



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA  
LICENCIATURA EM TEATRO

ERIKA FIORE DE OLIVEIRA

**CROSSPLAY:**

A LIBERDADE DA FLUIDEZ DE GÊNERO EM MINHAS PRÁTICAS DE COSPLAY

BELÉM

2022

Universidade Federal do Pará  
Escola de Teatro e Dança  
Curso de Licenciatura em Teatro

Erika Fiore de Oliveira

Crossplay: A Liberdade Da Fluidez De Gênero Em Minhas Práticas De Cosplay

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Teatro, da Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará, em cumprimento das exigências para obtenção de grau, sob a orientação da Prof. Adriana Cruz.

Belém

2022



  
SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA  
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO




### ATA DE AFERIÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos onze dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e dois, às dez horas, reuniu-se em sala virtual através da ferramenta *Google Meet* conforme previsto na portaria nº 1321/2020, a Banca Examinadora composta pelas professoras: Profa. Dra. Adriana Maria Cruz dos Santos (Orientadora e Presidenta), Profa. Ma. Cláudia do Socorro Gomes da Silva (Examinadora interna) e Prof. Me. Tarik Coelho Alves (Examinador Interno), para a avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso de autoria da aluna ERIKA FIORE DE OLIVEIRA, intitulado: *Crossplay: a Liberdade da Fluidez de Gênero em minhas Práticas de Cosplay*. Após a apreciação do trabalho escrito e da apresentação pública oral e expositiva, a banca promulga o seguinte resultado:

O trabalho foi APROVADO com conceito EXCELENTE com as seguintes observações de ajuste de formatação e normatização e após constar, foi lavrada a presente Ata, que depois de lida e aprovada, será assinada pela presidenta e demais membros da banca examinadora.

Belém, 11 de fevereiro de 2022

  
Prof. Dra. Adriana Maria Cruz dos Santos  
Orientadora e Presidenta de Banca

  
Profa. Ma. Cláudia do Socorro Gomes da Silva  
Examinadora Interna

  
Prof. Me. Tarik Coelho Alves  
Examinador Interno

Dedico este trabalho à todos aqueles que saltam as barreiras sociais pelo simples direito de ser o que é, aprendendo a se proteger, sem se esconder, respeitando tanto o próximo quando sua individualidade.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus queridos pais, José Sérgio e Glória, por serem sempre bons exemplos de pessoas presentes e dedicadas à família e por todo o apoio material, emocional e educacional que me deram ao longo dos anos, todos os dias e até hoje aprendo sempre com vocês. Ao meu irmão Sérgio Fiore, meu grande companheiro de aventuras reais e fantásticas nessa grande espaçonave chamada Terra, é uma alegria e uma honra dividir minhas memórias e meus conhecimentos com você – e você dividir os seus comigo – nessa nossa breve passagem no multiverso.

Aos meus amigos Carla Sá, Carla Cavalcante e Christian Seato por me apoiarem tanto na vida, quanto nas boas loucuras, quanto nos momentos tristes, nos estressados e nos projetos grandiosos. Vocês definitivamente fazem tudo ficar mais colorido e eu não imagino essa trajetória sem vocês.

Aos meus amigos e colegas de *Animazon*, que fazem o evento a cada ano se superar e me sentir como parte de uma grande família maravilhosa, em particular aos meus amigos mais antigos no grupo, Tania Raiol, Paulo Raiol, Tarik Coelho e Mauro Sókrates. À toda a comunidade cosplayer, os que fizeram parte dos grupos comigo ou não, vocês contribuem sempre para uma forma de arte maravilhosa, e eu sempre vou admirar a todos por sua criatividade e empenho.

Aos meus colegas da Escola de Teatro e Dança da UFPa, em especial às turmas 2014, 2015 e 2017, vocês me ajudaram a criar muitos momentos especiais, de inclusão e acolhimento, mostrando que o primeiro passo, no teatro e no ensino, é o amor. Aos professores da ETDUFPA, são muitos para incluir aqui, mas gostaria de estender um agradecimento especial às professoras Cláudia Gomes, Adriana Cruz, Karine Jansen, Inês Ribeiro, Ivone Xavier, Larissa Latif, Andréa Flores, Ana Luiza Rocha e Alana Lima, e aos professores Alberto Silva Neto, Edson Fernando, Marton Maués, Aníbal Pacha, Miguel Santa Brigida e Ramiro Quaresma. Vocês tiveram, cada um à sua forma e a seu momento, uma contribuição importantíssima e inesquecível na minha trajetória na Licenciatura em Teatro, e os levarei sempre comigo.

Por fim, mas não menos importante, agradeço a mim mesma, por não ter desistido, por ter trabalhado duro e me disponibilizar à vulnerabilidade que o trabalho de atriz e professora exige, e ter seguido em frente, apesar de todas as dificuldades e contratempos que a vida eventualmente joga no nosso peito.

Segue o baile, *Allons-y!*

## RESUMO

O presente trabalho foi realizado com a perspectiva de um olhar sobre as minhas práticas em cosplay, traçado em uma linha de tempo cronológica. Destarte, identifico a construção da expressão da minha identidade de gênero, que flui entre os sexos e aponta uma desconstrução da noção rígida das funções de gênero no território da prática do crossplay. A realização deste trabalho teve como suporte teórico o estudo do conceito de Transexualidade Microscópica de Gilles Deleuze e Félix Guattari.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cosplay, Crossplay, Identidade de Gênero.

## **ABSTRACT**

The present essay was created on the perspective over my cosplay practices, traced in a chronological timeline. Thus, I identify the construction of my gender identity, flowing between sexes and points towards a deconstruction of the rigid notion of gender function in the Crossplay practice. The accomplishment of this essay had its theory basis on the concept of Microscopic Transsexuality by Gilles Deleuze and Felix Guattari.

**KEYWORDS:** Cosplay, Crossplay, Gender Identity.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

1. FORREST ACKERMAN & MYRTLE DOUGLAS NA PRIMEIRA WORLDCON . .....	14
2. VITA WEST E VIOLET KEPPEL .....	17
3. THOR E LOKI EM THRIMKSVIDA .....	18
4. YENTL .....	18
5. QUASE IGUAL AOS OUTROS .....	19
6. TOOTSIE .....	19
7. UMA BABÁ QUASE PERFEITA .....	19
8. PRISCILLA, A RAINHA DO DESERTO .....	20
9. PARA WONG FOO, OBRIGADA POR TUDO .....	20
10. MARLENE DIETRICH, JACK LEMON E TONY CURTIS .....	21
11. FEMMINIELLI NAPOLETANI .....	22
12. CROSSPLAYERS DE SUPERGIRL E THOR .....	22
13. HOTOHORI, DE FUSHIGI YUUGI, EXEMPLO DE BISHONEN .....	23
14. FADA (1986), XUXA (1988) E PATO (1989) .....	25
15. SÉRIE SUPERAMIGOS E SUPERMAN .....	26
16. ERIKA E SERGIO FIORE, RESPECTIVAMENTE COMO MULHER MARAVILHA E SUPERMAN, 1988. ....	26
17. ERIKA FIORE COMO ALAGBORIEL, SERGIO FIORE COMO RAGEN, EM LARP DE UNDOMEION .....	28
18. CAPA DE UMA EDIÇÃO DO MANGÁ SAMURAI X .....	29
19. APRESENTAÇÃO DO GRUPO DE COSPLAY RUROUNI KENSHIN, NO OTAKU NO MATSURI 2003 .....	30

20. GRUPO DE FUSHIGI YUUGI NO OTAKU NO MATSURI 2004. . . . .	33
21. APRESENTAÇÃO DO GRUPO DE COSPLAY FUSHIGI YUUGI, NO OTAKU NO MATSURI 2004. . . . .	33
22. OS ANDARILHOS FORMAM GRUPO DE NARUTO . . . . .	34
23. TSUNADE, PERSONAGEM DO ANIME NARUTO. . . . .	34
24. ERIKA FIORE COMO TSUNADE, 2005. . . . .	34
25. ERIKA FIORE COMO TED, DE BILL & TED, E ALEX DELARGE DE LARANJA MECANICA, AMBOS COSPLAYS EM 2006 . . . . .	35
26. LOKI E THOR NO FILME DE 2011 E O DIRETOR KENNETH BRANAGH .	36
27. RITUAIS NEOPAGÃOS ISLANDESES . . . . .	37
28. TOM HIDDLESTON COMO LOKI EM OS VINGADORES (2011). . . . .	38
29. LOKI É DERROTADO POR HULK EM OS VINGADORES (2011) . . . . .	38
30. ERIKA FIORE COMO LOKI NO ANIMAZON 2014 . . . . .	39
31. VISUAL DE LOKI PARA “RAGNAROK – A BATALHA DOS DEUSES NO FIM DOS TEMPOS” (2014) . . . . .	40
32. IMAGEM-FORÇA: O PÁSSARO AZUL COM O ELMO DE LOKI . . . . .	42
33. ERIKA FIORE COMO LOKI NO ANIME GEEK 2016 . . . . .	43
34. CONSTANTINE X THEODORE: COSPLAY COMO ESCUDO X COSPLAY COMO ARMADURA. . . . .	45
35. ATORES QUE INTERPRETARAM “DOCTOR WHO” . . . . .	46
36. DAVID TENNANT COMO O DÉCIMO DOUTOR . . . . .	46
37. ERIKA FIORE COMO DÉCIMO DOUTOR NO ANIMAZON 2015 . . . . .	47
38. MEU COSPLAY DE DÉCIMA-TERCEIRA DOUTORA (2019) . . . . .	48
39. FRASE DA DÉCIMA TERCEIRA DOUTORA . . . . .	50

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	12
CAPÍTULO 1	
1.1 O QUE É COSPLAY.....	14
1.2 CROSDRESSING E COSPLAY .....	16
CAPÍTULO 2	
2.1 O FAZ DE CONTA CRIA O COSPLAYER .....	24
2.2 AS PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS .....	26
CAPÍTULO 3	
3.1 CAÇANDO DRAGÕES .....	27
3.2 O RETALHADOR .....	29
3.3 OS ANDARILHOS .....	33
CAPÍTULO 4	
4.1 LOKI E O PÁSSARO AZUL ABREM AS PORTAS DA GAIOLA .....	36
4.2 PROTEGER X ESCONDER: O COSPLAY COMO ESCUDO EMOCIONAL ..	44
4.3 O VIAJANTE DO ESPAÇO-TEMPO VENCE A CAMADA HIPERSENSÍVEL ..	45
ASPECTOS CONCLUSIVOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
BIBLIOGRAFIA .....	52

## INTRODUÇÃO

A realização deste trabalho teve como indutora a necessidade de produzir novas reflexões sobre os textos “Eu sou mais forte que eu” e “Sobre o corpo que vibra minha vontade, a.k.a. A liberdade da transexualidade microscópica”, escrito por mim durante a realização da disciplina Laboratório do Corpo, ministrada pela professora Ana Luiza Firmeza Rocha no curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Pará, na intenção de apresentar um olhar sobre identidade de gênero dentro da comunidade cosplayer, e devido à escassez de trabalhos sobre uma das subcategorias de cosplay, o crossplay.

Um pensamento produzido na contemporaneidade sobre as identidades aponta na direção de diversas instituições, dirigidas por ideologias, influenciando diretamente nas escolhas e no consumo de produtos e serviços por esses indivíduos sociais. Se o indivíduo gradualmente desvencilha-se dessa construção social que lhe é imputada, fazendo valer suas escolhas, existe então uma “quebra de contrato” quando assume outra identidade, que é criada a partir da percepção de sua própria essência. E a própria percepção da relação do indivíduo com a comunidade cosplayer é capaz de interferir nas relações sociais e no entendimento individual sobre as identidades.

