

COSPLAY: O JOGO DE SE VESTIR COMO VIA PARA A LEITURA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Milena Maria dos Santos Diniz (Autora);
Isis Milreu (Orientadora)

Universidade Federal de Campina Grande – milenamariadiniz@gmail.com

Resumo: Em meio às leituras literárias muitas vezes nos identificamos, ou não, com os pensamentos, ideias ou comportamentos de determinados personagens que nos despertam os mais variados sentimentos. A criança, portanto, ao dar os primeiros passos no universo da leitura, desenvolve ainda mais sua imaginação e pensamento crítico quando o profissional docente possui a habilidade de incrementar o processo de estímulo à leitura literária nos alunos. Atualmente, tais conexões entre personagens e obras fazem com que a vida acabe imitando a arte através do cosplay, uma atividade que cativa crianças, jovens e adultos na sociedade contemporânea, proporcionando ao indivíduo ser, por alguns momentos, aquele personagem que tanto admira. Tal prática necessita habilidades de pesquisa, afinidade e planejamento para a realização efetiva da caracterização. Portanto, sabendo da importância de buscar caminhos para despertar a dimensão lúdica do leitor e fazer com que ele ingresse no universo literário, este presente estudo visa a apresentar o cosplay como alternativa para trabalhar a leitura lúdica de obras literárias infantis em sala de aula, a partir de uma experiência no ensino de espanhol. Esperamos que este trabalho instigue os profissionais docentes a buscarem diferentes formas de praticar o incentivo à leitura literária no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Performance, Literatura Infantil, Ludicidade.

Resumen: En medio a las lecturas literarias muchas veces nos identificamos o no, con los pensamientos, ideas o comportamientos de determinados personajes que nos despiertan los más variados sentimientos. El niño, por lo tanto, al dar los primeros pasos en el universo de la lectura, desarrolla aún más su imaginación y pensamiento crítico cuando el profesional docente posee la habilidad de incrementar el proceso de estímulo a la lectura literaria en los alumnos. En la actualidad, las conexiones entre personajes y obras hacen que la vida acabe imitando el arte a través del cosplay, una actividad que cautiva a niños, jóvenes y adultos en la sociedad contemporánea, proporcionando al individuo ser, por algunos momentos, aquel personaje que tanto admira. Tal práctica necesita habilidades de investigación, afinidad y planificación para la realización efectiva de la caracterización. Por lo tanto, sabiendo de la importancia de buscar caminos para despertar la dimensión lúdica del lector y hacer con que ingrese al universo literario, este presente estudio pretende presentar el cosplay como alternativa para trabajar la lectura lúdica de obras literarias infantiles en el aula, a partir de una experiencia en la enseñanza de español. Esperamos que este trabajo instigue a los profesionales docentes a buscar diferentes formas de practicar el incentivo a la lectura literaria en el ambiente escolar.

PALABRAS CLAVE: Performance, Literatura Infantil, Ludicidad.

1. INTRODUÇÃO

(83) 3322.3222

contato@conbrale.com.br

www.conbrale.com.br

Há muitos livros, mesas redondas, palestras, artigos e pesquisas acadêmicas que frisam a importância de se trabalhar o estímulo à leitura em todas as fases da vida, principalmente, na infância. De acordo com Costa (2007), o ato de aprender a ler para quem está começando essa jornada deve significar uma experiência emocional gratificante. Nesse sentido, o profissional docente, concebido como pesquisador crítico e reflexivo, precisa buscar práticas diferenciadas para abordar e estimular a leitura entre os alunos.

Cabe destacar que para a efetivação tanto de seus conhecimentos teóricos quanto de sua prática, é necessário que o professor também seja um bom leitor de literatura. Afinal, é no meio de leituras literárias que imergimos em outros universos e, muitas vezes, nos identificamos, ou não, com os pensamentos, ideias ou comportamentos de determinados personagens que nos despertam os mais variados sentimentos.

