo ilustrador *Katsushika Hokusai* em 1814 durante o período Edo (LUYTEN, 2001), em formato de livro, para poder retratar de uma maneira lúdica as características dessa sociedade. Convém ressaltar que esse gênero textual deriva do *emakimono*, pintura japonesa em rolos de papel com textos que contavam histórias do cotidiano, dos valores e hábitos, à medida em que iam sendo desenrolados (MOLINÉ, 2004).

De acordo com Lyuten (2000), o mais famoso desses rolos de desenho é o *Chojugiga*, de Kakuyu Toba, que tem animais como personagens e satirizam o estilo de vida da nobreza japonesa. Até hoje o *Chôjûgiga* é conservado em Kyoto, na categoria de tesouro nacional.

A expansão dos mangás se deu nas primeiras décadas do século XX. Lyuten nos diz que na década de 1930 os mangás retratavam o contexto político, social e cultural desse período no Japão. Entretanto, após a derrota do Japão na Segunda Guerra mundial o governo norte americano censurou artistas que publicassem mangás e se apropriou desse modelo para se propagandear de forma política.

Uma das consequências imediatas do processo de desmilitarização foi a censura implantada pelos vencedores, agora no sentido de impedir a manifestação e a propagação de idéias ultranacionalistas e bélicas. O Departamento de Propaganda das Forças de Ocupação analisou quase toda a produção cinematográfica japonesa feita durante o governo militar. Mais da metade das obras consideradas militaristas ou propagandistas foram condenadas a destruição. Demuitos desenhos produzidos nesse período, restam apenas ilustrações ou relatos de que eles existiram. (SATO, 2005, p. 31)

O mangá possui características que o difere dos demais estilos de quadrinhos ao redor do mundo, sobre tudo dos *comics* norte americanos, a começar pela representação gráfica. O alfabeto japonês é composto de ideogramas que não representam somente sons, mas também idéias, dessa forma em um mangá as onomatopéias, além de fazerem parte da arte são uma importante ferramenta na narrativa da história. A ordem de leitura do mangá difere das que estamos acostumados. Um mangá começa onde seria o fim de uma História de Quadrinhos (HQs) ocidental, além do texto ser disposto da direita para a esquerda.

O estilo de traço do mangá é diferente das HQs e gibis dos outros países. Os personagens dos mangás sempre têm os olhos grandes e corpos esguios. Outra característica das HQs nipônicas é o fato de ser produzida em preto e branco e publicada em papel jornal, essa é uma das características que está sempre presente. A disposição dos quadrinhos em uma página de mangá também difere do comum encontrado nas HQs americanas. Nas HQs norte americanas é de costume ter três ou quatro fileiras de quadros por páginas. Já os mangakás¹ usam um espaço maior para contar sua história, eles empregam um número menor de quadrinhos se comparado as HQs americanas, por exemplo, ver páginas até mesmo em branco ou com uma única imagem em destaque. Esse pretexto ajuda a acelerar a narrativa, dando uma dinâmica semelhante à cinematográfica.

Nos mangás não há limitadores para a imaginação. Acompanhar um mangá é uma experiência única. É entrar em um mundo cheio de ação, aventura, drama, heróis, heroínas, criaturas mágicas e muita diversão, dependendo do estilo de mangá que se lê.

2.2 OS ANIMES: QUANDO O PAPEL GANHA VIDA E COR – ALMA

Criado após a segunda guerra mundial, período em que o Japão mais foi influenciado por técnicas cinematográficas ocidentais, o Japão passou a produzir seus desenhos animados, os animes, que tem inspiração nos mangás, tanto em arte como nas adaptações das obras originais.

De acordo com Sato (2005), os primeiros desenhos animados exibidos no Japão foram curtas-metragens estrangeiras, na década de 1910. Eles incentivaram a produção independente, como aconteceu no caso do desenhista Deitado Kitayama. Kitayama produziu pequenas animações contando lendas japonesas, como Sari Kani Kassen, em 1913, e Momotaro, em 1918.

A palavra animé vem de ânima, que quer dizer alma em latim, a sede dos pensamentos, das ideias, das emoções e do caráter. Pode se usar como exemplo a passagem da bíblia em GÊNESIS 2:7 “E formou o Senhor Deus o homem do pó da terra, e soprou-lhe nas narinas o fôlego da vida; e o homem tornou-se alma vivente.” Assim o mangá é o pó da terra, que ganha uma alma quando lhe é dado o movimento no anime.

¹ Mangakás é a palavra usada para se referir aos autores de mangás ou quadrinhos japoneses.

Animes são os desenhos animados ou animações produzidas no Japão. Para os japoneses animes são todos os desenhos animados, independente da sua origem, nacional ou estrangeira. Para o mundo ocidental os animes são apenas os desenhos animados do Japão.

Os animés não são um gênero dos desenhos, mas sim um meio e nesse meio os filmes são produzidos com conteúdos variados e em diversos gêneros tais como comédia, drama, erótico, ficção científica, terror, etc.

A principal característica dos animes e dos mangás são os olhos geralmente muito grandes e muito bem definidos. Podem variar entre redondos ou rasgados, mas sempre são feitos cheios de brilho e com o uso de cores chamativas, de modo a refletir a emoção das suas personagens.

Os animes podem ter o formato de séries para a televisão, filmes ou OVA (Vídeo Original de Anime). Dentre as principais características dos animes, podemos reconhecer o uso de uma direção de arte focada na agilidade, assim como enquadramentos ousados e muito movimento de cena. Além disso, existe a abordagem de temas variados, como por exemplo, ficção científica, aventura, terror, infantil, romance e pornografia.

Nos animés há uma grande presença de personagens andróginos² e homossexuais. Essa presença se dá de maneira sutil e essas duas características refletem a cultura japonesa, onde não há muita distinção entre homossexuais e andróginos com heterossexuais. A presença desses tipos de personagens nem sempre é bem vista no Ocidente, o que acaba tornando-os mal interpretados, levando em muitos casos à censura e adaptação de personagens originais.

Os sentimentos são, geralmente, reproduzidos de maneira explícita por meio de conjuntos de reações, como por exemplo:

- Gota d'água que aparece do lado do rosto do personagem, representa o seu constrangimento;
- Dentes e chifres aparecendo repentinamente nos personagens representam raiva ou maldade;
- Diminuição súbita do personagem representa a vergonha;
- Nervos estilizados na testa de um personagem, também representando raiva.
- Aumento do tamanho do personagem representando o ganho de poder

2.3 TIPOS DE ANIMÉS E MANGAS

² Personagem que apresenta simultaneamente características do sexo masculino e feminino.

Os mangás se apresentam de vários estilos:

O *Kodomo* são os mangás voltados para o público infantil (*kodomo* significa, literalmente, criança). Geralmente trazem histórias cômicas recheadas de lições de moral e ensinamentos. Além de tramas simples, a arte não é exagerada e é bem infantilizada para manter a atenção de seus leitores.



Figura 1: Kodomo

Fonte: foto do autor retirado do site Nerdstart.com

Shounen é o estilo de mangá que rompeu fronteiras e levou os quadrinhos japoneses mundo afora. O *shounen* é o gênero de mangá voltado para o público infanto-juvenil masculino. Revistas famosas como a *Shounen Jump*, *Shounen Sunday*, *Shounen Magazine* e a *Shounen Champion* proveram o surgimento de alguns dos maiores sucessos da História dos quadrinhos japoneses. *Dragon Ball*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Samurai X*, *Yu Yu Hakusho*, *Inu-Yasha*, *Fullmetal Alchemist*, *Yu-Gi-Oh*, *Naruto*, *One Piece*, *Death Note*, entre tantos outros são exemplos de sucesso dos shounens. Entre as principais características desse estilo estão às histórias sempre voltadas para aventura, comédia e esportes. O traço usado pelos autores, embora seja cartunesco, é detalhado, preciso, forte e atrativo.



Figura 2: Shounen

Fonte: foto do autor retirado do site animaxmagazine.com

O *Shoujo* é o estilo de mangá direcionado para o público infanto-juvenil feminino. Diferente do *shounen*, seu traço é leve e sua arte clara e menos poluída. As histórias apresentadas nas páginas de um mangá *shoujo* podem ter aventura e comédia, mas os romances – que podem ou não conter elementos fantásticos – sobressaem no gosto de suas leitoras.



Figura 3: Shoujo

Fonte: foto do autor retirado do site Elo7.com.br

O *Hentai* (*Seijin*) no Ocidente, incluindo o Brasil, são os mangás de cunho erótico voltados para o público adulto ficaram conhecidos como hentai. No entanto, no Japão, esse estilo é conhecido como *seijin*. Acredita-se que esse gênero surgiu a partir de gravuras eróticas que datam do Período Edo (1600 – 1867). Os temas também são bem variados e para todos os gostos. Os estilos usados por seus mangakás são bem abrangentes: podem ir desde comédias até o terror – e todos com sexo envolvido.



Figura 4: Hentai

Fonte: foto do autor retirado do site blogbbm.com

O *Ecchi* apesar de ter ficado estigmatizado fora do Japão como um estilo de mangá, o *ecchi*, na verdade, é um dos elementos usados em obras voltadas para meninos em sua maioria. É o chamado “fan service”. É aquela pitada de erotismo para apimentar alguma história ou criar alguma situação cômica.



