

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PELOTAS
PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

OTAVIA ALVES CÉ

**SILENCIAMENTO OU SUBVERSÃO?
REPRESENTAÇÃO DO PAPEL SOCIAL DA MULHER NO
DISCURSO PERFORMÁTICO DAS *CROSSPLAYERS* DE MANGÁ**

**PELOTAS
AGOSTO DE 2014**

OTAVIA ALVES CÉ

**SILENCIAMENTO OU SUBVERSÃO?
REPRESENTAÇÃO DO PAPEL SOCIAL DA MULHER NO
DISCURSO PERFORMÁTICO DAS *CROSSPLAYERS* DE MANGÁ**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas como requisito parcial à obtenção do Título de Doutora em Letras.
Área de concentração: Linguística Aplicada
– Texto, Discurso e Relações Sociais

Orientadora: Profa. Dra. Eliane Terezinha Campello do Amaral

**PELOTAS
AGOSTO DE 2014**

*Para o meu vô Fernando.
Eu sei que estaria orgulhoso.*

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Letras por me proporcionar a convivência com docentes cuja competência, atenção e dedicação contribuíram em muito para o meu amadurecimento tanto profissional como pessoal.

À CAPES, por ter me proporcionado a enriquecedora experiência junto à Tisch-NYU, por meio do programa PDSE.

À professora orientadora e amiga Dra. Eliane Terezinha Campello do Amaral por me guiar de forma tão positiva nesse caminho acadêmico.

À professora Dra. Barbara Browning por me apresentar aos estudos da performance e me proporcionar uma experiência enriquecedora em termos acadêmicos e humanos.

Aos meus pais por sempre acreditarem em mim e propiciarem o auxílio necessário para que eu fosse capaz de perseguir meus sonhos.

À Jull e demais *cos/crossplayer* que de forma direta ou indireta colaboraram para a realização deste estudo.

Ao meu irmão, sogros, demais familiares e amigos por todo o suporte, companheirismo e carinho.

Ao Tiago. Sabes o quanto tu és especial.

RESUMO

Esta tese é construída a partir da hipótese de que o apagamento do corpo feminino para interpretar o masculino é um meio de adquirir voz e poder. O objetivo é demonstrar, por meio da análise do discurso verbo-visual de performances de *crossplayers* ao interpretarem personagens masculinas, que as figuras do herói e do vilão, em obras de autoria feminina, possuem poder e evidenciar que, para as *crossplayers* assumirem a representação de tais figuras, a condição *sine qua non* é a do apagamento do feminino. O *corpus* de análise é composto por duas performances apresentadas por *crossplayers* brasileiras: a primeira diz respeito a um recorte do mangá *Clover* de autoria do grupo CLAMP (composto integralmente por mulheres) com enfoque no herói Kazuhiko Fay Ryu, e a segunda um excerto do mangá *Inuyasha*, da autora Rumiko Takahashi, enfocando o vilão, Sesshoumaru. O trabalho encontra-se dividido em quatro capítulos. O primeiro aborda conceitos da cultura pop japonesa, com foco nos mangás (histórias em quadrinhos). O segundo apresenta o universo da prática do *cosplay* (atividade que consiste em representar personagens oriundas de mídias populares, entre as quais, os mangás) e do *crossplay* (segmento do *cosplay* no qual as/os praticantes interpretam personagens do sexo oposto). O terceiro tem por base o referencial teórico, em que realizo uma revisão bibliográfica da Análise Crítica do Discurso (ACD), da Gramática Visual, dos estudos de gênero, dos fundamentos do Teatro Takarazuka (companhia teatral composta inteiramente por mulheres) e dos estudos acerca de performance. O quarto capítulo contempla: a) o processo de transformação das *crossplayers*, descrito a partir de materiais complementares veiculados em um vídeo e em tutoriais que ilustram esta fase anterior à apresentação no palco; b) a metodologia de análise, baseada no modelo do *pentad* de Burke (1973), composto por agente, ato, cena, agência e proposta, ao qual são acrescidas categorias selecionadas entre as que compõem os demais veios teóricos; c) a análise das duas performances, disponibilizadas em DVD. Com o fim de ampliar o horizonte informativo que tangencia a prática de performances resultantes de movimentos intertextuais com mangás, incluo um anexo com depoimentos de *crossplayers* brasileiras e um apêndice com o relato de minha experiência em *cos/crossplay*. Juntamente com o resultado das análises, este material é também considerado na busca de uma resposta para o questionamento que se impõe desde o título do trabalho: “Silenciamento ou subversão? A representação do papel social da mulher no discurso performático das *crossplayers* de mangás”.

Palavras-chave: *Cos/crossplay*, *crossplayers* brasileiras, herói e vilão de mangás; discurso; performance; gênero.

ABSTRACT

This thesis is built on the assumption that the erasure of the female body to interpret the male is a mean of acquiring voice and power. The objective is to demonstrate, through the analysis of the verbal-visual discourse of the performances of crossplayers when interpreting male characters, that the figures of the hero and the villain in works of female authors, have power and show that for crossplayers to assume the representation of such figures, the *conditio sine qua non* is the silencing of the feminine. The *corpus* of analysis consists of two performances presented by Brazilian crossplayers: the first concerns a clipping from the manga *Clower* authored by the CLAMP group (composed entirely of women) focusing on the hero Kazuhiko Fay Ryu, and the second an excerpt from the manga *Inuyasha*, authored by Rumiko Takahashi, aiming at the villain, Sesshoumaru. The work is divided into four chapters. The first discusses concepts of Japanese pop culture, focusing on the manga (comic books). The second presents the world of cosplay practice (activity that involves representing characters derived from popular media, including the manga) and crossplay (segment in which cosplay practitioners interpret characters of the opposite sex). The third is based on the theoretical framework, in which I elaborate on a literature review of Critical Discourse Analysis (CDA), Visual Grammar, gender studies, fundamentals of Takarazuka Theater (theater company composed entirely of women) and studies on performance. The fourth chapter includes: a) the transformation of crossplayers described from supplementary materials available in a video and tutorials that illustrate the preceding steps of stage performance; b) analysis methodology, based on the model of the pentad of Burke (1973), composed of agent, act, scene, agency and proposal, to which selected categories among the other theoretical axes are added; c) the analysis of the two performances, available in DVD. In order to broaden the informative horizon tangent to the practice of performances resulting from intertextual movements with manga I include an attachment with the testimony of Brazilian crossplayers and an appendix with an account of my own experience in cos/crossplay. Along with the test results, this material is also considered in the search for an answer to the question that imposes itself from the title of the work: "Silence or subversion? The representation of the social role of women in the performative discourse of manga crossplayers".

Keywords: Cos/crossplay, Brazilian crossplayers, manga hero and villain; discourse; performance; gender.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Modelo triangular	64
Figura 2 – <i>Pentad</i> de Burke	96
Figura 3 – Tutorial 1	114
Figura 4 – Tutorial 2	115
Figura 5 – Tutorial 3	116-117
Figura 6 – Tutorial 4	118
Figura 7 – Modelo de análise	121
Figura 8 – Kazuhiko Fay Ryu	124
Figura 9 – Kazuhiko e Suu	126
Figura 10 – <i>Crossplay</i> de Kazuhiko	127
Figura 11– <i>Cross/cosplay</i> de Kazuhiko e Suu	128
Figura 12– Performance 1: vetor 1	132
Figura 13 – Performance 1: vetor 2	132
Figura 14 – Página do mangá: <i>Clover</i> 1	133
Figura 15 – Página do mangá: <i>Clover</i> 2	134
Figura 16 – Performance 1: saliência 1	135
Figura 17 – Performance 1: saliência 2	135
Figura 18 – Performance 1: saliência 3	136
Figura 19 – Página do mangá: <i>Clover</i> 3	137
Figura 20 – Página do mangá: <i>Clover</i> 4	139
Figura 21 – Página do mangá: <i>Clover</i> 5	140
Figura 22 – Página do mangá: <i>Clover</i> 6	141
Figura 23 – Sesshoumaru 1	147
Figura 24 – Sesshoumaru 2	147
Figura 25 – <i>Crossplay</i> de Sesshoumaru 1	148
Figura 26 – <i>Crossplay</i> de Sesshoumaru 2	149
Figura 27 – Sesshoumaru e Inuyasha	150
Figura 28 – <i>Cross/cosplay</i> de Sesshoumaru e Inuyasha	150
Figura 29 – Performance 2: vetor 1	156
Figura 30 – Performance 2: vetor 2	156
Figura 31 – Performance 2: vetor 3	157
Figura 32 – Performance 2: vetor 4	158

Figura 33 – Performance 2: saliência 1	159
Figura 34 – Performance 2: saliência 2	160
Figura 35 – Página do mangá: <i>Inuyasha</i> 1	162
Figura 36 – Página do mangá: <i>Inuyasha</i> 2	163
Figura 37 – Página do mangá: <i>Inuyasha</i> 3	163

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 CULTURA POP JAPONESA: UM FENÔMENO DE PROPORÇÕES MUNDIAIS	16
1.1 Mangá: traços simples, significações complexas.....	20
1.2 Campeões de venda: o <i>shonen</i> e o <i>shojo</i>	27
1.3 Mangá no Brasil.....	34
2 CONFERINDO CORPO À FANTASIA: A ARTE DO <i>COSPLAY</i>.....	37
2.1 Inversão de papéis: o <i>crossplay</i>.....	43
2.2 Cruzando a linha: o <i>crossdress</i>	46
2.3 Princesas-príncipes e outros disfarces de gênero nos mangás.....	58
3 CONSTRUÇÃO DAS BASES TEÓRICAS	61
3.1 O discurso sob uma perspectiva crítica	61
3.2 Além do texto verbal	72
3.3 A influência do Teatro Takarazuka.....	79
3.4 Do cotidiano ao palco: o conceito de performance	89
3.4.1 Elementos da performance dramática.....	96
3.4.2 Atuação e interpretação	98
3.4.3 Personagens: heróis e vilões	99
3.4.4 Performatividade, representação e gênero.....	103
3.4.5 Interpretando o sexo oposto.....	107
4 O CAMINHO PARA O <i>CROSSPLAY</i>	112
4.1 Do feminino para o masculino: a transformação	113
4.2 Metodologia e mecanismos	120
4.3 O grande momento: performances de palco	122

4.4 O herói: galanteio e sacrifício	124
4.4.1 Performance 1: descrição e referencialidade verbal	129
4.4.2 Performance 1: análise.....	130
4.5 O vilão: orgulho acima de tudo	145
4.5.1 Performance 2: descrição e referencialidade verbal	151
4.5.2 Performance 2: análise.....	152
CONCLUSÃO.....	169
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	177
APÊNDICE	184
ANEXOS	187

INTRODUÇÃO

O interesse pela cultura pop japonesa e seus produtos têm sido uma constante tanto na minha trajetória pessoal quanto acadêmica. O gosto por mangás – histórias em quadrinhos de origem nipônica – assim como vídeo games e outros derivados me acompanham desde os primórdios da adolescência. Durante o período em que cursei a graduação, busquei realizar trabalhos voltados para a área, caminho que percorri até minha dissertação de mestrado, quando pesquisei sobre a representação de personagens femininas nos mangás. Nessa época, aprofundei meus laços com o fenômeno *Cool Japan*¹ para vivenciar de maneira mais íntima toda a experiência que o estilo proporciona. Além disso, presenciei sua crescente influência cultural especialmente em habitantes de países distantes do arquipélago nipônico. Passei a frequentar eventos destinados a apreciadoras/es do pop japonês e, no ano de 2008, em Porto Alegre, tive meu primeiro contato com o mundo *cosplay* – atividade na qual pessoas se vestem e interpretam personagens oriundas de mangás, animes e outras mídias.

O espetáculo performático que a prática do *cosplay* promove pode surpreender até mesmo as/os apreciadoras/es dos códigos e significados da cultura pop japonesa. E foi exatamente assim que me senti, quando vi na minha frente versões de carne e osso de personagens cujas aventuras eu acompanhei, com as quais sorri e chorei tantas vezes que já havia perdido a conta. Todavia, o choque era maior do que a simples felicidade de poder tirar uma foto ou abraçar minha heroína favorita ou meu amor platônico de papel: ali, dentro do espaço onde o evento acontecia, um mundo de fantasia se projetava, um lugar onde cada indivíduo era apto a ser quem desejasse, independente de sua etnia, classe social ou sexo. E tal fato foi evidenciado no momento em que percebi as *crossplayers* – garotas vestidas como personagens masculinas – perambulando pelo

¹ A expressão *Cool Japan* é utilizada para designar a estética proveniente da cultura pop japonesa.

pátio do local, sendo reverenciadas como estrelas e arrancando suspiros por onde passavam.

O *cosplay* é um objeto da minha admiração, porém o grupo denominado *crossplayer*, em especial, desperta minha atenção e instiga o meu lado pesquisadora feminista e preocupada com questões referentes aos estudos de gênero. O que elas apresentam e representam? No momento em que incarnam personagens masculinas, com suas vestes, gestos e falas, elas estão subvertendo a ordem de papéis tradicionais de gênero? Ou, a preocupação que gerou o presente estudo: estão elas silenciando o seu corpo feminino em prol do poder masculino?

Nesta pesquisa, assumo o pressuposto de que gênero é performance. Um instrumento cultural, o gênero é composto por valores e crenças aprendidas e é independente dos imperativos biológicos que ordenam a diferenciação sexual. A performance é o comportamento exterior que calibra a escala de masculinidade e feminilidade nas relações sociais. Ou seja, gênero só existe na medida em que pode ser percebido através de seus componentes: postura, gestos, tom de voz e entonação, vestimentas, acessórios, penteado – índices que indicam a natureza performática e social de um indivíduo. Nas culturas em que um código de gênero é universalmente aceito e facilmente legível, a maneira como os indivíduos se representam funciona como uma declaração de identidade e de gênero escolhido. Tais representações podem variar em verossimilhança, plausibilidade e poder de persuasão. Quando colocadas no palco, como é o caso das performances envolvendo *crossplayers*, elas assumem um valor emblemático, aumentando e chamando a atenção para os aspectos convencionais ou universalmente esperados do comportamento e papel sociais. Para chegar a uma avaliação do "papel feminino", no caso o do *crossplay*, é necessário investigar o contexto cultural.

Para haver *crossplay* e *crossdress* deve haver um código de vestimenta baseado no sexo, fato que se aplica às personagens oriundas de mangás. A roupa pode expressar conformismo ou subversão. Em alguns casos, a prática do *crossdress* confirma o dualismo homem mulher, em outros, derruba a ordem, em outros ainda, continua a ser um tópico ambíguo. Todavia, existem inúmeras outras diferenças além da roupa entre feminino e masculino – linguagem, gestos, postura, etc – elementos que devem ser levados em consideração quando o gênero oposto é interpretado durante uma performance, algo muito além do que simplesmente vestir roupas culturalmente destinadas para mulheres ou homens. Conjuntamente a essas características existe

também a questão dos papéis sociais atribuídos ideologicamente ao masculino e ao feminino e as relações de dominância que esses perpetuam.

No *crossplay*, as participantes² jogam com esses papéis na medida que assumem representações do sexo oposto e desenvolvem performances nas quais interpretam personagens masculinas buscando o máximo de veracidade possível. Essas personagens, vale salientar, são consideradas mais interessantes e profundas do que seus pares femininos pelas *crossplayers*.

Com base nessas observações surge a hipótese do presente trabalho: o apagamento do corpo feminino para representar o masculino como um dos meios de adquirir voz e poder. O objetivo geral é o de demonstrar que tanto a figura do herói quanto a do vilão, em obras de autoria feminina, possuem poder e que, para as *crossplayers* assumirem uma postura masculina, a condição *sine qua non* é a do apagamento do feminino.

São objetivos específicos analisar o discurso verbo-visual do herói Kazuhiko, do mangá *Clover* e de Sesshoumaru, o vilão do mangá *Inuyasha*, presentes nas performances 1 e 2, a fim de estabelecer os seus contextos, a partir das relações interdiscursivas e intertextuais entre essas e os mangás que lhes dão origem; identificar marcas de um possível discurso patriarcal que valoriza um sexo sobre outro; elaborar um quadro metodológico de análise, a partir do *pentad* proposto por Burke (1973) a fim de contemplar especificidades próprias às performances recortadas dos mangás.

Busco confirmar essa conjectura por meio da análise de duas performances de *crossplayers* brasileiras (ver DVD – Anexo 1), nas quais há a interpretação de um herói Kazuhiko, do mangá *Clover* (performance 1) e de um vilão, Sesshoumaru, do mangá *Inuyasha* (performance 2).

Esta tese apresenta-se dividida em quatro capítulos. No primeiro, são exploradas questões relacionadas com a cultura pop japonesa, com ênfase em um de seus produtos de maior destaque, os mangás, que com seus heróis e vilões servem de base para a grande maioria dos *cos/crossplays*.

O segundo capítulo adentra o universo do mundo *cosplay*, desvenda sua história e significados contidos em sua prática e culmina na vertente explorada nesta pesquisa: o *crossplay* feminino para representar o masculino. Este capítulo também trata do tema do

² Também referenciadas no texto como atrizes sociais. Uso o termo no feminino, embora os autores usem no masculino, pois a tese está embasada em estudos de gênero e as performances são apresentadas por atrizes (*crossplayers*) brasileiras.

crossdress e de maneira mais ampla, seu conceito e história, trazendo exemplos de personagens femininas históricas e literárias e suas motivações para se apresentarem como pessoas do sexo oposto.

O terceiro, apresenta os fundamentos teóricos constituídos pelos princípios da análise crítica do discurso (ACD), proposta por Norman Fairclough (2001), da gramática visual, conforme entendida por Kress e Van Leeuwen (2006), das questões de gênero, na visão de Butler (1988) e de performance, de acordo com Schechner (2002), entre outras/os críticas/os relevantes a cada um desses segmentos. Neste mesmo capítulo também são referidos aspectos relativos ao Teatro Takarazuka, uma companhia japonesa formada exclusivamente por mulheres e que em muito influencia as *crossplayers*. No segmento em que desenvolvo a noção de performance, é introduzido o conceito do *pentad* de Burke (1973), composto por agente, ato, cena, proposta e agência, que serve de base sobre a qual são adicionadas as categorias advindas das demais teorias que norteiam a análise das performances 1 e 2.

No quarto capítulo desenvolvo a análise. Começo com a inclusão de materiais de apoio necessários para a melhor compreensão dos contextos, na medida em que contêm informações que ampliam os horizontes informativos das performances. São eles: os mangás, a materialidade linguística e visual na qual as performances se baseiam e o segmento de “transformação”, que descreve, por meio de uma gravação, vídeo 1, (Anexo 2) e de tutoriais, apresentados no corpo do trabalho por meio de imagens e explicações o processo pelo qual passam os corpos das *crossplayers*, a fim de representarem as personagens masculinas. Em seguida, discorro a respeito da metodologia empregada para realizar a análise das duas performances, em que o herói e o vilão são interpretados por *crossplayers* brasileiras. Neste segmento, apresento o modelo de análise composto pelo *pentad* acrescido das categorias da ACD (ethos, polidez e transitividade), da gramática visual (representação conceitual, saliência, ação, reação, contato e modalidade) e os *katas* do Teatro Takarazuka. Por fim, segue a análise das performances 1 e 2.

Trabalho com a possibilidade de que as *crossplayers* assumem essa performance de gênero com a intenção de romper com conceitos tradicionais, crendo ser essa uma forma de contestar a visão de masculino e feminino apresentada nos mangás. Para sustentar este argumento recorro a depoimentos de *crossplayers* brasileiras retirados do site <www.deviantart.com> (Anexo 3) e realizo uma leitura cujos resultados apresento num gráfico. Para não ficar restrita apenas à opinião alheia, acrescento na forma de

apêndice (Apêndice A) o relato da minha experiência nessa comunidade em dois momentos: como *cosplayer* e *crossplayer*. Tais materiais não se encontram no corpo do texto por não fazerem parte do processo de “transformação” analisado nesta pesquisa, porém são relevantes e, por isso, referenciados na conclusão.

Com o cruzamento dos resultados obtidos nas análises das performances 1 e 2, busco confirmar a veracidade da afirmativa contida na hipótese acerca do necessário silenciamento do feminino e conseqüente reiteração do poder masculino na atuação das *crossplayers* em eventos destinados ao público apreciador da cultura pop japonesa no Brasil.

I - CULTURA POP JAPONESA: UM FENÔMENO DE PROPORÇÕES MUNDIAIS

As características da cultura pop japonesa permeiam o imaginário, desde as tradições da época dos samurais, passando por gueixas de sorrisos tímidos até o exotismo dos jovens de cabelos coloridos e roupas extravagantes. Hoje, o Japão é o cenário da coexistência de oposições, uma mistura dos sedutores mistérios de uma cultura milenar do Oriente com o comportamento tecnoefêmero do Ocidente. Esse fenômeno é chamado de cultura pop.

Diferentemente da cultura popular (folclore), que abrange um conjunto de tradições e crenças, cujo conhecimento é universal para um determinado povo, e que é construída ao longo da história, a cultura pop é um fenômeno mais imediato, que faz uso da mídia para a criação e divulgação de novos ícones. Segundo Sato (2007), “trata-se do impacto da industrialização e da massificação na geração de referências que se tornam comuns a um povo” (p. 12). O aspecto marcante de um elemento integrante da cultura pop é que, obrigatoriamente, esta possui uma grande identificação com a massa. Sato (2007) define que “a cultura popular e o pop convergem na criação de um referencial comum – uma característica, uma música, uma pessoa ou um objeto que se torna tão óbvio ou banal que passa a fazer parte do conhecimento universal de um povo.” (p. 13). Esse fenômeno baseia-se pouco no intelectual, e muito em impacto emocional.

A cultura pop japonesa nos moldes em que ela se apresenta atualmente tem sua origem no período pós Segunda Guerra Mundial, quando, na qualidade de nação derrotada, o Japão foi invadido por conceitos ocidentais, tendo como presença mais forte a influência dos Estados Unidos e seu *American way of life*.

Entretanto, ao invés de meramente copiar e se submeter aos conceitos estrangeiros, os japoneses os tomaram como influência e reinventaram tais moldes conforme a cultura nipônica. Dessa forma, “o pop japonês tornou-se um bem sucedido caso de ‘customização’ da industrialização cultural em padrões orientais” (SATO, 2007, p. 14). Durante décadas, filmes, músicas, esportes, comida, vestuário e estilo de vida vindos do Ocidente passaram a receber um tratamento oriental, modelando o pop japonês contemporâneo: “ocidentalizado na forma, mas nipônico no conteúdo” (SATO, 2007, p. 15). Para os japoneses a cultura pop agrega novos elementos à sua identidade,

formada por milênios de história e tradições, somando novas influências e causando uma permanente transformação.

A partir dos anos 90 do século XX, com o final da Guerra Fria e o colapso do comunismo, os Estados Unidos se consolidaram como maior polo exportador de domínio cultural devido a sua posição como ícone de potência mundial. Na mesma época, o Japão também se firmou como exportador de cultura, posicionando-se como um contraponto e uma alternativa ao *mainstream* americano.

Por meio de produtos da cultura pop, o mundo conheceu um Japão estilizado, virtual e tecnológico e passou a consumir e ser induzido pela estética, o comportamento e até mesmo valores dessa nova cultura. Hoje, devido “[à] a influência nipônica [que] atinge cidadãos comuns de diferentes heranças culturais em diversas partes do globo” (SATO, 2007, p. 11), tal ação atinge não só o comércio dos produtos industrializados, como também um consumo mais abstrato: o influxo cultural, especialmente a cultura pop ou de massa. O Japão conseguiu romper com a hegemonia americana devido à aceitação, ou pelo menos, à menor rejeição do público no ocidente aos produtos e ao entretenimento nipônico.

Segundo Sato (2007):

A cultura pop japonesa, que vem sendo cada vez mais apreciada no ocidente, tornou-se para os apreciadores e entusiastas de ‘culturas alternativas’ *case* de um país que conseguiu inverter um jogo no qual se encontrava em desvantagem usando as regras do oponente. Para este público, além do aspecto ‘exótico’, – e, portanto ‘novo’ – a cultura pop japonesa é vista como uma influência menos imposta que a altamente esquematizada e agressivamente comercializada cultura pop americana, e por isso mais ‘aceitável’, mesmo refletindo uma realidade e referências culturais extremamente particulares e diferentes da cultura ocidental (p. 23–24).

De acordo com Sato (2007), “[...] não é exagerado afirmar que é através dos elementos da cultura pop japonesa que as pessoas têm seu primeiro, e muitas vezes o mais marcante, contato com o Japão” (p. 26). Isso contribui para que o Japão seja identificado como “sinônimo de algo legal, inusitado, e fashion” (SATO, 2007, p. 11). Sendo assim, quando se compra algum produto proveniente de sua cultura pop, uma série de conceitos e valores é agregada.

Um exemplo deste tipo de produto são os mangás e animes, por meio dos quais “crianças e jovens fisicamente distantes do arquipélago passaram não só a cultuar super-heróis com nomes em japonês, como também a conhecer muitos elementos da estética e

do comportamento japonês – e a incorporá-los no cotidiano” (SATO, 2007, p. 22). O desenhista de histórias em quadrinhos Daniel HDR (2005) afirma que

O poder visual da narrativa dos quadrinhos japoneses, bem como sua abordagem criativa, com a construção de seus personagens por meio de recursos literários, grafismo com as artes plásticas, composição e escolha de cenas das páginas com linguagem cinematográfica, faz das HQs uma das mídias mais completas, que não a tornam apenas popular, mas que em seu aspecto ‘pop’ tem poder elucidativo, contestador e didático (p. 102).

Os anos de 1990 foram marcados pela disseminação de mangás e animes – termo usado para se referir aos desenhos animados japonês – pelo mundo, cativando uma horda de fãs devotados. Cabelos pontudos pintados em cores vivas, sapatos com saltos extravagantes, roupas tipo marinheiro inspiradas nos uniformes escolares japoneses, maquiagens buscando reproduzir os gigantescos olhos das personagens, acessórios utilizados pelas heroínas e heróis nos mangás, entre outras coisas, passaram a ser moda entre adolescentes e jovens adultos (SATO, 2007, p. 22).

Em 1983, o jornalista Akio Nakamori escreveu publicamente pela primeira vez sobre o *otaku-zoku*, uma nova tribo formada por pessoas que possuíam amplo conhecimento e uma obsessiva fixação por algum elemento ou produto cujas raízes se encontravam no pop. Em sua origem, a palavra *otaku* carregava um significado pejorativo, sendo “aplicada a um tipo particular de comportamento obsessivo” (SAITO, 2009, p. 155). Todavia, com a ascensão e proliferação dos valores do *Cool Japan*, o termo ganhou novos significados: no Ocidente, a palavra *otaku* seria equivalente aos termos *nerd* ou *geek*.

Em entrevista para Galbraith (2009), Okada Toshio, diretor da *Gainax*³, que popularizou o termo, explica:

O *otaku* é uma pessoa que é mais esperta que a média da população, mas prefere focar suas habilidades mentais em hobbies considerados infantis. Na verdade, trata-se de não desistir das coisas que encantaram você como uma criança. Não é ser infantil. Um *otaku* não é um perdedor ou alguém que só consegue entender coisas infantis. Eles compreendem alta cultura como belas artes, mas insistem, no entanto que animes e mangás são melhores. Isso é um *otaku* (p. 176).

³ Um dos maiores e mais influentes estúdios de animação japonesa, fundado em 1984.

Com toda essa aceitação, o termo *otaku* foi importado e ganhou um novo conceito no Ocidente. Se no Japão esse era um conceito pejorativo até meados do ano 2000⁴, usado para se referir a pessoas que são fãs extremistas de uma determinada coisa – no caso o universo dos mangás e animes –, no ocidente, e em especial no Brasil, ser chamado e se considerar um *otaku* é motivo de orgulho.

O termo *otaku* foi popularizado no Brasil por meio da publicação da revista *Animax*, a primeira especializada em mangás e demais produtos da cultura pop japonesa em nosso país. O sentido conferido ao termo adotado pela revista buscava agrupar e identificar seu público leitor sob uma espécie de rótulo. O valor negativo agregado ao termo original japonês foi totalmente desconsiderado.

Os *otakus*, de maneira geral, copiam vestimentas, penteados e cortes de cabelo, além de imitar comportamentos e se apropriar de expressões japonesas em sua fala cotidiana. Conforme afirma Hall (2005), “as identidades nacionais estão em declínio, mas novas identidades, híbridas – estão tomando seu lugar” (p. 69), e os *otakus* são um exemplo disso. Sato (2007) descreve a situação no Brasil:

Considerando que no Brasil está a maior comunidade de japoneses e seus descendentes no exterior, comunidade esta que vem sendo formada desde a primeira onda de imigração oficial em 1908 e que atualmente soma 1 milhão e 300 mil pessoas (cerca de 0,8% da população total do país, estimada em 165 milhões de habitantes), a cultura pop japonesa foi e é importante na formação e manutenção de uma identidade com a terra de origem, e permite que não só descendentes mas também brasileiros não descendentes, tenham um contato ainda que superficial com o país do sol nascente (p. 29).

No Brasil, as primeiras manifestações *otaku* ocorreram por volta de 1994, quando a extinta Rede Manchete passou a apresentar o anime chamado “Os Cavaleiros do Zodíaco”⁵. Sua exibição causou “um furor sem precedente, abrindo caminho para a grande popularidade que o mangá e o anime hoje possuem no país” (SATO, 2007, p. 45).

Hordas de fãs aguardavam ansiosamente o horário em que “Os Cavaleiros do Zodíaco” era exibido, pois queriam saber o que aconteceria com seus heróis favoritos.

⁴ No início dos anos 2000, com o sucesso dos mangás e animes no exterior, o governo japonês passou a se empenhar para melhorar e tornar positiva a imagem do *otaku*. Atualmente, é comum ver celebridades japonesas associando sua imagem a produtos destinados ao público *otaku* e se denominando como tal.

⁵ Anime baseado na obra *Saint Seiya*, de autoria de Masami Kurumada. Produzido pela *Toei Animation*, foi exibido originalmente no Japão entre 11 de outubro de 1986 e 27 de fevereiro de 1988 pela emissora *TV Asahi*.

Além de assistir ao anime, crianças e jovens colecionavam os inúmeros bonecos da série e imitavam falas e poses de seus heróis em brincadeiras. O sucesso de “Os Cavaleiros do Zodíaco” colaborou, inclusive, para uma sobrevida da emissora que havia se visto à beira da falência. “Os Cavaleiros do Zodíaco” e “[...] a identidade abertamente japonesa do desenho gerou um interesse mais amplo dos brasileiros pela cultura japonesa e pelos próprios japoneses” (SATO, 2007, p. 45).

Esse foi um dos fatos que desencadeou a criação e propagação de eventos de mangás e animes no Brasil: *otakus* se organizaram, tomando como moldes as convenções japonesas, começaram a realizar esse tipo de encontro, nos quais, muitos dos fãs comparecem vestidos como seus personagens prediletos. Começava aí a onda dos *cosplays*.

1.1 Mangá: traços simples, significações complexas

A palavra mangá se refere exclusivamente às histórias em quadrinhos japonesas, ou seja, toda história em quadrinho produzida no Japão, assim como o gibi no Brasil, *comics* nos EUA e *mahwas* na Coréia, por exemplo. Entretanto, “os mangás não são quadrinhos, pelo menos como as pessoas conhecem no Ocidente” (GRAVETT 2004, p. 14). A palavra mangá é o resultado da união dos ideogramas *man* (humor, algo não sério) e *gá* (grafismo, desenho), sendo sua tradução literal para o português “caricatura”, “desenho engraçado”. Este termo foi usado pela primeira vez em 1814, pelo ilustrador Katsushita Hokusai⁶, extremamente conhecido no Ocidente por suas gravuras *ukiyo-ê*⁷.

Entre 1814 e 1849, Hokusai produziu um conjunto de obras em 15 volumes retratando cenas do dia-a-dia que o rodeava, deformando o desenho das pessoas que ilustrava de forma a salientar seus traços marcantes. Essas caricaturas de época receberam o nome de *Hokusai mangá* e representam os primeiros passos das charges e das histórias em quadrinhos no Japão. Entretanto, as *Hokusai mangá* não possuíam características fundamentais para que pudessem ser definidas como HQs: não havia onomatopeias nem balões, e não era apresentada nenhuma narrativa sequencial (SATO,

⁶ (1760 – 1849) É considerado por muitos como o maior mestre japonês da gravura (GRAVETT, 2004).

⁷ Conhecido também por estampa japonesa, é um estilo de pintura desenvolvida no Japão ao longo do período Edo (1603 – 1867). Foi uma técnica amplamente difundida através de pinturas executadas com o auxílio de blocos de madeira usados para impressão. Geralmente representava temas teatrais (GRAVETT, 2004).

2007, p. 59). Com a chegada da Era Meiji na segunda metade do século XIX, o Japão saiu de um isolamento cultural de aproximadamente 200 anos, o que propiciou um maior contato com o Ocidente. Nessa época, campanhas com slogans que clamavam por motivação e modernização espalharam-se pelo país. “Um deles estimulava o povo a *Oitsuke! Oikose!* ou *Alcançar! Superar!*” (GRAVETT, 2004, p. 11). Sedentos por inovações, os japoneses procuraram assimilar tecnologias, costumes e ideologias que vinham do estrangeiro. Nessa época destacou-se o trabalho do inglês radicado no Japão Charles Wirgman⁸, que em 1862 criou a revista de humor *Japan Punch*, abrindo através das charges políticas um novo tipo de arte cômica aos japoneses. Além do trabalho de Wirgman, destacou-se também a obra de Rakuten Kitazawa⁹, que criou os primeiros quadrinhos seriados com personagens regulares e batalhou pela adoção da palavra mangá para designar histórias em quadrinhos no Japão.

Com a modernização do país e com o desenvolvimento de uma linguagem de quadrinhos própria aos costumes e à realidade japonesa, o termo mangá se tornou sinônimo de caricaturas e HQs. A ideia de mangá como um estilo de desenhos e narrativa só surgiu no período pós Segunda Guerra Mundial, com o trabalho de Osamu Tezuka¹⁰, também conhecido como “*Deus do mangá*” (McCLOUD, 2006, p. 128).

Osamu Tezuka é considerado o criador do estilo de desenho que retrata as pessoas com olhos grandes e brilhantes. Seu trabalho foi influenciado pela obra de Walt Disney e pelo cinema europeu, já que na década de 40 ele adaptava para a linguagem dos quadrinhos técnicas de cinema como *close-ups*, *long-shots* e *slow-motion*, revolucionando a narrativa quadrinhística e fazendo com que as/os leitoras/es se envolvessem mais com as histórias que inventava. A ele também se atribui a criação do estilo de desenho de personagens esguios e com cabelos espetados e coloridos.

As vicissitudes da guerra e as árduas condições de vida da fase de reconstrução do Japão deram a Tezuka uma visão humanista e universalista, que influenciou constantemente suas criações como *Buddha*, *Jumping* e *Phoenix*. Adaptando seu estilo dos quadrinhos para o desenho animado, Tezuka também foi o pioneiro da animação japonesa — os animes — sendo conhecido no exterior, inclusive no Brasil, por produções como *Kimba*, *o Leão Branco*, *A Princesa e o Cavaleiro* e *Astroboy*. Tezuka, com sua

⁸ (1832 – 1891). Chegou ao Japão em 1861, como desenhista do *Illustrated London News* (GRAVETT, 2004).

⁹ (1876 – 1955). Primeiro cartunista profissional do Japão (GRAVETT, 2004).

¹⁰ (1928 – 1989). Considerado o pai fundador do mangá moderno, por ter promovido muitos desenhistas e animadores, além de ditar os padrões do estilo (GRAVETT, 2004).

notoriedade, conferiu aos mangás e animes o “prestígio e status de arte” (SATO, 2007, p. 125).

Em consequência, entende-se por mangá, as histórias em quadrinhos feitas no estilo e na linguagem desenvolvida pelos japoneses, resultado de um processo histórico e cultural iniciado há quase dois séculos e que hoje movimentam um mercado de muitos trilhões de ienes por ano e influenciam vários outros segmentos, como moda e entretenimento, tanto no Japão como no exterior (SATO 2007, p. 125).

Hoje em dia, os mangás são fonte de inspiração para diversos gêneros midiáticos, tanto para as artes gráficas como para o cinema e animação. Um exemplo disso é a comédia romântica francesa *O fabuloso destino de Amelie Poulain*, “que adaptou a linguagem dos *shojo* para o cinema” (SATO, 2007, p. 66).

A popularização e disseminação dos mangás, atualmente, são visíveis em praticamente todo o mundo, com considerável tradução e publicação nos Estados Unidos, América Latina, Europa e Ásia (SATO, 2007). Com seus heróis de olhos grandes e cabelos espetados, os mangás contribuem para a significação do Japão moderno, “cada vez mais ocidentalizado na forma, mas revelando aspectos tão antigos quanto os das imagens tradicionais” (SATO, 2005, p. 28).

Um atributo peculiar dos mangás é a forma. Seguindo uma evolução própria ao longo da história, seu aspecto atual nada tem em comum com os quadrinhos americanos e brasileiros, mais parecendo grossas listas telefônicas do que revistas.

As revistas de mangá possuem normalmente as mesmas características de formato: 18 por 25 centímetros, de 150 a 600 páginas. São impressas em papel jornal e monocromáticas, variando entre rosa, azul, verde, roxo ou preto. A utilização dessas cores de papel, segundo Luyten (2002), pode parecer, à primeira vista, aleatória, mas possui um significado relacionado com a história que veicula, se levarmos em conta a simbologia das cores dentro da cultura japonesa.

Por exemplo, para os japoneses a combinação de branco com vermelho sugere o conceito de vitalidade e pureza, enquanto o verde, integração com a natureza, é considerado a cor da vida e do espírito. Para leitoras/es japoneses, a presença das cores como pano de fundo da história constitui um indício do discurso ali contido e ajuda a criar a atmosfera ideal.

Cada revista apresenta várias histórias de autoras/es diferentes, em sua maioria com continuidade serializada, convocando a/o leitora/leitor para a compra da próxima edição. Uma vez terminada cada sequência, as histórias são compiladas no formato de

livros de capa mais grossa, papel de qualidade superior e formato menor, os chamados *tanko-hon*¹¹.

Segundo Luyten (2002), esta forma de editoração está relacionada ao hábito de manuseio de revistas no Japão. Por sua enorme quantidade de páginas (em torno de 300), a armazenagem das revistas, lançadas semanalmente, se tornaria um verdadeiro estorvo. Desse modo, as revistas de mangá são um produto descartável e “é comum vê-las largadas nos metrô, trens e ônibus, nas próprias estações depois de lidas. Ou então são vendidas a peso para reciclagem de papel” (p. 44). O admirador de alguma história em particular poderá adquiri-la posteriormente no formato *tanko-hon* quando a série terminar.

Outro fator peculiar dos mangás é sua forma de leitura, da direita para a esquerda, de cima para baixo, sendo este o sentido oriental. No Brasil, este sentido de leitura foi mantido, buscando reproduzir com a maior fidelidade possível o original japonês.

Diferentemente das *comics* americanas, os mangás possuem um estilo de narrativa bastante peculiar, mais lembrando a linguagem visual originada no cinema, como os *story boards*. Além do formato, previamente mencionado, e do sentido de leitura, da direita para a esquerda (mantido em suas versões ao redor do mundo), a dramatização intensa e a representação gráfica dos sons (onomatopeias) como integrante da composição do desenho, este em preto e branco (ou cor chapada) com farto uso de retículas (*screen-tone, bendays*), dão forma e ditam a narrativa.

Atualmente, os mangás representam mais de um terço das vendas (e quase um quarto da receita bruta) de todas as publicações no Japão. Essa mídia apresenta uma forma de distribuição editorial peculiar: os segmentos de mercado são divididos por sexo e faixa etária, desde crianças em fase de alfabetização, até homens e mulheres adultos. Cada segmento possui características próprias, e se denominam: *Kodomo Mangá, Seinen, Josei, Gekigá, Mecha, Hentai, Ecchi, Shonen ai, Shojo ai, Yaoi, Yuri, Yonkoma, Yomikiri*.

O *Kodomo Mangá* é feito para crianças, em geral, com menos de 10 anos, embora possa ser apreciado por pessoas de qualquer idade, muito devido ao seu estilo claro e curto. A arte é simples e as histórias cômicas são recheadas de lições e passatempos dirigidas para crianças. *Kodomo*, em japonês, significa “criança”. Dentro

¹¹ Formato semelhante aos mangás vendidos no Brasil.

deste segmento ainda existem os chamados *shogaku* (*gaku* significa “escola”), que acompanham a criança no período escolar, correspondente ao ensino fundamental no Brasil. Estas revistas, extremamente didáticas, são divididas em volumes conforme a idade e/ou grau escolar. Apesar de suas histórias principais não estarem ligadas diretamente ao conteúdo escolar, o que conforme Luyten (2002) constituem um “chamariz para os minileitores” (p. 50), todos os outros artigos tratam principalmente de assuntos relacionados às disciplinas e à educação, variando entre história, língua vernácula, matemática e até conselhos úteis aos alunos.

O *Seinen* tem como público-alvo homens com idades compreendidas entre os 18 e os 30 anos, muito embora possa também ser direcionado a homens de negócios, com idade em torno dos 40 anos. É, por vezes, confundido com o *shonen*, porém possui características que o distinguem desta classificação, pois contém uma ampla variedade de histórias, com enredos mais adultos, podendo mesmo apresentar conteúdos violentos, sexuais, políticos, entre outros, porém abordados de maneira mais séria e menos fantasiosa. Os assuntos dirigidos aos adultos giram em torno dos problemas familiares, dilemas profissionais e relacionamentos complicados. O *Seinen* possui traços realistas.

O *Josei*, por seu estilo, é direcionado ao público feminino adulto. É o equivalente feminino do *seinen*. As histórias retratam o dia-a-dia das mulheres japonesas e, embora algumas possam ter como pano de fundo escolas e universidades, a maior parte trata de dilemas durante a vida adulta. A arte mantém a beleza e graciosidade que se verifica no *shojo*, mas as personagens deixam de apresentar olhos grandes e exagerados, tendendo a um estilo de desenho mais realista, adequando-se a enredos românticos de cunho adulto. É possível encontrar, dentro do *josei*, uma subdivisão que retrata relacionamentos homossexuais, semelhante, mas não idêntico ao *yaoi*, na medida em que as histórias inseridas no *josei* tendem a ser mais realistas e com conteúdo apresentado de uma forma mais elaborada e complexa.

Estes três segmentos acima citados, conjuntamente com o *shonen* e o *shojo* — os quais receberão uma atenção especial no próximo item do presente texto — são considerados os mais populares, pois têm os maiores números de tiragem e de títulos no mercado.

Além da atenção ao público a que são direcionados, os mangás apresentam outras subdivisões baseadas em temas específicos. Entre eles encontram-se:

- o *Gekigá*, também considerado um quadrinho adulto onde normalmente temas históricos e conspirações compõem o seu universo. Seu nome provém da palavra

japonesa para “imagens dramáticas”. O termo, criado por Yoshihiro Tatsumi¹², deveu-se ao fato de muitos *mangakás* (criadores de mangá) não quererem que os seus trabalhos fossem associados a mangás vulgares ou “imagens irresponsáveis”, como lhes costumavam chamar. Trata-se de um estilo que pode retratar temas reais ou fictícios, de caráter, em geral, violento. Seu tema, por excelência, é constituído por histórias acerca de samurais, podendo também abordar assuntos relativos a sexo, máfia, corrupção, drogas, procura de vingança, guerra, mortes, entre outros. Caracteriza-se pela beleza artística do traço, buscando o maior realismo possível;

- o *Mecha*, palavra que advém do inglês *mechanical* (mecânico), é um gênero que envolve histórias cujo tema está centrado em robôs (mechas) e seus pilotos correspondentes. O público-alvo é variado, podendo abranger desde crianças até jovens e adultos do sexo masculino, sendo comuns enredos com personagens em luta contra o mal, acompanhados de robôs de vários tamanhos e equipados com diferentes armas. É um dos gêneros mais antigos que permanece até os dias de hoje. Os *mecha* mangás foram os primeiros a se popularizar fora do Japão, tornando-se, num primeiro momento, o ícone desta mídia e o elemento de identificação para o resto do mundo;

- o *Hentai* é rótulo para os mangás eróticos, com teor pornográfico e conteúdo sexual explícito, também usado para animações com a mesma temática. O *hentai* permite a existência de elementos sexuais fantasiosos impossíveis de serem representados de outra forma senão desenhados, como relações sexuais física e anatomicamente impossíveis. O *hentai* também retrata em suas páginas tabus e atos sexuais taxados como violentos, pervertidos e bizarros. No Japão, a palavra *hentai* significa “anormalidade”, “perversão sexual” ou “metamorfose”, porque os enredos podem conter cenas que envolvam tentáculos, criaturas, elementos fantasiosos e outros fetiches;

- o *Ecchi*, que designa os mangás com conteúdo erótico leve, isto é, com cenas de índole sexual. Na maior parte dos casos, contém histórias que apresentam momentos humorísticos de caráter sexual ou de nudez, mas não a prática do ato sexual explícito;

- o *Shonen ai* imprime um estilo às histórias que retratam insinuações de relações amorosas entre homens adultos e/ou adolescentes, embora de uma forma menos explícita do que acontece no *yaoi*. Assim sendo, nas obras classificadas como *shonen ai*, não existem cenas de sexo homossexual explícitas;

¹² (1935 –) Criador do *gekigá*. Seu trabalho aborda, principalmente, a condição de vida da classe operária no Japão pós-segunda guerra.

- o *Shojo ai* contém histórias que insinuam relações amorosas entre mulheres. Sem apresentar cenas sexuais explícitas, neste gênero há lugar apenas para a intriga romântica;

- o *Yaoi* foca em relações homossexuais muito apreciadas pelo público feminino, não só no Japão, como no resto do mundo. Além do amor entre dois homens, as histórias podem conter cenas de sexo e/ou outros temas sexualmente explícitos, pelo que não deve ser confundido com o *shonen ai*. Grande parte das histórias espalhadas pelo mundo assume a forma de *doujinshi*¹³, apesar de, no Japão, o número de obras profissionais ser alto. É comum nos *doujinshis*, a apropriação de personagens conhecidas de outros mangás, animes e jogos, envolvidos em histórias eróticas, para satisfazer o desejo das/os leitoras/es. A palavra *yaoi* deriva da abreviatura da máxima japonesa *yama nashi, ochi nashi, imi nashi*, a qual significa “sem clímax, sem propósito, sem sentido”;

- o *Yuri* é um estilo que retrata relações lésbicas e é menos difundido do que o *yaoi*. As histórias podem retratar relações românticas entre mulheres, mas também podem apresentar teor sexual explícito, distinguindo-se, assim, do *shojo ai*. O público a que é destinado pode ser tanto masculino como lésbico. Assim como o *yaoi*, é também frequente encontrar o *yuri* sob a forma de *doujinshi*, com personagens famosos.

Ainda existem subdivisões de acordo com a forma pela qual os mangás são publicados:

- o *Yonkoma* (ou *4-koma*) é um mangá apresentado num formato de quatro vinhetas dispostas em duas colunas, geralmente na vertical, e lidas de cima para baixo, embora também possam ser dispostas na horizontal e lidas da direita para a esquerda. O *yonkoma* aparece em quase todo o tipo de publicações no Japão, incluindo revistas, jornais, etc. As histórias, na sua maior parte, possuem conteúdo humorístico, mas também podem incidir sobre temas considerados sérios. Acaba, normalmente, no final da quarta vinheta, podendo, por vezes, criar uma história com continuação. Assemelha-se às ocidentais “tirinhas”;

- o *Yomikiri* (one shot): *one shot* é termo que designa uma história apresentada na íntegra, sem continuação. São histórias com cerca de 15 a 60 páginas, habitualmente

¹³ São mangás e outros trabalhos feitos e distribuídos por fãs ao invés de profissionais.

feitas para concursos, e que, por vezes, evoluem para séries de mangá. Algumas séries de sucesso começaram assim, como *Naruto*¹⁴, *One Piece*¹⁵, entre outros.

1.2 Campeões de venda: o *shonen* e o *shojo*

No Japão, o mercado editorial é dividido por faixa etária e sexo, desde crianças em fase de alfabetização até mulheres e homens adultos/os. Cada segmento possui características próprias, que variam desde os temas explorados até a maneira como as personagens são construídas e representadas.

Dentre as mais de dez variações de segmentos editoriais, destacam-se o *shonen* e o *shojo*, ambos sendo os carros chefes das publicações de mangá tanto no Japão quanto no resto do mundo.

O *shonen* é o tipo de mangá voltado ao público adolescente masculino. Suas histórias normalmente apresentam um jovem garoto em busca de um sonho que, para alcançá-lo, precisa passar por vários obstáculos até o desafio final. A arte é detalhada e os traços são fortes. Segundo McCloud (2006), “as emoções podem aflorar, como o rosto dos protagonistas constantemente nos lembram, mas o senso de participação é físico, provocado pelo movimento subjetivo e por enquadramentos com pontos de vista vertiginosos” (p. 220).

As/Os leitoras/es¹⁶ do *shonen* encontram-se dentro da ação, sendo que as composições de página e a linguagem corporal não distam muito dos quadrinhos de ação do Ocidente, pois ambos compartilham a meta de gerar empolgação. Entretanto, as/os leitoras/es do *shonen* mangá, com a preocupação de participar, experimentam, segundo as palavras de McCloud (2006) uma “vibração visceral” (p. 221).

A maioria das histórias privilegia a aventura, a violência e o humor, transita entre temas como o samurai invencível, o esportista, o aventureiro, e tem como constante, condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição.

Tratando-se da violência, é difícil chegarmos a uma conclusão, se partirmos dos conceitos morais ocidentais. Em uma análise gráfica dos banhos de sangue

¹⁴ Mangá criado por Masashi Kishimoto e serializado na revista semanal *Shonen Jump* desde 1999, ainda em publicação.

¹⁵ Mangá criado por Eiichiro Oda. Foi lançado de forma seriada em 1997, da revista *Weekly Shonen Jump*, e continua até hoje.

¹⁶ Apesar do *shonen* mangá ser destinado ao público masculino, ele não é exclusivamente lido por homens. Dessa forma, optei por manter a terminação as/os enquanto abordo esse tópico.

espalhados pelas páginas dos mangás, seria necessário considerar o conceito do que os próprios japoneses têm do que é plausível ou não em termos de arte. De acordo com Schodt (1983):

Os jatos estilizados de sangue e os trejeitos da morte, tão comuns nos quadrinhos e nos filmes japoneses de ação, são, hoje, parte de uma estética da violência em arte que existe há centenas de anos. O teatro Kabuki, por exemplo, faz uso extravagante de cenas de batalhas entre guerreiros armados (p. 131).

Os *shonen* mangá também podem apresentar situações maliciosas, erotismo leve e muita nudez, fato que os fariam ser classificados como obras para adultos no Ocidente, embora não sejam taxadas de eróticas ou pornográficas.

Entre os temas alusivos ao sexo, encontram-se a sedução de jovens colegiais trajando uniforme de marinheiro, relacionamentos entre estudantes e mulheres mais velhas, sexo sob coerção – muitas vezes sob o protesto das garotas, mas que acabam cedendo. Nota-se também que as figuras que detêm uma maior autoridade são normalmente representadas como corruptas. Em um país onde o termo *sensei* (mestre) é altamente respeitado, Luyten (2002) sugere que esta seja “uma espécie de vingança consciente ou inconsciente contra a autoridade e a rigidez do sistema escolar” (p. 58).

A arte dos *shonen* é realista e utiliza ao máximo recursos cinematográficos, focalizando detalhadamente cada momento, como cenas em câmera lenta, dotadas de dramaticidade que se espalham por uma infinidade de quadrinhos e páginas.

As primeiras páginas, coloridas, contêm artigos sobre esportes nas mais diversas modalidades, artistas famosos e meio estudantil, focalizando a concorrência entre escolas e universidades. Os anúncios contidos nas revistas incluem novidades a respeito de brinquedos bélicos, robôs, vídeo games, etc.

Em outro extremo, encontra-se o *shojo* mangá, destinado às mulheres. Estritamente falando, o termo refere-se apenas àqueles orientados explicitamente a meninas com idade inferior a dezoito, sendo porém muitas vezes utilizado para referir-se a todas as publicações destinadas ao público feminino em geral.

Segundo as pesquisas de Thorn (2001), estima-se que mais da metade das japonesas com menos de 40 anos e mais de três quartos das adolescentes leem mangás com alguma regularidade. Atualmente existem no Japão mais de 100 revistas cujo segmento editorial destina-se a mulheres de diversas faixas etárias e gostos específicos.

Se o quadrinho ocidental é muito identificado com jovens do sexo masculino, o mesmo não ocorre no Japão. O *shojo* mangá oferece uma diversidade muito maior de

títulos do que os *shonen* mangá. O tema predominante das histórias envolve interações complexas entre as personagens, estando normalmente associado a enredos românticos e melodramáticos, muito comumente envolvendo amores impossíveis (tanto hetero, quanto homossexuais), separações regadas a lágrimas, rivalidade entre amigas, admiração homossexual por outras, tenacidade em competições esportivas ou escolares, ou até mesmo soluções dramáticas envolvendo a morte¹⁷. Segundo Luyten (2002), “as revistas femininas vendem sonho e fantasia em doses homeopáticas semanais e mensais dentro do clima de romantismo que as caracteriza” (p. 51).

Hoje em dia quase todos os artistas que criam *shojo* mangá são mulheres e muitas possuem status de celebridade. Luyten (1985) afirma que “enquanto em outros países as histórias femininas são desenhadas por homens, no Japão é da mulher-desenhista para a mulher-consumidora, geralmente adolescente” (p. 56). Entretanto, esta estimativa nem sempre foi verdade. Até 1964 todos os mangás destinados às meninas eram escritos e desenhados por homens e seu conteúdo baseava-se no que eles pensavam que as garotas jovens queriam ou deveriam ler.

No Ocidente, a imagem da mulher japonesa é associada à submissão e ao sistema patriarcal, devido à celebração das gueixas e cortesãs, tão retratadas em gravuras, livros e em versões masculinas ocidentalizadas como *Madame Butterfly*¹⁸, de Puccini. Porém, anterior à Era Tokugawa¹⁹, mulheres e homens tinham direitos e deveres iguais na sociedade japonesa, ambos podendo assumir a gerência dos negócios da família e exercer autoridade em assuntos relacionados à comunidade. O estigma domesticado da mulher foi incorporado à sociedade nipônica juntamente com a doutrina confucionista, que pregava que “a mulher deveria viver uma vida de total subordinação feminina” (GRAVETT, 2004, p. 78). Entretanto, apesar de o xogunato impor esta filosofia às mulheres de classe mais elevada, a mesma mostrou-se impraticável em relação às mulheres de classes sociais mais baixas.

¹⁷ Luyten (2002) considera perturbadora a tendência que louva a beleza do suicídio. Embora este faça parte da tradição japonesa, a autora salienta o enorme caso de heroínas solitárias, infelizes ou que sofreram agressões, tanto físicas como morais, e que encontram a solução no suicídio, “[...] renascendo depois para uma romântica vida após a morte” (p. 54).

¹⁸ Ópera de Giacomo Puccini, que trata do romance entre um tenente da Marinha com uma gueixa.

¹⁹ (1600–1868).

Foi somente com o final do xogunato e o início da Era Meiji²⁰ que a subordinação das mulheres tornou-se uma realidade coletiva. Em 1930, com a chegada das ideias imperialistas e militaristas, os últimos resquícios de independência feminina foram apagados da sociedade japonesa.

Passada a Segunda Guerra Mundial, em 1947, os Estados Unidos impuseram uma reforma constitucional ao Japão, pela qual era concedido às mulheres o direito de voto e igualdade perante a lei. Mesmo assim, as mulheres continuaram sofrendo processos de domesticação, pois eram desencorajadas a trabalhar, abdicando de uma possível carreira em prol dos filhos e do lar. Essa realidade cotidiana era transposta para os mangás, e, segundo Gravett (2004), “os artistas homens reforçavam essas expectativas limitadas com suas histórias sobre mães sábias e filhas obedientes nos mangás para meninas” (p. 78). Nessa época, os *shojo* refletiam a ideologia patriarcal vigente, de que as meninas, que não eram mais crianças, porém também não eram adultas, deviam se preocupar em tornarem-se mulheres refinadas, aptas ao casamento e à maternidade. Títulos como *Anmitsu Hime* (Princesa Anmitsu) contavam histórias de princesas que moravam em castelos e tinham vidas luxuosas, configurando um mundo de sonhos para as garotas japonesas que neste período sofriam com racionamentos de comida e roupas.

Em 1953, Osamu Tezuka rompeu com o estereótipo da mulher submissa, ao lançar sua primeira série dedicada a garotas, intitulada *Ribon no Kishi* (literalmente “cavaleiro de lacinho”), que anos mais tarde viria a ser conhecida no Ocidente como *A Princesa e o Cavaleiro*. Em sua história, a protagonista, princesa Safiri, que nasceu com duas almas — uma de menino e outra de menina —, se vê obrigada a esconder sua parcela feminina, e conseqüentemente seu amor pelo príncipe encantado, para lutar por seu reino e assumir o trono. Todavia, no final da história, Safiri perde sua alma masculina, tornando-se uma mulher “completa”, podendo assim viver seu amor. A princesa cavaleiro de Tezuka “não era nenhuma rebelde feminista, mas foi um ponto de partida para as garotas mágicas e suas ambiguidades sexuais que se tornariam características do mangá *shojo*” (GRAVETT 2004, p. 81).

Entretanto, o passo fundamental para que o panorama dominado por visões masculinas começasse a mudar ocorreu em 1964, quando uma adolescente de 16 anos chamada Machiko Satonaka, sagrou-se vencedora de um concurso de talentos realizado

²⁰ (1868-1912).

pela revista feminina *Ribon* e publicou uma história sobre vampiros intitulada *Pia no Shôzo* (“Retrato de Pia”), abrindo as portas do mercado editorial para artistas mulheres.

As revistas femininas foram invadidas por *mangakás*²¹ mulheres, algumas oriundas da escola dos *gekigás* e outras, assim como Machiko, descobertas em concursos organizados pelas novas revistas semanais que cada vez mais ganhavam espaço no mercado editorial. Com o poder da ferramenta em mãos, as autoras transformaram simples meninas japonesas em heroínas, criando personagens muito mais complexas e convincentes que suas antecessoras.

Dessa maneira, o gênero *shojo* mangá passou por uma reformulação não só envolvendo suas heroínas, mas também definindo uma nova maneira de conduzir narrativas. A partir desse momento, “[...] essas mulheres levaram o gênero a territórios inexplorados e ajudaram a mudar toda a superfície da página do *shojo*, transformando-a numa tela do coração” (GRAVETT, 2004, p. 83).

De acordo com Eisner (2001), na tradição norte-americana, as posições físicas das personagens em relação umas às outras tende a ser cuidadosamente exibida, mesmo em gêneros sem ação. Porém, o foco do *shojo* não é físico, pois os dilemas emocionais ocorrem internamente. Dessa maneira, quando as emoções afloram no *shojo* – fato frequentemente explorado – a “ação” da cena se dá na montagem de rostos flutuantes e expressivos precipitando-se pela página. Nas palavras de McCloud (2006), “Seja por meio de efeitos expressionistas para sugerir emoção, seja por transformações exageradas de corpos inteiros, a abordagem de *shojo* convida as leitoras a participarem da vida emocional de seus personagens, em vez de meramente observá-los” (p. 220).

Diferente da linearidade gráfica encontrada nos mangás masculinos, a disposição dos quadros do *shojo* não obedecia mais a normas rígidas, sendo eles dispostos ao longo da página da maneira que melhor expressassem o turbilhão de emoções ali contido. Segundo Gravett (2004):

Elas (as autoras) suavizavam as bordas retas que delineavam os quadros, algumas vezes quebrando-as, dissolvendo-as ou removendo-as completamente. Elas sobrepunham ou mesclavam seqüências de quadros em colagens. Um quadro sem borda podia então permear toda a página. [...] Dessa forma, tempo e realidade não estavam mais encaixotados, e as narrativas podiam passear por memórias e sonhos (p. 83).

²¹ Termo utilizado para designar autores de mangá em geral.

