

COSPLAY E PÚBLICO: UMA LIGAÇÃO ARTÍSTICA

Diego Brito Bezerra ¹
Fernando Lira Ximenes ²

RESUMO

A relação entre atores e público sempre esteve em diferentes nuances ao longo dos séculos nas artes cênicas ocidentais, havendo momentos de uma ligação íntima, ou pelo menos a busca desta, até uma separação rígida destes dois campos, mas sempre estando ambos presentes para a realização teatral. Pensando nesta ligação especial, este trabalho propõe um estudo sobre as relações existentes entre os agentes cênicos e seus observadores ao longo da história teatral ocidental, para isso se faz um estudo da platéia do evento da Super Amostra Nacional de Animes (SANA), além de avaliar como ela herda alguns destes conceitos para criar uma forma diferenciada de interação cênica com as apresentações dos *cosplays*. Para a realização de tal feito, busca-se uma ligação entre este acontecimento e os estudos de pesquisadores sobre a interação entre atores e platéia no teatro. Havendo um olhar especial ao *Living Theatre*, Bertold Brecht e Antonin Artaud. Tentando a busca de uma compreensão das peculiaridades e ligações artísticas entre o público e os *cosplayers*.

Palavras-chave: *cosplay*, teatro, público.

INTRODUÇÃO

O ritual é um processo que esteve vinculado com o teatro durante muito tempo, como uma forma de estabelecer valores e critérios, assim como para se manifestar perante o espaço cênico, tendo como vínculo a manutenção de ideais que buscavam a divisão entre o público e os atores, especialmente durante os processos do positivismo e da implantação das instituições artísticas, havendo uma nítida diferenciação entre estes indivíduos, sendo que um atuava como o manifestador da teatralidade, enquanto que o outro tinha a função de observar o que estava acontecendo no palco, não podendo interferir no andamento do processo cênico.

Como as transformações ocorridas no teatro, especialmente ao longo do século XX, houve uma busca constante da parte de algumas manifestações teatrais (teatro do oprimido, *living theatre* e outros) de tentar trazer o público novamente como ser atuante da manifestação cênica, acarretando numa forma diferenciada da platéia lidar com sua função perante o espaço artístico. Dramaturgos como Bertold Brecht acreditavam na ação do espectador como parte da concepção artística do espetáculo, levando sua ação a um estado de ato criativo.

¹ Aluno do Programa de Pós-graduação em Artes do IFCE (PPGARTES/IFCE), dbrez163@yahoo.com.br;

² Doutor em teatro pela UFBA e professor do Programa de Pós-graduação em Artes do IFCE (PPGARTES/IFCE), fernandoliraximenes@gmail.com..

O teatro épico brechtiano estruturava-se como uma pedagogia do espectador, tendo em vista que este poderia fruir mais prontamente o espetáculo à medida que conhecesse melhor o aparato constituinte de uma encenação. (DESGRANDES ;2006 ;pág. 41)

No decorrer da história foram muitas as formas de trabalhar a questão do público para com o teatro. Na segunda metade do século XX foi uma fase em que esse pensamento mais se acentuou. Um período no qual se buscava construir um público mais abrangente, rompendo com o conceito de arte a ser apreciado apenas por uma minoria elitizada e tornando mais aberto as mais variadas camadas sociais. Além do fato de ruptura mais firme do conceito do teatro de caixa cênica, estando novamente mais envolvido com as massas das ruas, praças, parques, igrejas, fábricas e hospitais.

Um tempo que ansiou por um espectador mais ativo em cena, onde a platéia responderia de forma mais imaginativa e transformadora na cena teatral e quem ainda possui uma forte influência na forma como o teatro atual procura encarar o público de hoje, vindo até mesmo a questionar o próprio conceito de espectador.

Um movimento que teve seus engatinhares na primeira metade do século XX, mas que explodiu numa multiplicação de linguagens na metade seguinte.

O público é o cúmplice da manifestação teatral, da arte da representação, é quem se deixa levar pelo contexto, consciente ou não da representação. Existem diferentes tipos, como: o público ativo, que participa da apresentação, mas por vezes pode atrapalhá-la, o público passivo, que é indiferente à apresentação, muitas vezes desmotivando os atores em cena, e o público consciente, que seja, age, escuta e entende na medida certa. (ARAÚJO ; 2010; pág. 30)

A historicidade da encenação e a arte da representação desse período passaram por uma transformação profunda entre as figuras do ator e do público, isso criou processos de interação com este último que levavam em conta desde uma participação mais ativa em cena do espectador até a busca do controle das ações emotivas dele perante uma apresentação.