Atualmente, tais conexões entre personagens e obras fazem com que a vida acabe imitando a arte através do cosplay, uma atividade que cativa crianças, jovens e adultos na sociedade contemporânea, proporcionando ao indivíduo ser, por alguns momentos, aquele personagem que tanto admira. Tal prática necessita habilidades de pesquisa, afinidade e planejamento para a realização efetiva da caracterização. Portanto, sabendo da importância de buscar caminhos para despertar a dimensão lúdica do leitor e fazer com que ele ingresse no universo literário, este presente trabalho visa apresentar como o cosplay pode ser uma alternativa para trabalhar a leitura lúdica de obras literárias infantis em sala de aula.

As motivações para a apresentação deste estudo surgiram a partir de uma experiência em uma aula de espanhol para crianças, realizada em um estágio no período de 2016.2, na Universidade Federal de Campina Grande, bem como de meus conhecimentos e práticas de cosplayer. Baseamos teoricamente nosso trabalho nas contribuições de Huizinga (1938) sobre ludismo, Nunes (2015), que nos ajuda a compreender o que é a cena cosplay, a definição de literatura infantil, a metodologia de ensino da literatura infantil, e o seu papel na sociedade, assinalado por Costa (2007), entre outros.

Durante o processo de estágio, foi possível perceber como o cosplay contribuiu para a efetivação da leitura lúdica e da imersão dos alunos na história contada: *Frida Kahlo para chicas y chicos* (2015), escrita por Nadia Fink e ilustrada por Pitu Saá. Percebemos que os alunos entraram no jogo lúdico e acreditaram que a personagem estava viva contando sua história para eles.

Neste trabalho, refletiremos a respeito de algumas questões teóricas sobre a ideia de personagem a partir das experiências de leitura e do ludismo. Em seguida, falaremos sobre cosplay, suas

etapas, bem como a personagem que foi escolhida para se fazer a caracterização: Frida Kahlo. E por fim, relataremos a experiência no estágio, os resultados e algumas conclusões.

2. COSPLAY: REFLEXÕES TEÓRICAS

2.1. Personagens e a experiência de leitura

Para compreender melhor como os personagens ficcionais cativam tanto os leitores a ponto de alguns deles quererem dar vida a eles através da atividade cosplay, recorreremos aos estudos de Beth Brait em *A Personagem*. Brait (1999, p.8) sustenta que:

É provável que os leitores mais críticos, aqueles que têm um contato menos ingênuo com a obra de ficção, achem curioso e até engraçado que muitos leitores de Conan Doyle reservem um espaço de sua viagem turística à visita a Baker Street, número 221 B, na esperança de ali encontrar os aposentos, o laboratório e os velhos livros de Sherlock Holmes.

Assim como acham curioso e engraçado leitores possuem a tendência de misturar a ficção com o real ao visitar um local acreditando que ali viveu realmente alguém chamado Sherlock Holmes, outros também tendem a achar o mesmo dos que por algum momento se vestem dos seus personagens favoritos. Porém, assim como Brait (1999) lançamos aqui o questionamento de se isso é motivo para risos de desdém ou se isso se deve à identificação dos leitores com os personagens e o poder da ficção.

A autora declara que não há motivos para tais risos, pois, em meio as nossas vivências de leitura muitas vezes acreditamos na existência desses personagens, nos emocionamos independentemente de quantas vezes lemos a história e, principalmente, nos identificamos, ou não, com os personagens. Nesse sentido, concluímos que a experiência de leitura pode proporcionar uma grande identificação até entre os adultos.

Como já vimos, para as crianças, segundo Costa (2007) aprender a ler é uma experiência emocional gratificante. Elas possuem, sua própria maneira de ver o mundo e vivem em um tempo, segundo Pimenta (2013), marcado pela presença do movimento, da imaginação e do lúdico.