As personagens também não estavam mais limitadas pelos requadros, e muitas vezes eram representadas rompendo seus limites, expondo assim seu corpo integralmente, adquirindo uma maior liberdade em relação às expressões corporais e desfilando em detalhes as peças de seu vestuário. Muitas vezes, as personagens passam a ser retratadas envoltas em cenários expressionistas, nos quais objetos abstratos ganham significado e representam uma espécie de fotografia psíquica de sua alma (GRAVETT, 2004, p. 83).

Combinando essas técnicas representativas, as mangakás alcançaram um patamar de ligação emocional entre leitoras/es e personagens até então inimaginável. Toda esta identificação abriu caminho para que as autoras explorassem campos até então polêmicos e questionassem valores sociais, como por exemplo, a normatização do romance heterossexual.

Em 1972, Ryoko Ikeda publicou *Berusaiyu no Bara* (“A Rosa de Versalhes”), explorando a flexibilidade dos limites entre os sexos. No mangá, Ikeda contou a história de duas mulheres durante a Revolução Francesa, contrastando sua vida social, suas paixões e amores. A primeira é uma versão romanceada da rainha Maria Antonieta, casada para atender interesses ainda criança com o príncipe herdeiro do trono francês, mas cujo verdadeiro amor é um conde sueco; a segunda é Oscar, uma mulher criada como homem para atender ao desejo do pai de ter um filho varão, que travestida, ascende ao posto de chefe da guarda real. O conflito, então, se dá em relação à sexualidade de Oscar, que é admirada e desejada tanto por homens quanto por mulheres. Dessa maneira, Ikeda criou uma personagem cuja aparência desejada de seu sexo biológico lhe havia sido negada, mas que encontra sua identidade feminina em seus próprios termos, fugindo de padrões e tornando-se capaz de se relacionar com seu amado em pé de igualdade.

O ato de romper com a normatividade do romance heterossexual possibilitou a criação e difusão de novos gêneros de mangá como o *shojo ai*²² e o *yaoi*²³, muito apreciados hoje em dia por mulheres japonesas.

Atualmente, com o romance como tema principal, as autoras contam histórias que mesclam fantasia, ficção científica, mistério e até terror. As capas dos mangás *shojo* são um incentivo ao consumo, com meninas meigas sorrindo de maneira graciosa,

²² Histórias que retratam relações amorosas entre mulheres, não existindo cenas que retratem sexo explícito entre estas.

²³ Estilo que representa relações homossexuais entre homens, podendo conter cenas de sexo explícito, embora os amores proibidos sejam o enfoque básico.

envoltas por um universo idealizado, composto por tons pastéis. Diferindo do espaço destinado aos quadrinhos em si, as páginas iniciais das revistas são bem coloridas e impressas em papel *couché*, repletas de todo o tipo de propaganda que possa atrair o olhar de seu público-alvo: bijuterias, acessórios, produtos de beleza, roupas, etc.

Após décadas de exclusão, as *mangakás* transformaram o *shojo* mangá numa mídia extraordinariamente expressiva e rentável, criando novos mercados para os quadrinhos para mulheres de todas as faixas etárias.

Um fator que merece especial atenção, quando se fala de mangás, é a construção do herói nas histórias japonesas. Já que o sistema de editoração no Japão é diferentemente direcionado para o público masculino e o feminino, é de se esperar que as personagens em ambos os segmentos apresentem representações diferenciadas.

Diferentemente dos heróis fantásticos, com super poderes, os mangás adotam personagens com características humanas, que demonstram suas emoções com frequência, tendo como princípio básico a perseverança para atingir um objetivo.

Os heróis ocidentais clássicos são reconhecidos à primeira vista: altos, corpos perfeitos, musculosos, fisionomias simpáticas, maxilares quadrados, bem enquadrados no tipo ariano. Um herói é “um homem superior, um rei nascido”²⁴ (CAMPBELL, 1996, p. 159). Em linhas gerais, os heróis do mangás têm pouca semelhança com os heróis ocidentais. Por mais que no moderno quadrinho japonês o aspecto físico das personagens lembre figuras ocidentalizadas, ainda que a construção das histórias parta de arquétipos como a oposição entre o bem e o mal, a visão de mundo e as reações dos heróis são diferentes.

O caráter humano das personagens reforça sua popularidade junto aos fãs de animes e mangás. Esses heróis, em geral, são personagens com defeitos e qualidades como qualquer pessoa, o que possibilita a criação de uma empatia de maneira muito mais simples com as/os leitoras/es.

Por outro lado, se confrontarmos heróis e heroínas do mangás, notaremos, de imediato, diferenças entre ambos. As heroínas dos quadrinhos japoneses chamam muito mais atenção pelo seu aspecto físico: são altas, esguias, os cabelos na maioria das vezes claros e com olhos muito grandes.

Elas existem às centenas nos mangás femininos, e, apesar de muito parecidas entre elas quanto ao aspecto físico, são perfeitamente distintas para as leitoras. O que

²⁴ Tradução livre: [...] *superior man, a born king*.

contribui para lhes dar individualidade é a maneira de caracterizá-las. As roupas, os sapatos, os estilos de penteados são meticulosamente apresentados para compor a personagem. A moda é seguida à risca, conforme as tendências atuais, ou pesquisadas com muito cuidado para ambientar uma história de época.

Mas são os olhos das heroínas a característica que mais se destaca e intriga os ocidentais. De acordo com Luyten (2002), “eles são imensos e estranhamente brilhantes como se do seu interior saíssem faíscas luminosas” (p. 77). Apesar do tamanho avantajado dos olhos, as sobrancelhas são desenhadas com um traço muito fino, quase imperceptível. Estas revelam uma força muito grande na expressão das emoções, uma vez que os olhos já têm por si sós, uma linguagem específica.

A presença desses olhos grandes e estáticos pode despertar diferentes reações. Luyten (2002) afirma que:

A nova geração de desenhistas japoneses vê uma identificação com as figuras ocidentais, sem estarem elas ligadas a uma nacionalidade específica. As próprias gueixas e samurais são vistos assim pelo gosto inconsciente do homem japonês moderno. E, cada vez mais, esses olhos grandes e estáticos fixam, por assim dizer, um mundo irreal que está atrás e além dos próprios leitores de mangá (p. 77).

1.3 Mangá no Brasil

O Brasil é considerado um país pioneiro no que diz respeito à leitura de mangás. Isso se deve ao fato de o gosto por tal leitura ter atravessado o mundo juntamente com imigrantes japoneses que desembarcaram em terras tupiniquins.

Tal apreço, juntamente com a vontade de continuar acompanhando o que acontecia no cotidiano de sua terra natal, proporcionou o surgimento das primeiras importadoras de jornais e revistas japonesas, localizadas, geralmente, no bairro da Liberdade em São Paulo ou no Paraná, as maiores colônias nipônicas. O fenômeno se repetiu com os animes e os filmes japoneses, que eram veiculados em alguns cinemas destas colônias.

A partir dos anos 70, a televisão brasileira abriu suas portas para a entrada de super-heróis japoneses, tais como *Ultraman*, na extinta TV Tupi e, posteriormente, na década de 80, *Jaspion* e *Princesa Safire*, na também extinta TV Manchete, *Candy Candy* na TV Record, entre outros.

Para a comunidade japonesa radicada no Brasil, a leitura de mangás configurava dois pontos fundamentais: em primeiro lugar, funcionava como manutenção da língua, e em segundo, servia para o aprendizado de novos termos, em especial os incorporados da língua inglesa. Os mangás representaram um papel importante na manutenção da língua coloquial viva para os que haviam deixado de viver no Japão. Em entrevista concedida à Mikevis (2008), Luyten afirmou que “ler mangá foi sempre uma forma de preservar a língua japonesa e também de atualização da mesma”.

Partindo da leitura do mangá, muitos descendentes de japoneses começaram a se aventurar pelo campo do desenho – influenciados pelo traço estilizado e fluido do mangá – e estrearam no mercado editorial brasileiro em meados dos anos 1960. Temas envolvendo samurais e ninjas marcam o diferencial da Editora Edrel nessa época.

Na década de 1970, Sonia Bibe Luyten inaugura a pesquisa sobre mangás no Brasil, publicando o artigo intitulado *O fantástico e desconhecido mundo das HQ japonesas*, na revista *Quadreca*²⁵. Nesta época, foi criada a primeira *mangateca* – acervo de mangás – no Museu de Imprensa Júlio de Mesquita Filho, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, considerada uma das primeiras gibitecas do país.

Entretanto a aceitação dos mangás no Brasil ocorreu nos anos 1980, com a criação da ramificação de quadrinhos da Editora Abril, a qual, esporadicamente, publicava histórias deste gênero. Na mesma época, a Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa investiu em exposições para difundir sua cultura, afetando assim a popularização dos mangás.

Em 1984, com a fusão da comissão de quadrinhos da anteriormente citada Sociedade com a Associação dos Amigos do Mangá, nasceu a ABRADEMI – Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações – a primeira associação de mangá do país. Em maio do mesmo ano foi editado o informativo inaugural sobre mangá no Brasil: *Informativo ABRADEMI*; em agosto a revista *Quadrix* ganhou sua publicação pela associação. Em janeiro do ano seguinte foi publicado o primeiro fanzine: *Clube do Mangá* – também publicação da ABRADEMI.

Entretanto, apesar da crescente popularização, o sucesso dos quadrinhos japoneses, segundo Sato (*apud* MIKEVIS, 2008), “não foi maior porque havia um certo

²⁵ Projeto laboratorial da disciplina de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

preconceito com a publicação de mangás, pois estes eram considerados muito violentos e sem apelo para o público brasileiro em geral.”

Porém esses argumentos não impediram a invasão nipônica que o final da década de 1990 presenciou. Primeiro os animes ganharam destaque na programação das emissoras de TV, em seguida as bancas de revistas foram tomadas, pois editoras como a Conrad e a JBC investiram pesado, focando a publicação de mangás para o público brasileiro. Assim, sucessos como *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Samurai X*, *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, entre outros, puderam ser apreciados em sua versão de papel ou animada.

Os limites culturais foram rompidos e o gosto pelo mangá transcendeu as fronteiras étnicas, atingindo os mais diversos públicos, seja na questão leitura, como na questão desenho/criação. Em entrevista concedida à Mikevis (2008), Luyten afirmou que “atualmente há muitas publicações em forma de *fanzines* que estão experimentando a linguagem dos mangás, o que acho algo extraordinário, pois a maioria nem é descendente de japoneses”.

Atualmente, mais de 50 títulos de mangás foram ou estão em publicação em nosso país. Canais especializados em animes estão disponíveis na TV por assinatura, uma franquia nacional de RPG²⁶ optou por ter uma interface inteiramente baseada no traçado japonês, proliferam convenções sobre o tema e atividades — como o *cosplay* — ligados ao mangá. Dessa maneira, o Brasil tem se mostrado um terreno fértil e amigável para os guerreiros inabaláveis e as meninas de olhos gigantes.

²⁶*Roleplaying game*: tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

II - Conferindo corpo à fantasia: a arte do *cosplay*

Contração das palavras advindas do inglês *costume* (fantasia/traje) e *roleplay* (interpretar), *cosplay*²⁷ consiste basicamente em fantasiar-se de acordo com personagens oriundas, de mangás, animes e jogos de videogame e agir como tais. A prática também pode incluir a caracterização de personagens de outras esferas do entretenimento, como filmes, livros, séries de televisão e animações originais de outros países que não o Japão. Há também *cosplayers*²⁸ que se (trans)vestem como figuras históricas, artistas, ícones da música ou criações próprias, porém isto ocorre em menor escala.

Normalmente encontradas em eventos e convenções que englobam o universo mangá/anime, *cosplayers*²⁹ são a materialização das/os fãs na intenção de demonstrar seu apreço às obras da cultura pop. As *cosplayers* não são apenas consumidoras de conteúdo, mas também criadoras de conteúdo que têm um significado especial para elas. Caracterizando-se como uma cultura de mídia participativa, a atividade das *cosplayers* “consume” efetivamente personagens de anime e mangá enquanto as reedita por meio de atos únicos de criação e performance.

Os trajes das *cosplayers* variam desde simples roupas que simbolizam a personagem, como tradicionais uniformes escolares, até transformações radicais que incluem preenchimentos corporais, máscaras, perucas, lentes de contato e até adereços como chifres e asas. Comumente as transformações são tão completas que “o indivíduo torna-se irreconhecível e somente a personagem parece existir³⁰” (COSPLAY...2007, p. 3), ou como diria Carlo McCormick no prefácio que escreveu para a coletânea de fotos de *cosplayers* feita pela fotógrafa Elena Dorfman (2007): “a persona individual torna-se anfitriã de uma ficção que toma precedência sobre todo e qualquer assunto da vida cotidiana”³¹ (p. 6).

No mundo do *cosplay* um requisito fundamental é confeccionar a própria vestimenta³². Conforme Okabe (2012), “fazer uma roupa própria, em vez de comprar ou

²⁷ Esse tipo de fusão de palavras advindas do inglês para formar novos termos é comum no Japão. O ato é conhecido como *Jap-lish* (*Japanese + English*).

²⁸ Também chamados de “*layers*”, são os praticantes do *cosplay* em todas as suas vertentes.

²⁹ Embora existam *cosplayers* tanto do sexo feminino quanto do masculino, no presente trabalho, por focar a atividade a partir do ponto de vista de mulheres, o termo será utilizado no feminino.

³⁰ Tradução livre: [...] *the individual is no longer recognizable and only the character appears to exist.*

³¹ Tradução livre: [...] *the individual persona is host to a fiction that takes precedence over all the mundane matter of quotidian life.*

³² Existem lojas especializadas na fabricação de *cosplays*, entretanto, *cosplays* “prontos” são menosprezados em competições. No Brasil, eles são chamados pejorativamente como “coscomprados”.

encomendar um traje tem alto valor dentro da comunidade *cosplay*”³³ (p. 227). O fato de alugar ou comprar um traje “é visto como trapaça”³⁴ (COSPLAY...2007, p. 3). Dessa forma, a confecção de um *cosplay* envolve um processo demorado – pode levar meses para criar uma única personagem – e dispendioso, pois os materiais, em geral, são muito caros. Esse tortuoso trabalho artesanal é que faz com que cada *cosplay* seja único.

Outra dificuldade que as *cosplayers* em geral enfrentam é a falta de conforto que alguns trajes ocasionam. Como buscam reproduzir fielmente a personagem escolhida, é comum o uso de saltos altíssimos, roupas feitas com tecidos ou cortes desconfortáveis, armaduras que debilitam movimentos e/ou maquiagens tão complexas que dificultam ou até mesmo impossibilitam alimentação. Esses são sacrifícios rotineiros que as *cosplayers* enfrentam em prol do seu amor incondicional pelas personagens que representam.

Além da caracterização — que engloba todo o processo físico de criação das vestimentas e acessórios — outra característica marcante do *cosplay* é a interpretação. Os adeptos do hobby buscam não só fidelidade em relação à aparência da personagem escolhida, mas também se esforçam em reproduzir traços de sua personalidade, entre elas postura, falas e poses típicas.

Cosplayers também desvalorizam determinadas abordagens, tais como “trajes destinados a atrair a atenção para a *cosplayer* em vez de ser focado na fidelidade à personagem”³⁵ (OKABE, 2012, p. 227). Em geral, não toleram descaracterizações da personagem em relação à obra original, como, por exemplo, trocar cores de uma vestimenta ou ousar fazer uma versão mais sensual dela³⁶.

É prática comum entre as *cosplayers* estudar suas personagens, da mesma maneira que atrizes fazem quando são escaladas para viver um determinado papel. Tentam desmembrar as vozes contidas em cada personagem e vem a imprimir novas significações no texto, onde se criam e se recriam elos entre ficção e realidade.

Para as *cosplayers*, é mais importante ser valorizada por outros praticantes da atividade (em especial os mais experientes) que entendem a cultura *cosplay*, do que por

³³ Tradução livre: [...] *making one's own outfit instead of buying or commissioning a costume has high value within the cosplay community.*

³⁴ Tradução livre: [...] *is seen as cheating.*

³⁵ Tradução livre: [...] *costumes designed to attract attention to the cosplayer rather than being focused on fidelity to the fantasy character.*

³⁶ Em 2012, a modelo chinesa Li Ling foi expulsa do evento China Joy, em Shangay, destinado ao público apreciador de mangás e animes, por estar vestindo um *cosplay* que abusava de decote e com a saia curta demais em relação à personagem original. O caso foi noticiado em vários sites e blogs ao redor do mundo.

algum parâmetro externo. Para um *cosplay* ser considerado impecável perante os praticantes e admiradores da atividade, ele deve assemelhar-se com a personagem tanto fisicamente quanto no que se refere à interpretação. Seja em uma apresentação em palco, seja posando para fotógrafos, o que deve transparecer é a visão do herói ou da heroína ali representado/a. Isso ocorre porque “quando *cosplayers* vestem seus trajes, eles não assumem simplesmente um visual novo, eles se apropriam da personalidade da personagem”³⁷ (Cosplay Girls 2007, p. 4). Isso torna a prática do *cosplay* diferente de outros tipos de atividades envolvendo caracterização, como as festas de *Halloween* ou o carnaval, onde os participantes, em geral, simplesmente vestem a fantasia.

O *cosplay* apresenta claramente elementos de escapismo, ao passo que proporciona a oportunidade não só de fantasiar-se, mas também de experienciar a persona que a roupa agrega.

Numa sociedade onde todos possuem um lugar e um papel social específicos, o *cosplay* proporciona a oportunidade perfeita para quebrar a rotina. Uma pacata secretária pode se tornar uma princesa glamorosa. Um estudante colegial pode se transformar em um renomado ninja³⁸ (CosplayGirls 2007, p. 5).

Cosplayers não tendem a interpretar a mesma personagem por períodos prolongados. Portanto, existem trajes que são utilizados apenas uma vez, em um evento específico.

O *cosplay* tem tempo e local definidos para acontecer. Com exceção de ensaios fotográficos externos³⁹, *cosplayers* podem ser vistas em ação em convenções ou locais⁴⁰ específicos destinadas aos apreciadores de cultura pop japonesa e do universo dos mangás, animes, quadrinhos e/ou games. Eventos de *cosplay* são um “local importante para a troca de informações e propiciam a oportunidade de aprender uns com os outros

³⁷ Tradução livre: [...] *when cosplayers put on their costumes, they don't simply take on a different look, they take on the personality of the character.*

³⁸ Tradução livre: *In a society in which everyone has their place and a specific role to play, cosplay provides the perfect opportunity to break from the mold. A quiet office worker can become a tightly enrobed princess. A high school student can be a world-renowned ninja.*

³⁹ É comum *cosplayers* de destaque serem convidadas ou agendarem ensaios fotográficos em locais externos aos eventos de anime e mangá. Normalmente esses ensaios são feitos por fotógrafos que apreciam os trabalhos das *cosplayers*.

⁴⁰ No Japão, existem cafés destinados para *cosplayers*, os chamados “Maid Cafes” onde garotas usando *cosplays* ou trajando vestidos de *maid* — roupas de empregada ao estilo vitoriano, com aventais e babados, emulando bonecas de porcelana — atendem clientes como se fossem personagens saídas de um mangá shojo.

sobre confecção de trajes, bem como para avaliar o trabalho dos outros”⁴¹ (OKABE, 2012, p. 227).

Com o passar do tempo tais convenções se popularizaram, conferindo destaque ao *cosplay* no cenário mundial. Atualmente elas acontecem em locais grandes como dependências de colégios/faculdades, resorts ou centros de eventos. Nessas convenções, além das *cosplayers* que transitam entre o público, ocorrem apresentações teatrais, competições e desfiles, além de concertos de bandas de *j-music*⁴², exposições e todo o tipo de atividade que remeta à cultura dos mangás e animes.

Além de convenções, *cosplayers* também usam uma variedade de meios para se comunicar e se organizar. Informações sobre os eventos são transmitidos através de sites e folhetos. A maioria das *cosplayers* envia fotos de si mesmas para sites da internet para exibição e apreciação pública. Algumas delas têm seus próprios sites, outras configuram contas de usuário em sites de comunidades *cosplay*, tais como *Cure*⁴³ e *Cosplay.com*⁴⁴, e exibem suas fotos lá.

A prática cultural do *cosplay* tem significado apenas dentro da própria comunidade, e a comunidade só existe devido à participação dos membros ativos nestas práticas compartilhadas. Tal comunidade é construída e mantida desde suas bases por seus membros. No Japão existem muitas regras que as *cosplayers* devem atender: não usar seus trajes na rua, agir de maneira educada, etc. Segundo Okabe (2012), *cosplayers* também criam a sua cultura através da participação em práticas que variam desde a confecção de trajes até atividades que constroem os conhecimentos, valores e a ordem da comunidade (p. 236-237). Em suma, as/os fãs de *cosplay* são moldadas/os por suas práticas culturais, e sua comunidade é um espaço em que a harmonia e a discórdia coexistem por meio de negociações em curso.

A aprendizagem na comunidade *cosplay* é recíproca. Ela não envolve guias ou ensinamentos do tipo professora/aluna. A comunidade “não tem hierarquias institucionalizadas, nem avaliações de formulários, testes ou marcadores oficiais da associação”⁴⁵ (OKABE, 2012, p. 242). A troca de experiências, a participação em

⁴¹ Tradução livre: [...] *cosplay events are a valuable venue for exchanging information and learning from each other about costume making, as well as for evaluating each other's work.*

⁴² Músicas de animes ou de artistas japoneses (*j-rock, j-pop*).

⁴³ <http://curecos.com>

⁴⁴ <http://www.cosplay.com>

⁴⁵ Tradução livre: *It has no institutionalized hierarchies, no form assessments, and no applications or official markers of membership.*

eventos e o contato com outros membros são os elementos que identificam a mínima noção de status que a comunidade possui.

A prática do *cosplay* está intimamente relacionada à história dos encontros e convenções de fãs de ficção científica nos Estados Unidos. Na primeira, *World Science Fiction Convention (Worldcon)*, em Nova York, no ano de 1939, Forrest J. Ackerman, um rapaz de 22 anos, e sua amiga Myrtle R. Jones compareceram ao evento usando fantasias relacionadas ao tema do evento. Ele vestia um rústico traje de piloto espacial, denominado *futurecostume*, enquanto ela usava um vestido inspirado no filme *Things to Come*⁴⁶, um clássico de 1936. As fantasias da dupla atingiram tal grau de sucesso que no ano seguinte dezenas de fãs compareceram à convenção trajando roupas inspiradas em clássicos da ficção científica⁴⁷. Para muitos praticantes da atividade, Forrest J. Ackerman é considerado o pioneiro do *cosplay*.

Com o passar dos anos, a prática se popularizou, proporcionando o surgimento dos ditos *masquerades*, concursos que avaliavam não só o traje, mas também permitiam apresentações criativas que proporcionavam um bom entretenimento ao público presente. Nesta época, o hobby era conhecido como *fan costuming* e era praticado exclusivamente nos redutos dos adoradores de ficção científica, nos Estados Unidos da América.

Em 1984, Nobuyuki Takahashi, membro de um estúdio japonês chamado *Studio Hard*, após visitar a *Worldcon* deste mesmo ano, realizada em Los Angeles, ficou tão impressionado com o *masquerade* que começou a disseminar a ideia da prática em seu país. Publicando artigos e reportagens com grande frequência em revistas japonesas de ficção científica, Nobuyuki acabou cunhando e difundindo um novo termo para o que havia presenciado: surge então o termo *cosplay*.

Nos anos seguintes, a prática deixou de ser exclusividade dos fãs de ficção científica, espalhando-se para outras esferas e gêneros do entretenimento. Assim, destacou-se fenomenalmente a prática do *cosplay* de personagens de mangás e animes. O sucesso foi tanto que, em 1994, ocasionou o surgimento de lojas, publicações e profissionais especializados na arte do *cosplay*.

⁴⁶ Conhecido no Brasil pelo título “Daqui a Cem Anos”, é um filme inglês de ficção científica de 1936. Dirigido por William Cameron Menzies e roteirizado por Herbert George Wells e Lajos Biro. *Things to Come* é considerado pela crítica como a primeira superprodução do gênero, contando com cenários exuberantes, efeitos especiais e figurino elaborado.

⁴⁷ Tais como: *Flash Gordon* (1936), *The Phantom Empire* (1935) e *The Lost City* (1935).

Nos anos 1990, com a popularização dos mangás pelo mundo, a prática do *cosplay* foi revitalizada nos Estados Unidos, porém em uma escala muito maior. Centenas de convenções de mangá surgiram por todo o país proliferando o hobby e disseminando o novo termo – o que levou, erroneamente, a se acreditar que o *cosplay* houvesse sido inventado no Japão. Por isso, é bastante comum nos Estados Unidos o termo *cosplay* ser empregado para se referir exclusivamente às caracterizações de mangás, animes ou jogos japoneses, enquanto o termo *costuming* continua sendo usado em relação às fantasias de ficção científica ou de obras ocidentais.

Em 2007, o site de relacionamentos japonês *Cure*, dedicado exclusivamente à *cosplayers* bateu a marca de 200.000 membros, sendo que destes cerca de 90% são compostos por mulheres entre 15 e 25 anos (GALBRAITH, 2009, p. 52). Segundo uma pesquisa *online* realizada pela firma “iSHARE” no mesmo ano, 46,8% das mulheres japonesas entre 20 e 40 anos responderam que gostariam de fazer *cosplay*, sendo que destas, 18,9% afirmaram já ter feito pelo menos um (Idem, 2009, p. 52). Fora do Japão, o site *cosplay.com*, o maior de língua inglesa, fundado em 2002, conta atualmente com mais de 300.000 membros⁴⁸. No Brasil, o site *CosplayBr* soma atualmente mais de 3.500 usuários registrados⁴⁹.

Os eventos direcionados ao público *cosplayer* também vêm crescendo e agregando cada vez mais participantes. Atualmente a maior convenção do gênero é a chamada COMIKET no Japão, a qual registrou 14.000 *cosplayers* em apenas um dia na edição de 2008 (GALBRAITH, 2009, p. 52).

Além de empresas direcionadas para o *cosplay* como a japonesa *Cospa*, que confecciona roupas e adereços e fundou o primeiro *Maid Café*, a popularização do *cosplay* levou à criação, em 2007, de cursos especializados na área na *Vantan*, a maior e mais renomada escola de moda do Japão. Apesar de ser um produto de origem americana, o *cosplay* “ainda é muito associado com o Japão, onde a subcultura é maior, mais visível, e menos estigmatizada⁵⁰” (DORFMAN; McCORMICK, 2007, p. 6)

Existem diferenças na forma como o *cosplay* é praticado no Japão e em outros países, embora, de modo geral, a prática envolva caracterizar-se da maneira mais fiel possível, buscando reproduzir uma versão de carne e osso de personagens já existentes, sejam elas oriundas dos mangás ou qualquer outra mídia. Muitas *cosplayers* japonesas

⁴⁸ Fonte: <http://www.cosplay.com>

⁴⁹ Fonte: <http://www.cosplaybr.com.br>

⁵⁰ Tradução livre: *It is still most closely associated with Japan, which has the largest, most visible, and least stigmatized cosplay subculture.*

deixam de confeccionar seus próprios trajes, devido à grande indústria voltada para a atividade, contando com lojas especializadas na manufatura desse tipo de roupa. *Cosplayers* japonesas também não enfatizam a confecção de fantasias originais ou versões alternativas das personagens já existentes. No resto do mundo, porém, ainda é seguido o modelo criado na *Worldcon*, onde a *cosplayer* confecciona seu própria vestimenta e fantasias originais são bem-vindas e incentivadas.

O *cosplay* chegou ao Brasil por volta de 1996, juntamente com a primeira convenção de mangás do país, a *Mangacon*, realizada na cidade de São Paulo pela ABRADEMI⁵¹. Nesta época, um redescobrimto dos animes estava em andamento na televisão brasileira. A partir deste evento, não demorou muito para que as convenções do gênero se espalhassem pelo país, levando consigo a prática do *cosplay*. Atualmente, todas as regiões brasileiras contam com tais convenções, somando mais de 300⁵² eventos anualmente no país, e possuem competições e atividades específicas para as *cosplayers*.

O Brasil conta com o maior evento de anime realizado na América Latina, o *Anime Friends*, que ocorre na cidade de São Paulo todos os anos. Segundo a organização do evento, em 2011 a convenção de seis dias contou com mais de 120.000 pagantes, dentre os quais se estima que pelo menos 30% fosse composto por *cosplayers*.

Além dos números, o Brasil também é reconhecido pela qualidade de seus *cosplays*, sendo o único país tricampeão no maior concurso mundial da área, o *World Cosplay Summit* (WCS). O campeonato, fundado em 2003, acontece anualmente e conta com seletivas em 17 países⁵³. A final, em que são apresentadas as melhores performances de cada dupla selecionada, acontece tradicionalmente na cidade de Nagoya, Japão, e é considerada por muitos como o maior espetáculo destinado aos amantes do *cosplay*.

2.1 Inversão de papéis: o *crossplay*

O *cosplay* é uma atividade ampla que apresenta ramificações. A mais importante é o chamado *crossplay*⁵⁴, em que homens e mulheres travestem-se de personagens do sexo oposto e brincam com interpretações e representações de gênero. O *crossplay* no

⁵¹ Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações.

⁵² Fonte: www.cosplaybr.com.br

⁵³ Alemanha, França, Itália, Japão, Estados Unidos, China, Espanha, Brasil, Cingapura, Tailândia, Dinamarca, Coreia do Sul, México, Austrália, Finlândia, Malásia e Países Baixos.

⁵⁴ Brincadeira com o termo original, onde a palavra *costume* é substituída pelo verbo *to cross* (no sentido de atravessar, cruzar).

viés da performance de gênero, em que pessoas travestidas brincam ou parodiam percepções, questões e papéis tradicionais, busca romper limitações sexo/gênero. Segundo Dorfman; McCormick (2007),

[...] a iconografia do *cosplay* torna-se uma metáfora mais aberta para a condição de escapismo, em que a fuga da realidade é irresistivelmente atraída para zonas arquetípicas localizáveis por um puxão gravitacional invisível. Meninos vão querer se vestir como meninas, meninas vão aproveitar a chance de encarnar um super-herói inteligente, e todos, em algum momento de seu desenvolvimento têm de começar a envolver as zonas ambíguas da identidade sexual e androginia se esperam obter qualquer tração nessa vertente épica de autorrealização⁵⁵ (p. 8).

Diferente da figuração grotesca das *drag queens*, por exemplo, que exageram na representação do sexo oposto, as/os *crossplayers* buscam um equilíbrio da forma, escondendo sua natureza biológica atrás da personagem com o propósito de confundir a visão do outro.

A questão central da prática do *crossplay* é tentar se passar por outro sexo. Para tanto os praticantes usam de artifícios para disfarçar sua natureza, moldando seu corpo com faixas e enchimentos, ajustando os seus rostos com maquiagem e suas vozes com técnicas elaboradas.

A grande maioria dos praticantes do *crossplay* é composta por mulheres que se travestem como homens, gerando o chamado *crossplay FtM* — *female to male*. (PALMER, 2007). Algumas alegam fazer *crossplay* pelo mesmo motivo que fariam um *cosplay*: porque gostam da personagem ou de sua roupa; outras, no entanto, afirmam que preferem fazer *crossplay* por considerar as personagens masculinas mais interessantes, completas e bem desenvolvidas em relação às femininas.

Nos mangás existe uma classificação de personagem denominada *bishonen*⁵⁶, ou seja, homens jovens que possuem características físicas e feições delicadas e geralmente ostentam longos cabelos e olhos cintilantes, sendo, normalmente, considerados como os mais belos da história.

⁵⁵ Tradução livre: [...] *the iconography of cosplaying becomes a more opened metaphor for the condition of escapism, where the flight from reality is irresistibly drawn to locatable archetypal zones by an invisible gravitational pull. Boys will want to dress like girls, girls will enjoy the chance to embody a brainy superhero, and everyone at some slippery point in their development has to start engaging the ambiguous zones of androgyny and sexual identity if they hope to get any traction on that epic slope of self-realism.*

⁵⁶ Termo japonês, traduzido literalmente como “jovem (rapaz) belo”.

Essa arquitetura de personagem apresenta possibilidades “mais fáceis” para as mulheres, em relação às personagens masculinas de origem ocidental, devido ao seu biótipo (BAINBRIDGE; NORRIS, 2009), conforme se verifica na explanação seguinte:

Bishonen são bastante feminizados e eu acho que, de certa forma, é muito mais acessível. [...] é muito mais atraente se vestir como eles do que como personagens masculinos realmente agressivos⁵⁷ (entrevista Harajuku2girls in: BAINBRIDGE; NORRIS, 2009).

Crossplayers que ficam bem vestidas como personagens masculinas são altamente valorizadas pela comunidade. De acordo com Okabe (2012), “essas *cosplayers* não estão tentando replicar a masculinidade em um sentido realista, no entanto. [...] tal transvestismo requer que a *cosplayer* seja bonita/o ao mesmo tempo em que está retratando a personagem masculina em questão”⁵⁸ (p. 238).

Em alguns países, a androginia das *crossplayers FtM* não causam estranheza no público frequentador de eventos e, em alguns casos, dentro da comunidade *cosplayer* são consideradas como verdadeiras celebridades. Segundo Sato (2007) “[...] diferentemente do que ocorre no ocidente, a androginia não choca os japoneses - muito ao contrário, é um padrão de beleza” (p. 51). E, para muitas, o *crossplay* é uma “celebração da beleza, e não do travestismo”⁵⁹ (DORFMAN; McCOMICK, 2007, p. 7). No entanto, em outros, especialmente naqueles em que a prática do *cosplay* não é bem difundida, existe uma espécie de estigma social associada à atividade: *crossplayers FtM* são vistas com suspeita, invejosas do pênis, lésbicas ou até mesmo, transexuais. Entretanto, contrastando tal preconceito, a maioria das *crossplayers* não se consideram homossexuais nem travestis, encarando a atividade como uma performance natural, não diferente de uma atriz que interpreta um papel masculino.

Considerando-se que as jovens acólitas do *cos-crossplay* encontram-se no final da adolescência até o final dos vinte anos, “o processo de ‘tornar-se’ aqui parece uma extensão natural (embora significativamente mais ritualizado) da maneira como

⁵⁷ Tradução livre: [...] *bishōnen* are quite feminized and I think, in a way, it's a lot more approachable [...] it was a lot more attractive to respond to them than to really aggressive male characters.

⁵⁸ Tradução livre: [...] *these cosplayers* are not trying to replicate masculinity in a realistic sense, however. [...] *cross dressing* requires the *cosplayer* to be beautiful while also portraying the male character in question.

⁵⁹ Tradução livre: [...] *celebration of beauty, not of travesty.*

descobrir a própria identidade, através da experiência de personagens diferentes⁶⁰” (DORFMAN; McCORMICK, 2007, p. 7).

2.2 Cruzando a linha: *o crossdress*

Crossdress ou *cross-dressing* é a atividade que consiste em vestir-se e ostentar acessórios social e culturalmente associados ao sexo oposto. O *crossdress*, entretanto, não se limita à vestimenta, havendo na atividade questões performáticas relacionadas aos papéis sociais desempenhados ou que se espera que sejam representados pelos diferentes sexos. Segundo Ramet (1996) o *crossdress*, assim como reversões de gênero, é um fenômeno que existe no mundo inteiro e pode ser encontrado em todos os períodos históricos. Suthrell (2004) acrescenta que a definição “também deve implicar a existência de um movimento migratório, um lugar de onde vir e um lugar para onde ir, o qual se encontra entre os mundos da polaridade de gênero, caso contrário, a pessoa estaria simplesmente se vestindo”⁶¹ (p. 17).

De uma maneira geral, cada sociedade no decorrer da história demarca distinções quanto à vestimenta e comportamento de mulheres e homens. Certas peças do vestuário, assim como certas atitudes e posicionamentos são culturalmente relacionados a um determinado sexo, sendo seu uso pelo sexo oposto considerado indevido pela heteronormatividade universal, a ideia de uma coerência heterossexual vigente, em que mulheres e homens devem seguir à risca papéis de gênero previamente estabelecidos por seu sexo. Essa matriz heterossexual compõe “a grade de inteligibilidade cultural por meio da qual os corpos, gêneros e desejos são naturalizados⁶²” (BUTLER, 1990, p. 216).

As razões pelas quais o *crossdress* é praticado variam. Pretextos profissionais, performances artísticas, fetiches sexuais, disfarces, busca de poder, quebra de regras ou a simples experimentação de uma faceta do sexo oposto compõem a gama heterogênea de motivos que levam os indivíduos à prática da atividade.

⁶⁰ Tradução livre: [...] *the process of "becoming" here seems a natural extension (albeit significantly more ritualized) of the way we find out who we are by the donning different personae.*

⁶¹ Tradução livre: [...] *must also imply that there must be some movement across, a place of coming and a place of going to which is between the worlds of gender polarity, otherwise a person would simply be getting dressed.*

⁶² Tradução livre: [...] *the grid of cultural intelligibility through which bodies, genders, and desires are naturalized.*

Por muito tempo, o *crossdress* foi encarado como um distúrbio comportamental transgênero. Contudo, a prática do *crossdress* não necessariamente acusa uma identidade transgênera, uma vez que o praticante não se vê como pertencente ao sexo oposto. Dessa forma, transgêneros são indivíduos que buscam burlar, negar ou borrar a fronteira da expressão de gênero que lhes foram atribuídos ao nascer. Seja de uma forma mais radical, como transexuais ou de um modo mais leve como os *crossdressers*. De acordo com Feinberg (1966):

Atualmente, a palavra transgênero tem pelo menos dois significados coloquiais. Ela tem sido usada como um termo guarda-chuva para incluir todos os que desafiam os limites do sexo e gênero. Ele também é usado para fazer uma distinção entre aqueles que mudaram o sexo marcado em seus nascimentos, e aqueles cuja expressão de gênero é considerado inapropriada para o seu sexo⁶³ (p. X).

A prática do *crossdress* não está relacionada diretamente com a orientação sexual do *crossdresser*, não importando sua preferência. O *crossdress*, geralmente, limita-se à esfera da performance, não sendo fator de influência direta na sexualidade. Em grande parte dos casos, mulheres e homens *crossdressers* não modificam seu corpo através de intervenções cirúrgicas ou hormonais, buscando sua transformação apenas através do vestuário e truques de maquiagem. Garber (1997) teoriza que:

Se o *crossdress* oferece uma crítica das distinções binárias de sexo e gênero, isso não acontece simplesmente porque faz tais distinções reversíveis, mas porque desnaturaliza, desestabiliza e defamiliariza os ‘signos’ de sexo e gênero⁶⁴ (p. 454).

Dentre as práticas do *crossdress* existem algumas categorias⁶⁵ que podem ser identificadas, de acordo com a intenção e a intensidade/aprofundamento da vivência *crossdresser*. Essas categorias, tais como *drag queens*, *drag kings*, transformistas,

⁶³ Tradução livre: *Today the word transgender has at least two colloquial meanings. It has been used as an umbrella term to include everyone who challenges the boundaries of sex and gender. It is also used to draw a distinction between those who reassign the sex they were labeled at birth, and those of us whose gender expression is considered inappropriate for our sex.*

⁶⁴ Tradução livre: *If transvestism offers a critique of binary sex and gender distinctions, it is not because it simply makes such distinctions reversible but because it denaturalizes, destabilizes, and defamiliarizes sex and gender ‘signs’.*

⁶⁵ Tais categorias não possuem uma definição científica universal, porém são amplamente divulgadas em sites relacionados à cultura GLBTS e/ou a questões psicológicas.

travestis, eonistas e o próprio *crossplay*⁶⁶, ajudam na compreensão da atividade e elucidação da relação entre o indivíduo e a prática.

As *drag*⁶⁷ *queens* são artistas performáticos do sexo masculino que, por meio do *crossdress*, interpretam papéis femininos de maneira exagerada e cômica, fazendo uso de roupas que buscam inspiração em fantasias e na alta costura, maquiagens carregadas, perucas e saltos altíssimos. É comum vê-las satirizando e/ou buscando inspiração em artistas de sucesso da cultura pop. Os *drag kings* são seu equivalente para mulheres.

Semelhante às *drag queens/kings*, as/os transformistas são pessoas que praticam o *crossdress* por motivos exclusivamente artísticos e comerciais, porém sem o exagero e glamour do grupo previamente citado. O transformismo, em geral, caracteriza-se como uma performance com local e tempo para acontecer. Tal performance não interfere na vida privada, nem na orientação sexual da/o praticante.

As/Os travestis compõem um grupo de indivíduos para quem a prática de se vestir como uma pessoa do sexo oposto faz parte do cotidiano. Tal prática reflete-se na sua sexualidade. Os travestis extrapolam a esfera da performance, tornando a prática um hábito e sua representação própria. Além das roupas é comum a adoção de corte de cabelo, postura, timbre de voz e até mesmo de um nome que remeta à sua representação de gênero. Diferentemente das categorias previamente citadas, é comum a realização de intervenções cirúrgicas estéticas ou tratamentos hormonais para modificar o corpo e aproximá-lo ao sexo oposto. O termo travesti foi cunhado no início do século XX por Magnus Hirschfeld⁶⁸, em seu estudo *Die Transvestiten*, o qual tratou o *crossdress* como uma variação sexual ou *erotischer Verkleidungstrieb*, nem sempre relacionada à orientação sexual. Já o psicólogo britânico Havelock Ellis⁶⁹ tratou o travestismo como um fenômeno psicosssexual. Ellis sugeriu que travestismo surge de uma extrema admiração pelo sexo oposto.

Já os eonistas são indivíduos que procuram se disfarçar e se fazer passar como pessoas do sexo oposto. De uma maneira geral, o termo costuma ser utilizado para designar homens que se disfarçam como mulheres. O termo deriva do nome do agente

⁶⁶ No presente trabalho, optei por não abordar o transexualismo, por esse se focar em modificações radicais e cirúrgicas do corpo.

⁶⁷ Do original “*dressed as a girl*” (vestido como uma garota). Atualmente o termo *drag* denota qualquer prática de *crossdress* exagerada, seja praticado tanto por homens quanto por mulheres.

⁶⁸ (1868 – 1935) médico e sexólogo alemão, pioneiro na defesa dos direitos dos homossexuais.

⁶⁹ (1859 – 1939) médico, psicólogo, escritor e reformador social britânico que estudou a sexualidade humana.

secreto francês Chevalier d'Eon⁷⁰, o qual assumiu uma identidade feminina por diversos anos de sua vida em prol de seu trabalho. O eonismo não necessariamente possui qualquer conotação de ordem sexual, nem almeja ser uma performance artística, tendo sua prática, inicialmente, atrelada à espionagem. Atualmente exemplos de eonistas são encontrados nos *Maid Cafés* japoneses, onde garotos se disfarçam como mulheres e assumem identidades femininas temporárias (durante o expediente de serviço), ao final do dia de trabalho eles retomam suas roupas e identidades masculinas. (GALBRAITH, 2009).

O *crossplay*, conforme dito anteriormente, consiste em vestir-se como uma personagem fictícia do sexo oposto e interpretá-la em convenções e encontros específicos. As/Os *crossplayers* almejam confundir o olhar dos outros, praticando geralmente o *crossdress* de maneira sutil, sem exageros buscando facetas andrógenas. A prática costuma estar desassociada de qualquer orientação sexual do sujeito na sua vida cotidiana.

No decorrer da história da humanidade, muitas são as mulheres que assumem posturas e identidades masculinas para poderem alcançar objetivos específicos. Em sua maioria, tais objetivos — romântico, patriótico, econômico, criminal — estão estigmatizados como papéis que somente homens são capazes de desempenhar. Motivos tais como manter a virgindade, proteger-se de estupros e fugir da prostituição também eram fatores determinantes que levam mulheres a assumir uma postura *crossdresser*. Em outros casos, o *crossdress* é assumido pela simples necessidade de ser ouvida e ter a opinião respeitada dentro de determinados círculos sociais.

Ao longo dos anos, diversos relatos sobre *crossdress* apontam para mulheres jovens das classes mais baixas da sociedade que encontraram na atividade uma maneira de sobreviver e se afirmar. Em geral, essas mulheres são pessoas que possuem um fundo de desenraizamento causado pela morte de um ou ambos os pais, brigas de família, ou de migração. Há também, ocasiões em que é habitual e, por vezes, até mesmo aceitável para as mulheres que se vistam como um homem por um curto período de tempo. Os principais exemplos são “travestismo durante as festividades de carnaval, durante revoltas, enquanto viajavam ou em fuga, para estimulação erótica ou em orgias⁷¹” (DEKKER; VAN de POL, 1989, p. 6).

⁷⁰ (1728 – 1810) Louis Auguste André Timothée d'Éon de Beaumont.

⁷¹ Tradução livre: *The main examples of this are transvestism during carnival festivities, during riots, while traveling or in flight, for the sake of erotic stimulation or carousing.*

Ao pesquisar sobre o *crossdress* feminino ao longo da história, encontram-se muitos relatos, porém poucas imagens, e quando essas existem são bastante tendenciosas. As imagens de mulheres vestidas como homens não são precisas, parecendo mais alegorias de mulheres fantasiadas como homens. Tais retratos são incapazes de conferir uma impressão de como estas mulheres realmente se pareciam fisicamente. Tais retratos são geralmente ilustrações encontradas em livros ou impressos comerciais, e “as figuras representadas foram feitas para serem reconhecidas como mulheres disfarçadas”⁷² (DEKKER; VAN de POL, 1989, p. 16).

Diversas passagens das mitologias grega, nórdica e hindu apresentam mitos onde deuses ou heróis disfarçaram-se como pessoas do sexo oposto. Em sua maioria, tais mitos referem-se a homens que se trajaram como mulheres, porém o contrário também se verifica. Um exemplo é a passagem da *Odisséia*, onde Atena se faz passar por Mentor, tutor de Telêmaco, para assim aconselhá-lo e instruí-lo. Sob o mesmo disfarce incitou Odisseu contra os pretendentes de Penélope em sua luta final (HOMERO, 2008).

O primeiro relato conhecido referente a uma figura histórica refere-se à Santa Marina⁷³, entidade sagrada do norte do Líbano (HOURANI, 2013). Conta a história, que Marina era filha de um nobre cristão chamado Eugene, cuja esposa havia falecido muito jovem. Com a morte da esposa, o pai de Marina ansiava por encontrar um marido para a filha para poder ir viver no monastério de Qannoubine, localizado no Vale de Qadisha. Quando soube das intenções do pai, Marina questionou sobre a possibilidade de ela acompanhá-lo, entretanto Eugene lhe negou o pedido argumentando que Marina era mulher.

Inconformada com a situação, a jovem optou por cortar seus cabelos e trajar vestes masculinas, para assim se passar por filho homem. A partir desse momento, ela adotou o nome Marino⁷⁴. Pai e filha mudaram-se para o monastério e por 10 anos dividiram o mesmo aposento. Com a morte de Eugene, o único que conhecia a verdadeira identidade da filha, o segredo de Marina tornou-se ainda mais forte. Acredita-se que os outros monges atribuíam sua aparência delicada e voz suave aos longos períodos de reza e à sua vida extremamente regrada (HOURANI, 2013).

⁷² Tradução livre:[...] and the figures depicted were meant to be recognized as women in disguise.

⁷³ Também conhecida como Santa Maria de Alexandria (478 – 518 d.C.) é uma santa venerada pela Igreja Maronita e pela Igreja Ortodoxa Copta.

⁷⁴ Marinus, em algumas versões.

Conta sua história que em certa altura de sua vida, Marina foi acusada injustamente de engravidar uma mulher, porém para não revelar seu segredo, ela apenas pediu perdão pelo suposto ato, sem ao menos negar ou tentar se defender. O fato ocasionou sua expulsão do monastério, fazendo com que ela vivesse por anos como mendigo até ser novamente aceita pelo abade. Quando retornou, Marina foi obrigada a desempenhar as tarefas mais árduas dentro do monastério, ordem que acatou sem questionar. Somente com sua morte, em 508 d.C., a verdade veio à tona. A tradição cristã conta que durante os ritos fúnebres, os monges do monastério foram abençoados por sua aparição e um monge em especial, que era cego de um olho, recobrou a visão após ser tocado pelo espírito de Marina.

Mais conhecida que a vida de Santa Marina é a lenda da chinesa Hua Mulan (DONG, 2010)⁷⁵. Sua história foi narrada no poema “Balada de Mulan”, composto durante a Dinastia Tang⁷⁶, no século VI d.C. A história é a de uma garota chinesa que, disfarçada de homem, alista-se e luta ao lado do exército exclusivamente masculino do imperador. Mulan faz isso para poupar o pai de idade avançada e o irmão que era jovem demais. Durante doze anos ela fica afastada da família e luta em nome do Império, sem ter sua identidade descoberta. Após retornar vitoriosa, Mulan não aceita nenhum tipo de condecoração do Imperador, pedindo apenas para voltar para sua casa. Chegando lá, ela se desfaz de sua armadura e volta a assumir sua postura feminina (DONG, 2010). Em 1998, a Walt Disney Pictures⁷⁷ tomou o poema como base para a animação “Mulan”, popularizando a história.

Outro exemplo famoso que ganhou a mídia através de filmes e séries é a da francesa Joana d’Arc⁷⁸. Também chamada de Donzela de Orleans, lutou pelo exército francês ao lado dos Armagnacs contra os borguinhões, aliados da Inglaterra, na Guerra dos Cem Anos⁷⁹ e é considerada a santa padroeira da França.

Incentivada por vozes de santos e arcanjos que clamava ouvir e vestida como homem, Joana d’Arc liderou exércitos em prol do delfim Carlos VII, libertando cidades do domínio inglês e ganhando enorme popularidade. Em 1430, após cumprir a promessa de levar Carlos VII ao trono, Joana foi capturada, condenada e posteriormente queimada em uma fogueira pelo exército inimigo.

⁷⁵ Não existe consenso sobre a existência histórica de Hua Mulan, isto é, se ela foi uma pessoa real ou apenas uma personagem fictícia.

⁷⁶ 618 – 907 d. C.

⁷⁷ Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0120762/>

⁷⁸ (1412 – 1431)

⁷⁹ Série de conflitos que envolveu esses dois países durante os séculos XIV e XV.

A história reza que Joana apresentou-se usando indumentária masculina desde o momento em que ingressou em sua campanha até sua abjuração. A donzela de Orleans disfarçava-se de escudeiro durante deslocamentos através de territórios inimigos e usava armadura durante batalhas. Historiadores afirmam que isso dissuadia possíveis abusos sexuais enquanto acampava junto às tropas, e impedia molestamentos e estupro durante seu período de cárcere. Além disso, o fato de se travestir contribuiria para que os soldados ficassem menos propensos a pensar em Joana com luxúria. Apesar de seus motivos mais aparentes serem relacionados à castidade, sua indumentária incomodava os católicos mais conservadores, argumento que foi usado contra ela em seu julgamento (DeVRIES, 1999).

Joana d'Arc talvez seja a *crossdresser* mais famosa de todos os tempos; ela teve sua história contada e recontada em diversos filmes, livros, peças de teatro, séries para televisão, jogos de videogame e até em um mangá⁸⁰. Segundo Hotchkiss (1996), “Joana d'Arc desafiou modelos estereotipados, até certo ponto, mas através da inversão de papéis conformou-se à hierarquia sexual, adotando traje masculino e símbolos androcêntricos de heroísmo e força”⁸¹ (p. 68). Feinberg (1996) acrescenta que a morte de Joana d'Arc foi marcada pela “profundidade do ódio de seus inimigos perante sua expressão transgênera”. Tal revolta foi demonstrada na sua execução, quando extinguiram as chamas, a fim de “provar que ela era uma mulher ‘real’”⁸² (p. 36).

A história enumera uma série de outras mulheres que, trajando vestes masculinas, romperam com papéis tradicionais de gênero, tais como Catalina de Erauso⁸³, que lutou pelo exército espanhol no século XVII, Anne Bonny⁸⁴ e Mary Read⁸⁵, piratas inglesas do século XVIII que fizeram fama nos mares do Caribe, Ulrika Stålhammar⁸⁶, a qual serviu o exército sueco durante a Grande Guerra do Norte entre os anos de 1700 e 1721, Hannah Snell⁸⁷, integrante dos *Royal Marines* ingleses durante o período de 1747 a 1750, Maria Quitéria de Jesus⁸⁸, heroína da Guerra da Independência,

⁸⁰ *Drifters* (2009-) de Kouta Hirano.

⁸¹ Tradução livre: *Joana of Arc, defied stereotypical gender models to a certain extent, but in the inversion of roles she conformed to the sexual hierarchy by adopting male dress and androcentric symbols of heroism and strength.*

⁸² Tradução livre: [...] *the depth of her enemies' hatred toward her transgender expression [...] in order to prove she was a 'real' woman.*

⁸³ (1592 – 1650)

⁸⁴ (1700 – ?)

⁸⁵ (1684 – 1721)

⁸⁶ (1688 – 1733)

⁸⁷ (1723 – 1792)

⁸⁸ (1792 – 1853)

chamada de “Joana d’Arc brasileira”, Amandine-Aurore-Lucile Dupin⁸⁹, mais conhecida por seu pseudônimo, George Sand, romancista francesa do século XIX, Dorothy Lawrence⁹⁰, repórter de guerra inglesa que se alistou na Primeira Guerra Mundial, Dorothy Lucille Tipton⁹¹, conhecida como Billy Tipton, famoso saxofonista e pianista de jazz durante o período da Grande Depressão nos Estados Unidos, entre tantas outras.

A prática do *crossdress* feminino decaiu no século XIX devido à documentação, dos exames médicos e do serviço militar obrigatório. Por fim, com a revolução feminista de anos 1960, muito da prática perdeu o sentido, pois, “mulheres que vestiam roupas masculinas não adquiriam um status mais elevado⁹²” (DEKKER; VAN de POL, 1989, p. 103).

De maneira semelhante à história, que nos mostrou diversos exemplos de mulheres que se travestiram de homens, a literatura, o teatro e o cinema apresentam personagens e atrizes que fizeram o mesmo.

A literatura baseada em biografias e histórias reais de *crossdressers* é vasta. Muitos livros contam experiências e motivações de mulheres e homens que em algum momento de sua vida resolveram assumir trajes habituais do sexo oposto e /ou assumir uma identidade contrária ao seu sexo biológico. E assim como personagens históricas, várias e diversificadas personagens fictícias também assumem tal postura. Porém, representadas sob perspectivas divergentes.

Enquanto diversas personagens masculinas usam de tal artifício para se esconder, fugir de seus inimigos, pregar peças ou até mesmo conferir alívio cômico à trama, muitas personagens femininas vestem-se e se passam por homens com o intuito de participar de batalhas, entrar em círculos ou lugares onde a participação de seu sexo biológico não era permitida ou simplesmente para adquirir voz ativa e ter suas palavras valorizadas. Segundo relata Kott (2003):

As meninas se disfarçam de rapazes nos contos, nas lendas e no folclore de todos os povos, nos poemas líricos e épicos, desde Homero até nossos dias. Eles dissimulam seu sexo sob a couraça a fim de combater na guerra, sob o capuz de monge a fim de entrar no convento, vestem roupas de estudante a fim de se inscreverem na universidade. A Idade Média conhece o disfarce heróico e litúrgico. O

⁸⁹ (1804 – 1876)

⁹⁰ (1896 – 1964)

⁹¹ (1914 – 1989)

⁹² Tradução livre: [...] *putting on men's clothes by women no longer raised women upwards to a higher status.*

Renascimento se compraz no disfarce amoroso. Este aparece tanto na comédia italiana quanto nas coletâneas de novela onde Shakespeare ia buscar a trama e os temas de suas comédias. O disfarce tinha sua justificação nos costumes: as moças não podiam viajar sozinhas, não era mesmo aconselhável que andassem sozinhas à noite pelas ruas das cidades italianas. Tinha também sua justificação teatral: ao criar de saída um *quiproquó*, facilitava a intriga, fornecia imediatamente uma situação de farsa (p. 231).

A lista de obras literárias que contém em algum momento a temática da mulher travestida é ampla. Desde tempos ancestrais, a prática do *crossdress* feminino é um dispositivo literário comum e significativo. As heroínas travestidas, geralmente são garotas de classes mais baixas que precisam assumir papéis masculinos para triunfar ou simplesmente sobreviver. No século XVIII o tema foi abordado em muitos romances, sendo grande parte do público leitor formado por mulheres. Dekker e Van de Pol (1989) acreditam que tal fato “pode ser tomado como um indicativo de que a ideia do *crossdress* feminino atraía mulheres de classes média e alta também, embora apenas poucas delas realmente tivessem tomado essa estrada”⁹³ (p. 100).

O tema foi explorado por autores como William Shakespeare em obras tais como: *O mercador de Veneza* (1596-1597), por meio das personagens Jessica, Nerissa e Portia, a primeira para viver uma aventura e fugir com seu amado, inimigo de seu pai e as duas últimas para ajudar um amigo e testar a fidelidade de seus cônjuges, *Como gostais* (1598-1600), em que Rosalinda traveste-se de homem para fugir e viver escondida na Floresta de Ardenas, e *Noite de Reis* (1601), por meio da personagem Viola, que se faz passar por homem para conseguir emprego como eunuco a serviço do Duque Orsino. Da mesma forma, Miguel de Cervantes, em *Dom Quixote de la Mancha* (1605), conta com Dorotea, Cláudia, Jerônima e Ana Félix, consideradas exemplos do cânone da “mulher varonil”⁹⁴ (SCHARDONG, 2000, p. 541), travestidas para enfrentar viagens e aventuras. Há ainda outros escritores que igualmente exploram o tema. Saliento, entre eles, J.R.R. Tolkien em *O Senhor dos Anéis* (1954 -1955), através da figura de Éowyn, que contra a vontade do tio se junta ao exército de cavaleiros sob o falso nome de Dernhelm para combater na batalha dos Campos de Pelennor, João Guimarães Rosa em *Grande Sertão: Veredas* (1956), no qual a personagem Diadorim silencia seu eu feminino e assume a postura de um guerreiro do agreste para se juntar a um bando de jagunços, Terry Pratchett, no romance *Monstrous Regiment* (2003), no

⁹³ Tradução livre: [...] *this can be taken as an indication that the idea of female cross dressing appealed to women of middle and upper classes also, although few of them actually took this road.*

⁹⁴ Personagens femininas cujos valores compreendem animosidade, caráter firme e integridade moral.

qual um regimento inteiro de mulheres se veste como homens para ingressar no exército, entre outros⁹⁵.

Na literatura, estas personagens *crossdressers* são geralmente representadas como jovens bonitos e charmosos, que, mesmo não intencionalmente, despertam a paixão de outras personagens femininas com as quais interagem.

No teatro, performances que envolvem o *crossdress* em diversas partes do mundo, têm suas raízes nos rituais comunais em que a expressão transgênera era considerada sagrada. No Oriente, o drama japonês Noh e o teatro Kabuki, compostos somente por atores transvestidos, têm sua origem no *dengaku*, uma dança folclórica realizada durante o plantio e a colheita do arroz, enquanto a ópera chinesa deriva das canções e danças de antigas festas religiosas. No Ocidente, o teatro grego de Atenas originou-se nos festejos realizados em honra do deus Dionísio, ritos carnavalizados em que o *crossdress* era comum. Nos primórdios do teatro grego, as mulheres eram inexistentes nos palcos, pois todos os papéis femininos eram interpretados por homens vestidos como mulheres. Segundo Dolan (1992), “esta tradição se apresenta ao longo da história do teatro ocidental, desde a fase de Shakespeare até as fases mais populares da Inglaterra e da América”⁹⁶ (p. 5). No final do século XVIII, como se fosse uma forma de compensar os anos em que foram banidas dos palcos, as atrizes tiveram a oportunidade de adentrar as peças de Shakespeare e não se contentaram somente com as personagens femininas, mas começaram também a interpretar papéis masculinos, tais como Ricardo III, Otelo, Shylock, Hamlet, Romeo e Iago (SLIDE, 1987). No início do século XIX, mulheres também ganharam papéis masculinos em óperas, geralmente atuando como garotos adolescentes.

