



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
DEPARTAMENTO DE DESIGN - MODA**

ULLY UCHOA OLIVEIRA

**COSPLAY SOBRE RODAS: A ELABORAÇÃO E O USO DO COSPLAY
POR COSPLAYERS CADEIRANTES**

FORTALEZA

2022

ULLY UCHOA OLIVEIRA

COSPLAY SOBRE RODAS: A ELABORAÇÃO E O USO DO COSPLAY
POR COSPLAYERS CADEIRANTES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação de Design - Moda da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
parcial à obtenção do título de Bacharel em Design
- Moda.

Orientadora: Profa. Ma. Adriana Leiria

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

O52c Oliveira, Uily Uchoa.
Cosplay sobre rodas : a elaboração do cosplay por cosplayers cadeirantes / Uily Uchoa
Oliveira. – 2022.
39 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto
de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Ma. Adriana Leiria Barreto Matos.

1. Cosplay. 2. Cadeira de rodas. 3. Elaboração. 4. Antropometria e Ergonomia. 5.
Capacitismo. I. Título.

CDD 391

ULLY UCHOA OLIVEIRA

COSPLAY SOBRE RODAS: A ELABORAÇÃO E USO DO COSPLAY
POR COSPLAYERS CADEIRANTES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação de Design - Moda da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
parcial à obtenção do título de Bacharel em Design
- Moda.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ma. Adriana Leiria (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Cláudia de Castro
SENAI-CE

Profa. Ma. Eveline Azevedo
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A mim mesma, por, no meio das adversidades, ainda encontrar forças para não desistir.

AGRADECIMENTOS

A todas as professoras e professores do curso de Design - Moda da Universidade Federal do Ceará, por transmitirem seu conhecimento ao longo do curso, inclusive em tempos de pandemia

À Profa. Ma. Adriana Leiria, por suas orientações e paciência, importantes para a realização deste Trabalho.

Às professoras participantes da banca examinadora Claudia Castro e Eveline Azevedo

Às minhas amigas Luciana Colares, Katarine Calado, Thaís Palmer, Karen Palmer, Viviany Andrade, Nicole Castanheira, Juliana Bispo, Camila Rezende, Bruna Marques, Stephanie, e aos meus amigos José Vitor Varela, Grégory Lima, Safira Ferreira e Jefferson Souza por todo o apoio, desde a torcida para que eu conseguisse ingressar o curso até o incentivo para não desistir.

A Jayme Marinho, meu namorado e maior suporte emocional, que esteve presente em todos os meus altos e baixos durante o curso, sempre me auxiliando durante os meus momentos de maior dificuldade, seja com um abraço ou com um lembrete de que eu devia descansar.

À Edna Moda, personagem fictícia de Os Incríveis, que foi o ponto de partida para o meu interesse em Moda.

“O mercado é glamouroso, mas é brutal.
Busque ser tão chocante ao ponto de ser
impossível te ignorar.” — Rafael Muller

RESUMO

Cosplay consiste no ato de se caracterizar como um personagem fictício de qualquer obra, seja ela um desenho animado, um filme, um jogo, um livro, dentre outros. O ato de se vestir com um cosplay se tornou um hobby popular, chegando a diversas pessoas no mundo. Entretanto, mesmo sendo um hobby ligado à cultura nerd e geek, que é vista com estranhamento pela sociedade e teoricamente sendo uma cultura inclusiva, não é o que se vê na prática. Pessoas oriundas de minorias políticas, dentre elas pessoas com deficiência, são constantemente discriminadas no meio cosplay, de ataques capacitistas diretos à falta de acessibilidade à indumentária de cosplay. Isso é algo que as faz ir em busca de cosmakers, profissionais capacitados para a confecção de cosplay, de costureiras ou mesmo confeccionam com ajuda de amigos. Este Trabalho de Conclusão de Curso consiste na análise do processo de elaboração do cosplay por pessoas cadeirantes, da escolha do personagem, passando pela escolha de materiais e profissionais para confecção ao uso em eventos. Além disso, também se propõe a analisar os desafios da antropometria e ergonomia neste processo, visto que confecção de roupas para pessoas cadeirantes é um processo diferente do de pessoas sem deficiência, a importância do cosplay para essas pessoas e a participação da cadeira de rodas durante o uso do cosplay. Entrevistas com cosplayers foram realizadas, a fim de entender como é esse processo. Com isso, uma reflexão acerca do capacitismo na sociedade, refletido no ato de se vestir pela falta de acessibilidade, foi feita, mostrando que a sociedade ainda não está pronta para dar espaço a pessoas com deficiência, algo que precisa ser modificado com urgência.

Palavras-chave: Cosplay. Cadeira de rodas. Elaboração. Antropometria e Ergonomia. Capacitismo.

ABSTRACT

Cosplay consists of the act of characterizing one's self as a fictional character of any medium/work, be it an animated cartoon, a movie, a game, a book, among others. The act of dressing with a cosplay became a popular hobby, reaching to many people in the world. However, even being a hobby connected to the nerd and geek culture, that is seen with such weirdness by society and theoretically being an inclusive culture, it is not what is seen under practice. People that originate from political minorities, among them, handicapped people, are constantly discriminated against in the cosplay medium, from direct ableist attacks to lack of accessibility to the cosplay dressing. This is something that makes them go in search of the cosmakers, professionals capable with the cosplay confection, for needlewomen or even make themselves with the help of friends. This Course Conclusion Project consists of the analysis of the cosplay elaboration process by wheel-chaired people, of the character's choice, going through the choice of materials and professionals for confection to use in events. Besides that, it also proposes to analyze the challenges of anthropometry and ergonomics in this process, as the confection of clothing for wheelchair people is a different method compared to the people with no handicaps, the importance of cosplay to these people and the participation of the wheelchair during the cosplay use. Interviews with cosplayers have been made, to the ends of understanding on how this process is made. With this, a deep thought around the ableism in society, reflecting upon the act of dressing yourself by the lack of accessibility, was made, showing that the population is still not ready to give space to handicapped people — something that needs to be modified with urgency.

Keywords: Cosplay. Wheelchair. Elaboration. Anthropometry and Ergonomics. Ableism.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REVISÃO DE LITERATURA	12
2.1	Resultados	13
2.1.1	<i>Uma rápida história sobre o Cosplay</i>	13
2.1.2	<i>Deficiência e Acessibilidade</i>	15
2.1.2.1	<i>A pluralidade e invisibilidade da deficiência física</i>	16
3	METODOLOGIA	17
4	O PROCESSO DE ELABORAÇÃO DO COSPLAY	19
4.1	Os desafios da Antropometria e Ergonomia	20
4.2	E a cadeira de rodas?	22
5	EVENTOS, ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO	23
6	A IMPORTÂNCIA DO COSPLAY	25
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
	REFERÊNCIAS	28
	APÊNDICE - ROTEIRO DE ENTREVISTAS	31
	ANEXO A - ENTREVISTA COM JULIANA	32
	ANEXO B - ENTREVISTA COM GUILHERME	35
	ANEXO C - ENTREVISTA COM CAMILA	37

INTRODUÇÃO

Cosplay, nome derivado das palavras em inglês *costume*¹ e *roleplay*², é definido pelo dicionário Aulete (202-?) como um “comportamento lúdico, geralmente adotado em festas ou convenções realizadas com esse propósito, que consiste em fantasiar-se como personagens de mangás, desenhos animados, filmes ou séries de televisão, assumindo também comportamento característico desses personagens”.

Com o auge do uso das redes sociais nos anos 2010 e um acesso mais amplo deste hobby pelo público, também se tornou mais fácil manter o anonimato a fim de criticar cosplayers³ pelos mais diversos motivos. Casos de machismo, racismo, xenofobia, capacitismo, gordofobia e lgbtfobia não são incomuns. Graças a isto, se iniciou a campanha “Cosplay é Para Todos”, pela inclusão das pessoas que são constantemente discriminadas na comunidade. Não se sabe ao certo onde ou quem começou, mas sua popularização veio em 2018 com um post feito pela cosplayer e escritora uzbeque Svetlana “Kamui” Quindt em seu Facebook.