O interesse pelo tema vem justamente pela minha experiência na prática dessa atividade, já que considero o cosplay uma aproximação do jogo teatral, uma dimensão de teatralidade que atravessa minha prática como cosplayer. Com base na experiência desenvolvida na prática do Cosplay foi possível perceber o corpo em constante movimento dialógico com adaptações sociais e autoconhecimento, movimento este que resulta na vivência em Crossplayer. Atravessada por esta vivência está uma questão de reabilitação de vulnerabilidade, que acontece quando se transpõe a camada hipersensível, condensada no texto de Evelyne Grossman sobre Artaud, Barthes e Deleuze-Guattari. Em “*Fragmentos Do Discurso Amoroso*”, Roland Barthes retoma a imagem freudiana de uma bolha protoplasmática que representaria o sentimento humano. A camada mais externa, a pele, seria a proteção contra intrusos, que protege a substância irritável, o vulnerável, o pensamento. Por dentro, o corpo hipersensível, por vezes abatido, retraído e deformado pela emoção. Dessa forma, o conteúdo do trabalho faz essa ponte entre prática (do cosplay) e teoria (do gênero, do sentir, do devir e da vulnerabilidade, quando o corpo feminino sente o desejo de performar a diferença do gênero), onde o cosplay é, inicialmente, escudo protetor do hipersensível, mas que com o tempo evolui para outra função.

Este trabalho é dividido em quatro capítulos: o primeiro traz os conceitos de cosplay, crossdressing e crossplay, o segundo mostra como o lúdico infantil me levou instintivamente à prática do cosplay, o terceiro em ordem cronológica relata situações vividas pela autora no meio cosplayer e a percepção das diferenças

funcionais sociais de gênero a partir destas, e o quarto finalmente trata da catarse proporcionada pelas práticas do cosplay dentro do curso de Licenciatura em Teatro, criando um espaço de libertação e pertencimento.

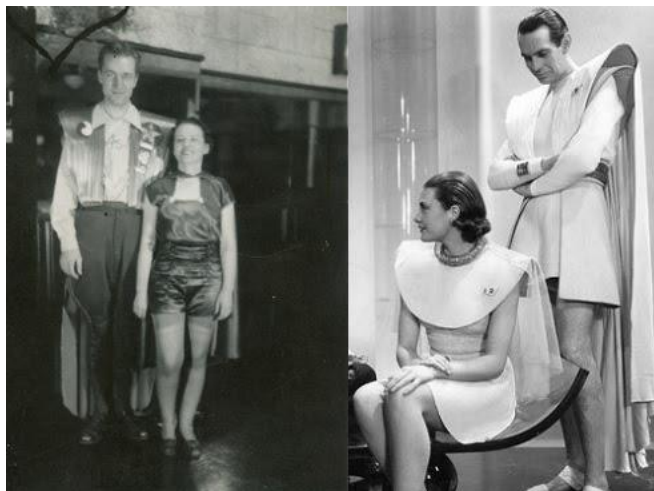
## CAPÍTULO 1

### 1.1 - O QUE É COSPLAY

Cosplay é a abreviação de *costume play* ou ainda de *costume* que pode se traduzir por “representação de personagem à caráter”, e tem sido utilizado como empréstimo linguístico. A palavra “cosplay” vem da junção das palavras inglesas “costume” (traje/fantasia) e “play”/“role play” (brincadeira, interpretação). O termo refere-se à atividade lúdica a qual consiste em atuar como personagem real (caracterizando-se como um artista por exemplo) ou ficcional - personagem de *anime*(desenhos animados japoneses), *mangás* (quadrinhos estilo japonês), *comics*(quadrinhos ocidentais) ou videogames - procurando interpretá-lo na medida do possível. Os participantes dessa atividade chamam-se *cosplayers*.

Nessa prática, os *crossplayer* utilizam maquiagem, interpretação, vestuário e demais elementos que o artista pode utilizar para a personagem que está interpretando, adotando postura, maneirismos, voz e o que mais estiver dentro do possível para vivê-lo.

As origens do cosplay datam de 1939(SOUZA, 2017), quando da primeira edição do Worldcon, a maior convenção de ficção científica existente, onde o editor e escritor americano Forrest J. Ackerman e sua colega Myrtle Douglas usaram roupas confeccionadas por Myrtle, e isso se tornou uma tradição das Worldcon subsequentes. Apesar de serem considerados os primeiros cosplayers, seus trajes eram apenas chamados de costumes e o termo Cosplay só surgiria por volta dos anos 80, quando a prática tornou-se muito popular no Japão.



Forrest Ackerman & Myrtle Douglas na primeira  
WORLDCON (Imagem de Tokyopop.com)

A primeira Comiket (abreviação de Comic Market) aconteceu no Japão em 1975, e os fãs de anime e manga usavam do cosplay para expressar um grupo de fãs específico, chamado de *fandom*.<sup>1</sup>

“Nos anos 80, o japonês Nobuyuki Takahashi, que costumava visitar anualmente a “WorldCon”, levou a ideia do cosplay para o Japão, tendo ele mesmo auxiliado na criação do próprio termo “cosplay”. Ele não pôde usar a palavra “mascarada” porque esta palavra traduzida em japonês significa “uma festa de fantasia aristocrática”, que é drasticamente diferente das competições de fantasia vistas nas convenções. Takahashi, observando os vários títulos de eventos que remetiam à palavra inglesa *costume*, decidiu fazer uma abreviação de palavras, muito comumente utilizada no inglês, no japonês e em outros idiomas, com o intuito de encurtá-las. Foi daí então que surgiu o termo “Cosplay”. A palavra teve sua primeira aparição num artigo de 1983, escrito por Takahashi para a revista *My Anime*.”(SOUZA, 2017)

Cosplayers são artistas de entretenimento que podem fazer uso de sua arte cosplay com finalidade de hobby ou profissional, sendo vistos como artistas completos da sociedade contemporânea. Um cosplayer que inicia seu processo de participação em um concurso passa por várias etapas que vão da escolha do personagem até a caracterização do mesmo, com a criação de uma cena, se o concurso assim exigir, ou o preparo de um desfile com os maneirismos do personagem, utilizando-se de características psicológicas deste, trazendo à vida uma imagem construída pelo cosplayer (ou seja, soma-se o conhecimento sobre o personagem com a percepção e interpretação pessoal do cosplayer). Essa performance pode mostrar como o indivíduo enxerga a si mesmo como potencializador de outras culturas.

A confecção de um cosplay demanda uma grande entrega emocional e financeira, e alguns cosplayers argumentam que a questão financeira é a maior influência na escolha dos materiais utilizados no figurino, o que poderia ser decisivo no sucesso de um cosplay (a ideia é tornar o visual o mais realista possível, mesmo que o personagem venha de universos fantásticos.). Uma subcategoria é a do *Cosmaker*, que é a pessoa que se propõe a confeccionar cosplays, para si e para outros. Cosmakers não se detêm apenas aos talentos em costura, mas utilizam materiais diversos na confecção de figurinos e adereços, com colagens em E.V.A. e plásticos, ou ainda esculpindo em *Worbla* (uma resina termoplástica atóxica composta de materiais naturais como látex e pó de madeira). Outros cosplayers utilizam os serviços de uma costureira ou mesmo de um *cosmaker*. Algumas

---

<sup>1</sup> **Fandom** é a combinação das palavras “Fan” (fã) e Kingdom (Reino). Na tradução literal, é “o reino dos fãs”, um indicativo de uma comunidade, virtual ou física, com pessoas fãs de um mesmo show, herói, artista, etc.

peças realizam o cosplay por hobby, outros por válvula de escape ou para socialização com o fandom, mas há quem já tenha se profissionalizado, pois muitos eventos premiam cosplayers em dinheiro.

Para os cosplayers é de extrema importância o momento da apresentação, que nós cosplayers vemos como um desprendimento de nós mesmos, onde o personagem é apresentado, dissolvendo-se no universo particular dele e o que vale é aquilo que ele representa, e como o faz, com atenção para os mínimos detalhes, nessa metafórica máscara temporária. Dificilmente alguém naquele meio irá abordá-lo para perguntar seu nome verdadeiro, mas sim para pedir-lhe uma foto, ou interagir com o personagem, e dentro da comunidade cosplayer isso mostra como o praticante tem um papel que precisa ser representado e, quanto melhor o fizer, mais status obterá dentro do grupo: quanto mais perfeita a interpretação, mais elogiado e mais popular ele ficará. Essa popularidade se manifesta em concursos nos eventos como convenções, e através das postagens de seus trabalhos em redes sociais.

## 1.2 - CROSSDRESSING & CROSSPLAY

Palavra emprestada do inglês, *crossdressing* (também chamado de *Transformismo* ou *Travestismo*) se refere a um fenômeno comum na sociedade e, em síntese, nada mais é que o comportamento de usar roupas do sexo oposto, por quaisquer razões, sejam elas profissionais, gratificação pessoal ou outras. Normalmente, a palavra *crossdresser* é confundida com transexualidade ou travestilidade, mas não há ligação alguma entre essas três categorias. Quem desenvolve essa prática é chamado de Transformista ou Crossdresser, ou ainda, de forma resumida, CD.

Usar roupas do gênero oposto conta com registros em grande parte da história e em diferentes culturas. Mesmo mitologias como a Grega, Hindu e Nórdica documentam o ato, e travestir-se também pode ser visto na literatura, teatro e música, como o Kabuki ou o teatro Takarazuka Revue. As trupes teatrais inglesas foram por muito tempo compostas exclusivamente por homens, que assumiam os papéis femininos.

Existem exemplos de muitas mulheres que, vivendo em uma sociedade machista, usaram de disfarce masculino para participar mais ativamente da sociedade. No início do século XIX, Margaret King frequentou a faculdade de medicina vestida de homem, pois estudantes do sexo feminino não eram aceitas. No século seguinte, Vita West se vestiu em trajes masculinos para evitar assédio na rua ao sair com sua namorada, Rosamund Grosvenor.

Ainda hoje existem algumas sociedades que proíbem mulheres de usar trajes masculinos, e mesmo no ocidente algumas escolas e ambientes profissionais exigem o uso de saias por meninas. Algumas culturas consideram calças “indecentes” para mulheres, o que já acarretou punições severas como no caso de Lubna Al-Hussein <sup>2</sup>no Sudão em 2009. Também existem países onde é vigente a punição para homens que usam peças de roupas consideradas femininas.



Vita West e Rosamund Grosvenor

Existem muitos tipos de crossdressing, assim como diferentes razões pelas quais um indivíduo pratica esse comportamento. Alguns o fazem por questão de conforto, ou estilo, apenas como uma preferência pessoal por roupas associadas ao sexo oposto. Enquanto alguns limitam-se a usar peças de roupa íntima, outros usam o visual completo, para chocar os outros ou desafiar normas sociais. Há ainda, como já citado anteriormente, a obtenção de acesso a lugares ou recursos através do *disfarce de gênero*.

([revistahibrida.com.br](http://revistahibrida.com.br))

O disfarce de gênero pode servir tanto para mulheres que se caracterizam como homens quanto o oposto, e tem sido continuamente usado como enredo de narrativas em filmes, livros, e teatro.