Figura 5: Ecchi

Fonte: foto do autor retirado do site otaportal.com

Já o *Yaoi* é uma vertente dos mangás *shoujos*, por isso mesmo é voltado para garotas – embora alcance também o público gay masculino. Seus temas podem envolver comédia, drama e até aventura, porém, o que o caracteriza são os relacionamentos amorosos entre protagonistas do mesmo sexo – no caso, especificamente homens ou os chamados “bishonens” (rapazes belos e afeminados).



Figura 6: Yaoi

Fonte: foto do autor retirado do site lista.20minutos.es

O *Yuri* traz basicamente as mesmas características dos yaois (podem ser comédias, aventuras ou dramas). A grande diferença é que neles são mostradas as relações homoafetivas entre mulheres. Outro detalhe é que, diferente do yaoi, os mangás desse estilo podem ser publicados tanto em revistas de mangás masculinos quanto nas direcionadas para as garotas. Um bom exemplo desse subgênero é o mangá *Citrus*.



Figura 7: Yuri

Fonte: foto do autor retirado do site aminoapp.com

O *Gekigá* é um gênero que surgiu ainda durante a década de 1950 para se diferenciar dos quadrinhos voltados para o público infanto-juvenil. O termo *gekigá*, inclusive, passou a ser usado para fazer oposição ao mangá, que era uma denominação genérica para toda a produção de quadrinhos dessa época no Japão. O *gekigá* é um gênero direcionado para o público adulto e por isso mesmo seus temas são mais densos. Seu traço é mais pesado e menos cartunesco. As aventuras do matador Golgo 13 é uma das grandes referências dentre os títulos que marcaram esse estilo.

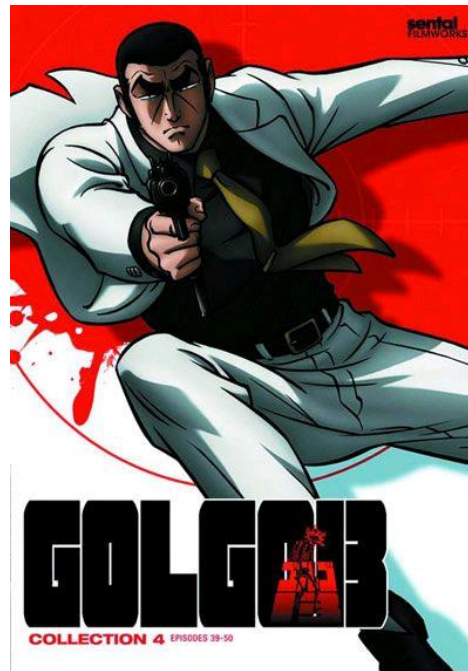


Figura 8: Hentai

Fonte: foto do autor retirado do site Archonia.com

O *Seinen* surgiu ao longo dos anos 1970, o *seinen* nada mais é que uma versão atualizada do *gekigá*. As características permanecem as mesmas (temas adultos e traço pesado).



Figura 9: Seinen

Fonte: foto do autor retirado do site magazine-hd.com

O *Josei* a grosso modo, seria o equivalente ao *gekigá* ou ao *seinen* para o público feminino. Nesse estilo encontramos histórias para mulheres adultas, geralmente sobre o seu cotidiano e seus romances. Porém, diferente do *shoujo*, o *josei* é mais realista e raramente

elementos fantásticos são usados em suas tramas. A sexualidade também é mais explorada, mas de uma forma sóbria e sem que seja vulgar.



Figura 10: Josei

Fonte: foto do autor retirado do site anizero.com

O Naruto é o mangá/anime que é central em nosso estudo, por isso na sequência abrimos uma sessão onde dissertamos um pouco mais sobre esse personagem.



Figura 11: Naruto

Fonte: foto do autor retirado do site justwatch.com

2.4 NARUTO: UM POUCO MAIS DE SUA HISTÓRIA

De acordo com o Anime Naruto (2002) e com o escritor de seu Mangá, Kishimoto (1999), Naruto Uzumaki é um ninja de uma aldeia ninja chamada Konohagakuri (Aldeia da folha), ele busca constantemente aceitação e respeito das pessoas dessa aldeia, seu sonho é se tornar Hokage, o líder máximo da aldeia. Naruto enfrenta problemas como preconceito, pois o 4º Hokage, um dos maiores heróis da vila, se sacrificou selando dentro do protagonista uma besta demoníaca chamada Kyubi (Raposa de nove caudas). Desde este ocorrido os moradores da aldeia olham para Naruto como o responsável pela morte do 4º Hokage. Além disso, Naruto cresceu sem pais, órfão viveu a infância e grande parte da pré-adolescência sozinho, como forma de receber atenção vivia aprontando pela aldeia fazendo pichações, pegadinhas e desafiando constantemente o 3º Hokage em batalhas, mas sempre era impedido.

Quando completou 12 anos Naruto fez seleção para a academia ninja, uma instituição que funciona como escola dentro da vila ninja, lá são formados os ninjas e cidadãos da vila. A hierarquia dentro das forças militares de uma aldeia ninja funciona da seguinte forma: No topo se encontra o Hokage, abaixo dele estão os Jounins que se subdividem em jounins comuns e os ANBU (uma divisão especializada em assassinatos, caça a fugitivos, recuperar objetos e investigação a locais muito perigosos); abaixo dos jounins estão os chunins e abaixo deles se encontram os genins. Ao entrar na academia ninja Naruto é vítima de exclusão social e discriminação, porém sua força de vontade e determinação em se tornar um Hokage impedem que ele abaixe a cabeça e se desestimule, criando valores como o que ele sempre repete durante o anime: “Eu sempre cumprio com a minha palavra e com o meu juramento!”. Em sua prova final Naruto se encontra preocupado e desestimulado, então um jounin amigo de seu professor o convence a roubar um pergaminho sagrado feito por um Hokage, nele se encontram jutsus³ poderosos que podem ajudá-lo a passar na última prova. Naruto então decide ir roubar esse pergaminho, ao abrir e ler os jutsus que nele se encontra se depara com a técnica que no futuro se tornaria sua marca, mas que no momento era o pior de seus problemas, o jutsus multiclones das sombras (Kage bushin no jutsu), uma técnica que usa o

³ Jutsus se refere a técnicas ninjas que transformam o chakra em um dos cinco elementos da natureza (fogo, água, vento, terra e trovão).

chakra⁴ do personagem para criar ilusões dele mesmo, porém essa técnica deixa a ilusão mais densa permitindo sentir o toque do clone.

O homem que induziu Naruto a roubar o pergaminho sagrado é Mizuki, um jounin que odiava Naruto e queria vê-lo morto. Então Mizuki conta para o Hokage que Naruto roubou o pergaminho e que usaria ele para destruir a Vila da Folha e se vingar da dor que fizeram ele passar. Iruka, professor (sensei) de Naruto se prontifica a encontrar Naruto e recuperar o pergaminho, sem ter que matá-lo, pois isso é o que acontece com os traidores da vila, morte. Iruka procura por Naruto até que o encontra descansando em uma árvore, o protagonista apresenta sinais de cansaço após um árduo treinamento, ao conversar com Naruto sobre o porquê ele havia roubado o pergaminho sagrado, Naruto lhe revela que quem lhe disse como encontrar o dito pergaminho foi Mizuki e que só teve tempo de trinar uma técnica. Nesse momento Mizuki aparece e entra em batalha contra Iruka, revelando seus sentimentos sobre Naruto e revelando sua intenção de roubar o pergaminho e usá-lo para destruir a vila da folha (Konoha). Durante a batalha Iruka fala que Naruto não é o que as pessoas da Vila pensavam que apesar de aprontar bastante era um menino bom e que não importava o quanto apanhasse, sempre continuaria a perseguir o seu sonho de se tornar Hokage; e que ele não era simplesmente o menino da raposa demônio de nove caudas. Emocionado pelas palavras de seu professor, que estava prestes a morrer para Mizuki, Naruto entra na batalha salvando seu professor. Mizuki gargalhando da ideia de um genin enfrentar um jounin fala que vai matá-lo rápido, mas Naruto usa o jutsu que aprendeu com o pergaminho sagrado e faz mais de 100 clones das sombras, derrotando assim o vilão que ameaçava a sua vida e a de seu professor.

Após esse episódio Naruto é nomeado oficialmente um genin e acaba entrando em um time ninja, o número de seu time é o sete, marca essa que é lembrada durante todo o anime. Esse time é composto por três genins e um jounin, os companheiros de time de Naruto são Sakura Haruno, seu amor de infância e pré-adolescência e Sasuke Uchiha, seu rival desde a infância, o líder do time é Kakashi Hatake, um jounin que tem o rosto semicoberto pela bandana ninja e uma máscara. A partir daí Naruto e seus companheiros passam por aventuras que vão lhes pondo em riscos de vida e revelando caminhos para ganhar mais poder, caminhos esses que ele e Sasuke trilharam em direções opostas. Enquanto Naruto segue um caminho de luz, companheirismos e conquistas, Sasuke segue um caminho de escuridão, solidão e vingança. Esses caminhos opostos acabam tornando os dois grandes amigos e

⁴ Chakra é o termo usado no anime/mangá para se referir a combinação da energia física com a energia mental.

aumentando ainda mais a rivalidade entre os dois, o que acaba resultando em grandes batalhas entre os dois ninjas e o abandono da Vila da Folha por parte de Sasuke.