2.2. Ludismo

Em *Homo Ludens*, o jogo, enquanto função social, é importante para a percepção do jovem para as tarefas sérias e um exercício de autocontrole fundamental para o indivíduo. Huizinga (1938, p.33) nos diz que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

É a partir destas reflexões e estudos a respeito do lúdico que em nossa prática de estágio tratamos de trazer uma leitura lúdica para a sala de aula. Nosso objetivo era possibilitar a união entre a brincadeira com a leitura e a atividade cosplay que se baseia na ideia tratada em *Homo Ludens* por Huizinga (1938), pois também é um jogo em que há uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.

2.3. Cos... O quê?

Segundo Nunes (2015), *Cosplay* é a contração de “*costume play*”, palavras derivadas do inglês que significam basicamente “brincar de se vestir” ou “brincar de se fantasiar”. Nesta atividade os participantes, denominados *cosplayers*, investem em roupas, perucas, acessórios e maquiagens para se parecer, por alguns momentos, o mais fielmente possível a um personagem, seja de filmes, séries, jogos de videogame ou de livros que admira.

Fazer cosplay, ao contrário de apenas se fantasiar, necessita de muita pesquisa, planejamento e amor pelo personagem ou obra. O cosplayer não só se veste, mas também procura conhecer bem o personagem no qual está vestido para interpretá-lo com maestria nos eventos de cultura pop. Silva e Nunes (2018) nos contam que esta atividade surgiu nos Estados Unidos no ano de 1930, se popularizou no Japão na década de 1980, chegando ao Brasil em 1986. Assim, já está entre nós há mais de trinta anos.

2.4 Etapas de produção do cosplay

Diferente de uma fantasia que alugamos ou improvisamos quando vamos a alguma festa fantasia ou eventos do gênero, foi necessário seguir alguns procedimentos básicos para a realização do cosplay da personagem Frida Kahlo, os quais descreverei.

Em minhas práticas enquanto cosplayer, atividade que pratico desde outubro de 2011, tive que fazer uma leitura aprofundada do livro escolhido, *Frida Kahlo para chicas y chicos* (2015), escrita por Nadia Fink e ilustrada por Pitu Saá, para adaptar a história selecionando as partes principais a serem contadas. A escolha para se

trabalhar este livro foi justamente o fato de já ter uma afinidade e conhecimento sobre a personagem, mas foi preciso realizar uma pesquisa sobre quem foi Frida Kahlo, sua personalidade e suas roupas, a fim de saber como interpretar a personagem para as crianças.

Após as pesquisas e leituras, foi necessário planejar como seria a interpretação e os custos para a produção da roupa da personagem, o que eu iria ou não precisar. Escolhi uma saia longa, flores de cabelo, manta, blusa preta, saia de armação e botas com tons semelhantes e cores chamativas. Após todas estas etapas, era chegada a hora de organizar todos os materiais e começar a performance na sala de aula.

2.5 A personagem escolhida: Frida Kahlo

A pintora mexicana é um dos personagens da coleção argentina Antiprincesas, composta por livros infantis que têm uma protagonista baseada em um referente real que contribuiu para a cultura e a cultura da América Latina. Frida Kahlo foi uma pintora mexicana do século XX. Nascida em Coyoacán no México, foi considerada, por alguns especialistas em artes plásticas, uma artista que fez parte do Surrealismo. Porém, ela negava que era surrealista, alegando que não pintava sonhos, mas sua própria realidade. A artista camuflava sua tristeza e introspecção em sua personalidade alegre pintando a si mesma sangrando, chorando, aberta, assim, transformando sua dor em arte com franqueza, humor e fantasia. Assim, suas obras não possuem autopiedade, mas força.

Como cosplayer, é necessário conhecer bem e ter afinidade com os personagens que vamos interpretar. Como admiradora das obras, da história de vida que Frida Kahlo apresenta e por já haver feito pesquisas a respeito da personagem, foi muito prazeroso produzir o cosplay e levá-la para a aula de estágio.