Conjuntamente a essa revolução, o tema da mulher travestida começou a ser explorado em peças teatrais, em especial as que tratavam das eras relacionadas à Revolução Francesa e ao período Napoleônico. Nessas apresentações eram comuns enredos que envolviam personagens femininas que iam para a guerra assumindo identidades masculinas, geralmente para salvar ou auxiliar seus maridos ou amados. Por vezes, esses papéis e expressões “eram concebidas como reprimendas, apresentando

⁹⁵ O presente trabalho não possui o intuito de identificar e examinar todas as obras onde a temática do *crossdress* feminino é abordada. Apresento apenas alguns exemplos, de diferentes épocas, somente como ilustração.

⁹⁶ Tradução livre: *This tradition presents itself throughout Western theatre history, from Shakespeare's stage to the popular stages of England and America.*

uma imagem negativa; em outras, a apresentação era positiva”⁹⁷ (DEKKER; VAN de POL, 1989, p. 101).

Nesse mesmo período popularizaram-se as *extravaganzas*, apresentações teatrais musicais permeadas por elementos do burlesco, da pantomima, da paródia. Nesses espetáculos, era comum a presença de atrizes que interpretavam papéis masculinos. Essas atrizes, denominadas *principal boy*, “tinham de agir como um menino, mas mantinham atributos femininos, e era essa ambiguidade sexual que parecia agradar o público”⁹⁸ (BULLOUGH; BULLOUGH, 1993, p. 227).

As atrizes que desempenhavam esse tipo de papel não precisavam fazer nenhum esforço para esconder seus atributos femininos – volume dos seios, quadril arredondado, voz fina, etc. – e mesmo naquelas que possuíam uma figura mais andrógina eram enfatizados detalhes da feminilidade idealizada, tais como pés e mãos pequenos.

Em 1903, estreou em Londres a peça *Peter Pan*, trazendo a atriz Nina Boucicault como intérprete da personagem título. Seguindo a tradição do *principal boy*, “no teatro britânico *Peter Pan* sempre foi interpretado por uma mulher. Seria nada menos que sacrilégio escalar um homem ou um menino para o papel”⁹⁹ (SLIDE, 1987, p. 57).

Atrizes como a britânica Vesta Tilley e as americanas Bessie Bonehill, Hetty King, Grace Leonard e Kitty Donner foram nomes famosos no início dos anos 1900 até o começo da Primeira Guerra Mundial, quando a interpretação de papéis masculinos por mulheres praticamente foi extinta. Tais atrizes, aclamadas pela crítica e pelo público “ajudaram a reforçar o *crossdress* como uma forma aceitável de entretenimento neste período”¹⁰⁰ (DRORBAUGH, 1993, p. 125).

Em 1910, o *New York Dramatic Mirror*, a mais conceituada revista sobre teatro dos Estados Unidos na época, publicou uma edição especial honorificando as atrizes que interpretavam papéis masculinos (SLIDE, 1987, p. 57). Em 1914, foi fundado no Japão o Teatro Takarazuka, uma companhia que contava com elenco composto exclusivamente por mulheres¹⁰¹. No final dos anos 1960, com a segunda onda feminista atrizes começaram a interpretar um tipo mais direto de representação masculina. Tais

⁹⁷Tradução livre: [...] were intended as admonitions, and then the image depicted was negative; sometimes the presentation was positive.

⁹⁸Tradução livre: [...] had to act boyish but still retain feminine attributes, and it was this sexual ambiguity that seemed most to please the audience.

⁹⁹Tradução livre: [...] in British pantomime, *Peter Pan* has always been played by a woman. It would be nothing short of sacrilege to cast a man or a boy in the role.

¹⁰⁰ Tradução livre: [...] helped to reinforce cross-dress as an acceptable form of entertainment in this period.

¹⁰¹ O Teatro Takarazuka será melhor desenvolvido e explicado no capítulo V.

performances possuíam cunho abertamente político, sendo que em diversas vezes foram usadas para fazer declarações sobre limitações tradicionais de papéis sociais ditos femininos e as possibilidades de novas oportunidades para as mulheres.

No cinema, a extensa lista conta com grandes produções apresentando artistas renomadas no papel de *crossdressers* que buscavam maior liberdade e/ou condições de se expressar ou provar seus méritos, como é o caso de Greta Garbo em *Queen Christina* (1933), Katherine Hepburn em *Sylvia Scarlett* (1935), Whoopi Goldberg em *The Associate* (1996) e Glenn Close em *Albert Nobbs* (2011). Fora do circuito hollywoodiano o tema também é explorado, como no caso da série de televisão sueca *Flickan vid stenbänken* (1989), no qual a personagem Carolin se traveste como rapaz para conseguir emprego e nos filmes *The king of masks* (1996), filme chinês onde uma garota se faz passar por menino para ser adotada e *Osama* (2003), filme afegão que retrata o *crossdress* de uma menina de 12 anos para conseguir emprego durante o regime Talibã, entre outros.

Conforme visto, o *crossdress* feminino apresenta-se na história, na literatura, no teatro e no cinema através de várias significações, embora em sua grande maioria em conformidade com os modelos androcêntricos, assimilando masculinidade. As causas variam da necessidade e urgência de libertação feminina numa sociedade de valores patriarcais, até casos onde a motivação apresenta-se como o único e extremo recurso para que uma mulher possa participar de práticas culturalmente tidas como masculinas: assumir o papel de um guerreiro, de um líder, etc.

A recorrência da figura da mulher travestida nessas artes demonstra a inquietação que o tema desperta. Certamente, essas personagens não constituem uma identidade coletiva, pois possuem particularidades e motivações distintas umas das outras. Apesar de compartilhar as marcas sociais de se constituírem sob a categoria mulher, todas possuem suas motivações particulares — histórico de vida, raça, classe — além do gênero. Porém a mulher *crossdresser*, a garota príncipe, o guerreiro de feições delicadas, constituem facetas dessa identidade fragmentada e líquida que muitas personagens femininas assumem e apresentam em determinado ponto de sua trajetória.

Essas personagens são comumente taxadas de revolucionárias, idealistas, desesperadas ou simplesmente corajosas por enfrentarem e adentrarem as normas do sistema patriarcal. Todavia, o fato é que o *crossdress* feminino no texto literário-teatral-cinematográfico confere às mulheres a possibilidade de esconder sua condição de

gênero e manifestar de maneira absoluta suas capacidades intelectuais, físicas e criativas.

2.3 Princesas-príncipes e outros disfarces de gênero nos mangás

Não diferente da literatura ocidental, os mangás por muitas vezes abordaram o tema do *crossdress*. Em sua maioria, o *crossdress* nos mangás aparece sob a forma do travestismo masculino, e é comumente associado à comédia ou fetichismo. Existem também casos onde o *crossdress* é utilizado como recurso sexual, e em alguns mangás adultos o artifício da troca de corpos entre personagens femininas e masculinas é explorado como elemento narrativo e temático para fantasiar sobre relações sexuais. Em conformidade com o que foi observado na literatura ocidental, nos mangás o *crossdress* feminino também é explorado de uma maneira mais séria, tangenciando questões acerca do espaço da mulher na sociedade e as atitudes adequadas para cada sexo.

Segundo Da Silva (2011), a primeira referência literária japonesa relacionada com inversão de papéis de gênero e *crossdress* encontra-se na obra *Torikaeabaya*, escrita no século XII. Nesse texto, é contada a história de dois irmãos — uma mulher e um homem — que, devido a uma maldição lançada sobre seu pai, manifestam um comportamento de acordo com o que é tradicionalmente esperado para o sexo oposto. Ao final do conto, quando a maldição é desfeita, eles assumem o comportamento que seria o “natural” para seu sexo, sem nenhum trauma. Esse texto serviu como inspiração para dois mangás *shojo* e foi convertido em peça do teatro feminino Takarazuka.

Conforme visto no capítulo I, em 1953, a primeira heroína de uma mangá *shojo*, a Princesa Safire de *A Princesa e o Cavaleiro*, travestia-se e comportava-se como rapaz por questões políticas. Seus passos foram seguidos por Lady Oscar, de *A Rosa de Versalhes* (1972), garota criada como garoto durante o período que compreende as tensões pré Revolução Francesa. Mais adiante, em 1999, surge Akito de *Fruits Basket*¹⁰², garota que, para assumir as responsabilidades como patriarca de sua família, esconde seu sexo biológico e apresenta-se como um rapaz. Outro caso é o de Haruhi da série *Colégio Ouran Host Club*¹⁰³ (2002), a garota que se passa por rapaz para poder trabalhar no *host club* de seu colégio e assim pagar uma dívida.

¹⁰²*Furu-tsubasu Ketto*, no original, mangá de autoria de Natsuki Takaya publicado no Japão entre 1999 e 2006 pela editora Hakusensha. No Brasil, foi publicado pela Editora JBC.

¹⁰³*Ōran Kōkō Hosuto Kurabu* no original, mangá de autoria de Bisco Hatori, publicado no Japão entre 2002 e 2010 pela editora Hakusensha. No Brasil, foi publicado pela editora Panini Comics.

As inspirações para o nascimento e inclusão das personagens *crossdresses* nos mangás são múltiplas, conforme afirmou Ryoko Ikeda (2011) em entrevista explicando as bases para a criação de Oscar:

Existem dois pontos de vista: um europeu, um japonês. Nós, quando falamos de Joana d'Arc, a vemos como uma travesti. Ela é uma mulher que se veste de homem para poder lutar. Mas na Europa, foi queimada. Certamente em parte por causa de seus trajes. Isto é devido à moral e ao cristianismo. No Japão, as trupes de teatro formadas exclusivamente por homens podem interpretar uma variedade de papéis, femininos ou masculinos; o mesmo ocorre com as artistas mulheres. Havia lá mais liberdade. Pensei também em Cristina, Rainha da Suécia. Quando seu pai morreu, e leram seu testamento, viram que ele desejava que sua filha fosse educada como um menino¹⁰⁴ (p. 4).

Por meio desse tipo e personagem, *mangakás* discutem e inserem temas relacionados a problemas de gênero. O foco principal dessas questões gira em torno da universalização e naturalização de comportamentos ditos apropriadamente femininos ou masculinos e na maneira como essas personagens femininas adentram universos masculinos, sem, no entanto, quebrar regras heteronormativas.

O mangá *shojo* possui suas bases sacramentadas sobre o romance e o amor heterossexual. Por essa razão, a sexualidade das personagens *crossdressers* é um tema abordado de forma cuidadosa. Comumente, tais personagens são consideradas atraentes por outras personagens femininas de seus respectivos mangás, porém seus corações pertencem a personagens masculinos. Apesar de suas vestes e comportamentos, em geral, as personagens *crossdressers* possuem orientação heterossexual, o que constitui mais um ponto de conflito em suas histórias: de que forma elas poderão viver um romance pleno se devem ou precisam esconder seu lado feminino?

Aliado aos enredos melodramáticos — culturalmente femininos — a busca pelo par perfeito, pelo príncipe, arrasta essas personagens potencialmente subversivas para situações e desfechos tradicionais. No caso dos quatro exemplos previamente citados, Safire separa o lado masculino de sua alma para viver ao lado de seu príncipe, Akito assume sua faceta feminina e deixa as roupas de homem de lado para poder viver seu

¹⁰⁴ Tradução livre: *Il y a deux perceptions: une européenne, une japonaise. Nous, quand nous parlons de Jeanne d'Arc, nous la voyons travestie. C'est une femme qui s'habille en homme pour pouvoir se battre. Mais en Europe, elle a été brûlée. Sans doute en partie à cause de son accoutrement. C'est dû à la morale et au christianisme. Au Japon, troupes de théâtre masculines peuvent interpréter toute une palette de rôle, féminin ou masculin, de même du côté des troupes féminines. Il y a plus de liberté. J'ai aussi pensé à Cristina, la reine de Suède. Quand son père meurt, on lit dans son testament qu'il faut élever sa fille comme un garçon...*

amor até então impossível e Haruhi, ao pagar sua dívida, surge com um vestido e se vê livre para viver seu romance. Já Oscar, que até o final foi fiel aos seus ideais, acaba morrendo em batalha. A tradição é contemplada com final feliz, enquanto a subversão encontra um desfecho trágico.

III- Construção das bases teóricas

O presente estudo é apresentado sob uma ótica transdisciplinar, em que elementos da linguística verbal e visual, da performance, do teatro e de gênero se mesclam. Nesse capítulo é desenvolvido um estudo acerca destes espaços teóricos que embasam a análise das performances 1 e 2.

3.1 O discurso sob uma perspectiva crítica

A Análise Crítica do Discurso (ACD) relaciona-se com o texto (seja verbal ou visual) inserido em um determinado contexto e as possibilidades de significações que a sua prática social engloba e constrói. A ACD concebe a linguagem tal qual prática social (FAIRCLOUGH; WODAK, 1997) e considera o seu contexto de uso como elemento vital (WODAK, 2000). Ela não constitui um método, mas sim “um domínio de práticas acadêmicas, uma transdisciplina distribuída por todas as ciências humanas e sociais” (VAN DIJK, 2008, p. 11). De acordo com Fairclough (2010) “[...] a análise do discurso preocupa-se com várias ‘modalidades semióticas’ das quais a linguagem é apenas uma (outras são linguagens visuais e ‘corporais’)”¹⁰⁵ (p. 230). A ACD vê o discurso como um momento de prática social, que inclui elementos tais como: atividade e meios de produção, identidades, relações sociais, valores culturais, consciência e semiose. A teoria “[...] não se concentra apenas sobre a semiose¹⁰⁶ como tal, mas sobre as relações entre a semiótica¹⁰⁷ e outros elementos sociais”¹⁰⁸ (p. 231). Todos esses fatores se encontram relacionados dialeticamente, ou seja, não são elementos discretos, embora sejam diferentes.

A ACD analisa e procura explicar as relações dialéticas entre discurso e realidade social, visando esclarecer de que modos processos de relações de poder

¹⁰⁵ Tradução livre: [...] *discourse analysis is concerned with various ‘semiotic modalities’ of which language is only one (others are visual and ‘body language’)*.

¹⁰⁶ Conceituada como “[...] processo de produção e reprodução, recepção e circulação dos significados em todas as suas formas, utilizadas por todos os tipos de agentes da comunicação (HODGE E KRESS, 1988, p. 261), na tradução livre de [...] *process of production and reproduction, reception and circulation of meanings in all its forms, used for all kinds of communication agents*.

¹⁰⁷ O aspecto semiótico é a maneira em que as diferentes variedades discursivas e os diferentes tipos de discurso são colocados conjuntamente. Segundo o autor, “Textos são a dimensão semiótica de eventos discursivos”, cf. FAIRCLOUGH, 2003, p. 232, na tradução livre de [...] *the semiotic dimension of discursival events is texts*.

¹⁰⁸ Tradução livre: [...] *focuses not just upon semiosis as such, but on the relations between semiotic and other social elements*.

desiguais são construídos, reproduzidos e transformados. Ela “[...] estuda principalmente o modo como o abuso de poder, a dominação e a desigualdade são representados, reproduzidos e combatidos por textos orais e escritos no contexto social e político” (VAN DIJK, 2008, p. 113).

Segundo Van Dijk (2012), a análise ‘contextual’ do discurso ultrapassa as análises e entendimentos gramaticais, ‘textuais’ ou interacionais, na medida em que “a análise de propriedades relevantes do contexto leva ao entendimento contextualizado” (p. 18). O contexto abrange “categorias tais como as identidades e os papéis dos participantes, o lugar, o tempo, as instituições, as ações políticas e o conhecimento político, entre outros componentes” (VAN DIJK, 2012, p. 17). Situação, circunstâncias e entorno, portanto, são conceitos relacionados ao contexto. O discurso deve ser estudado em relação ao seu ambiente.

A ACD desempenha um papel investigativo, a partir do qual, segundo Wodak (2004), a teoria é vista como um “campo fundamentalmente interessado em analisar relações estruturais, transparentes ou veladas, de discriminação, poder e controle manifestas na linguagem” (p. 225). A pesquisa desenvolvida pela ACD contribui com a busca de soluções para os “[...] ‘erros’ sociais do cotidiano (em um sentido amplo – injustiça, desigualdade, falta de liberdade, etc), por meio da análise de suas fontes e causas, da resistência a eles e das possibilidades de superá-los”¹⁰⁹ (FAIRCLOUGH, 2010, p. 231).

Caracterizada como heterogênea e transdisciplinar, a ACD se diferencia de outras teorias por tratar o discurso de uma maneira que extrapola a esfera do verbal, pois inclui em seu campo de análise elementos visuais, que possibilitam uma ampliação do universo a ser pesquisado. Para a ACD o termo discurso é visto como um fator da vida social que está “intimamente interligado com outros elementos”¹¹⁰ (FAIRCLOUGH, 2003, p. 3) e não pode ser considerado isoladamente. Ele abrange vários conceitos, incluindo o de construção de significado como um elemento de processo social, o da linguagem associada a um determinado campo social, ou prática, e o de uma forma de interpretar os aspectos do mundo associada a uma perspectiva social particular. Fairclough (2003) conceitua o discurso da seguinte forma:

¹⁰⁹ Tradução livre: [...] *the social ‘wrongs’ of the day (in a broad sense – injustice, inequality, lack of freedom, etc.) by analyzing their sources and causes, resistance to them and possibilities of overcoming them.*

¹¹⁰ Tradução livre: [...] *closely interconnected with other elements.*

Vejo discursos como formas de representar aspectos do mundo — os processos, relações e estruturas do mundo material, o “mundo mental” de pensamentos, sentimentos, crenças e assim por diante, e o mundo social. Aspectos particulares do mundo podem ser representados diferentemente, por isso estamos geralmente na posição de ter que considerar a relação entre diferentes discursos. Diferentes discursos são perspectivas diferentes sobre o mundo, e eles estão associados com as relações diferentes que as pessoas têm para com o mundo, que por sua vez depende de suas posições no mundo, suas identidades sociais e pessoais e as relações sociais que desenvolvem com outras pessoas.[...] As relações entre diferentes discursos são um elemento das relações entre pessoas diferentes — eles podem complementar-se, competir um com o outro, um pode dominar outros, e assim por diante. Discursos constituem parte dos recursos que as pessoas implantam em se relacionar uma com as outras — mantendo-se separadas uma das outras, cooperando, competindo, dominando — e buscando mudar as formas pelas quais elas se relacionam entre si¹¹¹ (p. 124).

A ACD oferece uma perspectiva teórica capaz de produzir consciência crítica e ir além da simples exposição dos fatos e significados, buscando assinalar processos discriminatórios e de dominação, para proporcionar a possibilidade ativa de subvertê-los. A ACD não possui ilusões de neutralidade e “afirma-se abertamente política e, portanto, potencialmente polêmica” (PEDRO, 1998, p. 24). Em geral, o foco dos estudos da ACD mira questões e problemas sociais, muitas vezes relacionados com desigualdade e dominação e a maneira, explícita ou velada como estas se manifestam nas relações sociais e no uso linguístico. Conforme Van Dijk (2008):

[...] eles [os analistas do discurso] não meramente estudam os problemas ou formas sociais de desigualdade porque são coisas ‘interessantes’ para estudar, mas também estudam com o propósito explícito de contribuir para uma mudança social específica em favor dos grupos dominados (p. 16).

Além das questões formais abrangidas pela língua por meio da prática linguística (gramática, metáforas, narrativa, etc.), a análise crítica do discurso exige a

¹¹¹ Tradução livre: *I see discourses as ways of representing aspects of the world – the processes, relations and structures of the material world, the ‘mental world’ of thoughts, feelings, beliefs and so forth, and the social world. Particular aspects of the world may be represented differently, so we are generally in the position of having to consider the relationship between different discourses. Different discourses are different perspectives on the world, and they are associated with the different relations people have to the world, which in turn depends on their positions in the world, their social and personal identities, and the social relationships in which they stand to other people. [...] The relation between different discourses are one element of the relationships of different people – they may complement one another, constitute part of the resources which people deploy in relating to one another – keeping separate from one another, cooperating, competing, dominating – and in seeking to change the ways in which they relate to one another.*

consideração de dois tipos de processos: a prática discursiva, que leva à produção de um determinado texto; e a prática social, que envolve os sujeitos, situando-os sócio e historicamente. Todos esses processos se intercalam e se complementam e um discurso não pode ser totalmente compreendido se qualquer um deles for desconsiderado. Fairclough ilustra tal afirmativa por meio do modelo triangular (figura 1) abaixo representado:

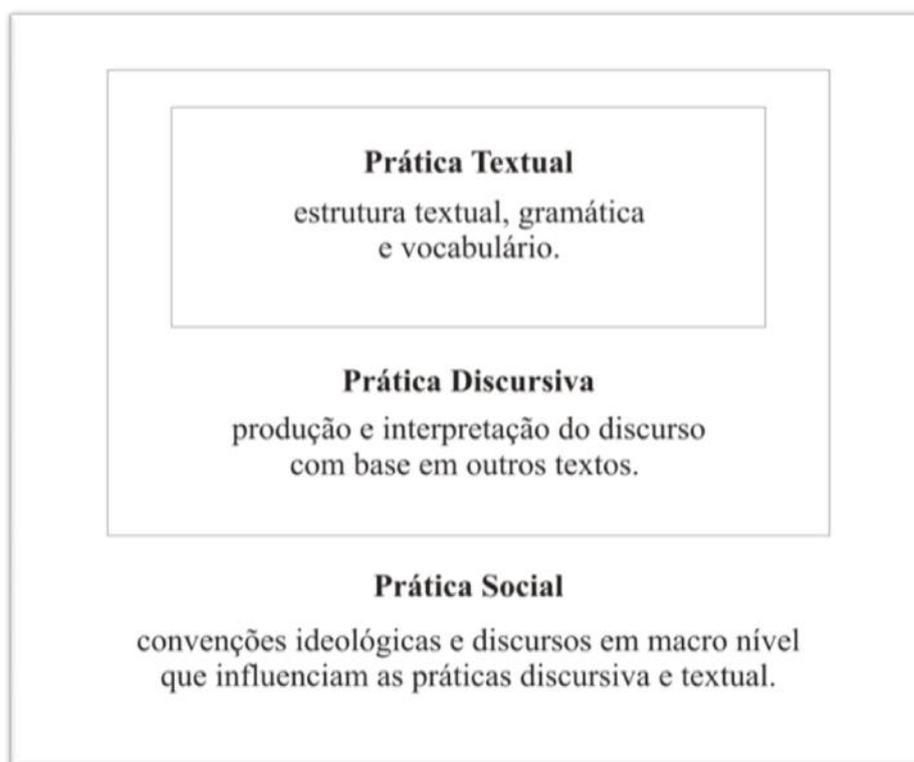


Figura 1 – Modelo tridimensional
Fonte: Fairclough, 2001, p. 101

Os diferentes grupos sociais, regidos por uma ampla gama de relações, usam o discurso de modo particular para representar certos aspectos — psicológicos, físicos, sociais — do mundo.

Discursos diferem na forma como elementos de eventos sociais (processos, pessoas, objetos, significados, locais) são representados, e “estas diferenças podem ser tanto gramaticais, quanto lexicais (vocabulário)” (FAIRCLOUGH, 2003, p. 133). A prática textual engloba questões formais da língua e as maneiras como essas são utilizadas de formas distintas. Características facilmente identificáveis que apontam essas distinções em um discurso tendem a ser aspectos gramaticais e do vocabulário: padrões de coerência e concordância das palavras em um texto, colocações, escolha de

substantivos, verbos, adjetivos, etc. Discursos também são diferenciados por meio do uso de metáforas, paródias, comprometimento e relevância. O juízo de valor agregado a um texto varia de acordo como o qual é transmitido. Todavia, segundo Fairclough (2003) “ao invés de focar atomisticamente nas diferentes formas de expressar os mesmos aspectos do mundo, é mais produtivo se concentrar em como diferentes discursos estruturam o mundo de forma diferente e, portanto, nas relações semânticas entre as palavras”¹¹² (p.129).

Qualquer produção textual é envolvida por uma prática discursiva que engloba os processos de interpretação. Segundo Fairclough “[...] o discurso contribui para a construção de identidades sociais, para a construção de relações sociais entre as pessoas e para a construção de sistemas de conhecimentos e crenças” (2001, p. 91). A prática discursiva pode ser considerada de duas formas opostas: a reprodução de dogmas vigentes na sociedade e a contribuição para transformá-la. Na primeira perspectiva, o discurso é reflexo de uma realidade social enraizada, enquanto na segunda, o discurso é visto como um meio de subverter a estrutura social.

Todo discurso é perpassado por outros discursos que podem estar delimitados de maneira mais ou menos explícita. Essas características são abordadas pelo conceito de intertextualidade – que demonstra como e quais outros textos delineiam a constituição de um determinado texto. A interdiscursividade de um texto é um aspecto da sua intertextualidade, uma questão de verificar em quais gêneros, discursos e estilos ele se apoia e como eles funcionam em determinadas articulações repletos de fragmentos de outros textos. A intertextualidade liga-se ao processo de produção de um texto. Tal conceito pressupõe que discursos absorvem e são construídos com base em textos anteriores, seja assimilando-os, reiterando-os, respondendo-lhes, etc. A intertextualidade é classificada como intertextualidade manifesta – quando o texto apresenta explicitamente outros textos específicos em sua constituição – e intertextualidade constitutiva (interdiscursividade) – quando o texto é constituído de forma heterogênea por meio de elementos da esfera do discurso. A análise discursiva inclui além da análise linguística, quando necessário, a análise visual de imagens – característica que também pode revelar aspectos interdiscursivos.

¹¹² Tradução livre: [...] *rather than focusing atomistically on different ways of wording the same aspects of the world, it is more productive to focus on how different discourse structures the world differently, and therefore on semantic relationships between words.*

Em geral, cada discurso passa por um processo de produção realizado de forma particular em contexto social específico, formatado por estruturas sociais que já estão instaladas e são revestidas política e ideologicamente. A produção, distribuição e consumo textual, elementos da prática discursiva, faz com que haja uma diversificação na natureza dos diferentes tipos de discurso e a ampla gama de variações de fatores sociais neles expressos. Ele constitui um fator capaz de restringir socialmente a produção e a interpretação, seja pelas estruturas sociais estabelecidas, seja pela natureza específica do contexto social no qual o indivíduo está inserido. Fairclough (2001) institui o contexto da situação como um dos aspectos sociocognitivos fundamentais da produção e interpretação.

Unida às práticas textual e discursiva, encontra-se a prática social. Segundo Fairclough (2003) essa dimensão compreende articulações entre “[...] ação e interação, as relações sociais, pessoas (com crenças, atitudes, histórias, etc), o mundo material e o discurso”¹¹³ (p. 25).

Fairclough (2001) divide as categorias da análise do discursos em três grupos: macro (esfera discursiva), micro (esfera textual) e prática social. Cada categoria possui subdivisões, conforme mostrado no quadro abaixo:

Quadro 1 – categorias da ACD

Macro análise da prática discursiva	Micro análise da prática discursiva (Análise dos textos)	Análise da prática social
Interdiscursividade	Controle interacional	Matriz social do discurso
Cadeias intertextuais	Coesão	Ordens de discurso
Coerência	Polidez* ¹¹⁴	Efeitos ideológicos e políticos do discurso
Condições da prática discursiva	<i>Ethos*</i>	
Intertextualidade manifesta	Gramática	
	Transitividade*	
	Tema	
	Modalidade	
	Significado das palavras	
	Criação das palavras	
	Metáfora	

Baseado em FAIRCLOUGH, 2001, p. 282 – 290.

¹¹³ Tradução livre: [...] *action and interaction, social relations, persons (with beliefs, attitudes, histories, etc), the material world and discourse* .

¹¹⁴ As categorias demarcadas com (*) foram selecionadas para integrar a análise presente no capítulo IV, no qual serão desenvolvidas e aprofundadas. As demais categorias podem ser referidas no mesmo capítulo, mas não são consideradas como foco da análise.

O discurso gera representações — atrizes sociais dentro de qualquer prática produzem representações de outras práticas, assim como representações de suas próprias práticas. De acordo com Fairclough (2010) “um estilo é uma maneira particular de ser, ou seja, uma identidade particular; por exemplo, existem formas distintas de gestão ou ‘liderança’ em organizações que podem ser caracterizadas como estilos diferentes”¹¹⁵ (p. 358). O discurso por meio da representação e auto-representação de práticas sociais constitui novos discursos. Discursos também geram modos de ser, constituem identidades, que definem estilos e revelam maneiras de ser e papéis sociais, assumidos ou impostos.

O discurso compreende uma ação social com relações de ideologia e poder. A (re)produção da linguagem como prática social, não só reitera as práticas sociais, mas também transforma essas práticas. Conforme Fairclough (2003) o discurso pode ser pensado como “representante de uma parte específica do mundo, [...] representando-o de uma perspectiva particular”¹¹⁶ (p.129). A primeira concepção trata de identificar as principais partes do mundo e da sociedade que são representadas, as quais constituem os temas¹¹⁷ abordados. A segunda, busca identificar a perspectiva, ângulo ou ponto de vista a partir do qual esses temas são representados.

Devido à sua não neutralidade, em todo discurso existem elementos que são incluídos ou excluídos. A identificação desses processos pode revelar possíveis posições ideológicas no discurso enquanto aos “elementos que estão incluídos são dadas a maior proeminência ou relevância”¹¹⁸ (FAIRCLOUGH 2003, p. 136). A ACD prega que ao invés de analisar um determinado procedimento e buscar “a verdade” sobre a forma como esse evento é representado em textos específicos — o que levanta problemas sobre como se estabelece a verdade independentemente das representações particulares — deve-se analisar em termos de comparação entre diferentes representações dos mesmos eventos ou seus semelhantes.

A abordagem de um discurso não é especificada simplesmente em termos dos conjuntos de discursos, gêneros e estilos que a compõem. Salienta-se que as relações entre eles, a maneira pela qual eles se articulam em conjunto são fundamentais.

¹¹⁵ Tradução livre: *A style is a particular way of being, i.e., a particular identity; for instance, there are distinguishable ways of managing or “leading” in organizations which can be characterized as different styles.*

¹¹⁶ Tradução livre: *[...] representing some particular part of the world, and (b) representing it from a particular perspective.*

¹¹⁷ A ACD compreende o conceito de tema como maneira pela qual determinada configuração discursiva é manifestada em textos.

¹¹⁸ Tradução livre: *[...] the elements that are included are given the greatest prominence or salience.*

Fairclough (2003) argumenta que “textos diferentes dentro da mesma cadeia de eventos ou que estão localizados em relação à mesma (rede de) práticas sociais, e que representam amplamente os mesmos aspectos do mundo, constituem discursos diversos”¹¹⁹ (p.127).

Segundo Wodak (2004), a compreensão dos conceitos de história, ideologia e poder são fundamentais para a aplicação das ferramentas da ACD. Considerando-se que todo discurso é historicamente construído, faz-se necessária a compreensão de suas condições de produção – seu contexto – para que possa haver interpretação. Fairclough (2001) argumenta que “a constituição discursiva da sociedade não emana de um livre jogo de ideias nas cabeças das pessoas, mas de uma prática social que está firmemente enraizada em estruturas sociais materiais, concretas, orientando-se para elas” (p. 93). Assume-se também que todo discurso é ideológico, não neutro. De acordo com Wodak (2004) a ideologia é “vista como um importante aspecto da criação e manutenção de relações desiguais de poder” (p. 235). Uma das preocupações da ACD se dá na busca por “‘desmistificar’ os discursos decifrando as ideologias” (WODAK, 2004, p. 236). Para tanto, a prática discursiva é investida ideologicamente, pois esta incorpora significações que contribuem para manter ou subverter relações de poder. De acordo com Eagleton (1997):

Se toda linguagem articula interesses, então, aparentemente, toda linguagem seria ideológica. Mas, [...] o conceito clássico de ideologia não se limita, de maneira nenhuma, ao ‘discurso interessado’ ou à produção de efeitos persuasivos. Refere-se mais precisamente ao processo pelo qual os interesses de certo tipo são mascarados, racionalizados, naturalizados, universalizados, legitimados em nome de certas formas de poder político, e há muito a perder politicamente quando essas estratégias discursivas vitais são dissolvidas em alguma categoria indiferenciada e amorfa de ‘interesses’ (p. 178).

Fairclough apoia-se no conceito de ideologia assumido por Althusser (1985), para o qual ideologia existe materialmente nas práticas das instituições, interpela os sujeitos e considera os aparelhos ideológicos do estado – instituições – como espaços delimitadores na luta de classe. Todavia, Fairclough (2001) alega distanciar-se de Althusser (1985) no que diz respeito à constituição ideológica dos sujeitos, pois considera os sujeitos como não passivos:

¹¹⁹ Tradução livre: *Different texts within the same chain of events or which are located in relation to the same (network of) social practices, and which represent broadly the same aspects of the world, differ in the discourses upon which they draw.*

Os sujeitos são posicionados ideologicamente, mas são também capazes de agir criativamente no sentido de realizar suas próprias conexões entre diversas práticas ideológicas a que são expostos e de reestruturar as práticas e as estruturas posicionadoras. O equilíbrio entre o sujeito 'efeito' ideológico e sujeito agente ativo é uma variável que depende das condições sociais, tal como a estabilidade relativa das relações de dominação (p.121).

Outro conceito de ideologia no qual Fairclough se apóia é o desenvolvido por Thompson (1995), para o qual formas simbólicas somente são ideológicas em determinados contextos, nos quais servem de maneira assimétrica, para manter relações de dominação. Conforme sua teoria:

Na reformulação do conceito de ideologia procuro reenfocar esse conceito numa série de problemas que se referem às inter-relações entre sentido (significado) e poder. Argumentarei que o conceito de ideologia pode ser usado para se referir às maneiras como o sentido (significado) serve, em circunstâncias particulares, para estabelecer e sustentar relações de poder que são sistematicamente assimétricas – que eu chamarei de "relações de dominação". Ideologia, falando de uma maneira mais ampla, é sentido a serviço do poder (THOMPSON, 1995, p. 15-16)

O discurso, produzido por atores sociais inseridos em um determinado contexto, caracteriza-se por seu caráter articulador de interesses, e é, portanto entendido como ideológico. De acordo com os estudos da ACD, a análise desse conceito vai além da simples intencionalidade explícita, buscando revelar processos em que esses interesses são racionalizados, naturalizados ou até mesmo mascarados, em nome de certas relações de poder. Conforme Eagleton (1997):

[a]s relações entre discursos ideológicos e os interesses sociais são relações complexas, variáveis, em que às vezes é adequado falar do significante ideológico como um pomo de discórdia entre forças sociais conflitantes e, outras vezes, como uma questão de relações mais internas entre modos de significação e formas de poder social (p. 194).

Posicionamentos ideológicos estão ligados à relação existente entre o imaginário e a realidade social. Tais posicionamentos podem ser revelados por meio do grau de comprometimento – modalidade, em termos de ACD – representado nos diversos discursos. Segundo Fairclough (2003), o conceito de modalidade pode ser entendido como “[...] a questão de com o que as pessoas se comprometem quando

fazem afirmações, perguntam, fazem exigências ou ofertas”¹²⁰ (p.165). O autor salienta que “[...] existem diferentes formas de fazer cada uma destas coisas, as quais geram diferentes compromissos”¹²¹ (p.165). A modalidade se aplica para comprometimentos, atitudes, julgamentos, posicionamentos, etc. Modalidade envolve as muitas maneiras que podem expressar atitudes em relação ao conteúdo de um enunciado, abrangendo veracidade, graus de certeza, dúvida, imprecisão, possibilidade, necessidade e até mesmo permissão ou obrigação. Fairclough (2003) teoriza:

Modalidade é importante na texturização de identidades, tanto pessoal ("personalidades") quanto social, pois aquilo a que você se compromete torna-se uma parte significativa do que você é — então escolhas de modalidade em textos podem ser vistas como parte do processo de texturização de autoidentidade. Mas isso acontece no curso dos processos sociais, então o processo de identificação é inevitavelmente flexionado a ser um processo de relação social¹²² (p. 166).

A ACD, por sua natureza crítica, possui como elemento crucial a análise das relações entre poder e linguagem. Ela estuda o poder como fator da vida social e das condições pelas quais ele se propaga por meio do discurso de diferentes grupos sociais. A ACD vê a linguagem como veículo de propagação e reprodução ideológica, pois “a linguagem não é poderosa em si mesma – ela adquire poder pelo uso que os agentes que detêm poder fazem dela” (WODAK, 2004, p. 236). O poder não se origina da linguagem. Todavia, com o uso da linguagem é possível reiterá-lo, negociá-lo, disputá-lo, desafiá-lo ou, inclusive, subvertê-lo. O poder não somente se manifesta em um determinado discurso por meio de elementos textuais, como a gramática, mas também, no domínio que um sujeito é capaz de exercer em uma determinada situação social, por meio do texto. Foucault (1980) afirma que “o poder é organizado como uma rede, na qual os sujeitos participam como 'alvos que consentem' e, ao mesmo tempo, como 'elementos de sua articulação’” (p. 98). A linguagem, como instrumento de relações sociais, expressa e qualifica o poder:

¹²⁰ Tradução livre: [...] *the question of what people commit themselves to when they make statements, ask questions, make demands or offers.*

¹²¹ Tradução livre: [...] *there are different ways of doing each of these things which make different commitments.*

¹²² Tradução livre: *Modality is important in the texturing of identities, both personal ('personalities') and social, in the sense that what you commit yourself to is a significant part of what you are – so modality choices in texts can be seen as part of the process of texturing self-identity. But this goes on in the course of social processes, so that the process of identification is inevitably inflected by the process of social relation.*

Nos textos, as diferenças discursivas se negociam. Estão regidas por diferenças de poder que se encontram, por sua vez, parcialmente codificadas no discurso e determinadas por ele e pela variedade discursiva. Como consequência, os textos são frequentemente arenas de combate que mostram as pistas dos discursos e das ideologias encontradas que se esforçam e batalham pelo predomínio (WODAK, 2004, p. 31).

O discurso é o veículo de expressão do poder, o qual, por conseguinte, tem “um efeito de distorção sobre a situação comunicativa” (KRESS, 1998, p. 69-70). Quem detém o poder pode explicar ou confundir, inserir ou excluir, de acordo com os enunciados proferidos no discurso. O processo de dominação pode ser produzido e reproduzido nos textos “de modos bastante subtis, que se apresentam naturais e aceitáveis” (PEDRO, 1998, p. 26). Relações e regulações de poder estão ligadas diretamente com o conceito de hegemonia, definido por Fairclough (2001):

Hegemonia é liderança tanto quanto dominação nos domínios econômico, político, cultural e ideológico de uma sociedade. Hegemonia é poder sobre a sociedade como um todo de uma das classes economicamente definidas como fundamentais em aliança com outras forças sociais, mas nunca atingido senão parcial e temporariamente, como um ‘equilíbrio instável’. Hegemonia é a construção de alianças e a integração muito mais do que simplesmente a dominação de classes subalternas, mediante concessões ou meios ideológicos para ganhar seu consentimento” (p. 122)

O processo de hegemonia centraliza o foco da mudança discursiva e social. A manifestação dessa relação de dominação expõe processos ideológicos e culturais, assim como suas respectivas articulações de forças que se fazem presentes nos diferentes níveis e hierarquias das instituições sociais. Relações de poder permeiam todo e qualquer discurso, por meio do uso de alguma forma gramatical específica, como o emprego de um pronome ou adjetivo, uma metáfora, um item lexical, ou até mesmo um gesto corporal, um enfoque de câmera, um olhar, etc.

Para compreender um discurso é preciso conhecer o contexto em que este está inserido. Não é da linguagem que se cria o poder, mas é por intermédio dela que ele se afirma e que, por outro lado, se pode vir a desafiar-lo. É interesse da ACD verificar de que maneira as formas linguísticas são utilizadas para expressar e manipular relações ideológicas e de poder nos mais diferentes contextos das relações humanas. No presente trabalho, o contexto explorado são as relações de gênero que se criam por meio da prática do *crossdress*. Que posicionamentos ideológicos podem ser significados quando garotas representam personagens masculinas apresentadas nas figuras do herói e do

vilão? Os discursos destas personagens, cuja análise se apresenta em um capítulo posterior, confere essa resposta.

3.2 Além do texto verbal

A ACD não se preocupa exclusivamente com textos verbais; os significados podem se revelar também por meio de imagens e gestos. Da mesma forma que a linguagem verbal, a linguagem visual constitui um campo em que as relações sociais se manifestam. Todavia, os estudos desenvolvidos carecem de mecanismos específicos de análise de imagens. Uma vez que a proposta do presente trabalho busca analisar a performance de palco de *crossplayers*, narrativas verbo-visuais nas quais elas interpretam personagens advindas de mangás – meio impresso cuja leitura e significação se dão tanto pelo texto verbal como pela linguagem visual – torna-se relevante o emprego de fundamentos da análise da gramática visual proposta por Kress e van Leeuwen (2006). O objetivo da gramática visual pode ser descrito como:

[...] a intenção de fornecer inventários das principais estruturas de composição que se estabeleceram como convenções no curso da história da semiótica visual, e analisar como eles são usados para a produção de significado por construtores de imagem contemporâneos¹²³ (p. 1).

Na gramática visual, Kress e van Leeuwen buscam identificar e compreender possíveis padrões que se repetem nos diversos modos de representação visual e nas relações que esses modos constroem. Os fundamentos da gramática visual seguem parâmetros de gramáticas verbais, tendo suas bases formuladas sobre as metafunções – ideacional, interacional e textual – propostas por Halliday (1985) em sua *Gramática Sistêmico Funcional*. Esta gramática vai além de regras ou normas, sendo compreendida como um fator representacional que possibilita um inúmero montante de opções para se interpretar e descrever o mundo e as relações vivenciadas. Para o autor,

A gramática vai além de regras formais de correção. É um meio de representar os padrões de experiência... ela permite aos seres humanos

¹²³ Tradução livre: [...] to provide inventories of the major compositional structures which have become established as conventions in the course of the history of visual semiotics, and to analyze how they are used to produce meaning by contemporary image-makers.

construir imagens mentais da realidade, dar sentido a sua experiência ao que se passa ao seu redor e dentro delas/es¹²⁴ (p. 101).

Da mesma forma que a gramática de Halliday descreve como combinar as palavras em frases, sentenças e textos, a gramática visual de Kress e Van Leeuwen busca descrever a forma como pessoas, lugares e coisas relacionam-se em composições visuais de maior ou menor complexidade e extensão.

A linguagem visual incorpora significados como as estruturas linguísticas fazem, e, dessa forma, aponta para diferentes interpretações de experiências e de formas de interação social. Os significados que podem ser concebidos na linguagem verbal e na visual em parte se sobrepõem – alguns significados podem ser expressos tanto visual quanto verbalmente. Outros significados, porém, divergem — podem ser expressos somente de maneira imagética e outras apenas de modo verbal.

Uma dada sociedade utiliza uma variedade de modos de representação, os quais variam de acordo com o contexto cultural na qual está inserida. Um gesto corporal que pode ser trivial em um determinado contexto é capaz significar algo ofensivo em outro ambiente. Da mesma forma, cores, vestimentas, postura, etc. têm seu significado atrelado ao contexto social e somente com a identificação do mesmo esses elementos podem ser analisados de forma eficiente. Diferentes objetos e sujeitos possuem diferentes potenciais de representação e constroem significados distintos. Segundo Kress e Van Leeuwen (2006):

O lugar da comunicação visual em uma dada sociedade só pode ser entendido em um contexto da, por um lado, variedade de formas ou modos de comunicação pública disponíveis nesta sociedade, e, por outro, seus usos e avaliações. Nós nos referimos a isso como “paisagem semiótica”¹²⁵ (p.35).

Modos de leitura visual são moldados tanto pelas características intrínsecas e potencialidades do meio quanto pelas exigências históricas e valores das sociedades e suas culturas. Cada contexto cultural apresenta uma valorização social específica para essas representações. Diferentes potenciais para a construção de significados podem implicar diferentes potenciais para a formulação de subjetividades. Os aspectos afetivos

¹²⁴ Tradução livre: *Grammar goes beyond formal rules of correctness. It is a means of representing patterns of experience...it enables human beings to build mental picture of reality, to make sense of their experience of what goes on around them and inside them.*

¹²⁵ Tradução livre: *The place of visual communication in a given society can only be understood in the context of, on the one hand, the range of forms or modes of public communication available in that society, and, on the other hand, their uses and valuations. We refer to this as “the semiotic landscape”.*

e subjetivos dos indivíduos e suas práticas configuram uma atividade cognitiva, e, portanto, não se excluem do comportamento representacional e comunicativo. Cada modo de representação tem uma história que evolui de forma contínua, na qual o seu alcance semântico pode contrair ou expandir em diferentes áreas da prática social.

A compreensão da gramática visual é específica de seu contexto: o não conhecimento do código acarreta a não compreensão da mensagem. Segundo Kress e Van Leeuwen (2006) “a linguagem visual não é transparente, nem universalmente compreendida, mas sim culturalmente específica”¹²⁶ (p. 4). Dessa forma, a atriz social deve ser competente na compreensão imagética para poder “ler” as estruturas presentes na comunicação visual. No caso do presente estudo, a *cos/crossplayer* só é capaz de obter compreensão de sua performance se sua audiência for conhecedora dos códigos ali representados. E, especificamente no caso das *crossplayers*, elas obterão sucesso em sua interpretação se adquirirem significados culturalmente associados com o masculino.

Kress e van Leeuwen (2006) trabalham o conceito de signo visual como sendo a “conjunção motivada, e não-arbitrária dos significantes (forma), com os significados (conceito)”¹²⁷ (p. 8). Segundo os autores, o signo nunca é arbitrário e essa sua “motivação” de produção se constrói na relação entre o autor e o contexto, nunca sendo um ato isolado de produção de analogias e classificações. Na busca pela compreensão desses signos, a gramática visual foca-se na análise de imagens, constituindo um aparato teórico que possibilita estudar e produzir estruturas visuais e suprir a necessidade de uma alfabetização visual por parte do interlocutor.

O percurso teórico apresentado por Kress e Van Leeuwen concentra-se na descrição e análise visual: a percepção do nexos da ordem dos elementos e a compreensão dos padrões e estruturas capazes de produzir sentido. Os autores afirmam que “assim como o conhecimento de outras línguas pode abrir novas perspectivas sobre a sua própria língua, [...] um conhecimento de outros modos semióticos pode abrir novas perspectivas sobre a linguagem”¹²⁸ (2006, p. IX).

Kress e Van Leeuwen sugerem que o código visual, assim como a gramática verbal, possui formas e padrões próprios de representação, as quais constroem relações de significado a partir de sua composição e inter-relação. Com base nesses preceitos,

¹²⁶ Tradução livre: *Visual language is not transparent and universally understood; it is culturally specific.*

¹²⁷ Tradução livre: [...] *as motivated – not as arbitrary – conjunctions of signifiers (forms) and signifieds (meanings).*

¹²⁸ Tradução livre: *Just as a knowledge of other languages can open new perspectives on one’s own language, so a knowledge of the other semiotic modes can open new perspectives on language.*

partindo dos estudos de Halliday, Kress e Van Leeuwen descrevem três estruturas básicas de representações capazes de formular um aparato teórico de análise de imagens: as metafunções representacional, interacional e composicional.

A metafunção representacional, originada na função ideacional proposta por Halliday, descreve as atrizes – pessoas, lugares e objetos – em um determinado contexto. Responsável pelas estruturas que compõem as atrizes envolvidas em uma ação, a metafunção representacional envolve participantes ativos e participantes representados, os quais são definidos por Kress e Van Leeuwen (2006), na citação a seguir:

Os primeiros são os participantes do ato de comunicação – os participantes que falam e escutam ou escrevem e leem, criam imagens ou as visualizam, enquanto os segundos são os participantes que constituem o objeto da comunicação, ou seja, as pessoas, os lugares e as coisas (inclusive ‘coisas’ abstratas) representados na e pela fala, escrita ou imagem, os participantes sobre quem ou o que estamos falando ou escrevendo ou produzindo imagens¹²⁹ (p. 48).

A metafunção representacional é dividida em duas grandes estruturas: conceitual e narrativa. A primeira ocupa-se em analisar características dos participantes (sejam sujeitos ou objetos) representados e descreve o mundo por meio dos traços mais pertinentes ao contexto em questão. Essa estrutura pode apresentar três processos: o de ordem classificacional, que descreve participantes associados a um determinado grupo, definido por características comuns a todos os sujeitos classificados; o processo analítico, que estuda os participantes em uma estrutura de “parte-todo”¹³⁰ (KRESS; VAN, 2006, p.87); que os identifica como “portador” (o todo) e/ou “*atributos possessivos*” (as partes), e o simbólico, o qual relata o que um participante é ou significa, podendo ser classificado em *atributivo* (caracterizado pela presença de um portador) ou *sugestivo* (que representa o significado ou identidade por si só).

Já a estrutura narrativa caracteriza-se pela presença de vetores, linhas imaginárias que indicam as ações que estão sendo realizadas e os eventos que estão ocorrendo. Os vetores são os elementos que relacionam o ator e sua meta e “podem ser

¹²⁹ Tradução livre: *The former are the participants in the act of communication – the participants who speak and listen or write and read, make images or view them, whereas the latter are the participants who constitute the subject matter of the communication; that is, the people, places and things (including abstract ‘things’) represented in and by the speech or writing or image, the participants about whom or which we are speaking or writing or producing images.*

¹³⁰ Tradução livre: *part-whole.*

formados por corpos, membros ou ferramentas 'em ação'¹³¹ (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 59), ou qualquer outra maneira de transformar elementos representados em linhas de ação. A estrutura narrativa mescla-se com o processo conceitual para assim formar significados:

Quando os participantes estão ligados por um vetor, são representados como fazendo algo para o outro. De agora em diante vamos chamar tais padrões narrativa vetorial [...] e contrastá-los com os padrões conceituais. [...] Onde os padrões conceituais representam os participantes em termos de classe, estrutura ou significado, ou seja, em termos de sua generalização e essência mais ou menos estável e atemporal, padrões narrativos servem para apresentar desdobramentos, ações e eventos, processos de mudança, arranjos espaciais transitórios¹³² (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 59).

As estruturas narrativas também possuem subdivisões, podendo ser classificadas como processos: de ação, de reação, verbal e mental. Nos processos de ação, as atrizes agem em direção a suas metas, representadas diretamente ou não; nos de reação, há a constituição de vetores formados por linhas do olhar. Aqui, ao invés de ator, há um reator – aquele que olha – e, ao invés de uma meta, existe um fenômeno – aquele/aquilo que é olhado. O processo verbal é caracterizado pela presença de um “balão de diálogo”, que conecta falantes e enunciados (localizados no interior do balão), enquanto que no processo mental a conexão é feita por meio de um “balão de pensamento”.

A segunda metafunção identificada na gramática visual é a chamada interacional. Baseada na função interpessoal de Halliday, ela se preocupa em descrever as relações sócio-interacionais construídas pela imagem. Segundo Kress e Van Leeuwen (2006):

Qualquer sistema semiótico tem que ser capaz de projetar as relações entre o produtor de um sinal, ou sinal complexo, e o receptor/reprodutor desse sinal. Ou seja, qualquer sistema semiótico tem que ser capaz de projetar uma relação social particular entre o produtor, o espectador e o objeto representado¹³³ (p. 41).

¹³¹ Tradução livre: [...] *may be formed by bodies or limbs or tools 'in action'*.

¹³² Tradução livre: *When participants are connected by a vector, they are represented as doing something to or for each other. From here on we will call such vectorial patterns narrative [...] and contrast them to conceptual patterns [...] where conceptual patterns represent participants in terms of their class, structure or meaning, in other words, in terms of their generalized and more or less stable and timeless essence, narrative patterns serve to present unfolding actions and events, processes of change, transitory spatial arrangements.*

¹³³ Tradução livre: *Any semiotic system has to be able to project the relations between the producer of a sign or complex sign, and the receiver/reproducer of that sign. That is, any semiotic system has to be able to project a particular social relation between the producer, the viewer and the object represented.*

A metafunção interacional está relacionada principalmente com os elos que a imagem é capaz de formar com seu observador, sejam estas estratégias de aproximação ou afastamento. Essa metafunção apresenta quatro subdivisões: contato, relativo à demanda (quando o participante representado – necessariamente humano ou animal – exige atenção do interlocutor através do olhar) e oferta (quando o participante representado é apresentado ao interlocutor como um objeto de contemplação); distância social, que determina o grau de diferença entre os participantes da interação; perspectiva, a qual diz respeito ao grau de engajamento entre o participante representado e o observador através do ângulo em que o participante representado aparece para o interlocutor; e modalidade, relacionada com conceitos de realismo e credibilidade. De acordo com Kress e Van Leeuwen (2006):

O conceito de modalidade é igualmente essencial em consideração à comunicação visual. Imagens podem representar pessoas, lugares e coisas como se fossem reais, como realmente existem, ou como não são – como se fossem imaginação, fantasias, caricaturas, etc. E, também aqui, os julgamentos de modalidade são sociais, dependentes do que é considerado real (ou verdadeira, ou sagrado) no grupo social para o qual a representação se destina¹³⁴ (p. 156).

Da mesma forma como a ACD trata a modalidade, uma composição visual é considerada realista o quanto mais ela se aproximar daquilo que representa o mundo real e as experiências dos interlocutores. Nem na ACD nem na gramática visual, todavia, é possível estabelecer o que pode ser chamado de verdadeiro ou falso em termos de representação, pois essas são incapazes de estipular uma verdade absoluta. Ambas só podem apresentar uma dada sugestão (visual ou verbal) do que é representado como verdade ou não. Do ponto de vista da semiótica social¹³⁵, a verdade é uma construção de significados, e, como tal, a verdade de um determinado grupo social surge a partir dos valores e crenças desse mesmo grupo. Enquanto a mensagem formar uma expressão adequada dessas crenças, a comunicação prossegue sem conflito. Todavia,

¹³⁴ Tradução livre: *The concept of modality is equally essential in accounts of visual communication. Visuals can represent people, places and things as though they are real, as though they actually exist in this way, or as though they do not – as though they are imaginings, fantasies, caricatures, etc. And, here too, modality judgements are social, dependent on what is considered real (or true, or sacred) in the social group for which the representation is primarily intended.*

¹³⁵ Ciência que se encarrega da análise dos signos na sociedade. Nessa perspectiva, a escolha dos signos e a construção dos discursos são movidas por interesses específicos. Segundo Kress e van Leeuwen (2006), os signos são efeito de uma conjunção de significantes e significados não arbitrária, e o processo de criação de enunciados é complexo e oriundo da história psicológica, social e cultural do sujeito, focado a partir de um contexto específico.

isso não significa que os indivíduos só se comunicam e afirmam como verdadeiro os valores e crenças de seu grupo, eles também interagem de acordo com graus de verdade ou inverdade para com os valores e crenças de outros grupos. Segundo Kress e Van Leeuwen (2006) “a realidade está no olho de quem vê, ou melhor, o que é considerado como real depende de como a realidade é definida por um grupo social particular”¹³⁶ (p.158).

A representação imagética do que é considerado real não se aplica de forma igualitária. Mas, embora diferentes realismos existam lado a lado nas diversas sociedades, o padrão dominante pelo qual se julga o realismo visual e, portanto, a modalidade visual, permanece como o naturalismo convencionalmente entendido como “fotorrealismo”¹³⁷ (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 158). Em outras palavras, o critério dominante para definir o que é real e o que não é em termos de imagem recai sobre a aproximação da correspondência que existe entre o que pode ser considerado normal e corriqueiro em relação a um determinado sujeito, objeto, ambiente, etc. Diversos marcadores auxiliam a perceber o grau de modalidade – realismo ou abstração – aplicado à uma representação visual: saturação e diferenciação de cores, iluminação, brilho, profundidade, contextualização, movimento, etc.

Por fim, a metafunção composicional, derivada da função textual de Halliday, é responsável pela significação representada por meio do posicionamento e da valorização da informação ou da ênfase relativa existente entre os elementos que compõem uma imagem. De acordo com Kress e Van Leeuwen (2006) “qualquer sistema semiótico tem que ter a capacidade de formar textos, complexos de sinais que são coerentes entre si e com o contexto no e para o qual foram produzidos”¹³⁸ (p. 41).

Relacionada com a disposição dos elementos na imagem, a metafunção composicional divide-se em três categorias. A primeira é o valor informacional, que analisa a colocação de elementos (participantes e sintagmas que se relacionam entre si e com o espectador) e dotam-nos com os valores informativos específicos associados às várias zonas da imagem (esquerda, direita, superior, inferior, centro e margem). A segunda é o enquadramento, que estipula a conexão entre os participantes, por meio da presença ou ausência de dispositivos de enquadramento que os une ou afasta, por meio

¹³⁶ Tradução livre: *Reality is in the eye of the beholder; or rather, what is regarded as real depends on how reality is defined by a particular social group.*

¹³⁷ Tradução livre: *photorealism.*

¹³⁸ Tradução livre: *Any semiotic system has to have the capacity to form texts, complexes of signs which cohere both internally and with the context in and for which they were produced.*

de linhas divisórias reais ou sugeridas, que desconectam ou conectam elementos da imagem, demonstrando se os elementos pertencem ou não conjuntamente em algum sentido. E a terceira é a saliência, que analisa a hierarquia de importância dos elementos apresentados em uma imagem. Participantes, bem como sintagmas representacionais e interativos são dispostos para atrair a atenção do interlocutor em diferentes graus. Tal graduação se faz por meio de fatores como colocação em primeiro ou segundo plano, tamanho relativo, contraste em valores tonais (ou cor), diferenças de nitidez, etc.

O aparelho de análise formulado por Kress e Van Leeuwen foi pensado primeiramente para ser utilizado em imagens estáticas, porém nada impede que a gramática visual seja aplicada a imagens em movimento – como a performance das *crossplayers* a ser estudada no capítulo IV da presente tese. Para tanto, as categorias apresentadas previamente serão utilizadas à medida que se mostrarem necessárias.

3.4 A influência do Teatro Takarazuka

Identidades e práticas transgêneras têm sido documentadas em diversas sociedades orientais. Em algumas tradições asiáticas, figuras de gênero dúbio permeiam o imaginário popular por meio de lendas do folclore e desempenham, inclusive, funções religiosas.

A prática do *crossdress* no teatro oriental tem suas bases na Ópera Chinesa e nos estilos Kabuki e Noh do Japão. Esses exemplos, no entanto, restringem-se ao *crossdress* masculino, pois nesses espetáculos, o elenco era (e continua sendo, no caso do Kabuki e do Noh), composto exclusivamente por atores do sexo masculino.

Em 1914, no entanto, Ichizo Kabayashi, um empresário ligado à política e presidente das ferrovias Hankyu, fundou na cidade de Takarazuka, Japão, uma companhia teatral formada inteiramente por atrizes. Sua ideia original era conferir mais uma atração turística à já procurada cidade — destino popular devido as suas fontes termais — e assim movimentar ainda mais a venda de passagens ferroviárias.

Os moldes dos espetáculos apresentados pelo teatro Takarazuka buscavam inspiração nos musicais ocidentais ao estilo Broadway, voltados para o público em geral, distanciando-se do elitista teatro Kabuki. Com seu apelo popular, o Teatro Takarazuka caiu no gosto da massa tornando-se um sucesso de público.

O apelo pop da companhia de Kobayashi também foi responsável por elementos e características presentes nos trabalhos de Osamu Tezuka, o pai dos mangás. Seus

primeiros trabalhos mostram a influência do Takarazuka em suas configurações e representações de caráter.

Tal influência pode ser observada tanto no tratamento gráfico, como no conteúdo e na narrativa de seus mangás. Os cenários são lindos e exóticos e suas páginas são repletas de movimentos dinâmicos. Ações e falas das personagens são exageradas tal qual a cartilha Takarazuka. Inclusive, apresentam-se em sequências nas quais as personagens de papel cantam e dançam, e grupos de caracteres e onomatopéias são dispostas como se para formar um palco. A estética florida, dramática e romântica que permeia as páginas de *A Princesa e o Cavaleiro*, é exemplo da influência direta do teatro Takarazuka. Nos mangás de Tezuka, nenhuma personagem é supérflua. Mesmo as coadjuvantes são importantes, semelhante à prática Takarazuka de valorizar cada atriz.