Adolescentes, Naruto segue com seu caminho de se tornar Hokage, mas agora com a missão de trazer Sasuke de volta para a Vila da Folha, para responder pelos crimes de fuga e assassinato de ninjas da folha. Durante a busca por seu amigo, Naruto é caçado por uma organização denominada Akatsuke que tem a missão de reunir todos os bijuus⁵ e usá-los para um plano até então desconhecido. Ao decorrer da história Naruto perde companheiros, conhece pessoas de diversas vilas, ganha respeito e admiração; salva a vila da folha de um ataque e é considerado herói da vila; descobre que seu pai foi o 4º Hokage e conhece outros jinchuurikis⁶, onde aprende a controlar o poder de seu bijuu. Ao longo do anime/mangá muitos acontecimentos emocionantes ocorrem, sempre testando a força de vontade e ideais do protagonista que supera todas as suas dificuldades com feitos inesperáveis e heroicos.

Em um determinado momento do anime/mangá é revelado que Naruto e Sasuke são reencarnações de dois irmãos filhos do deus criador dos ninjas e que por eras esses dois espíritos reencarnavam para se enfrentar, porém Naruto está disposto a encerrar essa longa jornada de batalhas espirituais, que resultou no aparecimento de ninjas incríveis como o 1º Hokage Hashirama Senju, que também foi reencarnação do espírito que habita Naruto; e Madara Uchiha, que também foi reencarnação rival do espírito que habita Sasuke. Unidos, Naruto e Sasuke enfrentam um perigo que vai muito além de vilas ninjas, mas que atinge todo o mundo, esse perigo se chama Kaguya Otsutsuki, a mãe do deus criador dos ninjas, Hagoromo Otsutsuki. O plano de Kaguya era usar um jutsu tão poderoso na lua que prenderia todas as pessoas em um mundo de sonhos perfeitos, enquanto ela roubaria seus chakras e transformaria seus corpos em carcaças orgânicas que serviriam como seu exército sem consciência e leis.

Por fim, Naruto retorna com Sasuke para a Vila da Folha, Sasuke vai preso e Kakashi, professor dos dois, se torna o 6º Hokage. Naruto fica conhecido como o grande herói da 4ª Grande Guerra Ninja e pede a Kakashi que liberte Sasuke, o dito acontece e Sasuke se casa com Sakura, que desde a infância é apaixonada loucamente pelo antagonista, Naruto se casa com Hinata Hyuga, uma garota que o ama desde que era pequena; e logo em seguida se torna o 7º Hokage, realizando assim o seu tão almejado sonho.

⁵ Bijuu é o termo que se refere a uma besta de cauda ou demônio de cauda.

⁶ Jinchuuriki é o indivíduo que tem em seu corpo o bijuu selado.

3 ÍDOLOS, PRÁTICAS CORPORAIS E COSPLAY

O presente capítulo tem como objetivo conceituar os termos Ídolos, Práticas Corporais e Cosplay. Para que no capítulo seguinte seja feita a relação de Ídolos e Práticas Corporais com os praticantes de Cosplay.

3.1 ÍDOLO: SOBRE AS MANIFESTAÇÕES DO DUPLO

A palavra ídolo tem seu fundamento etimológico no termo grego *eídolon* que nos remete a concepção de “duplo”. O *eídolon* provém do esforço da civilização helênica de tentar traduzir forças sobrenaturais que pertencem ao domínio do invisível. Estas forças tinham relação com o lugar ocupado pelos mortos após sua evasão da esfera terrena; bem como com o a tentativa de acessar os deuses, sempre invisíveis aos olhos humanos.

Trata-se, nos dois casos, de fazer ver as forças que dependem do invisível e que não pertencem ao espaço em que vivemos, localizando-as em uma forma precisa e em um lugar bem determinado. Fazer ver o invisível, destinar às entidades do além um lugar em nosso mundo: pode-se dizer que na empresa da figuração existe, de início, essa tentativa paradoxal para inscrever a ausência na presença, inserir o outro, o algures, em nosso universo familiar (VERNANT, 1990, p. 319).

O *eídolon* “move-se em dois planos ao mesmo tempo contrastados: no momento em que se mostra presente, revela-se como não pertencente a este mundo, mas a um mundo inacessível” (VERNANT, 1990, p. 309). Desta forma o duplo é pensado de duas formas pelos gregos: *psyché* e *eicon*. Ambas as manifestações tem relação com toda uma herança grega ligada a espistemas dualistas, assim, a *psyché* está ligada ao imaterial e o *eicon* a materialidade. Porém, a ideia grega de mundos duais nunca negou as relações tênues e tensivas entre estes opostos – de alguma forma complementares.

A *psyché* tem associação com as manifestações do duplo através do *óneiros* (sonhos), *phásma* (fantasmas/aparições), *póthos* (personificação do desejo amoroso). A *psyché* “é semelhante ao ser real a ponto de se confundir com ele; mas conserva a chancela da irrealidade; envolve a ausência na sua presença” (VERNANT, 1991, p.33). Ela é um vácuo, uma coisa imaterial que se manifesta de forma virtual através do desejo nostálgico do ausente

sob a forma de aparição, porém, de uma aparição que traz consigo um estatuto de não realidade na medida em que se esfuma, vira sombra. Sua natureza é de face fugidia, inalcançável e ubíqua/onipresente: em todo lugar e em lugar nenhum.

Para *psyché*, a evidência do parecer, na exatidão dos seus mais concretos pormenores, a completa semelhança com a figura do vivo são como que o revestimento de um vazio, o véu ilusório lançado sobre o não-ser: a *psyché* não é esse corpo que se vê nela, mas sua imagem fantasmática, o seu duplo, um *eídon* da mesma natureza do sonho, a quimera, a ilusão, o *phásma* (VERNANT, 1991, p. 24).

A pretensão de fazer com que este corpo inalcançável não desapareça no além (do qual faz parte) fez com que surgisse a necessidade de fixá-lo na matéria, de dar-lhes uma forma visível, de dar-lhes um corpo: o *eídon* então se fez matéria através do *eicon*. O *eicon* “traduz, sob formas e a níveis diferentes, a inscrição paradoxal da ausência na presença” (VERNANT, 1991, p. 23). O *eicon* é materializado em forma de tábua ou pedra bruta e está fixo na terra, diferente da *psyché* que não tem contato com a terra, pois vive pairando sobre ela. O que o *eicon* tenta materializar é “sem dúvida, a transformação do corpo vivo, leve, animado e quente em cadáver rígido, mudo e gélido permite apreender essas relações simbólicas” (VERNANT, 1990, p. 312-313).

O *eicon* enquanto *eídon* se apresenta fundamentalmente de forma imóvel, ele é sempre fixo. De igual forma ele é anicônico, ou seja, ele não é um material que replica a figura do morto ou do deus. Ele se materializa em forma de uma grande pedra fixada na terra; de uma pilastra, de uma laje enterrada no chão; uma espécie de estátua grosseira, sem forma humana na medida em que não visa reproduzir os traços do defunto ou do deus – nem lhes dar a ilusão da sua aparência física. Sua função é materializar em forma de pedra um substituto daquele que foi para longe e que não é mais visível (no caso da morte) ou daquele que é invisível aos olhos e se mostra de outras formas (deuses). Nos dois casos, “pela sua função operatória e eficaz, o *eicon* tem a ambição de estabelecer, com o além, um contato real, de efetuar a sua presença na terra” (VERNANT, 1990, p.316).

Mas o *eicon* passa por uma mudança na confluência dos séculos V e VI influenciado pela teoria da mimesis (imitação) elaborada e sistematizada por Platão. Isso causa uma mudança muito forte em toda cultura grega, no que tange ao *eicon* a presentificação do invisível via signo anicônico passa a se fundamentar a partir de então na imitação da

aparência (VERNET, 1990). O invisível sobrenatural torna-se visível através da imagem imitativa. “O morto não é mais evocado pela pedra bruta, sem inscrição, mas pela beleza visível de uma forma corporal que a pedra fixa para sempre” (VERNANT, 1990, p. 328). Surge o *eicon*.

Assim, o anicônico “ganha um rosto” e se transforma em ícone. Isso, no âmbito do *eídolon* divino vem estabelecer um paradoxo: “Se trata del rostro de un Dios sin rostro” (BERMÚDEZ, 2009, p. 287). “El icono, y no el ídolo, es el único rostro que puede acoger semejante ambigüedad” (BERMÚDEZ, 2009, p. 286). O ícone é um signo que é determinado por seu objeto por compartilhar características dele. Compartilhar das características do objeto significa ter com ele semelhança, ou seja, qualquer coisa que possa substituir algo com que se pareça. No entanto, Marion (2006) nos alerta que nesta transição é importante entender que o ícone se abre num rosto que olha nossos olhares para convocá-los a sua profundidade. O ícone é uma figura interposta entre o rosto de um deus e o olhar humano.