Desde então, cada vez mais cosplayers aderiram à campanha a fim de conscientizar tanto pessoas de dentro da comunidade cosplay quanto de fora, educar com relação ao preconceito e desrespeito que vários cosplayers sofrem, além de incentivar com que mais pessoas conheçam o cosplay, criando um ambiente mais diverso e acolhedor.

Entretanto, mesmo com um ambiente supostamente acolhedor, ainda é um espaço que não é inteiramente acessível, especialmente para cadeirantes. Com isso, chega-se aos questionamentos: quais são os principais obstáculos enfrentados por cosplayers cadeirantes durante o processo de elaboração e uso de seus cosplays? Quais os desafios da antropometria e da ergonomia para tal? Qual a importância do cosplay na vida de cada cosplayer e como se dá o uso da cadeira de rodas como parte da indumentária desses cosplayers?

O presente estudo, resultado do trabalho de conclusão de curso da Graduação de Design - Moda da Universidade Federal do Ceará (UFC), consiste em

¹ Fantasia em inglês.

² Termo oriundo do inglês utilizado para definir uma dramatização ou simulação.

³ Denominação dada a pessoas que se vestem com cosplay.

uma análise acerca das principais necessidades que cosplayers cadeirantes têm com relação a seus cosplays tendo como base entrevistas feitas com cosplayers. O artigo tem como objetivos analisar os obstáculos de cosplayers cadeirantes durante as adaptações realizadas na elaboração de suas fantasias, ressaltar os desafios da antropometria e da ergonomia para tal finalidade, apontar as dificuldades durante o uso do cosplay no ambiente dos eventos, analisar qual a importância do cosplay na vida de cada uma dessas pessoas e explicar como a cadeira de rodas entra como parte da indumentária do cosplay.

No Brasil, segundo censo realizado em 2019 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, cerca de 8,4% da população acima de 2 anos possui algum tipo de deficiência, totalizando cerca de 17,3 milhões de pessoas.

Na moda, as mudanças direcionadas a pessoas com deficiência, mesmo que lentas, estão começando a ser notáveis. Mesmo assim, ainda não é suficiente: muitas pessoas com deficiência ainda apelam para customizações, visto que grandes marcas ainda não têm a preocupação de ofertar peças de vestuário para PCDs⁴. As dificuldades se acentuam quando estes indivíduos participam de alguma contracultura, como punks, ou subcultura, como góticos, ou de uma estética em particular, como as lolitas⁵. Ou ainda quando desenvolvem algum hobby específico, como o cosplay, que precisa de roupas mais elaboradas.

Dessa forma, nota-se a importância de visibilidade e estudo em grupos específicos, visto que, comparados a grupos mais gerais, há uma facilidade maior de perceber tais necessidades. Pessoas com deficiência, especialmente cadeirantes, ainda sofrem com a falta de opções de roupa que sejam adaptadas, que lhes agradem, seja confortável e lhes dê uma maior independência na hora de vestir. Sendo essas pessoas pertencentes a grupos específicos, há uma escassez ainda maior de produtos direcionados para o público cadeirante, os impossibilitando de adquirir tais produtos. Para Araújo e Carvalho (2014):

“Os cadeirantes geralmente não têm o mesmo desenvolvimento físico das pessoas consideradas “normais” – os vários tipos de deficiências e suas particularidades são fatores importantes a serem respeitados. Assim,

⁴ Sigla para “Pessoa com Deficiência”.

⁵ Estética japonesa inspirada na cultura “kawaii” (ou cultura “fofa”) e na nostalgia dos períodos romântico e vitoriano.

enfrentam problemas relativos às roupas, decorrentes das circunstâncias que impedem a habilidade natural de vestir/despir e sentir.”

Este trabalho se centrará em três capítulos principais: o primeiro, se concentrando no processo de elaboração do cosplay por pessoas cadeirantes, tendo também duas seções secundárias. Estas falam sobre os desafios da antropometria e da ergonomia durante o processo de elaboração e sobre a participação da cadeira de rodas durante o uso do cosplay. O segundo capítulo trata sobre a inclusão e a acessibilidade de cosplayers cadeirantes ao evento, como se dá a locomoção e o acesso a diferentes áreas no espaço durante o uso do cosplay. O terceiro se centra na importância do cosplay para cada pessoa entrevistada, analisando como tal atividade impactou em suas vidas.

REVISÃO DE LITERATURA

Para a realização deste estudo, foi feito um levantamento de obras em diferentes bases de dados em português e inglês, tendo “cosplay”, “confecção de cosplay”, “roupas para cadeirantes” “moda inclusiva”, “capacitismo na moda”, “acessibilidade para cadeirantes”, “inclusão de cadeirantes” e “antropometria e ergonomia” como palavras-chave para a busca.

As principais bases de dados utilizadas foram a revista eletrônica Dobras (estilizada como dObra[s]), publicada pela Associação Brasileira de Estudos e Pesquisas em Moda (Abepem), SciELO, uma “livraria eletrônica” que concentra diferentes artigos e pesquisas, e Google Acadêmico, uma ferramenta que lista os mais variados formatos de publicação. A revista Dobras foi utilizada para pesquisas exclusivamente em português, enquanto SciELO e Google Acadêmico foram utilizados para pesquisas em português e inglês.

Resultados

Sendo assuntos relativamente recentes, não havia tanta literatura disponível quanto esperado. Em uma seleção prévia, foram salvos 35 documentos citando algumas das palavras-chaves, seja no título ou em trechos. A distribuição ficou entre 4 documentos da revista Dobras, 8 documentos do SciELO e 23 documentos do Google Acadêmico.

Após a leitura de toda a literatura selecionada, foram identificados os textos que não se adequaram à proposta deste e excluídos os que não citavam: (a) a história ou o processo de confecção de cosplay; (b) antropometria e ergonomia centradas na pessoa cadeirante; (c) inclusão e acessibilidade de pessoas cadeirantes em determinados espaços. Com isso, dos 35 documentos analisados, apenas 8 foram selecionados e, de fato, utilizados como corpus analítico.

Os estudos selecionados, em sua totalidade, foram datados de após anos 2000, o que condiz com a contemporaneidade do tema relatado. Além disso, como conteúdos auxiliares, textos de outras pessoas cadeirantes, incluindo relatos, foram utilizados como literatura de apoio.

Uma rápida história sobre o Cosplay

Orsini (2015) relata que, ao contrário do que se pensa, o cosplay tem sua origem datada de 1939, durante a primeira edição da World Science Fiction Convention, nos EUA. Os estadunidenses Forrest Ackerman e Myrtle Jones foram caracterizados ao evento, e desde então diversas pessoas começaram a comparecer fantasiadas a eventos nerd e geek⁶. No ano seguinte, outro evento chamado WorldCon criou o “masquerade”, que é considerado o primeiro desfile de cosplay. Orsini (2015) retrata que:

“Os participantes fantasiados receberam prêmios por seu artesanato no final da noite. Em 1974, a dança e a música se foram, deixando apenas o concurso. Mas o nome ficou. Hoje, o masquerade continua sendo um

⁶ Termos utilizados para pessoas com extremo gosto por tecnologia, ficção científica, histórias de fantasia e mídias audiovisuais relacionadas.

concurso personalizado com esquetes de personagens e ainda é uma tradição nas convenções de anime, quadrinhos e ficção científica.”

Entretanto, a popularização do cosplay para o resto do mundo se deu quando chegou ao Japão, na década de 1980. Recebeu o nome “cosplay” por Nobuyuki Takahashi, ao publicar em suas revistas sobre o assunto usando tal termo, uma forma utilizada para uma melhor compreensão de seus leitores.