Outra semelhança com os mangás que deriva do Takarazuka são feições “retratadas como maquiagem de palco, especialmente olhos grandes”¹³⁹ (NAKANO, 1994, p. 189). No palco, as atrizes do Takarazuka costumam usar cílios postiços e sombra espessa e exagerada para realçar os olhos, fazendo com que estes brilhem. Dessa forma elas atraem atenção para os seus olhos e suas expressões conseguem atingir o público independente de quão longe estejam posicionados em relação ao palco. Acredita-se que são os “figurinos e a maquiagem elaborada do Takarazuka que determinaram a maneira como as personagens são retratadas, e criaram o estereótipo presente no *shojo* mangá — meninas com olhos grandes, com estrelas brilhando neles como se a sugerir um universo de sonhos”¹⁴⁰ (YAMANASHI, 2012, p. 176).

As personagens femininas de Tezuka eram garotas fisicamente ativas, com espíritos fortes e independentes, porém com uma natureza interior delicada. Esses eram valores que o teatro Takarazuka incentivava e propagandeava, como sendo pertencentes às suas atrizes.

Em suas obras, Tezuka nem sempre identifica uma nação específica como palco de suas histórias. Este hibridismo as estende para além das fronteiras políticas, sendo capaz de promover a coexistência pacífica entre várias criaturas e povos. Tal fato também tem suas bases no teatro Takarazuka, através de canções e figurinos híbridos, uma mistura de tradição oriental com o *showbiz* ocidental.

¹³⁹ Tradução livre: [...] *depicted like stage make up, especially big eyes.*

¹⁴⁰ Tradução livre: [...] *it was Takarazuka's costumes and elaborate make up that determined the way in which characters were depicted, and created the stereotype of Japanese shojo manga — girls with big eyes, and stars sparkling in them as if to suggest a universe of dreams within.*

Em uma entrevista concedida para uma revista de teatro, Osamu Tezuka disse que “o verdadeiro mangá pode provar o seu valor apenas quando, como uma peça teatral, é capaz de fazer o leitor chorar, empolgar-se, e sentir simpatia”¹⁴¹ (NAKANO, 1994, p. 190).

Assim como os mangás buscam inspiração no Teatro Takarazuka, a recíproca também é verdadeira. Muitos *shojo* mangás se tornaram populares e excitantes a ponto de terem suas tramas adaptadas para os palcos Takarazuka. A primeira adaptação do tipo foi a versão de *A Rosa de Versalhes*, de Royoko Ikeda em 1974. A peça foi reencenada diversas vezes desde então, tornando-se o espetáculo mais famoso e bem sucedido da companhia.

Dada a popularidade de *A Rosa de Versalhes*, a adaptação para o Takarazuka precisou considerar todos os detalhes para não decepcionar os fãs de mangá. É fato conhecido que Haruna Yuri, a primeira atriz a interpretar a heroína *crossdresser* Oscar, estudou incessantemente as páginas da obra original, em busca de conseguir representar e aparentar-se o mais fidedignamente possível à imagem do mangá (YAMANASHI, 2012, p. 180).

Devido ao sucesso da adaptação de *A Rosa de Versalhes*, as relações entre mangá e Takarazuka tornaram-se ainda mais estreitas. Adaptações de mangás para o palco e vice-versa foram episódios frequentes na década de 1980. Nessa mesma época, o mercado do *shojo* mangá destacou-se enormemente, e a mídia empenhou-se em formar uma imagem excepcionalmente japonesa de “cultura das meninas”. Tal cultura “desvenda uma história controversa da busca das mulheres japonesas por identidade e pelo que supostamente é ‘felicidade’”¹⁴² (YAMANASHI, 2012, p. 185-186).

Tanto o Takarazuka quanto o *shojo* buscam expressar os ditos desejos e ambições femininas: amor incondicional apresentado de uma forma visualmente bela. Um dos critérios fundamentais do *shojo* prega a beleza acima do realismo. Tal conceito foi transferido para os palcos do Takarazuka, onde seus heróis e heroínas, sempre belas, altas e esbeltas, fogem do aspecto do cidadão comum. Fundamentalmente, em ambos os gêneros, a audiência aceita o exagero irreal, e assim desfruta da fantasia. Leitoras de *shojo* mangá e espectadoras do Takarazuka são absorvidas para o mundo dos sonhos

¹⁴¹ Tradução livre: [...] *true manga can prove its value only when it, like a theatrical play, can make the reader cry, get exited, and feel quiet sympathy.*

¹⁴² Tradução livre: [...] *unveil a contentious history of Japanese women's search for identity and what is supposed to be 'happiness'.*

apresentados por essas histórias, enquanto são convidadas a adentrar as maravilhas apresentadas no palco.

Assim como é tradicional da cultura japonesa, o Takarazuka possui uma série de normas que envolvem a trupe e o espetáculo. Essas normas são baseadas em disciplina, devoção e entrega aos valores da companhia.

Cada aspirante à atriz do Takarazuka treina durante um ano inteiro até escolher — ou ser colocada — entre as divisões básicas que classificam as atrizes: a representação e papéis femininos ou masculinos. Feita essa escolha, ela deve segui-la até o término de sua carreira no teatro Takarazuka.

Uma vez aceita na escola do teatro, a estudante terá o dever de reavaliar a socialização de gênero que ela sofreu quando criança e adolescente, e começar a aprender a exagerar certos aspectos da feminilidade, caso ela pretenda desempenhar papéis femininos, ou “desaprender” alguns dos comportamentos que lhe foram ensinados como apropriados para uma garota, caso deseje especializar-se em papéis masculinos. Esses novos papéis de gênero são ensaiados e treinados em aulas de interpretação e atuação, “nas quais intérpretes de papéis femininos usam saia como uniforme, enquanto intérpretes de papéis masculinos vestem calças”¹⁴³ (STICKLAND, 2008, p. 107). A escolha desse gênero secundário é baseada em critérios físicos e psicossociais, tais como altura, compleição física, formato do rosto, voz, tamanho do busto, personalidade e, em certa medida, a preferência pessoal. Esses atributos ou marcadores do gênero secundário têm como premissa contrastes próprios de estereótipos de gênero. Por exemplo, homens, idealmente, devem ser mais altos do que as mulheres, ter um rosto mais retangular, pele mais escura, ombros retos, quadris estreitos, e uma voz mais grave do que as mulheres, e “deve transpirar *kozei* (espécie de carisma), que não é encontrado nas mulheres”¹⁴⁴ (ROBERTSON, 1992, p. 46). Assim que seus gêneros secundários são escolhidos, as atrizes do Takarazuka passam a ser classificadas em dois tipos: *musumeyaku*¹⁴⁵ e *otokoyaku*¹⁴⁶.

Musumeyaku é a denominação utilizada para se referir às atrizes que vivem papéis femininos dentro do Takarazuka. Elas devem transparecer imagens de “piedade

¹⁴³ Tradução livre: [...] *when female-role players now wear the skirt of their regular uniform, while male-role players don track-suit trousers.*

¹⁴⁴ Tradução livre: [...] *should exude kozei (charisma), which is disparaged in women.*

¹⁴⁵ *Musume* do japonês “filha”. *Musumeyaku* literalmente corresponde a “papel da filha, da donzela”.

¹⁴⁶ *Otoko* do japonês “homem”. *Otokoyaku* significa literalmente “papel do homem”.

filial, juventude, pedigree, virgindade, e um status de solteira”¹⁴⁷ (ROBERTSON, 1992, p. 48).

Otokoyaku, por sua vez, é a denominação classificatória das atrizes que interpretam papéis masculinos no Takarazuka. Tais atrizes estudam e visualizam meticulosamente o conceito de masculino, não se atendo somente aos homens japoneses, mas também se fixando na imagem de homens estrangeiros. As *otokoyaku* são treinadas para interpretar qualquer homem, de qualquer nacionalidade de um modo ficcional, sem compromisso com a realidade cotidiana, tais quais os preceitos do *shojo* mangá. Para serem bem sucedidas em sua interpretação teatral, as atrizes realizam um forte trabalho de observação, estudando catálogos, fotografias e filmes, buscando serem capazes de emular o estilo e as poses dos homens ali presentes. Elas se esforçam para criar figuras masculinas heróicas, não necessariamente física ou mentalmente ligadas à imagem do “machão”, mas fortes, refinados, bonitos, amorosos e carinhosos. Em geral, os homens representados pelas *otokoyaku* são príncipes encantados de beleza descomunal que lutam pela justiça, salvam os fracos e amam seus pares. Dependendo do tipo de personagem que interpretam, as *otokoyaku* até podem projetar uma aura indomável, poderosa e envolta em clichês de masculinidade, porém sem nunca deixar de lado seu apelo sedutor e romântico. *Otokoyaku* interpretam homens atraentes. Para reproduzir tais homens, essas atrizes criam uma aparência e forma que não existem na vida real. De acordo com Yamanashi (2012), caso essa imagem fosse transportada para a vida real, fora do palco, seria algo como “um andrógino 'terceiro sexo’”¹⁴⁸ (p. 96). As *otokoyaku* são construtos feitos para despertar paixões. A capacidade de um *otokoyaku* de inspirar sentimentos românticos em outra mulher pode até ser interpretada como “um indicador de seu domínio de interpretação do sexo masculino”¹⁴⁹ (STICKLAND, 2008, p. 131).

Apesar do rompimento com os padrões de gênero convencionais, a função original dessas atrizes *crossdressers* era “glorificar a masculinidade e, especialmente, aprimorar o papel de gênero da ‘boa esposa, mãe sábia’ destinado as mulheres”¹⁵⁰ (ROBERTSON 1992, p. 48). Kobayashi (1955) prega que, ao estudar e atuar como homens, as *otokoyaku* aprenderiam a compreender e apreciar a psique masculina.

¹⁴⁷ Tradução livre: [...] *filial piety, youthfulness, pedigree, virginity, and an unmarried status.*

¹⁴⁸ Tradução livre: [...] *androgynous 'third sex'.*

¹⁴⁹ Tradução livre: [...] *an indicator of her mastery of male gender portrayal.*

¹⁵⁰ Tradução livre: [...] *to glorify masculinity and ultimately to enhance the "good wife, wise mother" gender role for women.*

Consequentemente, quando essas atrizes se aposentassem dos palcos e casassem — pedido que ele lhes faz — elas seriam mais capazes de atuar como "boas esposas e mães sábias", por terem conhecimento exato do que seus maridos podiam esperar delas. Kobayashi (1955) proclama que “*otokoyaku* não são do sexo masculino, mas são mais suaves, mais carinhosos, mais corajosos, mais charmosos, mais bonitos e mais fascinantes do que um homem de verdade”¹⁵¹ (p. 38).

De acordo com os ideais do Takarazuka, do ponto de vista do espectador, o corpo feminino, a mulher, não deve ser visível por baixo do traje. Caso as *otokoyaku* “não disfarcem inteiramente sua feminilidade, há um risco de perder o apelo de beleza masculina da personagem”¹⁵² (YAMANASHI, 2012, p. 181). Atrizes e espectadores jogam um jogo baseado na regra de que o que é criado e visto no palco é uma ficção. O sexo fantasiado é fictício e falso, tanto quanto o pressuposto de que as *otokoyaku* podem interpretar ocidentais, mesmo tendo feições japonesas. Essa regra é regulada pelo distanciamento artístico com objetivo do prazer mútuo, ou seja, a fantasia tornada possível pela suspensão da descrença compartilhada entre artistas e espectadores.

Otokoyakus e *musumeyakus* devem convencer sua audiência nesse jogo de faz de conta, de modo que somente o gênero da personagem seja percebido. Uma *otokoyaku* deve, por exemplo, caminhar a passos largos e sem rodeios pelo palco, com os braços rigidamente mantidos longe de seu corpo com as mãos fechadas em punhos; uma *musumeyaku*, por outro lado, deve juntar suas mãos enquanto seus cotovelos são mantidos presos contra o lado de seu tronco, restringindo sua liberdade de movimento e, consequentemente, fazendo-a parecer mais indefesa.

Se véus estéticos, pregados pela cartilha Takarazuka, como o *iki*¹⁵³ (elegância, dandismo) no caso das *otokoyaku* forem retirados, ou seja, se o seu estilo for removido, a expressão da atriz poderia tornar-se “mais instintiva e crua, grotesca, ou mesmo decadente e sádica”¹⁵⁴ (YAMANASHI, 2012, p. 105). Dessa forma, ela correria o risco de perder o status de homem ideal, tornando-se uma caricatura do masculino cotidiano. Este fato vai contra os pressupostos reiterados por Kobayashi. Mas, enquanto o véu do estilo continua cobrindo o que é real, a representação masculina é inofensiva e atraente.

¹⁵¹ Tradução livre: [...] *the otokoyaku is not male but is more suave, more affectionate, more courageous, more charming, more handsome, and more fascinating than a real male.*

¹⁵² Tradução livre: [...] *not entirely disguising her femininity, there is a risk of losing the character's handsome masculine appeal.*

¹⁵³ Ideal estético tradicional do comportamento masculino no Japão, literalmente “chique, elegante”.

¹⁵⁴ Tradução livre: [...] *more instinctive and raw, grotesque, or even decadent and sadistic.*

O teatro Takarazuka, através de suas performances e espetáculos expõe e explora a artificialidade de atribuição de gênero sobre os fundamentos do sexo biológico. Fora dos palcos, as atrizes da companhia esforçam-se para manter a mítica em torno de suas *personae*, como parte da fantasia criada pelo público. É comum que *otokoyaku* vistam calças ao invés de saias ou vestidos, e *musumeyaku* geralmente trajam roupas com babados e tons claros, que remetem à meiguice e ingenuidade. Independente do gênero de suas personagens interpretadas, as atrizes do Takarazuka tendem “a exagerar em suas representações de feminino para compensar as limitações físicas de suas intérpretes masculinas opostas, ou a esconder a sua feminilidade e assumir o disfarce de um ‘homem ideal’”¹⁵⁵ (STICKLAND, 2008, p. 111).

Todavia, apesar da distinção entre suas funções dentro da companhia, fora dos palcos, o Teatro Takarazuka insiste que suas atrizes são mulheres ortodoxas, femininas e heterossexuais em suas vidas privadas, reiterando os ideais patriarcais pregados por seu fundador.

Pelo fato de todo o elenco ser anatomicamente feminino é socialmente aceito e esperado que cada atriz pareça e se comporte de maneira culturalmente feminina fora do palco, independentemente de seu gênero secundário do Takarazuka. Baseado nessa premissa existe a ilusão de que a maioria dessas atrizes, quando se aposentar da companhia, case e tenha filhos, de acordo com a norma social para uma mulher heterossexual adulta.

Conceitos de gêneros estão em constante flutuação ao longo da experiência do Takarazuka, entrando em choque com a política patriarcal da companhia. Apesar desse sistema de dominação, muitas atrizes do Takarazuka usaram o palco como um local para resistir aos papéis de gênero tradicionais e opressivos. Para essas atrizes e seus fãs, a resistência ao gênero prescrito e seus papéis foi possível justamente através de uma mudança de contexto, em especial as que adentraram a companhia com o intuito de experienciar viver o sexo oposto.

Os bastidores do Takarazuka são o ambiente ideal para que se desenvolva o que Adrienne Rich (2010) denomina *continuum* lésbico, ou seja, “um conjunto de experiências de identificação da mulher” (p. 35), o qual é, sem dúvida, um desconforto para os ideais pregados por Kobayashi.

¹⁵⁵ Tradução livre: [...]to exaggerate their femininity to compensate for the physical limitations of their male-role opposites, or to hide their femaleness and assume the guise of an ‘ideal man’.

Enquanto a heteronormatividade for mantida, a ordem social não se abala. Segundo Volcano e Hallberstam (1999):

A grande audiência está interessada e fascinada [pela mulher representando masculinidade no palco], enquanto ela está certa de que há uma bela mulher com a feminilidade intacta sob o travestismo, mas quando a Drag King é uma sapatona [lésbica] poderoso e atraente para mulheres heterossexuais, bem como para rapazes ... então essa mesma audiência passa a ficar um pouco nervosa¹⁵⁶ (p. 138-139).

Mesmo o diretor argumentando que as *otokoyaku* não participam da construção alternativa de papéis de gênero para mulheres, mas sim da glorificação da masculinidade, censores do governo e os fãs do sexo feminino exprimem pontos de vista opostos. O primeiro interpretou as “*otokoyaku* como ‘anormal’ e ofensivas”¹⁵⁷ (ROBERTSON, 1992, p. 61) o suficiente para serem banidas do palco em 1939, e restabelecidas somente em 1948.

Fãs do sexo feminino, por outro lado, continuaram a ver as *otokoyaku* de uma série de formas afirmativas, inclusive como “um ‘modelo’ de lésbicas e mulheres exemplares, que podem negociar com sucesso ambos os sexos e dominar papéis concomitantes, sem (teoricamente) ser constrangidas por qualquer um”¹⁵⁸ (ROBERTSON, 1992, p. 61).

Fora do palco, uma “mulher masculina” é perigosa para a ordem social — não somente porque ela pode ser homossexual, mas porque, em se apropriar do gênero masculino, ela encarna a rejeição dos papéis tradicionalmente femininos da esposa e da maternidade. Talvez seja por isso que a cartilha de normas do Teatro Takarazuka seja tão rígida e exija que “a livre expressão da sexualidade seja estritamente reprimida pela tradição de segredo da companhia”¹⁵⁹ (STICKLAND, 2008, p. 129). Todavia, as *otokoyaku*, provocaram o reconhecimento do gênero como, em parte, um drama de costumes em que roupas — além de gesto e voz — enfraquece a firmeza ideológica e essencialismo da feminilidade e da masculinidade convencional.

¹⁵⁶ Tradução livre: *Mainstream audiences are interested and fascinated [by woman performing masculinity on stage] as long as they are assured that there is a beautiful woman with femininity intact beneath the drag, but when the Drag King is a butch [lesbian], powerful and attractive to straight woman as well as to dykes ... then those same audiences get rather nervous.*

¹⁵⁷ Tradução livre: [...] *otokoyaku* as “abnormal” and offensive.

¹⁵⁸ Tradução livre: [...] *as a lesbian “role model” and as an exemplary female who can negotiate successfully both genders and their attendant roles domains without (theoretically) being constrained by either.*

¹⁵⁹ Tradução livre: *The open expression of sexuality is strictly repressed by the Company’s tradition of secrecy.*

Cada atriz do Teatro Takarazuka se esforça para criar uma *persona* altamente atraente, e com gênero bem marcado, a qual merece a adoração das personagens do sexo oposto com quem atua, além da aprovação do público. Para criar representações convincentes de personagens masculinas e femininas no palco Takarazuka, as atrizes se valem de um ou mais dos três métodos aplicados pela companhia: a observação de pessoas reais na sociedade, o exercício da imaginação a cópia de um *kata*¹⁶⁰ tradicional que significa masculinidade ou feminilidade no contexto teatral. Esses *kata* são divididos em três tipos: físico, vocal e sociolinguístico, e em muito se parecem com as técnicas utilizadas por *crossplayers*.

O *kata* físico prega que a ilusão de masculinidade ou feminilidade é obtida principalmente por meio de roupas capazes de esconder, revelar ou exagerar o corpo feminino das atrizes. No caso das *otokoyaku*, esse ato de metamorfose, não se prende somente à superfície das roupas, mas vem desde faixas e ataduras que comprimem seios e quadris, apagando qualquer traço de um corpo feminino. O uso de botas de salto altíssimo também é uma constante, já que homens são convencionalmente mais altos que mulheres. Além disso, a maquiagem, apesar de focar e destacar bastante os olhos, possui detalhes diferentes de acordo com o sexo da personagem. *Musumeyaku* usarão tons de rosa nos lábios e bochechas, enquanto as *otokoyaku* destacarão sobrancelhas e buscarão deixar seus rostos mais angulosos. Zimmerman (1998) cita o depoimento da *otokoyaku* Ōura Mizuki, que diz:

Os corpos femininos das *otokoyaku* também devem ser disfarçados para que elas desempenhem o seu papel de forma convincente, e, em alguns casos, para dar a tais artistas um sentimento de segurança à medida que se atrevem a passar por um homem diante de milhares de espectadores¹⁶¹ (p. 7).

Nos primórdios do Takarazuka, enquanto as *musumeyaku* exibiam suas longas madeixas em cena, todas as *otakoyaku* faziam uso de perucas curtas, para não terem de cortar seus cabelos. No Japão, o cabelo comprido é considerado um sinal de virtude feminina, castidade e beleza. O corte de cabelo curto para mulheres, chamado *danpatsu*, foi mais um ponto da influência americana no período pós-guerra. Na época, o penteado foi visto com controvérsia e foi recebido com críticas hostis porque contradizia valores

¹⁶⁰ Termo oriundo das artes marciais, que significa “conjunto de movimentos”, “simulação”.

¹⁶¹ Tradução livre: *The female bodies of otokoyaku also must be disguised for them to play their roles convincingly, and, in some cases, to give such performers a feeling of security as they dare to impersonate a male before thousands of spectators.*

tradicionais da sociedade nipônica. Apesar da ofensa social, o corte curto foi encarado por algumas como um sinal de modernidade, e por sua praticidade, tornou-se popular entre algumas *otokoyaku*.

É interessante observar que o modelo de masculinidade branca ocidental, simbolizada pelo cavalheiro elegante trajando terno de gala, por muitas vezes foi privilegiado e escolhido em detrimento de um modelo japonês. Heróis vestindo cartolas e smokings são mais frequentes no Takarazuka do que trajando quimonos. Stickland (2008) teoriza que isso se dá pelo fato de haver uma percepção por parte das artistas e de seu público que “os homens japoneses parecem menos masculinos do que os homens ocidentais por causa de sua constituição física relativamente menor”¹⁶² (p. 118), e também pelo fato de que o modelo básico dos quimonos ser semelhante, independente do sexo de quem o veste.

As diferenciações entre as vestimentas e penteados das *otokoyaku* e das *musumeyaku* são mantidas inclusive durante ensaios, sempre demarcando a escolha de gênero feita pela atriz.

Não diferente dos seus corpos, seguindo o *kata* vocal, as atrizes do Takarazuka precisam ajustar suas vozes para apresentarem representações fidedignas. Nas encenações musicais, as *musumeyaku* tendem a cantar partes mais agudas, enquanto as *otokoyaku* se encarregam das passagens graves. Todavia, nem sempre o tom original de voz de uma *otokoyaku* é grave o suficiente para que se passe por uma voz masculina. Para atingir o tom almejado, muitas *otokoyaku* submetem-se a exercícios e técnicas agressivas, desde ficar gritando incessantemente até o fumo e o consumo de álcool em grandes quantidades deliberadamente. Esses processos são muitas vezes “irreparáveis e destrutivos”¹⁶³ (STICKLAND, 2008, p. 119).

A maneira de falar, incluindo entonação, vocabulário e expressões também é um artifício demarcador de gênero explorado pelas atrizes do Takarazuka. O *kata* sociolinguístico apela para a familiaridade do público com os estereótipos de “linguagem feminina” ou “linguagem masculina”. Em termos de discurso, o diálogo japonês pode empregar um número de dispositivos, incluindo elementos sintáticos, vocabulário, níveis de objetividade, polidez, entonação e assim por diante, para

¹⁶² Tradução livre: *Japanese men appear less masculine than Western men because of their comparatively slight build.*

¹⁶³ Tradução livre: [...] *destructive and irreparable.*

assinalar o sexo do falante e seu/sua condição perante outras pessoas a quem as palavras são dirigidas, ou a quem elas se referem.

Essa marcação dos elementos linguísticos reforça o *kata* físico. Por exemplo, caso uma *otokoyaku* não use particularmente um tom grave de voz, portanto, suas próprias palavras serão capazes de incorporar pistas do gênero que elas estão representando.

Elementos sociolinguísticos que indicam gênero, os quais intrinsecamente tendem a posicionar o masculino como hierarquicamente superior e mais direto que o feminino, são empregados constantemente nos roteiros dos espetáculos Takarazuka, independentemente do país retratado em cena e da suposta etnia das personagens envolvidas.

Aliado aos *kata*, as atrizes do Takarazuka fazem uso da observação e complementam suas personagens com a sua imaginação. Filmes, programas de televisão, comerciais e a observação cotidiana são as principais fontes de inspiração para as atrizes representarem tanto masculino quanto feminino. Cada intérprete, ao criar e desenvolver uma personagem, “irá buscar estabelecer a sua interpretação original dessa personagem”¹⁶⁴ (STICKLAND, 2008, p. 124).

A posterior análise do presente trabalho levará em consideração os aspectos de criação e representação utilizados no Takarazuka, tendo em vista sua proximidade com os *shojo* mangás, e, conseqüentemente, com as apresentações de *cosplay*.

3.4 Do cotidiano ao palco: o conceito de performance

O conceito de performance, na contemporaneidade, possui um significado bastante abrangente, podendo variar desde a concepção clássica de interpretação de papéis teatrais, passando por rituais religiosos, tribais ou culturais, até manifestações do comportamento social diário de indivíduos perante uma sociedade.

Em vários níveis, performance “significa” e “faz” coisas diferentes para e com pessoas diferentes. Em um grau a performance é entendida como prática teatral, isto é, o drama, a interpretação, ou o show. Para alguns estudiosos, essa visão é limitada, colocando o ato da performance como extracurricular e sem substância. A performance “evoluiu para maneiras de compreender a forma como os seres humanos,

¹⁶⁴ Tradução livre: [...] *will work towards establishing her own original interpretation of her character.*

fundamentalmente, fazem cultura, afetam o poder, e reinventam seus modos de estar no mundo”¹⁶⁵ (MADSON; HAMERA, 2006, p. XI- XII).

Performance é um conceito contestado porque quando entendida além da teatralidade e reconhecida como fundamental e inerente à vida e à cultura, confronta-se com as ambiguidades dos “diferentes espaços e lugares que são estranhos, contenciosos, e muitas vezes sob cerco. Adentra-se o cotidiano e o ordinário e interpreta-se o seu universo simbólico para se descobrir a complexidade de seus significados extraordinários e práticas”¹⁶⁶ (MADSON; HAMERA, 2006, p. XII).

A performance de cada indivíduo marca identidades, confere contexto temporal e espacial, remodela e adorna o corpo, além de contar histórias. Segundo Erving Goffman (1959) “performance pode ser definida como toda a atividade de um dado participante em uma dada ocasião, que serve para influenciar de qualquer forma qualquer um dos outros participantes”¹⁶⁷ (p. 15). Performances — de arte, rituais, ou episódios da vida cotidiana — são compostas por “comportamentos restaurados”¹⁶⁸. Comportamentos restaurados são “ações físicas ou verbais não originais preparadas, ou ensaiadas que adequam ou não uma pessoa a um devido contexto. Uma pessoa pode não estar ciente de que ela está realizando um comportamento restaurado”¹⁶⁹ (SCHECHNER, 2002 p. 22).

Performances são feitas a partir de pedaços de comportamento restaurado, organizados em cadeia. Cada performance é diferente de todas as outras anteriores. Isso porque, primeiro, cada fragmento de comportamentos restaurados não é fixo e pode ser recombinado de infinitas maneiras; e, segundo, nenhum evento possui a capacidade de copiar com exatidão algum outro evento anterior. Segundo Carlson (1996):

O reconhecimento de que nossas vidas são estruturadas de acordo com modos de comportamento repetidos e socialmente sancionados levanta a possibilidade de que toda a atividade humana poderia ser

¹⁶⁵ Tradução livre: [...] *performance has evolved into ways of comprehending how human beings fundamentally make culture, affect power, and reinvent their ways of being in the world.*

¹⁶⁶ Tradução livre: *Performance is a contested concept because when we understand performance beyond theatrics and recognize it as fundamental and inherent to life and culture we are confronted with the ambiguities of different spaces and places that are foreign, contentious, and often under siege. We enter the everyday and the ordinary and interpret its symbolic universe to discover the complexity of its extraordinary meanings and practices.*

¹⁶⁷ Tradução livre: *A performance may be defined as all the activity of a given participant on a given occasion which serves to influence in any way any of the other participants.*

¹⁶⁸ Também referido como “comportamento duplicado” (SCHECHNER, 2002, p. 22).

¹⁶⁹ Tradução livre: *Restored behavior: physical or verbal actions that are not-for-the-first time, prepared, or rehearsed. A person may not be aware that she is performing a strip of restored behavior.*

considerado como “performance”, ou pelo menos toda a atividade desenvolvida com a consciência de si mesmo¹⁷⁰ (p. 4-5).

Dessa forma, performances se apresentam como construtos culturais, momentos que pressupõem comportamentos e focos de acordo com seu contexto: o teatro enfatiza a narrativa e a interpretação, rituais religiosos buscam a participação comunitária e a comunicação com seres transcendentais, jogos esportivos são voltados para a competição, etc. Clifford Geertz (1973) teoriza:

Uma vez que o comportamento humano é visto como [...] ação simbólica — ação que, como a fonação na fala, pigmento na pintura, linha na escrita, ou sonância na música, significa — a questão de saber se a cultura é uma conduta modelada, um quadro de mente, ou até mesmo os dois de alguma forma misturados, perde sentido. [...] O comportamento deve ser atendido, com alguma exatidão, pois é através do fluxo do comportamento — ou, mais precisamente da ação social, que as formas culturais encontram articulação¹⁷¹ (p. 10-17).

Richard Schechner (2002) divide performance em quatro categorias: *being*, *doing*, *showing doing* and *explaining showing doing*¹⁷², e as define como:

“Being” é a própria existência. “Doing” é a atividade de tudo que existe, desde quarks e seres sentientes, até super galáxias. “Showing doing” é representação: apontar, sublinhar, e apresentar. “Explaining ‘showing doing’” é o trabalho dos estudos sobre performance¹⁷³ (p. 22).

“Being” constitui uma categoria filosófica que teoriza o que cada ser humano conceitua como existência ou realidade. “Being”, de acordo com Schechner (2002) é a essência de cada indivíduo, uma categoria que pode ser ativa ou estática, linear ou circular, expandida ou contraída, material ou espiritual (p. 22). “Doing” e “showing doing” são ações e, conseqüentemente, categorias dinâmicas. Estão sempre em

¹⁷⁰ Tradução livre: *The recognition that our lives are structured according to repeated and socially sanctioned modes of behavior raises the possibility that all human activity could potentially be considered as "performance", or at least all activity carried out with a consciousness of itself.*

¹⁷¹ Tradução livre: *Once human behavior is seen as [...] symbolic action — action which, like phonation in speech, pigment in painting, line in writing, or sonance in music, signifies — the question as to whether culture is patterned conduct or a frame of mind, or even the two somehow mixed together, loses sense. [...] behavior must be attended to, and with some exactness, because it is through the flow of behavior — or more precisely from social action — that cultural forms find articulation.*

¹⁷² Optei por deixar estas categorias em inglês pelo fato de não haver tradução oficial da obra para o português.

¹⁷³ Tradução livre: *“Being” is existence itself. “Doing” is the activity of all that exists, from quarks to sentient beings to super galactic strings. “Showing doing” is performing: pointing to, underlining, and displaying doing. “explaining showing doing” is the work of performance studies.*

movimento, sempre mudando. “Explaining showing doing” é o esforço reflexivo para compreender o mundo da performance e o mundo como performance.

Segundo Schechner (2002), não há limites para o que pode ser considerado performance. O que existe é uma delimitação a respeito do que pode ser estudado como performance. Segundo o autor, “algo ‘é’ uma performance quando história, contexto social, convenção, uso ou tradição afirma que assim o é” (p. 30); e complementa que “qualquer comportamento, evento, ação, ou fato pode ser estudado ‘como’ performance, se puder ser analisado em termos de fazer, comportar-se e mostrar”¹⁷⁴ (p. 32).

Performance evoca experiência, assim como a experiência cultural e social de cada indivíduo é permeada por performance. Victor Turner (1982) define a expressão em forma de performance como “secreções cristalizadas do que um dia foi a experiência humana”¹⁷⁵ (p. 17).

Na vida, desempenhar papéis profissionais, de gênero ou raça, e moldar a própria identidade não são ações de “faz de conta” (como interpretar um papel no palco ou em um filme). As performances da vida cotidiana “fazem crer” — criam realidades sociais para cada indivíduo. Segundo Schechner (2002), “em performances de ‘faz de conta’, a distinção entre o que é real e o que é falso é mantida clara”¹⁷⁶ (p. 35). No teatro existem várias convenções — o palco como um domínio distinto, a abertura e fechamento de uma cortina, ou escurecimento das luzes, a campainha no começo do espetáculo, etc — que marcam a distinção entre fingir e ser.

Madson e Hamera (2006) propõem distintos nichos de atividades performáticas: as performances culturais, sociais e o drama social. O conceito de performance cultural foi introduzido pelo antropólogo Milton Singer em 1959, o qual afirma que estes tipos de performances possuem um “período de tempo limitado, um começo e um fim, uma atividade organizada, um conjunto de artistas, uma audiência, e um lugar e ocasião”¹⁷⁷ (p. XIII). Apresentações culturais são, portanto, entendidas como formas mais convencionais de performance, pois são enquadradas por convenções culturais, que incluem peças de teatro, óperas, atos de circo, carnaval, desfiles, ritos religiosos, leituras de poesia, casamentos, funerais, formaturas, shows, brindes, brincadeiras e o ato de

¹⁷⁴ Tradução livre: *Any behavior, event, action, or thing can be studied "as" performance, can be analyzed in terms of doing, behaving, and showing.*

¹⁷⁵ Tradução livre: *[...] expressions are the crystallized secretions of once living human experience.*

¹⁷⁶ Tradução livre: *In "make-believe" performances, the distinction between what's real and what's pretended is kept clear.*

¹⁷⁷ Tradução livre: *[...] limited time span, a beginning and an end, an organized program activity, a set of performer's, an audience, and a place and occasion.*

contar histórias. Em todos estes exemplos existe consciência do que está acontecendo e atos simbólicos são apresentados dentro de um espaço circunscrito.

A performance social é constituída pelo ordinário do dia-a-dia e pelas consequências que as interações entre os indivíduos geram na vida social. Nesse caso, não existe, ou existe minimamente, a consciência do ato. Performances sociais tornam-se exemplos de práticas simbólicas inseridas em uma determinada cultura ou subcultura.

O drama social ocorre quando a harmonia dos acordos dentro de uma sociedade perdem sua sincronia. Quando isso acontece cria-se uma cisma ou ruptura. A unidade social é perturbada e as partes envolvidas entram em desacordo, ocasionando tensões. Rupturas de papéis sociais de gênero seriam exemplos de drama social.

No caso do *cos/crossplay*, normalmente, o que se presencia é o que Schechner define como performances de “faz de conta” e Madson e Hamera como performance cultural, pois existe um local e um contexto para que aconteçam. Entretanto, existem *cosplayers* que, assim como algumas figuras públicas (políticos, atrizes, etc), esforçam-se para “fazer crer” que aquela é a sua natureza, promulgando efeitos que eles desejam que os receptores de suas performances aceitem como “verdade”. Exemplos disso são as *crossplayers* que se referenciam a si mesmas como se fossem pertencentes ao sexo oposto, adotam *nicknames* masculinos em fóruns e grupos na internet, aparecem em público vestindo roupas masculinas, posam como *tomboys*¹⁷⁸ em fotos, etc. Tudo isso fora do ambiente de uma convenção ou evento, ampliando a mítica em torno de sua persona.

No presente estudo, o enfoque se dá na performance cultural que *crossplayers* desenvolvem em suas apresentações em convenções voltadas para o público apreciador de mangás e animes, ou seja a performance teatral, com espaço, tempo e contexto bem definidos.

Acredita-se que a performance tenha suas origens atreladas à antiguidade clássica, sendo constituída por diversos fenômenos culturais: mimesis, cerimônia ritual, atos simbólicos do cotidiano. Na tradição moderna, estudiosos apontam para o ato da elocução da Era Vitoriana como sendo o ponto de partida, principalmente nos Estados Unidos e Europa, para a compreensão da performance como a temos hoje.

A elocução era um evento social, onde o público se reunia para testemunhar um orador. Esse momento agregava amigos e desconhecidos para que interagissem entre si.

¹⁷⁸ Termo muito difundido entre o público *cosplayer*. É usado para designar “meninas moleque”, ou seja garotas com atitude de menino.

Ela proporcionava uma experiência coletiva, onde o público ouvia e assistia junto, e também em conjunto respondia e debatia o que havia ouvido. Era um momento em que pessoas distintas “riam de maneira hilariante ou partiam para provocações insultuosas juntas”¹⁷⁹ (MADSON; HAMERA, 2006, p. XIII). A elocução era também um ritual com começo e final habitual, um ritual de coleta de informações, persuasão, afirmação e mudança.

A arte de discursar em público relaciona-se com o que Wallace Bacon¹⁸⁰ (1979) chama de “arte da interpretação”. A elocução tem o poder de incitar críticas, despertar paixões e persuadir desde as classes mais privilegiadas até os menos favorecidos. Através do discurso falado e encenado, a arte da interpretação trazia à vida textos literários. Em sua teoria, Bacon expande a atividade de ler e recitar em público até esta se tornar a arte da interpretação e encenação de textos literários perante uma audiência. Segundo o autor:

O texto literário é uma forma artificial, uma "pele", que o separa de seu ambiente e torna definível, mas também serve como ponto de contato com o meio ambiente. Pela primeira observação (leitura) dessa forma exterior, o leitor procura adentrar a pele do trabalho para atingir a forma interna, e passa a conhecê-lo em outro ser humano – observando e ouvindo, relacionando o que é aprendido a uma experiência total, falando sobre isso com os outros, “falando” com ele¹⁸¹ (BACON, 1979, p. 157).

A arte da interpretação está intimamente ligada ao teatro. Vinda do grego *theatron*, o termo originalmente designa o local onde o público assistia a uma encenação. Segundo Pavis (2008), o teatro é “um ponto de vista sobre um acontecimento: um olhar, um ângulo de visão e raios ópticos o constituem. Tão-somente pelo deslocamento da relação entre olhar e objeto olhado é que ocorre a construção onde tem lugar a representação” (p. 372).

Posteriormente, o teatro recebe a denominação de arte, com o advento do gênero dramático e o desenvolvimento do conceito de teatralidade. O teatro moderno é definido por Barthes (1990) como “[...] uma espessura de signos e de sensações que se edifica

¹⁷⁹ Tradução livre: [...] *to uproarious laughter to the insulting taunts of hecklers – they listened and responded together.*

¹⁸⁰ Para muitos, considerado o pai dos estudos sobre performance.

¹⁸¹ Tradução livre: *The literary text is an artificial way, a "skin", which separates it from its environment and becomes definable, but also serves as a point of contact with the environment. First observation (reading) so the outdoor reader looks to penetrate the skin of the work to achieve the internal form, and get to know him in another human being - watching and listening, relating what is learned at a total experience, talking about it with others, "talking" to him.*

em cena a partir do argumento escrito, é aquela percepção ecumênica dos artifícios sensuais, gestos, tons, distâncias, substâncias, luzes, que submerge o texto sob a plenitude de sua linguagem exterior” (p. 41-42).

Uma apresentação teatral é, como ritual, o cerne de um evento performático. Schechner (2002) amplia seu conceito de performance a definindo como “comportamento ritualizado condicionado / permeado por interpretação” (p. 79). Uma peça ou apresentação de teatro constitui um construto cultural amplo e complexo. De acordo com Schechner (2002):

A peça é muito difícil de definir. É um estado de espírito, uma atividade, uma erupção de liberdade, às vezes é regrada, por vezes, muito livre [...] A peça pode ser subversiva, como na paródia ou carnaval ou também pode ser cruel, uma demonstração de poder absoluto, o que Gloucester, personagem de Shakespeare, significava quando gritou: “Somos para os deuses o que as moscas são para os meninos: matam-nos só por brincadeira.” (*Rei Lear*, 4, 1: 38-39¹⁸²) (p.79).

Tratando do tipo de performance abordada no presente trabalho, a performance cultural, Ngugi Wa Thiong (1997) identifica seus principais componentes: local, conteúdo, audiência e objetivo (fim ou proposta). O local é o espaço físico onde a performance se desenrola. Alguns locais são mais facilmente identificáveis, tais como teatros, palanques e locais ritualísticos, enquanto outros, inusitados, podem causar estranheza num primeiro momento, como apresentações em praças públicas ou ruas. O palco da performance é “qualquer lugar onde o artista apresenta sua arte”¹⁸³ (JAFFE, 2006, p.8). O conteúdo é o texto presente na performance, que pode variar desde canções e gestos até textos literários, passando por textos não canônicos, como narrativas pessoais e folclore. A audiência é o público que assiste à performance. Semelhante a uma conversa, onde se espera que os interlocutores prestem atenção, compreendam e dêem *feedback*, tanto verbal como não verbal, encontra-se a situação da performance. De acordo com Jaffe (2006), a “boa audiência presta atenção, responde

¹⁸² Tradução livre: *Play is very hard to pin down or define. It is a mood, an activity, an eruption of liberty; sometimes it is rule-bound, sometimes very free. [...] Play can subvert the powers-that-be, as in parody or carnival, or it can be cruel, absolute power, what Shakespeare's Gloucester meant when he cried out, "As flies to wanton boys, are we to the gods,| They kill us for their sport"*.

¹⁸³ Tradução livre: [...] *on where performers create their art.*

emocionalmente, considera suas interpretações pessoais, contribui não verbalmente durante e, por vezes, confere *insights* verbais após a apresentação”¹⁸⁴ (p. 9).

O objetivo ou proposta são as ideias contidas no texto e na performance. Tais textos normalmente possuem a finalidade de “informar, persuadir, entreter e/ ou expressar ideias e emoções pessoais”¹⁸⁵ (JAFFE, 2006, p. 10). Cada membro integrante de uma performance não é um ser neutro, agindo com intencionalidade por trás de cada texto.

3.4.1 Elementos da performance dramática

Em 1969, Kenneth Burke propôs um modelo de análise que considerava tipos de comunicação baseada em textos específicos. Segundo ele, um trabalho criativo é a resposta de um criador para as questões colocadas por uma situação particular. Tal modelo, chamado *pentad* (figura 2) é amplamente utilizado para se analisar eventos dramáticos, “cada evento de comunicação é um pouco como um drama”¹⁸⁶ (JAFFE, 2006, p. 63). O *pentad* envolve cinco elementos: o ato, o agente, a cena, a proposta, e a agência.

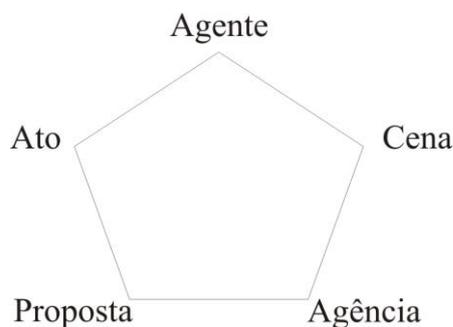


Figura 2 – *Pentad* de Burke.

Fonte: elaborada pela autora com base em JAFFE, 2006, p. 64.

O(s) agente(s) é (são) a(s) personagem(s). Agente ou agentes são identificados respondendo-se a pergunta “quem?”. Esses agentes podem ser tanto personagens reais como fictícias, humanas, animais ou objetos personificados. Suas características pessoais motivam e influenciam suas decisões. Os agentes podem agir sozinhos ou de

¹⁸⁴ Tradução livre: [...] *good audience members pay attention, respond emotionally, consider their personal interpretations, contribute nonverbal feedback during the performance, and sometimes, provide verbal insights afterward.*

¹⁸⁵ Tradução livre: [...] *to inform, to persuade, to entertain, and to express personal ideas and emotions.*

¹⁸⁶ Tradução livre: [...] *each communication event is somewhat like a drama.*

forma combinada a coagentes, personagens que se juntam em prol do mesmo fim. Para se analisar o agente é necessária uma investigação a fundo de cada personagem. Jaffe (2006) elabora um roteiro da seguinte forma: “sonde a peça, observe para obter informações sobre seus gostos e sua aparência, seus desejos e suas motivações, suas características demográficas e sua maquiagem psicológica”¹⁸⁷ (p. 64).

O ato é a resposta para a pergunta “o quê?”. Em um texto lírico, as palavras e pensamentos da persona compõem o ato. Entretanto, em épicos e textos dramáticos o ato se refere a eventos ou a trama em si. Segundo Jaffe (2006), deve-se “observar cuidadosamente o que cada agente pensa, diz e faz”¹⁸⁸ (p. 64), a fim de se compreender o que está acontecendo.

A cena responde as perguntas “onde?” e “quando?”. Os elementos da cena incluem a data e a localização geográfica do ato, assim como o contexto social e cultural.

Agência é o termo relativo à pergunta “como?”. Ela envolve uma análise da linguagem e da estrutura do texto em si, buscando escrutinar a forma pela qual o agente realiza o ato. A maneira como palavras e frases são dispostas no texto e falas são proferidas na performance, assim como elementos da comunicação não verbal como gestos, tom de voz e expressões faciais são elementos da agência. Segundo recomenda Jaffe (2006):

[...] olhe a linguagem especialmente de perto. Considere distinções que variam de formalidade para a informalidade, complexidade à simplicidade, abstração à concretude. Tome nota das palavras e frases vivas, incluindo símiles, metáforas, aliterações, hipérboles ou exagero, e outras figuras de linguagem. [...] Examine o acordo global de ideias. O texto tem uma introdução e uma conclusão? A história segue um padrão cronológico, ou o autor usa outro método organizacional?¹⁸⁹ (p. 65).

A proposta busca responder a questão “por quê?”. Ela deve ser examinada em dois níveis: a ideia geral do autor e a visão da personagem. O subtexto, aquilo que a personagem pensa ou sente, mas não pode ou não irá expressar em palavras, é um

¹⁸⁷ Tradução livre: [...] *probe the piece, looking for information about their likes and their looks, their desires and their motivations, their demographic characteristics and their psychological makeup.*

¹⁸⁸ Tradução livre: [...] *look carefully at what each agent thinks, says, and does.*

¹⁸⁹ Tradução livre: [...] *look especially close to the language. Consider distinctions that range from formality to informality, complexity to simplicity, abstraction to concreteness. Take note of vivid words and phrases, including similes, metaphors, alliteration, hyperbole or overstatement, and other figures of speech. [...] examine the overall arrangement of ideas. Does the text have an introduction and conclusion? Does the story follow a chronological pattern, or does the author use another organizational method?*

elemento crucial da proposta. Jaffe (2006) aconselha o pesquisador a “pensar o texto como sendo o que o agente diz e o subtexto como o que ele realmente pensa ou significa”¹⁹⁰ (p. 65). O subtexto é expresso de maneira não verbal pelas personagens, para tanto “busque inconsistências entre suas palavras e seus comportamentos, isso ajudará a discernir os pensamentos e as motivações das personagens”¹⁹¹ (p. 66).

3.4.2 Atuação e interpretação

A atuação é um dos elementos fundamentais de uma performance. Constitui uma subcategoria que inclui uma ampla gama de comportamentos, desde o mais sutil até o mais extremo. Atuar consiste em “comportamentos focados, claramente marcados, bem enquadrados e especificamente projetados para mostrar ou representar algo”¹⁹² (SCHECHNER, 2002, p. 147). Também consiste em “fingir, simular, representar, personificar”¹⁹³ (KIRBY, 1987, p. 3).

Atuação e interpretação são elementos ligados ao diálogo e à vida social e não seriam capazes de existir no caso de não haver experiência e interação social ou cultural. De acordo com Iser (1996):

Como não podemos perceber sem preconceção, cada percepção, por sua vez, faz sentido para nós se for processada, pois a percepção pura é impossível. Assim, a interpretação diádica não é dada pela natureza, mas surge de uma atividade interpretativa, que irá conter a visão de outros e, inevitavelmente, uma imagem de nós mesmos (p. 180).

Schechner (2002) classifica a atuação em dois ramos: a atuação simples e a atuação realista. A simples acontece quando o ator simplesmente simula e repete a fala e o comportamento de uma personagem; a realista ocorre quando o comportamento no palco busca inspiração na vida cotidiana. Segundo o autor:

A atuação realista assume que as emoções das personagens são como as de "pessoas reais", mesmo que essas personagens estejam dançando em copas das árvores ou vivendo em uma galáxia distante. Elas podem lutar de um modo como nenhum ser humano real jamais

¹⁹⁰ Tradução livre: [...] *think of the text as what the agents say and the subtext as what they really think or mean.*

¹⁹¹ Tradução livre: [...] *search for inconsistencies between their words and their behaviors will help you discern the character's feelings and motivations.*

¹⁹² Tradução livre: *Acting consists of focused, clearly marked, and tightly framed behaviors specifically designed for showing.*

¹⁹³ Tradução livre: *To act means to feign, to simulate, to represent, to impersonate.*

poderia ou pilotar naves espaciais através de um túnel do tempo de anos-luz – mas quando elas falam, falam a linguagem comum na forma ordinária. Elas se apaixonam, discutem, brincam, sentem-se tristes, e explodem de raiva em formas que são facilmente reconhecíveis¹⁹⁴ (p.149).

A atuação realista, por muitas vezes pode ser identificada em exemplos bem sucedidos de *cosplay*. Embora grande parte das *cosplayers* não possuam formação técnica em atuação, se esforçam para “desaparecer” atrás da personagem, fazendo com que seu público experiencie tal personagem como sendo uma pessoa real, um ser humano com vida própria. Não é incomum presenciar *cosplayers* sendo chamadas e responderem como suas personagens durante eventos (mesmo fora do palco). Ao interpretar um texto literário, no caso, um mangá, a *cosplayer* age mais ativamente e faz mais escolhas que um simples leitor que somente recebe e compreende o texto em questão.

De acordo com o pensamento de Iser (1996), não há relevância em questionar o que um texto quer dizer ou o que uma autora quer dizer, mas “o que sucede com o leitor quando sua leitura dá vida aos textos ficcionais” (p. 53). Num texto literário, leitora e autora possuem papéis distintos, onde “o papel do leitor, inscrito no texto, não pode coincidir com a ficção do leitor. Pois é através da ficção do leitor que o autor expõe o mundo do texto ao leitor imaginado; assim o autor produz uma perspectiva complementar que enfatiza a construção perspectivística do texto.” (ISER, 1996, vol. 1, p. 75). Iser (1996, v. 1) considera o texto literário fruto da seleção que uma autora realiza ao que sucede no mundo. Dito de outra forma, o sentido do texto literário não é completo por si só — além do registro da reação da autora ao mundo, necessita, ainda, da experiência da leitora, que, ao lê-lo, confere novos sentidos ao lido.

3.4.3 Personagens: heróis e vilões

O conceito de personagem é crucial para a análise de uma performance teatral. Se no romance esta é um dos vários elementos que compõem o texto, “no teatro (...) as

¹⁹⁴ Tradução livre: *In realistic acting, the behavior onstage is based on that in ordinary life. [...] realistic acting assumes that the emotions of the characters are like those of “real people” even if the characters are dancing across treetops or living in a distant galaxy. They may fight in a way no real humans ever could or pilot spaceships through a time warp across Billy’s of light years — but when they speak, they speak ordinary language in the ordinary way. They fall in love, argue, joke, feel sad, and explode in rage in ways that are easily recognizable.*

personagens constituem praticamente a totalidade da obra: nada existe a não ser através delas” (ALMEIDA PRADO, 2009, p. 84). De acordo com Pavis (2008):

A personagem é concebida como um elemento estrutural que organiza as etapas da narrativa construindo a fábula, guiando o material narrativo em torno de um esquema dinâmico que concentra em si um feixe de signos em oposição a duas das outras personagens (p. 287).

A personagem teatral é a ilusão de uma pessoa humana (real), uma manifestação estética baseada em preceitos do cotidiano. Rosenfeld (2009) define a personagem como “uma configuração esquemática, tanto no sentido físico como psíquico, embora *formaliter*¹⁹⁵ seja projetada como um indivíduo ‘real’, totalmente determinado” (p. 33).

Cada personagem possui, além de sua manifestação ideológica composta pelo texto, uma caracterização externa que busca ilustrar e transmitir as nuances interiores de seu papel aos espectadores. Essa caracterização é um exercício dialógico ao passo que “cada indivíduo desenvolve uma caracterização exterior a partir de si mesmo e de outros; tirando-a da vida real ou imaginária conforme sua intuição, e observando a si mesmo e aos outros” (STANISLAVSKI, 2010, p. 32). No caso do *cosplay*, trajes e aparência física das personagens são bem definidos por imagens, e a fidelidade quanto às mesmas é imprescindível. Todavia, características são difíceis de serem representadas através de imagens, tais como tom de voz, expressão corporal, pequenos gestos, entre outros, nem sempre são bem delimitados, proporcionando uma certa liberdade de escolha no momento da apresentação. Nesses quesitos permite-se à *cosplayer* que busque inspiração no seu conhecimento e em sua experiência cultural. Tais concretizações podem variar de atriz para atriz, de *cosplayer* para *cosplayer*, mesmo partindo de uma mesma obra, a qual permanecerá imutável (ROSENFELD, 2009 p. 33).

No teatro, assim como nas apresentações de *cosplay*, a personagem é propensa a assumir os traços físicos e a voz do ator/*cosplayer*. Segundo Pavis (2008):

O estatuto da personagem de teatro é ser encarnada pelo ator, não mais se limitar a esse ser de papel sobre o qual se conhece o nome, a extensão das falas e algumas informações diretas (por ela e por outras figuras) ou indiretas (pelo autor). A personagem cênica adquire, graças ao ator, uma precisão e uma consistência que fazem-na passar do estado virtual ao estado real e icônico (p. 288).

¹⁹⁵ Do latim, formalmente.

A personagem passa a ser um construto formado pelo texto e pela representação conferida pela atriz ou *cosplayer*, na medida em que é o reflexo da atitude responsiva, da compreensão da atriz/*cosplayer* perante o texto. Em consequência, compreender e analisar uma personagem significa compreender e analisar seu discurso, “[...] iluminar mutuamente a cena e o texto, a enunciação e o enunciado” (PAVIS, 2008, p. 289). Cada personagem apresenta-se simultaneamente como “fonte de seus discursos (ela os enuncia em função de sua situação e de seu ‘caráter’) e seu produto (ela não é senão a figuração humana de seus discursos)” (PAVIS, 2008, p. 289).

Nas apresentações de *cosplay*, assim como nos mangás, a figura de um narrador que descreve e transmite para a leitora suas impressões a respeito de cada personagem é inexistente. Isso faz com que a personagem dirija-se diretamente ao público. Apagando-se a figura desse tipo de mediador, a história não é “[...] contada, mas mostrada como se fosse de fato a própria realidade” (ALMEIDA PRADO, 2009, p. 85). A personagem ganha carne e osso, além de todas as características discursivas de sua intérprete.

Toda personagem de teatro realiza uma ação, e tal ação “só se deterá quando a personagem tiver reencontrado seu estado original ou atingido um estágio no qual não haja mais conflito” (PAVIS, 2008, p. 287). Essas ações são as engrenagens que movem a narrativa e também configuram-se como indícios que classificam as personagens dentro da trama.

Em geral, as personagens de uma apresentação teatral podem ser definidas por uma série de traços distintivos que as dividem em tipos: herói/vilão, mulher/homem, criança/adulto, etc. Tais traços são permeados por características físicas, fisiológicas e/ou morais de conhecimento comum do público, e identificam as personagens de acordo com a função a ser desempenhada na trama.

A figura do herói nas narrativas teatrais costuma ser associada à força, beleza, inteligência e/ou ética. No Ocidente, muito do ideal grego permanece incrustado na imagem do herói. Segundo Pavis (2008), “o herói da mitologia grega era uma personagem elevada ao nível de um semideus. Em dramaturgia, o herói é um tipo de personagem dotada de poderes fora do comum” (p. 193). Tendo em vista que o presente trabalho aborda textos de origem Oriental — os mangás — é importante salientar que a representação desse tipo de herói não está totalmente de acordo com a figura ocidental.

Enquanto o herói ocidental é identificado com a imagem da perfeição, do poder e do macho alfa, o herói oriental possui características mais introspectivas. O herói do

Oriente não precisa ser belo, mas deve ser honrado. Para ele, a traição é um ato covarde e a mentira uma vergonha.

Até o início da Era Meiji, basicamente não existiam heróis de ficção propriamente dita no Japão. Todos os heróis dos contos eram baseados em figuras históricas. Somente com a abertura ao Ocidente é que a ideia de ficção foi instaurada nas histórias.

Em sua maioria, o herói japonês é classificado em dois tipos: o trágico e o social. O herói trágico é descrito como “vitimado por calúnia política, derrotado e morto no campo de batalha, ou condenado à morte para realizar uma vingança ilegal”¹⁹⁶ (THORNTON, 2008, p. 51-52). As ações desse tipo de herói, em geral o levam à morte, considerada a única maneira de ele encontrar paz. Um herói trágico vê-se preso a um dilema dramático, que, segundo Buruma (1984, p. 153) constitui “um conflito entre *giri* e *ninjo*, dever e humanidade”¹⁹⁷, ou seja, um embate entre as normas da sociedade e seus sentimentos. Como resultado de tal perspectiva, o suicídio de um herói trágico pode ser visto como o caminho para sair deste conflito, e conseqüentemente, alcançar sua redenção.

O herói social tem como objetivo defender a população em geral contra malfeitores. Ele faz o sistema funcionar, garante a segurança e prosperidade do povo e, às vezes, a sua própria felicidade pessoal. Esse tipo de herói “representa a ideia de que a sociedade é basicamente boa e que o mal é uma aberração”¹⁹⁸ (THORNTON, 2008, p.78). Esses dois tipos de heróis estão presentes nos mangás.

Da mesma forma, os vilões e antagonistas também são marcados por diferenças no Oriente e no Ocidente. Apesar de possuírem o mesmo papel, criar o conflito da trama, a representação dos vilões, tanto física como psicologicamente varia muito entre os dois hemisférios. Se no Ocidente os vilões são em geral identificados com o grotesco e a amoralidade, no Oriente, é comum encontrar antagonistas belos e seguidos por uma legião de adoradores, apesar de sua crueldade. É uma prática comum nos *shojos* mangás retratar os vilões masculinos como homens bonitos e sedutores, muitas vezes demonstrando desejo pelas protagonistas femininas.

Enquanto os heróis dos mangás tendem a ser uma imagem da disciplina e da perseverança, em geral rodeados por amigos que os têm como exemplos a serem

¹⁹⁶ Tradução livre: *The tragic hero victimized by political slander, defeated and slain on the battlefield, or sentenced to death for carrying out an illegal revenge.*

¹⁹⁷ Tradução livre: [...] *a conflict between giri and ninjo, duty and humanity.*

¹⁹⁸ Tradução livre: [...] *represents the idea that society is basically good and that evil is aberration.*

seguidos, os vilões tendem a se apresentarem como figuras misteriosas e imponentes, rodeados por seguidores, mas nunca por pessoas que conhecem sua verdadeira essência.

Tais descrições serão confirmadas e ampliadas na análise, presente no capítulo IV do deste estudo.

3.4.4 Performatividade, representação e gênero

De acordo com os estudos a respeito de performance, a performatividade aponta para uma variedade de tópicos, entre eles a construção da realidade social, incluindo gênero e raça. A qualidade do comportamento restaurado em interpretações e a complexa relação entre performance como prática e como teoria também são assuntos relevantes nesta área.

Performatividade é uma convenção cultural, um valor significado que se inscreve no corpo para marcar diferentes identidades. Nessa visão de performatividade, gesto, postura, roupas, hábitos e atos específicos encarnados são realizados de forma diferente, dependendo do sexo, raça, classe, sexualidade, etc. Segundo Friedrich (2005), “performatividade não é vista como um processo voluntário da performance: refere-se mais à reiteração forçada de normas que sustentam e impulsionam uma identidade de gênero”¹⁹⁹ (p. 91).

A performatividade encontra-se no cotidiano, desde gestos comuns até macro dramas. Entretanto, teatralidade e narratividade são mais limitadas. “Gêneros estéticos²⁰⁰” (SCHCHNER, 1988, p. 325) tais como teatro, dança e música — são marcados como detentores de teatralidade, sinalizando a intenção de seus interlocutores para com seus públicos. Cada gênero estético possui “graus de magnitude que levam a diferenças na sua natureza” (SCHECHNER, 1988, p. 326).

Com base nesta visão, teóricos acreditam e concordam que o teatro “desde Platão e Aristóteles, imita, reflete, representa ou expressa ações dos indivíduos e a vida social” (SCHECHNER, 2002 p. 116). O teatro se mostra como um palco onde a realidade social é encenada e, nessa dimensão, aspectos e características atribuídas a questões de gênero, entre outras categorias, são expressos, reiterados ou mesmo contestados através da performance.