Na literatura, um exemplo da Mitologia Greco-romana é o mito central de Aquiles em Skyros, conforme apresentado em fontes antigas. Em vez de permitir que seu filho Aquiles morresse em Tróia, conforme profetizado, a ninfa Tétis o enviou para morar na corte de Lycomedes, rei de Skyros, disfarçado de outra filha do rei ou como uma dama de companhia, sob o nome de Pirra "o ruivo", Issa ou Kerkysera. Ali Aquiles teve um caso com Deidamia, uma das filhas de Licomedes, e tiveram um ou dois filhos, Neoptolemus e Oneiros. Uma vez que outra profecia sugeria que a Guerra de Tróia não seria vencida sem Aquiles, Odisseu e vários outros aqueus líderes foram a Skyros para encontrá-lo. Odisseu descobriu Aquiles oferecendo presentes, adornos e instrumentos musicais, bem como armas, às filhas do rei, e depois fazendo com que seus companheiros imitassem os ruídos do ataque de um inimigo à ilha (principalmente, fazendo ouvir o toque de uma trombeta), que levou Aquiles a se revelar escolhendo uma arma para revidar, e juntos partiram para

---

<sup>2</sup> **Lubna Ahmed al-Hussein** é uma jornalista sudanesa que foi condenada por "indecência" pelo fato de ter usado calças em público, de acordo com a lei islâmica vigente no país africano. Ela ficou presa por um mês depois de se recusar a pagar uma multa equivalente a R\$ 385,00 imposta por um tribunal local. Segundo seu advogado, a pena que seria imputada a ela originalmente, caso não tivesse ido aos tribunais, seria de 40 chicotadas.

a Guerra de Tróia. Em algumas versões, Deidamia vestida de homem o seguia.

Na mitologia nórdica, uma das histórias mais famosas é o poema *Þrymskviða* (Thrimskvida), onde certo dia Thor, o deus do trovão, acordou e, como de costume, tateou a cama para procurar por seu martelo, Mjólnir, que tinha sempre a seu lado enquanto dormia. Apenas para encontrar o vazio: a arma não estava em lugar nenhum. Furioso, aos gritos, começou a procurar por todo o lugar, mas nada feito. Sem solução, foi pedir ajuda a Loki. Dia sim, dia não, o trapaceiro Loki variava entre pregar peças e ser legitimamente fiel aos outros deuses. Naquele dia, era a segunda situação. Pediu penas mágicas à deusa do amor Freya para se transformar em falcão. E viajou para Jotunheim, a terra dos gigantes. Loki descobriu o martelo em posse do rei Þrym, que só o entregaria em troca da mão de Freya. Heimdall, o guardião de Asgard, sugeriu a Thor que se disfarçasse de Freya para buscar seu martelo, e Loki se propôs a acompanhá-lo como dama de honra.



*Thor e Loki em Þrymskviða*

São inúmeros os exemplos no cinema de disfarce de gênero, tema que foi explorado em vários tipos de gêneros cinematográficos, de musicais a dramas e comédias. *Yentl* é um filme britano-estadunidense de 1983, do gênero drama romântico-musical, dirigido por Barbra Streisand, com roteiro de Jack Rosenthal e da própria Barbra baseado na peça teatral homônima de Leah Napolin e Isaac Bashevis Singer. Na virada para o século 20, na Polônia, a jovem judia Yentl se traveste de homem para aprender os ensinamentos do Talmude, o que é proibido às mulheres.



Enquanto ela desfruta dos privilégios de ser homem, também tem que conviver com vários homens desconhecidos, e a situação se torna complicada quando ela nota que está se apaixonando por Avigdor, um de seus colegas. Mais tarde, Yentl acaba se envolvendo em um triângulo amoroso quando a noiva de Avigdor se apaixona por ela.

*Quase Igual Aos Outros* é um filme de comédia de 1985, conta a história de Terry, uma garota do colegial que tira o segundo lugar em um concurso de jornalismo, e percebe que é preterida por pura misoginia de seu professor, resolvendo então, com a ajuda de seu irmão, disfarçar-se de homem, e matricular-se em outra escola para provar seu argumento.

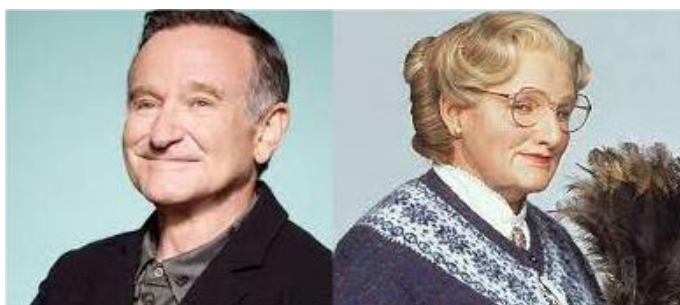


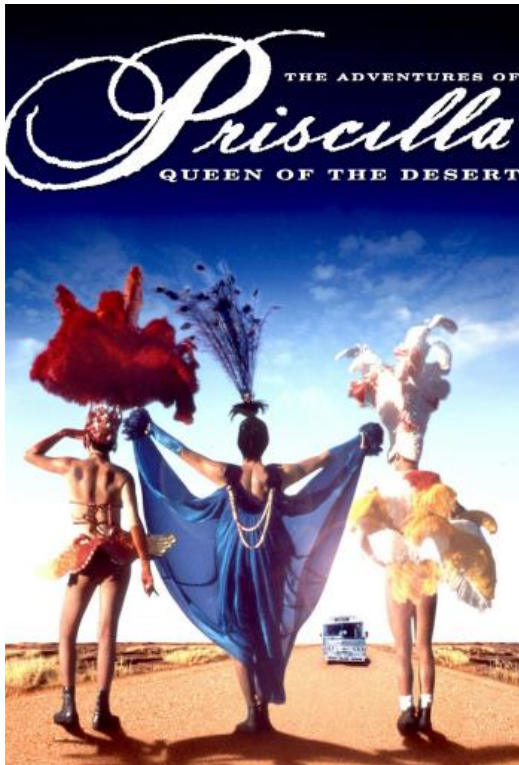
*Quanto mais Quente melhor* é um filme americano de 1959, do gênero comédia musical, dirigido por Billy Wilder, e conta a história de dois músicos em Chicago em 1929 que testemunham um assassinato e se disfarçam de mulheres para entrar numa trupe artística feminina e fugir de um grupo de mafiosos.



Em *Tootsie*, Michael Dorsey, vivido por Dustin Hoffman, é um ator perfeccionista que não consegue emprego devido ao seu temperamento. Quando seu empresário diz que ninguém vai contratá-lo por causa de seu gênio difícil, ele resolve se vestir de mulher. Com o nome de Dorothy Michaels consegue um papel em uma novela diurna que se torna um grande sucesso, mas existe um problema: ele está se apaixonando por Julie (Jessica Lange), uma das atrizes com quem contracena.

No filme *Uma Babá Quase Perfeita*, Robin Williams vive Daniel Hillard, que está passando por uma fase complicada, acaba de se separar de sua esposa e perdeu o seu emprego. Impedido por ela de passar mais tempo com os filhos, ele tem uma idéia inusitada para recuperar a relação com as crianças, vestindo-se como uma senhora idosa escocesa e empregando-se babá no seu antigo lar.





O *Drag* é uma forma especial de arte performática baseada no ato de travestir. *Drag Queens* são geralmente homens que atuam como um personagem exageradamente feminino, imitando estrelas famosas do cinema e música pop. No cinema também existem muitos filmes com a temática *Drag*, como *Priscilla A Rainha do Deserto* e *Para Wong Foo, Obrigada Por Tudo*.

Em *Priscilla*, as Drags Anthony (Hugo Weaving) e Adam (Guy Pearce), junto com a transexual Bernadette (Terence Stamp) são contratadas para realizar um show em Alice Springs, uma cidade remota localizada no deserto australiano. Elas partem de Sydney a bordo de *Priscilla*, um ônibus, tendo a companhia de Bob (Bill Hunter). Só que no caminho elas descobrem que quem os

contratou foi a esposa de Anthony, com o propósito de reaproximá-lo do filho que ele não vê há dez anos.

Para *Wong Foo, Obrigada Por Tudo*, é um filme lançado um ano depois de *Priscilla*, o que reforça um costume Hollywoodiano de realizar produções com temáticas semelhantes quando um filme faz muito sucesso, o que faz com que pareça que *Wong Foo* é uma cópia, o que não tira a graça da história e o brilhantismo da interpretação dos atores. Após vencerem uma competição em Nova York, Noxeema Jackson (Wesley Snipes) e Vida Boheme (Patrick Swayze) se qualificam para a *Drag Queen of America*, que ocorrerá em Hollywood.

Um de seus concorrentes é a ingênua e inexperiente Chi Chi Rodriguez (John Leguizamo), que consegue convencer Vida e Noxeema a deixar de lado a ideia de viajar de avião para partir em uma aventura a bordo de um Cadillac conversível. Só que o estilo de vida delas pode ser bem aceito em grandes cidades como Nova York



e Los Angeles, mas não é bem visto no interior dos Estados Unidos. Quando o carro do trio quebra na pequena cidade de Snyder'sville, elas precisam vencer a resistência inicial e conquistar a confiança dos habitantes locais. A situação piora ainda mais devido à presença do xerife Dollard (Chris Penn), que é bastante homofóbico e racista.

Mulheres também podem criar personagens, e no caso de ser um personagem feminino, elas são conhecidas como *Faux Queen*, e no masculino, *Drag King*. Socialmente, as associações existentes de relação de poder com a masculinidade, e de submissão com a feminilidade, nos levam à conclusão de que uma mulher vestindo roupas de homem e um homem vestindo roupas de mulher evocam respostas muito diferentes. A sociedade ocidental moderna em geral tem visões muito confusas sobre o transformismo e cross-dressing. Marlene Dietrich vestindo um smoking era considerada atraente, enquanto Jack Lemmon e Tony Curtis de vestido eram vistos como ridículos (o alívio cômico). Isso pode se relacionar com a visão dinamicamente machista de que a mulher é inferior, e quando um homem se distancia da heteronormatividade, isso é visto como uma queda na ordem social de gênero.



Marlene Dietrich (à esquerda) e Jack Lemmon e Tony Curtis (foto à direita)

(Imagem de Theguardian.com)

Porém em algumas culturas, o crossdressing costuma ser praticado com intenções religiosas, tradicionais ou cerimoniais, como por exemplo o *matrimonio dei femminielli*, em Nápoles, na Itália, é uma procissão de origem pagã em que os *femminielli*<sup>3</sup> usam vestidos de casamento.

<sup>3</sup> **Feminielli** é uma comunidade composta de pessoas com expressão de gênero feminino, e que faz parte da cultura tradicional napolitana. Por ser uma comunidade antiga, é difícil encaixar denominações modernas usadas para a comunidade LGBT, não sendo chamadas pessoas gays ou trans.



*Femminieli Napoletani* (Imagem da internet)

*Crossplay* é um portmanteau das palavras *crossdressing* e *cosplay*, e designa um subtipo de *cosplay* em que o indivíduo se veste de um personagem do gênero oposto.



Diferentemente da *Regra 63*<sup>4</sup>(*genderbending*), o cosplayer realiza uma imersão nos códigos de outro gênero, em vez de transmutar o personagem para encaixar em seu gênero.

Na maioria dos países onde se pratica o *cosplay*, *crossplays feminino-para-*

---

<sup>4</sup> **Regra 63** é um meme de internet que afirma que, como regra, “para cada personagem masculino, existe uma versão feminina e vice-versa”. Começou como uma das regras deliberadamente humorísticas, mas acabou sendo usada em meio às comunidades de fãs como termo de referência.

*masculino* (abreviado como FTM) são muito mais comuns, graças a uma variedade de fatores sociais e culturais. Muitas mulheres praticam o crossplay pelas mesmas razões que fazem o cosplay – pura afinidade com o personagem ou o figurino, e o desejo de representá-lo. No Japão, o número de mulheres crossplayers em geral é maior que o de homens, interpretando personagens variados independente de gênero, por conta de uma proibição comum nos eventos no país.<sup>5</sup>

Em Mangás e Anime, os *Bishonen*<sup>6</sup> são seres límiars, o que os torna, na visão de parte dos cosplayers que fazem parte desse fandom, mais fácil para uma pessoa feminina fazer o crossplay do que se o personagem escolhido fosse de uma obra ocidental. Isso difere muito dos fandoms de filmes e séries ocidentais, que possuem inúmeros personagens muito populares entre crossplayers. Algo que se deve saber sobre a comunidade cosplayer, no entanto, é que não existem regras sobre quem deve fazer que tipo de personagem.