Com uma crescente popularidade, o cosplay foi atraindo adeptos no mundo, ganhando espaço nos eventos de cultura nerd e geek e tornando as competições de cosplay realizadas nestes eventos uma das atrações mais aguardadas pelo público geral. A mais conhecida entre as competições, o Cosplay Championship, que acontece durante a World Cosplay Summit em Nagoya, Japão, nasceu em 2005 e é considerado o mundial de cosplay. Hoje o campeonato conta com 68 cosplayers vindos de 34 países competindo em duplas pelo título mundial.

No Brasil, o cosplay chegou nos anos 1990, e vem ganhando cada vez mais popularidade graças ao auge das redes sociais. Em eventos nacionais, como o Anime Friends e a CCXP, em São Paulo, e o SANA, no Ceará, os campeonatos de cosplay estão entre as atrações mais esperadas. Em edições passadas, Anime Friends e SANA já foram palco para as seletivas brasileiras do Cosplay Championship, o que trouxe o tricampeonato mundial de cosplay, em 2006, pelos irmãos Maurício “Slovakia” Somenzari e Mônica Somenzari, em 2008 por Jéssica “Pandy” Santos e Gabriel “Hyoga” Braz, e em 2011, novamente pelos irmãos Somenzari.

Todo ano, novos adeptos têm aderido ao cosplay, que tem procurado ser um espaço mais inclusivo. Ainda assim, como reflexo da sociedade, ainda há um padrão entre cosplayers mais adorados e mais elogiados pelo público: brancos, com corpos padrão, sem qualquer deficiência. A ausência de representatividade no meio cosplay também tem seu impacto na hora de atrair público, visto que muitas pessoas tendem a não se identificar com este meio, e conseqüentemente, não desenvolvem interesse nesta direção. Schwarz e Haber (2021) afirmam que:

“Historicamente, a nossa sociedade sempre foi preconceituosa, desde suas origens. O que precisamos nos conscientizar é que agora, com toda a tecnologia, somos capazes de estudar e entender todas as injustiças que

foram cometidas com as minorias, por isso a importância do surgimento desses grupos representativos, e o apoio da sociedade de forma útil e eficaz.”

Dessa forma, cosplayers pertencentes a minorias sociais, como pretos, gordos ou deficientes, têm sido cada vez mais presentes nas redes sociais e eventos de cultura pop, falando sobre o preconceito enfrentado, sobre a falta de acessibilidade e representatividade, além de mostrar as adaptações realizadas em seus cosplays para seus corpos a fim de se divertirem, caracterizando-se como os personagens que admiram.

Deficiência e Acessibilidade

Segundo o artigo 2º da Lei Federal nº 13.146/2015⁷:

“Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas.”

Cada indivíduo, independente de sua deficiência, encontrará determinadas dificuldades para a realização de atividades, que devem ser adaptadas pela sociedade para cada pessoa com deficiência de acordo com suas necessidades, fazendo com que tal dificuldade não seja um impedimento. Essas adaptações realizadas fazem parte de um processo chamado inclusão social. Para Bessa (2019):

“A inclusão social é o conjunto de medidas direcionadas a indivíduos excluídos do meio social, seja por alguma deficiência física ou mental, cor da pele, orientação sexual, gênero ou poder aquisitivo dentro da comunidade. Dessa forma, o objetivo dessas ações é possibilitar que todos os cidadãos

⁷ Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm#:~:text=no%20plano%20interno.-,Art.,condi%C3%A7%C3%B5es%20com%20as%20demais%20pessoas>. Acesso em: 2 ago. 2022.

tenham oportunidades de acesso a bens e serviços, como saúde, educação, emprego, renda, lazer, cultura, entre outros.”

Por muito tempo, pessoas com deficiência eram deixadas à margem pela sociedade, por serem vistas como incapazes de realizar qualquer atividade que outras pessoas sem deficiência fariam sem qualquer dificuldade, fazendo com que fossem privadas de tais atividades. Tal processo se encaixa como capacitismo, definido pela Academia Brasileira de Letras (s.d.) como uma prática que consiste em conferir a pessoas com deficiência tratamento desigual (desfavorável ou exageradamente favorável), baseando-se na crença equivocada de que elas são menos aptas às tarefas da vida comum.

Com o processo de inclusão social, pessoas com deficiência começaram a frequentar esses espaços. As adaptações feitas conforme as necessidades de cada pessoa foram o principal fator para tal. Segundo França (2013), a principal intervenção deve ser feita na sociedade para garantir a participação das pessoas com deficiência que necessitam de ter seu acesso facilitado ou desimpedido. Isso implica dizer que é a sociedade que deve se adaptar, não o oposto. É importante conhecer as causas e os problemas decorrentes de cada tipo de deficiência, para que sejam compreendidas e atendidas nas necessidades (ARAÚJO E CARVALHO, 2014).

A pluralidade e invisibilidade da deficiência física

Entende-se como deficiência física o comprometimento do aparelho locomotor que compreende o sistema Osteoarticular, o Sistema Muscular e o Sistema Nervoso. As doenças ou lesões que afetam quaisquer desses sistemas, isoladamente ou em conjunto, podem produzir grandes limitações físicas de grau e gravidades variáveis, segundo os segmentos corporais afetados e o tipo de lesão ocorrida (BRASIL, 2006)

Entre o espectro da deficiência física, há a ostomia, a amputação, a paralisia cerebral e as perdas totais ou parciais de movimentação dos membros. Algumas

dessas, como a ostomia e algumas amputações, chegam a ser consideradas como deficiências invisíveis. Outras, como a paraplegia e tetraplegia, se destacam aos olhos das pessoas ao redor pelo uso constante da cadeira de rodas.

Entretanto, para Alves e Ball (2004), as deficiências físicas são inconsistentes com o padrão social de beleza, e a sua presença pode causar interações constrangedoras entre pessoas com desabilidades e as não portadoras de deficiência. Isso significa que, mesmo diante de diversas ferramentas de inclusão social, a sociedade não vê a deficiência como algo belo, algo que deve ser visto.

A invisibilidade e o capacitismo não se resumem somente aos olhares da sociedade como um todo. Na moda não se vê em alta marcas de vestuário, acessibilidade e adaptabilidade para pessoas cadeirantes. A sociedade sabe que elas existem, mas nunca lhes dá visibilidade.

Da mesma forma, as lojas que vendem cosplays já prontos ainda não estão preparadas para opções adaptadas para cadeirantes. Seguindo uma tabela de tamanhos pré-definida, não oferecem opções de tamanhos customizáveis ou adaptações nas costuras. Isso é uma das coisas que mais desencoraja cosplayers cadeirantes a comprar seus cosplays já prontos, uma opção que, teoricamente, seria mais prática, levando-os a elaborar seus cosplays com cosmakers⁸, costureiras ou por conta própria.

METODOLOGIA

Para a coleta de dados, foi utilizada a entrevista, onde os responsáveis por essa construção são o pesquisador e os pesquisados que, ao interagirem, criam conhecimento organizado com foco nos objetivos da conversação, evidenciando que o processo de produção de significados é tão importante quanto o próprio significado produzido (SZYMANSKI, 2004). Para isso, foi elaborado um roteiro contendo perguntas de caráter semi estruturado, visto que esse método, para Triviños (1987) favorece não só a descrição dos fenômenos sociais, mas também sua explicação e

⁸ Profissionais especializados na confecção da indumentária de cosplay.

a compreensão de sua totalidade, além de manter a presença consciente e atuante do pesquisador no processo de coleta de informações.

Já para a análise dos dados obtidos e seu embasamento teórico, foi utilizada a pesquisa bibliográfica. Esta é realizada a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites (FONSECA, 2002). Tais características tornam o estudo de caráter qualitativo, caracterizado por recolher os discursos completos dos sujeitos, para proceder então com a sua interpretação, analisando as relações de significado que se produzem em determinada cultura ou ideologia (IBÁÑES, 1985).

Para este estudo, uma seleção prévia foi feita. Como principal critério para seleção, foi levado em conta o tempo que cada pessoa faz cosplay e o tipo de deficiência de cada entrevistado. Tais critérios foram escolhidos para analisar diferentes perspectivas, não somente entre diferentes deficiências, como também o contato e a experiência com o cosplay.