Lo que el ídolo muestra es, pues, no un “Dios”, sino una investidura de la mirada. Él concretiza esta proyección de la mirada sobre la cosa fabricada, o más exactamente, se origina por una acción especular de la mirada que lo produce. Al llevar lo divino al orden de lo visible, el ídolo, en cuanto reflejo de la mirada, funciona como un “espejo invisible” (BERMÚDEZ, 2011, p. 29).

Como vimos, a esfera material do *eídolon* evolui historicamente para manifestações mais próximas do âmbito mimético da forma, afinal, o *Kolossos* é uma pedra, é algo material que nos remete ao duplo, porém não é iconicamente parecido. O *Xoanon* é outra manifestação material que tem um compromisso maior com a semelhança, eles não são feitos de pedra, são feitos de madeira. Eles têm uma possibilidade mais pública. São réplicas de representações do mundo mitológico.

O *Eicon*, uma forma mais evoluída já é um duplo imitativo. É uma imitação que procura a semelhança com a identidade propriamente dita, porque não se sabe exatamente a imagem ou a figuração desse universo dos mortos. Como representar uma figuração que desconheço e não tenho acesso? Quem assume esse lugar de matriz já que a *psyché* real é inacessível, pois a alma é inacessível, ela não pode ser a matriz do meu *Eicon* (ícone). Quem assume esse lugar são os atletas, os ginastas. Coincide com o nascimento da arte na Grécia, coincide com o desprendimento dos artistas em relação aos compromissos mitológicos; e a arte começa se desenvolver, inclusive como arte antropomórfica. Porque diante da

impossibilidade de acesso à *Psyché* dos deuses, imaginamos que o mais próximo empírico dos deuses são os atletas. Os artistas começam a esculpir corpos com base na estrutura física dos atletas. Então temos uma arte imitativa, uma *mimesis*. Aí começa se buscar o aperfeiçoamento técnico. Não tem nada de passivo, é um trabalho que o mundo empírico faz incessantemente em atingir uma representação ideal sempre inatingível. É um trabalho de apropriação, incorporação e inclusive em termos psicomotores de conseguir controlar a ação artística para que atinja a semelhança sempre inatingível. "

A *psyché* e o *eicon*, no que diz respeito aos mortos, podem também ser pensados sob a intensão do humano de se aproximar da condição de deuses: se manter imortal através do *eídolon* no âmbito terrestre. Os gregos narram a partir de muitos mitos a relação conflitiva entre os homens mediados pela *eris* (inveja, ciúmes, disputa, competição) frente à imortalidade e sabedoria dos deuses. O *eídolon* pode assim ser visto como uma tentativa de fazer escapar o corpo do humano da destruição do qual esta sujeito enquanto organismo. A visibilidade projetada via materialidade do *eicon* tenta manter vivo um corpo para tempo contínuo servindo de signo para que não desapareça da *psyché* dos vivos a imagem e as virtudes do defunto ausente/presente.

O *eídolon* passa da condição de alegoria para ser um artifício imitativo. E nessa passagem os deuses passam a ser figurados a partir das formas de um corpo humano, ou seja, quando o *eicon* pretende traduzir a divindade imitativa ela se dá sob a aparência da forma humana. Esse é mais um dos dilemas dessa transição que se faz necessário compreender. Em termos religiosos, porque a figura humana aparece como forma apropriada para representar a divindade? Na verdade, não era o corpo que tinha a capacidade de representar o divino, mas sim as virtudes desse corpo podiam encontrar reflexo no divino.

Aqui é central entender o papel dos exercícios atléticos nesse contexto. As qualidades físicas de um atleta (força, rapidez, resistência, destreza, agilidade) trazem embutidas em si valores religiosos, pois no corpo do atleta se veem materializados signos da eterna juventude dos deuses. Os deuses não morrem, quando Zeus mata Cronus (o deus do tempo) ele dá aos deuses a imortalidade.

Os cerimoniais religiosos na Grécia eram realizados em estádios com conotações ao mesmo tempo religiosas e de espetáculo. Cada cidade mandava seus atletas para esses cerimoniais sagrados (que não representavam somente a si mesmo, mas a sua comunidade). Ao vencer uma prova o atleta pela sua destreza é elevado ao plano divino. "A vitória consagra

o vencedor no sentido pleno do termo. Ela o cinge de auréola com um prestígio sagrado” (VERNANT, 1990, p.326). O personagem humano se revela semelhante aos deuses por sua vitória nos jogos ou por alguma outra consagração.

O corpo nu do atleta é o símbolo do divino materializado em forma de estátua – *eicon*. A estátua tem o poder de conservar (pela sua dimensão virtual) os bens permanentes que são da natureza dos deuses, capacidade esta que o corpo humano não tem. Mas, como nos lembra Vernant (1990), nesses cerimoniais além das qualidades físicas o corpo do atleta devia apresentar ao olhar do público a luminosidade religiosa: a graça (*chácris*). “Modelada no mármore, no bronze ou no ouro, a imagem do corpo humano deve, por sua vez, revelar a *chácris*: brilho. Clarão luminoso, irradiação de uma juventude inalterável” (VERNANT, 1990, p. 326). Por esse motivo também a transição do uso da pedra para outros materiais que pudessem reluzir no âmbito das construções estatutárias.

O que chamamos de qualidades físicas pode então representar, na consciência religiosa dos gregos, “valores” que ultrapassam o homem, “poderes” de origem divina. Só tem, na existência humana, uma realidade precária e inconstante; são marcados com o selo da fugacidade. Apenas os deuses os possuem em A estrutura, o sorriso, a beleza das formas corporais do *Kourus* e da *Kore*, o movimento que sugerem, exprimem essas forças de vida; uma vida sempre presente, sempre vivente. A imagem dos deuses que a estátua antropomorfa fixa é a imagem dos “imortais”, dos bem aventurados, dos “sempre jovens”: aqueles que na pureza de sua existência, são radicalmente estranhos ao declínio, à corrupção e à morte. (VERNANT, 1990, p. 327)

3.2 PRÁTICAS CORPORAIS

Esta monografia parte do pressuposto que na Educação não se pesquisam corpos, mas sim o corpo no contexto de suas práticas sociais. Pretender investigar “corpos” em detrimento de suas práticas significa reduzi-lo ao seu lado natural e físico, é colocar sua biologia à frente do social incorporado, é confundir o natural com o naturalizado (GALAK, 2014). Ainda sobre tal constatação, Crisorio (2015) expõe a seguinte reflexão: Nós utilizamos a expressão práticas corporais para significar um corpo que nunca pode se separar de sua prática, que nunca pode ser separado como se fosse um substrato natural ou um princípio substancial, seja físico ou biológico.

De acordo com o estudo de Ari Lazzarotti Filho et al (2010) onde objetivam identificar os significados/sentidos com os quais o termo “práticas corporais” vem sendo utilizado na literatura acadêmica da Educação Física brasileira (mediante análise de 260 artigos e 17 teses/dissertações) identificaram os seguintes resultados:

- 1- São identificadas como manifestações culturais que enfocam a dimensão corporal, característica, [...] não presente na perspectiva dos pesquisadores que utilizam o conceito de atividade física.
- 2- [...] a forma de organização da vida [...] e seus desdobramentos no corpo;
- 3- [...] significados/sentidos às práticas corporais por parte dos sujeitos que as praticam, para além de sua utilidade mais pragmática:
- 4- Apresentam finalidades como promoção da saúde, educação para sensibilidade, para estética, para desenvolvimento do lazer e para o cuidado com o corpo.

Na mesma pesquisa feita por Ari Lazzarotti Filho et al (2010), nota-se que os autores encontrados conceituam o termo em duas perspectivas: específico e genérico. O específico se referindo a cultura corporal, manifestações do tipo esporte, atividade física, exercício físico, jogo e dança. O termo genérico se referindo a gestos e atividades cotidianas.

Assim, o corpo como objeto de pesquisa da Educação só pode ser abordado enquanto superfície de inscrição de signos que são capturadas via práticas que lhes dão o sentido: “Volver el cuerpo un objeto de estudio es darle palabra a ese language, es hacer hablar los sentidos coyunturales outorgados a las maneras como se conciben los sujetos y la política” (GALAK, 2014, p. 357).

Nosso estudo objetiva compreender a prática corporal do cosplay enquanto manifestação do ídolo, enquanto tentativa de um sujeito que se “fantasia” com a expectativa de ficar o mais igual possível de um personagem como qual se identifica subjetivamente. Essa relação de se apropriar de um personagem pelo seu próprio corpo fazendo-o o mais “igual” possível pode ser considerada uma prática corporal na medida em que a mesma se manifesta no âmbito da cultura e só pode ter sentido pelos vetores semânticos que essa cultura lhe empresta.