E inauguram a preocupação sobre uma questão que passa a ser fundamental e norteadora para o desenvolvimento da cena, e que movimenta o artista até os dias de hoje: qual o papel do espectador no evento teatral? É na tentativa de formular respostas para esta questão que se sustentam as transformações na cena moderna, pois os encenadores mostravam-se dispostos a movimentar esta relação, a “sacudir” os espectadores em suas poltronas. As respostas formuladas pelos artistas desde então são as mais variadas, com o intuito de

propor uma relação ativa, efetiva da cena como público teatral. (DESGRANDES ; 2006; pág. 34)

Tais mudanças na constituição da figura da encenação teatral junto ao público muitas vezes buscavam remodelar a própria instituição cênica da época, de forma a ela estar mais diretamente ligada com a sociedade.

Quando analisado o *Living Theatre*, surge da ânsia transformadora teatral de Julian Beck e Judith Malina uma relação com o espectador, através de uma visão anarquista e pacifista (DESGRANDES; 2006), de forma a buscar uma mudança social através da formação dos espectadores. Tal atitude ocasionou num grupo que buscava o engajamento do público de forma física, imaginária e intelectual com a proposta grupal. Um procedimento que acabava pondo o espectador muito inserido no processo de encenação das apresentações do *Living*, muitas vezes entrando na encenação, não estando mais num conceito de aquele que faz (ator) e aquele que observa (espectador), fazendo o público se apropriar da cena.

Tais interações, buscadas por este grupo de Nova Iorque, podem ser percebidas no evento da Super Amostra Nacional de Animes (SANA), através do processo de prática da arte do *cosplay*³. No entanto, o caso do *cosplay* há uma diferença nessa relação, pois ela ocorre de maneira espontânea, sem necessariamente ser buscada, pois é uma manifestação partida diretamente do público e aceita pelo processo de constituinte das apresentações dos *cosplayers*⁴. Muitas vezes o público que participa desse evento não possui uma formação legada ao conceito tradicional do espectador formal das apresentações cênicas, tendo uma influência real no andamento do processo do espetáculo, influenciando seu desenvolvimento.

Pode-se dizer que a teatralidade projetada pelos praticantes dessa arte interpretativa é fruto do consumo de imagens vinculado pela globalização, proporcionada principalmente a partir dos anos 90. Ela atingiu determinados meios de uma sociedade global, quase com a mesma rapidez com que as tecnologias transformam as relações sociais em formas de intercâmbio econômico, em produto de consumo. Tais afirmações lembram algo parecido com a época do teatro surrealista, que a partir da perspectiva de utilização dos sonhos e da fantasia proporcionou uma nova forma de trabalhar o fazer teatral.

³ Contração das palavras em inglês costume (traje/fantasia) e play / roleplay (brincadeira, interpretação), o *cosplay* é um hobby que consiste em fantasiar-se de personagens oriundos, em geral, de quadrinhos, games e animações, dando um destaque especial as animações japonesas.

⁴ Denominação dada às pessoas que fazem à prática do *cosplay*.

A idéia surrealista de que ocorre uma inspiração mútua quando as fantasias alimentadas pelo inconsciente alcançam o inconsciente do receptor sublinha um traço que também é importante para o novo “teatro de situação” (inspiração entre palco e público) e para o “teatro de ambiente” (LEHMANN; 2007; pág. 109)

O teatro possui uma forma de verdade diferenciada do cotidiano de nossa realidade. O teatro permite realidades imaginárias. Diferentemente do que ocorre em linguagens teatrais como o naturalismo, o *cosplay* acaba por conquistar seus espectadores por fatores relacionados ao não naturalismo, seguindo pela linha do fantástico.

Existem também a idéia de que essa arte transpassa a concepção de apenas se transvestir da personagem, indo também para o conceito de que tal processo somente é de fato uma arte *cosplay* quando realizado, através de uma personagem ficcional, uma interação, de forma que a personagem se torne *viva*. A imagem se retira do mundo virtual e parte para a nossa realidade, através de uma vivência gerada a partir de um corpo humano.