¹⁹⁹ Tradução livre: *Performativity is not seen as a voluntary process of performance: it refers more to forced reiteration of norms which sustain and impel gender identity.*

²⁰⁰ Tradução livre: [...] *aesthetic genres.*

Gênero é uma categoria de análise que pode ser entendida por suas relações com as palavras, gestos, aparências, ideias e comportamentos, considerados índices da identidade feminina ou masculina pela cultura dominante. Identidade de gênero é uma condição inteligível na sociedade: através de suas interpolações mulheres e homens são posicionados dentro da sociedade. Cada indivíduo desde cedo aprende a executar ações específicas de gênero, tais como inflexões vocais, expressões faciais, gestos, comportamento sexual, bem como a forma de selecionar, modificar e usar aromas, formas do corpo, adereços, roupas e todas as marcas de outro gênero de uma dada sociedade. De acordo com Butler (1988):

O ato que o gênero constitui, o ato que os agentes corpóreos, na medida em que dramática e ativamente são incorporados e, de fato, usam certas significações culturais, claramente não é um ato isolado. Certamente, há nuances e maneiras individuais de se compor o gênero, mas o que se faz, é feito de acordo com certas sanções e proibições, que claramente não são um assunto totalmente individual. [...] O ato que se realiza, o ato que é performatizado, é, em certo sentido, um ato que vem acontecendo antes que se chegue à cena. Assim, o gênero é um ato que vem sendo ensaiado, na mesma medida em que um script sobrevive a um ator em particular que faz uso dele, mas que requer atores individuais, a fim de ser atualizado e reproduzido como a realidade mais uma vez²⁰¹ (p. 525- 528).

Para Butler (1990), a performatividade pode ser compreendida como uma “repetição de atos estilizados” (p. 79). Em uma performance estética, quando a espectadora “vê” uma interpretação de gênero, ela está assistindo e reproduzindo sinais culturais que a demarcam, e por conseguinte, a ideologia de gênero vigente em uma determinada cultura.

A realidade do gênero é performativa, ou seja, um indivíduo só pode ser marcado como pertencente a um determinado gênero quando este é representado. Segundo Butler (1988):

Se os atributos de gênero [...] não são expressivos, mas performativos, então esses atributos constituem afetivamente a identidade que se quer expressar ou revelar. A distinção entre expressão e performatividade é

²⁰¹ Tradução livre: *The act that gender is, the act that embodied agents are inasmuch as they dramatically and actively embody and, indeed, wear certain cultural significations, is clearly not one's act alone. Surely, there are nuanced and individual ways of doing one's gender, but that one does it, and that one does it in accord with certain sanctions and proscriptions, is clearly not a fully individual matter. [...] the act that one does, the act that one performs, is, in a sense, an act that has been going on before one arrived on the scene. Hence, gender is an act that has been rehearsed, much as a script survives the particular actor who make use of it, but which requires individual actors in order to be actualized and reproduced as reality once again.*

absolutamente crucial, pois se os atributos e os atos de gênero, as diversas maneiras que um corpo mostra ou produz sua significação cultural, são performativos, então não há identidade preexistente pela qual um ato ou atributo pode ser medido; não haveria atos de gênero verdadeiros ou falsos, reais ou distorcidos, e a postulação de uma verdadeira identidade de gênero seria revelada como uma ficção reguladora. Que a realidade de gênero é criada através de performances sociais sustentadas significa que as próprias noções de um sexo essencial, uma verdadeira ou permanente masculinidade ou feminilidade, também se constituem como parte da estratégia pela qual o aspecto performativo do gênero está escondido²⁰² (p. 528).

Considerando o gênero como performance, Butler nega qualquer noção de que exista um gênero correto ou verdadeiro. A ideia de masculino ou feminino é apenas ficção existente no imaginário humano, ditada pelas normas de uma sociedade. Entretanto, tais normas tornam-se elementos reguladores, por vezes radicais, pregando uma falsa noção de que há uma maneira correta para se comportar de acordo com o sexo biológico atribuído a cada indivíduo. Segundo o manual *Complete rules of etiquette and usages of society*:

Algumas senhoras andam de modo a virar seus vestidos para trás, e vi uma mulher bem vestida parecer estranha, pois elevou os ombros levemente e empurrou os cotovelos muito atrás de suas costas. Algumas seguram suas mãos na cintura, e pressionam seus braços contra si tão firmemente como se estivessem colados lá. Outras os balançam para trás e para frente como um empresário andando na rua. Passos curtos demais diminuem a dignidade, moldando um ritmo “picado”; passos longos demais são masculinos²⁰³ (autor anônimo, 1960, p. 3-4).

O recorte acima apresenta um exemplo “correto” de como uma mulher elegante deveria caminhar, assim demonstrando sua classe e feminilidade. Independente de estar escrito em manuais, gestos e comportamentos são assimilados e reproduzidos, assim

²⁰² Tradução livre: *If gender attributes [...] are not expressive but performative, then these attributes affectively constitute the identity they are said to express or reveal. The distinction between expression and performativeness is quite crucial, for if gender attributes and acts, the various ways a body shows or produces its cultural signification, are performative, then there is no preexisting identity by which an act or attribute might be measured; there would be no true or false, real or distorted acts of gender, and the postulation of a true gender identity would be revealed as a regulatory fiction. That gender reality is created through sustained social performances means that the very notions of an essential sex, a true or abiding masculinity or femininity, are also constituted as part of the strategy by which the performative aspect of gender is concealed.*

²⁰³ Tradução livre: *Some ladies walk so as to turn up their dresses behind, and I have seen a well-dressed woman made to look very awkward by elevating her shoulders slightly and pushing her elbows too far behind her. Some hold their hands up to the waist, and press their arms against themselves as tightly as if they were glued there. Others, swing them backward and forward as a businessman walking along the street. Too short steps detract from dignity very much, framing a mincing pace; too long steps are masculine.*

demarcando uma identidade de gênero. Teóricas feministas pregam a não veracidade e exatidão de uma maneira de agir, porém regras universalizantes encontradas nas diversas sociedades apresentam-se cristalizadas, e forçam seu uso nos indivíduos que almejam um comportamento aceitável e não subversivo dentro dessas sociedades. Ou seja, não existe uma maneira verdadeira de se comportar, porém há uma série de normas e padrões impostos que tornam os indivíduos “coerentes” dentro da sociedade.

Assumir uma performance de gênero subversiva, que vai contra o código dominante, “[...] invocando o performativo, como ação que perturba, rompe e nega formações hegemônicas” (BHABA, 1994, p. 149), possui distinções relevantes, dependendo do contexto no qual o agente se encontra. O choque é considerado menor quando tal performance ocorre num palco e não no cotidiano. Fora do palco não existem convenções do teatro que por ventura protejam uma *crossplayer*, ou uma *drag queen* do ridículo ou do preconceito.

Uma performance, como a das *crossplayers*, que faz uso do *crossdress* joga com a distinção entre a anatomia da intérprete e do gênero que está sendo interpretado. Nesse tipo de atuação, verifica-se, de acordo com Butler (1990), três dimensões contingentes da corporeidade significante: sexo anatômico, identidade de gênero e performance de gênero. Segundo a autora, se levar-se em conta que “a anatomia da/do artista é diferente do gênero da/o artista, e ambos são distintos frente a sua performance de gênero, tal fato sugere uma dissonância não só entre sexo e performance, mas sexo e gênero, e gênero e performance²⁰⁴” (p. 74-75).

O *crossplay*, como performance, tem seu momento para acontecer, e exige uma metamorfose do corpo e das atitudes da *crossplayer*. A pessoa por trás da personagem precisa ser apagada, dando espaço somente à personagem. Nesse contexto, é fundamental que *crossplayers* silenciem todos os indicativos femininos do seu corpo, bem como todos os atributos social e culturalmente associados à feminilidade, para, assim, serem capazes de representar figuras masculinas convincentes.

A ilusão do gênero é alcançada por meio da estilização do corpo, dos gestos, da postura e do discurso. Tal customização se dá na superfície dos corpos das *crossplayers*, não alterando nem tocando em sua identidade sem o traje. O *crossplay*, então, é uma fabricação performativa sustentada por sinais corporais e ideológicos.

²⁰⁴ Tradução livre: [...] *the anatomy of the artist is different from the genre of the artist, and both of these are distinct from her gender performance, this fact suggests a dissonance not only between sex and performance, but sex and gender, and gender and performance itself.*

Essas fabricações são “paródias sem um original” (BUTLER, 1990), levando-se em consideração a ideia de que não existe uma maneira correta de se representar tanto o sexo masculino quanto o feminino, mas existem sim convenções que aceitam essas representações como verídicas. Dentro do pensamento feminista, em geral, a representação do feminino por parte de intérpretes homens tende a ser “degradante para as mulheres [...] ou uma apropriação acrítica do papel sexual de estereótipos de dentro da prática da heterossexualidade” (BUTLER, 1990, p. 74). Por outro lado, a sociedade tende a ver o *crossdress* praticado por mulheres como uma forma de empoderamento, uma maneira de subir na escala hierárquica regida pelos conceitos de diferenciação de gênero do estado patriarcal.

3.4.5 Interpretando o sexo oposto

Conforme visto anteriormente, a literatura e o teatro incluem várias histórias de mulheres, que pelos mais diversos motivos, adotam uma nova identidade e gênero, assumindo posturas e funções literárias normalmente atribuídas às personagens masculinas – o papel do guerreiro, do salvador, do menestrel ou até mesmo do próprio marido. Em muitos casos, é somente por meio dessa reação de “masculinização” que a personagem feminina se torna capaz de atingir seus objetivos. Embora distintas pela inversão de gênero, essas mulheres obedecem a um paradigma literário para heroísmo masculino, pois as travestidas da literatura são definidas por “estereótipos masculinos e metáforas que as equiparam à santidade, à coragem, ou à capacidade intelectual de um “espírito viril”, ao passo que a feminilidade, como uma ideia, representa fraqueza e corrupção”²⁰⁵ (HOTCHKISS, 1996, p. 125). Nesse cenário, não há espaço para heroísmo feminino.

Se conscientemente apresentada como desafio para construções sociais ou simplesmente criada de acordo com paradigmas masculinos, “a heroína disfarçada não foi concebida como um símbolo de empoderamento para as mulheres em geral, embora existam exemplos de possíveis influências”²⁰⁶ (HOTCHKISS, 1996, p. 127). A inversão define os papéis femininos, tanto sexuais e sociais, mais claramente do que

²⁰⁵ Tradução livre: *Women in disguise literature are defined by masculine stereotypes and metaphors that equate holiness, courage, or intellectual ability with a "manly spirit" , whereas femininity, as an idea, represents weakness and corruption.*

²⁰⁶ Tradução livre: *[...] the disguised heroine was not meant as a symbol of empowerment for women in general, although there are examples of possible influences.*

caracterizações arquetípicas. Ao colocá-las em contraponto com outras personagens, indicações de experiências tradicionais femininas emergem a partir de descrições de situações que escaparam, comparações entre a figura travestida disfarçada e outras mulheres, e a apresentação de preocupações ditas femininas.

Geralmente, os papéis escritos para mulheres, assim como as personagens femininas, tendem a ser menos variadas do que aqueles destinados aos homens. De acordo com Solomon (1993), “ao contrário de muitas personagens femininas, personagens masculinas raramente existem nos palcos tradicionais por seu gênero sozinho — elas são estadistas, soldados, vendedores, não simplesmente homens”²⁰⁷ (p. 145). Thompson (2006) acredita que esse fator se deve à hierarquia de gênero padrão existente na sociedade. Segundo ela, “na maioria das sociedades até muito recentemente ser humano significava ser homem; mulheres eram vistas como uma subespécie inferior”²⁰⁸ (p. 25).

No teatro grego e shakespeariano a presença de atrizes era inexistente nos palcos. O que se via eram atores travestidos, e, conseqüentemente a construção de mulher como um mito, um objeto cultural, um signo ideológico, gerada de acordo com o diálogo entre o artista masculino e o espectador, geralmente do sexo masculino. Com base nesse contexto Bullough e Bullough (1993) teorizam que “homens [...] tendem a objetificar mulheres ao invés de tentar compreendê-las, e esta objetificação frequentemente erotiza o feminino e os objetos identificados com ele, como roupas íntimas”²⁰⁹ (p. 184).

Em um nível sociológico, há o fato aceito que um homem vestido como uma mulher, geralmente, configura um bom momento cômico. O exagero e o grotesco que modelam caricaturas femininas são permitidos e provocam o riso. Todavia, o mesmo não é verdade para uma mulher travestida de homem. Essa polarização de gênero tem sido um fato histórico baseado na necessidade econômica e política masculina, que manifesta uma ideologia particular, que por sua vez reflete uma estrutura hegemônica. De acordo com Slide (1987):

²⁰⁷ Tradução livre: *Unlike many female characters, male characters rarely exist on traditional stages for their gender alone — they are statesmen, soldiers, salesmen, nor merely men.*

²⁰⁸ Tradução livre: *In most societies until very recently to be human meant to be male; women were seen as an inferior sub-species.*

²⁰⁹ Tradução livre: *Men [...] tend to objectify women rather than attempt to understand them, and this objectification often eroticized the female and those objects identified with the female, such as women's underclothes.*

A sociedade tende a perceber como uma experiência de redução o fato de um homem vestir trajes femininos. No entanto, quando uma mulher interpreta um homem, ela está, aos olhos de seu público, elevando-se acima de seu posto na vida²¹⁰ (p. 67).

Segundo alguns autores, mulheres na plateia tendem a se interessar por uma performance *crossdresser* de um homem, principalmente em termos de seu traje, todavia, a atitude da audiência masculina para com uma *crossdresser* mulher é um tanto diferente. Esses homens não viam nas performances dessas atrizes uma forma de descrever uma masculinidade reconhecível. Quando muito, era a imagem do garoto, do “ainda não homem” que era evidenciada e reconhecida. Conforme se constata pelas palavras de Slide (1987):

Homens das eras Vitoriana e Eduardiana gostavam de assistir atrizes *crossdressers* por causa de suas figuras e vestuário de menino. [...] As roupas ajustadas e as calças apertadas, o cabelo curto e a arrogância masculina eram o que os homens na plateia desejavam e podiam assistir e desfrutar em um teatro escuro ou câmara de música, sem medo de represálias²¹¹ (p. 61).

Em muitos momentos da história, atores que interpretavam papéis femininos foram julgados de acordo com a precisão de seu retrato. Tais intérpretes “receberam elogios se pudessem enganar o público e totalmente ‘capturar’ a essência da feminilidade”²¹² (ULLMAN, 2001, p. 197). Para atrizes *crossdressers*, no entanto, os requisitos eram muito diferentes: elas foram julgadas a partir do grau em que os “homens de verdade” podem diferenciar-se delas.

Enquanto o ideal masculino é caracterizado pela força, controle, determinação e racionalidade, juntamente com ausência de gordura corporal e presença de músculos, muitas atrizes *crossdressers*, representam a figura do menino, não dos homens. Elas eram delicadas, pequenas e não totalmente crescidas. Dessa forma a audiência masculina era exposta à representação de uma masculinidade inferior: um homem adulto teria o domínio sobre essa masculinidade infantil — fato a ser replicado no cotidiano e no poder político. Outras, no entanto, romperam com a figura do *principal*

²¹⁰ Tradução livre: *Society views it as a lowering experience for a man to don female attire. However, when a woman plays a man, she is, in the eyes of her audience, reaching out above her station in life.*

²¹¹ Tradução livre: *Victorian and Edwardian men enjoyed watching male impersonators perform because of their boyish figures and boyish attire. [...] the natty clothes and the tight trousers, the bobbed hair and the masculine swagger were what the males in the audience desired and what they could watch and enjoy in a darkened theatre or music hall without fear of retribution.*

²¹² Tradução livre: *[...] received accolades if they could fool the audience and fully "capture" the essence of femininity.*

boy, criando interpretações com tal ambiguidade de gênero, capazes de arrancar suspiros da plateia feminina e causar ciúmes na audiência masculina.

Discussões sobre representação e interpretação de personagens masculinas por mulheres muitas vezes incluem a crítica antecipada de que essas artistas haviam abandonado a sua feminilidade. Enquanto é senso comum que um número considerável de homens *crossdressers* são homossexuais, não há nenhuma evidência ou tradição de que qualquer atriz ocidental que interpretava papéis masculinos fosse lésbica.

Comentários menos providos de preconceitos, no entanto, são capazes de reformular questões ligadas à representação do masculino — e sua sombra política paralela, o sufrágio feminino. Argumenta-se que esse diálogo — em que homens recriam imagens de si mesmos através de mulheres que se parecem ou “tornam-se” homens — pode ser uma ferramenta poderosa que contém a qualidade subversiva de críticas políticas feministas e, simultaneamente, é capaz de revelar a profundidade da ansiedade cultural de instabilidade de gênero.

Se os homens vestidos de mulher muitas vezes parodiam gênero, mulheres vestidas como homens, por sua vez, tendem a performatizar gênero — isto é, elas podem revelar o grau em que gênero, como Judith Butler (1990) sugere, é uma “ficção reguladora” (p. 141).

Não há uma maneira correta e universal de se representar feminino ou masculino. O que existem são convenções aceitas na sociedade que atuam como normas reguladoras. A roupa é, naturalmente, um elemento importante para a representação, mas “feminilidade” e “masculinidade” são construídas por meio da voz, gestos e outros códigos formativos que se relacionam com (mas não necessitam ser idênticos) estereótipos de gênero e comportamentos da vida real. Em uma entrevista concedida em 1914, a atriz Kathleen Clifford, famosa por interpretar papéis masculinos ilustra essa construção:

Quando eu visto minha roupa masculina eu sou um homem naquele momento. A primeira coisa que eu sei — sem perceber — é que eu me encontro tateando minhas roupas à procura de meu maço de cigarros. E eu nunca fumo cigarros fora do palco. [...] Ao fazer minha mudança rápida atrás do meu biombo, eu nunca olho para o espelho para ajustar minha gravata ou o meu chapéu. Me disseram que homens fazem isso dessa maneira descuidada — qualquer maneira que colocam seus chapéus é a maneira certa²¹³ (apud SLIDE, 1987, p. 66).

²¹³ Tradução livre: *When I don my masculine attire I am a man — for the moment. The first thing I know — without realizing it — I find myself searching my clothes for my cigarette case. And I never smoke*

É interessante ressaltar que a performance de gênero *crossdresser* não é baseada numa identidade original e universalmente aceita. O que existe é uma paródia, que não assume a existência de um original, uma masculinidade fictícia. Tal fato, nas palavras de Bulter (1990):

A paródia é a própria noção de um original, assim como a noção psicanalítica de atenção de identificação é constituída por uma fantasia de uma fantasia, a transfiguração de um Outro que é sempre uma “figura” nesse duplo sentido, de modo que a paródia de gênero revela o estado da identidade original, na qual as formas de gênero são uma imitação sem uma origem²¹⁴ (p. 138).

Gênero não é uma categoria inflexível, mas sim contingente. Através da performance *crossdresser*, gênero e sexo podem ser desnaturalizados, revelando sua natureza cultural fabricada. O teatro e as demais artes performáticas, com seus intérpretes *crossdressers*, podem ter oferecido aos seus espectadores um caminho para imaginarem papéis sociais mais elásticos. Personagens e elencos *crossdressers* criam oportunidades para mulheres experienciarem o tipo de aventuras míticas culturalmente destinadas aos heróis do sexo masculino, aventuras essas que muitas desejavam ter, mas que lhes foram negadas pelas convenções de gênero da época. Todavia, há de se atentar para como essa performance é representada. Muitos podem alegar indícios de subversão, enquanto em outros casos o silenciamento do corpo da atriz pode ser tão significativo, a ponto de ser engolida pela personagem.

O problema contido no retrato de um homem feito por uma mulher não pode ser percebido de imediato, entretanto é capaz de revelar ideologias: desde um grito de insubordinação, até um mais aterrador conformismo ou uma admiração pelo papel social designado para o sexo oposto. Mesmo com muitos avanços, a sociedade atual continua apresentando uma maior dominância patriarcal, relegando o papel feminino a uma segunda classe, mesmo no mundo do entretenimento popular e da representação.

cigarettes off stage. [...] In making my quick change behind my shadow screen, I never look at the mirror to adjust my tie or out on my hat. I've been told that men do it in that careless way — that any way they put on their hat is the right way.

²¹⁴ Tradução livre: [...] *the parody is of the very notion of an original; just as the psychoanalytic notion of identification is constituted by a fantasy of a fantasy, the transfiguration of an Other who is always already a 'figure' in that double sense, so gender parody reveals the status of the original identity after which gender fashions itself is an imitation without an origin.*

IV – O caminho para o *crossplay*

O presente capítulo diz respeito à análise das representações/construções feitas pelas *crossplayers*, com o fim de demonstrar a hipótese desenvolvida nessa pesquisa: o apagamento do corpo feminino para representar o masculino como um dos meios de adquirir voz e poder.

O *corpus* de análise, as performances 1 e 2, reproduzidas na tese, em DVD anexo, é composto por duas apresentações de palco. A performance 1 – baseada no mangá *Clover*, cuja trama trata das personagens Kazuhiko e Suu – foca na interpretação do papel do herói, e a performance 2 – que traz a história da série *Inuyasha* –, refere-se à relação entre a personagem título e Sesshoumaru, vilão desta saga. O percurso do mangá ao *crossplay* implica duas direções na análise do *corpus*: uma, o estudo da materialidade linguística; a outra, a leitura e análise de imagens. Ambas se complementam e se interconectam, fato que leva a produzirem significação.

Para analisar e compreender de forma mais abrangente o recorte narrativo das performances é necessário compor o contexto. Essa composição inclui materiais complementares de naturezas diversas, veiculados em suportes distintos. Esses materiais são compostos pelos segmentos seguintes:

- a) “transformação”: abrange o percurso anterior à apresentação de palco que as *crossplayers* percorrem para representar de maneira convincente uma personagem masculina. Apresenta uma gravação (vídeo 1), que mostra o passo a passo da transformação de uma *crossplayer* e tutoriais extraídos de sites da internet feitos por e para *cos/crossplayers*. A descrição dos métodos da “transformação” em muito se parecem com os *katas* desenvolvidos pelo Teatro Takarazuka e, a aproximação entre eles, incluída no processo de análise tem o intuito de explicar a metamorfose das *crossplayers*.
- b) “mangás”: narrativas originais da história de Kazuhiko, o herói do mangá *Clover* e Sesshoumaru, o vilão do mangá *Inuyasha*, de onde são extraídas as passagens a serem reproduzidas nas performances 1 e 2. Os mangás não fazem parte do *corpus* de análise propriamente dito, apresentados em interação com as performances, na medida em que se tornam necessários para entender o contexto interdiscursivo e intertextual.

Outros materiais que complementam o contexto são os depoimentos de *crossplayers* (Anexo 5) e o relato da minha experiência com este modo de representação

(Apêndice A). Os depoimentos extraídos do grupo Brazilian-Cosplays dedicado a *cos/crossplayers* brasileiras alocado no site <Deviantart.com>, permitem adentrar o universo *crossplay* e compreender o pensamento das *crossplayers* acerca da prática da representação que a atividade envolve. A coleta de tais depoimentos visa a ressaltar enunciados cujo conteúdo expresse: 1) sinais de subversão e/ou enaltecimento do feminino; 2) sinais de silenciamento do corpo feminino e/ou enaltecimento da cultura patriarcal; 3) motivação para fazer *crossplay*; e 4) visão a respeito de personagens masculinas e femininas. O relato da minha experiência apresenta impressões que tenho enquanto praticante de *cos/crossplay*. Esses materiais tangenciam o objeto de estudo e, portanto, são referenciados durante a conclusão.

4.1 Do feminino para o masculino: a transformação

Da mesma forma que as atrizes do Takarazuka sofrem uma metamorfose ao incorporarem os conceitos do *kata* físico, as *crossplayers* também seguem um ritual de transformação para assumirem a pele de suas personagens favoritas.

Tal mudança compreende truques de maquiagem e efeitos alcançados através do corte das roupas. É comum encontrar tutoriais em sites e grupos relacionados à prática do *crossplay* que ensinam como enfaixar os seios, deixando o peito da *crossplayer* com aparência masculina, eliminando qualquer volume (Figuras 3 e 4).

Parte 1: A Amarra

Eu sugiro que se você prepare para a coisa toda tomando um banho. Isso irá limpar a sua pele de óleo, poeira ... o que quer que seja, e assim a fita vai colar melhor. Depile as partes da sua pele que estarão a mostra, de modo a ajudar a fita a não desgrudar (se você me perguntar, pelos à mostra não são indicados para cosplays de qualquer maneira).



Corte pedaços de silvertape de +- 12cm de comprimento. Segure seu seio direito, puxando-o para cima e para fora. Posicione o meio da fita bem em cima do seu mamilo. Cuidado para não colar a fita nela mesma, se não, ferrou.



Mantenha seu seio puxado para cima e para fora. Estique a fita o máximo possível e cole-a na parte inferior do seu seio. Pare de colar logo abaixo do mamilo e coloque um pedaço de algodão sobre o mesmo. Você não vai querer ter essa área colada, vai por mim. Passe a fita por cima do mamilo e cole o resto do seio. Repita os passos 1 e 2 no outro seio.



Corte 6 pedaços de fita (15cm de comprimento). Cole o primeiro abaixo do seu seio. A fita deve estar esticada o máximo que der, só assim pra achatar a coisa toda. Os próximos dois pedaços devem ser aplicados um pouco mais para cima, até que tudo esteja achatado e fora do caminho.



Corte um pedaço longo extra (o comprimento depende da largura do seu peito) e coloque-o bem no meio do bolo de fitas que já está colado no seu corpo, passando pelas suas costas, até chegar no outro seio. Dessa forma seus seios permanecerão afastados pelo resto do dia.



Aplique creme hidratante na parte visível do seu peito - como a pele fica muito esticada eu me sinto melhor fazendo isso.

Figura 3 – Tutorial 1: como usar fita adesiva para suprimir o volume dos seios, possibilitando o uso de *crossplays* com decotes grandes ou camisa aberta.

Fonte: Deviantart²¹⁵

²¹⁵ Disponível em: <<http://www.deviantart.com/art/Cosplay-Tutorial-Binding-I-179918030>> Acesso em: jan. 2013.



Materiais necessários:
 1 top esportivo do seu tamanho.
 1 top esportivo de tamanho menor
 1 rolo de bandagens
 Algo para prender as bandagens.

Cores não importam! Estou usando preto e cinza porque são as cores dos tops que tenho aqui.



Primeiro, obviamente, coloque o top do seu tamanho. Quanto mais seio você tiver, mais difícil será prender e esconder. Isso é só um aviso. [eca essa minha barrigona!]



Pressione seus seios para baixo enquanto você se enrola, começando pela parte superior. Amarre firme, mas não tanto a ponto de não conseguir respirar adequadamente.



Amarre bem o resto, tendo certeza de que está bem firme.



Então, CUIDADOSAMENTE, prenda as bandagens. Para não correr o risco delas se soltarem vista o segundo top [aquele menor].

Feito! O segundo top cobre qualquer irregularidade que possa ter ficado na bandagem, dando um aspeto liso para o peito. Como você podem ver, meus seios não ficam completamente achatados, mas é o melhor que consigo fazer com o meu tamanho. Garotas com seios menores levam vantagem aqui.



Usar blusas largas ajuda a disfarçar quando sobre algum volume. Pelas fotos não dá pra perceber que estou com bandagens.



Essas fotos são anteriores a colocação das bandagens. A diferença é evidente.



Observação: essa técnica visa disfarçar o volume dos seios e pode deixar marcas ou escoriações na sua pele (e isso pode ser bem irritante). Independente de ter seios grandes ou pequenos eu sugiro que terminada a transformação você se desamarre e tire os tops. Fique sem sutiã por pelo menos uns 20 - 30 minutos. Você vai se sentir mais confortável assim ;)

Figura 4 – Tutorial 2: a *crossplayer* usa bandagens, top apertado e camiseta folgada para esconder o volume dos seios.

Fonte: Deviantart²¹⁶

Dentre as técnicas mais utilizadas, encontra-se o uso de bandagens, fitas adesivas ou, no caso de garotas que naturalmente não possuem seios fartos, o uso de tops de ginástica apertados combinados com roupas largas.

Existem também centenas de manuais e explicações sobre como fazer maquiagens masculinizadoras tanto para o rosto (figura 5) — algumas, inclusive,

²¹⁶ Disponível em: <<http://www.deviantart.com/art/Cosplay-Binding-How-to-bind-your-chest-350660354>> Acesso em: jan. 2013.

ensinando a emular o aspecto de barba por crescer — como para corpo, ensinando a destacar músculos (figura 6).

CROSSPLAY MAKEUP TUTORIAL

É assim que eu me transformo em homem,
caso vocês estejam se perguntando



Base 1

sim, você precisa usar base. eu não me importo se você tem a pele perfeita. eu não tô nem aí se você usa pincel, esponja ou os dedos pra espalhar a base, DESDE QUE USE. ela deixa sua pele mais parelha e fica bem em fotos. Se você tem a pele ruim, como a minha, então você precisa de um corretivo também. Aplique tudo e finalize com pó.



Contorno 2

para ficar masculina, você deve contornar suas maçãs do rosto, mandíbula e nariz. Use um bronzer (como eu faço) ou sombra de olho marrom. Aplique com um pincel bem grande e fofo, assim é mais fácil de deixar uniforme. Você precisa deixar sua face angulosa. Rostos redondos deixam com aparência mais feminina.



preste atenção no diagrama. foque nas maçãs do rosto, têmporas, mandíbula e abaixo do queixo. você também pode escurecer as laterais do nariz, caso queira que ele pareça ser maior e mais fino. Eu costumo escurecer toda a lateral do meu rosto, pois assim ele parece mais estreito.



Sobrancelhas 3

hora de masculinizar essas sobrancelhas fininhas usando um pincél angular e um pouco de sombra de olho. dependendo do formato da sua sobrancelha é você pode querer começar mais perto do seu nariz, como eu fiz. Eu também as escureci e engrosssei.

uma característica que faz um rosto aparentar ser mais feminino é a existência de um espaçamento grande entre as sobrancelhas e os olhos..

então, eu engrosssei minhas sobrancelhas puxando-as para baixo, desenhando-as em direção aos olhos. isso também dá a ilusão de se ter uma testa maior. pode ser que você queira deixar suas sobrancelhas mais compridas, caso elas sejam naturalmente curtas.





eu aproveitei para passar sombra escura no canto interno dos meus olhos. Isso faz com que eles pareçam mais profundos e juntos. Olhos grandes e salientes são características femininas.

enfim, reparem na minha jogada sexy de sobrancelhas.

Suíças 4

Suíças suaves e delicadas são coisa de mulher. com sombra de olho eu as deixei com um aspecto mais marcado e angular. Não se esqueça de usar uma cor semelhante a da sua peruca, se não você vai ficar ridiculamente estranha.

Lábios 5

hora de se livrar desses lábios de garotinha. lábios cheios e rosados são características femininas. eu usei um corretivo próprio para lábios (você pode usar base, mas ela costuma secar e ficar um pouco rachada).

basicamente é isso. aqui, uma foto minha com uma touquinha estilosa lutando para colocar a peruca.

Extras 6

olhos muito abertos são característica feminina. porém, eu não posso simplesmente me ver livre disso só com maquiagem, então eu tento deixar meu olhos meios apertados enquanto estoud e crossplay. eu também uso lentes de contato para fazer a parte branca dos meus olhos parecerem menores.

mandíbula pequena e fraca e lábios muito grossos são outras características femininas que a maquiagem não disfarça. então, eu procuro sugar as minhas bochechas e contrair meus lábios para fotos. esses detalhezinhos são o que fazem ou destroem um bom crossplay. as pessoas tendem a notar subconscientemente esses aspectos e eles podem fazer a diferença entre você conseguir se passar por homem ou não.

espero que esse tutorial tenha ajudado. agora preciso tirar essa maquiagem antes que minha colega volte pra casa e pense que eu sou louca.

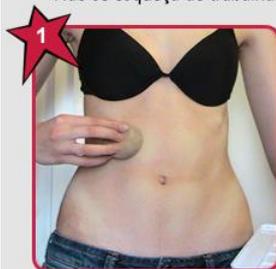
Figura 5— Tutorial 3: maquiagem facial masculina para *crossplayers*.

Fonte: Deviantart²¹⁷

²¹⁷ . Disponível em: <<http://www.deviantart.com/art/Crossplay-Makeup-Tutorial-371660292>> Acesso em: jan. 2013.

Parte 2: A Maquiagem

Ok, antes de mais nada: desculpem pela baixa qualidade das fotos e pelo biquini. Eu não quis amarrar meus seios para fazer o tutorial. Hurrrrrrr~
Como preparação você deve usar um spray anti transpirante, assim a maquiagem não vai ir embora com o suor. Não se esqueça de trabalhar rápido para que a maquiagem não seque e você não consiga esfumá-la direito.



Flexione seus músculos e veja onde eles se sobressaem. Essas áreas serão destacadas. Pegue uma esponja e aplique o pó mais claro que você tiver. Não se esqueça dos ossos do quadril! Muitos maquiadores começam pela parte escura, mas eu acho mais fácil definir músculos partindo de áreas mais claras.



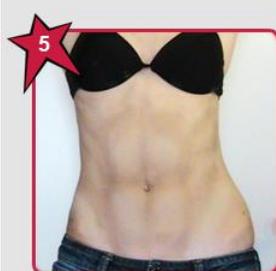
Agora pegue a segunda cor mais escura da sua paleta e aplique-a nas reentrâncias entre os músculos. Como você pode ver, a aparência fica terrivelmente exagerada - mas não se preocupe, vamos cuidar disso logo mais. Use uma esponja para a aplicação, assim você terá um contorno mais suave.



Contorne os músculos com a sombra mais escura. Use um pincel de ponta chata para fazer linhas mais definidas. Tome cuidado para não exagerar, se não ficará difícil de esfumar depois.



Esfume tudo com uma esponja e arremate com pó da cor da sua pele. Se as partes claras ficarem sem destaque, coloque um pouco mais de luz nelas com uma sombra de olho clara. Tenha bastante paciência pois esse é o passo mais importante desse tipo de maquiagem. Se você não esfumar, sua maquiagem ficará horrível. Se você fizer errado, terá que começar tudo do início.



Quase pronto! Agora você só precisa aplicar fixador de maquiagem. Aplique-o longe do corpo, para não marcar. Agora você só precisa usar fita dupla face para colar seu cosplay sobre seus seios. Pronto!

Figura 6— Tutorial 4: maquiagem corporal para *crossplayers*.

Fonte: Deviantart²¹⁸

²¹⁸ . Disponível em: <<http://www.deviantart.com/art/Cosplay-Tutorial-Binding-II-179918423>> Acesso em: jan. 2013.

Para demonstrar o processo de metamorfose pelo qual as *crossplayers* passam para encarnar personagens de mangás e animes, foi selecionado um vídeo (Anexo 2) no qual a *crossplayer* Juliana Brigatti, praticante das atividades desde 2008, contando com 33 *crossplays* já feitos, ensina técnicas e truques. Nesse vídeo, ela demonstra passo a passo as etapas que percorre para se transformar na personagem masculina Hijikata Toshiro, do anime/mangá *Gintama*²¹⁹ do mangaká Hideaki Shorachi²²⁰.

O vídeo começa com dicas básicas de maquiagem, apontando que a face deve estar limpa e livre de resíduos para ajudar na fixação dos produtos. Prepara a pele com o auxílio de sombras e tons claros e escuros para dar volume e aumentar o nariz, conferir uma expressão mais séria e rígida ao cenho e escurecer e engrossar as sobrancelhas. O uso de algum tipo de base ou pó para deixar sua pele mais pálida.

Na sequência, a *crossplayer* se atém aos olhos, buscando conferir-lhes um aspecto mais oriental. Nesse ponto, ela explica que o uso de delineador não é uma exigência, mas uma preferência individual. Ela acrescenta que tal artifício confere um aspecto feminino, todavia a personagem que ela interpretará possui traços delicados. Quando termina essa etapa, a *crossplayer* ressalva que o traço feito com o delineador deveria ser o mais fino possível e ela passa rímel para destacar os olhos, técnica que remete ao estilo Takarazuka de maquiagem. A *crossplayer* demonstra ter conhecimento dessa técnica, como se comprova por suas respostas em blogs e posts, em sua página de *cosplays*.

No próximo passo, ela apaga seus lábios com o uso de base. Raramente lábios são desenhados ou representados nos mangás e animes, sendo estes normalmente presentes em personagens femininas que possuam um comportamento considerado sexy.

Em seguida, a *crossplayer* se atém à maneira de esconder seus seios. Ela explica que não gosta muito de usar faixas porque as considera incômodas e ressalta que prefere o top que está vestindo pelo fato de ser apertado, ajudando a diminuir o volume dos seios. Ela complementa que a camisa utilizada no *crossplay* é larga, então não há necessidade de comprimir totalmente os seus seios. Mesmo assim, ela demonstra preocupação com um possível volume, virando de lado e conferindo o aspecto do seu peito já com a camisa vestida. Com o auxílio do colete e posteriormente do lenço que a

²¹⁹ Mangá japonês publicado a partir de 2003 pela editora Shueisha na revista *Weekly Shonen Jump*. O anime, que conta com 201 episódios foi exibido entre 2006 e 2010 pela TV Tokyo.

²²⁰ 1979 -

personagem usa no pescoço, qualquer sinal dos seios ou do top são apagados com sucesso. Percebe-se também, que o colete, de corte reto e aquadrado, mascara qualquer curva presente na cintura da *crossplayer*. O arremate final da roupa é dado com um casaco largo.

Por fim, a *crossplayer* veste uma peruca curta, imitando o penteado da personagem. Com esse artifício ela não precisa cortar ou pintar o próprio cabelo, mas apenas escondê-lo.

Ao término do vídeo, a *crossplayer* brasileira Juliana deixa de existir visualmente, dando espaço para a personagem masculina, o garoto japonês Hijikata.

4.2 Metodologia e mecanismos

A prática discursiva manifesta-se de forma linguística (textos, depoimentos, falas dos mangás) e social (ideologia e gênero). A análise de um discurso prioriza estabelecer conexões explanatórias entre os modos de organização e interpretação, como os textos são produzidos, distribuídos e consumidos e a natureza dos posicionamentos ideológicos. Para responder as questões do presente trabalho analiso a força ideológica dos enunciados e a coerência social do discurso verbo-visual.

A análise trata das performances permeadas por interdiscursos advindos dos mangás, que as contextualizam, do poder exercido pelas figuras do herói e do vilão e do silenciamento do corpo feminino das *crossplayers* que desempenham o papel das personagens masculinas.

Para contemplar a análise utilizo como base o *pentad* de Burke (1973) (ver página 96), modelo bastante em voga na escola estadunidense dos estudos sobre performance. Na presente tese, o *pentad* proposto visualmente por Jaffe (2006, p. 64) apresenta-se sob uma perspectiva nova, pois o complemento ao adicionar ao desenho básico categorias de análise pertencentes à análise crítica do discurso, à gramática visual e aos fundamentos do teatro Takarazuka, as quais permitem desvendar os questionamentos propostos. Para uma visualização de como a análise das performances 1 e 2 se organiza compus a seguinte figura:

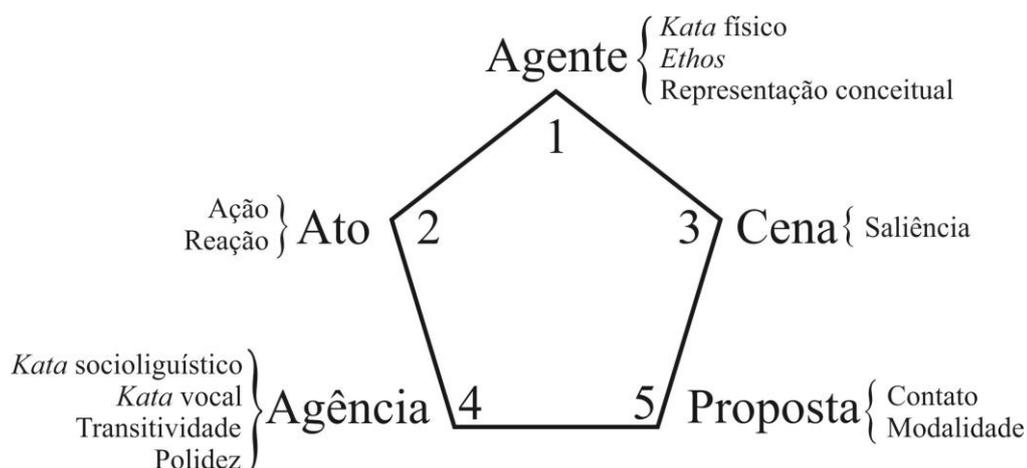


Figura 7 – Modelo de análise: *pentad* de Burke demarcado com as categorias (acrescentadas por mim) desenvolvidas na análise.

Fonte: elaborada pela autora.

O *pentad* na sua forma original, conforme exposto no capítulo 3, é composto pelos aspectos seguintes: 1) agente: quem está envolvido e quais são seus papéis; 2) ato: o que está acontecendo; 3) cena: onde o ato se passa; 4) agência: como os agentes se comportam; 5) proposta: por que agem dessa maneira.

É sobre este formato que acrescento as categorias selecionadas dos demais veios teóricos e críticos utilizados para a análise das performances.

Da ACD recorro a parâmetros da dimensão “micro análise da prática discursiva”, assim referida por Fairclough (2001, p. 287), tais quais:

a) *ethos*: reúne aspectos que contribuem para a construção do eu ou de identidades sociais, pois é “um ponto no qual podemos unir as diversas características, não apenas do discurso, mas também do comportamento em geral, que levam a construir uma versão particular do ‘eu’” (FAIRCLOUGH, 2001, p. 209);

b) *polidez*: uso de estratégias linguísticas que demarcam o status e as relações de poder entre as personagens;

c) *transitividade*: dá conta dos tipos de processos e de participantes mais favorecidos no texto.

Das metafunções da gramática visual (KRESS & VAN LEUUVEN, 2006) incluo as categorias a seguir delineadas:

a) *representação conceitual* (metafunção representacional): possibilita a associação da personagem a um determinado grupo social;

- b) ação/reação (metafunção representacional): a ênfase recai na atitude das personagens em direção a suas metas e nos vetores das linhas do olhar;
- c) contato (metafunção interacional): permite determinar a relação das personagens com o público, seja como demanda (fazem contato visual com a plateia), seja como oferta (apresentam-se como objeto de contemplação);
- d) modalidade (metafunção interacional): foca em conceitos relativos ao realismo e à credibilidade do discurso sob análise;
- e) saliência (metafunção composicional): aponta para a ordem de importância das personagens.

Ainda, do teatro Takarazuka, acrescento os traços que mantêm semelhanças com o desempenho e as características físicas e psicológicas das personagens das performances, conforme apontado nos itens a seguir:

- a) *kata* físico: caracterização física e postural de masculino e feminino;
- b) *kata* sociolinguístico: possíveis estereótipos de “linguagem feminina” e “linguagem masculina”;
- c) *kata* vocal: ajuste de tons vocais para representar personagens masculinas e femininas.

4.3 O grande momento: performances de palco

Apresentações de palco são, em geral, o momento máximo de *cos/crossplayers* durante um evento. Tais performances, normalmente, fazem parte de campeonatos e conferem premiações que vão desde brindes e prêmios em dinheiro, até viagens para o exterior. Conforme a experiência que adquiri ao longo dos anos frequentando eventos destinados ao público apreciador de mangás e animes, posso afirmar que as competições de *cosplay* são uma das mais, se não a mais procurada e disputada atividade presente em tais convenções.

Essas performances destinadas a campeonatos tendem a levar meses de pesquisa, confecção das roupas e ensaios. *Cos/crossplayer* esmeram-se para reproduzir com a maior fidelidade possível recortes ou até mesmo resumos de tramas de mangás e animes. Performances destinadas a competições geralmente não passam de poucos minutos, exigindo dinamismo e foco. Enredo e personagens representados são valorizados na medida em que conseguem se tornar verossímeis em tão pouco período de tempo.

Do teatro advêm os conceitos de herói e vilão, categorias que compõem a análise. O herói, normalmente, é o protagonista da história, é aquela personagem que contém em sua essência e deixa transparecer uma série de valores éticos de uma determinada sociedade, tornando-se um exemplo de admiração. Segundo Pavis “é herói aquele que dizemos que é” (2008, p. 193), pois o público é quem define sua identificação e admiração para com a personagem. O vilão, por sua vez, situa-se como um contraponto ao herói. É uma personagem em conflito, normalmente tornando-se um obstáculo ou representando conceitos distorcidos em relação à moral da história.

Segundo Rosenfeld (1968), a personagem, assim como os seres humanos, têm contornos definidos e vive situações exemplares, na medida em que se encontra integrada “num denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral e político-social” (p.45). Por esse motivo, toma determinadas atitudes em face dos mesmos, não sem antes enfrentar conflitos e situações-limites, para só então decidir seu comportamento. Por meio desse revela aspectos essenciais da vida humana, seja de visos trágico, sublime, demoníaco, grotesco ou luminoso. De acordo, com tal comportamento, a personagem ocupará o espaço do herói ou do vilão.

No teatro, segundo Pavis (2008), a personagem pode vir a assumir a voz da atriz ou no caso, da *crossplayer*, transparecendo ecos de valores que essa possui, os quais são transmitidos e reproduzidos por meio da personagem. A relevância dessa relação, atriz-personagem, estende-se também à ligação entre o discurso das criadoras dos mangás e o de suas personagens. Aos valores que as escritoras imprimem às suas personagens, o discurso performático das *crossplayers* poderá, ou não, ser fiel. Entretanto, nessa esfera, a do teatro e da performance, instaura-se o paradoxo: por um lado, no palco, “a personagem está só, tendo cortado de vez o fio narrativo que a deverá prender ao autor”, o que corresponde à exclusão da/do autora/autor; por outro, a/o autora/autor segue o impulso de expor e de defender os seus pontos de vista, o que faz surgir “essa luta surda entre autor e personagem, cada qual procurando ganhar terreno a expensas do outro” (ALMEIDA PRADO, 2009, p. 101). Acima de tudo, o discurso performático das *crossplayers* irá apontar para o papel social da mulher e sua construção ou seu apagamento no âmbito da confluência inter/transcultural.

Para fins de análise, foram selecionadas duas performances de palco apresentadas em eventos brasileiros. Foram escolhidas apresentações oriundas de obras escritas por mulheres, onde *crossplayers* representam o papel de herói e de vilão. Uma performance é baseada no mangá *Clover*, apresentada na etapa classificatória Mercado

Mundo Mix do campeonato *World Cosplay Summit*²²¹ (WCS) em São Paulo, SP — no dia 24 de abril de 2010 e outra baseada na obra *Inuyasha*, exibida no concurso *Cosplay in Rio* na cidade do Rio de Janeiro, RJ — no dia 20 de fevereiro de 2011.

4.4 O herói: galanteio e sacrifício

Nessa parte do texto se desenvolve uma descrição das personagens presentes na performance, fazendo ligação com o mangá. O herói selecionado para a análise é Kazuhiko Fay Ryu (figura 8), integrante do casal protagonista do mangá *Clover*. O foco narrativo recai nos sentimentos, nem sempre, entretanto, evidentes nas personagens, talvez, porque a narrativa seja permeada por vários quadros brancos, pausas e sequências sem falas. O mangá foi publicado originalmente na revista *Amie* da editora *Kodansha* entre 1997 e 1999. *Clover* foi publicado também nos Estados Unidos pela editora *TokyoPop* e, posteriormente, relançado pela *Dark Horse Manga* e, na Alemanha, foi publicado pela *Carlsen Comics*.



Figura 8 — Kazuhiko Fay Ryu.

Fonte: CLAMP, 2005, p.18.

O mangá, de autoria do grupo feminino CLAMP²²², tem como ambientação um futuro distópico, onde o governo ditatorial e militarizado busca controlar os chamados

²²¹ As regras do WCS encontram-se no Anexo 3.

clovers, seres humanos que possuem poderes especiais capazes de manipular artefatos tecnológicos ao seu bel prazer, criando desde meios de transporte até armas de grande poder destrutivo. Tais pessoas, quando descobertas, passam a ser prisioneiras do governo, que teme o seu contato com outros seres humanos.

A trama tem como foco a jornada da garota Suu, possivelmente a mais poderosa *clover*, sendo a única a possuir o grau de “trevo de quatro folhas²²³”. A garota é mantida presa em total isolamento, pois o governo teme a possibilidade de ela ser usada como uma arma para prejudicar a segurança nacional do país e os seus interesses.

Suu vive conformada com seu isolamento, porém certo dia resolve pedir autorização para visitar um local chamado *Fairy Park*. O governo designa o ex-militar Kazuhiko para escoltá-la. No decorrer da trama, Kazuhiko percebe a infelicidade de Suu e acaba despertando sentimentos amorosos em relação à garota. A partir daí, a jornada de ambos foge ao controle do governo, que envia soldados em seu encalço, culminando em várias cenas de perseguição e tensão. O romance do casal beira a inocência, mas não impede que Kazuhiko, como um ótimo exemplar de herói trágico *shojo*, se sacrifique para que Suu consiga chegar ao parque e ter seus momentos de felicidade.

Kazuhiko é representado como um homem alto, de constituição forte e expressão séria. Seus cabelos negros são curtos e ostentam uma diminuta e fina trança na base da nuca. Seus olhos, pequenos para os padrões dos mangás *shojo*, refletem uma personalidade madura. Um par de óculos discretos contribui para formar a imagem de um homem experiente e intelectualizado. Suas roupas, com predominância de preto e branco, são discretas, compostas basicamente por calças folgadas, blusa cuja gola remete ao tradicional corte chinês adornada por cotoveleiras e uma ombreira metálica estilo *steampunk*²²⁴. Luvas, botas e uma imensa espada cujo formato lembra uma asa completam o *design* da personagem. Tanto seus trajes, quanto os acessórios contribuem para a imersão no universo tecno-mágico de *Clover*.

O histórico de Kazuhiko conta que a mulher por quem ele era apaixonado e com quem mantinha uma relação, Oruha, fora assassinada num período anterior à trama

²²² Grupo composto por: Ageha Ohkawa (1967 -), Mokona (1968 -), Tsubaki Nekoi (1969 -) e Satsuki Igarashi (1969 -).

²²³ Assim como no Ocidente, o trevo de quatro folhas possui um significado positivo e representa sorte. Também é considerado raro, motivo pelo qual a terminologia foi utilizada no mangá para classificar Suu.

²²⁴ Estilo que apresenta tecnologia relativa à era do vapor mesclada com elementos fantasiosos.

desenvolvida no mangá. Oruha, sendo uma *clover*, é a ligação entre o herói e Suu, e não explicitamente, o provável motivo por ele se afeiçoar tanto pela garota.

A personalidade de Kazuhiko assemelha-se em muito com a descrição dos heróis trágicos da literatura oriental: ele é um homem que preza a honra acima de tudo e o fato de romper regras, mesmo que para fazer um bem maior o atormenta ao ponto de acreditar que sua morte seja a única maneira de expiar seus pecados.



Figura 9 — Kazuhiko e Suu

Fonte: CLAMP, 2005, p.14.

Transformado em *crossplay* (performance 1, figuras 10 e 11), muito da descrição física de Kazuhiko se confirma. Suas roupas são reproduzidas nos mínimos detalhes, buscando emular da maneira mais fiel possível o vestuário e os acessórios da personagem conforme apresentada no mangá. Na tentativa de reproduzir o corpo da personagem, a *crossplayer* faz uso de artifícios como calças largas que disfarçam possíveis curvas acentuadamente femininas nos quadris e faixas para suprimir o volume dos seios. Devido ao fato de a blusa de Kazuhiko não ser muito folgada, a necessidade do uso de métodos mais radicais do que o apresentado no vídeo 1, como bandagens ou fitas adesivas evidentemente se fizeram necessários.

A maquiagem aparente utilizada pela *crossplayer* é diminuta, tendo os olhos recebido um pequeno destaque em relação aos outros elementos do rosto. A maneira como os olhos são desenhados pelo CLAMP constitui uma das características principais do grupo, fato que é do conhecimento do público apreciador de mangás *shojo*. O

penteadado de Kazuhiko foi alcançado pelo uso de uma peruca curta com uma pequena trança presa na nuca da *crossplayer*.

O *crossplay* parece remeter num primeiro momento à busca pela libertação da opressão e fuga dos papéis de gênero rigorosamente impostos pela sociedade. Todavia, esse desvio de costume é expresso e alcançado por meio do apagamento do corpo feminino. No *crossplay*, a busca pela veracidade da personagem acaba mascarando e até mesmo silenciando qualquer ideologia subversiva em relação aos papéis sociais de gênero.

O *crossplay* detém-se na presença constante da ambiguidade e da relatividade, pois aqui, conforme a performance apresentada, a construção de masculino se dá em oposição à construção de feminino, um referencial imposto, não pelos padrões da sociedade, mas sim pelas *cos/crossplayers* que vivenciam esse processo.



Figuras 10 — *crossplay* de Kazuhiko

Fonte: Cosplayers.net²²⁵

²²⁵ Disponível em: < <http://www.cosplayers.net/pt/competicoes/world-cosplay-summit/980-wcs-2010-carolina-e-loren-ficam-com-a-vaga-no-mercado-mundo-mix.html>> Acesso em: fev. 2013.



Figuras 11 — *cross/cosplay* de Kazuhiko e Suu

Fonte: Cosplayers.net²²⁶

Ao comparar Kazuhiko e Suu (figura 9), percebe-se que o herói possui um corpo muito maior e uma estutura muito mais alta que a da menina, rompendo com padrões anotômicos do corpo natural de um ser humano. Esse exagero lhe confere visualmente uma expressão de força e superioridade, contribuindo para o seu papel de guardião da menina. Tal deformidade constitui um fator meramente impossível de ser reproduzido por corpos de carne e osso sem que se perca a ilusão de veracidade. Ao observar a figura 11, percebe-se que a *cosplayer* que interpreta Suu está usando um sapato rasteiro, enquanto a *crossplayer* que interpreta Kazuhiko faz uso de botinas de solado grosso e alto. Verifica-se, entretanto, um cuidado por parte da *crossplayer* em não utilizar qualquer tipo de sapato que pudesse remeter à um calçado culturalmente feminino, com algum salto ou plataforma muito evidente. As *crossplayers* não apresentam a discrepante diferença de altura que as personagens possuem, por isso o ideal de proteção

²²⁶ Disponível em: < <http://www.cosplayers.net/pt/competicoes/world-cosplay-summit/980-wcs-2010-carolina-e-loren-ficam-com-a-vaga-no-mercado-mundo-mix.html> > Acesso em: fev. 2013.

e força torna-se uma necessidade gestual e interpretativa, exigindo essa compensação por meio da performance.

4.4.1 Performance 1: descrição e referencialidade verbal

A sequência narrativa apresentada na performance 1²²⁷ é um resumo da história do mangá *Clover*, desde o momento em que Kazuhiko liberta Suu de sua prisão, até a queda do herói, conforme a interação a seguir:

Suu – Por favor, leve-me para outro lugar. Um lugar para além dos sonhos, até o fim dos tempos. Esse é meu único e último desejo.

Suu – É você que irá me levar daqui?

Kazuhiko – Se assim desejas. Mas ninguém deveria ser trancafiado assim.

Suu – Preciso lhe contar um segredo.

Kazuhiko – Pode contar.

Suu – Eu sou um trevo de quatro folhas. Uma coisa com poderes.

Kazuhiko – Então é por isso que você vivia só, naquela gaiola.

Suu – O governo me deixou lá, por me acharem perigosa.

Suu – Kazuhiko, você é amado?

Kazuhiko – Sim, eu sou amado.

Suu – Então, se eu morrer, ninguém chorará por mim.

Kazuhiko – Eu vou.

Suu – Eu .. te a..

Voz masculina – ABSURDO! O trevo de quatro folhas não pode pertencer a ninguém!

Voz feminina 1 – Ela é poderosa demais, é uma ameaça para todos.

Voz feminina 2 – O pássaro prefere cair no pecado, do que viver na eterna solidão.

Suu – Kazuhiko... não... não.. NÃO!

Suu – Obrigada, meu amor.

²²⁷ Anexo 4.

4.4.2 Performance 1: análise

– Agente:

As personagens que compõem a cena são Kazuhiko e Suu, personagens fictícias do mangá *Clover*. Kazuhiko é identificado como o herói da trama, possuindo um forte senso de justiça e honra. Sua imagem é acentuadamente máscula, inclusive para os padrões rotineiros dos mangás *shojo*, que tendem a apresentar personagens com feições mais delicadas. No mangá, Kazuhiko é referenciado por meio de enunciados tais como “ex vice-comandante de operações secretas”²²⁸, “[...] o único homem capaz de realizar esse trabalho”²²⁹, “[...] um excelente soldado”²³⁰ e “príncipe”²³¹. Estes são elementos da materialidade linguística que estão fora da cena discursiva, mas são essenciais para a constituição das imagens analisadas. Termos positivos e que conferem poder são usados para se referir a ele em diversas ocasiões durante a narrativa do mangá, construindo assim o *ethos* do herói. Suu, por sua vez é uma garota que apesar de possuir poderes extraordinários no mangá, não os demonstra durante a performance, compondo seu *ethos* como uma figura frágil e dependente.

Kazuhiko e Suu são construídos um em relação ao outro, colocados em contraponto. A partir da visão que possui de uma das personagens, o público adquire ferramentas capazes de produzir sentidos e, conseqüentemente uma postura compreensiva. Em outras palavras, o público identifica que Kazuhiko é forte porque vê a fraqueza de Suu. A construção contrastante das duas personagens é explorada por meio dos atos, gestos e posturas durante a apresentação, forma pela qual as *cos/crossplayers* buscam demarcar a diferença entre o sexo biológico das personagens e tentam, por meio da oposição macho forte/fêmea fraca, apagar qualquer resquício feminino da *crossplayer* em cena. A ilusão de masculinidade e feminilidade alcançada pelas *cross/cosplayers* verifica-se na indumentária e na postura, indícios semelhantes ao *kata* físico explorado pelas atrizes do teatro Takarazuka. Conforme fazem as *otokoyaku*, a *crossplayer* que interpreta Kazuhiko esconde seu corpo feminino com faixas e/ou ataduras que comprimem seios e maquia-se de forma sóbria, sem destacar qualquer feição considerada feminina, como lábios ou bochechas.

²²⁸ Clover, vol. 1, cap 3, p. 56.

²²⁹ Clover, vol. 1, cap. 1, p. 8.

²³⁰ Clover, vol. 1, cap 3, p. 56.

²³¹ Clover, vol. 1, cap 2, p. 47.

Sob a perspectiva representacional conceitual (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006), Kazuhiko, por suas vestimentas e postura é associado à esfera militar, o que remonta a conceitos como rigidez, disciplina e heroísmo. Os óculos conferem-lhe um ar sábio: Kazuhiko não é só um soldado, mas também um estrategista. Durante a performance o herói mantém sempre a mesma indumentária, o que difere do mangá, no qual Kazuhiko troca de roupa em diversas ocasiões. Todavia, mesmo em seus momentos de lazer durante a história, ele é visto de calças compridas, ícone associado ao masculino e a homem adulto: outro ponto de contraste para com Suu, que veste bermudas curtas, o que a relaciona com as crianças. Kazuhiko representa os valores positivos característicos do herói tradicional japonês: honra, sagacidade, devoção, etc. A espada que Kazuhiko possui é um símbolo de poder e masculinidade. Exageradamente grande, ele a maneja sem dificuldade, mostrando não só força de espírito, mas também física. Além disso, Kazuhiko personifica o papel do protetor, aquele que não se entrega, o forte.