No entanto, além do recorte da prática sob a qual vamos investigar o corpo, faz-se necessário significar este corpo e esta prática a partir de um viés epistemológico e metodológico que o categorize e dê sentido. Isso significa afirmar que “o ‘corpo’ é uma linha de pesquisa e não uma realidade em si” (LE BRETON, 2009, p. 33). Para Bártolo (2007),

onde se encontra um corpo dever-se-á encontrar também uma rede de relações instrumentais, uma série em funcionamento, de operadores epistêmicos, uma lógica de produção de sentidos, de um determinado sentido legitimador da rede de relações, do funcionamento dos operadores, do próprio procedimento das lógicas produtivas. O corpo enquanto objeto de pesquisa da Educação é algo a ser significado, o que é corroborado por Le Breton (2009, p. 24): “qualquer questionamento sobre corpo requer antes a construção de seu objeto, a elucidação daquilo que subentende”.

3.3 O COPLAY ENQUANTO PRÁTICA CORPORAL

Cosplay é um termo em inglês, formado pela junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). O *Cosplay* é uma prática que consiste em se fantasiar de maneira mais parecida possível (duplo), com acessórios e outros artigos, representando um determinado personagem. Esta prática social se originou nos Estados Unidos, em 1970, quando uma determinada convenção promoveu a entrada gratuita de pessoas fantasiadas de super-heróis.

Normalmente os *cosplayers* se fantasiam a partir de personagens japoneses contidos em animes, mangás e videogames, produzindo sua própria fantasia (réplica), sua apresentação e até mesmo o desenvolvimento do cenário. Essa prática permite que adultos, adolescentes e crianças participem juntas deste processo, criando vínculos entre diferentes idades.

Existem pessoas que por algum motivo específico e particular não conseguem terminar suas fantasias e estes com muito humor criaram o *toscosplay*, que consiste na participação do cosplay de uma forma tosca e engraçada. O *toscosplay*, diferente do cosplay, não prioriza a caracterização e sim sua intenção e irreverência. No Brasil o *toscosplay* também é conhecido como *cospobre*.

No Brasil, o *cosplay* começou a ser usado na década de 1980 de forma tímida e pequena, mas na década de 1990 tornou-se uma mania popular e ousada. Já existem concursos e competições no país acerca do cosplay, o que deu aos brasileiros, em 2006, o título de melhores *cosplayers* do mundo. Estes concursos avaliam a caracterização como um todo (figurino, maquiagem, cabelo, interpretação e cenário) e escolhem ao final o que melhor se

empenhou e destacou entre as exigências. Os principais concursos, no Brasil, de *cosplay* são produzidos por uma empresa especializada em animações japonesas, o que dá mais credibilidade aos vencedores.

Em Sergipe os praticantes do *cosplay* se encontram em maior quantidade na capital Aracaju e cidade de Itabaiana⁷. A prática foi bastante popularizada nos Samurai Fest, GAE (Game Anime Expo) e o Cosplay Beats, eventos que valorizaram a participação dos cosplayers, já que antes disso os praticantes dessa arte nipônica não recebiam tanta credibilidade, devido a falta de recursos, em eventos pequenos, como o Anime-SE, Animaju, Animaanime e o Anime SEGA. Foi por meio dos grandes eventos que outro público, como os amantes da cultura Geek, se juntam para uma supervalorização e ampliação de costumes que muitos adolescentes tinham em comum.

Outro fato que caracteriza a prática *cosplay* no estado de Sergipe são a “Era de Ouro” e a “Era das Trevas”. A “Era de Ouro” é a época onde mais aconteciam eventos – os anos de 2009 até 2013 aproximadamente – o *cosplay* era mais valorizado pelo público e pelos organizadores desses eventos, além de haver mais respeito aos cosplayers. O que marcou essa era foi o início desses grandes eventos organizados acima citados. A “Era das Trevas” é o atual momento – 2019 – em que o *cosplay* vive no estado, que seria a diminuição de eventos, junto com a desvalorização dos organizadores para/com os cosplayers. Devido a isso alguns desistem de frequentar os eventos utilizando⁸ o *cosplay*, indo vestidos de forma casual.

Devido a isso, muitos praticantes acreditam que ao decorrer dos anos essa prática pode acabar desaparecendo no estado de Sergipe.

⁷ Itabaiana se localiza a aproximadamente 55 km da capital. É considerada a segunda maior cidade do estado.

⁸ Utilizando é usado no sentido de ir vestindo a fantasia do personagem.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Como já anunciado na metodologia deste trabalho monográfico, no capítulo introdutório, a presente pesquisa teve a entrevista como instrumento de coleta de dados. Foram selecionados 3 cosplayers para responder os questionários. A partir da eleição dos 3 cosplayers elegemos 1 familiar de primeiro grau mais próximo de cada um dos cosplayers – cônjuge, mãe, pai, irmãos – para entrevista. Além disso, solicitamos ao cosplayer que indicasse um amigo que acompanha sua trajetória de cosplay para também entrevistarmos.

A partir de agora passamos a apresentar, analisar e tensionar teoricamente os dados coletados junto a estes sujeitos pesquisados.

4.1 A VOZ DOS COSPLAYERS, OU, SOBRE OS ECOS DE NARUTO

Quando perguntado aos cosplayers sobre o por que praticam cosplay percebemos a dimensão do hobby, no entanto chamou atenção a questão ligada a arte de performar. Um dos sujeitos pesquisados mencionou que esta prática corporal chamou a atenção e ele a faz pois trabalha “com as artes, teatro, cinema, artes plásticas e outros” (SUJEITO 1). Ele ainda menciona que esta prática tem o poder de desinibir e um alto nível de envolvimento no que tanges as questões do interpretar.

Como os sujeitos de nossa pesquisa sobre cosplay estava ligada ao personagem Naruto, perguntamos aos pesquisados porque encenavam este personagem. As respostas vieram muito ligadas a Naruto ser um ídolo no mundo dos mangás. Além dessa iconografia, também foi mencionada a identificação pessoal com a história do personagem ou seu modo de agir. “a maioria dos personagens de Naruto eu consigo me identificar com relações pessoais, que eu já tive com outras pessoas e também me identifico como eu sou, em questão de personalidade com o personagem que eu fiz cosplay” (SUJEITO 2).

Segundo Soares (2013) a empatia é responsável por boa parte dos cosplays. É por se identificar com o personagem e criar uma relação com ele que a prática do cosplay se torna tão curiosa. Percebemos então que existe uma relação, não somente entre o cosplayer e o personagem, mas entre o espectador e o personagem. Por tanto, essa relação é o impulso inicial para que o praticante de cosplay comece a buscar meios, de maneira consciente ou

inconsciente, de trazer o personagem que está no mundo da ficção ou do imaginário, para o mundo real. Fazendo uma relação com o que explica Vernant(1990, p. 319) onde o indivíduo busca fazer ver o invisível, destinando às entidades do além um lugar em nosso mundo, o cosplayer usará de si mesmo, por se identificar com aquele personagem, como *kolossos* para manifestar no mundo real o personagem que está no mundo invisível ou em sua *psyché*.

O cosplayer 1 também fez forte menção a questão do duplo no que tange a sua identidade enquanto sujeito, principalmente por seu caráter superador:

“Naruto é uma referência de superação, caráter e amor pelo que se tem ou o que se é. No anime, mostra-se o sonho de uma criança que cresce lutando literalmente para viver em um mundo de liberdade e fazer um Cosplay do Naruto foi por esse caminho. Quando passei um momento de superação, me surgiu a oportunidade de “fazer” o Naruto, então estava pronto para interpretar o personagem, certo que para fazer um Cosplay...” (SUJEITO 1)

Quando questionados sobre as dificuldades que encontravam em fazer o cosplay de Naruto outra vez se percebeu a presença do duplo na fala dos três pesquisados. O cosplay 1 mencionou que “Fazer Naruto foi fácil, porque simplesmente me encontrei. O personagem apareceu naquele dia para mim” (SUJEITO 1). O sujeito 2 fez menção ao preconceito que vive na família por parte de seu pai por interpretar um personagem, que na visão do seu pai, é infantil. “Meu pai quando me vê com fantasia de Super Shock, Naruto e inúmeros personagens que já fiz na vida, ele ainda vê com preconceito, ele fala que é fantasia e tals. Que é negócio de criança, me diz para eu crescer” (SUJEITO 2).

Nestas duas falas percebemos a questão do duplo da seguinte maneira. Na primeira fala, quando o Sujeito 1 diz “...simplesmente me encontrei. O personagem apareceu naquele dia para mim”, podemos perceber que o cosplayer encontra uma maneira de manifestar o *eídolon* que está em sua memória, por surgir a oportunidade de fazer um cosplay. Vernant (1991, p. 24) diz que “... a *psyché* não é esse corpo que se vê nela, mas sua imagem fantásmica, o seu duplo, um *eídolon* da mesma natureza do sonho...”. Ou seja, o Sujeito 1 traz ao mundo real utilizando de seu corpo, o *eídolon*, que o habita em forma de *psyché*.

Na fala do Sujeito 2 podemos perceber o drama vivido pelos adolescentes, onde os adultos não reconhecem os adolescentes como sujeitos que compreendem o mundo da maneira “correta”. Maturana (2002) menciona que “infelizmente, os adultos, de um modo geral, tendem a não reconhecer o adolescente como um legítimo ser na vivência, uma vez que ele o nega o tempo todo”. Por isso, quando o pai do Sujeito 2 diz “que é coisa de criança...” o

Sujeito 2 encara como preconceito, por seu pai não compreender sua prática e ainda julgá-lo como sujeito que precisa “crescer”.