Para que a personagem possa ser criada, não é possível fazê-la apenas por meio da imagem exterior, há uma necessidade de usar nosso conhecimento e material cênico próprio para poder oferecer a travessia do mundo imagético e ficcional da personagem à nossa realidade.

Uma questão que foi abordada durante o processo de construção desse trabalho foi se haveria uma diferenciação do *cosplay* como uma manifestação cênica ou apenas um ato de se fantasiar. Na procura de uma forma para mostrar suas diferenciações foram avaliados os conceitos que compõem a natureza do *cosplay* e da fantasia. Assim foram percebidos alguns pontos. Para que essa compreensão possa ser entendida, primeiro se faz necessário saber se o objeto artístico desta pesquisa é de fato uma forma de interpretação ou de representação.

Segundo os estudos de Burnier (2009), o conceito de interpretação perpassa através de uma identificação com a personagem que se busca trabalhar no meio teatral, de forma a trazer valores equivalentes entre ambos (personagem e ator) para assim poderem moldar-se, a fim de estarem ativos no espaço cênico.

Ele é fundamental para a arte do ator, pois, além dos sinais que passam por ele e são codificados e decodificados com recursos próprios, ele é a própria pessoa. É por meio dele que o homem sente, emociona-se, ama, existe(...) Todo o intérprete é um *intermediário*, alguém que está *entre*. No caso do

teatro, ele está *entre* o personagem e o espectador, portanto, entre algo que é ficção e alguém real e material. (BURNIER; 2009; pág. 19 e 22)

Já na representação, não existe um personagem existente, mas sim um processo criativo em busca da construção de algo que seja equivalente às necessidades que o momento criativo exige, nunca deixando de ser ele mesmo em prol da formação da personagem.

A noção de *representação*, no contexto específico do teatro, pode também ser entendida como *re-apresentar*, ou seja, apresentar e representar a cada noite, ou, melhor ainda, “apresentar duas vezes numa mesma vez” (Barba, 1990, p.63), dilatando suas energias e suas ações, desenvolvendo um *corpo dilatado* (Decroux, 1963, p.66)⁵, criando ou induzindo o espectador a criar algo entre eles. (BURNIER; 2009; pág. 23)

Fazendo uma pesquisa sobre os *cosplays* de outros países e os *cosplayers* do SANA, percebesse uma ligação voltada para a interpretação das personagens por uma série de questões. Questões pessoais, outras relacionadas à interação com grupos ou às competições promovidas pelo evento, mas em todas as análises foram constatadas a idéia de interpretar a personagem, com os praticantes afirmando certos elementos de identificação com a personagem a qual interpretava.

Assim, se pode dizer os indivíduos que realizam essa arte interpretativa detém certa necessidade de ser *outro*, o seu *Não-EU*, podendo alterar sua personalidade a fim de alinhar a conexão com a sua personagem, mas sem perder a noção de si, de maneira a retornar a sua própria identidade depois de ter conseguido manifestar a sua teatralidade. Tais influências tem haver com o fato de o *cosplay* moderno ter uma forte ligação com a cultura de midiática de massa. As ligações em questão com a personagem, são fortes elementos construtores da mesma nas artes cênicas.

O ato de se fantasiar está voltado para outra manifestação, que não possui um vínculo direto com o ser o qual se pretende imitar, o *cosplay* tem um comprometimento entre o *cosplayer* e a personagem a qual se pretende passar o processo mimético para buscar a teatralidade.

⁵ Decroux, E. *Paroles sur le mime*, 9ª Ed. Paris: Gallimard, 1963.

Nas manifestações carnavalescas, o ato de se fantasiar está em um conceito ritual da manifestação festiva de se transverter em outro ser, mas com o intuito básico de estar inserido no contexto da festividade popular em questão. Tal ato torna possível participar do acontecimento sem necessariamente ser julgado ou reprimido pelas condutas sociais as quais estamos inseridos, pois manifestações, como o carnaval, tem por intuito quebrar com os paradigmas da nossa sociedade. O objetivo de tais festividades é levar a um estado de espontaneidade na população, diante de um meio social rígido e repressor das manifestações espontâneas do ser humano.