3. DANDO VIDA À FRIDA KAHLO: DISCUSSÃO E RESULTADOS

Foi proposto aos estudantes estagiários do curso de Letras-Espanhol da UFCG no período correspondente a 2016.2 que atuassem em duplas e que fosse trabalhado com as crianças a coleção argentina de livros infantis Antiprincesas que traz a história de mulheres latino-americanas que deixaram marcas importantes no mundo. A personagem escolhida por minha dupla foi a famosa pintora mexicana Frida Kahlo.

Com relação ao perfil dos alunos, a partir das observações do estágio, percebemos que a turma, composta por 16 crianças, estava dividida em 9 meninos e 7 meninas com média de 4 anos. Notamos que eles eram ensinados desde o

primeiro dia de aula a respeitar o ambiente escolar e a aprender a fazer algumas tarefas básicas, tais como colocar o livrinho que levaram para casa para ler em seu devido lugar, bem como a se organizarem. Observamos que eles gostavam de desenhar. Vale destacar que tais desenhos eram criações próprias, pois a professora não entregava nenhum pronto a fim de estimular sua criatividade. Também constatamos que gostavam de jogos de montar, se dispersavam com facilidade, estavam no início do processo de aprender a ler e a escrever e gostavam de ouvir histórias.

Estas e outras questões foram levadas em consideração para poder trazer a personagem Frida Kahlo à vida através do cosplay, dado que não bastava apenas ler o que estava no livro infantil, como apontamos anteriormente a respeito desta atividade. Nesse caso, se fazia necessário um trabalho de pesquisa sobre a pintora mexicana para que a caracterização e a performance através da leitura lúdica fosse efetiva e cativante para os alunos.

Depois de cumprir com todas as etapas referente a produção do cosplay, era chegada a hora da aula de nossa performance. Assim, durante o horário de intervalo dos alunos pude me trocar e assim transformar-me em Frida Kahlo. Porém, para a nossa surpresa, assim que o cosplay estava pronto um dos alunos entrou na sala para perguntar algo para a professora e logo que entrou não pode deixar de olhar para aquela figura distinta que estava em seu ambiente. O aluno deu uns passos para trás e foi correndo avisar aos demais colegas e, de repente, eles desistiram do intervalo para voltar para a sala de aula para saber o que estava sendo preparado para eles. Ao entrarem, havia um silêncio total e olhares curiosos. Aos poucos era possível ouvir diversos comentários e risos paralelos a respeito das vestimentas e da aparência da personagem. Até que um deles contestou:

Aluno X: - *“Eu sei quem você é! Você é Milena! Só ta fantasiada!”*

Milena: - *“No. No soy Milena. Soy Frida Kahlo.”*

Como eles nunca tiveram contato com a língua espanhola em sala de aula, os olhos do Aluno X se encheram de surpresa, curiosidade e encanto. Foi impressionante a rapidez com a qual ele entrou no jogo proposto, aceitando que ali não mais estava a professora Milena e sim Frida Kahlo. Então, com o auxílio de minha dupla, a aula se iniciou com minha colega anunciando aos alunos que ela havia convidado uma pessoa que contaria a sua história. A leitura do livro se deu através da adaptação da narrativa para uma linguagem mais simples e curta, associando narração com as imagens presentes no livro,

questionamentos e jogos. Em seguida, foi proposta uma atividade na qual eles desenhariam a personagem ao redor das coisas que gostavam.

Os resultados que obtivemos com a ideia de trazer o cosplay para a sala de aula foram positivos. Consideramos que a afinidade com a personagem fez com que a leitura lúdica se tornasse mais convincente para os alunos. Assim, eles conversaram com Frida Kahlo, desenharam, riram e aprenderam brincando com ela, se encantando com sua história.