O pesquisado declarou que as dificuldades estão vinculadas a questão material no sentido de que a região de Sergipe ainda é muito carente nessa questão de material para cosplay, de pessoas especializadas em fazer cosplay para venda e tal (SUJEITO 3). O que não é dificuldade no Japão, pois segundo Soares (2013), o bairro de Akihabara, em Tóquio, é conhecido pela infinidade de lojas vendendo produtos relacionados a mangás, games e produtos para cosplay. O que torna comum ver cosplays fora de eventos e até trabalhando com as fantasias. Pela fala do sujeito três também percebemos o quanto o duplo está ligado a elementos materiais: segundo Vernant (1990), o *kolossos* influenciado pela teoria da mimesis, manipula seu conceito de pedra fixa e imóvel, para a imitação da aparência. “O morto não é mais evocado pela pedra bruta, sem inscrição, mas pela beleza visível de uma forma corporal...” (VERNANT, 1990, p. 328).

Houve uma questão interessante nesse quesito da materialidade. Perguntamos se os cosplayers já tinham feito algum tipo de mudança corporal para interpretar Naruto. Sobre estas questões o pesquisado 1 afirmou que sua identificação com Naruto é muito ligada ao seu interior: uma espécie de alma. Os outros 2 pesquisados mencionaram que:

“Atualmente só o cabelo, aqui loiro, antes era escuro, moreno mesmo, antes, quando fiz super Shock, eu usava dreads, agora tirei, deixei o cabelo crescer e agora estou com o cabelo amarelo” (SUJEITO 2).

“A gente sempre tem que fazer um pouco mais ou menos exercício, dependendo do personagem, querendo ou não, mas uma mudança em questão cirúrgica, não. Agora física sim, a gente acaba se condicionando para usar aquele personagem, dependendo da quantidade de roupa, peso dos acessórios e tal” (SUJEITO 3).

Quando interrogados sobre haver ou não identificação com o personagem, outra vez percebemos a questão da personalidade muito fortemente relatada. “Me identifico com a determinação do personagem e a vontade de nunca desistir, isso é o que me motiva cada vez fazer esse personagem, estou certo, dattebayo!” (SUJEITO 2). O cosplay 3 vai também nessa direção “Eu me identifico porque nós dois somos pessoas determinadas, queremos buscar nossos sonhos incansavelmente e acabamos, às vezes, mesmo sendo derrubados, levantando e continuando” (SUJEITO 3).

Percebemos na questão acima de que o duplo entre Neruto e os cosplayers tem uma relação muito forte no âmbito da *psyché*. A última questão dirigida aos cosplayers evidenciou manifestações neste sentido. A pergunta estava ligada a influência do personagem na vida dos pesquisados. Vejamos:

“Sim, como disse, tem muita influência por conta das dificuldades que passei em muitas vezes, pois somos todos humanos e passamos sempre por dificuldades na vida, por tanto precisamos ser persistentes com os nossos sonhos” (SUJEITO 1).

“Tem sim, é, ele é uma influência para mim, é um personagem que eu gosto muito, dele, das atitudes, das emoções, é... Especialmente da personalidade dele que me cativa muito, tô fazendo Naruto Uzumaki e gostaria de fazer outros do universo Naruto, mas Naruto Uzumaki é um personagem que gosto muito e tenho o maior carinho por ele, é um personagem que você gosta quando é criança, tá ligado?! E especialmente o jeito ninja dele de ser” (SUJEITO 2).

“Ele me ajudou a reconhecer que mesmo quando a gente é derrubado várias e várias vezes o importante é não desistir e tentar seguir em frente para alcançar o objetivo, mesmo que pareça impossível” (SUJEITO 3).

Vernant (1991), relata que “a *psyché* é semelhante ao ser real a ponto de se confundir com ele; mas conserva a chancela da irrealidade; envolve a ausência na presença”. Por tanto, podemos perceber nas falas dos cosplayers que o personagem Naruto se manifesta muito além da prática do cosplay. Não posso afirmar que os próprios cosplayers percebem isso, mas o que pude notar é que o personagem está presente no modo de falar dos pesquisados, como por exemplo, o Sujeito 2 que em seu depoimento usou o termo “...estou certo, dattebayo!”, que é uma expressão muito utilizada pelo personagem Naruto ao decorrer de todo animé sempre que ele precisa afirmar algo com certeza. Outra marca da presença do personagem é a determinação, essa característica de sua personalidade aparece no dia a dia dos cosplayers, como os mesmos afirmaram, agindo como um motivador para que eles procurassem sempre superar as dificuldades que encontraram em suas vidas.

4.2 OS FAMILIARES E AMIGOS DS COSPLAYERS

Tanto os familiares, como os amigos dos cosplayers responderam ao mesmo tipo de questionário. Quando perguntados sobre saberem do que se trata a prática do cosplay foram uníssonas as respostas que faziam alusão ao duplo. Os verbos: “se fantasiar” “personificar” e “imitar” foram recorrentes nas respostas dos 6 entrevistados. “Cosplay é a prática de se fantasiar de um personagem de filme, série, mangá ou anime” (AMIGO 2). “Sim, cosplay é a prática de personificar um personagem fictício ou não, por motivos profissionais ou apenas satisfação pessoal” (FAMILIAR 1).

Podemos perceber que para os familiares e amigos dos cosplayers, a prática do cosplay está associada ao ato de se “fantasiar”, “personificar” ou “imitar” um personagem. De acordo com a Equipe editorial do site ETIMOLOGIA (2019), o conceito etimológico da palavra fantasiar, está registrada no latim com *phantasia*, sobre o qual se associa o *phantos*, a partir da ideia de algo que se mostra e vinculado a *phainein*, na ideia de revelar algo ou tornar visível. Já o termo “personificar”, de acordo com o dicionário online de português, significa “fazer com que algo ou alguém se torne vivo, real, concreto”. Os dois significados fazem relação com o que menciona Vernant (1990), citado anteriormente, sobre a *psyché*, que é “...sua imagem fantasmática, o seu duplo, um *éidolon* da mesma natureza do sonho, a quimera, a ilusão, o *phásma*”. Por tanto ao se fantasiar de um personagem ou personificar um personagem, o sujeito torna visível aquilo que está no mundo do invisível, dando vida a esse ser imaterial. No caso do cosplayer, o mesmo tornará visível e dará vida ao personagem que está invisível, no caso dos nossos entrevistados, o personagem Naruto.

Tanto os familiares, como os amigos quando perguntados se sabiam quem era Naruto, foram quase unânimes em responder que sabiam do que se tratava. Houve um único familiar que fez menção negativa a pergunta. Os outros pesquisados mencionaram, com maior ou menor detalhe, saberem quem era Naruto. “Sei sim. Naruto é o protagonista do anime Naruto e da série de mangá de mesmo nome. Atualmente é o personagem que rivaliza em popularidade com o Goku de Dragon Ball Z” (AMIGO 3).

A pergunta feita aos entrevistados sobre “quando percebeu a relação do seu filho(a)/amigo(a) com o personagem Naruto e com o Cosplay?” Também impressionou o detalhamento das respostas. Muitos fizeram a menção ao SBT, televisão que veiculou a série animada no Brasil. “Por volta de 10 anos atrás, quando a série animada Naruto foi televisionada pelo SBT. Por volta de 8 anos atrás eu fui em um concurso de cosplay com ele no evento da Unir, a Feivest” (FAMILIAR 3).

Uma questão central para nossa pesquisa foi sobre o comportamento dos cosplay. Eis a questão: “Depois que ele começou a realizar a prática do cosplay, ele mudou seu comportamento? Se sim: quais? (ex.: hábitos, costumes, formas de falar...)”. Dois dos três familiares entrevistados mencionaram que não perceberam mudanças. Um mencionou uma alteração importante: “Percebi uma mudança física sim, ele ficou mais fortinho por causa dos exercícios para ficar mais parecido com o personagem” (FAMILIAR 3). Essa mudança ligada ao exercício físico também foi mencionada pelo amigo: “Sim, além de mais determinado ele começou a fazer exercícios físicos para ficar mais parecido com Naruto” (AMIGO 3).

Podemos notar que para alcançar uma semelhança próxima ao personagem Naruto o cosplayer buscou não apenas indumentárias para a construção da imagem do personagem Naruto, mas também seu corpo. Pois no anime, apesar dos traços não serem tão cheios de músculos como as animações norte-americanas, o corpo dos personagens é esguio, o que resulta em uma procura em perda de peso por alguns praticantes de cosplay ou para ganhar mais músculos e suportar os acessórios, como comentou o Cosplayer 3.

Vernant (1990), nos diz que a função do *eicon* é materializar em forma [...] um substituto daquele que foi para longe que não é mais visível ou daquele que é invisível aos olhos e se mostra de outras formas. Por tanto, materializando em forma física mais semelhante possível do personagem Naruto, que habitará o corpo do praticante de cosplay enquanto o mesmo estiver fantasiado ou personificando o personagem, o cosplayer se tornará mais próximo em aparência de seu ídolo.