A escolha do cosplay independe de cor da pele, gênero, aparência ou orientação sexual. O objetivo é usar a criatividade.



No anime *Fushigi Yuugi*, Hotohori é um exemplo de *Bishonen* (Imagem de [Fushigiyuugi.fandom.com](http://Fushigiyuugi.fandom.com))

<sup>5</sup> <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2016-10-25/tokyo-comic-con-bans-males-crossplaying/108082> Comic Con de Tóquio banii homens de fazerem Crossplay. Consultado em 04 de Fevereiro de 2022.

<sup>6</sup> ***Bishonen*** é um termo japonês que significa literalmente “Rapaz jovem e bonito” e descreve uma estética que permeia várias áreas da cultura asiática: um garoto novo de beleza andrógina.

## CAPÍTULO 2

### 2.1. O FAZ DE CONTA CRIA O COSPLAYER

Desde criança, incentivada tanto pela escola quanto por meus pais, as minhas brincadeiras envolviam muita imaginação. Nesse faz-de-conta, a escola teve função imprescindível em apresentar a experiência teatral quando somou o figurino e maquiagem ao “fingir ser outra pessoa”.

Tratando sob um contexto histórico-cultural, na brincadeira de interpretação de papéis a criança em idade escolar encontra ferramentas para perceber o mundo à sua volta, com seus objetos e relações humanas, e é justamente essa percepção que alimenta o conteúdo de suas brincadeiras (LEONTIEV, 2014).

Em sua interação com parceiros diversos, a criança constrói sua identidade em um ambiente de segurança, exploração e autonomia. A proposta pedagógica ideal deve priorizar a descoberta, que auxilia o desenvolvimento emocional e social. As relações que a escola criou para mim no sentido de desafiar a criatividade e expressar-me foram dadas por diferentes modos artísticos, seja em apresentações de dança, contar histórias, as brincadeiras de faz-de-conta, a expressão plástica através de desenhos e pinturas, a construção de objetos com diversos materiais etc. Nesses espaços-tempos de alegria e prazer, a escola me possibilitou uma melhor qualidade de vida, contemplando interesses e necessidades.

Foram através das brincadeiras de simulação de profissões, como de “bombeiro”, “apresentadora de tv” ou “professora”, que me aproximei do exercício de pensar o personagem, de dar a ele gestos e ações do que eu imaginaria que fosse pertinente à profissão. Em casa, os profissionais deram lugar a seres ficcionais, animais fantásticos e super heróis. Os desenhos animados e séries infantis que passavam na tv foram os norteadores da história, emprestando seus mundos para essas brincadeiras que compartilhei com meu irmão e outras crianças que moravam no mesmo prédio – as idades eram aproximadas, o que contribuiu muito para que fosse formada uma pequena comunidade, pois as experiências sociais dessas crianças eram muito semelhantes.

A brincadeira do faz de conta dava-se com a apresentação de uma situação imaginária com um problema ou um ponto de tensão a ser resolvido pelo grupo. Essa resolução, ao ser alcançada, gerava a gratificação da resolução de um conflito ou frustração, desenvolvendo inteligência emocional para resolver conflitos semelhantes na vida real. Dois exemplos dessas brincadeiras: no primeiro, um grupo de heróis lutando contra uma invasão alienígena e vencendo, onde todas as crianças são os heróis, e os alienígenas estão apenas no imaginário, pela mímica de uma luta no espaço, ou ainda concedendo a um objeto este papel (uma cadeira, ou

uma árvore). A vitória da batalha é a resolução do conflito, e a compensação é o conhecimento de que o trabalho em grupo gera resultados positivos (se os heróis não estivessem juntos, teriam derrotado o inimigo?). No segundo exemplo, a antiga brincadeira de “polícia e ladrão”, onde alguns assumiam papel de polícia e o outro do ladrão fugitivo, e a resolução do problema acontecia na perseguição a pé destes pelos policiais até que fossem alcançados, e em diferentes turnos as crianças interpretariam diferentes papéis. A compensação, tanto do policial quanto do ladrão, seria de que seu esforço físico lhe daria resultados pessoais positivos em seu objetivo direto: prender ou fugir, noção de reforço da lei, etc. As brincadeiras de faz de conta ativam o sistema de recompensa do cérebro da mesma forma que os esportes e os jogos eletrônicos.

Viver personagens nesses tipos de brincadeiras é também, sair da rotina, do lugar comum da vida, e experimentar o “E se?”. Brincando de ser fada, ser a apresentadora Xuxa ou mesmo um patinho, e interpretando o que seria minha própria percepção desses papéis – o “imaginar o que esse personagem faria, como agiria em tal situação” – nascia, sem que eu percebesse, a semente do que viria a ser minha vivência em cosplay.



*Erika Fiore vestida de fada (1985) de Xuxa (1987)*

*e pato (1989)*

## 2.2. AS PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS



*Superamigos*, uma série animada baseada na Liga da Justiça da DC Comics, foi produzido por Hanna-Barbera de 1975 a 1988. No Brasil, a série foi exibida na tv aberta pela Rede Globo a partir de 1982, e com reprises que se estenderam até o fim da década, somado às exibições dos filmes do Superman do diretor Richard Donner na mesma emissora, esses personagens renderam uma gama de produtos de brinquedos e revistas em quadrinhos até mesmo lancheiras e toalhas. Claramente, no Carnaval de 1988, os personagens da série eram tão populares entre as crianças que muitas se vestiram como seus personagens.

Com minha fantasia de Mulher Maravilha, e meu irmão com a sua de Superman, brincamos no baile daquele ano mais como nós mesmos, fantasiados, do que no faz de conta de ser herói – o que até aconteceu, porém por um curto período. E isso ajuda a diferenciar a experiência da fantasia do cosplay: no cosplay, em momento algum o indivíduo sai do personagem, mesmo que esteja fora do palco, em um banheiro ou camarim. Para o cosplayer, o personagem só para quando ele tira o figurino.

Mas o desejo de vestir-se como o personagem, e brincar um pouco como ele, retornaria quando entrei em contato, já adulta, com uma diferente forma de jogar com a imaginação e interpretação de papéis.



Sérgio Fiore (Superman, à esq.) e  
Erika Fiore (Mulher Maravilha, à dir.)

(Acervo Pessoal)

## CAPÍTULO 3

### 3.1 CAÇANDO DRAGÕES

**RPG** é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício, criando narrativas que giram em torno de um enredo. Cada uma dessas histórias é criada por uma pessoa que leva o nome de “mestre do jogo”.

Para que a partida de um jogo de RPG comece, o jogador deve primeiro escolher todas as características de seu personagem, como raça, classe, aparência, idade e também atribuir-lhe algumas virtudes. É recomendado que um personagem de RPG seja forte, inteligente e hábil, a fim de superar possíveis obstáculos contidos na história em que ele está inserido. Uma vez que esses traços tenham sido definidos, o mestre do jogo começará a narrar a história para os participantes, que interpretarão seus personagens fielmente durante o desenrolar da trama.

Os jogos de RPG permitem exercitar a criatividade de várias maneiras, e o mestre tem total autonomia para inserir elementos que tiverem sido criados por ele ao longo do jogo. Em uma partida, estamos lidando com *ludus*(jogo), *alea*(risco) e *mímica*(expressão).O universo do RPG é muito vasto e possui fãs bem dedicados, que criam fóruns e listas de discussão na internet, fazem fanzines e frequentam lojas especializadas e eventos dedicados aos jogos. Existem diversas modalidades de RPG, que vão desde cards colecionáveis até MMORPG (“Massively Multiplayer Online” ou “jogo de representação de papéis online, multijogador em massa”, em tradução livre), um dos gêneros de videogame mais populares e lucrativos atualmente, em que milhares de jogadores disputam partidas através da internet. Dentre todas essas, três grandes modalidades se destacaram na minha trajetória: o RPG de Mesa, o LARP (Live action Role Play – Jogo de papel em ação ao vivo) e as aventuras-solo. Entrei em contato com o RPG de Mesa e as aventuras-solo quase que concomitantemente, no período em que cursei Licenciatura em Música pela UFPA e constantemente encontrava alunos do curso de artes visuais para o jogo de mesa. O jogo escolhido era o clássico *Dungeons And Dragons*<sup>7</sup> e, em pouco tempo, comecei a assumir o papel de mestre de mesa e criar meu próprio mundo, que chamei de *Undomeion*. Já o LARP (comumente chamado apenas de *Live-action*) é uma experiência de interpretação de papéis à qual os participantes se submetem livremente e que acontece ao vivo, em tempo real, sem roteiro prévio, apenas uma temática sugerida. O Live action compartilha com as outras artes, como Cinema,

---

<sup>7</sup> **Dungeons & Dragons** (*Masmorras & Dragões*) é um Role-Playing Game ambientado em um mundo fantástico. As regras do jogo são usadas para representar uma história, uma aventura vivida pelos personagens. Essa narrativa possui regras (publicadas em um livro) com fichas em papel para definir poderes e habilidades, e as jogadas são feitas com dados.

Teatro e Literatura, a capacidade de criar emoções estéticas, de fazer pensar, de colocar a nós mesmos e a sociedade em questão. Os artistas são as pessoas que participam do larp. A arte acontece exatamente no momento em que o larp se realiza. Um dos grandes baratos do larp é que ele não distingue artista/público. O público é o artista. É uma arte participativa, colaborativa. O que criamos durante um larp é uma revolução na realidade. Tempo, espaço e identidade são transformados de maneira consciente e ativa, seja você um sobrevivente no futuro distópico, um cavaleiro medieval ou um sujeito em crise conjugal. Com o advento (e crescimento) dos MMORPG, o LARP e filmes de fantasia como a trilogia de “O Senhor dos Aneis” (2001), os cosplays de personagens relacionados a RPG ganharam mais adeptos e mais visibilidade. A própria obra “O Senhor Dos anéis” desencadeou minha descoberta do RPG, e a expansão dessa atividade desdobrou-se naturalmente em criar cosplays tanto dos personagens dos filmes como de meus próprios personagens.

Em convenções de Jornada nas estrelas e RPG no final da década de 1980 já se encontravam fãs fantasiados de seus personagens favoritos. Todavia, tal caracterização não era ainda conhecida como cosplay, pois o termo, na época, ainda começava a se difundir no Japão. Gradualmente, aquele grupo de alunos de artes visuais que me introduziram ao RPG também me levou a vários eventos e convenções de fãs, destacando-se o primeiro evento para fãs de anime e cultura japonesa em Belém, o *Otaku No Matsuri*, realizado no ano de 2002, onde finalmente eu entraria em contato com o conceito de cosplay.

Quando da estréia do segundo filme da saga do Senhor dos Anéis (*As Duas Torres*, de 2002), me uni a um grupo de cosplayers para interpretar uma elfa. À época, haviam ainda muitos cinemas de rua (ou seja, ficavam em endereços próprios e não dentro de shoppings) e isso proporcionou a nós, cosplayers, a visibilidade e consequente validação de um grupo mais diverso de pessoas. Não só quem estava na porta do cinema para ver o filme, porque conhecia a saga, como qualquer pessoa que estivesse passando na rua poderia ver e conhecer esses personagens. Nosso objetivo como fandom era também divulgar o grupo, para nos aproximarmos de novos possíveis jogadores e fazer amizades. Não sabíamos que o que estávamos fazendo era cosplay, o conceito de fazer cosplay não se diferenciava do fantasiar-se pois não tivemos contato com as teorias e regras do cosplay.