– **Ato:**

A performance constitui um resumo da história principal desenvolvida nas páginas do mangá, contendo falas oriundas do mesmo. A cena começa com Suu presa em uma gaiola desejando poder fugir dessa condição. Kazuhiko faz sua entrada, com passos pesados, porém cautelosos, olhando para Suu, tocando sua mão e em seguida rompendo as barras da gaiola com sua espada. Na sequência, ambas as personagens desenvolvem uma dança, durante a qual trocam confidências e revelam pontos importantes da trama de *Clover*, tais como o fato de Suu ser um trevo de quatro folhas e ter medo de que ninguém chore por ela quando morrer. Após Suu expressar seu temor, Kazuhiko a conforta, dizendo que ele chorará por ela. No momento seguinte, Kazuhiko inclina-se para beijar Suu, mas o clima romântico é interrompido pela voz masculina de uma personagem que não se encontra fisicamente na cena. A personagem anônima grita que o trevo de quatro folhas não pode pertencer a ninguém, fazendo com que a cena se transforme numa insinuação de perseguição. São ouvidas as vozes de outras personagens não presentes fisicamente no palco, enquanto Kazuhiko e Suu correm de um lado para o outro sob o som de explosões e barulhos de batalha. Em alguns momentos, Kazuhiko sugere um combate corpo a corpo, lutando contra inimigos invisíveis. O desfecho da perseguição se dá quando Kazuhiko se coloca na frente de Suu, protegendo-a de uma rajada de tiros. Devido aos ferimentos recebidos no ato de

salvamento, Kazuhiko cai na frente de uma desesperada Suu. A menina chora a queda de seu defensor e a cena tem seu desfecho com Suu agradecendo seu amado pelo sacrifício.

Durante a performance Kazuhiko comporta-se como o ator, sendo o responsável pela ação da cena, enquanto Suu comporta-se como reator, aquela que observa. O vetor criado pela direção do olhar, mais subjetivo, é, em sua maioria, feito por Suu. Durante praticamente toda a apresentação ela não desvia o olhar de Kazuhiko. Ele, todavia, parece manter o olhar fixado em outros objetivos: os inimigos, a fuga. Seu olhar se cruza com Suu somente nos momentos mais emotivos, quando falam de seus sentimentos (figura 12). Já o vetor criado pelo toque parte de Kazuhiko (figura 13). Suu o aceita, mas a iniciativa é do herói. A ação concreta, física – batalha, perseguição – parte do herói, enquanto a subjetiva – exposição dos sentimentos – parte da heroína.



Figura 12– Performance 1:vetor 1.

Fonte: Cosplayers.net²³²



Figura 13 – Performance 1:vetor 2.

Fonte: Cosplayers.net²³³

²³² Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=vHcArXG89TQ> > Acesso em: abr. 2012.

– **Cena:**

Além das personagens e seus acessórios, o único cenário presente na cena e que confere um parco senso de localidade é a gaiola com um poleiro em forma de balanço e adornado com flores onde Suu se encontra presa no começo da apresentação. Tal cenário é uma representação da gaiola em que Suu está presa quando é apresentada às/aos leitoras/es no mangá (figura 14).



Figura 14 – Página do mangá: *Clover 1*. Primeiro encontro de Suu e Kazuhiko. Ela vive presa em uma imensa gaiola

Fonte: *Clover*, vol. 1, cap. 1, p 15.

Em relação ao tempo e do espaço da narrativa na performance não existe nenhuma especificação quanto à localização geográfica ou a data exata em que a cena se desenrola. O que há são ideias de mudança de local sugeridas pela narrativa, partindo da gaiola-prisão até o local da queda de Kazuhiko. A passagem de tempo também não é explicitada pela narrativa. Fica implícito que a história se desenvolve em diversas localidades distintas, desde o momento que o casal se encontra até o desfecho no *Fairy Park*. Contando com essa compreensão, conclui-se, também, que a trama se desenvolve ao longo de um intervalo de tempo muito maior que os dois minutos e trinta segundos regulamentados pelo concurso para o qual ela foi planejada.

²³³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=vHcArXG89TQ> > Acesso em: abr. 2012.

Esses artifícios narrativos buscam traduzir a atmosfera do mangá, a sensação de perseguição que as personagens experienciam (figura 15), e remetem a um senso de urgência para o público.



Figura 15 – Página do mangá: *Clover 2*. Exemplos de dois momentos em que as personagens são perseguidas durante a trama do mangá.

Fonte: *Clover*, vol .1, cap. 2, p. 35 e vol. 2, cap. 8, p. 83).

Em termos de saliência, percebe-se que durante a performance Kazuhiko coloca-se, na maior parte do tempo em primeiro plano, posicionando-se mais próximo fisicamente do público (figura 16). Isso faz com que a atenção seja atraída para ele. O herói tende a colocar Suu atrás de si (figura 17), demonstrando uma postura protetorista, mas também revelando seu poder sobre a garota.



Figura 16 – Performance 1: saliência1.

Fonte: Cosplayers.net²³⁴



Figura 17 – Performance 1: saliência2. O herói cobre a garota com seu corpo, ele a protege, mas também a reduz a coadjuvante.

Fonte: Cosplayers.net²³⁵

Não existe nenhuma hierarquia contrastante no que diz respeito às roupas das personagens, ambas resumidas ao espectro preto e branco com leves detalhes em dourado. Da mesma forma, ambos carregam objetos de proporções grandes capazes de chamar atenção: a espada dele e as asas dela. Todavia, a espada remete à força, enquanto as asas, um elemento estético recorrente relacionado a personagens inocentes no trabalho do grupo CLAMP, remetem à delicadeza, leveza e fragilidade da garota. A altura das *cos/crossplayers* se equivale, porém seu posicionamento em cena sugere um maior poder para Kazuhiko, que se coloca à frente e se torna mais alto, quando Suu se ajoelha para conversarem (figura 18).

²³⁴ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=vHcArXG89TQ> > Acesso em: abr. 2012.

²³⁵ Idem.



Figura 18– Performance 1: saliência3. Suu se diminui e rebaixa para falar com Kazuhiko.

Fonte: Cosplayers.net²³⁶

– Agência:

A estrutura narrativa da performance de palco segue uma linha padrão de introdução, desenvolvimento, conflito, clímax e desfecho. Devido ao tempo disponível, tudo acontece de maneira muito rápida. Cada etapa é demarcada com o auxílio da trilha sonora instrumental, que confere ambiência para os sentimentos representados e ações desenvolvidas em cena. Músicas da trilha sonora original do anime, em especial a canção *Clover*, são utilizadas na apresentação. No mangá, *Clover* é cantada por Suu e remete aos seus desejos mais profundos. A canção fala sobre ir embora, ir para um local onde ela possa ser feliz²³⁷. As palavras *take me*²³⁸ (leve-me) são repetidas exaustivamente e se encontram presentes em todas as estrofes. Esta expressão representa o maior desejo de Suu, ao mesmo tempo em que, paradoxalmente, revelam os aspectos de uma natureza passiva e dependente. Ela precisa do herói para alcançar seus objetivos. Na performance, tal qual no mangá, a canção é ouvida no início, quando Suu expressa sua vontade de deixar a gaiola e no final quando se vê sozinha novamente. Fazendo uso da canção, as *cosplayers* costuram ligações entre mangá, anime e apresentação, reforçando a teia intertextual.

A apresentação expõe em sua materialidade linguística aspectos discursivos presentes no texto do mangá. As falas da performance são baseadas nos enunciados originais de *Clover* (figura 19)²³⁹, em que a linguagem formal e sem gírias pressupõe

²³⁶ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=vHcArXG89TQ>> Acesso em: abr. 2012.

²³⁷ Anexo 4.

²³⁸ A canção tem sua letra original em inglês, com alguns versos em japonês.

²³⁹ O mangá *Clover* não possui tradução oficial para o português.

um grau de educação elevada das personagens. Enquanto as falas de Suu são permeadas por cargas emocionais, em formato de confissão ou revelando seus sentimentos, Kazuhiko, mais reservado, limita-se a responder as perguntas da menina e expressar sentimentos de maneira objetiva e clara. Suu fala de si mesma, Kazuhiko fala de deveres e direitos de todos. Verifica-se uma semelhança com o *kata* sociolinguístico utilizado pelas atrizes do Takarazuka, pois há uma apelação para a familiaridade do público com os estereótipos de “linguagem feminina” – emocional, elusiva, confessional – e de “linguagem masculina” – racional, direta, ativa. Evidenciando a construção contrastante, o casal sofre do binarismo razão/emoção, onde a razão estereotipadamente é masculina e a emoção, feminina.



Figura 19 – Página do mangá: *Clover 3*. “É você quem irá me levar daqui?” – primeiro encontro de Suu e Kazuhiko.

Fonte: *Clover*, vol. 1, cap. 1, p 18-19.

Os diálogos não possuem grande desenvolvimento, resumindo-se a frases soltas que lançam as ideias centrais da trama. Os temas abordados por Suu tratam da sua pessoa e dos seus sentimentos, enquanto os enunciados de Kazuhiko possuem um tom mais geral, referindo-se ao mundo exterior e a ações e atitudes.

Exemplos da referencialidade linguística de Suu são adaptações de diálogos e pensamentos contidos no mangá, todavia, todas as cinco falas de Kazuhiko – “**Se assim**

desejas... mas ninguém deveria ser trancafiado assim²⁴⁰, **“Pode contar”**, **“Então é por isso que você vivia só, naquela gaiola.”**, **“Sim eu sou amado”** e **“Eu vou”** – são traduções literais da materialidade linguística apresentadas em *Clover* (Figuras 20, 21, 22). Tal escolha reforça o apagamento feminino, pois a *crossplayer* somente reproduz enunciados previamente estabelecidos, não lhe sendo permitido “criar” por meio da linguagem.

Ao se observar aspectos relacionados à polidez, percebe-se que Suu mostra-se mais íntima de Kazuhiko: em momento algum ele se dirige à garota pelo nome, enquanto ela o faz. Além disso, no final da performance, ela se refere ao herói como **“meu amor”**. Enquanto Suu busca se aproximar do herói, ele por sua vez, levanta uma barreira de impessoalidade. Seu foco não é Suu, mas sim sua missão.

De acordo com o conceito de transitividade, a maioria de falas atribuídas à Suu poderia ser um indicativo de um favorecimento da garota em relação ao herói durante a performance. Todavia, seus enunciados em pouco contribuem para a ação que se desenvolve em cena. O conflito principal da performance surge do desejo de Suu, expresso em sua primeira fala: **“Por favor, leve-me para outro lugar”**. Tal enunciado é proferido para um interlocutor desconhecido, pois Kazuhiko não se encontra no palco. A cena só se desenvolve porque se verifica um posicionamento ideológico do herói – com o enunciado **“Mas ninguém deveria ser trancafiado assim”**, seguido do rompimento das grades da gaiola. Com esse gesto Kazuhiko revela seu pensamento em favor da liberdade. A responsabilidade pela andamento da performance cabe ao herói, processo que o favorece, o torna mais importante que a garota.

No diálogo seguinte, Suu revela sua condição como um trevo de quatro folhas. De forma um tanto infantil, ela diz que precisa contar um segredo, obtendo uma resposta positiva e sem hesitação – **“pode contar”** – do herói. A garota revela sua identidade como trevo de quatro folhas, a qual resume como “uma coisa com poderes”. Kazuhiko, então conclui que por esse motivo ela era mantida cativa e isolada. Nesse momento, Suu demonstra passividade ao responder à pergunta do herói com a frase **“o governo me deixou lá, por me acharem perigosa”**. Esse diálogo demonstra como Suu objetifica a si mesma: ela usa o substantivo “coisa” para se referir a sua pessoa e como um objeto, diz ter **“sido deixada”** dentro da gaiola-prisão. Novamente o texto favorece o herói, ao passo que rebaixa a garota.

²⁴⁰ A referencialidade linguística presente na performance está demarcada em negrito para diferenciar dos enunciados que se encontram somente no mangá.

Na sequência, Suu inicia uma conversa ao perguntar se Kazuhiko é amado. Ele responde positivamente e sem dúvidas: “**sim, eu sou amado**”. Sua resposta remete a sua finada namorada, Oruha, fato que somente é compreendido em sua totalidade por aqueles que tiveram acesso ao mangá. Suu então desmonta física e emocionalmente – talvez em seu imaginário, desejasse que Kazuhiko fosse um ser solitário como ela – e reclama de maneira chorosa que se morrer ninguém chorará por ela. Pela terceira vez Kazuhiko é rápido e incisivo em sua resposta positiva. Com a afirmativa “**eu vou**”, ele ganha o coração da garota, além de demonstrar o quanto é confiante, fazendo uso de afirmativas – “**sou**”, “**vou**”.



Figura 20 – Página do mangá: *Clover 4*. “Se assim desejas... mas ninguém deveria ser trancafiado assim”. Fonte: *Clover*, vol. 1, cap. 1 p. 22.



Figura 21 – Página do mangá: *Clover 5*. “Eu sou um trevo de quatro folhas”. “Então é por isso que você vivia só, naquela gaiola”.

Fonte: *Clover*, vol.2, cap. 6 p. 14.



Figura 22 – Página do mangá: *Clover 6*. “Quando eu morrer, ninguém irá chorar por mim.” “Eu vou”.

Fonte: *Clover*, vol.4, cap. 14, p.67.

As vozes ouvidas durante a apresentação são gravações. A voz atribuída a Kazuhiko, evidentemente não pertence à *crossplayer* que o interpreta, pois é grave e masculina. Diferentemente do *kata* vocal do Takarazuka, é prática comum entre *crossplayers* pedir para que pessoas pertencentes ao sexo biológico da personagem gravem suas falas a serem apresentadas em performances de palco em competições. A praticidade de se apresentar com um áudio previamente gravado, dispensa a *crossplayer* de qualquer obrigação no sentido de usar a própria voz para emular uma tonalidade masculina – dispensando-a das técnicas radicais utilizadas pelas atrizes do Takarazuka.

Todavia, ao fazer uso de um áudio gravado por um homem, a voz, no sentido mais direto, da mulher por trás do *crossplay* não se encontra presente, sendo silenciada para conferir maior veracidade à personagem masculina interpretada.

A dança que o casal apresenta configura um artifício narrativo, começando de forma tímida e distante, e tornando-se mais próxima, à medida que o relacionamento entre ambos se aprofunda. No começo, o casal se cumprimenta como uma dama e um cavalheiro saídos de contos românticos. Kazuhiko em vários momentos oferece sua mão para conduzir Suu. Os movimentos do herói são ligeiramente mais contidos do que o da menina, conferindo à Suu um pouco mais de graça e delicadeza. Ao final, Kazuhiko toma Suu em seus braços, e gira em torno do seu próprio eixo algumas vezes, com a menina no colo. A imagem do príncipe encantado com a princesa em seus braços é um ícone da fantasia galante recorrente tanto na literatura Ocidental que trata de relações amorosas em geral quanto nos mangás destinados ao público feminino que confere uma expressão de força e proteção do herói em relação ao seu par.

Na sequência, Kazuhiko toma a iniciativa de beijar Suu, conduzindo o rosto da menina com sua mão. O ato é condizente com o ideal social tradicional de que são os homens que devem tomar a iniciativa em relação à conquista amorosa. Kazuhiko é ativo, enquanto Suu é passiva. Quando o momento sentimental é interrompido por um súbito ataque de seus inimigos, Kazuhiko assume uma postura mais agressiva, afastando a menina de maneira brusca e tomando sua imensa espada. A cena de conflito exige a imaginação dos expectadores, pois os inimigos não se encontram no palco; há apenas a sugestão de sua presença. Kazuhiko conduz a ação, colocando Suu atrás de si para protegê-la, atacando seus inimigos imaginários, puxando ou afastando a garota. Enquanto a protege, o herói também a apaga, pois Suu torna-se uma coadjuvante neste cenário. Seguindo a cartilha do bom herói, Kazuhiko é destemido e não se amedronta com a iminência de enfrentar vários oponentes. Suu, por sua vez age como uma princesa em apuros, mesmo tendo revelado ser uma pessoa detentora de poderes especiais.

Aliam-se à narrativa efeitos expressivos utilizados para intensificar a carga emocional da performance, como o efeito de fumaça quando Kazuhiko é alvejado, sugerindo que o herói foi acertado por diversos tiros e a exposição de um lenço vermelho, utilizada para representar o seu sangramento²⁴¹ durante sua queda.

²⁴¹ Segundo as normas do *World Cosplay Summit*, é proibido o uso de líquidos no palco.

A performance termina com Suu agradecendo o sacrifício do herói, seu salvador, pois sem ele, a toda poderosa “trevo de quatro folhas” não seria capaz de alcançar a felicidade. Em toda a apresentação os movimentos de Kazuhiko parecem mais discretos e sérios que os de Suu. Sua cabeça normalmente está ereta, com olhar focado, enquanto a face da garota vira de um lado para o outro de maneira infantil. O herói em momento algum sorri, já ela o faz timidamente.

Corroborando papéis sociais de gênero cristalizados, o protagonismo na cena se alterna de acordo com o foco explorado no momento. Enquanto se trata de sentimentos, Suu conduz a trama, porém quando a batalha toma conta do enredo, Kazuhiko assume a posição de protagonista. Essa alternância se dá por meio da posição que as *cross/cosplayers* assumem no palco. O lado emocional da performance é explorado por meio da figura frágil e delicada de Suu, denotando ideias universalmente atribuídas socialmente às mulheres: sentimentalismo, passividade, subjetividade, comunicação oral. Em contraponto, a figura austera, forte e viril de Kazuhiko domina a parcela racional da apresentação, fazendo jus a conceitos ideologicamente considerados masculinos: ação, atividade, agressividade, dominância e poder.

– **Proposta:**

A performance, assim como a história contida no mangá, constrói-se com base em discursos sobre amor, justiça e sacrifício. Kazuhiko, do mesmo modo que toda a representação de um herói, tanto no Ocidente quanto no Oriente, é um homem idealista que acredita e afirma que ninguém deve viver prisioneiro. De acordo com sua ideologia, ele rompe com as regras impostas pelo governo: liberta Suu com sua espada, um símbolo de poder, pois com ela quebra as barras da prisão. Suu, mesmo superpoderosa, é dócil e obediente, na medida em que precisa de um ícone de masculinidade para libertá-la de sua gaiola. O honrado e determinado Kazuhiko subverte padrões determinados pela trama ao se envolver romanticamente com Suu. Na cadeia dos interdiscursos, um conceito patriarcal se revela: a fantasia da menina inocente apaixonada por um homem mais velho e experiente. Kazuhiko, como é esperado de todo herói, luta brava e destemidamente. De acordo com o sistema androcêntrico, um homem é recriminado pela sociedade quando expressa temor e um herói simplesmente não está autorizado a demonstrar medo. Por fim, todos os seus pecados são expiados aos olhos de Suu, devido a sua queda heróica e trágica. Em suma, a performance conta a história de que forma um herói com ideal de liberdade salva uma garota indefesa,

apoiando-se no recorrente discurso de dominância, onde o masculino forte protege, mas ao mesmo tempo controla o feminino fraco.

De acordo com as ideias de De Beauvoir (1973) a oposição feminino/masculino é exemplo de uma visão dicotomizada do real. Da mesma forma que outros pares como real/falso, razão/emoção, concreto/ilusório, essa dicotomia envolve uma hierarquia valorativa, pois apresenta um dos elementos do binômio como aquele que comanda e determina o que deve ser. A diferença masculino/feminino é dotada de uma carga cultural forte, atrelada a uma ideologia, com representações que determinam nitidamente aquilo que é característico de homens e aquilo que cabe às mulheres. Essa diferença é identificada com as normas dominantes das diferentes sociedades.

Em relação ao contato – interação entre personagens e público – a apresentação se comporta de maneira não interativa, havendo pouco contato visual entre *cos/crossplayers* e audiência. Até mesmo nos momentos em que Suu expressa seus pensamentos sozinha – no início, quando pede ajuda e no final, quando agradece Kazuhiko – ela raramente dirige seu olhar diretamente à plateia. Kazuhiko, por sua vez, mostra-se ainda mais inalcançável, aumentando a distância entre o herói e o público. Apesar da distância das personagens em relação à audiência, o diálogo se faz presente, pois sem a plateia a apresentação perde parte de seu significado – tal performance é destinada a ser assistida e compreendida pelo público.

Durante a performance percebe-se um esforço por parte da *crossplayer* em portar-se de maneira mais masculinizada e viril que sua companheira. A construção da sua performance baseia-se na oposição à Suu, reforçando estereótipos de masculinidade e feminilidade. Em termos de modalidade, as *cross/cosplayers* buscam conferir veracidade as suas personagens por meio dessa oposição. Além da voz gravada por um homem e das roupas e gestos tipicamente masculinos, o roteiro e as atitudes da intérprete de Kazuhiko são colocadas em contraponto com as atitudes suaves e domesticadas da *cosplayer* que interpreta Suu. A apresentação, recheada de melodrama heteronormativo e oposições em termos de papéis sociais de gênero, convida a audiência a esquecer do sexo biológico e do gênero exterior ao palco e ver somente as personagens, seu sexo e sua performance de gênero. A apresentação funciona no momento em que ilude os espectadores e faz com que eles torçam pelo casal principal. Para tanto, a *crossplayer* deve apresentar uma representação verossímil de masculinidade e, dessa forma, o corpo feminino por baixo de Kazuhiko precisa ser apagado assim como sua voz feminina deve ser silenciada.

4.5 O vilão: orgulho acima de tudo

A personagem escolhida para representar o conceito de vilão é Sesshoumaru, um dos antagonistas²⁴² no mangá *Inuyasha* de Rumiko Takahashi²⁴³, publicado originalmente na revista *Shonen Sunday* entre 1996 e 2008. Sua versão em anime foi exibida entre outubro de 2000 a setembro de 2004 no Japão. No Brasil, o mangá foi publicado em 2002 pela Editora JBC e no mesmo ano o anime começou a ser exibido no canal pago Cartoon Network. Posteriormente, a série foi exibida pelas redes Bandeirantes e Globo.

Inuyasha conta a história do herói homônimo, um *hanyou*²⁴⁴ (um meio-*yōkai*²⁴⁵), filho de um *yōkai* com uma humana, que vive no Japão feudal. A série gira em torno do relacionamento entre o herói e a heroína Kagome e sua aventura para reunir os fragmentos de um artefato chamado Jóia de Quatro Almas²⁴⁶, o qual pode realizar um desejo. A intenção de Inuyasha é usar a jóia para se tornar um *yōkai* completo. No decorrer da história, o casal principal confronta diversos inimigos, sendo um dos mais temíveis o meio-irmão mais velho de Inuyasha, Sesshoumaru.

Ao contrário de Inuyasha, Sesshoumaru é um *yōkai* puro. Apesar de seu posto mais elevado na hierarquia demoníaca, o vilão nutre um profundo rancor e inveja pelo protagonista por esse ter herdado a espada mágica de seu pai, a Tessaiga. Tal espada possui o poder de acabar com cem *yōkai* com um único golpe, fator que faria Sesshoumaru ser imbatível. O vilão não demonstra interesse pela Jóia de Quatro Almas, pois seu objetivo maior é derrotar o meio-irmão impuro e mostrar que ele deveria ser o verdadeiro herdeiro da lendária espada.

Sesshoumaru possui uma personalidade fria. As raras vezes em que demonstra seus sentimentos, o faz de maneira pouco expressiva, mesmo nas situações mais adversas. O antagonista é sério e em momento algum da trama é visto sorrindo. Ele despreza humanos e não sente necessidade de companhia, a não ser a de seu servo, Jaken, o qual vive a bajulá-lo. Sesshoumaru também é descrito como orgulhoso,

²⁴² É comum a presença de mais de um antagonista/vilão nos mangás. Essas personagens podem cooperar ou competir entre elas durante a trama. Em alguns casos, podem inclusive se aliar aos heróis por um período de tempo.

²⁴³ (1957 -)

²⁴⁴ Termo japonês que designa criaturas fantásticas provenientes da união de um humano com um demônio.

²⁴⁵ Do japonês “demônio”. Uso o termo *yōkai* para distanciar a personagem do conceito de demônio ocidental, e também por ser o termo utilizado no mangá (inclusive na versão em português).

²⁴⁶ No original japonês: *Shikon no Tama*.

egoísta, temível e poderoso, características comumente associadas aos vilões dos mangás.

A representação visual de Sesshoumaru (figuras 23 e 24) é associada com o conceito de *bishonen*: personagens masculinas que possuem traços mais delicados e femininos, um indicador de beleza na estética oriental. Ele é representado como um homem alto, esguio e elegante. Seus cabelos em tom de prata são exageradamente longos, lisos e esvoaçantes. Os olhos são menores que os das demais personagens da série, demonstrando não só sua maturidade, mas também, aliados ao seu sorriso cínico, uma expressão maliciosa. Seus olhos amarelos possuem pupilas fendidas, suas orelhas são pontudas e suas mãos ostentam garras, características que lhe conferem uma aparência mística e inumana. Uma marcação em formato de lua crescente e traços nas maçãs do rosto completam as feições de *yōkai*. Suas roupas possuem predominância de branco e remetem a uma versão fantasiosa de trajes de guerreiros orientais da era feudal. Sua vestimenta é composta basicamente por uma camisa que se assemelha a um *kimono* com uma estampa vermelha que sugere flores de cerejeira, por calças bastante folgadas e botas escuras. Uma armadura negra ostentando espinhos cinzentos, visivelmente inspirada nas armaduras dos samurais, sobrepõe-se aos trajes de tecido, sendo adornada por uma faixa amarela com estampa roxa que lembra ondas. Um enorme manto de pele cobre seu ombro direito e estende-se até o chão. Um espada presa à cintura completa o visual de Sesshoumaru. Suas roupas e acessórios enquadram-se no mundo de fantasia medieval oriental no qual o mangá se passa e servem para reforçar a postura agressiva, de guerreiro, que a personagem possui.

Durante a trama, o ódio de Sesshoumaru por Inuyasha, faz com que ele tenha o braço esquerdo arrancado por seu meio-irmão, fator que o instiga a buscar vingança e se intrometer em diversas ocasiões na vida do herói.

Sesshoumaru, mesmo sendo um vilão fez muito sucesso com o público, figurando entre os mais votados em diversas pesquisas de popularidade feitas por fãs e pela editora da série. Talvez por isso, mesmo com os frequentes confrontos entre herói e vilão, a saga não apresenta uma batalha derradeira entre os dois. Apesar de não se tornarem oficialmente aliados, em diversos pontos Sesshoumaru e Inuyasha buscam objetivos em comum e acabam por se ajudar. Mesmo sem experienciar um momento de redenção, o vilão tem um final feliz. Ele segue vivendo como um poderoso *yōkai* e supera sua obsessão pela espada Tessaiga.



Figura 23 – Sesshoumaru 1: versão colorida do anime e preto e branca do mangá.

Fonte: Minitokyo²⁴⁷



Figura 24 – Sesshoumaru 2: versão preto e branca do mangá.

Fonte: Minitokyo²⁴⁸

A versão de Sesshoumaru apresentada pela *crossplayer* (figuras 25 e 26) traduz com sucesso as características visuais da personagem. Assim como no caso de

²⁴⁷ Disponível em: <<http://www.minitokyo.net/Inuyasha>> Acesso em: fev. 2014.

²⁴⁸ Idem.

Kazuhiko, verifica-se uma preocupação em reproduzir a indumentária de Sesshoumaru para representar o vilão de maneira fiel ao mangá e anime.

As calças folgadas da personagem ajudam a *crossplayer* a esconder possíveis curvas e formas arredondadas nos quadris e coxas, enquanto o quimono folgado, sobreposto pela armadura a auxiliam no disfarce do volume dos seios: a *crossplayer* esconde pistas do seu corpo feminino.

Devido ao fato do rosto de Sesshoumaru possuir traços afeminados, a *crossplayer* não precisa usar de técnicas muito elaboradas para disfarçar seu rosto de mulher: apenas as sobrancelhas são demarcadas e os olhos, com o uso de lápis, sugerem o feitio dos de Sesshoumaru. A *crossplayer* também se preocupa em retratar todos os detalhes das marcações do rosto da personagem, como a lua crescente e os traços que ela apresenta nas bochechas. Os olhos ganham destaque com o uso de lentes de contato amarelas fantasiosas. Para garantir as outras características animais de Sesshoumaru são utilizadas próteses pontudas de látex nas orelhas e unhas postiças. Para reproduzir os longos cabelos de Sesshoumaru a *crossplayer* utiliza uma peruca estilizada tal qual o penteado do vilão.



Figuras 25 – *Crossplay* de Sesshoumaru 1.

Fonte: yukicosplay.com²⁴⁹

²⁴⁹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.227041285051.290737.2270&type=3>>
Acesso em: fev. 2014.



Figuras 26 – *Crossplay* de Sesshoumaru 2.

Fonte: yukicosplay.com²⁵⁰

Diferente da apresentação de *Clover*, o conceito de masculino sugerido na performance de *Inuyasha* se faz por comparação. Nessa performance, um *cosplayer* do sexo masculino e uma *crossplayer* do sexo feminino interpretam personagens masculinas: a personagem título e Sesshoumaru, respectivamente. Nela, a interpretação da *crossplayer* deve ser convincente ao ponto de a plateia esquecer a diferenciação de sexo e somente enxergar duas personagens masculinas no palco.

Inuyasha e Sesshoumaru (figura 27) são do mesmo sexo e possuem características físicas semelhantes, tais como a cor dos cabelos e dos olhos. Todavia, verifica-se uma escala de poder entre eles. Diferenças tênues sugerem a posição hierárquica privilegiada do vilão: a altura, as orelhas e a riqueza das vestimentas. A idade também é um fator a ser considerado: Sesshoumaru é o mais velho, fato que, tradicionalmente, o privilegia em questões de herança e sucessão.

Conforme mostra a figura 28, a *crossplayer* parece ser de estatura mais elevada do que sua dupla, não havendo necessidade do uso de salto alto. Ela, porém, mantém sua postura sempre ereta, enquanto ele, em diversos momentos, curva-se ou mantém as pernas afastadas para acentuar a diferença de altura.

²⁵⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.227041285051.290737.2270&type=3>>
Acesso em: fev. 2014.



Figuras 27 – Sesshoumaru e Inuyasha.

Fonte: Minitokyo²⁵¹



Figuras 28 – *Cross/cosplay* de Sesshoumaru e Inuyasha.

Fonte: yukicosplay.com²⁵²

²⁵¹ Disponível em: <<http://www.minitokyo.net/Inuyasha>> Acesso em: fev. 2014.

4.5.1 Performance 2: descrição e referencialidade verbal

A performance 2²⁵³ apresenta uma versão adaptada de um arco²⁵⁴ do mangá, no qual Sesshoumaru se une à Naraku para derrotar Inuyasha e tomar a espada Tessaiga do herói. No original, Sesshoumaru é presenteado por Naraku com um braço – o vilão havia perdido o seu em um confronto anterior com Inuyasha – o qual deseja colocar os meios-irmãos para lutar novamente. Na performance, o braço é substituído por uma espada, o que faz menção à um outro arco da história, no qual Sesshoumaru busca por uma arma capaz de derrotar a Tessaiga. Verifica-se o seguinte diálogo:

Jaken – Sesshoumaru-sama! Sesshoumaru-sama!

Sesshoumaru – enquanto não tiver a Tessaiga em minhas mãos não irei descansar.

Jaken – Mas como?

Sesshoumaru – Preciso destruir aquele *hanyou*.

Naraku – Talvez eu possa ajudá-lo.

Jaken – Quem é você?

Naraku – Naraku é o meu nome. E assim como você também quero ver Inuyasha destruído. Essa espada foi feita com a presa de um *yōkai* muito poderoso. Deixa que ela prove o seu valor.

Jaken – É claro que Sesshoumaru-sama não vai confiar em alguém tão suspeito. Esse Naraku apenas quer que Sesshoumaru-sama derrote Inuyasha por ele. Sesshoumaru-sama não precisa que ninguém lhe diga...

Sesshoumaru – Jaken?

Jaken – Sim?

Sesshoumaru – Encontre Inuyasha. Sinto uma forte energia emanando dessa espada. Veremos do que ela é capaz.

Myouga – Ai, ai, ai, isso não é bom. Isso não é nada bom.

Inuyasha – Ei Myouga, pare de resmungar.

²⁵² Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.227041285051.290737.2270&type=3>> Acesso em: fev. 2014.

²⁵³ Anexo I

²⁵⁴ Arco de história, usado para referenciar determinado recorte de um mangá, uma parte do todo que tem um início, meio, fim e objetivo próprio.

Myouga – Inuyasha, não deveríamos ter nos afastado tanto. Eu sinto algo estranho...talvez seja um *yōkai* muito poderoso.

Inuyasha – Acabarei com qualquer *yōkai* que cruze o meu caminho.

Myouga – Então talvez seja melhor eu verificar se está tudo bem com os outros.

Inuyasha – Se vai fugir novamente, suma logo daqui!

Inuyasha – Sesshoumaru!

Sesshoumaru – Há quanto tempo, Inuyasha?

Inuyasha – O que você quer?

Sesshoumaru – Vim tomar de você o legado de meu pai.

Inuyasha – Rá, você pode tentar se quiser!

Sesshoumaru – Um *hanyou* como você jamais poderá me derrotar!

Inuyasha – É mesmo? Tessaiga!

4.5.2 Performance 2: análise

– Agente:

As personagens apresentadas durante a performance são Sesshoumaru, (interpretado por uma *crossplayer*), Inuyasha e Naraku²⁵⁵ (ambos interpretados pelo mesmo *cosplayer*), Jaken e Myouga (representados por marionetes), oriundas do mangá *Inuyasha*. Sesshoumaru é caracterizado como um dos antagonistas da série: sua inveja e desejo de destruir seu meio-irmão são seus objetivos condutores. Sendo o irmão mais velho, ele não se conforma por não ser o herdeiro do maior tesouro do finado pai, a espada Tessaiga. Ele não mede esforços para conseguir obter posse da herança, mesmo que para isso precise se aliar com seres que considera inferiores, como Naraku (outro vilão da trama). Apesar de sua voz e postura masculinas, sua aparência física pode ser enquadrada no conceito de *bishonen*. Adjetivos com valores positivos, tais como nobre e belo, são comumente evocados para designar Sesshoumaru no mangá. Valores negativos também lhe são atribuídos – temível e cruel – porém sempre endereçados com um certo respeito. Esse tipo de tratamento é comum em se tratando de vilões de mangás, em especial os *shojo*, pois essas personagens tendem a ser visualmente agradáveis, o que contrasta com suas personalidades maldosas e, por vezes, doentias. Os seguintes enunciados, maneiras como outras personagens se referem ao vilão, exemplificam a

²⁵⁵ Chamado “Narak” na versão brasileira.

construção do *ethos* de Sesshoumaru: “Um *yōkai* admirável”²⁵⁶, “O senhor Sesshoumaru é muito poderoso”²⁵⁷, “Ele é perfeito! Forte!”²⁵⁸, “Seu coração é feito de material duro.”²⁵⁹, “O senhor Sesshoumaru não possui nenhum pingo de compaixão pelos humanos.”²⁶⁰ e “O senhor Sesshoumaru não gosta de receber ordens de ninguém”²⁶¹.

Já Inuyasha, o protagonista da trama, apresenta-se de forma mais descontraída, conferindo alívio cômico para a performance. Ele se posiciona como o típico herói de mangás: forte, valente e sempre pronto para lutar.

Sesshoumaru possui profundo desprezo pelo meio-irmão referindo-se a ele como “[...] um patético meio *yōkai*.”²⁶², “[...] meio *yōkai* enojante”²⁶³ (vol 3, cap 4, p. 72) e “[...] meio *yōkai* indigno”²⁶⁴. Sua insistência em se referir a Inuyasha como meio *yōkai* salienta o preconceito do vilão e reforça a ideia de que ele vê o protagonista como um sujeito de segunda categoria. Na narrativa do mangá, poucas personagens ousam comparar os meio-irmãos, e todas que o fazem tornam-se alvo do rancor do vilão. Outros antagonistas da série se utilizam dessa fraqueza para provocá-lo, como no enunciado proferido por Naraku “Você tem um bom faro... exatamente como o seu irmão Inuyasha!”²⁶⁵. A inveja e orgulho ferido de Sesshoumaru em relação a Inuyasha também são expressos em diversos momentos durante o mangá, em especial quando se trata da espada que tanto deseja - “Um meio *yōkai* como você não merece possuir uma espada como a Tessaiga”²⁶⁶. Outro ponto de conflito é a negação de Sesshoumaru ao laço de sangue que possui com o meio-irmão. Apesar de serem filhos do mesmo pai, o vilão sempre apaga Inuyasha dessa relação, referindo-se ao genitor como “meu pai”.

Inuyasha, mesmo tendo personalidade bondosa, costuma tratar Sesshoumaru de forma agressiva, e não poupa xingamentos para referenciar o vilão. Exemplos disso são os enunciados: “Desgraçado!!”²⁶⁷ e “Ele tem uma personalidade ingrata”²⁶⁸. O herói, de caráter espontâneo e efusivo, tende a se irritar com facilidade com o meio-irmão mais

²⁵⁶ Vol. 66, cap. 2, p. 24.

²⁵⁷ Vol. 41, cap. 5, p. 93.

²⁵⁸ Vol. 83, cap. 1, p. 19.

²⁵⁹ Vol. 66, cap. 2, p. 24.

²⁶⁰ Vol. 4, cap. 5, p. 94.

²⁶¹ Vol. 45, cap. 1, p. 21.

²⁶² Vol. 4, cap. 4, p. 70.

²⁶³ Vol. 3, cap. 4, p. 72.

²⁶⁴ Vol. 65, cap. 5, p. 94.

²⁶⁵ Vol 53, cap. 1, p. 15.

²⁶⁶ Vol. 4, cap. 3, p.57.

²⁶⁷ Vol. 4, cap. 2, p. 30.

²⁶⁸ Vol. 83, cap. 2, p. 28.

velho. São motivos para sua revolta desde a afinidade que Sesshoumaru possui para lutar – “Desgraçado filho da mãe...usou o golpe sem a menor dificuldade.”²⁶⁹ – até a expressão séria e inabalável que o vilão costuma ostentar, mesmo em situações de estresse – “Esse maldito continua mantendo a cara impassível!”²⁷⁰.

O mangá apresenta Sesshoumaru e Inuyasha como rivais e pessoas que não se suportam, porém o que diferencia sua relação é o modo como Sesshoumaru busca sempre prejudicar Inuyasha, confrontando-o em diversos momentos, enquanto o protagonista nunca começa a briga, somente entrando em combate quando precisa se defender dos ataques do vilão.

Outras personagens aparecem em cena para ajudar a desenvolver a narrativa: Naraku (interpretado pelo *cosplayer* que faz Inuyasha), Jaken, o servo de Sesshoumaru (representado por meio de uma marionete) e Myuga, pulga *yōkai* conselheira do herói (representado por meio de um boneco).

Vilão e herói são apresentados como opostos e conflitantes em termos de valores, porém a construção de masculino nessa performance se baseia na comparação – a *crossplayer* que interpreta Sesshoumaru precisa se aproximar de características apresentadas pelo *cosplayer* que interpreta Inuyasha. A *crossplayer* faz uso de artifícios do *kata* físico – vestimentas e postura – e também exemplifica na prática o processo de observação e comparação com figuras do sexo masculino proposto pela escola Takarazuka. O fato de haver um *cosplayer* do sexo masculino no palco exige que a *crossplayer* se esforce para apagar aspectos femininos da sua pessoa, para só assim ser capaz de conferir uma representação verossímil de masculino para o público.

Na performance de Sesshoumaru se verifica uma aproximação com os ideais propostos pela figura das *otokoyaku*, pois o vilão, tal qual muitas personagens interpretadas no teatro Takarazuka, possui uma aparência que não existe na vida real. Apesar de Sesshoumaru ter sido concebido com uma beleza física andrógena e mística, sua postura masculina é deveras demarcada, sem permissão de apresentar aspectos que sugiram características femininas que possam vir a levantar dúvidas a-respeito do sexo biológico do vilão. Visto dessa forma, a *crossplayer* dessa performance enfrenta desafios semelhantes às *otokoyaku*.

Sob a perspectiva representacional conceitual, Sesshoumaru traja vestimentas e carrega acessórios que o associam a uma classe guerreira. Essa associação traduz

²⁶⁹ Vol. 83, cap. 2, p. 37.

²⁷⁰ Vol. 63, cap. 4, p. 65.

aspectos como ferocidade e bravura. Sua armadura se parece com uma versão estilizada de armaduras tradicionais de samurais, fato que confere ao vilão uma aura de nobreza e posição social elevada.

Sesshoumaru representa o conflito e tentação que comumente permeia o papel do vilão oriental, um misto de sedução e terror. Ele é um ser mitológico que desperta paixão em sua audiência, mas, por sua condição inumana, é incapaz de amar. No mangá, Sesshoumaru também é associado com o orgulho e a arrogância, barreiras que o distanciam da trilha traçada pelos heróis.

– **Ato:**

O ato começa com a entrada de Sesshoumaru no palco, acompanhado por Jaken. O vilão expressa seu conflito em relação à Inuyasha, revelando ao público suas intenções. Em seguida Naraku surge, apresenta-se e oferece uma espada para Sesshoumaru. Jaken desconfia do recém-chegado, porém Sesshoumaru toma a espada e decide partir em busca do meio-irmão. O vilão sai de cena, ocorrendo uma transição para a entrada de Inuyasha. Com toques cômicos, o herói desenvolve um diálogo com Myuga. Após se livrar da pulga conselheira, Inuyasha é interpelado por Sesshoumaru, que retorna à cena. A atmosfera descontraída dá espaço à tensão e as duas personagens iniciam uma luta. Sesshoumaru leva vantagem até que o herói chama por sua espada Tessaiga. A batalha se equilibra e a performance termina com o desfecho em aberto, quando os meios-irmãos cruzam espadas.

Essa performance possui três momentos distintos: o primeiro focado em Sesshoumaru, o segundo em Inuyasha e o terceiro no confronto entre ambos. Durante o início do primeiro momento Sesshoumaru comporta-se como o reator. Ele expõe seu desejo de derrotar Inuyasha, mas a ação propriamente dita parte de Naraku. Ao oferecer a espada, Naraku vai ao encontro de Sesshoumaru, e cria um vetor que conecta fisicamente os antagonistas (figura 29). Com a saída de Naraku de cena, Sesshoumaru passa a ser o ator, tratando a espada que recebeu como meta. Ele a observa e manuseia, enquanto Jaken se dirige à plateia (figura 30).



Figura 29 – Performance 2: vetor 1. Naraku (ator) oferece a espada (meta) para Sesshoumaru (reator).

Fonte: Cosplayers.net²⁷¹



Figura 30 – Performance 2: vetor 2. Sesshoumaru (ator) observa e manuseia a espada (meta).

Fonte: Cosplayers.net²⁷²

No segundo momento, Inuyasha apresenta-se como o ator, ele conduz a cena e é responsável pelo contato físico com Myuga. A pulga se encontra no ombro do herói quando este entra em cena, mas logo é segurada pelas mãos de Inuyasha (figura 31). Ao

²⁷¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3FK5sO44ZU8>> Acesso em: abr. 2012.

²⁷² Idem.

final do segundo momento, após se incomodar com os comentários de Myuga, o herói arremessa a pulga tirando-a do ato.



Figura 31 – Performance 2: vetor 3. Inuyasha (ator) segura Myuga (meta).

Fonte: Cosplayers.net²⁷³

No terceiro e último momento, Sesshoumaru e Inuyasha revezam-se como ator, cada qual se posicionando como a meta do outro. A ação e o toque físico concretizam-se a partir de ambos os envolvidos (figura 32). Da mesma forma, vilão e herói mantêm contato visual na maior parte do tempo – somente quando o *cosplayer* que interpreta Inuyasha vira-se para pegar a espada Tessaiga, a *crossplayer* desvia o olhar de sua dupla e pouso-o sobre o público. A metafunção representacional narrativa – ação/ reação – não parece privilegiar nenhuma das personagens, pois ambas apresentam-se livres para tomar a iniciativa e fazer com que a trama se desenvolva de maneira ativa.

²⁷³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3FK5sO44ZU8>> Acesso em: abr. 2012.



Figura 32– Performance 2: vetor 4. Sesshoumaru e Inuyasha se posicionam como ator/meta um do outro.

Fonte: Cosplayers.net²⁷⁴

– Cena:

Além das personagens interpretadas e representadas (no caso do boneco e da marionete que fazem o papel de Myuga e Jaken, respectivamente), a cena dá destaque para as espadas nela presentes. A de Sesshoumaru, uma espada de dois gumes, é o objeto que desencadeia a história desenvolvida na performance. Ela age como um motivador para que o vilão vá confrontar o herói. Já a espada de Inuyasha, a Tessaiga, apresenta-se sob duas formas: a primeira, como uma *katana*²⁷⁵ enferrujada e sem poderes e a segunda, sua forma verdadeira, uma enorme espada em “formato de presa”²⁷⁶. Apoderar-se da Tessaiga – um objeto que traduz poder – é a meta de Sesshoumaru.

O cenário presente na cena, um biombo que mostra o desenho de uma cerejeira – árvore tradicional japonesa –, tem como função sugerir senso de localidade e, principalmente, auxiliar na transição entre os diferentes momentos do ato.

Em termos de saliência, percebe-se uma equipolência entre as personagens durante a performance. No primeiro momento, Sesshoumaru busca colocar-se no meio e em primeiro plano, posição que é substituída por Inuyasha no segundo momento. No terceiro, quando as duas personagens principais da performance ficam frente à frente pela primeira vez, ambos se colocam no mesmo plano, não havendo um destaque evidente. O único momento em que Sesshoumaru ofusca Inuyasha é quando o vilão dá

²⁷⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3FK5sO44ZU8>> Acesso em: abr. 2012.

²⁷⁵ Espada tradicional japonesa.

²⁷⁶ *Inuyasha*, vol. 4, cap. 5, p. 86.

as costas para o herói e posiciona-se em primeiro plano dirigindo-se à plateia (figura 33). Todavia, esse instante serve como artifício narrativo, para que o público não perceba que o *cosplayer* que interpreta Inuyasha está se dirigindo para o fundo do palco para pegar a Tessaiga, atingindo o clímax da cena.



Figura 33– Performance 2: saliência1. Sesshoumaru coloca-se em primeiro plano para apagar a presença de Inuyasha.

Fonte: Cosplayers.net²⁷⁷

As cores das roupas das personagens são bastante distintas, havendo predominância de branco nas de Sesshoumaru e de vermelho nas de Inuyasha. No Japão, essas cores possuem conotações opostas uma à outra na cultura japonesa: enquanto o vermelho é associado à vida e a emoções fortes o branco é tradicionalmente associado ao luto e à tranquilidade. As cores refletem a personalidade das personagens e auxiliam a situá-las como moralmente distintas. Ambas carregam espadas, símbolos de poder masculinos. Observando esse quesito, verifica-se uma transição em temas de saliência: no começo da performance a espada de Sesshoumaru é mais forte e maior, porém, no final, a de Inuyasha, o objeto de desejo do vilão, é mais poderosa. Em relação à altura a *crossplayer* que interpreta Sesshoumaru é mais alta que seu parceiro, diferença que é acentuada pela postura que ambos ostentam no palco: Sesshoumaru anda com as costas eretas e mantém as pernas juntas enquanto Inuyasha tende a se curvar, ajoelhar e andar com as pernas mais afastadas, diminuindo sua estatura (figura 34).

²⁷⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3FK5sO44ZU8>> Acesso em: abr. 2012.



Figura 34 – Performance 2: *saliência2*. Sesshoumaru mantém a postura ereta, enquanto Inuyasha fica curvado.

Fonte: Cosplayers.net²⁷⁸

– Agência:

A estrutura narrativa dessa performance é dividida em três momentos distintos e segue uma linha de introdução e desenvolvimentos de uma personagem, introdução e desenvolvimento de outra, conflito e clímax, deixando o desfecho em aberto. Cada etapa é demarcada com a entrada e saída de personagens do palco, assim como o auxílio da trilha sonora instrumental, que confere ambiência para o que está acontecendo em cena. A trilha sonora utilizada na performance é original do anime. O primeiro momento conta com as faixas *Yōkai Sesshoumaru*, tema do vilão, ouvida quando ele faz sua entrada no palco, *Naraku*, que demarca a entrada da personagem e mesmo nome em cena e seu diálogo com Sesshoumaru. Ambas são melodias sombrias características de antagonistas. O segundo momento se inicia com a entrada de Inuyasha em cena ao som de *Kogitsune Yōkai Shippo*, música descontraída e infantil que demarca a passagem leve e com alívio cômico do diálogo entre o herói e Myuga. *Kiba no Ken Tessaiga*, tema da espada, pontua o início do terceiro momento, quando Sesshoumaru interpela Inuyasha e os dois começam a duelar. Nos instantes finais, quando ele libera o poder da espada é ouvida *Hanyou Inuyasha*, música tema do herói. As duas músicas apresentadas nessa parte da cena possuem melodias enérgicas, próprias para momentos de ação ou feitos

²⁷⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3FK5sO44ZU8>> Acesso em: abr. 2012.

épicos. A trilha sonora é frequentemente ouvida durante o anime, em situações semelhantes às apresentadas durante a cena, fato que relaciona intertextualmente anime e performance.

As falas constituem outro aspecto de ligação, pois percebe-se a presença de enunciados oriundos da materialidade linguística da versão brasileira do mangá. Todavia, a performance não constitui uma cena totalmente fidedigna ao mangá, mas é formada por fragmentos de diferentes capítulos, alinhavados para parecerem um só ato. O primeiro momento da performance é baseado no capítulo 1 do volume 13, quando Sesshoumaru e Naraku se encontram pela primeira vez e o vilão com vestes de babuíno oferece um braço ao nobre *yōkai* (figuras 35 e 36). As falas contidas nessa parte do mangá foram adaptadas para servir à performance, transformando o braço na espada. O segundo momento apresenta uma situação recorrente e rotineira no mangá, não associada a nenhum capítulo específico. O terceiro apresenta o confronto de Inuyasha e Sesshoumaru que ocorre nos capítulos 1 – 3 do volume 26 (figura 37), quando o vilão usa no mangá a espada presente na performance. No mangá, tal espada foi forjada a mando do próprio Sesshoumaru, sem nenhuma intervenção de Naraku. Algumas falas da performance encontram-se presentes tal e qual nos capítulos base, outras são provenientes de outros trechos da história, e outras ainda são específicas da performance. Essas últimas, mesmo não reproduzindo integralmente o texto do mangá, contém o discurso característico das personagens.



Figura 35 – Página do mangá: *Inuyasha* 1. Primeiro encontro entre Sesshoumaru, e Naraku.

Fonte: *Inuyasha*, vol. 13, cap. 1, p 7.



Figura 36 – Página do mangá: *Inuyasha 2*. Naraku oferece um braço humano para Sesshoumaru e o modo de falar de Jaken busca ser reproduzida com o uso de letras “s” em excesso.

Fonte: *Inuyasha*, vol. 13, cap. 1, p. 8.



Figura 37 – Página do mangá: *Inuyasha 3*. O confronto entre vilão e herói retratado na performance.

Fonte: *Inuyasha*, vol. 26, cap. 1, p. 4.

Os aspectos relacionados à polidez desvelam a maneira enfática e servil que Jaken se refere à Sesshoumaru, sempre adereçando o sufixo *sama* ao seu nome. *Sama* é um título honorífico tradicional da língua japonesa, a versão formal de *san*²⁷⁹ – cuja tradução mais próxima para o português seria senhor/senhora. *Sama* é utilizado para se referir e tratar pessoas de altíssima posição hierárquica ou importância, como imperadores e deuses, a quem se quer demonstrar respeito e deferência. No texto original japonês, essa é a maneira como Jaken se refere à Sesshoumaru, porém na versão brasileira *sama* foi substituído por senhor. Ao optar pela versão original, os *cross/cosplayers* elevam o status do vilão, distanciando-o do resto das personagens. Entretanto, as outras personagens que interagem com Sesshoumaru, Inuyasha e Naraku, não se referem a ele utilizando tal título, tratando-o por “você” e colocando-se no mesmo patamar do vilão.

Sesshoumaru chama tanto Jaken quanto Inuyasha pelo nome. Porém, também se refere ao herói de modo pejorativo, chamando-o de *hanyou*. Novamente os *cos/crossplayers* optam pelo termo original, ao invés da versão brasileira que usa o termo “meio *yōkai*”. Tal escolha enfatiza o desprezo de Sesshoumaru por Inuyasha, pois *hanyou* também pode significar “meio sangue” ou “sangue impuro”.

Em termos de transitividade, de forma quantitativa não há favorecimento de nenhuma das personagens, pois ocorre igualdade no número de enunciados proferidos tanto pelo vilão quanto pelo herói (sete ao todo). Entretanto, a análise do conteúdo das falas conduz à percepção de que toda a cena se desenvolve devido à inquietude de Sesshoumaru. Com seu primeiro enunciado “**Enquanto não tiver a Tessaiga em minhas mãos não irei descansar.**”, o vilão expressa seu desejo de possuir a espada, e em seguida profere o argumento que faz com que a trama se desenrole: “**Preciso destruir aquele hanyou.**”. Sesshoumaru mostra uma motivação pessoal, a qual guia suas ações no decorrer da performance. Naraku usa desse desejo pessoal de Sesshoumaru para se identificar com o vilão – “**E assim como você também quero ver Inuyasha destruído.**” – e lhe oferecer a espada. Apesar da desconfiança de Jaken, Sesshoumaru ordena que seu servo vá atrás do meio-irmão – “**Encontre Inuyasha.**”, pois percebe que a espada é poderosa. Esse primeiro momento da performance, além de

²⁷⁹ Mais comum de todos os títulos honoríficos da língua japonesa. É usado para referir-se de maneira formal a alguém pertencente à mesma hierarquia, etária ou profissional. Aplica-se tanto a homens como a mulheres.

apresentar o vilão, serve para introduzir o conflito e demonstrar o posicionamento ideológico – preconceituoso e agressivo de Sesshoumaru. Durante essa etapa, Sesshoumaru faz uso da voz ativa em primeira pessoa do singular, o que reflete sua postura incisiva. Somente em sua última fala, dirigida a Jaken e ao público, - **“Veremos do que ela é capaz.”** - ele utiliza a primeira pessoa do plural.

No momento seguinte, Inuyasha faz sua aparição. Ele também utiliza afirmações na primeira pessoa do singular, refletindo sua personalidade enérgica e confiante – **“Acabarei com qualquer *yōkai* que cruze o meu caminho!”**. Assim como o vilão, o herói também faz uso de verbos no imperativo, demonstrando sua superioridade em relação ao companheiro de cena, como demonstram os enunciados: **“Ei Myuga, pare de resmungar!”** e **“Suma logo daqui!”**. O diálogo desse segundo momento da performance, em pouco contribui para a ação desenvolvida na trama, servindo somente para introduzir e apresentar Inuyasha.

A etapa final da performance desenvolve o conflito entre vilão e herói. A repentina chegada de Sesshoumaru faz com que Inuyasha exclame o nome do meio-irmão e assuma uma postura agressiva. Enquanto o herói mostra suas garras, o vilão mantém sua postura tranquila e num tom sarcástico se dirige ao meio *yōkai* – **“Há quanto tempo, Inuyasha?”**. O herói, consciente do deboche, antecipa-se questionando a intenção do vilão que responde sem hesitar: **“Vim tomar de você o legado de meu pai.”** Sesshoumaru mostra-se ativo e, ao demarcar **“meu pai”** distancia-se de Inuyasha. O discurso do vilão, ideologicamente marcado, expõe seu preconceito em termos de etnia e de classe social: ele não admite parentesco com um mestiço, ser que considera inferior, nem aceita o fato de o mais jovem ser o herdeiro da espada que, por direito, deveria ser do primogênito. A luta começa quando Inuyasha ataca Sesshoumaru depois de provocar o vilão - **“Rá, você pode tentar se quiser!”**. Herói e vilão se alternam entre atacante e defensor, até que Sesshoumaru parece levar uma pequena vantagem. Nesse instante o vilão vira-se para a plateia e exclama – **“Um *hanyou* como você jamais poderá me derrotar!”**. Ele expõe sua postura confiante e orgulhosa, mantendo o discurso preconceituoso que permeia seus ideais. Inuyasha responde ao meio-irmão com uma nova provocação, questionando sua posição e chamando pelo poder da sua espada – **“É mesmo? Tessaiga!”**. Herói e vilão seguem o embate de maneira equilibrada, até cruzarem suas espadas, deixando o final do confronto em aberto.

Segundo o conceito de transitividade é complicado apontar se existe um favorecimento em relação ao vilão ou ao herói por meio do texto. A trama se

desenvolve por iniciativa de Sesshoumaru, mas Inuyasha não se mostra passivo em nenhum momento da performance. Essas são atitudes esperadas e desejadas quando se trata de personagens masculinas: ambos partem para a ação e fazem com que a história se desenrole.

Da mesma forma que na performance 1, as vozes ouvidas durante a apresentação são gravações e buscam identificação com as vozes dos dubladores do anime. Também ajudam a construir a identidade das personagens: a voz atribuída a Sesshoumaru é mais grave, pausada e tranquila que a de Inuyasha. As técnicas do *kata* vocal do Takarazuka não são utilizadas, porém a identificação sexo e voz, pregada pela cartilha da companhia, está presente. No caso de Sesshoumaru, o tom vocal da gravação confere veracidade à personagem, porém apaga a voz feminina da *crossplayer*.

No tangente ao *kata* sociolinguístico, percebe-se que Inuyasha profere suas falas de modo mais explosivo, contendo uma carga emocional mais evidente. Sesshoumaru, em geral, mais comedido e sério, apresenta-se mais racional, apresentando um pico emocional somente no final da performance. Se existe a possibilidade de falar em graus de masculinidade, Sesshoumaru com sua fala racional é mais masculino que Inuyasha. Posicionando vilão e herói dessa forma silencia-se possíveis identificações do vilão com a *crossplayer* feminina, pois ele é mais masculino que o herói interpretado por um homem.

– Proposta:

A performance, baseada na trama de *Inuyasha*, contém discursos sobre rivalidade, hierarquia e poder. O conflito das personagens se apresenta sob uma fórmula comumente explorada: o herói que se levanta luta para que o vilão não se apodere do tesouro. Sesshoumaru se identifica com um modelo de vilão frequente nos mangás: é um homem frio que coloca seus objetivos pessoais acima de qualquer código de ética. Ele não se importa em aliar-se com pessoas de moral duvidosa, como Naraku, se isso proporcionar uma oportunidade de atingir suas metas. Sua posição ideológica baseia-se na perseverança do mais forte e na política que diz que o primogênito possui direitos e privilégios sobre a herança do progenitor. Esses pensamentos corroboram com ideais da sociedade patriarcal, transmitidos tradicionalmente de geração em geração. Visto dessa forma, Inuyasha poderia ser visto como um ponto de subversão, pois tenta romper com esse conceito. Todavia, é explicitado nas páginas do mangá que a espada que Sesshoumaru tanto deseja nunca foi designada a ele, tendo sido feita pelo pai dos meios-

irmãos para proteger o mais novo, e por ele considerado mais frágil. O interdiscurso revela outro conceito patriarcal: a proteção dos mais fracos – regra que Sesshoumaru deseja romper. Ele não é um vilão por querer o que acha que é seu de direito, mas sim por querer fazer uso desse bem em seu próprio proveito, sendo taxado de egoísta e fugindo do universalmente aceito conceito de herói que coloca a ética acima de suas próprias necessidades e anseios.

Em relação ao contato, percebe-se uma preocupação da dupla em se dirigir ao público presente. Em mais de uma ocasião, Sesshoumaru e Inuyasha buscam contato visual com a platéia. Nas vezes em que o vilão o faz, a *crossplayer* mantém o rosto erguido, e com uma postura dominante lança seu olhar em direção ao público de cima para baixo. Apesar do contato, a expressão de Sesshoumaru impõe distância, e, tal qual a personagem do mangá, a *crossplayer* se posiciona como um ser superior aos simples humanos. Diferente do vilão, o herói busca empatia com a platéia, trocando olhares enquanto faz gracejos cômicos. Sesshoumaru busca transmitir medo e respeito, enquanto Inuyasha se liga ao público através do riso. Esses momentos de contato amplificam o diálogo entre *cross/cosplayers* e audiência, a qual reage com palmas, gargalhadas e gritos de acordo com o desenvolvimento da performance.