Como resultado, três cosplayers foram escolhidos: Juliana, 31 anos, paraplégica a 8 e cosplayer a 6; Camila, 24 anos, que nasceu com espinha bífida aberta⁹, e é cosplayer a 4 anos; e Guilherme, 20 anos, que sofre de dor crônica e é cosplayer a 1 ano. A fim de preservar a identidade dos entrevistados e a pedido deles próprios, nomes fictícios foram utilizados. O material recolhido das entrevistas foi analisado juntamente com o resultado da pesquisa bibliográfica.

A pesquisa, inicialmente, seria feita durante o evento SANA, em julho de 2022. Entretanto, com o excesso de poluição sonora, a captação de áudio foi comprometida. Posteriormente, entrevistas foram agendadas e realizadas de forma remota, utilizando a ferramenta Zoom Meetings e durando aproximadamente meia hora cada uma.

Foram feitas seis perguntas de base, que, por seu caráter semi estruturado, dão aos entrevistados maior liberdade de falar sobre suas experiências e trazem a possibilidade de outros questionamentos surgirem durante a realização da entrevista.

⁹ Nome também utilizado para a mielomeningocele, é um defeito congênito onde, além da coluna vertebral não fechar, também não há o fechamento das meninges durante o desenvolvimento fetal.

O PROCESSO DE ELABORAÇÃO DO COSPLAY

Em muitos aspectos, o processo de elaboração de um cosplay se assemelha ao processo de elaboração de figurino. Segundo Orsini (2015), o cosplay nada mais é do que a réplica desses figurinos já previamente projetados, com uma releitura dos materiais feita pelos fãs de mídias como filmes, desenhos, jogos, quadrinhos, dentre outros. Enquanto para figurinos, os estudos são direcionados a representações da indumentária da época, utilizando muitas vezes a semiótica para levar referências mais implícitas do personagem pela roupa, no cosplay os estudos são direcionados a um personagem já existente, em como a leitura do personagem será feita e, no caso de desenhos animados, trazidas para a vida real. Para Gasparini (2019):

“Essa produção original dá abertura para todo um projeto de pesquisa, feito a partir da vontade própria e do desejo de ser aquele personagem por um dia. Esse tipo de paixão não seria possível se não houvesse toda uma cultura por trás deste meio, neste caso a cultura nerd/geek que, nos dias de hoje, vem tomando espaço não só nas mídias, mas nas passarelas.”

A elaboração para a indumentária de uma pessoa cadeirante, entretanto, tem seus diferenciais. Observar a anatomia do corpo cadeirante e perceber suas diferenças com relação ao corpo não-cadeirante e, quando necessário, definir partes a serem adaptadas também fazem parte do processo de elaboração. Araújo e Carvalho (2014) afirmam que:

“O projeto de vestuário deve tomar como base para a modelagem a percepção dos contornos do corpo, bem como suas medidas antropométricas. O uso de tabela é importante, porém, não se deve usar indiscriminadamente tabelas prontas sem o conhecimento do corpo humano, suas características individuais e as variáveis antropométricas.”

Isso se dá, muitas vezes, pela escolha do personagem a se fazer cosplay. “Não tem muita representação de cadeirantes na mídia e, quando tem, não tem tanto destaque. Raríssimos são os personagens cadeirantes ou com qualquer tipo de deficiência com alguma relevância”, afirma Camila. “Só tenho como me identificar

com personagens pela personalidade, mesmo, porque se dependesse do físico, eu tava lascada”, discorre Juliana sobre a falta de personagens cadeirantes.

Depois da escolha do personagem, vem a escolha de materiais, uma parte importante, já que roupas ou acessórios feitos no mesmo material que os feitos para pessoas não-cadeirantes podem não servir, e até mesmo chegar a machucar. Um material muito recorrente usado entre cosplayers para a confecção de alguns acessórios é o EVA¹⁰, um material emborrachado flexível comumente utilizado para artesanato. Citado como exemplo de material também pelos entrevistados, ambos afirmam que não conseguem usar os mais densos ou mais espessos, apelando por milimetragens entre 3 ou 4, por serem mais flexíveis. Juliana já teve assaduras com milimetragens acima de 6. Guilherme só utiliza milimetragens mais altas ou materiais mais densos para a cadeira de rodas. Camila evita ao máximo e, quando tem que usar, prefere que seja forrado com tecido, mesmo que entre a borracha e o corpo tenha a roupa, para prevenir o atrito.

Após a escolha e pesquisa dos materiais, vem a confecção. Enquanto Juliana contata cosmakers para o cosplay completo, Guilherme e Camila recorrem a costureiras para a parte da roupa e a ajuda de amigos para os acessórios. “Ainda consigo fazer alguns eu mesmo, mas outros eu preciso que meus amigos me ajudem”, afirma ele. Araújo e Carvalho (2014) ressaltam que durante a execução das modelagens devem-se considerar fatores primordiais do conforto, tais como: caimento, ajustamento, usabilidade, movimento, flexibilidade, necessidades estéticas, diferenças físicas, facilidades de vestir e despir. Por conta disso, sempre precisam repassar, além das medidas, certos ajustes que sempre precisam ser feitos, para que a roupa esteja devidamente ajustada ao corpo e fiel ao que foi pedido.

Os desafios da Antropometria e Ergonomia

Antropometria, segundo Iida (2005), refere-se às medidas físicas do corpo humano “em termos de tamanho e proporções”. Para o processo de produção de peças de vestuário, é um passo importante, visto que as populações são compostas

¹⁰ Sigla e nome comercial para *ethylene vinyl acetate*, ou etileno acetato de vinila.

por indivíduos de diversos tipos físicos que apresentam diferenças nas proporções de cada segmento do corpo (SANTOS, 2009).

Martins (2009) define a ergonomia como sendo um ramo disciplinar do conhecimento que tem por tema a pessoa nas condições concretas de sua atividade em relação ao uso de objetos, máquinas e equipamentos sob determinadas circunstâncias de trabalho e não trabalho, privilegiando a análise da tarefa realizada, ou seja, é o estudo do uso de absolutamente qualquer coisa que faça parte do dia-a-dia de uma pessoa, suas funcionalidades, praticidades, dentre outros.

Para cadeirantes, não há só a questão do tamanho das peças de roupa. Adaptações nas costuras, tecidos, trocas de aviamentos e modelagens são requisitos para um bom caimento. Juliana já teve uma experiência comprando o cosplay já pronto para poder adaptar. Ela confirma que “ficou horrível”. Desde então, prefere que as roupas sejam feitas do zero, com cosmakers: “não são todas as pessoas que sabem fazer roupa para cadeirante [...] mas é melhor do que comprar a roupa pronta e não servir em você”, afirma.

Já cientes dessa situação, Guilherme e Camila sempre preferiram fazer seus cosplays com uma costureira. Segundo Camila, somente assim ela conseguia roupas confortáveis e que não a machucassem no meio do evento. Já Guilherme fala que confia na costureira por ela já ter hábito de costurar para ele e saber suas medidas. Isso mostra como há a necessidade de estudo de antropometria e ergonomia dos corpos de pessoas cadeirantes. Segundo Grave (2004), uma roupa mal modelada expõe o corpo a alterações físicas, até mesmo doenças. Para tanto, é necessário um estudo pertinente para cada peça do vestuário, ou seja, uma roupa que não foi feita para o corpo cadeirante é uma roupa capaz de incomodar, ferir ou até adoecer. Corpos de pessoas não-cadeirantes e de pessoas cadeirantes se comportam de maneiras diferentes em tecidos e modelagens diferentes. Pensando nisso, adaptações são feitas, para dar uma melhor usabilidade e maior conforto ao corpo cadeirante.