Sérgio Fiore (esq.) e Erika Fiore (dir) em LARP de *Undomeion*, 2002 (Acervo Pessoal)

Isso mudaria ainda no ano de 2002 quando do primeiro *Otaku No Matsuri*, evento anual de manga, anime e cultura japonesa promovido pela hoje extinta organização cultural *Shogun*. O evento contou com o primeiro concurso de cosplay em Belém e tinha regras bem definidas, como fidelidade ao personagem, interpretação, etc. Nesse evento, entrei em contato com pessoas que formariam a primeira geração de cosplayers na cidade e hoje fazem parte do grupo *Animazon*. Uma delas é Tania Raiol, hoje coordenadora do Animazon, que já conhecia mais sobre o mundo cosplayer e dividiu comigo esse conhecimento, o que nos levou a formar um grupo para o evento do ano seguinte.

### 3.2 O RETALHADOR

Samurai X ou Rurouni Kenshin (*Meiji Kenkaku Romantan*) é uma série de mangá criada pelo artista Nobuhiro Watsuki e posteriormente adaptada em anime. A série, ambientada nos primeiros anos da Era *Meiji* (1868 – 1912) no Japão, conta a história de Kenshin Himura, um pacífico espadachim que prometeu nunca mais matar. Desde os anos 90 eu acompanhava desenhos japoneses na tv aberta, sendo os mais populares *Sailor Moon* e *Cavaleiros do Zodíaco* (Saint Seiya). Samurai X ainda não havia conquistado seu espaço na tv, mas os mangás chegaram no Brasil no início dos anos 2000, e entrei em contato com eles por intermédio dos alunos de Artes Visuais da Universidade Federal do Pará, e comecei a colecionar. A afinidade por conta de Samurai X foi o que me levou a formar o grupo de cosplay com Tania e mais três pessoas.



Viver os personagens dessa série não veio apenas como uma vontade de vestir-se como eles e interpretá-los durante o *Otaku No Matsuri 2003*; havia todo um contexto na época de atividades que permeavam nosso dia a dia, estudando história do Japão, praticando esgrima japonesa (Kendo) e somando a LARPs de personagens e mundos com habilidades de espadachins, como *Highlander* (1986).



Os cinco personagens do grupo de Samurai X eram: Kenshin Himura(eu), o policial Hajime Saitou(Tania), Yahiko Myoujin(Kiyofumi Itai), Misao Machimachi (Paulo Raiol) e Kaoru, interpretada por uma cosplayer que conhecemos no evento e chamamos na hora para se apresentar conosco. Grande parte das apresentações na época aconteciam de improviso, a cena era combinada praticamente minutos antes da apresentação em palco. Mas os personagens, mesmo depois da cena terminar, continuavam pelo evento, vivos, pela interpretação dos cosplayers. Com o tempo, as apresentações de cosplay passaram a ser mais elaboradas, com adereços e objetos de cena e textos prontos, além do uso de multimídia e iluminação, entre outros.



Apresentação do grupo de *Rurouni Kenshin* no  
*Otaku No Matsuri*, 2003 (Foto: Tania Raiol)

No grupo, eu, Tania e Paulo éramos crossplayers e, para mim, Kenshin Himura foi uma entrada facilitada já que o personagem possui visual andrógino (e isso inclusive é uma fala recorrente na série, em tom jocoso). Fazer o crossplay não foi uma escolha consciente – visto que o termo sequer existia na época – mas uma expressão de como aqueles personagens eram queridos por nós e como nos sentíamos ao interpretá-los. Surgiu então, para mim, a primeira noção de como o cosplay oferecia conforto emocional. Diferente dos papéis femininos que eu era incentivada a interpretar quando criança, ser o espadachim me permitiu não ficar presa ao meu gênero. A desobrigação de performar papéis femininos em uma comunidade que abraçava essa opção criou então uma sensação de liberdade que eu quis experimentar novamente por várias vezes.

É sabido que as mulheres vêm sendo subjugadas ao longo da história, tiveram menos privilégios que os homens e sua luta por igualdade de direitos é notória. Organizaram-se em grupos, fizeram manifestações, conseguiram o direito de votar e se posicionar academicamente e nos postos de trabalho. Fica muito clara a divisão entre gêneros quando olhamos para essa luta, e essa divisão é uma composição cultural. Resumindo essa dinâmica, simplificadamente, fomos treinados culturalmente a dividir roupas, modos e gestos entre duas categorias: “coisas de homem” e “coisas de mulher”.

Aprendi, naquele contexto do primeiro crossplay, observando e comparando o mundo lá fora (micro comunidade cosplayer x macro comunidade social-cidade) que nesse conjunto de valores, gestos, posses, status etc, pode-se ser mulher e apropriar-se de elementos do universo masculino, modificando meu gênero. Mas a maleabilidade da linha divisora de gêneros não é igualitária, vemos mais mulheres apossando-se de elementos masculinos do que o contrário. E enquanto a mulher masculinizada é vista como sendo sensual, apelativa e poderosa, apesar de estar desviada de seu gênero original, e vista como um ícone a ser admirado, o homem feminizado é visto como cômico, não só no que diz respeito a vestuário e gestual, mas o homem que se encarrega das prendas domésticas, por exemplo, ainda é visto como um homem, de certa maneira, emasculado. Isso nos leva a perguntar porque papéis femininos “rebaixam” o homem?

Durante as décadas de 1970 e 1980 as mulheres começaram a dominar ambientes de trabalho predominantemente masculinos, e havia um vislumbre no meio da moda de que ainda não se poderia sentir completamente segura em um ambiente e, para impor-se socialmente, as mulheres deveriam fazer uso de peças similares às dos homens, como por exemplo o *pantsuit*.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> **Ultimate Fashion History** (Anos 70): “I am a woman, hear me roar”, com a professora Amanda Hallay – a partir de 51:11

[https://www.youtube.com/watch?v=uA7bvNMGhLM&ab\\_channel=TheUltimateFashionHistory](https://www.youtube.com/watch?v=uA7bvNMGhLM&ab_channel=TheUltimateFashionHistory)

Contudo, além do aspecto psicológico – a mulher querendo se mostrar tão forte e competente quanto o homem através da roupa – não se deve ignorar o aspecto prático. O indumento do universo masculino é – em sua essência, não em sua modelagem – consideravelmente simples. Além disso, caracteriza-se como sendo um traje mais sucinto.

De certa forma vemos isso refletido em cosplays femininos, onde grande parte da diferença se dá nos detalhes como modelagem, cores, enfeites. Mesmo personagens de jogos refletem essas características de inferiorização da indumentária feminina: grandes armaduras de ombros largos e bem protegidas para fazerem os personagens masculinos parecerem maiores e mais poderosos, e ínfimas peças de roupa para personagens femininas, cujos decotes não protegem o tórax, não só inferiorizando uma personagem em campo de batalha (maior vulnerabilidade física) como objetificando seu corpo (rostos muitas vezes cobertos, causando impessoalidade, e seios e pernas à mostra). Sendo assim, remar contra essa maré usando de um cosplay masculinizado foi, para mim, partir os laços que prendiam-me à tradição patriarcal e desafiar esse local de inferioridade/vulnerabilidade.

Com isso, há uma associação à noção de desidentidade enquanto movimento de abandono das nossas identificações à imagem nascisíca estratificada, criada socialmente pela figura dos pais, professores, colegas e semelhantes. Esse conceito, desenvolvido por Evelyne Grossman em 2004, permite o entendimento de uma identidade em movimento.

“A desfiguração é esse movimento de reinvenção de um eu vivo, que não afunde nem na loucura dissolvente, nem na crispação narcísica”. A identidade então se torna desidentidade. Trata-se ao mesmo tempo de desfazer a identificação narcísica de uma forma que imobilizamos e de inventar as figuras plurais, provisórias de uma identidade em movimento – as identidades. Ao mesmo tempo uma e mais de uma. O que significa identificar-se não a uma imagem e sim ao movimento de uma imagem em cada um dos pontos em que ela se estabiliza provisoriamente, nesse desfile que a torna plural, mutante.” (GROSSMAN, 2016)

A partir daí, vejo a identidade como um conceito flexível, em constante edição, desvencilhando-se dos aspectos que um indivíduo percebe como desnecessário e somando os que lhe convém, a fim de achar um equilíbrio entre sua essência e o meio em que vive – e conforme mais experiências se adicionam, mais essa persona vive transformações, em grande parte (mas não exclusivamente) voluntárias.

### 3.3 OS ANDARILHOS

Em 2004, um ano depois da minha experiência com Samurai X, e conhecendo novos cosplayers e novos mangás e animes, me juntei a outros grupos a cada evento para novos cosplays. Duas dessas experiências foram marcantes no sentido da enorme disparidade do tratamento do público otaku em geral quando na presença de um cosplay masculino versus feminino.

Ainda permanecendo na linha do crossplay, juntei-me com duas amigas, Louise e Brenda, para formar o grupo que performaria uma cena de Fushigi Yuugi (1996), da autora Yuu Watase. Vivendo o papel do imperador/guerreiro Hotohori, um personagem de um livro mágico onde duas estudantes (Miaka e Yui) caem por acidente. Com a ajuda do imperador Hotohori, Nuriko, que era pretendente do imperador, e outros personagens, Miaka procura por sua amiga. Durante o evento, tudo transcorreu com muita tranquilidade, e respeito, e a apresentação foi também em improviso, mais aproximada de uma comédia que do romance original do mangá/anime, embora a obra original contenha alguns momentos cômicos.



*Da dir. para esq.: Brenda, eu e Louise com cosplays de Fushigi Yuugi*



*Fushigi Yuugi em 2004 no Teatro do CCBEU (Acervo Pessoal)*

No evento de 2004, o grupo de amigadas cosplayers definitivamente cresceu, e se expandiu para outros projetos, incluindo grupos de cosplay, grupos de filmes de ficção amadores, entre outras atividades que exercemos até o evento do ano seguinte. Por sermos em maioria estudantes universitários sem grandes recursos econômicos, cerca de 70% de nossas atividades era juntar-se em grupo para passar tempo fazendo atividades de lazer nos lugares acessíveis de Belém, incluindo longas caminhadas pela cidade, o que nos levou a adotarmos o apelido de “Andarilhos”.

No ano de 2005, os Andarilhos somavam cerca de 22 cosplayers, e um grupo tão grande precisaria de um tema que possuísse uma grande variedade de personagens. O título escolhido foi Naruto (2002), de Masashi Kishimoto.

Eu particularmente não era bem familiarizada com o título na época, e fui convidada por um colega do grupo, que me sugeriu a personagem Tsunade. Fazer um cosplay feminino não teria sido minha primeira escolha, mas resolvi conhecer o anime, que já nos primeiros dias de pesquisa, concluí que a personalidade da personagem tinha traços com os quais eu me identificava, mas que a parte física do cosplay, e o fato de eu não me sentir confortável com atributos físicos ultra femininos (por exemplo, decotes muito profundos) seria um grande desafio. Mesmo assim, aceitei encarnar a personagem, inclusive por estar em um grupo do qual eu tinha apoio emocional e respeito.



O mesmo, infelizmente, não se pode dizer de parte do público que frequentou o evento, que se dirigiu à mim como pessoa, e não ao meu personagem, inclusive com falas ofensivas. De qualquer maneira, foram acontecimentos esporádicos que não tiraram o brilho de um proveitoso dia com o grupo. Para as apresentações, pelas regras do evento, o grupo não deveria ter mais que seis

pessoas em palco. Isso significou que teríamos que dividir as apresentações em mini grupos de acordo com o núcleo que os personagens faziam parte na obra original.

Ao fim das apresentações, o júri somou as notas e eu tirei o segundo lugar. Meus colegas de grupo se juntaram para me parabenizar, e no momento em que estava distraída com eles, uma pessoa que eu não conhecia se aproximou e cometeu um ato de assédio.

A partir daí, ponderei se o mesmo teria acontecido se eu tivesse optado por um personagem masculino. São inúmeros os relatos de mulheres cosplayers que sofrem assédio nos eventos, independente do tamanho/estrutura do evento. As organizações dos eventos tentam adotar medidas de segurança, mas nem sempre elas são eficazes. Observando os cosplays dos anos seguintes, é notória minha preferência por cosplays masculinos e, em maioria, cômicos, numa tentativa de ridicularizar e brincar com o mundo masculino, equilibrando a balança social.