No *cosplay* há um processo semelhante desta livre expressão perante uma sociedade repressora, mas ao invés deste estar vínculo a uma festividade ele se compromete com o ato de manifestar a sua teatralidade reprimida. Os *cosplayers* acabam por utilizar um processo mimético, para poder manifestá-la através de uma personagem já concebida e com valores pré-estabelecidos, em geral baseado nas figuras das personagens midiáticas. Dessa forma, o *cosplay* ofereceu outro conceito de manifestação popular de massa, para aqueles que desejarem um caminho alternativo ao dos valores tradicionais da nossa sociedade.

Outra idéia a ser somada nesta diferenciação é o fato dela remeter aos nossos tempos de infância, sendo uma espécie de brincadeira para todas as idades. Uma manifestação artística que pode ser explicada como uma linguagem voltada ao ato de uma pessoa se transvestir em personagens fictícios, de maneira que possa ser tão envolvente e popular, especialmente quando tomamos os pontos de vista de jovens e adultos. O dramaturgo Fernando Lira (2013), faz breves abordagens sobre o pensamento infantil e suas influências no comportamento adulto em suas pesquisas relacionadas ao riso e à comicidade.

Se a criança ao brincar leva a sério, isto não implica que não se divirta, não se descontraia, não ria. Ela está sempre ligando essas brincadeiras a objetos tangíveis à realidade. No entanto, na fase adulta, a pessoa abandona os brinquedos de sua atividade social. No momento que o adulto percebe na vida uma relação com as brincadeiras infantis, ele estranha e, logo em seguida, lembra-se de como se divertia com os seus brinquedos. Então, liberta-se da carga imposta pela sociedade e se deixa dominar pelo riso. (LIRA;2013, pág. 40)

Sobre isso, uma das características que Stanislavski (1999) tinha, era o costume de enfatizar em seu trabalho a necessidade de acreditar na realização do ato teatral, assim como faziam as crianças, algo muito valorizado pelo pesquisador. A crença infantil no ato cênico que elas eram capazes de realizar, era um dos pontos que ele gostava de enfatizar em seus processos junto aos seus atores.

Tal fato se deve pela compreensão de que a teatralidade ganha um valor de manifestação do homem perante as experiências que ele adquire ao longo da vida, sendo elas compreendidas através de leituras, de aprendizados, de imagens e de outras formas de conhecimento. Tais transformações não estão necessariamente vinculadas a um fazer artístico, nem obrigatoriamente têm a noção de realizar uma manifestação cênica. Algo perceptível no pensamento de alguns *cosplayers* diante da análise de suas apresentações e o vínculo dessa arte com o teatro.

Stanislavski (1999) costumava cobrar de seus alunos a necessidade deles terem em cena a organicidade de uma criança, pois ela é capaz de entrar e sair de um jogo cênico com a maior naturalidade. O objetivo era tornar as suas ações cheias de vivacidade e veracidade, mesmo que num plano fictício.

Evreinov, assim como Stanislavski, tinham uma enorme valoração da capacidade imagética das crianças. Eles estavam surpresos pela forma como estas pessoas eram capazes de entrar em seus próprios jogos teatrais com uma vivacidade e crença, não havendo aparentemente qualquer esforço ou trabalho cênico para alcançar tal feito.

Um exemplo aplicado por ambos os pesquisadores são as brincadeiras com bonecas, nas quais a criança realiza tarefas como alimentar, vestir e banhar o objeto inanimado como se fosse um ser vivo, mas não perdendo a noção de estar agindo sobre uma coisa sem vida.

Se estás fascinado por contos de fadas um, naturalmente , é natural que querais ver-lo materializado, se recordais ,com delícia, os anos dourados de vossa infância, querais ver certamente um poço de ouro, vivificar vossa maturidade, se você acredita que o mundo não é proibido por uma *fata morgana*, pelas magias insondáveis, admitiréis também certamente concordo com Don Quixote, que "todos os cavaleiros andantes vêm em seu redor uma quimera, uma estranha contradição e que tudo marcha contra a corrente que deve ser seguido ". (EVREINOV; s/d; pág. 97)⁶

⁶ Tradução livre de citação: Si estás fascinado por un cuento de hadas, es natural que queráis verlo materializado, si recordais con delicia los años dorados de vuestra infancia, quisiérais ciertamente ver un poço de esse dorado, vivificar vuestra madurez; si creéis que el mundo no es vedado por una *fata morgana*, por los

Dessa forma, tais argumentos apenas reforçam como o *cosplay* acaba se tornando, de certa maneira, um envolvente caminho para a manifestação da teatralidade, pelo fato do mesmo proporcionar uma interação entre o real e o imaginário que remete a nossa infância.