Perguntamos para os familiares e amigos “qual a opinião sobre essa prática de imitar um personagem? Como você percebe essa relação de querer ser igual/parecido com um personagem?”. Outra vez a dimensão do duplo ligada a *psyché* ganhou centralidade entre as respostas: “É acho legal, tipo, quando você gosta bastante daquilo que você vai e tenta ser que nem ele” (FAMILIA 2); “Acho que a ideia de espelhar um personagem querido e que poderia tirar lições dele é ótimo” (FAMILIA 3).

“Eu acho legal. Maioria das pessoas não tem exemplos reais de pessoas incríveis e quando aparece alguém que vale a pena, a pessoa decepciona. Então querer ser alguém que não decepciona igual ao Naruto é algo muito legal” (AMIGO 3).

Podemos perceber que para os amigos e familiares dos pesquisados a prática do cosplay tem sido benéfica aos próprios cosplayers, resultando não só em uma atividade social saudável, como também em uma relação de aprendizagem com o próprio personagem. Segundo Lyuten (2000, p.172):

“Os heróis e heroínas partem da realidade nipônica, ou então justamente do seu oposto; em ambos os casos, o que conta é a vida no Japão. Educando, divertindo acusando ou alienando, o elo com o leitor ou leitora é sempre bastante evidente. Dessa maneira, os mitos, as ideias e os sonhos japoneses são sempre muito bem retratados, e não os de outras sociedades”.

Por isso, fica claro que essa empatia desenvolvida com o personagem não é aleatória, ela é gerada a partir dessa intenção dos(as) escritores(as) dos animés e mangás de criar um elo que vá além das páginas ou da tela; e que desperte no espectador(a) ou leitor(a) os costumes e

hábitos do personagem que ele/ela acompanha. É um ritual onde o cosplay entra em contato com o seu “alter ego”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando o objetivo desta monografia que foi de compreender as possíveis influências que mangá/anime exercem nas práticas corporais ligadas ao eídon em praticantes de cosplay do personagem Naruto em comunidades Otakus/Otomes da cidade de Aracaju- SE. Na coleta de dados pudemos identificar uma divisão na intencionalidade da prática do cosplay entre os pesquisados. Com os praticantes de cosplay percebemos que os motivos que levaram os Cosplayers a escolher o personagem Naruto como ídolo ou personagem a ser representado foi a identificação pessoal com a história do personagem e/ou seu modo de agir; que as dificuldades encontradas pelos praticantes estão ligadas a: escassez de acessórios para construir o cosplay e preconceito por parte de familiares; que para realizar o cosplay eles se condicionam fisicamente, praticando exercícios ou alterando a cor de seus cabelos. Percebemos também que a determinação do personagem Naruto é a principal característica de identificação dos praticantes de cosplay com o personagem.

Com os familiares dos pesquisados pudemos perceber que de certa forma os familiares e amigos dos praticantes de cosplay compactuam com o que é a prática do cosplay, divergindo em muito pouco com o significado da palavra juntamente com seu conceito; percebemos que eles possuem conhecimento sobre o personagem Naruto e a qual meio midiático ele pertence; e que o praticante de cosplay permaneceu da mesma maneira, sem apresentar uma mudança “anormal” em seus hábitos, costumes, forma de falar e agir, com exceção de um dos cosplayers ter começado a fazer exercícios físicos.

Assim podemos concluir que as manifestações do eídon tanto na sua materialidade (Eicon) como na sua imaterialidade (Psyché) se manifestaram de diferentes modos nos praticantes de cosplay. Ela pode se manifestar no ato de se fantasiar do cosplayer, dando vida ao personagem que habita o mundo de ficção (Psyché), ou em seus hábitos, costumes e modos de lidar com as situações que encontram no cotidiano. O eídon também se manifesta nesses praticantes de cosplay utilizando os mesmos como eicon, um meio por onde o ser do imaginário irá se revelar ao mundo real.

Quero deixar registrado aqui nesse espaço de pós-textual que minha relação com os mangas, animés e cosplay se dá desde a infância e que mesmo tendo aprendido muitas lições de moral, ética e honra com os diversos personagens da ficção, gostaria de expor uma preocupação em relação ao consumo excessivo dessa mídia. Entendo que assim como nós

acabamos consumindo as imagens promovidas pelos mangás e animês, nós também acabamos sendo consumidos por ela, pois aquilo que consumimos, seja de maneira alimentícia seja de maneira cultural acaba se refletindo em nossos corpos, nos dando assim uma vida dupla. Uma voltada para a saúde corporal e outra para a visibilidade e aparência. Soares (2013) diz que o consumo exacerbado de imagens exteriores pode causar o empobrecimento cultural. Pois o indivíduo pode acabar não tendo espaço ou tempo de produzir a sua própria imagem repetindo assim as imagens que são vistas em seu dia a dia.

Podemos perceber então que há um limite para a prática do cosplay e esse limite é a saúde cultural de seu praticante. Pois se o indivíduo não consegue compreender ou aceitar os hábitos culturais no qual está inserido e apenas reproduz os hábitos e costumes culturais que consome através dos meios midiáticos, logo ele não se verá incluso na sociedade na qual nasceu ou está inserido.

Dentro do contexto escolar, para a prática da licenciatura, acredito que esse estudo auxiliará a compreender uma das maneiras de manifestações corporais dos alunos. Ajudando a identificar determinados hábitos, expressões e costumes que os mesmo podem apresentar dentro da sala de aula ou nos momentos de descontração, como por exemplo, os intervalos e recreios. Acredito também que através desse estudo é possível identificar quais costumes e hábitos culturais os alunos consomem ou mantêm contato e utilizar dessa identificação que o docente pode fazer para apresentar diferenças e semelhanças entre a cultura na qual o aluno se encontra inserido e os hábitos culturais que ele está conhecendo. Por estarmos lidando com seres em formação (alunos) acredito que, para o docente, ter ciência do consumo desses meios ficcionais de comunicação dos alunos pode ajuda-lo a trabalhar com os alunos a distinção entre o que fica na ficção e o que se pode utilizar no mundo real ou o que realmente ocorre no mundo real.

Deixo também nesse espaço um estímulo a quem se interessar pela área do cosplay, animês e mangás. O cosplay possui seu teor lúdico, pois pode ser utilizado pelos seus praticantes apenas para se divertir com seus amigos e familiares, sejam em eventos públicos ou em confraternizações particulares.

Retornando ao desenvolvimento da monografia, tivemos algumas dificuldades durante o processo de desenvolvimento da pesquisa, no sentido de marcar encontros com os praticantes de cosplay, pois os horários livres, tanto dos pesquisados como do pesquisador

não se encaixavam. Quando solucionado o problema dos horários surge então a pandemia do COVID-19, também conhecido como Novo Corona Vírus, impedindo que as entrevistas fossem realizadas de maneira presencial. Além disso, alguns dos praticantes de cosplay procurados para responder o questionário acabaram desistindo da entrevista por terem mudado o personagem a quem dedicam o cosplay.

A universidade de qualidade é pautada no tripé: Ensino, Pesquisa e Extensão. No que tange ao âmbito da pesquisa, do qual esta monografia é fruto, quero mencionar que as disciplinas de pesquisa e docência I e II e as disciplinas de monografia I e II foram importantes para o experimentar e o conviver com a pesquisa. Esse trabalho monográfico foi enriquecedor no que se refere à Pesquisa, pois me mostrou o quanto importante é investigar um fenômeno que ocorre em nossa sociedade ou mundo e torna-lo visível, compreensível e acessível aos demais indivíduos que não conseguem vê-lo ou não conheciam sua existência. Enriquecendo assim, mesmo que minimamente, o acervo de conhecimento cultural da humanidade.

Os trabalhos e projetos de Extensão ofertados pela instituição me permitiram ter acesso à outra ótica do que é a formação em licenciatura, sua importância para a sociedade, seu enriquecimento cultural tanto ao educador como ao educando e o quão desvalorizada está se tornando a profissão de educador devido a supervalorização de outras carreiras que tem se destacado na sociedade. Os projetos de extensão me permitiram visualizar os obstáculos que aparecem ou que já se encontram instalados de maneira quase insuperável na carreira de um(a) professor(a) de educação física ou dos(as) educadores(as) em geral, como são os casos das faltas de espaços nas escolas, tanto físicos como culturais, para a prática de determinadas atividades, como o parkour, as lutas, as danças e outros esportes que não seja o tradicional futsal ou futebol. Tive a oportunidade de participar de projetos, que buscaram conscientizar os alunos que estão finalizando o ensino médio sobre a escolha do curso que eles farão e a consequência dessas escolhas no mercado de trabalho, na sociedade e para a própria pessoa, destacando o principal impacto que pode ou poderá ser causado na universidade devido a evasão dos cursos não desejados ou os cursos de licenciatura, em especial o de educação física na Universidade Federal de Sergipe.

REFERÊNCIAS

BÁRTOLO, José. **Corpo e sentido**: estudos intersemióticos. Portugal/ Covilhã: Livros Lab Com, 2007.