Também tivemos alguns momentos curiosos. Um deles foi durante a leitura quando “Frida Kahlo” pegou uma caixa de madeira e perguntou para os alunos o que eles achavam que tinha dentro que deixou-a feliz. Nesse momento todos participaram respondendo o que eles acreditavam que estaria na caixa: uns falavam carrinhos, outros bonecas e os mais atentos falaram tinta e ainda justificavam que era tinta porque eles ouviram durante a leitura que ela queria ser pintora. Dessa maneira, uma atividade tão simples como a abertura de uma caixa com tinta guache dentro foi uma festa para todos. Verificamos que a presença da personagem provocou alguns comentários, tais como:

Aluno A: - *“Gostei da sua história.”*

Aluno B: - *“Quero uma tiara de flores igual a sua!”*

Aluno C: - *“Vou te desenhar do meu lado.”*

Aluno D: - *“A senhora vai voltar pro México agora?”*

O jogo lúdico com o cosplay de Frida Kahlo durante a leitura, fez com que as crianças ficassem atentas à história e aprendessem algumas palavras em espanhol de maneira divertida. A curiosidade, os sorrisos, as perguntas e o interesse dos alunos foram a prova de que a proposta de utilizar o cosplay para contar a história para eles funcionou.

4. CONCLUSÕES

Concluimos que a prática do cosplay neste estágio foi um caminho efetivo e divertido para trabalhar a leitura lúdica com crianças, a fim de despertar sua curiosidade e o seu interesse pela literatura, estimulando sua imaginação.

Sabemos que nem todos os profissionais docentes têm o interesse de fazer cosplay e leva-lo para uma aula, seja por timidez ou falta de algumas condições básicas, já que é uma atividade que requer um envolvimento do indivíduo, pois requer pesquisa, investimento, planejamento e afinidade com o personagem. Apenas

esperamos que as discussões e os resultados aqui apresentados inspire os profissionais docentes a buscarem maneiras que atendam a dimensão lúdica do leitor e que não se prendam apenas a ensinar conteúdos escolares. Em suma, que reservem um tempo para jogar, para ler e ativar a imaginação através dos enredos e dos personagens. A prática do cosplay foi um caminho para essa leitura lúdica, mas existem várias possibilidades.

Aos que já fazem cosplay e são professores: independente da disciplina, espero que enquanto profissionais críticos e reflexivos em suas práticas possam trazer algum dia a ludicidade do cosplay para suas aulas, fazendo um planejamento de acordo com os seus objetivos.

5. AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a professora doutora Isis Milreu pela orientação neste trabalho e por tudo que a mesma tem me ensinado até então no que diz respeito à literatura e ensino no curso de Letras-Espanhol.

6. REFERÊNCIAS

- BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 1999.
- COSTA, Marta Morais da. *Metodologia do ensino da Literatura infantil*. Curitiba: Ibplex, 2007.
- FINK, Nádia; SAAÍ, Pitu. *Frida Kahlo para meninas e meninos*. Florianópolis /SC: Sur livros, 2016.
- HERRERA, Hayden. *Frida: a biografia*. São Paulo: Globo, 2011.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- JUNIOR, Leconte de Lisle Coelho; SILVA, Sara Santos. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. *Revista Brasileira Crescimento Desenvolvimento Humano* 2007;17(1): 64-75.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (Org.). *Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- PIMENTA, Selma Garrido; PINTO, Umberto de Andrade. *O papel da escola pública no Brasil contemporâneo*. São Paulo: Edições Loyola, 2013.
- SILVA, João Djane Assunção da; NUNES, Maíra Fernandes Martins. *Universo cosplay: consumo cultural, identidade e a prática como expressão comunicativa através das artes sob o olhar da educomunicação*. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/31064/16286>> Acesso em 20 jun. 2018.

7. ANEXOS





II CONGRESSO
BRASILEIRO SOBRE
LETRAMENTO E
DIFICULDADES DE
APRENDIZAGEM