Alguns argumentos possuem uma ligação íntima com essa forma de arte teatral, pois ela é uma manifestação dessa vivacidade cênica infantil, esta que fora reprimida pela sociedade, mas que encontra outro caminho para novamente tornar a acontecer. Assim podemos dizer que o *cosplay* é um processo de busca inconsciente dessa organicidade pelos seus praticantes.

O ser humano possui uma organicidade natural, uma vez que o seu corpo também possui um comportamento animal, sendo assim orgânico. Quando Burnier (2009) fala do trabalho sobre o corpo de Grotowski, há uma ênfase na busca de um corpo vivo e orgânico, executando ações primárias, mas vivazes.

Quando nós somos crianças essa organicidade é presente quase que constantemente em nossos corpos, mas com o passar da vida e a adoção do comportamento social padrão, ela vai se perdendo. Futuramente pode haver pouco desse processo quando envelhecemos. Uma das características nos trabalhos de alguns estudiosos teatrais foi a sua busca por formas de como reavivar esse processo, de maneira a realizar um reencontro com esse estágio primário da vivência humana. Outro fator é a questão do pensamento infantil ser mais livre e estar aberto a novas formas de transformação, algo que Hans-Thies Lehmann (2007) enfatiza em seu trabalho.

Crianças gostam de se fantasiar. O prazer da auto-ocultação pelo mascaramento é acompanhado de uma outra satisfação, não menos inquietante: sob o olhar lançado por trás da máscara o mundo dos outros se transforma, tornar-se subitamente estranho ao ser visto a partir de uma perspectiva completamente diferente. Quem olha pelas aberturas de uma máscara converte seu olhar naquele de um animal, de uma câmera, de uma criatura desconhecida de si mesma e do mundo. Em todos os registros o teatro é transformação, *metamorfose*, e cabe levar em conta a advertência da antropologia do teatro de que sob o esquema tradicional da *ação* se encontra

insondables encantamientos de la magia, también admitiréis, ciertamente, de acuerdo con Don Quijote, que “todos los caballeros andantes vem em su torno uma quimera, un extraño contrasentido y que todo marcha contra la corriente que debería ser seguida”. (EVREINOV; s/d; pág. 97)

um esquema mais geral da *transformação*. Assim também se compreende melhor o fato de que o abandono do modelo “mimese da ação” não leva de modo algum ao fim do teatro. (LEHMANN; 2007; pág. 129)

De certa forma, a dramaturgia em questão nos oferece quase um *teatro de imagens*, onde quase não há uma subordinação a um texto, mas uma organização voltada preferencialmente ao aspecto visual das personagens interpretadas, de maneira a buscar reproduzir suas ações baseadas nas imagens de origem.

Essa linguagem está atrelada ao fantástico e a um mundo de sonhos, onde os sonhadores se inflamam entre aquilo que eles viram e vêem através dos veículos midiáticos, para então virem a se tornarem poetas da expressão corporal. Numa fusão entre imaginação, memória e movimento. Dessa forma, o universo fantástico adentra em sua multiplicidade de formas na nossa noção de realidade. Ele oferece um recurso heterogêneo a nossa vida cotidiana.

Isto porque, quando estamos diante de um ser ou objeto real, não permanecemos somente diante de sua presença, experimentando as sensações que desencadeia em nossa sensibilidade. Os procedimentos mentais que se operam a partir deste ser ou objeto real seriam processos especulativos que nos atiram para a ordem da representação. Assim, permanecemos em uma dinâmica intermitente, em um estado que transita *entre* a sensação do objeto e suas reverberações mentais, criando em nossa percepção um movimento transitório entre o real e o ficcional. Deste modo, as noções de teatralidade e performatividade tornaram-se fundamentos teóricos que possibilitaram o exame de diversos aspectos que observamos nas experimentações atuais. (SANTOS; 2010; pág.11)

Isso explica o fato dos *cosplayers* em sua maioria serem jovens, pois o fato de sua capacidade expressiva estar em um estado de constante ebulição, acaba por estar atrelada ao fato de buscar formas variadas para poder manifestar sua teatralidade. Um detalhe que é perceptível nas apresentações dos praticantes é a tentativa de possuir um domínio da apresentação de cada personagem, sendo isso realizado de maneira satisfatória e outras vezes não. Um fator a ser destacado neste tipo de fazer teatral é o fato de ter a força de unificação dos praticantes em grupos, para que os mesmos possam realizar esse processo. Não são poucos os grupos compostos por dois ou até seis membros, que se unem para realizar uma mostra de seus *cosplays* preferidos. A união em questão pode ocorrer seja apenas para interagir com o público do evento ou para participar das apresentações que o SANA promove nessa área.