*À esquerda e meio, eu e Louise com cosplays de Bill & Ted.*

*À direita, meu cosplay de Alex Delarge, de Laranja Mecânica.*

## CAPÍTULO 4

### 4.1 LOKI E O PÁSSARO AZUL ABREM AS PORTAS DA GAIOLA

O *Marvel Cinematic Universe (MCU)* é uma franquia de mídia americana e um universo compartilhado, centrado em uma série de filmes de super-heróis, produzida pela *Marvel Studios* e baseada em personagens que aparecem nas revistas em quadrinhos americanas publicadas pela *Marvel Comics*. A franquia tem se expandido para incluir histórias em quadrinhos, curtas-metragens, séries de televisão e séries digitais. O universo cinematográfico, assim como o Universo Marvel nos quadrinhos, foi estabelecido por cruzar elementos comuns do enredo, cenários, elenco e personagens. Os filmes da franquia estão em produção desde 2008, e tornou-se a franquia de maior bilheteria de todos os tempos, com arrecadação mundial de mais de 21 bilhões de dólares.

*Thor* (2011) é o quarto filme da MCU, baseado no personagem homônimo da *Marvel Comics*. Dirigido por Kenneth Branagh (o ator e diretor inglês é notório por ter seu trabalho profundamente influenciado pela obra dramaturgical de William Shakespeare), o filme conta a história de Thor, o príncipe herdeiro de Asgard, banido para a Terra sem seus poderes por ter quebrado uma antiga trégua com outro reino. Seu irmão, Loki, planeja tomar o trono, por isso Thor deve provar ser digno de recuperar sua posição no reino, e seu martelo, *Mjolnir*.



O personagem Thor, nos quadrinhos, foi criado por Stan Lee e Jack Kirby, e é baseado no deus Thor da Mitologia Nórdica; também conhecida como mitologia Viking, seu conhecimento chegou aos nossos dias através das *Eddas* (livro de poesias, crenças e contos) dos povos escandinavos. Durante a Era Viking, essas histórias foram transmitidas oralmente, e com a cristianização dos países nórdicos (Dinamarca, Noruega, Suécia e Islândia), essas fontes foram redigidas e mantidas

como documento histórico, principalmente na Islândia<sup>9</sup>. No folclore escandinavo essas crenças permaneceram por mais tempo, e em áreas rurais algumas tradições são mantidas até hoje, recentemente revividas ou reinventadas como e conhecidas como *Asatrú* ou *Odinismo*, fazendo parte do conjunto de religiões conhecidas como neo-pagãs. A mitologia tem inspirado literaturas, teatro, música e cinema, como no caso da Marvel.



A família viking é o centro da comunidade, podendo ser estreitamente relacionada com a prosperidade (no sentido do trabalho-colheita) quanto com a agressividade de um povo hostil a invasores e habituado a guerras, em uma sociedade totalmente rural que visa a fecundidade e a paz para si. A religião viking não existia sem ritos e gestos significativos, girando mais em torno à festividades e cultos aos ancestrais do que na metafísica; era uma religião que ignorava o suicídio, o desespero a revolta e mais que tudo, a dúvida e o absurdo. Era portanto, uma “religião da vida”, que consistia em regras básicas de hospitalidade e laboriosidade, promovendo a igualdade e o respeito entre os membros da comunidade.

Duas inspirações me aproximaram do Asatru; meu já citado amor por mitologias medievais expressado no RPG e em franquias como a trilogia cinematográfica baseada nos livros “O Senhor dos Anéis” (2003, direção Peter Jackson), e o fato de ter, por volta do ano de 2005, ter começado a estudar a língua e história norueguesas. Por muito tempo passei em busca de uma religião que falasse aos meus princípios sem as regras de base patriarcais do catolicismo, onde fui criada. Passei a estudar o Asatru e suas Nove Nobre Virtudes em 2008, descobrindo também como a sociedade viking tratava as mulheres com parceria e igualdade, dando a elas posições de destaque. Durante as viagens exploratórias, as mulheres que permaneciam em terra ocupavam posições de liderança e eram respeitadas como os líderes do clã, e essa descoberta aumentou meu interesse por esta cultura.

<sup>9</sup> Branston, Brian. Inledning av Lars Lönnroth – Gudar och hjältar I nordisk mytologi (2015) (Em sueco) p. 7-9.

Mergulhar no universo da mitologia nórdica se tornou ainda mais interessante quando a Marvel adaptou suas histórias baseadas nos deuses nórdicos para as telas do cinema, e eu pude perceber as possibilidades criativas que uma adaptação poderia trazer para qualquer narrativa. Quando da estréia do filme *Os Vingadores* (2012), Loki, o deus asgardiano da trapaça, ganhou destaque tanto no plot (onde era um adorável vilão) quanto com o público. O personagem se tornou extremamente popular, principalmente em grupos de fãs em fóruns e sites como Tumblr.



Como já havia citado anteriormente, nos meus crossplays eu passei a buscar figuras masculinas, que tivessem certa comicidade para equilibrar a balança social, ridicularizando o mundo masculino e mostrando que, apesar das mulheres serem chamadas de “o sexo frágil”, os homens, sendo vilões ou heróis, também tem suas vulnerabilidades. Loki era a escolha óbvia para meu próximo cosplay, justamente pelo fim do personagem, pelo menos nesse momento da história, onde seus planos de dominação mundial foram completamente frustrados pelos heróis, e ele ainda passou pela humilhação de ser “esmagado por Hulk como uma polpa de fruta” – um divertido comentário em várias entrevistas sempre repetido por Tom Hiddleston, o ator que interpretou Loki no universo Marvel.



Ironicamente, mesmo com derrotas seguidas no curso da história, Loki se tornou um vencedor aos meus olhos, não só pela popularidade do personagem (que foi evidente para mim quando passei a performar esse cosplay em eventos) quanto pelas “portas” que esse personagem me ajudou a abrir.

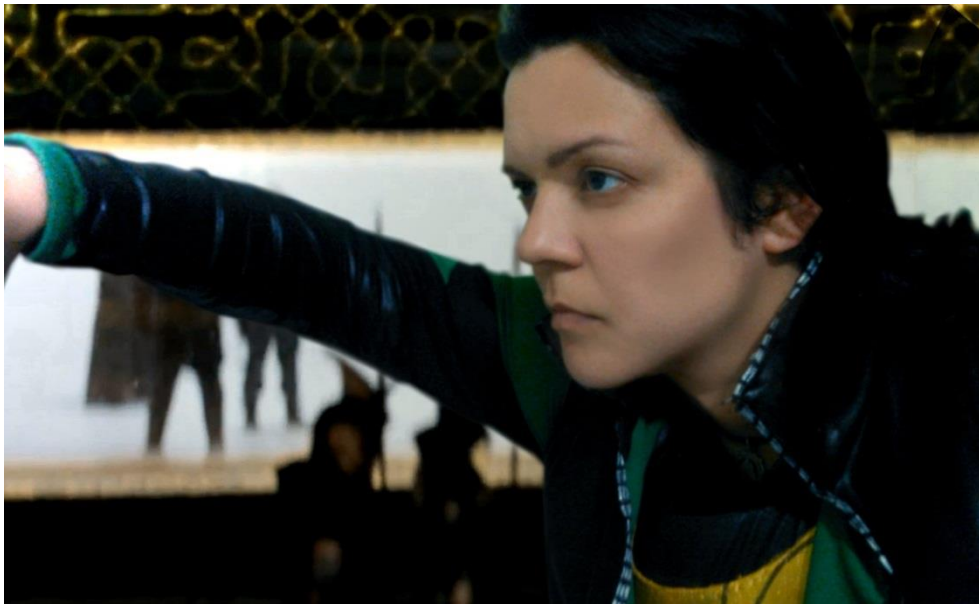


A prova de habilidades do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Pará consistia de apresentação de uma cena de três minutos, composta de elementos de encenação como maquiagem, figurino e adereços, por exemplo, e o tema era livre. Escrevi a cena utilizando um discurso do personagem no filme de 2012 e inserindo algumas falas de suas aparições em quadrinhos. Após minha aprovação e entrada no curso, Loki viria a aparecer em vários momentos de diferentes exercícios cênicos ao longo dos semestres seguintes.

Existem dois exercícios cênicos que considero os mais marcantes: o primeiro foi durante a disciplina Técnicas Corporais com o professor Miguel de Santa Brigida Junior, onde fizemos um trabalho sobre mitos. Em um grupo de seis alunos, a proposta era encenar um relato de feitos maravilhosos cujos protagonistas são personagens sobrenaturais (deuses, monstros) ou extraordinários (heróis). Os mitos fazem parte do sistema religioso de uma cultura, que os considera como

histórias verdadeiras. Têm a função de proporcionar um apoio narrativo às crenças centrais de uma comunidade. Originalmente, o mito é um relato oral. Com o passar do tempo, os seus detalhes vão variando à medida que vão sendo transmitidos os conhecimentos de geração em geração. Uma vez que as sociedades desenvolveram a escrita, o mito foi reelaborado em termos literários, daí a diversidade das suas versões e variantes.

Tive a satisfação de trabalhar com um grupo disposto a montar a minha proposta: *Ragnarok - A batalha dos deuses no fim dos tempos* tratava sobre a ótica viking do fim do mundo, com os eventos que levaram à discórdia entre os deuses Asgardianos e a destruição do mundo a partir das ações de Loki, o Deus da trapaça. Com um roteiro de ações em 7 partes, apresentamos nossa versão do *Völuspá* ("A profecia dos Völva"), um dos poemas mais impressionantes no Edda (poemas nórdicos registrados em manuscritos medievais islandeses do século XIII.).



Meu visual de *Loki* para o *Ragnarok - A batalha dos deuses no fim dos tempos* na disciplina Técnicas Corporais, 2014

No *Völuspá*, Odin (pai de todos os deuses do panteão nórdico) conjura o espírito de um Völva morto e requer que este espírito revele o passado e o futuro. O espírito se mostra relutante: "O que você pede de mim? Porque você me tenta?"; mas como ele se encontra morto, não mostra nenhum medo de Odin, e continuamente o pergunta, de forma grosseira: "Bem, você quer saber mais?" Odin insiste: se deve cumprir sua função como o rei dos deuses, deve possuir todo o conhecimento. Uma vez que o Volva revela os segredos de passado e de futuro, cai para trás em forma de limbo: "Eu dissiparei agora".

A visão antiga dos nórdicos sobre o futuro é notavelmente sombria e pálida. No final, as forças do caos serão superiores em número e força aos guardiões divinos e humanos da ordem. Loki e suas crianças monstruosas explodirão suas uniões; os mortos deixarão Niflheim para atacar a vida. Heimdall, guardião das divindades, convocará os deuses com o soar de sua trombeta de chifre. Se seguirá uma batalha final entre ordem e caos (Ragnarök), que os deuses perderão, como é seu destino. Os deuses, cientes de sua sina, recolherão os guerreiros mais finos, o Einherjar, para lutar ao seu lado quando este dia vier. No entanto, no final, seus poderes serão pequenos para impedir que o mundo caia no caos de onde ele emergiu, e os deuses e seu mundo serão destruídos. Odin será engolido por Fenrir, o lobo. Mesmo assim, ainda haverá alguns sobreviventes, humanos e divinos, que povoarão um mundo novo, para começar um novo ciclo. Essa apresentação se aproximou muito mais da mitologia nórdica original que da representação desses deuses-heróis no universo Marvel, mas isso não me impediu de trazer elementos como maquiagem e figurino do cosplay de Loki para a cena.