BERMÚDEZ, Carlos Enrique Restrepo. En torno al ídolo y al icono: Derivas para una estética fenomenológica. **Fedro, Revista de estética y teoría de las artes**. Número 10, 2011.

BERMÚDEZ, Carlos Enrique Restrepo. Visible-Invisible: Notas para una interpretación icónica del rostro. **Acta fenomenológica latinoamericana**. Volumen III - pp. 279-287. (Actas del IV Coloquio Latinoamericano de Fenomenología), 2009.

COÊLHO, Célia Tamara. *MANGÁ: uma ferramenta didática para multiletramentos*. Londrina: Universidade Estadual de Londrina (UEL), 2012.

CRISORIO, Ricardo. Actividad(es) física(s) versus prácticas corporales. In: GALAK, Eduardo; GAMBAROTTA, Emiliano. (orgs). **Cuerpo, Educación, Política**: tensiones epistémicas, históricas y prácticas, Buenos Aires: Biblos, 2015, p. 21-39.

CRISORIO, Ricardo. Actividad(es) física(s) versus prácticas corporales. En: GALAK, Eduardo; GAMBAROTTA, Emiliano. (orgs). **Cuerpo, Educación, Política**: tensiones epistémicas, históricas y prácticas, Buenos Aires: Biblos, 2015, p. 21-39. da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

Dicio, Dicioário Online de Português, dicio.com.br, Ano: 2009. Disponível em: <https://dicio.com.br/personificar/> Acesso em: 16 de setembro de 2020.

Equipe Editorial, Etimologia de Fantasia, etimologia.com.br, Ano: 2019. Disponível em: <https://etimologia.com.br/fantasia/> Acesso em: 16 de setembro de 2020.

GALAK, Eduardo. Construir el cuerpo: cuatro consideraciones epistemo-metodológicas y tres metáforas para pensar el objeto de estudio ‘cuerpo’. **Poiésis**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIVALI. Tubarão/SC, v. 8, n. 14, p. 348-364, jul./dez. 2014.

GALAK, Eduardo. Construir el cuerpo: cuatro consideraciones epistemo-metodológicas y tres metáforas para pensar el objeto de estudio ‘cuerpo’. **Poiésis**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIVALI. Tubarão/SC, v. 8, n. 14, p. 348-364, jul./dez. 2014. Disponível em: <http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Poesis/article/view/2294>. Acesso em: 29/08/2018.

GERHARDT, Tatiana Engel e SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural

KISHIMOTO, Misashi. **Naruto**. Tradução: Panini Comics - Planet Manga. 1ª. ed. Tokyo>Japão: Shueisha, 1999. 53 p. v. 1.

LAZAROTTI FILHO, Ari et al. O termo práticas corporais na literatura científica brasileira e sua repercussão no campo da Educação Física. Porto Alegre: **Revista Movimento**, 2010.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Tradução de Sonia M. S. Fuhrmann. 3. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.

LUYTEN, Sonia Bide. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.

MARION, Jean-Luc. **El cruce de lo visible**. Trad. Joana Masó y Javier Bassas Vila. Castellón: Ediciones Ellago, 2006.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na Educação e na Política**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: Luyten, Sonia Bibe (org.) **Cultura pop japonesa: mangá e animé**. São Paulo: Hedra, 2005. P. 49-57

NARUTO. Direção: Hayato Date. Produção: Masashi Kishimoto. Intérprete: Junko Takeuchi. Roteiro: Masashi Kishimoto, Katsuyuki Sumisawa, Junki Takegami. Gravação de 300 horas. Minato>Tokyo>Japão: Tv Tokyo, 2002. Disponível em: <https://www.superanimés.biz/21265.html> Acesso em: 21 jan. 2019

SANTONI, Pablo Rodrigo. **Animês e Mangás: a identidade dos adolescentes**. Brasília: Ed. UNB, 2017.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animé. In LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Cultura pop japonesa: manga e animé**. São Paulo: Hedra, 2005. P. 27-42

SOARES, Gabriel Theodoro. **Cosplay: Imagem, corpo, jogo**. São Paulo: Ed. PUC-SP, 2013.

VERNANT, Jean-Pierre. **Figuras, ídolos, máscaras.** Tradução de Telma Costa. Lisboa-Portugal: Teorema, 1991.

VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e pensamento entre os gregos:** estudos da psicologia histórica. Tradução de Haiganuch Sarian. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1990.

APÊNDICES

Apêndice 1 – Termo de autorização e consentimento para os praticantes de cosplay	52
Apêndice 2 – Questionário direcionado aos praticantes de cosplay do personagem Naruto na comunidade Otaku/Atome da cidade de Aracaju-SE	55
Apêndice 3 – Questionário direcionado aos familiares de praticantes de cosplay do personagem Naruto na comunidade Otaku/Atome da cidade de Aracaju-SE	57
Apêndice 4 – Questionário direcionado aos amigos de praticantes de cosplay do personagem Naruto na comunidade Otaku/Atome a cidade de Aracaju-SE	59

Apêndice I

Termo de autorização e consentimento para os praticantes de cosplay pesquisados.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE AUTORIZAÇÃO E CONSENTIMENTO PARA REALIZAÇÃO DE PESQUISA

Caro

Solicitamos de Vossa Senhoria a autorização para realizar uma pesquisa de campo para elaboração do nosso Trabalho de Monografia do curso de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe – UFS.

Esclarecemos de antemão que todos os dados coletados nesta pesquisa junto aos pesquisados serão de absoluto sigilo e tendo acesso aos mesmos somente os pesquisadores. Não citaremos nomes dos envolvidos, nem disponibilizaremos nome e imagem dos colaboradores.

Nosso estudo estará centrado em compreender as possíveis influências que mangá/anime exercem nas práticas corporais ligadas ao eídon em praticantes de cosplay do personagem Naruto em comunidades Otakus/Otomes da cidade de Aracaju- SE. Sem mais para o momento, desde já agradecemos a colaboração dos coordenadores, do professor e alunos desta instituição.

Atenciosamente,

João Pedro Santos de Souza

Acadêmico do curso de Educação Física da UFS

Fabio Zoboli

Professor orientador de monografia

Eu, _____, autorizo a realização da pesquisa junto a este estabelecimento.

Nome do cosplayer

Aracaju, dia/mês/ano.

Apêndice II

Questionário direcionado aos praticantes de cosplay do personagem Naruto da comunidade
Otaku/Atome da cidade de Aracaju-Se

**QUESTIONÁRIO SOBRE A PRÁTICA DO COSPLAY E DO PERSONAGEM NARUTO
PARA COSPLAYERS DESSE PERSONAGEM**

- 1) Você pratica o cosplay? Por quê?
- 2) Porque você faz/fez cosplay do personagem Naruto?
- 3) Quais as dificuldades que você encontra ou encontrou para fazer o cosplay desse personagem?
- 4) Você já mudou algo no seu corpo para fazer cosplay do Naruto?
- 5) O que te levou a fazer o cosplay desse personagem?
- 6) Você se identifica com esse personagem? Comente.
- 7) O que? Qual parte você vê que você tem de mais parecido com o personagem que faz no cosplay?
- 8) Esse personagem tem alguma influência na sua vida? Comente.

Apêndice III

Questionário direcionado aos familiares de praticantes de cosplay do personagem Naruto na comunidade Otaku/Atome da cidade de Aracaju-SE.

QUESTIONÁRIO PARA FAMILIARES DE PRÁTICANTES DE COSPLAY DO PERSONAGEM NARUTO

1. Você sabe o que é Cosplay? Comente.
2. Sabe quem é o personagem Naruto? Comente.
3. Quando percebeu a relação do seu filho(a) com o personagem Naruto e com o Cosplay?
4. Depois que ele começou a realizar a prática do cosplay, ele mudou seu comportamento? Se sim: quais? (ex.: hábitos, costumes, formas de falar...)
5. Qual a sua opinião sobre essa prática de imitar um personagem? Como você percebe essa relação de querer ser igual/parecido com um personagem?
6. Tem alguma consideração a fazer sobre a relação do seu filho(a) com o cosplay e o personagem Naruto?

Apêndice IV

Questionário direcionado aos amigos de praticantes de cosplay do personagem Naruto na comunidade Otaku/Atome na cidade de Aracaju-SE.

QUESTIONÁRIO PARA AMIGOS DOS PRÁTICANTES DE COSPLAY DO PERSONAGEM NARUTO.

1. Você sabe o que é Cosplay? Comente.
2. Você sabe quem é o personagem Naruto? Comente.
3. Quando começou a relação do(a) seu/sua amigo(a) com o personagem Naruto?
4. Quando começou a relação do(a) seu/sua amigo(a) com o Cosplay?
5. Depois que ele começou a realizar a prática do cosplay, ele mudou seu comportamento? Se sim: quais? (ex.: hábitos, costumes, formas de falar...)
6. Qual a sua opinião sobre essa prática de imitar um personagem? Como você percebe essa relação de querer ser igual/parecido com um personagem?
7. Tem alguma consideração a fazer sobre a relação do seu filho(a) com o cosplay e o personagem Naruto?