Em questão da diminuição das barreiras que separam o ator do público e sua participação física corporal no espaço, há um conceito constante nos estudos teatrais do século passado até os nossos dias sobre estas formas de interações nas artes cênicas. Assim, o *cosplay* pode ser um interessante objeto de estudo, como uma linguagem inserida nessa ruptura temática para a pesquisa do teatro e sua relação espacial entre artista e público, a qual traga uma postura ativa da platéia perante o que é encenado no espaço cênico.

METODOLOGIA

O evento SANA, por ser o maior do gênero, quando avaliado o critério de aglomeração dos praticantes de *cosplay* da região nordeste, oferece uma gama bastante abrangente de pessoas que praticam esta arte.

Perante tamanha reunião de indivíduos, admiradores e participantes deste movimento, deu-se início ao trabalho de campo deste projeto, buscando neste grande encontro observar a ação destes indivíduos na prática desta manifestação teatral, avaliando sua influência sobre o espectador e como tal movimento teatral acaba por criar outro tipo de vínculo com a platéia.

Utilizaram-se como ferramentas de captação de informação câmeras fotográficas, filmadora e gravador de voz. O material foi de grande serventia para realizar os registros visuais e sonoros do evento. Além de proporcionar entrevistas com os *cosplayers* e o público, de forma a enriquecer o corpo de formação desta pesquisa e vincular suas informações com os valores defendidos por este trabalho.

Nas entrevistas foram consideradas as várias realidades constituintes da multifacetada vida social das pessoas envolvidas no mundo do *cosplay*, devendo ser feito um tratamento do que está presente diante das observações e percepções, no intuito de adquirir o máximo de informações possíveis condizentes com o âmago das idéias deste pesquisador; além das entrevistas com o público terem oferecido bases para a compreensão deste universo abrangente destes formadores do evento cênico: *cosplayers* e os espectadores.

Existem muitas possibilidades de análises por meio das entrevistas com as pessoas participantes dos concursos de *cosplay* e o público envolvido nos eventos SANAFest, este realizado início do ano de 2011 e 2012, e do SANA, realizado no mês de julho de 2011, eventos que formam a base da pesquisa de campo desta pesquisa, podendo oferecer um material enriquecedor a elaboração dos pontos defendidos por este projeto.

Durante a pesquisa bibliográfica foi dado um foco especial em trabalhos relacionados à interação do teatro com o espectador através da historicidade cênica. Uma vez conseguido o

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

material necessário, há um processo de assimilação entre o conteúdo provindo das entrevistas e sua ligação com os pensamentos dos autores fundamentais para a execução de toda a pesquisa. Procurando entender os caminhos conectores entre estes dois mundos que aparentemente são distantes, normalmente criando uma trilha repleta de desníveis, buracos e condições não previstas até chegar ao seu encontro, ponto que fundamenta todo este trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observando a história teatral ocidental, foi possível perceber como no início das manifestações cênicas, com os cantos ditirâmbicos e o culto a Dionísio, não havia qualquer tipo de divisão. Todos compartilhavam da mesma energia em prol do fazer realístico e manifestação da teatralidade popular.

O ritual é um processo que esteve vinculado com o teatro durante muito tempo, de forma que a necessidade do espectador era desnecessária, pois o sujeito em si possuía ao mesmo tempo a identidade de agente da ação e de observação do evento teatral. Sendo o ato de observar e ser observado, uma forma de manifestação da teatralidade.

A teatralidade envolve diversos elementos, e em cada momento varia a utilização que se faz de cada um deles. São três os elementos básicos sobre os quais ela é construída: ação, vontade de exposição e olhar externo. Combinando esses elementos, diríamos que a teatralidade é a qualidade que um olhar aplica a uma pessoa que pratica uma ação, consciente de estar sendo observada. (SAADI & GARCIA; 2008 ; pág.22)

No teatro elisabetano a figura do público era atuante no decorrer dos espetáculos, pois sua atitude de manifestação era aceita nessa época do teatro inglês, muitas vezes decidindo o sucesso ou o fracasso de uma peça.