Com relação a adaptações que os trazem mais conforto, independência e autonomia na hora de vestir os próprios cosplays, os três afirmam ter suas peculiaridades. Juliana diz que suas roupas raramente têm botões, e normalmente têm elásticos, para que ela mesma possa colocar. Guilherme diz que a quantidade

de velcros que usa em seus cosplays para segurar os acessórios é quase comparável à quantidade de elásticos que seus amigos usam nos deles, especialmente pelos acessórios usados em sua cadeira de rodas. Camila inovou e usa ímãs para que ela mesma possa encaixar algumas partes dos cosplays na roupa. Segundo ela, é mais fácil usar os ímãs por terem mais garantia de que ela acertará exatamente onde cada acessório ficará.

A discussão sobre a independência e autonomia na hora de se vestir é pauta recorrente entre pessoas com deficiência. Araújo e Carvalho (2014) dizem que:

“Mais do que atrair a sua atenção deve-se ter como objetivo um bom caimento, a durabilidade, o conforto, considerando o estudo de articulações e movimentos, da posição em que normalmente se encontra (sentada), e as diferenças físicas e fisiológicas em virtude do tipo de deficiência.”

No meio cosplay, não é muito diferente. As lojas que vendem cosplays prontos geralmente só têm tamanhos dentro de uma tabela padronizada, sendo impossível trazer tamanhos customizáveis, algo que Juliana fala que, se tivesse, já seria um grande avanço.

Ainda assim, para algumas coisas, os três são dependentes de ajuda. Juliana explica que, mesmo com certa autonomia para vestir saias e vestidos, ainda tem dificuldade com calças e shorts e conta com a ajuda do marido. Camila também depende de ajuda para se vestir, sendo as blusas e collants a sua maior dificuldade. Seus acessórios, graças a algumas adaptações, consegue colocar sozinha. Guilherme, em alguns dias, ainda consegue se vestir sozinho, dependendo do quão suportável sua dor crônica está.

E a cadeira de rodas?

Sendo a maior divisora de opiniões entre os entrevistados, a cadeira de rodas é uma das, se não a maior evidência de uma debilidade física (ALVES E BALL, 2004). É o meio de locomoção em comum dos três entrevistados, com o diferencial de que Camila é a única usuária de uma cadeira motorizada. Por ter nascido com espinha bífida aberta, a coordenação motora de seus membros foi comprometida.

Além disso, Guilherme não perdeu totalmente a capacidade de andar. “Tem dias e dias. Algumas vezes ainda consigo usar a bengala, mas por conta da dor crônica, a cadeira de rodas tem sido a minha maior aliada”, afirma ele. Para Silva *et al* (2013):

“A cadeira de rodas é uma tecnologia que potencializa o corpo do deficiente para além de sua natureza. No entanto, o caráter aparentemente enigmático de um corpo deficiente acoplado a uma cadeira de rodas (fusão corpo-máquina) exige de nós muito mais que um simples ‘aceitar’, requer uma abertura para a percepção de diferentes níveis de realidade e de diferentes níveis de percepção.”

Camila e Guilherme sempre buscam fazer algo para que a cadeira combine com seus cosplays. “Às vezes a cadeira chama mais atenção que o meu cosplay. É muito legal ver as reações das pessoas. É algo que já faz parte de mim, então por que não incluir?”, afirma ele. Guilherme também comentou que sempre viu muitas fotos de pessoas cadeirantes customizando suas cadeiras de rodas, e isso o inspirou a fazer o mesmo. Um exemplo disso é a Walkin' & Rollin' Costumes, uma organização estadunidense sem fins lucrativos que customiza cadeiras de rodas e andadores para crianças com deficiência de forma gratuita.

Em contrapartida, Juliana nem sempre teve uma relação boa com a cadeira de rodas. “Na verdade eu tinha vergonha dela. Não gostava que aparecesse em fotos [...]. Agora fazendo cosplay, eu meio que me obriguei a fazer as pazes com a cadeira de rodas”, confessa ela. Isso mostra que até mesmo a relação do indivíduo com a cadeira de rodas é algo complexo, tendo cada um uma visão diferente sobre sua inclusão em suas indumentárias, muitas vezes baseada em sua própria história e relação com seu uso.

EVENTOS, ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

Em um meio onde se celebrava o que é visto com estranheza pela sociedade, onde o público se considerava “diferente” e se destacava pelo gosto fora do convencional, a cultura nerd e geek na realidade é apenas mais um retrato de uma sociedade que invisibiliza tudo aquilo que foge do padrão. Em desabafo postado em

seu Instagram, a cosplayer estadunidense Colleen critica a falta de acessibilidade nos eventos.

“Não anuncie a inclusão se você não puder fornecer acessibilidade. Não lucre com a diversidade se estiver recusando as mesmas pessoas que afirma apoiar. A suposição de que a acessibilidade pode ser negligenciada porque ninguém espera que cosplayers com deficiência queiram participar é uma desculpa ruim na melhor das hipóteses, e, na pior das hipóteses, capacitista.”
(em tradução livre)

A comediante Stella Young define tal prática como “inspirational porn”, onde se tem conhecimento do público com deficiência, mas não há acessibilidade para eles. Sobre o termo, durante uma palestra em 2014, Young declarou:

“[...] uso a palavra pornografia deliberadamente, pois o objetivo parece ser sempre para que as pessoas não deficientes olhem aquele alguém com deficiência e pensem que por pior que sejam suas vidas, elas poderiam ser aquelas pessoas.”

Ambos os entrevistados possuem relatos parecidos em eventos. Camila teve que desistir de desfilar em um evento por não ter acesso ao palco. “Não tinha uma rampa, não tinha quem me colocasse ou tirasse do palco. Foi frustrante, queria ter desfilado”. Juliana comenta que em outro evento tem acesso aos elevadores, mas já impediram seus acompanhantes de entrarem junto com ela. “Mesmo que estivéssemos andando juntos [...] fizeram com que eles subissem pela escada rolante enquanto eu subia sozinha pelo elevador. Por sorte eu ainda sou relativamente independente, mas e se fosse alguém que dependesse mais do acompanhante?” questionou.

Não somente pelo evento, mas pelo próprio público, cosplayers cadeirantes se sentem deslocados. “As pessoas sabem que estamos lá, mas não nos veem. Fotógrafos passam direto por nós, mesmo que a gente esteja com o cosplay de algum personagem conhecido, e tiram foto de uma pessoa ‘andante’ que está com o mesmo cosplay. As pessoas escolhem não nos ver.” O relato de Juliana sobre o capacitismo e a invisibilidade nos eventos, compartilhado também por Guilherme e

Camila, mostra como a sociedade ainda trata pessoas com deficiência como invisíveis. “Sinto que sou mais visto nos eventos quando uso [a bengala], mas no momento em que passo para a cadeira, tudo muda. Parece que viro a Susan Storm¹¹”, completa Guilherme.

Isso mostra que a invisibilização do cosplayer cadeirante vai além da roupa. Não é um problema exclusivo das lojas que não têm opções de customização ou de pessoas que não estão preparadas para fazer roupas para tal público. É um problema que já está enraizado dentro de uma sociedade extremamente capacitista, que invisibiliza tudo aquilo que não está de acordo com o padrão imposto. Silva *et al* (2013) discorrem:

“Desta forma, se o corpo cadeirante sente, pensa e age a partir da cadeira de rodas – pois ela está corporizada a ele – cabe à sociedade criar condições de acesso e respeito a partir de tal condição. Acessibilidade que coligue o âmbito arquitetônico com o atitudinal, afinal, a base fundante da inclusão é o respeito ao diferente e à diferença. Uma sociedade inclusiva se dá na medida em que todos os diferentes e diferenças tenham condições de se manifestar, sendo respeitadas (com certa dignidade) suas condições de existência.”