A construção de masculino na performance é feita em termos de comparação. Conforme o conceito de modalidade se percebe uma preocupação da *crossplayer* em se comportar de maneira masculina socialmente adequada e verídica em relação ao seu companheiro de palco. Enquanto a *crossplayer* está no palco sem a presença do *cosplayer*, ela apresenta sua visão de masculino, porém quando ambos encontram-se no mesmo espaço, ela precisa convencer o público de que no palco estão presentes dois homens. Verifica-se que tal empenho, por vezes, faz com que sua interpretação pareça pouco espontânea e enrijecida: a *crossplayer* poda seus movimentos para que se enquadrem no ideal social contemporâneo de masculino sóbrio e não delicado. Conjuntamente com a expressão corporal retida, completam a representação masculina da personagem sua voz gravada e sua indumentária. Os cabelos longos e soltos, uma característica comumente associada ao feminino, e que poderia causar uma interpretação ambígua, não comprometem a veracidade da representação, pois o herói também ostenta madeixas compridas.

A performance, uma aventura do bem – honesto, corajoso e explosivo – contra o mal – egoísta, orgulhoso e cínico – demarca os papéis sociais do heróis e do vilão, os opõe em termos de classe e raça, mas não de sexo. Em questões de dominância e poder,

nenhuma das duas personagens é explicitamente representada ou denominada como mais fraca ou menos capaz que a outra. As duas personagens masculinas são confiantes e acreditam no seu potencial. *Crossplayer* feminina e *cosplayer* masculino são colocados lado a lado, em situação de equivalência. Apesar das diferenças morais, as duas personagens masculinas possuem seus momentos de destaque e desenvolvem suas próprias ações, confundindo a platéia, sobre quem de fato é a protagonista da performance – agravado pelo final em aberto. Todavia, mesmo com todo o apagamento do corpo e da voz da *crossplayer* para que fique no mesmo patamar do *cosplayer* homem, vale lembrar que é Sesshoumaru, o vilão amoral, que possui características físicas associadas culturalmente ao feminino.

CONCLUSÃO

Produtos da cultura pop japonesa, tais como os mangás, estão cada vez mais presentes no cotidiano de jovens do Brasil. Todavia, o consumo não se restringe à esfera material, pois os artigos do *Cool Japan* também vendem valores e conceitos culturais. Por meio de heróis e heroínas de papel, concebidos com vistas à identificação com o público, leitoras/es brasileiras/os dos *shojo* e *shonen* mangás entram em contato com discursos e representações ideológicas presentes em uma sociedade oriental distante física e, na maioria dos casos, culturalmente de suas realidades sociais. Por meio da prática do *cos/crossplay*, tais discursos e representações são reiterados e difundidos entre a comunidade adepta destas atividades.

A compreensão do discurso, definido como um fenômeno histórico, social e ideológico, está necessariamente vinculada a um contexto, um determinado espaço-tempo, e ligada a atrizes sociais.

O *crossplay* apresenta em sua materialidade linguística e visual aspectos discursivos presentes no texto dos mangás, e revela-se um objeto formado por interdiscursos: qualidades, defeitos, trejeitos e falas originais da personagem são reproduzidos e interpretados por *crossplayers*. O trajeto que a personagem percorre desde o mangá até sua representação em forma de *crossplay* é um caminho de sentidos. Ao representar a personagem, cada *crossplayer* associa à versão original (a do mangá), características resultantes de sua constituição sócio, histórica e ideológica e a tinge de tons variados oriundos do modo que a interpreta, cênica e intelectualmente, sem, no entanto, desfigurá-la. Isso porque manter a identidade da personagem do mangá é um requisito necessário para garantir seu reconhecimento, na performance de palco, junto ao público.

A narrativa ficcional dos mangás representa a realidade e mimetiza relações sociais encontradas na sociedade contemporânea, além de ter sua estrutura mantida na performance. Por essas razões, atinge a espectadora e o espectador a partir do texto enunciado, tanto em termos verbais quanto visuais.

Um dos meios de divulgação da cultura pop japonesa são os eventos realizados no Brasil – mais de 300 ao ano e presentes em todos os estados do território nacional – nos quais diversas interpretações de *crossplays* ficam registradas por meio de ensaios fotográficos e performances em que diferentes autoras conferem forma material a um ícone de papel advindo de mangás. Todo *crossplay* é uma concepção estética, atrelada à memória e à carga social, histórica e ideológica que a participante carrega.

A atividade — performance — caracteriza-se como uma apropriação de conceitos tradicionais de gênero social, porque as *crossplayers* são livres para escolher e interpretar qualquer personagem, independente de seu sexo, raça, classe, ou outra amarra social.

A história dos mangás mostra momentos de subversão, quando autoras/es quebram com estereótipos patriarcais, como Ozamu Tezuka em 1953 e Ryoko Ikeda em 1972. Entretanto, esses parecem ser fatos isolados que não renderam continuidade, pois atualmente os modelos de personagens encontradas nos mangás *shojo* reiteram papéis tradicionais de gênero, identificando o masculino com o poder e o feminino com o dominado. Devido ao consumo desses mangás e à prática do *crossplay* esses valores presentes de forma constante na sociedade nipônica são reproduzidos por garotas brasileiras durante as performances em que elas se apresentam nos papéis de herói e de vilão.

Essa situação se verifica nos mangás que dão origem às performances 1 e 2, o corpus desta tese. Tanto *Clover*, quanto *Inuyasha*, mangás de autoria feminina, elegem personagens masculinas para representar o herói e o vilão, relegando as mulheres ao papel da donzela em apuros. Kazuhiko e Sesshoumaru, independentemente de seus arquétipos e valores morais, são personagens detentoras de poder.

No capítulo IV (da tese), materiais complementares (segmento “transformação”) e análise das performances 1 e 2 explicitam o apagamento das características femininas. O vídeo e os tutoriais da “transformação” auxiliam na compreensão do processo de metamorfose e, por conseguinte elucidam técnicas apresentadas durante as performances.

À estrutura básica do *pentad*, acrescentei categorias de espaços teóricos e práticas distintas – ACD, gramática visual e *katas* do Takarazuka –, e tal composição mostra-se um instrumento eficiente de análise, na medida em que, devido a sua aplicação aos textos verbais e visuais das performances, atinjo plenamente os objetivos traçados. Inicialmente, demonstro que herói e vilão são personagens perdedores e a

seguir, também fica claro que para mulheres interpretarem essas personagens poderosas, elas precisam eliminar qualquer resquício das características de um corpo feminino. Além disso, este recurso metodológico desvela a trama intertextual e interdiscursiva que une apresentação de palco e mangás. A prática do *crossplay* exige uma transformação física em prol da construção de um novo corpo, que acarreta, para as mulheres, a possibilidade de adquirir o espaço de personagens masculinas. Com isto, *crossplayers* não só assumem a aparência física masculina, como também (e, talvez, principalmente), a ideologia que marca o sistema patriarcal. Essa “deformação” reforça a supremacia do homem sobre a mulher, isto é, preserva a hegemonia dos valores do universo masculino.

As categorias da estrutura básica do *pentad* de Burke – agente, ato, cena, agência e proposta – norteiam a metodologia da análise, a análise propriamente dita, bem como ordenam os comentários a seguir em que reúnem os resultados mais expressivos dos discursos verbo-visuais das performances.

No quesito agente, adjetivos positivos, tais quais força, atitude e poder são empregados para constituir o *ethos*, tanto do herói (performance 1), quanto do vilão (performance 2). No caso de Sesshoumaru, o vilão, a identidade é definida pelo acréscimo de adjetivos com carga negativa, assim como indicam os sentidos de cruel e elitista. Essas características também enfatizam o seu poder, na medida em que provocam medo e respeito nas demais personagens. Alia-se a essa descrição, a frequentemente referida beleza mítica do *yōkai*, fato que o distancia dos meros humanos.

A representação conceitual de Kazuhiko e Sesshoumaru os aproxima, ao passo que ambos são apresentados como figuras sérias, além de serem guerreiros destemidos. Herói e vilão ocupam posições hierárquicas privilegiadas – chefe de operações militares e integrante da nobreza, respectivamente. Em se tratando de identificação, tanto Kazuhiko quanto Sesshoumaru, se comparados com as outras personagens interpretadas nas performances, aproximam-se mais do valente Inuyasha do que da dependente Suu. Masculino e feminino parecem possuir uma barreira delimitante que os trata como opostos.

Conforme os pressupostos do *kata* físico do Takarazuka, ambas as *crossplayers* que interpretam herói e vilão esforçam-se para apresentar caracterizações físicas e posturais que se identificam com o sexo masculino: mantêm as costas eretas, caminham de forma firme e não exageram nos movimentos dos braços e mãos.

A análise do ato mostra que enquanto Sesshoumaru e Inuyasha se revezam nos papéis de ator e reator na performance 2, Kazuhiko é identificado como ator, aquele que age, enquanto Suu é o reator, aquela que observa na performance 1. A ação em ambas as performances é desenvolvida por personagens masculinas, enquanto o aspecto sentimental, presente com maior intensidade na performance 1, é desempenhado por uma personagem feminina. Novamente, verifica-se o binarismo: a ação desvelando o domínio do masculino, e a emoção, o do feminino.

Em termos de saliência, conforme visto no exame da cena, percebo que na performance 1 há um favorecimento de Kazuhiko em relação à Suu. Nos momentos de ação, o herói tende a se posicionar em primeiro plano, enquanto a garota se esconde atrás dele. Na interação dialógica, Suu busca se colocar em uma posição que a deixe mais baixa que Kazuhiko, seja reclinando a cabeça ou ajoelhando-se no chão. Esse tipo de favorecimento não se verifica na performance 2, em que as duas personagens masculinas dividem o espaço de maneira equivalente.

Na agência, a polidez das falas que referenciam Sesshoumaru revela o status elevado da personagem. Referido como *sama*, por seu subordinado, Sesshoumaru transcende a esfera dos mortais, pois esse é um sufixo empregado comumente para denominar deuses. No caso de Kazuhiko, a maneira como ele é nomeado por Suu é bastante íntima, o que transmite uma aura de confiança ao herói. Enquanto a indefesa Suu o chama pelo nome, Kazuhiko a trata de forma impessoal: afinal, sua meta não é o relacionamento afetivo com a garota, mas sim, atingir seus objetivos como herói da trama. Tanto a postura de Kazuhiko, como a maneira de Sesshoumaru ser referenciado, os distanciam da audiência, e lhes conferem uma posição inalcançável. Nesse ponto, herói e vilão se afastam de Suu e de Inuyasha, ambos rebaixados: ela objetificada e ele, menosprezado por sua condição de *hanyou*.

Ainda no âmbito do quesito agência, a transitividade, parece privilegiar Suu em relação à Kazuhiko, pelo fato de a garota possuir um maior número de falas. Entretanto, este fato não passa de uma ilusão, pois é o conteúdo das poucas falas e, principalmente, as ações do herói que fazem com que a trama se desenvolva. Da mesma forma, é Sesshoumaru quem desencadeia os acontecimentos da performance 2.

Em relação ao *kata* sociolinguístico as falas de Sesshoumaru e de Kazuhiko são proferidas de forma comedida, o que sugere a racionalidade comumente associada ao masculino. Tanto na performance 1 quanto na 2, o *kata* vocal é substituído pela gravação de vozes masculinas que silenciam as *crossplayers*.

A análise da proposta demonstra que em relação ao contato com o público, este é diminuto e pouco explorado na performance 1. Na performance 2 tanto *crossplayer* quanto *cosplayer* buscam se dirigir e manter contato visual com a audiência, todavia o fazem de maneira distinta: o vilão olha o público de cima, reforçando seu poder, enquanto o herói se ajoelha para ficar na altura da plateia. Com essa atitude, o público se identifica com Inuyasha e se distancia de Sesshoumaru. Nesse sentido, o vilão se mostra mais poderoso que o herói e que a audiência.

A modalidade, também alocada no item proposta, difere nas duas performances. Na primeira, a construção de masculino e feminino busca veracidade na oposição. Kazuhiko e Suu são representados de forma contraditória e binária. Enquanto ele ostenta características atribuídas ao masculino ideal da sociedade patriarcal – razão, força, atitude – ela é demarcada por um discurso de domesticação do feminino. Suu é indefesa, dependente e emotiva, aspectos que traduzem a imagem do feminino frágil e incapaz.

Na performance 2, a construção de masculino se dá por meio da comparação entre a representação dos dois papéis: o do vilão é apresentado por uma mulher (*crossplayer*) e o do herói, por um homem (*cosplayer*). O fato de o vilão, a personagem cujo discurso transparece mais poder, ter sido escolhido para ser interpretada pela *crossplayer* é ao mesmo tempo um desafio e uma boa opção. Seu corpo, sua voz e seus gestos devem ser apagados com eficiência, sem deixar transparecer qualquer atitude feminina que venha a desmascará-la em comparação ao herói. Todavia, o fato de Sesshoumaru ser poderoso o distancia das imagens femininas recorrentes nos mangás, o que, conseqüentemente, ajuda a apagar a mulher por baixo do *crossplay*.

Esses quesitos de análise demonstram o poder das personagens interpretadas pelas *crossplayers*, seja por sua descrição, modo de falar/ser referida e maneira de agir. O estudo do discurso visual demonstra que masculino e feminino também são tratados de forma binária nessa esfera, e revelam o favorecimento do masculino em ambas as performances. As *crossplayers* que interpretam Kazuhiko e Sesshoumaru e o *cosplayer* que faz o papel de Inuyasha desfrutam de falas e ações que fazem deles protagonistas de suas performances e os tornam poderosos, porém a *cosplayer* que interpreta Suu é relegada ao status de coadjuvante. A análise das categorias da gramática visual, corrobora os resultados encontrados pelos atributos da ACD.

A apropriação e interpretação de personagens masculinas por *crossplayers* femininas poderiam constituir um processo de subversão e tomada de poder, porém

acabam se revelando como um silenciamento do feminino em prol do masculino: os corpos das *crossplayers* são apagados em favor de uma almejada veracidade na hora de interpretar uma personagem do sexo oposto, bem como suas vozes e gestos.

Corpos enfaixados escondem a natureza da mulher por baixo da vestimenta, bem como gravações de vozes masculinas silenciam as falas das *crossplayers*. E com essa masculinização, elas se tornam as estrelas das performances. Minha experiência, (relatada no Apêndice A), expõe o assédio com o qual a comunidade apreciadora de cultura pop japonesa trata *crossplayers* em eventos. E não se pode negar o poder de sedução que esse tipo de assédio proporciona.

Com o intuito de explicitar o pensamento das *crossplayers* e definir seu discurso, coletei cinquenta depoimentos (Anexo 5) no grupo Brazilian-Cosplay do site <www.deviantart.com>. Trata-se de respostas a questões que dizem respeito ao sentimento e compreensão das *crossplayers* quanto a seus desempenhos no papel de figuras masculinas, especialmente, heróis e vilões. As respostas, de forma geral, ampliam os horizontes dos pressupostos lançados junto à hipótese e aos objetivos na fase inicial desse trabalho, no que concerne ao empoderamento da mulher quando se transmuta em uma personagem masculina poderosa.

Nos depoimentos coletados como material complementar, 62% das *crossplayers* expressam acreditar que a prática constitui uma espécie de subversão em termos de gênero e/ou uma exaltação do feminino. 28% admitem desprezar personagens femininas dóceis e apelativas sexualmente e 96% clamam se identificar com as masculinas, mais arrojadas, independentes e diversificadas. Esses dados mostram um certo grau de incongruência ideológica, na medida em que as *crossplayers* alegam estar praticando atos de subversão enquanto reproduzem o modelo patriarcal do poder masculino – talvez por falta de conhecimento no campo dos estudos de gênero ou pela ilusão produzida pela norma universal que coloca o masculino como o sexo forte. De modo geral, as *crossplayers* não trabalham dentro de qualquer estrutura pré-definida de pensamento feminista. Suas produções, no entanto, lidam com questões de gênero e se apresentam como um campo capaz de subverter ou reiterar estereótipos de representações ou papéis sociais. Minha experiência, observação e participação junto à comunidade *crossplayer* faz com que eu discorde do posicionamento discursivo encontrado nos depoimentos das *crossplayers*, pois vejo reiteração onde elas alegam existir subversão. De fato, o que ocorre com o corpo feminino é um silenciamento.

Creio que essa discrepância entre discurso e ação poderia vir a se tornar nula no momento em que houvesse uma conscientização maior por parte das *crossplayers*, e não somente em relação à reprodução de valores patriarcais em performances, mas também no sentido de formar leitoras críticas, capazes de contestar a visão de feminino e masculino apresentadas nas páginas dos mangás. Para tanto, conforme os ideais vinculados à ACD de Fairclough — é preciso mudar a prática discursiva para se transformar a prática social —, proponho-me a divulgar para a comunidade *crossplayer* os resultados obtidos nessa tese por meio de postagem no grupo Brazilian-Cosplays do site <Deviantart.com>. Pretendo iniciar um diálogo, salientando que a subversão não se encontra na verificada cópia do masculino e no repúdio ao feminino e que o *crossplay* é veículo de masculinidades e feminilidades fictícias. Os papéis de herói e vilão são representações forjadas por autoras e idealizadas pelo imaginário que permeia a comunidade. Almejo também chamar a atenção das *crossplayers* para hábitos que soam corriqueiros, mas que constituem exemplos de silenciamento feminino, tais como a adoção de nicknames masculinos em fóruns e o uso de termos masculinos para referirem-se a si mesmas.

História e Literatura apresentam diversos exemplos de mulheres que buscam no *crossdress* maneiras de desafiar normas impostas pela sociedade patriarcal. Todas, porém, assim que atingem seus objetivos, revelam-se como mulheres e voltam a assumir o papel social que lhes era atribuído anteriormente. Hua Mulan, Santa Marina, Portia e Princesa Safire ilustram essa afirmativa. Tal constatação, todavia, não é verdadeira em se tratando das apresentações de palco das *crossplayers*, as quais não se despem de suas personagens masculinas, ou seja, não desmancham a fantasia que sua performance proporciona.

Ante o pressuposto de que o gênero é performático, essas garotas podem redefinir representações de papéis sociais, mesmo sem deslocar radicalmente o arquétipo androcêntrico das personagens que interpretam. Ao exibirem representações sexualmente ambíguas, as *crossplayers* podem romper o binarismo que se auto impõem, borrando fronteiras de gênero e não associando o poder e a voz ativa a um determinado sexo. Discursos sobre sexo e gênero podem ditar regras culturais sociais, mas também podem resistir a essa normatização, em especial quando enunciados por mulheres, tornando-se o ponto de partida para um processo de subversão de valores tradicionais. O *crossplay* exige o disfarce do corpo feminino, mas não há uma regra que diga que o discurso da *crossplayer* deva ser apagado. Talvez por não reconhecerem a ideologia

enganosa da sociedade patriarcal em termos de gênero social, ou talvez essas garotas — excelentes atrizes, capazes de interpretar qualquer personagem poderosa, seja herói ou vilão — não tenham ainda descoberto a força de uma heroína. Por isso, talvez, a posição assumida por elas venha apenas a reforçar o questionamento, por não haver, talvez, uma resposta definitiva, que se impõe desde o título desta tese: “Silenciamento ou subversão? A representação do papel social da mulher no discurso performático das *crossplayers* de mangás”.

Referências Bibliográficas:

ALMEIDA PRADO, Décio. A personagem no teatro. In: CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; ALMEIDA PRADO, Décio; SALLES GOMES; Paulo Emílio. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009. p. 81-102.

ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos ideológicos de Estado*. Trad. de Valter José Evangelista e Maria Laura Viveiros de Castro. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

BACON, Wallace. *The art of interpretation*. Nova York: Holt, Rinehart & Winston, 1979.

BAINBRIDGE, Jason; NORRIS, Craig. Selling Otaku? Mapping the relationship between industry and fandom in the Australian Cosplay Scene. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*. Canberra, v. 20, Abr. 2009 <http://intersections.anu.edu.au/issue20/norris_bainbridge.htm#t15> Data de acesso: 8 set. 2013.

BARTHES, Roland. A retórica da imagem, In: O óbvio e o obtuso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BEAUVOIR, S. *The second sex*. Nova York: Vintage, 1973.

BHABA, Homi. The location of culture. Nova York: Routledge, 1994.

BISCO, Hatori. *Ouran Host Club*. Tokyo: Hakusensha Inc., 2002 - 2010. Vol 1 -18.

BRAZILIAN-COSPLAYS. Você faz crossplay? Questionário. Disponível em: <<http://brazilian-cosplays.deviantart.com/group/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631>> Acesso em: mar. 2013.

BULLOUGH, Vern; BULLOUGH, Bonnie. *Cross dressing, sex and gender*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1993.

BURKE, Kenneth. A grammar of motives. Oakland: University of California Press, 1969

_____. *Philosophy of literary form* (3rd ed). Berkeley: University of California Press, 1973.

BURUMA, Ian. *A Japanese mirror: heroes and villains of Japanese culture*. New York: Penguin Books, 1985.

BUTLER, Judith. Performative acts and gender constitution: an essay in phenomenology and feminist theory. *Theatre Journal*, Baltimore, v.40, n. 4, p. 519-531, 1988.

_____, Judith. *Gender trouble*. Londres: Routledge, 1990.

CAMPBELL, Patrick. *Analyzing performance I: a critical reader*. Manchester e Nova York: Manchester University Press, 1996.

CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; ALMEIDA PRADO, Décio; SALLES GOMES; Paulo Emílio. *A personagem e ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CARLSON, Marvin. *Performance: a critical introduction*. Londres e Nova York: Routledge, 1996.

CLAMP. *Clover*. Tokyo: Kodansha, 1997–1999. Vol. 1-4.

- _____. *North side 1989 – 2002*. Los Angeles: Tokyopop. 2005.
- COSPLAY Girls 2: Japan's live animation heroines. Tokyo: Cocoro Books, 2007.
- COSPLAYERSNET. Cosplay in Rio 2011 - Thais e Marcelo – HD. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3FK5sO44ZU8>> Acesso em: abr. 2012.
- _____. WCS 2010 – Mercado Mundo Mix – Carolina e Loren. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vHcArXG89TQ>> Acesso em: abr. 2012.
- _____. WCS 2010 - Carolina e Loren ficam com a vaga no Mercado Mundo Mix. Disponível em: <<http://www.cosplayers.net/pt/competicoes/world-cosplay-summit/980-wcs-2010-carolina-e-loren-ficam-com-a-vaga-no-mercado-mundo-mix.html>> Acesso em: fev. 2013
- COUNSELL, Colin & WOLF, Laurie. *Performance Analysis: an introductory coursebook*. Londres e New York: Routledge, 2001.
- CROSMAN, Inge (org). *The reader in the text: essays on audience and interpretation*. Princeton: Princeton University Press, 1980.
- DA SILVA, Valéria. A garota travestida nos mangás femininos japoneses: discutindo as fronteiras de gênero In: JORNADA DE ESTUDOS SOBRE ROMANCES GRÁFICOS, 2., 2011, Brasília. *Anais...* Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011.
- DEKKER, Rudolf; VAN de POL, Lotte. *The tradition of female transvestism in early modern Europe*. New York: McMillan, 1989.
- DEVIANTART. Cosplay tutorial: binding I. Disponível em: <<http://www.deviantart.com/art/Cosplay-Tutorial-Binding-I-179918030>> Acesso em: jan. 2013.
- _____. Cosplay tutorial: binding II. Disponível em: <<http://www.deviantart.com/art/Cosplay-Tutorial-Binding-II-179918423>> Acesso em: jan. 2013.
- _____. Crossplay makeup tutorial. Disponível em: <<http://www.deviantart.com/art/Crossplay-Makeup-Tutorial-371660292>> Acesso em: 15 jan. 2013.
- _____. Cosplaybiding:how to bind your chest. Disponível em : <<http://www.deviantart.com/art/Cosplay-Binding-How-to-bind-your-chest-350660354>> Acesso em: jan. 2013.
- DeVRIES, Kelly. *Joan of Arc: a military leader*. Stroud, Gloucestershire: Sutton Publishing, 1999.
- DIAMOND, Elin. Brechtian theory/ feminist theory: towards a gestic feminist criticism. In Martin, C. (org.), *A source book on feminist theatre and performance: on and beyond the stage*, Londres, Routledge, 1996.
- DOLAN, Jill. Gender in performance: the presentation of difference in the performing arts. In: SENELICK (ed). *Gender in performance: the presentation of difference in the performing arts*. Hanover, New Hampshire: University Press of New England, 1992.
- DONG, Lan. *Mulan's legend and legacy in China and the United States*. Philadelphia: Temple University Press, 2010.

- DORFMAN, Elena; McCORMICK, Carlo. *Fandomania: character and cosplay*. Nova York: Aperture, 2007.
- DRORBAUGH, Elizabeth. Sliding scandals: notes on Stomé DeLarvarié and the Jewel Box Revue, the cross-dressed woman on the contemporary stage, and the invert. In: FERRIS, Leslie (ed). *Crossing the stage: controversies on cross-dressing*. London, New York: Routledge, 1993. p. 122-168.
- EAGLETON, Terry. *Ideologia*. São Paulo: Unesp/Boitempo, 1997.
- ELLIS, Havelock. *Eonism and other supplementary studies*. Philadelphia: Davis Company, 1928.
- EVERS, Izumi; MACIAS Patrick: *Tokyo Girls*. São Paulo: JBC, 2007.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FAIRCLOUGH, Norman. *Discurso e mudança social*. Trad. de Izabel Magalhães Brasília: Universidade de Brasília, 2001.
- _____. *Analysing discourse: textual analysis for social research*. Londres e Nova York: Routledge, 2003.
- _____. *Critical discourse analysis: the critical study of language*. Harlow: Longman, 2010.
- _____; WODAK, Ruth. Critical discourse analysis. In: VAN DIJK, T.A. (Ed.). *Discourse as social interaction*. London: Sage, 1997. p. 258-284.
- FEINBERG, Leslie. *Transgender warriors: making history from Joan of Arc to Rupaul*. Boston: Beacon Press, 1996.
- FRIEDRICH, Katja. Performing identity. In: REINELT, Janelle (org.). *Gender in cultural performances*. Berlin: Wissenschaftlicher Verlag, 2005. p. 81-114.
- FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Trad. de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J.A. Gilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1980.
- GALBRAITH, Patrick: *The Otaku Encyclopedia: an insider's guide to the subculture of cool Japan*. Tokyo: Kodansha, 2009.
- GARBER, M. Sign, co-sign, tangent: crossdressing and cultural anxiety. In: GELDER, K.; THORNTON, S. *The subcultures reader*. London: Routledge, 1997. p. 454-455.
- GEERTZ, Clifford. *The interpretation of cultures*. Nova York: Basic Books, 1973.
- GOFFMAN, Erving. *The presentation of self in everyday life*. Garden City: Doubleday, 1959.
- GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.
- HALLIDAY, Michael. *An introduction to functional grammar*. London: Arnold, 1985.
- HDR, Daniel. Mangá e os quadrinhos em geral como agentes culturais. In: LUYTEN S. (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 101-106.
- Haraju2girls, entrevista, 19 jun. 2008, Hobart, Tasmania. In: BAINBRIDGE, Jason; NORRIS, Craig. *Selling Otaku? Mapping the relationship between industry and fandom in the Australian Cosplay Scene*. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the*

Pacific. Canberra, v. 20, Abr. 2009 <http://intersections.anu.edu.au/issue20/norris_bainbridge.htm#t15> Data de acesso: 8 set. 2013.

HIRSCHFELD, Magnus. *Transvestites: the erotic drive to crossdress*. Buffalo, New York: Prometheus Books, 1991.

HODGE, Robert; KRESS, Gunther. *Social semiotics*. Cambridge: Polity, 1988.

HOMERO. *The Odyssey*. North Atlantic Books, 2008.

HOTCHKISS, Valerie. *Clothes make the man: female cross dressing in medieval Europe*. New York: Garland Publishing, 1996.

HOURANI, Guita. *The Vita of Saint Marina in the Maronite Tradition*. Zouk Mosbeh: Notre Dame University Press, 2013.

IKEDA, Ryoko. Ryoko Ikeda, en majesté. [29 de janeiro, 2011]. Angoulême: *Festival Internacional de la Banda designé*. Entrevista concedida a Pascal Ory. Disponível em: <<http://lady-oscar.e-monsite.com/pages/ikeda-news/ikeda-a-angouleme.html>>. Data de acesso: 8 set. 2013.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Ed. 34, 1996-1999. 2 v.

JAFFE, Clella. *Performing literary texts: concepts and skills*. Toronto: Thomson Wadsworth, 2006.

JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Studies in culture and communication. New York: Routledge, 1992.

KIRBY, Michael. *A formalist theatre*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1987.

KOBAYASHI, Ichizo. *Takarazuka Manpitsu*. Tokyo: Jitsugyoononihonsha, 1955.

KOTT, Jan. *Shakespeare nosso contemporâneo*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

KRESS, Gunther. Considerações de caráter cultural na descrição linguística: para uma teoria social da linguagem. In: PEDRO, Emília R. (org.). *Análise crítica do discurso*. Lisboa: Caminho, 1998, p. 47-76.

KRESS, Gunther.; van LEEUWEN, Theo. *Reading images: the grammar of visual design*. Londres: Routledge, 2006.

LUYTEN, S. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Paulinas, 2002.

_____. Brasil foi pioneiro na leitura de mangás no Ocidente. [15 de janeiro, 2008]. São Paulo: *Folha de São Paulo*. Entrevista concedida à Dayanne Mikevis.

MADSON, Soyini; HAMERA, Judith. *The sage book of performance studies*. Thousand Oaks, Londres e Nova Dheli: Sage Plublications, 2006.

_____. Performance studies at the intersections. In:____ (org). *The sage book of performance studies*. Thousand Oaks, Londres e Nova Dheli: Sage Plublications, 2006.

MARINO, Paula. Travestismo: la contrucción de la identidad de gênero sexual em algunas comedias norteamericanas. In:Texto, Porto Alegre, n. 2, p. 6, 1997. Disponível em: <http://www.intexto.ufrgs.br> Data de acesso: 8 set. 2013.

- McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: Makron Books, 2006.
- MIKEVIS, Dayanne D. *Brasil foi pioneiro na leitura de mangás no Ocidente*. São Paulo: Folha Online, jan. 2008.
- MINITOKYO. Inuyasha - Wallpaper and Scan Gallery. Disponível em: <<http://www.minitokyo.net/Inuyasha>> Acesso em: fev. 2014.
- MOLINÉ, A. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2004.
- NAKANO, Haruyuki. *Osamu Tezuka's Takarazuka*. Tokyū: Chikuma Shobō, 1994.
- NGUGI, wa Thiongo. Enactment of power: the politics of performance space. *The Drama Review (TDR)*, Cambridge, v. 41, n. 3, p. 11-31, 1997.
- OKABE, Daisuke. Cosplay, learning and cultural practices. In: ITO, Mizuko; OKABE, Daisuke & TSUJI, Izumi. *Fandom unbound: otaku culture in a connected world*. New Heaven e Londres: Yale University Press, 2012.
- PALMER, Ada (29/03/2007). "Let's Cosplay: Crossplay". TokyoPop. <<http://www.tokyopop.com/649.html>> Data de acesso: 6 set. 2013.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PEDRO, Emília Ribeiro. Análise crítica do discurso: aspectos teóricos, metodológicos e analíticos. In: PEDRO, Emília R. (org.). *Análise crítica do discurso*. Lisboa: Caminho, p. 19- 46.
- RAMET, S. P. (Org.). Gender reversals and gender cultures: an introduction. In: *Gender reversals and gender cultures*. London: Routledge, 1996. p. 1-22.
- REYNOLDS, Richard. *Superheroes: a modern mythology*. Jackson: University press of Mississippi, 1994.
- RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. *Revista Bagoas*, Natal, v. 4, n. 5, p. 17-44, 2010.
- ROBERTSON, Jennifer. *Butch and femme on and off the takarazuka stage: gender, sexuality, and social organization in Japan*. San Diego: University of California, 1989.
- ROBERTSON, Jennifer. The "Magic if" : conflicting performances of gender in the Takarazuka Revue of Japan. In: SENELICK, Laurence (ed). *Gender in performance: the presentation of difference in the performing arts*. Hanover, New Hampshire: University Press of New England, 1992. p. 46-67
- ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; ALMEIDA PRADO, Décio; SALLES GOMES; Paulo Emílio. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009. p. 9-50.
- SATO, C. A cultura popular japonesa: anime. In: LUYTEN S. (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005. pp. 27-42.
- _____. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: NSP, 2007.
- _____. Brasil foi pioneiro na leitura de mangás no Ocidente. [15 de janeiro, 2008]. São Paulo: *Folha de São Paulo*. Entrevista concedida à Dayanne Mikevis.
- SAITO, Tamaki. The asymmetry of masculine/ feminine otaku sexuality: moe, yaoi and phallic girls. In: ZOHAR, Ayelet (Org.) *Post gender: gender, sexuality and perform*

activity in Japanese culture. New Castle: Cambridge Scholars Publishing, 2009. p. 155-170.

SCHARDONG, Rosângela. O travestismo feminino em Dom Quixote: considerações sobre conceitos que confluem na representação da mulher varonil. In: TROUCHE, André Luiz; REIS, Livia de Freitas (orgs.). *Hispanismo 2000*, vol. 1. Brasília: Associação Brasileira de Hispanistas, 2001.

SCHECHNER, Richard. *Performance theory*. Londres e Nova York: Routledge, 1988.
 _____, Richard. *Performance studies: an introduction*. Londres e New York: Routledge, 2002.

SCHODT, F. *Mangá! Mangá! The world of Japanese comics*. Tóquio/Nova York: Kodansha International, 1983.

SINGER, Milton. *Traditional India: structure and change*. Philadelphia: American Folklore Society, 1959.

SLIDE, Anthony. *Great pretenders: history of female and male impersonation in the performing arts*. Lombard, Illinois: Wallace-Homestead Book Company, 1987.

SOLOMON, Alisa. It's never too late to switch: crossing toward power. In: FERRIS, Leslie (ed). *Crossing the stage: controversies on cross-dressing*. London, New York: Routledge, 1993.

STANISLAVSKI, Constantin. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

STICKLAND, Leonie. *Gender gymnastics: performing and consuming Japan's Takarazuka Revue*. Melbourne: Trans Pacific Press, 2008.

SUTHRELL, Charlotte. *Unzipping gender: sex, cross dressing and culture*. Oxford, New York: Berg, 2004.

TAKAHASHI, Rumiko. *Inuyasha*. São Paulo: JBC, 2002 – 2009. Vol. 1 – 112.

THOMPSON, Ann. Performing gender: the construction of femininity in Shakespeare and Kabuki. In: FUJITA, Minoru; SHAPIRO, Michael (ed). *Transvestism and the onnagata traditions in Shakespeare and Kabuki*. Folkstone, Kent: Global Oriental, 2006. p. 21-32.

THOMPSON, John. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Editora Vozes, 1995.

THORN, Matt. Shoji Manga: Something for the Girls. *The Japan Quartely*, Tokyo, v. 48, n. 3, jul./set. 2001.

THORNTON, Sybil Ann. *The Japanese period film: a critical analysis*. Jefferson: McFarland & Company Inc., 2008.

TOSHIO, Okada, entrevista, 2009. In: GALBRAITH, Patrick: *The Otaku Encyclopedia: an insider's guide to the subculture of cool Japan*. Tokyo: Kodansha, 2009.

TURNER, Victor. *From ritual to theatre: the human seriousness of play*. Nova York: Performing Arts, 1982.

ULLMAN, Sharon. The “self-made man”: male impersonation and the new woman. In: SÁNCHEZ, María Carla; SCHLOSSBERG, Linda (ed.). *Passing: identity and interpretation in sexuality, race and religion*. New York, London: New York University Press, 2001. p. 187 - 207.

VAN DIJK, Teun. *Discurso e poder*. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. *Discurso e contexto: uma abordagem sociocognitiva*. Trad. de Rodolfo Hari. São Paulo: Contexto, 2012.

VOLCANO, Del Delagrace; HALBERSTAM, Judith. *The drag king book*. Londres: Serpent's Tail, 1999.

WE Love Cosplay Girls: More Live Anime Heroines from Japan. Tokyo: Cocoro Books, 2003

WODAK, Ruth. Does sociolinguistics need social theory? New perspectives on critical discourse analysis. *Discourse & Society*, v. 2, n. 3, 2000. pp. 123-147.

_____. Do que trata a ACD – um resumo de sua história, conceitos importantes e seus desenvolvimentos. *Revista Linguagem em (Dis)curso*, v. 4, n. especial, 2004. pp. 223-243.

YAMANASHI, Makiko. *A history of the Takarazuka revue since 1914: modernity, girls' culture, Japan pop*. Leiden, Boston: Global Oriental, 2012.

YUKICOSPLAY.COM. Sesshoumaru. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.227041285051.290737.227034315051&type=3>> Acesso em: fev. 2014.

ZIMMERMAN, Eve. On the dreamy stage with the Takarazuka Revue Company. *Japan Society Newsletter*, p. 4 – 7, 1989. Disponível em: <http://webpace.yale.edu/>

[anth254/restricted/Japan-Society-Newsletter_8910_Zimmerman.pdf](http://webpace.yale.edu/anth254/restricted/Japan-Society-Newsletter_8910_Zimmerman.pdf)

APÊNDICE A

O outro lado: minha experiência com o *crossplay*

O *cos/crossplay* tem feito parte da minha vida nos últimos anos, mas não só de forma acadêmica, embora o estudo e a análise do grupo que pratica o *crossplay* me impulsionou para uma participação mais ativa nesta comunidade. Por isso, resolvi “adentrar o campo de pesquisa”. Meu primeiro *cosplay* foi bastante tímido: me vesti e busquei interpretar uma personagem física e psicologicamente parecida comigo — Nanao, uma mulher de cabelos castanhos, de óculos e interessada por livros. Porém, essa personagem, oriunda de um mangá cuja trama aborda aventuras sobrenaturais, não despertou em mim aquele encanto que o *cosplayer*, hoje, me passa. Está certo que nem de longe essa é uma das minhas personagens favoritas, mas ela era relativamente fácil de caracterizar. Talvez esse tenha sido o meu primeiro erro. O segundo, se deve ao fato de eu ter me retraído dentro da minha zona de conforto – sem ter nenhuma formação teatral, interpretar uma personagem semelhante a mim, acabou sendo uma brincadeira: ir a um evento com uma roupa esquisita.

Ao perceber meu engano, resolvi arriscar e partir para personagens com caracterizações mais elaboradas e personalidades contrastantes, até que me vi fazendo um *crossplay*. A personagem, Kaname Kuran, do *shojo* mangá *Vampire Knight* de autoria de Hino Maturi, usava uma indumentária identificada com a moda masculina: terno, calça comprida, camisa, colete, gravata e cabelos curtos. Com o auxílio de *cos/crossplayers* mais experientes fiz o traje, encomendei a peruca e passei pelo processo de transformação.

Eu estaria mentindo se dissesse que a metamorfose que sofri não foi incômoda. Por baixo de toda a roupa, usei uma calça modeladora – menor do que o tamanho confortável – para disfarçar as curvas do meu quadril e escondi meus seios com uma cinta elástica para gestantes cuja função original é “erguer e segurar a barriga da mamãe”. A cinta, que carinhosamente apelidei de “aparelho de tortura”, é constituída por duas tiras largas unidas por uma costura reforçada e fechada com velcro, que escondia meus seios perfeitamente, mas dificultava minha respiração. Meu rosto foi maquiado para que adquirisse traços mais masculinos: sobrancelhas engrossaram, o nariz foi destacado e os lábios diminuídos. Para o penteado, curto e desfiado, ao melhor

estilo *boy band*, utilizei uma peruca. Para a altura, uma bota com salto interno, escondida pelo comprimento da calça.

Pronto, lá estava eu, um belo rapaz! Pelo menos, essa foi a recepção que tive de outras garotas que estavam no evento. E dessa vez sim, eu senti o que era vestir a pele de uma personagem.

Quando fiz *cosplay* de Nanao eu recebi um que outro elogio ou pedido para tirar foto. Percebi que, como havia optado por uma personagem feminina cuja caracterização era bastante formal e pouco apelativa sexualmente, somente fãs da série vinham interagir comigo. Aos olhos dos garotos lá presentes, eu não era páreo para minissaias e decotes. E as garotas, bom, elas pareciam simplesmente não me enxergar.

Já com Kaname, a situação foi diferente. Recebi uma avalanche de elogios, pedidos de fotos, convites para que mordesse pescoços (é o que se espera de um vampiro, afinal), abraços, declarações de amor, e, posteriormente, fiquei sabendo que despertei interesse e paixão em garotas que me viram e pensaram que se tratava de fato de um rapaz. Eu fui tratada como uma estrela... e, percebi que fazia muito mais sucesso como homem do que como mulher.

A pesquisa disfarçada de brincadeira continuou e depois de Nanao e Kaname, fiz diversos outros *cosplays* e *crossplays* e, todos seguiram uma certa constante em relação à recepção do público: *crossplays* despertavam admiração do público feminino e masculino (elas me amavam, eles se impressionavam), mulheres com pouca roupa atraíam garotinhos babões e recebiam olhares tortos de outras meninas e mulheres recatadas tornavam-se só “mais uma” no meio da multidão. Com essas reações, apesar de todo o desgaste e incômodo físico eu passei a privilegiar a prática do *crossplay*. Caí na armadilha, pois vi que vestida como homem eu tinha poder e fama, e chamava atenção precisamente devido ao silenciamento imposto ao meu corpo de mulher. Na verdade, bastava escondê-lo e fingir durante algumas horas ser o príncipe encantado ou o vilão sedutor, aquele que permeia o imaginário, enleva o coração e materializa-se aos olhos apaixonados do público presente às performances em convenções de fãs de mangás.



À esquerda com *cosplay* de Nanao e à direita com *crossplay* de Kaname.

ANEXO I

Performances 1 e 2

ANEXO 2

Vídeo 1

ANEXO 3

Regras Gerais do World Cosplay Summit 2011

I – Regras Gerais

- 1.1.** O formato do campeonato será em apresentações de duplas: dois homens, duas mulheres ou um casal.
- 1.2.** As fantasias devem, obrigatoriamente, remeter a personagens de quadrinhos, desenhos e games japoneses (mangás, animes e games). Mesmo que uma produção americana tenha versões das histórias em mangá e/ou anime, o que vai contar é a origem da produção.
- 1.3.** Os cosplays baseados nos personagens da “Editora Shueisha” como Naruto, Bleach, entre outros, estão proibidos de serem usados no WCS. É imprescindível a prévia verificação se o tema escolhido para sua apresentação não remete a personagens da referida editora.
- 1.4.** As fantasias devem ser manufaturadas artesanalmente. Fantasias pré-fabricadas não serão aceitas. Acessórios pré-fabricados poderão ser usados em conjunto com a fantasia artesanal, mas deverão ser devidamente modificados pelo cosplayer.
- 1.5.** Os cosplays da dupla devem pertencer ao mesmo mangá, anime ou game. (Por exemplo: Ryu de Street Fighter II e Kagome de Inu-Yasha não poderão pertencer ao mesmo time).
- 1.6.** Tanto a “Parada Cosplay” quanto o “Campeonato Cosplay” fazem parte do “World Cosplay Summit”. O “Campeonato de Cosplay” tem o objetivo de eleger os melhores cosplayers do mundo.
- 1.7.** Como caráter publicitário e jornalístico, as imagens do processo seletivo de candidatos serão utilizadas em diversas formas de mídia pela “TV Aichi” e “Editora JBC”, como programas televisivos, websites, jornais e revistas. Não haverá compensação financeira pela cessão das imagens para fim promocional.
- 1.8.** A “Editora JBC” e a “TV Aichi” possuirão os direitos de todas as imagens (vídeo e fotografias) relacionadas ao WCS 2011 não restringindo outras formas de propaganda como anúncios em jornais e revistas. Esta regra vale para antes, durante e após a data de permanência dos representantes no Japão e inclui qualquer outra promoção do evento em mídias parceiras.
- 1.9.** Após o WCS 2011, essas imagens (vídeo ou fotografias) dos participantes que pertencem à “TV Aichi” e à “Editora JBC” poderão ser usadas em programas e outros formatos de transmissão como material publicitário, além de quaisquer outras produções secundárias como DVDs e conteúdo de páginas web sem acarretar em compensações financeiras aos participantes.
- 1.10.** Finalistas do WCS 2011 Etapa JBC Brasil podem ser requisitados para ceder entrevistas, participar de programas televisivos, radiofônicos, eventos e outras formas de divulgação, inclusive on-line. Para tanto, devem concordar, desde já (no ato de sua inscrição), que farão o possível para cooperar e estarem presentes nesses eventos. Qualquer

convite para entrevistas ou participação em eventos deve ser comunicado ao organizador do evento (Editora JBC).

1.11. Para garantir o contínuo crescimento do evento, a "TV Aichi" exige cooperação dos participantes e respeito às regras do campeonato que valem não só para o período em que ocorre o WCS 2011, mas também para antes e após sua realização. A "TV Aichi" e a "Editora JBC" garantirão um ambiente de competição amigável e intercâmbio entre os participantes com espírito esportivo e boa vontade, pois se torna impossível alcançar esses objetivos sem a total cooperação de todos.

1.12. Buscando o objetivo de integrar os cosplayers de todo o mundo, a dupla e/ou participante que não colaborar com o bom andamento das seletivas, Final Nacional e/ou Final Internacional, ficará suspenso do concurso no ano seguinte ao de sua participação tumultuada. Neste caso, sua inscrição não será aceita em seletivas em território nacional.

1.13. Entende-se por não colaboração com o bom andamento das seletivas e/ou Final Nacional, por exemplo: atrasar e/ou não cumprir o cronograma passado; atrapalhar as atividades do evento; não colaborar com a organização do evento, dentre outras atitudes.

1.14. Fica vedada a participação de parentes e/ou de pessoas envolvidas com a organização do concurso e/ou seletivas, sob pena de desclassificação.

II – Das Pré-inscrições e Inscrições

A escolha das duplas finalistas do WCS 2011 Etapa JBC Brasil será feita por meio das seletivas em eventos parceiros espalhados pelo país. O participante deverá escolher a seletiva mais próxima da sua região, fazer uma pré-inscrição on-line (no período determinado) e legitimar sua inscrição, no dia do evento escolhido, com a assinatura da ficha de inscrição. As vagas para a final nacional serão preenchidas à medida que as duplas vencedoras de cada seletiva forem escolhidas.

2.1. Para participar das Seletivas WCS 2011, as duplas candidatas deverão escolher uma das seletivas e fazer uma pré-inscrição por meio do site oficial WCS Etapa JBC Brasil (www.wcsbr.com.br) e/ou do site oficial do evento organizador da seletiva.

2.2. A pré-inscrição poderá ser feita por usuários já cadastrados no site www.wcsbr.com.br ou não. Os usuários já cadastrados terão a opção de importar os dados do cadastro e conferi-los. Já os novos usuários deverão fazer uma conta no sistema do WCS.

2.3. Só serão aceitas pré-inscrições com todas as informações preenchidas corretamente. Todas as pré-inscrições serão confirmadas por e-mail e/ou telefone. As inscrições com dados errados serão canceladas.

2.4. Deverão ser anexadas, junto à pré-inscrição, fotos dos dois participantes vestindo seus respectivos cosplays. Serão três fotos para cada participante da dupla: uma de frente, uma de perfil e uma de costas. As fotos deverão ser de corpo inteiro com fundo branco, creme ou cinza; e deverão ter o tamanho máximo de 700 Kb em formato .gif ou .jpg.

2.5. Caso o número de duplas inscritas seja superior ao número de vagas disponíveis (que será determinado pelo organizador da seletiva), uma pré-seleção será feita pela Editora JBC e o evento parceiro, baseada na avaliação dos quesitos cosplay (regra 5.2.) e fidelidade (regra 5.3.) – descritos nas regras gerais do concurso

(<http://henshin.uol.com.br/wcs/regras>). Por isso, o envio de fotos de boa qualidade é de extrema importância.

2.6. O Candidato pode fazer a inscrição sem a necessidade de postar as fotos com o cosplay. Porém, deve obrigatoriamente enviar suas imagens para o e-mail wcsbr@editorajbc.com.br até o último dia da pré-inscrição.

2.7. Os cosplayers que não enviarem imagens no período determinado, caso o número de inscritos ultrapasse o número de vagas disponíveis, a dupla será automaticamente cortada da pré-seleção e não poderá se apresentar.

2.8. A participação na audição só será oficializada depois de os integrantes assinarem a ficha de inscrição da dupla. O período para assinatura da ficha de inscrição será determinado pelo organizador, no local da seletiva. Os cosplayers deverão trazer junto com eles, na assinatura da inscrição, o áudio da apresentação e a referência dos personagens (quatro cópias impressas, uma para cada jurado).

2.9. No caso de participantes menores de idade, os pais terão de assinar as fichas de inscrição para oficializar a participação. O sistema do site vai disponibilizar as fichas para que os participantes menores de 18 anos possam imprimir e trazê-las assinadas durante o período de assinatura da ficha de inscrição.

2.10. As pré-inscrições só poderão ser efetuadas no período determinado pela Editora JBC e o evento parceiro. Com o término do período não será possível fazer a pré-inscrição. Salvo casos especiais analisados previamente pela organização.

2.11. Uma vez que a dupla realizar a pré-inscrição, eles não poderão desistir da seletiva. Os participantes que desistirem da seletiva depois de feita a pré-inscrição serão penalizados. Posteriormente, quando houver lotação de seletivas, eles serão cortados, mesmo que enviem fotos como o solicitado.

2.12. As regras para a apresentação serão as mesmas usadas na final do WCS Etapa JBC Brasil. Portanto, leia com muita atenção as regras oficiais.

III – Regras de Participação

3.1. Os participantes devem ter 18 (dezoito) anos ou mais. Caso os participantes sejam menores de idade (abaixo de 18 anos) precisarão de uma autorização dos pais ou de um maior responsável permitindo que viajem ao Japão.

3.2. Os candidatos devem ter disponibilidade para ir ao Japão durante um período de 10 (dez) dias, que compreende entre o fim de julho e o começo de agosto.

3.3. Os vencedores do WCS 2010 Etapa JBC Brasil já têm direito a uma vaga na final nacional do WCS 2011 – mediante a continuação do evento. Por sua vez, os vencedores de 2011 terão direito à vaga para 2012 e assim sucessivamente - salvo casos especiais a serem analisados pela comissão organizadora do evento (Editora JBC).

3.4. As seletivas aceitarão inscrições de indivíduos de nacionalidade brasileira e/ou naturalizados brasileiros, de qualquer Estado do Brasil. Por exemplo: uma seletiva em Porto Alegre poderá receber duplas de São Paulo.

- 3.5.** O evento realizador da seletiva do WCS 2011 poderá restringir as inscrições apenas para sua região. Dessa forma, os cosplayers que residem em locais fora da região determinada pelo evento parceiro não poderão participar da seletiva em questão.
- 3.6.** – Porém, se até 20 dias úteis antes da realização da seletiva não houver um mínimo de cinco duplas inscritas, o organizador terá de abrir a seletiva para o restante do País;
- 3.7.** Todo o material de referência (imagens e informações referentes aos personagens que a pessoa interpretará) e som devem ser entregues na assinatura da inscrição.
- 3.8.** Junto à ficha de inscrição, é preciso descrever o tipo de apresentação que será feita e materiais que serão usados, além de anexar desenhos e referências dos personagens escolhidos.
- 3.9.** As referências de personagens deverão ter quatro cópias impressas, que serão destinadas para cada jurado da bancada.
- 3.10.** A organização do WCS 2011 - Etapa JBC Brasil permite que o áudio da apresentação seja ao vivo, porém não se responsabiliza por eventuais falhas e/ou problemas com microfones e afins.
- 3.11.** Cada dupla deverá trazer duas cópias em "CD áudio" da trilha sonora de sua apresentação na audição. A trilha deverá ser gravada em apenas uma faixa contínua do CD. Além dos CDs, a dupla poderá trazer a trilha em arquivo digital (por exemplo, em mp3) como material reserva para eventualidades. A dupla que não trouxer a trilha sonora da apresentação da forma requisitada será desclassificada.
- 3.12.** A banca julgadora que definirá as duplas vencedoras em seletivas será formada por quatro jurados previamente cadastrados junto à organização do WCS 2011. Serão dois integrantes escolhidos pelo evento parceiro e dois integrantes indicados pela "Editora JBC".
- 3.13.** Uma mesma dupla poderá se inscrever em mais de uma audição. Mas depois de classificada, não poderá mais participar de seletivas.
- 3.14.** Os organizadores dos eventos parceiros se comprometem a custear transporte, traslado e estadia da dupla finalista eleita na seletiva, para a final em São Paulo.
- 3.15.** As duplas selecionadas serão representantes oficiais dos eventos que organizaram as seletivas. Por exemplo: o evento "Exemplo", de São Paulo, selecionou uma dupla de Brasília como finalista. Essa dupla será representante do evento "Exemplo" no WCS 2011 e não representante de São Paulo ou Brasília. A divisão não será regional, mas sim por eventos.
- 3.16.** A dupla de cosplayers selecionada no evento terá responsabilidade com o mesmo por 01 (Um) ano no que diz respeito a ações de marketing, uso de imagem e possíveis palestras a respeito de suas experiências no concurso (custo de traslado, estadia e alimentação serão pagos pelo organizador da seletiva, caso necessário). O evento poderá firmar uma carta-acordo com seus patrocinados.
- 3.17.** Para as seletivas e final brasileira só será permitido áudio em língua portuguesa. Portanto, não será permitido o uso do áudio em língua japonesa ou em qualquer outra língua que não a portuguesa.

3.18. No dia da realização da Final Brasileira, todos os finalistas deverão ter, obrigatoriamente, o passaporte brasileiro e todos os demais documentos para retirar o visto em mãos. Caso um dos integrantes e/ou a dupla não tenha os documentos, não poderão participar da final brasileira.

IV – Das Regras de Apresentação

4.1. As performances deverão ter 2 (dois) minutos e 30 (trinta) segundos. Os participantes terão 30 (trinta) segundos para preparar o palco e iniciar a performance; e 30 (trinta) segundos para desmontar a sua apresentação e sair do palco. Para cada meio minuto (30 segundos) extrapolado na apresentação na “Etapa JBC Brasil”, será descontado meio ponto (0,5) da soma final de pontos da dupla. Entende-se por meio minuto extrapolado, por exemplo, 2 (dois) minutos e 31 (trinta e um) segundos.

4.2. Para todos os efeitos, valerá o tempo cronometrado pela comissão organizadora, não valendo cronometragem de terceiros e/ou outras formas de apuração.

4.3. Entende-se por início da performance o momento em que a música da trilha sonora começar a tocar ou o momento em que a dupla fizer um sinal previamente acordado com a organização (caso a performance não comece com música).

4.4. Entende-se, por fim da performance, quando a trilha sonora acaba e os cosplayers agradecem.

4.5. Todos os efeitos especiais têm de ser secos. Não será permitido o uso de líquidos ou materiais viscosos. Também não será permitido o uso de acessórios ou objetos que possam colocar em risco a integridade física dos cosplayers, do público, dos jurados, tais como: fogo, fogos de artifício, armas de corte, armas brancas, armas de fogo, abrasivos, corrosivos, tinturas tóxicas, solventes, extintores, entre outras substâncias nocivas.

4.6. Será permitido que duas pessoas auxiliem os participantes a colocar cenários no palco. Porém, essas pessoas serão da organização do evento. Uma vez no palco, os cenários, objetos e acessórios deverão ser manuseados unicamente pela dupla.

4.7. Uma vez que a dupla participante aceitar ajuda de staff da organização, a mesma assume todos os riscos de possíveis acidentes. A organização do WCS 2011 Etapa JBC Brasil e das seletivas não se responsabiliza por eventuais acidentes envolvendo seu staff.

4.8. Mesmo que cenários sejam manipulados por outras pessoas, os 30 (trinta) segundos de montagem e desmontagem serão contados normalmente. A dupla deve estar ciente de que, ao aceitar a ajuda de staff do evento, está assumindo o risco de ter qualquer atraso em sua apresentação.

4.9. Não será permitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pendurados, pregados, colados ou fixados ao palco. Os cenários e acessórios devem ser de fácil manuseio e transporte. Atentando que os mesmos serão manuseados, exclusivamente, pela própria dupla participante, que ficará responsável para que não sejam grandes e/ou pesados a ponto de não conseguir adentrar o local da apresentação.

4.10. O tamanho máximo permitido para cada parte que compõe o cenário utilizado em uma performance do WCS 2011 deverá ser, 2,10 m x 2,10 m x 0,90 m (altura x largura x

profundidade). O cenário poderá sofrer alteração no palco, porém deverá sair no mesmo formato que entrou.

4.11. O cenário poderá ser composto por até três partes. Porém, cada uma das partes terá de respeitar a medida descrita no item 4.10.

4.12. Entende-se como cenário tudo aquilo que estiver no palco antes da apresentação. Entende-se como acessório todos os artefatos que entrarem com os cosplayers.

4.13. A soma do peso de roupas, cenários e acessórios usados na performance deverá ser de 40 (quarenta) quilos no máximo. No Brasil, as roupas não serão pesadas. Porém, a organização acompanhará as seletivas e alertará caso entenda que determinado participante excedeu o peso permitido.

4.14. A “Editora JBC” e TV Aichi não se responsabilizarão por eventuais acidentes que ocorram durante as apresentações na final brasileira e final japonesa.

4.15. A “Editora JBC” e/ou a TV Aichi” se reservam o direito de, em qualquer momento, analisar e verificar a apresentação de cada dupla finalista. Caso considerem que algo dentro da apresentação possa descumprir qualquer uma das regras citadas, como oferecer risco ao participante, à comissão, aos prestadores de serviço, jurados, convidados, público pagante do evento e demais pessoas que estiverem no local da apresentação, poderão vetar a utilização de quaisquer materiais que considerem perigosos e/ou desclassificar a dupla, não podendo referida decisão ser contestada.

V – Dos Critérios de Avaliação da Apresentação

5.1. Performance: interpretação, qualidade e impacto da apresentação, desenvoltura no palco, sincronia de movimentos e harmonia entre a dupla.

5.2. Cosplay: acabamento da fantasia e se é manufaturada e/ou customizada, similaridade aos trajes originais do personagem, riqueza de acessórios e detalhes.

5.3. Fidelidade: fidelidade do cosplayer ao personagem, na interpretação, roupas, físico e performance.

5.4. As notas para os itens Performance e Cosplay terão intervalos de meio em meio ponto em uma escala de zero a dez, sendo zero a nota mínima e dez a nota máxima. Já o terceiro item, Fidelidade, terá intervalos de meio em meio ponto numa escala de zero a cinco, sendo zero a nota mínima e cinco a nota máxima.

5.5. Será considerada campeã a dupla que somar a maior quantidade de pontos absolutos em todos os critérios, entre todas as notas válidas dadas pelos jurados previamente selecionados pela comissão organizadora.

VI – Dos Critérios de Desempate

6.1. Em caso de empate na soma total dos pontos (Cosplay, Performance e Fidelidade), serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

6.2. Para as duplas que estiverem com igualdade de pontos: será considerada campeã a dupla que obtiver mais pontos na seguinte soma: total de pontos

da Performance multiplicado por 3 + total de pontos do Cosplay + total de pontos de Fidelidade.

6.3. Persistindo o empate, o próximo critério de desempate será: total de pontos da Performance multiplicado por 3 + total de pontos do Cosplay multiplicado por 2 + total de pontos de Fidelidade.

6.4. Ainda persistindo o empate, a comissão organizadora do evento WCS 2010 - Etapa JBC Brasil decidirá quem será a dupla campeã.

VII – Das Regras para Participação na Etapa Final no Japão

7.1. Junto à ficha de inscrição, é preciso descrever o tipo de apresentação a ser feita, materiais que serão usados e anexar desenhos e referências dos personagens escolhidos. (Se possível em forma digital, gravados em CD).

7.2. Os participantes devem ter 18 (dezoito) anos ou mais. Caso os participantes sejam menores de idade (abaixo de 18 anos) precisarão de uma autorização dos pais ou de um maior responsável permitindo que viagem ao Japão.

7.3. Os candidatos devem ter disponibilidade para ir ao Japão durante um período de 10 (dez) dias, que compreende entre o fim de julho e o começo de agosto.

7.4. Custos por excesso de peso no embarque por causa de itens pessoais (fantasias, roupas, etc.) serão arcados pelo proprietário da bagagem. Tenha em mente essas questões ao escolher e fabricar suas fantasias. Custos com aquisição de passaporte, visto e despesas pessoais na viagem também serão arcados pelos finalistas.