O outro momento marcante de retorno ao cosplay de Loki durante a licenciatura foi durante a disciplina Exercício da Cena IV – Visualidade, com a professora Adriana Cruz, onde exploramos os elementos visuais da linguagem cênica, inicialmente trazendo uma imagem-força, para depois produzir um objeto tridimensional, que finalmente induziria à criação de uma cena. Durante o semestre, apresentamos um seminário que trouxe exposição oral sobre nossa pesquisa em andamento. Eu já havia guardado a idéia de trazer, dentro da pesquisa, o poema “O pássaro Azul” de Charles Bukowsky:

*“Há um pássaro azul em meu peito que quer sair  
mas sou duro demais com ele,  
eu digo, fique aí, não deixarei que ninguém o veja.  
Há um pássaro azul em meu peito que quer sair  
mas eu despejo uísque sobre ele e inalo fumaça de cigarro  
e as putas e os atendentes dos bares e das mercearias  
nunca saberão que ele está lá dentro.  
Há um pássaro azul em meu peito que quer sair  
mas sou duro demais com ele, eu digo,  
fique aí, quer acabar comigo?  
Quer foder com minha escrita?  
Quer arruinar a venda dos meus livros na Europa?”*

*Há um pássaro azul em meu peito que quer sair  
 mas sou bastante esperto, deixo que ele saia  
 somente em algumas noites quando todos estão dormindo.  
 Eu digo, sei que você está aí, então não fique triste.  
 Depois o coloco de volta em seu lugar,  
 mas ele ainda canta um pouquinho lá dentro,  
 não deixo que morra completamente  
 e nós dormimos juntos assim  
 com nosso pacto secreto  
 e isto é bom o suficiente para fazer um homem chorar,  
 mas eu não choro, e você?"*

Este é um dos mais conhecidos poemas de Bukowski e é uma profunda meditação sobre a faceta humana muito familiar a todos os leitores: como constantemente sufocamos nossos impulsos sob uma versão externa meticulosamente construída. Há ainda uma visão espiritualista de que pássaros azuis são animais que carregam mensagens do mundo espiritual, ligado à disseminação da alegria e felicidade. É interessante notar como em inglês, as costelas, por conta de sua anatomia, são chamadas de “rib cages” (numa tradução literal “gaiola de costela”), o que deixa o sentido da liberdade do pássaro azul ainda mais profundo e conectado à condição humana. Colocar o pássaro azul para cantar fora do peito é permitir-se, por fim, ser feliz em sua própria essência.



Loki não é apenas uma figura masculina divertida, que me proporcionou a liberdade desejada através da vivência em outro gênero: ele é o próprio deus da travessura, que erra e recomeça (o personagem tem uma grande evolução de caráter ao longo de quase uma década de filmes, deixando inclusive de ser o vilão e lutando ao lado de seu irmão Thor), e nisso senti um grande empoderamento pois, ao observar e depois viver o personagem, e ver suas várias novas chances de

vitória e retornos do mundo dos mortos, percebi que nada é definitivo e tudo continua se transformando. Meu corpo cosplayer (e crossplayer) está em constante movimento. Apesar de ter apenas essa vida, posso fazer dela várias, seja conhecendo novas pessoas e lugares, seja experimentando com novos projetos, inclusive no cosplay. A recepção do público nos eventos em que eu estava como Loki foi incrivelmente calorosa, e eu experimentei muito carinho e respeito, o que diminuiu muito o antigo sentimento de vulnerabilidade e constrição que eu tinha. Essa felicidade momentânea vivida neste cosplay tornou o personagem a representação visual do meu pássaro azul, embora até então, e incluindo o Loki, todos os meus cosplays eram uma forma de escapismo e entretenimento.



*Meu cosplay de Loki durante o Anime Geek 2014*

## 4.2 PROTEGER X ESCONDER: O COSPLAY COMO ESCUDO EMOCIONAL

O escapismo é um recurso mental usado para aliviar-se ou distrair-se de aspectos desagradáveis ou enfadonhos do cotidiano, através da imaginação ou do entretenimento. Indústrias inteiras surgiram para fomentar uma tendência crescente das pessoas de se afastarem dos rigores da vida diária – especialmente para o mundo digital. (JONES, 2018)

Muitas atividades cotidianas, como comer ou dormir, se levadas ao extremo acabam se tornando vias de escapismo e, como resultado, a palavra “escapismo” carrega muitas vezes uma conotação negativa, dando a entender que escapistas são infelizes, com alguma incapacidade de se conectar com o mundo. No entanto muitos desafiam essa idéia de que o escapismo é algo fundamentalmente negativo. O escritor irlandês Clive Staples Lewis gostava de comentar com humor que os inimigos habituais do escape eram os carcereiros; igualmente, John R. R. Tolkien defendeu o escapismo na literatura fantástica como a expressão criativa da realidade em um mundo secundário, imaginativo. Além da literatura, a música e os jogos eletrônicos também são vistos e valorizados como meios artísticos de fuga. Freud considera que a fantasia escapista seja um elemento necessário na vida dos humanos<sup>10</sup>.

No universo cosplayer, o cosplay pode ser usado como um gerador de prazeres episódicos em uma atmosfera escapista, distante das preocupações mundanas. E como o cosplayer tem o domínio do personagem, e volição sobre a narrativa, este escapismo se aproxima muito mais do devaneio voluntário do que do simples escapismo por entretenimento. É como se o cosplayer deixasse de ser apenas o espectador que passa duas horas no cinema para relaxar e se divertir, e se tornasse o diretor, ator e espectador ao mesmo tempo. O cosplay pode, por fim, ser consumido como uma forma de expressão, como um desafio pessoal, gerando crescimento pessoal através da auto compreensão e autoconfiança, por exemplo.

Pessoalmente, percebi três fases diferentes no meu fazer cosplay: o cosplay como escudo, o cosplay como armadura e o cosplay como espaçonave. Inicialmente, o escapismo existia em ser outra pessoa, viver um personagem facilitava e justificava que eu não fosse eu mesma. Era a fase escudo, onde eu usava o cosplay para me esconder. Quem quer que me visse de cosplay na rua, não saberia quem eu era. Se alguém parasse para perguntar sobre, eu agia como o personagem, procurando sair rapidamente do local, com atitudes e falas do personagem. Dentro dos eventos, o comportamento era semelhante, porém sem a necessidade de fuga, já que estávamos em ambiente parcialmente controlado.

---

<sup>10</sup> Freud, S. Introductory lectures on Psychoanalysis (PFL1) p. 419

A segunda fase desse escapismo tornou o cosplay armadura. Havia autoconfiança suficiente para ser parada na rua e sentir que o cosplay me protegia. As pessoas poderiam perguntar sobre, eu explicaria o cosplay e o personagem. Eu não sentiria nenhum constrangimento em ter minha real identidade revelada, pois o figurino funcionava psicologicamente como armadura. É como se houvesse um acordo não-verbal entre mim e meu interlocutor, que aceitava aquilo como uma atividade artística, e eu compreendia essa aceitação.



*Constantine – o cosplay como escudo, no “ser outra pessoa”*



*Theodore, de Bill & Ted – o cosplay como armadura, manter-se aberto ao diálogo*

A terceira fase do meu fazer Cosplay seria uma mudança completa, onde não apenas o escapismo deixaria de ter exclusividade na expressão artística, mas também eu não faria mais exclusivamente o Crossplay, ou seja, volto a fazer cosplay também femininos. Nessa fase, ainda há um pouco de escapismo no que concerne explorar novos mundos (ou seja, o exercício da criatividade, numa postura mais positiva do escapismo). É então que o Cosplay torna-se “espaçonave”.

#### 4.3 O VIAJANTE DO ESPAÇO-TEMPO VENCE A CAMADA HIPERSENSÍVEL

*Doctor Who* é uma série de ficção científica britânica, produzida e transmitida pela BBC (*British Broadcasting Television*) desde a década de 1960. A série mostra as aventuras do Doutor, um Senhor do Tempo Alienígena do planeta Gallifrey, que explora o universo em sua máquina do tempo, uma sensível nave espacial conhecida como TARDIS (*Time and Relative Dimension in Space* – Dimensão relativa e tempo no espaço, em inglês.), cuja aparência exterior se assemelha a uma cabine de polícia londrina de 1963. Juntamente com seus companheiros, o Doutor enfrenta uma variedade de inimigos, enquanto trabalha para

salvar as civilizações e ajudar as pessoas comuns.

Quinze atores e uma atriz já atuaram na série como treze encarnações diferentes do Doutor. A transição de um ator para outro foi definida como “regeneração” pelo enredo da série, no qual os Senhores do Tempo sofrem um processo de mutação e assumem novo corpo e nova personalidade, um recurso que os produtores do show pensaram quando o ator que interpretava o primeiro Doutor, William Hartnell, teve que ser substituído por problemas de saúde. Apesar de cada Doutor ter uma interpretação diferente, e em certos momentos diferentes Doutores se encontrarem, eles são pensados para mostrar aspectos do mesmo personagem.



Os atores que interpretaram os Doutores, em ordem cronológica, de 1963 a 2021



Minha história com Doctor Who começou em 2007, quando a nova versão da série, gravada em 2005, começou a ser exibida em um canal a cabo no Brasil. Como fã de ficção científica, adicionei-a à minha lista de favoritos, mas só iria me tornar parte do *fandom* por volta de 2015 quando, ao re-assistir a série, decidi colecionar os produtos, como dvds, livros e figuras de ação, e fazer o cosplay. A encarnação do Doutor escolhida foi a décima, interpretada pelo ator escocês David Tennant, por ser meu favorito.

O figurino do décimo Doutor é composto de um terno risca-de-giz com gravata, e tênis estilo converse (All Star) o que já proporcionava meu primeiro critério para um cosplay: conforto. O traje masculino me permitiu continuar no Crossplay, e sua personalidade alegre, bem humorada, insolente e irreverente, mas que escondia um histórico de arrependimento e vulnerabilidade fez com que imediatamente eu me identificasse com o personagem, o que facilitaria sua interpretação. Nessa fase, eu já busco personagens que não são distantes do que sinto ou penso, por não ter mais problemas em mostrar algo que é meu, dentro do cosplay – semelhante a como os atores de Doctor Who trazem um pouco de si para cada encarnação do Doutor.

Permaneci com o cosplay do Doctor entre os anos de 2015 a 2019, sempre revezando com Loki.

Minha proposta pessoal era “regenerar junto com o Doctor”, ou seja, a cada nova regeneração do Doutor, eu faria um novo cosplay para acompanhar. A questão financeira é uma dos principais facilitadores ou obstáculos de um cosplay, e por essa razão, não pude acompanhar as regenerações do décimo-primeiro e décimo-segundo Doutor. Porém, o ano de 2019 traria uma outra mudança, quando obtive os recursos para atualizar o cosplay.

A décima-terceira Doutora é a atual encarnação, interpretada pela atriz Jodie Whittaker, que assumiu o papel em 2017. Ela é a primeira mulher a assumir o papel na série, embora desde os anos 80 a produção do programa já tivesse idéias para uma possível Doutora. Até então, o mais notável Senhor do Tempo a mudar de gênero durante uma regeneração havia sido *O Mestre*, arqui-inimigo do Doutor, interpretado de 2014 a 2017 pela atriz escocesa Michelle Gomez, que foi muito bem recebida pelos fãs. Já a escolha de Jodie Whittaker para o papel de Doutor (Doutora) gerou controvérsia entre os fãs. Muitas pessoas declararam que ela poderia ser um bom modelo para o público mais jovem, enquanto outros disseram que a escolha era “puramente para parecer inclusiva e politicamente correta<sup>11</sup>.”



A jornalista Zoe Williams do jornal *The Guardian* descreveu uma Doutora mulher como “a feminista revolucionária que precisamos agora”.<sup>12</sup> Ela elogiou a escolha como sendo “a diferença entre tolerar a modernidade e incorporá-la”, lembrando a progressão de quebra de tabus que *Doctor Who* já fazia ao longo dos anos ao incorporar personagens como Jack Harkness, bissexual, e Bill Potts, lésbica, como exemplos da diversidade na série.