A IMPORTÂNCIA DO COSPLAY

Mesmo com todos os problemas, os três são gratos por terem conhecido o hobby. Juliana comenta que o cosplay foi o que a fez começar a mudar sua visão sobre si mesma e sobre a cadeira de rodas. “Por muito tempo eu não aceitei que iria usar cadeira de rodas [...] e posso dizer que o cosplay me ajudou a mudar essa visão sobre mim”, afirma sobre o processo de aceitação. Afirmou que antes do cosplay já “passou todo tipo de pensamento ruim” por sua cabeça, e que o hobby lhe ajudou a tirar disso.

“Antes do cosplay, eu mal tinha amigos, as pessoas realmente me olhavam torto na rua, me chamavam de coitadinha, tinham pena de mim. Ninguém se aproximava pra fazer amizade. Só se aproximavam por curiosidade sobre a minha deficiência”, desabafa Camila. “No cosplay não. As pessoas chegam perto falando

¹¹ Personagem da história em quadrinhos “Quarteto Fantástico” cujo poder é a invisibilidade.

sobre a obra, falando sobre minha roupa, sobre a cadeira de rodas toda emperiquitada. Isso me incentiva a continuar”.

Já segundo Guilherme, o cosplay o tirou da solidão. Afirma que não se sentia pertencente a algo e que o cosplay o mostrou o contrário. Além disso, o cosplay faz com que ele perca o foco da dor e se concentre tanto no processo de elaboração quanto no momento do uso, no evento. “Às vezes a dor é até mais tolerável, sabe?”, comentou ele.

A questão da solidão da pessoa com deficiência, fruto da sociedade capacitista e dos olhares depreciativos sobre tais pessoas, demonstram uma realidade para muitos invisível: a falta de interesse em relacionamentos com pessoas com deficiência. Lorete (2016), desabafa:

“Qual o problema de se isolar e querer a solidão? Eu respondo. Nenhum! Afinal, a solidão é uma característica existencial. Mas para ser vista como positiva, precisa ser fruto de escolha, e não de imposição. E é, justamente, pela imposição – da sociedade – que a maioria das pessoas com deficiência vivencia esta condição. Escolher estar só gera prazer! A pessoa tem sua própria companhia e gosta desta “cumplicidade”. Já, estar sozinho, forçadamente isolado, gera frustração, angústia e sensação de abandono. Todo ser humano é um ser gregário e, quando a possibilidade de contato com o outro é negada, há muito sofrimento, e a situação torna-se desumana.”

“No cosplay conheci pessoas maravilhosas, fiz grandes amigos, conheci meu marido. É algo que tem me feito bem, não me sinto mais só por conta dessas pessoas”, conta Juliana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o final deste estudo, pode-se notar que o principal problema da parcela cadeirante da comunidade cosplay é o capacitismo estrutural enraizado no meio nerd e geek, um reflexo do que já existe na sociedade.

Nota-se que há algumas especificidades entre o processo de elaboração de cosplay de pessoas cadeirantes. Estes precisam se preocupar com ajustes na modelagem da indumentária para uma melhor acomodação da roupa e dos

acessórios ao corpo. Além disso, são utilizadas algumas variações de materiais para acessórios. Destaca-se o uso do EVA, mais fino, para a prevenção de machucados na pele dos cosplayers.

Percebe-se também que, mesmo no nicho do cosplay, um meio onde visivelmente se trabalha elaboração de indumentárias, as pessoas ainda não estão devidamente preparadas para um mercado consumidor que foge do padrão “andante”. Lojas que não oferecem opções de customização em seus produtos ainda são uma realidade, cosmakers que ainda não são preparados para confeccionar roupas e acessórios para cadeirantes, mostrando a importância crescente dos estudos de antropometria e ergonomia de pessoas cadeirantes para a confecção de indumentária de cosplay.

Observa-se que quem oferece esse tipo de serviço ainda é uma minoria, e que muitas vezes não é acessível aos cosplayers, que acabam tendo a ajuda de amigos para a confecção de suas roupas. Isso mostra que, mesmo num meio que busca o tempo todo falar sobre inclusão e acessibilidade, as mudanças ainda são lentas, além de haver a prevalência de produtos e serviços que não são direcionados a pessoas com deficiência.

Algo também observado foi a falta de acessibilidade nos espaços onde são realizados os eventos. Os relatos mostram o quanto a locomoção no meio da locação do evento é difícil, mesmo em um espaço que supostamente deveria ser inclusivo. A falta de rampas para o acesso ao palco e o impedimento de acompanhantes durante o uso do elevador mostra o quanto os eventos de fato não se preocupam com a acessibilidade para esse público.

Além disso, é indiscutível a importância do meio cosplay para quem participa, colaborando com o estreitamento de suas conexões interpessoais, a interação com o público e o sentimento de inclusão pelos outros participantes. A falta dessas interações mostrou trazer um sentimento de isolamento a esses cosplayers e afetando em sua saúde mental. Isso prova que a importância da inclusão e da acessibilidade para pessoas com deficiência a espaços de lazer e convivência impacta diretamente no psicológico dessas pessoas, melhorando sua qualidade de vida, sua visão sobre si e, em alguns casos, sua relação com a cadeira de rodas.

REFERÊNCIAS

ALVES, S. A.; BALL, C. **An innovative approach to clothing design for the wheelchair user**. In: CONGRESSO NACIONAL DE TÉCNICOS TÊXTEIS, XXI, 2004: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ENGENHARIA TÊXTIL, II, 2004: FEIRA NACIONAL DA INDÚSTRIA TÊXTIL E DE CONFECÇÕES, VII, 2004, Natal. Anais... Natal, 2004.

ARAUJO, M. do S. de; CARVALHO, M. A. F. **Antropometria e ergonomia no design para cadeirante desportista**. dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, [S. l.], v. 7, n. 15, p. 79–89, 2014. DOI: 10.26563/dobras.v7i15.76. Disponível em: <<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/76>. Acesso em>: 19 jul. 2022.

BESSA, L. **O que é inclusão social?**. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/inclusao-social/>>. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Estatuto da Pessoa com Deficiência. São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm#:~:text=no%20plano%20interno.-,Art.,condi%C3%A7%C3%B5es%20com%20as%20demais%20pessoas>. Acesso em: 2 ago. 2022.

BRASIL: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Sala de Recursos Multifuncionais: espaços para o Atendimento Educacional Especializado**. Brasília: MEC/SEESP, 2006.

CAPACITISMO. In: Academia Brasileira de Letras. Rio de Janeiro, s.d. Disponível em: <<https://www.academia.org.br/nossa-lingua/nova-palavra/capacitismo>>. Acesso em: 9 ago. 2022.

COSPLAY. In: AULETE. Rio de Janeiro: Lexicon, [202-?]. Disponível em: <<https://www.aulete.com.br/cosplay>>. Acesso em: 6 jul. 2022.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FRANÇA, T.H. **Modelo Social da Deficiência**: uma ferramenta sociológica para a emancipação social. Disponível em:

<<https://www4.pucsp.br/neils/revista/vol%2031/tiago-henrique-franca.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2022.

GASPARINI, I. D. **DA FANTASIA PARA A REALIDADE** : O FIGURINO DE COSPLAY EM SEU PROCESSO DE PESQUISA E CRIAÇÃO. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Design de Moda.) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em:
<[https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/7744/1/Trabalho%20de%20conclus%C3%A3o%20de%20curso%20Isadora%20Domingues%20Gasparini](https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/7744/1/Trabalho%20de%20conclus%C3%A3o%20de%20curso%20Isadora%20Domingues%20Gasparini.pdf)>. pdf. Acesso em: 6 jul. 2022.

GRAVE, M. F. **A modelagem**: sob a ótica da ergonomia. São Paulo: Zennex, 2004.

IBÁÑEZ, J. **Las medidas de la sociedad**. Espanha, março de 1985. Disponível em:
<http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_029_05.pdf>. Acesso em 31 jul. 2022.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNS 2019**: país tem 17,3 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência. Brasil. Rio de Janeiro: IBGE, 2021. Disponível em: <<https://tinyurl.com/bdfz5dsw>>. Acesso em 9 ago. 2022.