7.5. Os cosplayers campeões das etapas nacionais deverão levar ao Japão três cosplays diferentes; um para a parada cosplay, um para o campeonato e um para as coletivas de imprensa e programas de TV. É obrigatório o uso de três cosplays diferentes nas atividades da final mundial.

7.6. A apresentação deverá ser a mesma realizada na preliminar brasileira, mas a dupla deverá se esforçar para refinar a performance até a final mundial.

7.7. Fantasias usadas para a parada e coletiva de imprensa pelos campeões nacionais não precisam pertencer ao mesmo mangá, anime ou videogame.

7.8. A dupla que for selecionada como representante brasileira para a final japonesa terá de se apresentar no Japão com áudio em língua japonesa.

7.9. As duplas devem preparar o áudio necessário para a sua performance. As vozes terão de ser dos próprios cosplayers ou de conhecidos, não sendo permitido o uso da voz original do dublador japonês.

7.10. Caso a apresentação na etapa final no Japão tenha música cantada ao vivo, os participantes devem praticar e estar preparados para cantá-las em japonês.

7.11. Os cosplays, cenários, acessórios e demais objetos deverão acompanhar os cosplayers em sua viagem ao Japão. Não será permitido o envio antecipado de materiais por quaisquer outros meios de transporte.

7.12. Cada parte do cenário usado nas performances para o WCS 2011 deverá respeitar a medida máxima de 2,10 m x 2,10 m x 0,90 m (altura x largura x profundidade). As partes poderão sofrer alteração enquanto estiverem no palco, porém, devem sair do mesmo tamanho que entraram.

7.13. O cenário poderá ser composto de três partes, porém cada uma das partes terá de respeitar a medida descrita no item 7.12.

7.14. A soma do peso de cosplay, acessórios e cenário deverá ser de 40 quilos no máximo. Os participantes que não respeitarem essa limitação serão desclassificados.

7.15. Os participantes poderão usar o recurso de ter um cenário em vídeo. Porém, esse material não poderá conter desenhos, música ou imagens originais de animes, games ou mangás. Todo o conteúdo deverá ser criado pelos próprios participantes.

Fonte: <http://henshin.uol.com.br/wcs/regras-gerais-do-world-cosplay-summit-2010/>

ANEXO 4

Clover (CLAMP)

Take me...
someplace... far away....
Take me...
to a true...elsewhere.
My first Thought.

Tsurete itte
take me...
yume no mukou he...
...beyond my dreams...

tsurete itte
take me...
toki no hate he...
...to the end of time...
My Last Wish....

to a true elsewhere
Help me..please

Tsurete itte
take me...
yume no mukou he...
...beyond my dreams...

tsurete itte
take me...
toki no hate he...
...to the end of time...
My Last Wish....

tsurette itte.
take me
toki no mukou he
...beyond time..
Take me...

Tsurete Itte...
Take me...
Hoshi no hate he
...to as far as the stars go...
My Last wish...

ANEXO 5

Depoimentos

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

deviantART Search Deviant: S-Lancaster ★ 4 Submit Shop

Prints Shop 🏠 Groups 📁 Portfolio 📊 Points 🗨 Critiques 📧 Correspondence 🗨 Critiqueable 📅 Journal 📺 Channels 📄 Sta.sh 🖼 dA muro 💰 Earning

Você faz crossplay? Questionário

by Rei-Suzuki ★ · Dec 12, 2012, 7:37:13 AM
Journals / Personal

A cosplayer **S-Lancaster** ★ está pedindo uma ajuda nossa com sua tese de doutorado relacionada a crossplay, que tal contribuir? Não custa nada e ainda estaremos ajudando que o assunto possa se tornar mais uma tema acadêmico! 😊 E aí pessoal?

Basta responder essas três seguintes perguntas (pode ser aqui mesmo nos comentários do journal):

a) Como você vê o crossplay feminino?
b) O que te motivou/ levou a fazer crossplay?

E enquanto isso o Speed Contest ainda ta rolando. Não se esqueçam hein gente!

50 Comments

Você faz crossplay? Questionário

by Brazilian-Cosplays 🇧🇷
Journals / Personal ©2012-2013 Brazilian-Cosplays

25 Nested Newest First

 Feb 28, 2013

a) Acho que é normal, pelo menos entre o pessoal cosplayer. O que vale é curtir o personagem e se sentir bem com o que está fazendo, seja crossplay ou cosplay. Acho muito legal quando o crossplay fica convincente e ponto de as pessoas ficarem em dúvida ou errarem o sexo do cosplayer 8D Pelo menos pra mim que tenho essa cara de lua cheia é um desafio e tanto me maquiar pra mudar o rosto, alias, eu acho que nunca consegui fazer certo.

b) Como eu comecei com cosplay de anime, é porque eu gosto mais dos personagens masculinos deles, geralmente. Agora até conheço mais personagens femininas legais, mas ainda creio q são minoria. Outra questão é que as vezes quando acho uma personagem feminina que eu gosto ela usa roupas extremamente curtinhas com as quais eu não me sentiria confortável. Quem sabe no futuro, mas agora eu nao me animo x'D

Reply

← → ↻ 🏠 s-lancaster.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Feb 28, 2013

a) Na verdade as vezes até esqueço que tem um nome diferente para isso, pra mim é algo tão normal. Eu gosto pelo mesmo motivo básico de se fazer cosplay normalmente. Admiração pelo personagem. Fora que, querendo ou não eu não tenho um físico muito feminino, então eu realmente acho que fico melhor, esteticamente, de garoto do que de garota.

b) Na verdade o que mais me atrai nisso é o fato de você não saber se quem está realmente fazendo é uma garota ou um garoto, vejo isso pelo lado da diversão. Não tem nada relacionado a sexualidade, mas em sim uma pessoa fazer um crossplay tão bom que você mesma não consegue identificar de qual sexo ela é. E aí no final se surpreende com isso. O fato de pessoas se vestirem de outro sexo não me incomoda em nada. O que realmente me incomoda é quando fazem e fica estranho. Vejamos, se você vai fazer um garoto, está partindo do pressuposto que TEM que ser um homem. Nada de peitos aparecendo e coisas do gênero. Nunca vi muitos homens fazendo crossplay seriamente, geralmente estão sacaneando, tanto que nem ficam tão bem feitos. Queria até fazer uma observação sobre isso: acho que muitos tem um certo preconceito com isso.

Reply [G] "We'll teach all those with brave deeds to their name!"

 Feb 28, 2013 | Professional Photographer

a) Eu vejo como algo normal xD Não vejo nada de errado e nada demais, é algo simples de fazer, se você gosta do personagem acho legal fazer sim.

b) Gostar do personagem! e claro, devo comentar isso: geralmente as personagens femininas tem pouca roupa ou roupas curtas demais. Eu odeio roupas curtas então só me sobrem vestidos grandes e/ou cosplays de personagens masculinos, que se vestem normalmente, sem roupas curtas na maioria dos casos. Mas o que mais me motivou é que os personagens masculinos não usarem roupas curtas. 98% dos personagens femininos usam mini saia ou algo que apareça demais o corpo. custe o que custar ^^

Reply Visit my Gallery plz ^^ - [link]

 Feb 28, 2013

a) Crossplay é uma caracterização do gênero que a pessoa está representando, naquele momento. Não gosto quando fazem o crossplay de "qualquer jeito", sem levar em consideração os traços do personagem (digo no quesito maquiagem mesmo, por exemplo, meninas que ao fazerem meninos, acham que não usar maquiagem tá ok, ou meninos que fazem meninas e usam pouca maquiagem, ou maquiagem muito exagerada).

b) Por me identificar com o personagem, por gostar da aparência/maneira de agir. Porque fazer crossplays masculinos, na maioria das vezes, te dá MUITA liberdade na hora de escolher poses/fazer caretas. Personagens femininas tendem a ser mais recatadas, suaves o que exige uma postura mais discreta quando usa esse tipo de cosplay.

Reply Eu sou um bolinho de arroz.

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

Reply

 Feb 28, 2013

a) Geralmente faço cosplay de meninas mas gosto mais de meninos como meu cos do Alucard (combina mais p meninas esses personagens assim kkk).

b) Comecei a fazer por influencia do Vegeta quando começamos a namorar e fazemos cos juntos ate hoje.

Reply

 Feb 28, 2013

a) Vejo como uma grande conquista, algo além dos gêneros e dos tabus, pois o empenho e determinação são muito maiores. Decidir fazer um personagem masculino é deixar de lado muitas vaidades, é gostar de verdade daquele personagem a ponto de se jogar de cabeça.

b) Oq me motivou foi o desafio e a dificuldade que oferecia, pra mim foi além de tudo uma prova pra mim mesma de que eu era capaz de qualquer coisa!

Reply

 Feb 28, 2013

a) Vejo como algo super natural e comum no meio cosplay, antes mesmo de começar a fazer eu já via muitas crossplayers num nível de fidelidade absurdo! Comecei a admirar o trabalho delas, que passam por tantos obstáculos tanto físicos de seus corpos, quanto de preconceitos que isso acaba gerando. São verdadeiras heroínas.

b) Só fiz um crossplay até agora, mas eu realmente o fiz por que adorava o personagem, e queria muito fazer uma dupla com uma amiga muito querida. Tenho outros planos de crossplay, e nesse caso não é para acompanhar outra pessoa, mas sim por que eu amo, demais mesmo o personagem!

Reply

 Feb 28, 2013 | Student Artist

a) Eu vejo como uma forma de diversão e um desafio. Diversão, porque você finge ser um personagem e desafio, porque é do sexo oposto.

b) Pessoas já me confundem muito com menino, então aproveito isso a meu favor! xD E na maioria das vezes, gosto mais da personalidade dos personagens masculinos. E não gosto de usar saias. xD

Reply

 Feb 28, 2013

a) Eu compartilho da opinião da Nay definitivamente gênero não é um fator de escolha de personagem pra mim XD

b) Se eu gostar do personagem, e a roupa/armadura me interessar partiu! Assim ta sendo na Carmilla e assim foi no albafica XD eu realmente não ligo muito se é cos ou crossplay

Reply

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Feb 28, 2013

a) Eu vejo como algo desafiador, porque mesmo os meninos mais meigos, você tem que ter um cuidado para não parecer menina demais e se a pessoa tem capacidade de fazer meninos mais maduros, o desafio é ainda maior. Eu acho um trabalho incrível fazer crossplay feminino.

b) Minha motivação é simplesmente porque amo fazer meninos meigos e sempre que tem algum menino interessante eu fico tentando evitar fazer, mas volta e meia, me vejo fazendo algum menino, eu gosto demais, não tem jeito.

Cosplayer and Plushiemaker
Site: www.witchiko.com
World Cosplay: [link](#)
Facebook: [link](#)

Reply

 Feb 28, 2013 | Traditional Artist

a) Eu pessoalmente me identifico mais com personagens masculinos, além de que, não gosto das roupas femininas trajadas geralmente pelos personagens de anim, mas também acho que isso é um desafio, que além de ter que ficar igual ao personagem, tem que ficar igual ao sexo oposto! E também serve para quebrar esse negócio de cada um com seu gênero, afinal, tanto homens e mulheres podem explorar sua feminilidade e masculinidade a vontade! (E eu amo androginia -oi)

b) Bem, em geral, um crossplay bem feito me surpreende mais que um cosplay comum, acho que serve de certo modo pra afastar a discriminação de gênero, act super bacana! O ruim é que as vezes o crossplay ta perfeito, igualzinho o personagem, idêntico, mas a menina não escondeu os peitos bem, e acaba por ficar estranho um char perfeito de peitos =\

Treinando para ser quadrinista
Versão de teste do volume 1 do meu mangá: ~Kaminariyama
Sonhando em Kaminariyama publicado um dia!

Reply

 Feb 18, 2013

a) Eu acho normal xD claro que eu sempre escolho algum personagem meio andrógono, como foi o Genesis, mas ainda assim a vontade de ser o personagem eh tão grande, q n importa se ele eh menino xD

b) E eu fiz meu primeiro crossplay porque qdo eu e o Ale resolvemos fazer crisis core, o Genesis era o mais indicado para uma boa apresentação com o Zack, ai resolvi fazer e foi muito divertido xD acho que enganar meio mundo no evento eh o mais recompensador, tu sente q teu cosplay realmente ficou bom.

Reply

 Feb 18, 2013

a) Estou no mundo cosplay a algum tempo, mas não me lembro de ter algum momento em que eu achasse algo de anormal em fazer crossplay. Sempre me pareceu algo tão comum quanto fazer de uma personagem feminina.

b) Todos cosplays que escolhi fazer até hoje foram por gostar do personagem, seja feminino ou masculino.

← → C f brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Feb 18, 2013

a) Acredito que, pra começar, responder isso vai do que é um "cosplay" pra cada um. Pra mim um cosplay é, além da oportunidade de mostrar abertamente do que eu gosto, a chance de experimentar roupas que considero bonitas/atraentes/fofas e que normalmente não uso. Fora isso, cosplay é uma forma de teatro. Por que teatro? Pois ao se vestir de um personagem você procura encarar o estilo dele, a personalidade dele e as vezes, se tornar uma pessoa completamente diferente do que você é por um dia. Bom, com isso dito posso falar dos crossplays. Vestir-se como alguém do sexo oposto pode ser pra algumas o estilo de vida, a marca das preferências (ser/agir como homem), pra mim é uma forma de, como qualquer cosplay feminino, usar uma roupa que gosto de um personagem que curti e me inspirou. Sinto ser bem mais fácil realizar um crossplay do que um cosplay de personagem feminino. Oras, me perguntariam, por quê? Ai vem a imagem do que se tem de cosplay feminino que, infelizmente, muitas vezes acaba batendo no sensual. Isso é um problema? Em locais onde há respeito não, mas em muitos eventos é complicado não passar sem assédio. Pra completar vale lembrar que muitos personagens de anime/manga possuem traços mais femininos e combinam mais com mulheres de cosplay. Crossplay pode ser até um desafio a mais quando tu tenta esconder as características secundários femininas que possui.

b) Como já disse, gostar de um personagem, da roupa que o personagem usa, do teatro que envolve cosplay torna divertido realizar qualquer cosplay, ainda mais de garotos com carinho tão de menininha.

Reply

 Feb 18, 2013

a) Acho que é um modo de se soltar, como qualquer cosplay. Ser mais do que podemos ser num cosplay normal. É um desafio, atuar como um char do sexo oposto (e até parecer um) normalmente dá trabalho xp

b) Bem, eu sempre fui molecona e chegou um momento que percebi que só fazer cosplay de meninas não tava me agradando, queria ser meus chars masculinos favs tbm. E né, como nenhum amigo fazia os chars pra me deixar feliz, resolvi dar a cara a tapa e me transformar num menininho kkkk

Reply

 Feb 18, 2013

a) Interessante. Acho tri ver que algumas meninas fazem "o" personagem que gosta/admira sem ser do mesmo gênero. E sem medo de mostrar sua admiração.

b) Basicamente porque as personagens masculinas que fiz eram os meus favoritos. Quando assisto a algum anime (ou filme, drama...), a personagem que me cativa na maioria das vezes é do sexo masculino. Se gosto dele, porque não posso fazer cosplay?? Nas vezes que fiz crossplay me diverti muito.

Reply

← → C f brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

Reply

 Jan 22, 2013

a) Atualmente vejo como algo normal. existe, ainda, no hobby a extrema admiração aos cosplayers asiáticos e que, em sua maioria, são garotas vestidas de personagens masculinos. no japão existe uma trupe de teatro chamada takarazuka onde todos os membros são mulheres; ou seja, mulheres interpretando personagens masculinos e femininos.

b) Minha motivação sempre foi bem simples. personagens masculinos têm os melhores desenvolvimento de seus personagens enquanto as femininas eram mais limitadas aos padrões aceitos pelo público (claro que existem exceções). e claro, o fato de a maioria das personagens femininas usarem o mínimo de roupa ajudou na escolha do sexo oposto.

Reply

 Jan 22, 2013

a) Antigamente era bem raro... eu e poucas meninas fazíamos isso, hoje vejo como algo comum, acho que sempre vejo muitas meninas fazendo personagens masculinos e isso é inspirador! É quase uma revolução! é o amor pelo personagem que conta não o seu sexo!

b) Beem, a Débora Teach é a culpada desse começo XD... ela queria um "parceiro" para apresentar com a Aerith e acabei por optar a fazer o Reno, foi nossa primeira apresentação de todas, e devido a minha atuação, por meses fui confundida com um cara de verdade e amei passar por isso... depois dele muitos crossplays vieram e ainda virão .Fazer homem é diversão garantida, as cocota adora UHSUHAUHSUHAUHSUHU /tah parei. adoro "ser" homem mesmo uhahusua -_-

(☺☺)Put...
(☺☺)The table...
(☺☺)BACK!
↑↑↑ /(^.^)/sorry

Reply

 Jan 22, 2013

a) Meu primeiro cosplay já foi um crossplay. Para mim, eu não vejo nenhuma diferença com o cosplay 'normal', porque, para mim, quando tu faz um cosplay tu veste um personagem, algo artificial (claro que normalmente tu se identifica ou gosta muito do personagem e etc), e dessa forma, não importa o gênero, porque, no final das contas, tu não é aquilo mesmo. xp

b) Quando eu decidi fazer cosplay, várias amigas minhas faziam crossplay, então foi algo que acabou vindo naturalmente, com duplas e projetos de animes que gostávamos. Também tem muito a questão de serem poucas as séries de determinados gêneros de anime (como esportes ou shounen) que dão destaque a personagens femininas, o que faz com que a identificação com os personagens masculinos aumente, já que as garotas ficam de escanteio ou nem aparecem. Por último, por ser uma garota alta, dificilmente me identifico fisicamente com garotas de anime (que têm um padrão de corpo e altura bem forte), o que contribui um pouco para a minha escolha de personagens masculinos.

Reply

← → ↻ 🏠 📄 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Jan 16, 2013

a) Crossplay feminino é meio que um tabu, né. Tem gente que gosta, e tem aqueles que acham errado porque não valoriza o corpo feminino. De fato, não valoriza, mas na maioria das vezes é uma questão de preferência. Conheço muitas garotas com corpos lindos e que se sentem muito mais a vontade fazendo um cosplay masculino por n motivos, seja porque gosta do personagem ou qualquer outra coisa. É divertido olhar no espelho e ver como a aparência muda e se camufla com maquiagem e uma roupa mais larguinha. Eu gosto, e sempre vou preferir fazer os garotos!

b) Acho que é preferência. Acontece muitas vezes do personagem que eu mais gostei e me identifiquei ser um menino, então eu geralmente faço por gostar do personagem. E eu acho que não fico tão bem com cosplays de personagens femininas como quando faço os garotos. E eu claramente me divirto mais.

Reply

 Jan 16, 2013

a) Acho magnífico, na minha opinião fica super realista, muitos personagens são bem delicados e as meninas ficam super bem, sem falar que é um desafio para nós, porque ao mesmo tempo que tu tens que parecer andrógono, também não pode ficar totalmente feminino, tu muda completamente, olhar, expressão, até o jeito de andar e sorrir!

b) Uma das coisas que mais me chamou a atenção nesse mundo cosplay, foi o fato de que é super normal (ou quase, ainda há preconceito) meninas se vestirem de meninos (crossplay), a maioria dos meus personagens preferidos sempre foram homens, me sinto realizada em sair completamente do que eu sou, e poder virar tal, mesmo que seja outro gênero!

Reply

 Jan 16, 2013

a) Eu particularmente ADORO! Acho que acaba mostrando mais uma faceta da beleza feminina, mesmo que seja fazendo algum personagem masculino. E também como as mulheres podem ser versáteis, de um jeito ou de outro.

b) Principalmente gostar dos personagens e querer incorporá-los mesmo sendo personagens masculinos. É sempre legal testar coisas novas.

Reply

 Jan 15, 2013

a) Eu vejo o Crossplay como um cosplay normal, e acho até que alguns personagens masculinos (como os de mangá por exemplo) ficam mais fieis com feições femininas. b) Não foi nada em especial, usei o mesmo critério que uso sempre, que é se o cosplay combina com meu tipo físico e claro se é um personagem que me agrada.

← → ↻ 🏠 📄 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Jan 15, 2013

a) Bem, sendo cosplay a arte de se vestir do personagem favorito, eu vejo o crossplay como apenas um nome...que defini que fizemos alguém de outro sexo, mas nem precisava existir. Por que se você vai se fantasiar mesmo, deixar de ser você, tanto faz virar Cláudia ou Jorge XD

b) O que me motiva a fazer homens...é que dá pra brincar mais, numa apresentação tu teria que cuidar mais teu jeito de caminhar, tua postura...eu ia falar da maquiagem, mas tem personagens femininas que também exigem um trabalho diferenciado, ou até mais... e por último, é legal por que tu pode brincar de "sou foda, me abusem meninas" e eu gosto das poses masculinas de " não olha muito que te quebro". Seguindo uma tendência de pensamento Freudiana, que toda mulher tem inveja do pinto(por que a menina descobre que não tem um quando vai procurar o seu, enquanto os meninos exibem os deles), acho que fazer crossplay não deixa de ser um momento de libertação, (quando encontramos nosso pinto) onde tu te apropria, enquanto fantasiada, de uma força, uma segurança, que internamente as mulheres não tem, por que a sociedade as cria/induz para ser/ parecer frágeis.

Reply

 Jan 15, 2013

a) Quando descobri o cosplay em 2003, era algo tão normal ver meninas fazendo crossplay q soh conheci a nomenclatura anos depois, na verdade, por alguns personagem de anime serem tão androgenos e delicados, q mt ficam melhores feito por mulheres do q por homens, eh mais do q algo comum, e a pessoa n precisa ter um pe na homossexualidade pra fazer, eh uma questão de vc gostar e se identificar com o perso independente do sexo e querer fazer a sua homenagem a ele. Agora o crossplay inverso, eh tão raro, mas eu acho mt tri pena q mts fazem de achacação hehe..

b) amor ao personagem, me identificar com ele e principalmente por ser algo extremamente normal e corriqueiro. Q n tem nada ver com qualquer opção sexual, pois a maioria das corsspkayers q conheço são hetero e ate casadas haha!

Better To Die For Another, Than To Live For Yourself.
You Cannot Kill What You Did Not Create.

Reply

 Jan 13, 2013

a) Tão normal quanto qualquer outro cosplay. É mais comum ver meninas fazendo crossplay do que meninos fazendo cosplay.

b) Pra mim não existe diferença entre cosplay e crossplay. Eu não acordei um dia e escolhi fazer crossplay, eu simplesmente acabo gostando e me indentificando mais com personagens masculinos do que femininos. Nunca me senti limitada pelo meu sexo na hora de fazer cosplay. É simples assim, se eu gostei do personagem eu faço, sendo homem, mulher, passaro, o que for! xD pronto

Reply

 Jan 13, 2013

a) Ahm, eu até prefiro que algumas garotas façam crossplay. Acho que dependendo do personagem fica ainda mais bonito.

b) O amor pelo personagem, se de repente me identifiquei com ele e tbm se fisicamente ficaria bem nele.

← → C  brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Jan 13, 2013

a) Vejo de forma muito positiva, existem personagens que são quase impossíveis de serem feitos por alguém do mesmo sexo, se vê muitas vezes nos animes, meninos fofozinhos e delicados que ficam mais bonitos feitos por garotas. Outro aspecto que me agrada em fazer crossplay é não se deixar impedir de realizar um sonho pelo simples fato de ser do sexo oposto, é fazer o personagem que se tem vontade.

b) O que me motivou principalmente foi a paixão pelo personagem, fazer cosplay pra mim é poder me tornar meu personagem favorito, independente de quem for, homem ou mulher. Não penso no sexo do personagem quando escolho, o importante para mim é que seja um personagem que eu goste muito, que eu tenha carinho, que me faça sentir feliz por estar "dando vida" a ele.

Reply [Visit my WorldCosplay >>> !\[\]\(830fca296af12b8d6bc907a436e40d84_img.jpg\)](#)

 Jan 12, 2013

a) Em um conceito mais básico e simples, vejo o cosplay - independentemente de ser cross ou não - como passatempo, uma maneira diferente de se divertir e de divulgar um gosto pessoal acerca de um determinado tema em questão. Quando visto cosplay estou divulgando abertamente que gosto de um desenho japonês x ou y, e especificamente da personagem z, tanto é que estou vestida como ela. Em um conceito mais trabalhado, vejo o crossplay como uma maneira de externalizar um lado "masculino" que toda pessoa tem - quase semelhante ao que acontece no carnaval - além de também ser uma maneira de lutar um pouco contra as tradições sociais que delimitam o que é atividade feminina e atividade masculina.

b) Meu primeiro crossplay foi do personagem L, de Death Note. O que me motivou na época foi o gosto e afinidade pela personagem e a vontade de ir contra a ideia restrita de que "meninas só podem fazer cosplay de meninas".

~ Instagram: [instagram.com/vivianflowright](https://www.instagram.com/vivianflowright)

Reply Thank you very much for the visit, fave, comment, view and more! And please, do come back!

 Jan 12, 2013

a) Assim como o cosplay, é uma diversão também... Eu acho fantástico porque pra mulher é mais fácil (existem muitos personagens masculinos com traços femininos então facilita). É como se a gente fosse meio contra as regras normais. Não vejo como algo ruim, muito pelo contrario, acho até bom! Isso mostra que não existe preconceito sabe?

b) Eu sempre fui apaixonada por personagens de forte auto-estima, com força física e que tenha poder... na maior parte das vezes, são homens! Então, pra mim que tenho altura de 1,72m e um porte "forte", fica mais fácil de fazer personagens masculinos.

Reply

← → C  brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Jan 12, 2013

a) Crossplay feminino, eu vejo como um cosplay normal. Claro na minha opinião não são todas as meninas que conseguem fazer um menino, eu tenho a aparência e atuação necessárias para tal, mas como eu disse antes é um cosplay normal para a meu ver... Acho que não se aplica para definir gostos e costumes que uma menina tem, por exemplo não é porque faço crossplay que eu vou ser lésbica, não, isso não tem nada a ver... o negocio é ser feliz, e fazer cosplays!!!

b) O que me levou a fazer crossplay foi o personagem que eu adorava... Ai eu pensei por que não tentar? Fui lá e fiz meu cosplay de Draco Malfoy, e no meu primeiro evento como menino eu amei a experiência, logo fui sendo convidada para outros e outros cosplays de personagens masculinos. Amo o que eu faço, a atuação está sempre presente... então se para fazer cosplay você precisa atuar, para fazer crossplay ainda mais!! Não abro mão do meu personagem masculino, claro não vou dispensar se me convidarem para fazer uma menina como a Elizabeth de Piratas do Caribe ano que vem, mas minha preferência são os personagens masculinos, pois além de atuar mais, as roupas são mais confortáveis e também não há tanta preocupação como os cosplays femininos em questão de estética. o segredo para um bom Crossplay é a aparência ser de uma rapaz e a atuação para convencer as pessoas que você realmente é um menino e realmente é aquele personagem.

Reply

 Jan 12, 2013

a) Eu vejo o cosplay feminino muito banalizado até hoje. Os meninos falam e falam que as meninas muitas vezes só fazem cosplay para mostrar o corpo... mas aí que eu pergunto: Vamos fazer cosplay como se a maioria de personagens femininos são sensuais e sim, mostram o corpo? Não sei porque eles criticam, se gostam tanto disso. Daí eu faço crossplay.. é como dizer basta pra toda essa situação.

b) Eu principalmente gosto mais dos personagens masculinos para interpretá-los, mas muitas vezes é difícil, pois alguns tem corpos musculosos, avantajados e se não é parecido, nem adianta fazer o cosplay. E eu tendo um corpo biologicamente feminino, obviamente, terei que esconder partes do meu corpo, por isso se torna difícil as vezes, mas nunca impossível. Eu desde pequena sempre adorei me fantasiar e me fazer passar por personagens de desenhos/filmes/animes favoritos. Incorporar mesmo o personagem. Até hoje faço isso e amo. Então quando conheci um pouco mais sobre o mundo dos animes, que antigamente para mim eram somente desenhos animados como os outros, me identifiquei de cara e resolvi juntar este gosto por animes e o gosto e habilidade de fazer minhas próprias "fantasias" e o teatro, que também faço, para formar uma coisa só, o COSPLAY.

Reply

 Jan 12, 2013

a) Fazer cosplay vai além de se caracterizar, é amar o personagem e a personalidade dele ou dela, seja feminino ou masculino, pois quando você assiste o anime/joga o game/lê o mangá, você não deixa de gostar por que ele não tem o mesmo sexo que você. Logo, não seria nenhum problema você se caracterizar de um personagem masculino, sendo uma mulher. Isso é o crossplay, você muda de sexo no tempo em que está personificando quem você escolheu, tenta parecer ao máximo com ele(a). É um lance de subversão...

b) O que me motivou além da questão de ser interessante fazer um personagem masculino, diferente do que costumo fazer, foi o fato gostar dele, ele tem proporções maiores que as minhas, músculos, tórax e costas grandes, a primeira vista ninguém apoiou, porém não me importei com o sexo, nem com aparência ou se iam me criticar por fazer um "homem". Apenas quis fazer o cosplay/crossplay. Claro, é super interessante vermos uma mulher se caracterizando de homem e ficar ótima, quase irreconhecível quanto ao sexo, ou vice-versa, conta pontos também por essa peculiaridade.

Reply

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 [User](#) Jan 9, 2013

a) Eu vejo o cosplay feminino como uma forma de manifestação de arte, assim como vejo o cosplay como um todo. Cosplay é feito artesanalmente, e você não pode falar artesanal sem arte... E, numa última análise, eu vejo como uma forma de troca de papéis. O cosplay é um tipo de manifestação artística atual, mas tem uma coisa em comum com o teatro, que é uma manifestação de arte milenar: interpretar personagens. Se na antiguidade (e em alguns lugares até o começo do século XX) homens eram os únicos que podiam fazer papéis no teatro, interpretando papéis de personagens homens e mulheres, então o cosplay vem a ser até um pouco irônico, visto que, ao menos aqui no Ocidente, as mulheres fazerem cosplay de personagens masculinos é muito maior do que homens fazendo cosplay de personagens femininos (no Japão tem um número considerável de homens que optam por se tornarem transsexuais para então poderem fazer cosplay de personagens mulheres, alguns desses cosplayers são até bem famosos). E, por último, o fato de os personagens masculinos em obras de anime e mangá japoneses terem uma estética bastante feminina, ficam muito melhores com mulheres interpretando-os em forma de cosplay do que homens, cujas feições raramente se assemelham às dos personagens.

b) O que me leva a fazer cosplay, é a vontade que eu tenho de me homenagear e me aproximar dos personagens masculinos dos quais eu sou verdadeiramente fã, por amar esses personagens, através de me caracterizar como eles. Podem ou não ter a ver comigo fisicamente, se tiver, melhor ainda pois poupa trabalho, porém se não tiver, eu faço o possível com artifícios (maquiagem, perucas, lentes, faixas para apertar seios, etc.).

Reply

 [User](#) Jan 9, 2013 | Hobbyist Artist

a) Vejo o cosplay da mesma maneira que o Cosplay tradicional, uma homenagem ao personagem amado, seja homem ou mulher. Mas o cosplay pra mim, que sou uma pessoa que preza pela qualidade da caracterização, significa também não só escolher um personagem amado (porque senão iria fazer o Wolverine, né) mas é escolher algum personagem que combine com meu tipo físico, mesmo que homem. Ou seja, opto sempre por meninos novinhos com traços femininos, ou baixinhos (irritados, hihihi).

b) Eu não consigo separar o cosplay do cosplay, porque desde meu primeiro cosplay eu tive idéia de fazer cosplay de garoto. Teoricamente, meu primeiro cosplay era pra ter sido o Li Syaoran (Card Captor Sakura), mas não rolou somente por causa do cabelo (na época, eu tinha cabelo pretão comprido até a cintura, aí optei pela Li Meilin), e perucas em 2004 não eram opção ainda, eu não comprava na internet e me recusava a pagar o preço absurdo das do centro de POA. Mas meu primeiro cosplay foi mais tarde, com o Hitsugaya (Bleach), e optei por carinho ao personagem mesmo. Para situar, há várias garotas que optam por só fazer meninos, por quaisquer que sejam os motivos. Eu não faço parte desse grupo, porque faço cosplay de várias mulheres com vários estereótipos diferentes: faço mulheres masculinizadas e tomboys, faço mulheres sexies também, já fiz menina meiga mas não gostei do resultado (Sailor Saturn), já fiz cosplay de duas mulheres (de séries diferentes) lésbicas também, sem problema algum. Acho que cada pessoa pega um padrão do tipo de personagem que gosta e se identifica pra fazer o cosplay, ou até o contrário, pega um que seja completamente diferente pra tentar sair da rotina, talvez.

Reply

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 [User](#) Dec 14, 2012

a) O que me atrai no cosplay em si é o desafio a mais que o cosplayer tem para se adequar esteticamente ao outro gênero. Não é só mandar fazer uma roupa, comprar uma peruca, vesti-los e pronto; é aprender a se maquiar de uma forma específica, adequar seu corpo (escondendo os seios no caso das meninas, ou colocando-os e se depilando e etc no dos meninos), aprender a posar como o outro sexo! Representar o personagem que você ama de modo convincente, não importa se é do sexo oposto ao seu. E claro, pra mim, tem aquele lado de brincar com a identidade de gênero, esteticamente falando. Com a minha fascinação por androginia, é interessante ver como as pessoas constroem sua identidade de gênero e brincar com isso, saindo dos estereótipos estéticos. Brincar com a noção de "belo" do masculino e a do feminino e dar um nó na cabeça dos mais conservadores - sem perder a sua própria identidade, claro. O que não gosto não tem a ver com o cosplay em si, mas com os preconceitos que esbarram nele. Muita gente ainda confunde o fato de você se travestir com a sua sexualidade. Se para o "crossdressing" do dia-a-dia essa noção já é ridícula, imagina para o "cosplay", que em essência é pura caracterização e adequação estética a OUTRA pessoa? E esse tipo de preconceito faz com que, por exemplo, quase não tenhamos cosplayers homens que levem o hobby a sério e se dediquem como deveriam. E os poucos que temos são tachados de "viados", "travecos", etc. Para as garotas é mais aceito - até mesmo por que costumamos fazer cosplay dos "bishounens", que são caras bonitos, porém com traços mais efeminados -, mas mesmo assim elas não estão livres de preconceitos estúpidos como esse

b) Como muita gente já disse, também me identifico muito mais com os personagens masculinos do que os femininos - principalmente em animes/mangás, em que geralmente as meninas são retratadas como extremamente recatadas e sem uma personalidade muito profunda. É muito difícil encontrar uma personagem feminina com uma personalidade forte, independente, o tipo de personalidade que eu admiro (sinceramente, nas mídias japonesas parece que a garota só está lá para fazer parzinho com o bishounen, beira o machismo - claro, com suas exceções). E como meu critério vital para fazer cosplay é gostar muito do personagem, acabo por fazer muito mais cosplays.

Reply "Embrace your dreams."

 [User](#) Dec 13, 2012 | Hobbyist Artist

Hey! ~ 🍷

a) Cosplay é o desafio de fazer bem feito! Em um cosplay meu, já chegaram a confundir meu gênero várias vezes, e não posso negar que senti orgulho de mim! Me senti muito rebelde! haha ~ E também, quem nunca quis estar na pele do sexo oposto, nee? ~ Não gosto, no geral, de cosplays maus feitos, ou de pessoas que possam vir a confundir a opção 'cosplay' com a opção sexual do cosplayer! Acho que um é totalmente independente do outro! ~

b) Gosto de fazer cosplay pelo desafio, e por aquele pequeno fato de que também me identifico com personagens masculinos! E também, acho que, a partir do momento que você é um 'cosplayer', você tem o total direito de fazer cosplay de qualquer personagem que você quiser! ~

Espero ter ajudado em algo. ~ 🍷
xox

We're not in Wonderland anymore, Alice.
But you still go a little Mad sometimes... - Taka

Reply I solemnly swear that I'm up to NO good. - Moony.

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

 Dec 13, 2012

a) Fazer crossplay, na minha opinião, vai além de se vestir como alguém do sexo oposto. Parte do pressuposto de se identificar com o personagem, seja ele do gênero que for, mas fazendo isso com a consciência de que deve ser bem feito, para que as pessoas se surpreendam ao saber que se trata de um crossplay. Não gosto quando não é levado a sério, principalmente pelo sexo masculino. É raro ver um garoto que tenha convicção de fazer um crossplay e o faça bem feito. Os caras, pelo menos aqui no Rio de Janeiro, o fazem como se estivessem se "fantasiando para o Carnaval". Além disso, não gosto quando as pessoas "julgam" a sexualidade do cross/cosplayer (muitos já falaram disso aqui, tô reforçando).

b) Tenho um amor incondicional pelo Chapelleiro Louco (o personagem em si). Acho que o que mais me encanta é a questão do convencimento, fazer o outro crer que ali, naquele momento você é alguém do sexo oposto.
(muitos já falaram disso aqui, tô reforçando).

[Reply](#) All you really need is love and a little bit of chocolate.

 Dec 13, 2012 | Hobbyist Artist

a) Identificação com personagens masculinos também, as vezes, muito mais do que os personagens femininos. E acho que meus cosplays não podem ser limitados aos personagens que correspondem apenas ao mesmo sexo que o meu. Claro, isso não quer dizer que eu queira ser um garoto na vida real. Além da identificação com o personagem, existe também aquele lance de "se apaixonar" pelo personagem. Alguém precisa trazê-lo a vida, haha!

b) O que me atrai num crossplay é a capacidade de metamorfose, e o uso da criatividade. Não é maravilhoso a forma como uma menina consegue realmente buscar meios de se parecer com um personagem masculino? É um rompimento de regras e tanto! Não importa os meios, mas este personagem ganhará vida! Muita gente acha que porque vc faz um crossplay, independente de ser menino ou menina, tem problemas com sua sexualidade, ou coisa parecida. Crossplay não tem nada haver com a sexualidade do cosplayer, tem haver com o personagem, com a admiração pelo personagem.

[Reply](#)

 Dec 12, 2012

a) Eu vejo como desafio de se caracterizar de acordo com um personagem do sexo oposto e aparentemente falando ficar semelhante.

b) Muitos personagens de animes / mangás e até mesmo outras origens, possuem traços delicados e até mesmo afinados (personagens que não possuem barba, músculos, etc) - Os personagens escolhidos possuem normalmente porte físico semelhante ao meu e também obviamente por serem personagens com características, personalidade admirável.

[Reply](#)

 Dec 12, 2012

a) Um cosplay como qualquer outro.

b) Porque eu gostei do personagem, simples assim. não me importa se é menino/menina/robo/cachorro.

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

[Reply](#) Eu sou um bolinho de arroz

 Dec 12, 2012 | Hobbyist Photographer

a) Crossplay não tem nada a ver com sexualidade. Alguns acham que é tabu. Eu vejo como libertação.

b) Gosto de fazer crossplays por que na maioria das vezes me identifico mais com personagens masculinos do que femininos e como prefiro fazer personagens que eu gosto acabo optando por personagens masculinos, mas claro, quando é possível adaptar o personagem a mim. Gosto muito de como alguns personagens masculinos são construídos, tanto na personalidade quanto nas roupas, por isso gosto de por um dia poder interpretá-los.

[Reply](#)

 Dec 12, 2012 | Student Digital Artist

Já fiz crossplay sim~

a) É se dedicar para interpretar e se parecer com um personagem do sexo diferente.

b) Faça crossplay pois são personagens que me identifico e demais! Temos o direito de fazer o personagem que gostamos independente de ser de outro sexo.

[Reply](#) I make commissions! (By points and Paypal.) All the information at my profile (under the donation pool.)

 Dec 12, 2012 | Hobbyist Artisan Crafter

a) Eu vejo o crossplay da mesma forma que é um cosplay. A diferença costuma estar no comportamento do cosplayer. Normalmente garotas que fazem crossplay, fazem por gostarem dos personagens, enquanto garotos que fazem crossplay, tendem a por um teor mais humorístico, claro que tem alguns que fazem direito levando a sério, mas ao menos no brasil ainda são poucos. As garotas parecem mais sérias e melhores.

b) Eu tendo a gostar mais de personagens masculinos. A maioria das personagens mulheres que tenho visto são muito bobinhas, e gosto de personagens de gênio mais forte. Mas o que realmente me motivou, é que eu estava cansada de ver garotas fazendo cosplay de personagens com pouca roupa unicamente com o intuito de chamar atenção, e ver que tinham cosplayers decentes que acabavam tendo que passar por situações desagradáveis porque essas outras passavam uma imagem ruim do hobbie para os outros. Eu faço cosplay de personagens mulheres, mas a maioria são homens. Meu físico ajuda um pouco já que não tenho muito busto, então já que a maioria dos personagens que eu prefiro são homens, passei a me focar mais em fazer crossplay.

[Reply](#) "Honey, you should have seen me in a Crown" Jim Moriarty

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

Reply "Honey, you should have seen me in a Crown" Jim Moriarty

Dec 12, 2012 | Professional General Artist

a) O que mais me atrai no crossplay é justo essa situação de causar dúvidas de gênero, despertar um sentimento de pura confusão mesmo. É interessante ver como as pessoas mais rígidas se portam quanto a isso, afinal muita gente reprova o crossplay. Só não gosto quando confundem crossplay com sexualidade. Não é porque eu me visto como homem que necessariamente serei lésbica. Esse tipo de preconceito realmente é para tirar qualquer um do sério.

b) Eu sou crossplayer há oito anos e faço isso porque sempre tive mais jeito de menininho bonito do que de mulherão. Mesmo no dia a dia uso roupas que seria consideradas crossdressing, então o crossplay nunca foi um tabu para mim. Faço Crossplay por diversão mesmo, porque é muito interessante poder encarnar um personagem de um gênero oposto - e se surpreender quando as pessoas ficam confundido seu gênero por aí. Assim como com o cosplay, faço personagens que eu gosto muito. Se, no caso, a maior parte deles é homem, ao menos me divirto duas vezes.

Blessed are the PeaceMakers, zo to!

Reply - お前、僕に釣られてみる？

Dec 12, 2012

Vou responder também ♥

a) Eu gosto muito de todo o esforço cometido por trás de um crossplay. Na verdade é bastante difícil, porque não é apenas vestir uma roupa do sexo oposto e pronto. Tem que convencer. Pra isso tem todo um processo de maquiagem, aprender o que são as feições, os jeitos, enfaixar o busto (no caso das meninas), se depilar (no caso dos meninos), enfim, é um processo muito além da confecção da roupa e da peruca, por exemplo.

b) Posso dizer que 90% dos personagens que eu gosto, quando assisto a uma série, são masculinos. Também gosto de personagens meninas, mas num geral, como as mídias que eu mais gosto são japonesas, as mulheres sempre são retratadas de acordo com a cultura deles: Ou são garotinhas super recatadas, que só choram e falam do menino que gostam, ou são mulheres totalmente lascivas, malvadas e apelativas sexualmente. Gosto do tipo de mulher mais forte, com mais personalidade, sem necessariamente ser um cavalo, hahaha, por isso é mais raro me identificar com as garotas em mangás. Me identifico mais com as histórias e o jeito dos personagens masculinos. Outro fator que também influencia muito é que gosto muito de Boys Love, por isso também sempre leio muitos mangás que tem um pouco disso e que, claro, a maioria dos personagens são homens. Me identifico muito.

Reply

← → ↻ 🏠 brazilian-cosplays.deviantart.com/journal/Voc-ecirc-faz-crossplay-Question-aacute-rio-342473631

Dec 12, 2012 | Hobbyist Artisan Crafter

Minha contribuição 😊

a) Faço crossplay muitas vezes por sentir uma admiração ou até atração pelo personagem. Não sinto vontade de ser uma identidade do sexo oposto necessariamente, mas sim de fazer o crossplay por algum tipo de atração sentida. (resumo: fangirl XD)

b) Gosto de sentir que de alguma forma coloquei esse personagem numa visão "real" do que ele seria. Na verdade é assim que me sinto independente de ser um personagem masculino ou feminino.

Reply "What lies in the furthest reaches of the sky? That which will guide the lost child back to her mother's arms: Exile." - Last Exile

Dec 12, 2012 | Hobbyist General Artist

Respondendo ^^

a) Acho legal. Vejo como uma maneira de subverter a ordem das coisas.

b) Muitos personagens que eu gosto e me identificam calham de ser homens, e prefiro fazer eles fiéis ao original do que criar um gendebender deles, afinal uma das graças de se fazer cosplay é tentar ficar parecido com o personagem, não? O único problema disso, pra mim, é ter que enfaixar os peitos em alguns casos, já tive amiga que passou mal porque prendeu as faixas apertadas demais, dificultando a respiração.

Reply *eikokakimachi | Pixiv | WorldCosplay

Dec 12, 2012

a) Crossplay é interpretar um personagem homem. É divertido e fora da lei.

b) Porque gosto do personagem. Sou da filosofia de: se os asiáticos fazem, porque eu não posso fazer?

Reply - お前、僕に釣られ

Dec 12, 2012

a) Considero o crossplay como uma forma de romper regras e imposições.

b) Faço cosplay porque amo personagens masculinos e acho as mulheres dos animes e mangás muito chatas!

Reply

O que elas dizem

O discurso das *crossplayers* é um elemento de fundamental importância para se compreender a ideologia contida na prática da atividade. Foram coletados cinquenta depoimentos de *crossplayers* brasileiras em um grupo de relacionamento da internet no período entre 2012 e 2013, nos quais estas exprimem seus pensamentos em relação ao

crossplay feminino. Os depoimentos têm como foco o entendimento e possíveis ideologias das *crossplayers* relacionadas à subversão de papéis tradicionais de gênero praticada por mulheres. Questões acerca da motivação e visão em relação às personagens dos mangás, tanto masculinas como femininas, também foram observadas e destacadas. A seguir encontra-se uma análise dos recortes nas falas das *crossplayers* exemplares destes tópicos.

Em trinta e um dos cinquenta depoimentos a ideia de subversão de valores tradicionais, rompimento de regras e enaltecimento do feminino se encontra presente. As afirmações a seguir ilustram um ideal subversivo por trás da prática do *crossplay* feminino: “É um rompimento de regras e tanto!” (12), “Eu vejo como libertação.”(09), “[...]serve para quebrar esse negocio²⁸⁰ de cada um com seu genero [...]serve de certo modo pra afastar a discriminação de genero” (40), “É um lance de subversão...” (18), “Me senti muito rebelde!” (14), “[...] meio contra as regras normais” (21), “[...]uma forma de troca de papéis.” (17) “[...]isso é inspirador! É quase uma revolução!” (33), “[...]maneira de lutar um pouco contra as tradições sociais que delimitam o que é atividade feminina e atividade masculina [...] vontade de ir contra a idéia restrita de que ‘meninas só podem fazer cosplay de meninas’.” (22), “Vejo como uma grande conquista, algo além dos gêneros e dos tabus.” (45), “São verdadeiras heroínas” (44) “[...]é interessante ver como as pessoas constroem sua identidade de gênero e brincar com isso, saindo dos esteriótipos estéticos” (15).

O enaltecimento do feminino, no sentido de que mulheres são capazes de se vestir, interpretar e se fazer passar por personagens masculinas de uma forma melhor e mais convincente que os próprios homens, verifica-se nos enunciados das jovens, como se pode ler em: “As garotas parecem mais sérias e melhores” (07), “[...]ficam melhores feito por mulheres do q por homens” (26), “[...]alguns personagens masculinos (como os de mangá por exemplo) ficam mais fieis com feições femininas.” (28), “[...]prefiro que algumas garotas façam *crossplay*. Acho que dependendo do personagem fica ainda mais bonito.” (24), “[...]muito melhores com mulheres interpretando-os” (17). Um dos depoimentos chega a declarar que a arte do *crossplay* revela atributos de ordem estética: “Acho que acaba mostrando mais uma faceta da beleza feminina, mesmo que seja fazendo algum personagem masculino” (29).

²⁸⁰ As falas contidas nos depoimentos encontram-se nessa tese reproduzidas tal qual estão na fonte e, como apresentam muitas inadequações linguísticas, decidi por não apontá-las individualmente.

Todavia, significados patriarcais também se encontram nesse discurso de rompimento. No recorte “[...] fazer *crossplay* não deixa de ser um momento de libertação, (quando encontramos nosso pinto) onde tu te apropria, enquanto fantasiada, de uma força, uma segurança, que internamente as mulheres não tem, por que a sociedade as cria/induz para ser/ parecer frágeis.” (27), a *crossplayer* se refere à libertação e à apropriação de algo que não lhe pertence, porém reitera papéis cristalizados de gênero impostos pela sociedade ao taxar a categoria mulheres como frágil, insegura, e conseqüentemente, inferior aos homens. A citação ao falo, um símbolo de poder masculino, também corrobora um rebaixamento da imagem do feminino.

Quando perguntadas por que fazem *crossplay*, a resposta é praticamente unânime: identificação e gosto pela personagem masculina. Quarenta e oito *crossplayers* argumentam que o que as leva a escolher uma personagem em detrimento de outra é a identificação que sentem por elas. No caso de escolherem personagens masculinas, afirmam que essas são mais atraentes, interessantes, divertidas e com trajés e caracterização mais desafiadoras do que as personagens femininas. Os exemplos a seguir demonstram a admiração e identificação das *crossplayers* por essas personagens: “[...]personagens com características, personalidade admirável” (11), “[...] personagens masculinos têm os melhores desenvolvimento de seus personagens” (34), “[...]gosto mais da personalidade dos personagens masculinos” (43), “[...]gosto mais dos personagens masculinos” (19), “Me identifico mais com as histórias e o jeito dos personagens masculinos.” (05).

Além da admiração, a paixão ou atração por essas personagens masculinas são demarcadas como fatores cruciais no momento da escolha do *cos/crossplay*. Confere-se essas afirmativa por meio dos seguintes enunciados: “Além da identificação com o personagem, existe também aquele lance de ‘se apaixonar’ pelo personagem. Alguém precisa traze-lo a vida, haha!” (12), “Faço *crossplay* muitas vezes por sentir uma admiração ou até atração pelo personagem” (04), “Eu sempre fui apaixonada por personagens de forte auto-estima, com força física e que tenha poder... na maior parte das vezes, são homens” (21), “[...]amo personagens masculinos” (01), “[...]amo fazer meninos meigos [...] eu gosto demais, não tem jeito.” (41).

Onze *crossplayers* também argumentam que consideram seus corpos mais aptos para interpretar personagens masculinas bonitas, ou *bishoujo* – heróis e vilões com características físicas andróginas, conforme ilustram os seguintes recortes: “[...]pra mim

que tenho altura de 1,72m e um porte "forte", fica mais fácil de fazer personagens masculinos” (21), “Os personagens escolhidos possuem normalmente porte físico semelhante ao meu” (11), “Meu físico ajuda um pouco já que não tenho muito busto, então já que a maioria dos personagens que eu prefiro são homens, passei a me focar mais em fazer crossplay” (07) “[...] “eu acho que não fico tão bem com cosplays de personagens femininas como quando faço os garotos” (31), “[...]por ser uma garota alta, dificilmente me identifico fisicamente com garotas de anime” (32), “[...]eu não tenho um físico muito feminino” (49), “[...]sempre tive mais jeito de menininho bonito do que de mulherão” (06).

A questão da aparência delicada de alguns personagens de mangás e o gosto pela androginia foram destacados e apontados como facilitadores em treze depoimentos. Segundo as *crossplayers*: “Muitos personagens de animes / mangás e até mesmo outras origens, possuem traços delicados e até mesmo afeminados (personagens que não possuem barba, músculos, etc)” (11), “[...]meninos fofinhos e delicados que ficam mais bonitos feitos por garotas” (23), “[...]muitos personagens de anime/manga possuem traços mais femininos e combinam mais com mulheres de cosplay” (37), “[...] costumamos fazer cosplay dos "bishounens", que são caras bonitos, porém com traços mais efeminados” (15), “[...]sempre escolho algum personagem meio andrógono” (39) “[...] pra mulher é mais fácil (existem muitos personagens masculinos com traços femininos então facilita)” (21).

A possibilidade de se passar por outro sexo e confundir os demais observadores são hipóteses consideradas das mais atraentes na prática do *crossplay*. Vinte e nove garotas expressam esse sentimento, confirmado por expressões tais quais: “[...] é super interessante vermos uma mulher se caracterizando de homem e ficar ótima, quase irreconhecível quanto ao sexo” (18), “[...]enganar meio mundo no evento eh o mais recompensador, tu sente q teu cosplay realmente ficou bom” (39), “Acho muito legal quando o crossplay fica convincente e ponto de as pessoas ficarem em dúvida ou errarem o sexo do cosplayer” (50), “[...]o que mais me atrai nisso é o fato de você não saber se quem está realmente fazendo é uma garota ou um garoto” (49).

Vinte depoimentos salientam que para se fazer *crossplay* é necessário ir muito além do que vestir uma roupa do sexo oposto, configurando-se como um desafio. Entre esses depoimentos, as *crossplayers* destacam a importância da metamorfose de seus corpos femininos para se adaptarem às personagens masculinas, tal qual o kata físico praticado pelas atrizes do Takarazuka: “Na verdade é bastante difícil, porque não é

apenas vestir uma roupa do sexo oposto e pronto. Tem que convencer. Pra isso tem todo um processo de maquiagem, aprender o que são as feições, os jeitos, enfaixar o busto [...]” (05), “Crossplay pode ser até um desafio a mais quando tu tenta esconder as características secundários femininas que possui” (37) “Nada de peitos aparecendo e coisas do gênero” (49), “[...]eu faço o possível com artifícios (maquiagem, perucas, lentes, faixas para apertar seios, etc.)” (17), “[...]passam por tantos obstáculos tanto físicos de seus corpos, quanto de preconceitos que isso acaba gerando” (44), “Não é só mandar fazer uma roupa, comprar uma peruca, vesti-los e pronto; é aprender a se maquiar de uma forma específica, adequar seu corpo (escondendo os seios [...]), aprender a posar como o outro sexo” (15).

Também atentam para a interpretação, assemelhando-se ao kata social: “É um desafio, atuar como um char do sexo oposto” (36), “[...] numa apresentação tu teria que cuidar mais teu jeito de caminhar, tua postura... é legal por que tu pode brincar de “sou foda, me abusem meninas” e eu gosto das poses masculinas de “não olha muito que te quebro” (27), “[...] se você vai fazer um garoto, está partindo do pressuposto que TEM que ser um homem. (49), “[...] além de ter que ficar igual ao personagem, tem que ficar igual ao sexo oposto” (40), “[...] o segredo para um bom Crossplay é a aparência ser de uma rapaz e a atuação para convencer as pessoas que você realmente é um menino e realmente é aquele personagem” (20), “Decidir fazer um personagem masculino é deixar de lado muitas vaidades” (45).

É observado em quatorze depoimentos desprezo pelo comportamento e atitudes das personagens femininas oriundas das mídias japonesas, as quais foram taxadas de passivas, extremamente recatadas, sem personalidade profunda e/ ou sem apelo de identificação: “A maioria das personagens mulheres que tenho visto são muito bobinhas (07), “[...] as meninas são retratadas como extremamente recatadas e sem uma personalidade muito profunda. É muito difícil encontrar uma personagem feminina com uma personalidade forte[...]” (15), “Personagens femininas tendem a ser mais recatadas, suaves o que exige uma postura mais discreta” (47), “[...] são garotinhas super recatadas, que só choram e falam do menino que gostam[...]” (05). O fato de que fora do shoyo personagens femininas não possuem muito destaque foi apontado em dois depoimentos, o que reforça a condição secundária das mulheres nesse contexto: “[...] poucas as séries de determinados gêneros de anime (como esportes ou shounen) que dão destaque a personagens femininas[...]as garotas ficam de escanteio ou nem aparecem”

(32), “[...] nas mídias japonesas parece que a garota só está lá para fazer parzinho com o bishounen, beira o machismo” (15).

Somente em um depoimento uma das *crossplayers* aponta para uma possível evolução das personagens femininas, porém com a ressalva de que essa não é uma tendência forte: “Agora até conheço mais personagens femininas legais, mas ainda creio q são minoria” (50).

Ainda relativo ao tópico das personagens femininas, as *crossplayers* argumentam que os trajes femininos não as atraem, especialmente por explorarem os corpos dessas personagens de maneira apelativamente sensual. Isso faz com que rejeitem a caracterização feminina. Seguem exemplos: “[...] o fato de a maioria das personagens femininas usarem o mínimo de roupa ajudou na escolha do sexo oposto.” (34), “[...] geralmente as personagens femininas tem pouca roupa ou roupas curtas demais [...] 98% dos personagens femininos usam mini saia ou algo que apareça demais o corpo” (48), “[...] quando acho uma personagem feminina que eu gosto ela usa roupas extremamente curtinhas com as quais eu não me sentiria confortável” (50), “[...] nao gosto das roupas femininas trajadas geralmente pelos personagens de anime” (40), “[...]cosplay feminino que, infelizmente, muitas vezes acaba batendo no sensual” (37).

Quanto aos pontos negativos relacionados ao *crossplay*, destacam em especial o preconceito associado à sexualidade. Dez *crossplayer* conotam negativamente a associação entre *crossplay* e opção sexual. Em seus depoimentos elas argumentam que o fato de fazer *crossplay* não revela a sexualidade da *crossplayer*: “Só não gosto quando confundem *crossplay* com sexualidade. Não é porque eu me visto como homem que necessariamente serei lésbica.” (06), “Muita gente acha que porque vc faz um *crossplay*, independente de ser menino ou menina, tem problemas com sua sexualidade” (12), “[...] não gosto quando as pessoas "julgam" a sexualidade do *cross/cosplayer*” (13), “Muita gente ainda confunde o fato de você se travestir com a sua sexualidade” (15), “a pessoa n precisa ter um pe na homossexualidade” (26).

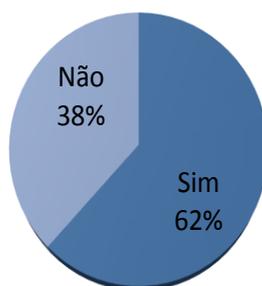
Também apontam como pontos negativos *crossplays* considerados mal feitos — aqueles cuja *crossplayer* não consegue assumir essa identidade transgênera momentânea, sendo incapaz de levantar dúvidas sobre seu verdadeiro sexo. Seguem exemplos: “Não gosto quando fazem o *crossplay* de ‘qualquer jeito’, sem levar em consideração os traços do personagem” (47), “O ruim é que as vezes o *crossplay* ta perfeito, igualzinho o personagem, identico, mas a menina nao escondeu os peitos bem, e acaba por ficar estranho um char perfeito de peitos” (40).

É importante salientar que em apenas um depoimento a não valorização do feminino foi explicitada: “[...]tem aqueles que acham errado porque não valoriza o corpo feminino” (31), todavia, a *crossplayer* distancia essa afirmação de si, apresentando esse pensamento como uma visão externa.

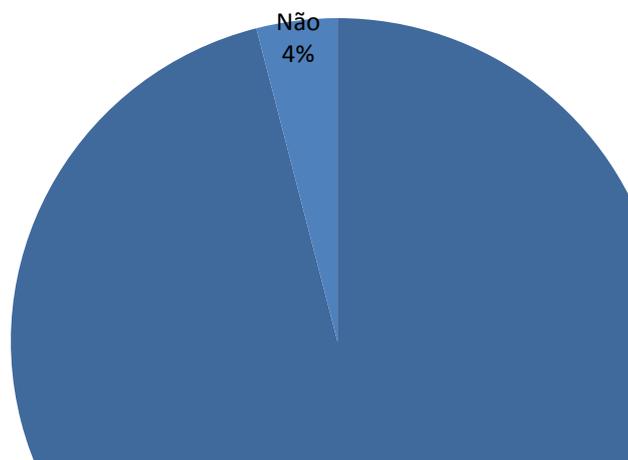
Conforme verificado nos relatos, ao fazer *crossplay* muitas garotas acreditam estar rompendo e subvertendo barreiras de gênero. Outras acreditam ser essa uma possibilidade de expor seu “lado masculino”.

Os gráficos abaixo resumizam os dados coletados nos depoimentos:

Consideram a prática do crossplay uma espécie de subversão em termos de gênero e/ou uma exaltação do feminino.



Se identificam mais com personagens mas



Consideram o *crossplay* um desafio /tabu



Expressam descontentamento com as personagens femininas dos mangás