Colin Baker, que interpretou a sexta encarnação do Doutor, também foi um dos grandes apoiadores da escolha da atriz no *The Guardian*(2017):

“Mudança, meus queridos, e nenhum segundo antes do tempo – ela é a Doutora, vocês gostem ou não! O mundo em que vivemos tem uma história de dominação masculina, de estereótipos, de resistência à mudança, de apostas seguras. Doctor Who nunca foi sobre isso. O Doutor em todas as suas encarnações sempre foi um apaixonado defensor da justiça, igualdade e equidade e resistiu àqueles que procuram dominar ou destruir. Nunca fui capaz de pensar em nenhuma razão lógica por que o

<sup>11</sup> <https://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-40626224> Doctor Who: fans react to Jodie Whittaker casting. BBC News - Consultado em 05 de Fevereiro de 2022

<sup>12</sup> <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/jul/17/female-doctor-revolutionary-feminist-ideal-we-need-doctor-who> A female doctor? She’s the revolutionary feminist we need right now Williams, Zoe / The Guardian - Consultado em 05 de Fevereiro de 2022

Doutor não poderia ser uma mulher e estou chocado e triste por alguns fãs prometerem não assistir a série por conta da escolha da atriz.”

Interessante notar quando Baker fala sobre “apostas seguras” pois, tecnicamente, ao decidir fazer o cosplay da décima-primeira Doutora, eu estaria deixando o Crossplay para fazer meu primeiro cosplay feminino depois de muitos anos, e o figurino era certamente uma aposta segura: calças azuis de cintura alta com suspensórios, uma camisa azul marinho com uma listra de arco-íris, um casaco comprido cinza e botas marrons não são necessariamente um conjunto visual que performe a clássica feminilidade, mas que atende primariamente ao quesito conforto, tanto físico quanto emocional.



Meu cosplay de 13ª Doutora, *Animazon* 2019

Não há muita diferença na interpretação que David Tennant fez do décimo doutor e a que Jodie Whittaker trouxe para a décima-terceira, os dois atores trouxeram partes da personalidade do personagem de forma muito semelhante em suas cenas. Talvez isso tenha sido outro fator que facilitou tanto a aceitação posterior do público quanto a minha performance desse cosplay.

Com a pandemia no ano de 2020, os eventos e convenções de fãs foram suspensos; com a volta dos eventos, o plano é continuar revezando cosplay e crossplays já existentes com novos, melhorando também minhas habilidades de *Cosmaker*.

Em muitos jogos de RPG e aventuras fantásticas, existe a possibilidade de modificar a aparência de seu personagem, dando-lhe novos rostos, cabelo e roupas. Cada aparência dessas é chamada de *skin* (pele). Mesmo mudando suas skins, o jogador é o mesmo, e o que muda é o nível de sua habilidade de jogo. O cosplay funciona da mesma forma, tanto para quem é *Cosmaker* ou não e, quanto mais tempo pratiquei a atividade, mais o corpo cosplayer se liberta da camada hipersensível de construções e bloqueios sociais, facilitando a conexão com o público e comigo mesma; vejo portanto, o cosplay como potência de teatralidade libertadora, independente do cosplay ser em grupo ou solo, independente de ser para participação em concursos ou apenas divertir-se. Tal qual uma espaçonave, entro no figurino do cosplay e viajo a novos mundos, sem perder-me de mim, exercendo a curiosidade e o experimentar do jogo teatral, do faz de conta, mantendo viva a criança interior.

## ASPECTOS CONCLUSIVOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observo com indignação e cansaço que em plena década de 20 do século XXI o discurso de “coisas de menino e coisas de menina” ainda perpetua em muitos setores da sociedade ocidental contemporânea. O próprio episódio da escolha da atriz Jodie Whittaker em Doctor Who e a comoção que isso causou tanto na mídia quanto nos grupos de fãs é um exemplo, mas não único. Quantas vezes nos deparamos nos supermercados com barbeadores “For Men” e “For Women”, e vários são os produtos para mulheres mais caros que os produtos para homens, mesmo quando os dois tem exatamente a mesma função. A indústria de beleza sobreviveu por muito mais de um século baseada na idéia de que mulheres tem em sua aparência seu mais importante valor. Vemos em lojas de departamentos as gôndolas de brinquedos “para meninas” e “para meninos” – e os de meninos sempre são os aventureiros e guerreiros, e as meninas coisas para casa e bonecas, para que se continue perpetuando a idéia patriarcal de que “deve se ensinar as meninas a serem donas de casa”.

Nós mulheres temos também espírito aventureiro, e tão grande que muitas não se detém apenas ao papel de esposa ou mãe e desafiam os estereótipos e preconceitos a elas dirigidos, conquistando novos espaços e criando inovações, sejam tecnológicas, artísticas ou o que mais for possível. Dentro das diversas formas de arte, vejo no Crossplay um ato de resistência, sobrevivência e respeito ao propósito de ser quem quero ser - e esse querer muda constantemente. Tanto o Cosplay quanto o Crossplay são multiversos, ou seja, universos que contém em si multitudes, e terão nessas multitudes diferentes significantes e catarses para cada indivíduo, e o tempo e contexto social serão fator central nas somas de conceitos sociais e mudanças da percepção do praticante. Da criança que brincava de faz de conta à crossplayer que usava seu figurino como escudo, e depois como armadura, a jornada de auto-descoberta identitária foi, em grande parte, instintiva. Entre erros e acertos, me guiava pelo sentir. Para Freud, o desejo é inconsciente, e no alemão é designado pelo vocábulo *Wunsch*, que na tradução é aspiração. O desejo não se mostra claramente e tudo que é cifrado, ambíguo ou obscuro exige interpretação. E é essa a condição de sua manifestação na fantasia de cada um. Quando finalmente entro em contato com pessoas de diferentes contextos sociais, tanto no meio cosplay quanto no meio acadêmico (a partir de 2014), é que a compreensão se torna conceitual e embasada teoricamente, dando mais segurança ao meu discurso.

Durante a graduação tive a sorte de trabalhar com textos importantíssimos sobre gênero e corpo, e o de Evelyn Grossman, “*Corpos Hipersensíveis Para Além Da Diferença Dos Sexos*” me fez finalmente entender que viver personagens, sejam no teatro, nas minhas produções para o Youtube ou nas minhas atividades de cosplay, eram uma forma de estar presente no mundo e se comunicar com ele sem o temido confronto direto. Compreendi muitos conceitos que até então me eram

abstratos, como o da “Transexualidade microscópica” de Deleuze-Guattari, ou a “Reabilitação da Vulnerabilidade” de Roland Barthes, que inclusive viriam a ser conceitos importantíssimos na aplicação de empatia e inclusão. Quanto mais você se permite ser vulnerável, mais você respeita a vulnerabilidade alheia. Passei a entender que o caminho era: sentir, sentir tudo que se deve sentir, com toda a força e impacto. Em seguida compreender, cuidar de si, para então despir-se do sentido, vestir-se do sentimento e dar-se ao outro. Sem esquecer de tudo que se é e foi. Veja, despir-se dos sentidos não é anular-se, é pensar “como poderemos fazer isso juntos?”

A importância do Loki, não só nos meus estudos na mitologia nórdica como também no meu cosplay, fica ainda mais evidente na relação dele com minha trajetória acadêmica. O primeiro paralelo é o dos recomeços. Loki retorna do mundo dos mortos, ganha segundas, terceiras chances, se redime e se torna herói, gera variantes no multiverso. Lembro-me de uma frase que F. Scott Fitzgerald escreveu em “*O Grande Gatsby*”, uma de suas obras mais famosas:

***“De qualquer maneira: nunca é tarde pra ser quem você quer ser. Espero que viva uma vida da qual você tenha orgulho, e se você descobrir que não tem, espero que você tenha forças para recomeçar.”***

A cada novo projeto em que o trouxe de volta, é como se uma nova variante de Loki renascesse em mim, e adicionasse cada vez mais poder. E, com o empoderamento, o exercício cada vez mais seguro da liberdade da minha própria expressão. Essa expressão que voa livre e cria sua própria coroa para reinar por aí, fica bela e confortavelmente expressa na minha imagem-força do pássaro azul, que por sua vez faz seu próprio cosplay de Loki. Ao fim da primavera, os pássaros trocam suas penas, e meu pássaro azul faz essa troca desconstruindo e reencaixando, deixando morrer o que não serve mais.

A liberdade da fluidez de gênero me permitiu romper a camada hipersensível, trocar essa pele vulnerável que escondeu sentimentos e travou vontades, por uma “espaçonave resistente” que viaja por multiversos - meus e alheios. Não deixo de ser exploradora de mim mesma, mas passo também a seguir o exemplo dos Doutores em Doctor Who, ou da tripulação da Enterprise, e viajo a novos mundos, procurando novas formas de vida (e de viver) e novas civilizações, indo a lugares onde outros estiveram – ou não.

Guardo comigo uma fala da décima-terceira doutora, que acho muito semelhante à de Fitzgerald, e muito pertinente ao que o cosplay trouxe de valor pessoal para mim:



***“Podemos evoluir enquanto permanecemos leais a quem somos. Podemos honrar quem fomos e escolher quem queremos ser no futuro.”***

Adicionando elementos do masculino e do feminino, a construção da minha identidade está sob meu comando, e sigo essa “Metamorfose Ambulante” sem me importar muito com o destino (ato que no passado me causava ansiedade), pois entendo que o valor real da aventura está na jornada.

## BIBLIOGRAFIA

GROSSMAN, Evelyn. **“Corpos Hipersensíveis Para Além Da Diferença dos sexos”** Rio De Janeiro: Zazie, 2016.

GROSSMAN, Evelyn. **“La Défiguration: Artaud, Beckett, Michaux”** Paris: Éditions de Minuit, 2004. p. 113-15

LEONTIEV, A. N. **“Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem”**. São Paulo: Ícone, 2014.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **“O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia.”** Tradução de Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: Ed. 34, 2010

MORAES, A. J. A. B. **“A atividade pedagógica do professor e o processo de apropriação da linguagem escrita pela criança pré-escolar: um estudo a partir da abordagem histórico-cultural”**. 241 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2015.

SOUZA, R. T. V. P. **“Cosplayers: Uma Identidade Cultural Permeada Pela Indústria Cultural”** 63 f.:il. Monografia (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

FERREIRA, CARLOS A. M. **“Freud e a Fantasia: Os Filtros Do Desejo”**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018

BARUFFI, Luiza “Crossdresser: conheça o estilo de vida por trás do fetiche” **Metrópoles**, 12 de Setembro de 2021. Disponível em: <https://www.metrosoles.com/colunas/pouca-vergonha/crossdresser-conheca-o-estilo-de-vida-por-tras-do-fetiche> Acesso em: 17 de novembro de 2021

DOIG, Liz “Who’s wearing the trousers”(‘Quem está usando as calças?’) **BBC News Reino Unido**, 4 de Novembro de 1999. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/505095.stm> Acesso em: 17 de novembro de 2021

“SUPERAMIGOS” **Infantv** Disponível em: <https://infantv.com.br/infantv/?p=5386> Acesso em: 19 de novembro de 2021

ARAÚJO, Beatriz e BRUNO, Gabriel “Praticantes de 'cosplay' falam sobre assédio em eventos: 'Triste””, **G1 Santos**, 08 de Dezembro de 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/educacao/noticia/2018/12/08/praticantes-de-cosplay-denunciam-assedio-sexual-em-eventos-muito-triste.ghtml> Acesso em: 19 de novembro de 2021

WILSON, Katherine "Femminielli Napolitani" **Medium.com** 29 de Novembro de 2017  
Disponível em: <https://medium.com/@kwilsonwriter/femminielli-napoletani-aead72d3ad92>> Acesso em: 02 de Fevereiro de 2022

---