IIDA, I. **Ergonomia**: projeto e produção. São Paulo: Blücher, 2005.

I'M not your inspiration, thank you very much. Intérprete: Stella Young. Sydney: TED, 2014. Disponível em:
<https://www.ted.com/talks/stella_young_i_m_not_your_inspiration_thank_you_very_much>. Acesso em: 4 ago. 2022.

LORETE, Patrícia. **A Solidão da Pessoa com Deficiência**. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em:
<<https://casadaptada.com.br/2019/05/a-solidao-da-pessoa-com-deficiencia/>>. Acesso em: 5 ago. 2022.

MARTINS, S. B. **Ergonomia e moda**. dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, [S. l.], v. 3, n. 7, p. 83–88, 2009. DOI:

10.26563/dobras.v3i7.264. Disponível em:

<<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/264>>. Acesso em: 3 ago. 2022.

ORSINI, L. **Cosplay**: The fantasy word of role play. 2015. Carlton Books.

SILVA, R. I. *et al.* **Corpo deficiente e cadeira de rodas**: potencialização e corporização. Buenos Aires, ed. 180, 2013. Disponível em:

<<https://efdeportes.com/efd180/corpo-deficiente-e-cadeira-de-rodas.htm>>. Acesso em: 30 jul. 2022.

SCHWARZ, A.; HABER, J. **Exemplos de representatividade nas mídias sociais**.

São Paulo, 2021. Disponível em:

<<https://iigual.com.br/blog/2021/04/09/exemplos-de-representatividade/amp/>>.

Acesso em: 29 jun. 2022.

SZYMANSKI, H. **A entrevista na pesquisa em educação**: a prática reflexiva. Brasília: Líber Livro, 2004.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

APÊNDICE – ROTEIRO DE ENTREVISTAS

1- Como você conheceu o cosplay? Por que quis participar?

2- Qual a importância do cosplay para você?

3- Como é o processo de confecção do seu cosplay? Há alguma dificuldade?

4- Como é a sua relação com a cadeira de rodas? Como ela está incluída no seu cosplay?

5- Como é usar seus cosplays nos eventos?

6- Como é a sua relação com a comunidade cosplay? Sente falta de outros cosplayers cadeirantes no meio? Se sente incluído? Acha que a comunidade é receptiva para pessoas com deficiência?

ANEXO A – ENTREVISTA COM JULIANA

Como você conheceu o cosplay? Por que quis participar?

- Conheci o cosplay por conta da Internet. Sempre via nas redes sociais diversos cosplayers e dava vontade de me vestir como os bonecos que eu gosto, de me sentir como parte daquele mundo. Fiz meu primeiro cosplay bem improvisado, só depois foi que comecei a pesquisar por costureiras e depois cosmakers que aceitassem fazer as roupas para mim. Hoje em dia faço alguns dos meus acessórios, mas essa parte de costura deixo com cosmakers.

Foi tão difícil assim achar alguém?

- Até que sim, não são todas as pessoas que sabem fazer roupa para cadeirante, sabe? Acho que pensam que a gente anda pelado ou só de fralda [risos]. Mas é melhor do que comprar a roupa pronta e não servir em você, sabe? Já tentei isso uma vez, comprei pra ajustar, ficou horrível. Prefiro mandar fazer do zero, e olha que mesmo mandando fazer do zero ainda erram. Já mandei fazer com cosmaker aquelas caneleiras de armadura, sabe? E o material era tão grosso que minha perna assou. Minha perna! Que nem se mexe!

Era EVA?

- Sim, daqueles mais grossos, sabe? Chega era mais duro.

Seus cosplays tem algum tipo de adaptação?

- Não sei se conta como adaptações, mas as partes de baixo do meu cosplay raramente tem botões. Normalmente eu peço pra colocar elástico ou usar tecidos mais elásticos e ajeitar aqui entre as pernas, algumas roupas machucam muito nessa parte. Tem que adaptar né? Maior parte dos personagens que tem por aí não usam cadeira, e eu gosto de fazer cosplay de personagens que eu me identifico. Só

que, né, só tenho como me identificar com personagens pela personalidade, mesmo, porque se dependesse do físico, eu tava lascada [risos].

Essas adaptações te ajudam na hora de se vestir?

- De certa forma sim. Algumas coisas meu marido ainda me ajuda a vestir, outras coisas, por conta dessas adaptações, eu consigo colocar sozinha. Por exemplo, as saias e os vestidos, eu mesma consigo me arrumar, mas não consigo vestir direito uma calça ou um short. Agora aqui na parte de cima eu consigo sozinha.

Acha que uma marca de cosplays que seja especializada em cadeirantes é necessária?

- Não necessariamente especializada em cadeirantes, mas que tivesse pelo menos a opção de customizar tamanhos e disponibilizar algumas adaptações, sabe? Mesmo naqueles tamanhos padrões acaba não servindo em muito cadeirante, se a gente pelo menos tivesse a opção de tamanho customizável já seria um grande avanço.

Como é a sua relação com a cadeira de rodas?

- Por muito tempo não foi das melhores não, na verdade eu tinha vergonha dela. Não gostava que aparecesse em fotos, sempre tirava selfie assim, bem perto do rosto, sem mostrar a cadeira. Agora fazendo cosplay, eu meio que me obriguei a fazer as pazes com a cadeira de rodas, porque, né, não tenho controle sobre as fotos.

Como ela está incluída no seu cosplay?

- É só uma cadeira de rodas normal, como qualquer outra, é como eu ando por aí, sei lá, não tem nada de especial não [risos]

Como é usar seus cosplays nos eventos?

- Da parte de interagir com o público é bem legal, mas o evento em si às vezes é frustrante. Já aconteceu de não deixar que meus amigos subirem comigo no elevador. Mesmo que estivéssemos andando juntos e eu insistindo que estavam me acompanhando, fizeram com que eles subissem pela escada rolante enquanto eu subia sozinha pelo elevador. Por sorte eu ainda sou relativamente independente, mas e se fosse alguém que dependesse mais do acompanhante? Já teve caso de gente me ignorar e tirar foto de amigas que estavam literalmente do meu lado, com cosplays do mesmo desenho. As pessoas sabem que estamos lá, mas não nos veem. Fotógrafos passam direto por nós, mesmo que a gente esteja com o cosplay de algum personagem conhecido, e tiram foto de uma pessoa “andante” que está com o mesmo cosplay. As pessoas escolhem não nos ver.

Como é a sua relação com a comunidade cosplay? Sente falta de outros cosplayers cadeirantes no meio? Se sente incluído? Acha que a comunidade é receptiva para pessoas com deficiência?

- Sinceramente, não acho que seja muito receptiva não. O que eu mais vejo é a comunidade com aquele discurso de inclusão, mas na prática não é assim. Só importa pra eles se você não tem deficiência, se você é branco, se é magro, sabe? Dentro do meio tem muitas pessoas legais, mas ainda tem muita gente que me olha torto por fazer a mesma coisa que eles, mas em cima de uma cadeira de rodas. Conheci muita gente legal dentro do meio cosplay, e essas pessoas é que me fazem acreditar que ainda há esperança de inclusão.

Qual a importância do cosplay para você?

- Acho que posso dizer que o cosplay me ajudou a ter uma visão melhor de mim mesma e da cadeira de rodas. Me ajudou a entender que, independente do que eu quiser fazer, eu sou plenamente capaz. Por muito tempo eu não aceitei que iria usar cadeira de rodas, sabe? Já passou todo tipo de pensamento ruim na minha cabeça,

e posso dizer que o cosplay me ajudou a mudar essa visão sobre mim. Sem contar a questão de fazer amigos né? Acho que depois do cosplay, nunca mais me senti sozinha. No cosplay conheci pessoas maravilhosas, fiz grandes amigos, conheci meu marido. É algo que tem me feito bem, não me sinto mais só por conta dessas pessoas.

ANEXO B – ENTREVISTA COM GUILHERME

Como você conheceu o cosplay? Por que quis participar?

- Já tinha alguns amigos que faziam cosplay, então conheci o cosplay por eles. Inclusive esses mesmos amigos foram os primeiros que me incentivaram a fazer também. A gente fez um negócio bem improvisado, mas reconheceram o personagem e foi muito divertido. Desde então quis me dedicar mais ao cosplay, aprendi a fazer algumas coisas e o resto meus amigos me ajudam.

Qual a importância do cosplay para você?

- No cosplay eu senti que podia fazer parte de alguma coisa, que podia me divertir. Às vezes a dor é até mais tolerável, sabe? Eu me sinto com super poderes, sinto que a vida é muito mais do que a minha deficiência. Antes disso, mesmo tendo amigos, eu me sentia solitário, não me sentia parte de algo, não sentia que pertencia a algo. O cosplay me mostrou o contrário. Agora eu me sinto pertencente. Antes do cosplay eu tinha uma vida bem parada, só assistia desenho, jogava e reclamava da dor. Ainda faço essas coisas e reclamo a dor

Como é o processo de confecção do seu cosplay? Há alguma dificuldade?

- A mãe de um dos meus amigos costura, então normalmente peço pra eles comprarem os tecidos pra mim e levar pra ela costurar. Ela já tem o hábito de costurar pra mim e sabe das minhas medidas, então confio muito nela. O tecido,

normalmente a costureira que compra, mas consigo ver que ele é mais de algodão, mais flexível. Os acessórios meus amigos me ajudam a fazer e adaptar as peças na roupa. Acho que, o que eles gastam com elástico, eu gasto com velcro. Eles ajudam também a fazer os acessórios da cadeira de rodas, porque, né, ela não pode ficar de fora. EVA tem que comprar de milimetragens diferentes, pq eu gosto de usar mais finos em mim. Os mais grossos eu deixo pra usar na cadeira de rodas, porque fica mais firme, se ajeitar fica até com mais aspecto de metal.

Então você inclui a cadeira de rodas no seu cosplay?

- Sim! Acho que é injusto não incluir, vejo tantas fotos de pessoas cadeirantes customizando as cadeiras de rodas e penso “ei, eu devia fazer algo assim também”, e adapto a cadeira todinha. Às vezes a cadeira chama mais atenção que o meu cosplay. É muito legal ver as reações das pessoas. É algo que já faz parte de mim, então por que não incluir?

E como é pra você vestir o cosplay? Você consegue vestir sozinho?

- Depende muito de como tá a dor. Algumas vezes eu consigo me vestir sozinho, ficar de pé por algum tempo, pelo menos o suficiente pra colocar a roupa e aí colocar os acessórios sentado. Em outros dias, preciso de ajuda. A dor às vezes não me deixa nem me mexer direito.

E durante o evento? Como é pra se locomover no evento?

- Tem dias e dias. Algumas vezes ainda consigo usar a bengala, mas por conta da dor crônica, a cadeira de rodas tem sido a minha maior aliada, mas independente de qual for, é bem difícil. Alguns eventos não tem nem uma rampinha pra poder as cadeiras de rodas subirem, e mesmo pra quem usa bengala, os degraus são difíceis.

Como é a sua relação com a comunidade cosplay? Sente falta de outros cosplayers cadeirantes no meio? Se sente incluído? Acha que a comunidade é receptiva para pessoas com deficiência?

- A comunidade num geral tem sido bem receptiva, mas ainda tem aquelas frutas podres, né? Sempre tem um pra fazer algum comentário idiota sobre a cadeira de rodas ou sobre a bengala. Já me chamaram de falso cadeirante por causa da bengala e sempre tenho que explicar que uso a cadeira de rodas por causa da dor crônica, que algumas vezes ainda consigo usar a bengala. Isso sem contar quem ignora a gente na hora de tirar foto e tira foto do outro coleguinha. É bem chato. Sinto que sou mais visto nos eventos quando uso, mas no momento em que passo para a cadeira, tudo muda. Parece que viro a Susan Storm. Mas no meio dessas pessoas há muita gente legal que me apoia e também apoia outras pessoas com deficiência. Fiz amigos nesse meio e acho que posso dizer que nunca mais me senti sozinho. Fazer cosplay me faz me desfocar um pouco da dor e me concentrar no trabalho que tô fazendo, me concentrar em quando to usando. Às vezes a dor é até mais tolerável, sabe?

ANEXO C – ENTREVISTA COM CAMILA

Como você conheceu o cosplay? Por que quis participar?

Eu conheci por causa de amigos. Um dia me levaram pra um evento e aí tiveram a ideia de fazer cosplay. Gostei da ideia, eles me ajudaram a fazer meu cosplay e desde então a gente não parou mais.

Como é o processo de confecção do seu cosplay? Há alguma dificuldade?

Primeiro eu e meus amigos vemos alguma coisa que todo mundo tem interesse e

escolhemos os personagens. Depois disso, a gente olha tutorial de outras pessoas que fizeram o mesmo cosplay, procura mais foto do personagem e aí manda pra costureira. Os acessórios, os meus amigos que fazem, já que eu mesma não consigo fazer. Eles já sabem como é com os materiais, como é o EVA meu e o da cadeira, aí eles fazem e fica tudo confortável pra mim, porque já tem costume de fazer.

Tem algum problema durante a escolha dos personagens?

Acho que o único problema é que não tem um cadeirante. Não tem muita representação de cadeirantes na mídia e, quando tem, não tem tanto destaque. Raríssimos são os personagens cadeirantes ou com qualquer tipo de deficiência com alguma relevância. Só queria uma cadeirantezinha bem barbiezinha pra fazer cosplay *[risos]*.

E na hora de vestir?

É fácil. Meus amigos colocam ímãs pra mim nos acessórios, daqueles de abrir e fechar mochila. Como eu não tenho coordenação, é só encaixar os ímãs. É mais garantido que eu encaixe as peças, por exemplo de armaduras, onde elas devem estar, no local certo. Agora roupa, eu tenho que pedir ajuda pra minha mãe, porque não consigo me vestir totalmente sozinha. Só que, como a roupa é adaptada, ainda me economiza um tempo.

Qual a importância do cosplay para você?

Antes do cosplay, eu mal tinha amigos, as pessoas realmente me olhavam torto na rua, me chamavam de coitadinha, tinham pena de mim. Ninguém se aproximava pra fazer amizade. Só se aproximavam por curiosidade sobre a minha deficiência. No cosplay não. As pessoas chegam perto falando sobre a obra, falando sobre minha roupa, sobre a cadeira de rodas toda emperiquitada. Isso me incentiva a continuar.

Como é a sua relação com a cadeira de rodas? Como ela está incluída no seu cosplay?

Eu enfeito ela, toda bonitinha, pra combinar com meu cosplay. Nem precisa ser algo totalmente chamativo, mas só de ter uns detalhes bonitinhos já dá um “tchan”. Eu acho lindo. A cadeira é como eu ando nos eventos, quero que ela fique tão bonita quanto eu.

Como é usar seus cosplays nos eventos?

Pra andar é ok, agora pra competir, por favor, não compitam com cadeira de rodas. Um tempo atrás me inscrevi pra desfilhar em um evento aí, e chegando na hora eu tive que desistir. Não tinha uma rampa, não tinha quem me colocasse ou tirasse do palco. Foi frustrante, queria ter desfilado. O pessoal simplesmente não pensa na gente que tem alguma deficiência.

Como é a sua relação com a comunidade cosplay? Sente falta de outros cosplayers cadeirantes no meio? Se sente incluído? Acha que a comunidade é receptiva para pessoas com deficiência?

Sinceramente queria ver outros cadeirantes no meio, mas a comunidade às vezes parece querer fazer que a gente desista. Mesmo com isso, tem muita gente que apoia, muita gente que incentiva, muita gente que até protege se a gente tá sendo atacado. Acho que esse processo de inclusão dentro da comunidade ainda tá acontecendo. Não me sinto totalmente incluída, mas pode mudar com o tempo.