Os espectadores pagavam um *penny* no portão externo, que dava acesso ao pátio interno – a famosa arena (*Pit*) – onde os *groundlings*⁷ elevavam suas vozes em aprovação ou desaprovação, muitas vezes selando irreversivelmente o destino de uma peça. (BERTHOLD; 2008; pág. 319)

No teatro espanhol tivemos uma forte manifestação popular que influía diretamente no seu andamento, assim como o destino da peça, especialmente no chamado *siglo de oro* (1580-

⁷ Eram as pessoas que ficavam em pé, na parte mais barata do teatro.

1680), onde as encenações eram feitas nos chamados *corrales*⁸ e o amor ou ódio à ação cênica era decidido pelo momento aclamatório ou do escárnio dos *mosqueteros*⁹.

Com as transformações ocorridas no teatro, especialmente ao longo do século XX, houve uma busca constante da parte de algumas manifestações teatrais (teatro do oprimido, *living theatre* e outros) de tentar trazer o público novamente como ser atuante da manifestação cênica. Isso acarretou numa forma diferenciada da platéia lidar com sua função perante o espaço cênico. No teatro atual, a participação do espectador é vista por diferentes pontos de vista, mas há um fator em comum a estes pensamentos: o teatro saiu de seu conceito de obra para uma idéia de acontecimento.

A interação que está em busca da relação entre a encenação e o público é mais voltado para o caráter de um evento do que de ir a uma apresentação, uma característica presente nos *cosplayers*, pois eles são parte de um grande acontecimento pop, atraindo público variado. Um verdadeiro *teatro-evento* (SAADI & GARCIA; 2008).

A tentativa de trazer o público para dentro da peça foi algumas vezes levada em consideração, inclusive buscando criar formas de como realizar tal feito. Um exemplo disso fora a apresentação de *Danton*, de Romain Rolland no Grosses Schauspielhaus, em Berlim, dirigido por Max Reinhardt em 1920, onde se procurou trazer a platéia ao ato cênico inserindo atores no meio do público.

As raízes populares do teatro sempre tiveram sua influência por meio da existência humana, apesar de nem sempre serem apreciadas ou reconhecidas, sobretudo quando se instaurava uma forma de pensamento formalizado, levando o teatro popular ao desprezo e a ser classificado como inferior, mas sempre existente.

O ator deve buscar uma exotopia (olhar de fora) para que ele possa ter uma visão mais abrangente da sua criação. Uma coisa que é perceptível no *cosplay* é o universo e como os atores buscam uma impressão do público e a necessidade de levar um determinado efeito para a platéia, geralmente querendo levar este efeito através das imagens gráficas que os afetaram e fizeram querer fazer determinada cena de uma personagem conhecida nas animações, seriados, filmes e outros elementos midiáticos.

⁸Estrutura teatral improvisada, usando as paredes das casas e de hospitais como locais de platéia e os fundo dos cortiços ou muros como palcos temporários. Tal concepção teatral ficou famosa na Espanha entre os século XVI ao XVII no chamado século de ouro do teatro espanhol.

⁹populares que lotavam os *corrales* para assistir as encenações destes espaços, se manifestando a favor ou contra a peça dependendo do que assistissem.

Uma relação entre os *cosplayers* e a platéia é que geralmente suas apresentações estão relacionadas com adaptações providas de episódios de animações, filmes, seriados e videogames. Todos grandes veículos midiáticos de massa. Isso acaba por proporcionar uma visão interligada entre quem está apresentando e quem está observando de forma a um influir no campo do outro. Dessa forma, não se trata mais de uma divisão entre aquele que faz e aquele que observa, pois ambos detêm sua propriedade sobre o ideal das personagens apresentadas nesta manifestação artística, de forma a influenciar tanto de maneira positiva quanto negativa no campo perceptivo de um do outro, pois ambos geralmente já possuem o conhecimento da obra que está sendo interpretada.

“...a teatralidade aparece então em seu ponto de partida como uma operação cognitiva, mesmo fantasmática. Ela é um ato performativo daquele que olha em relação àquele que faz. Cria um espaço virtual do outro; esse espaço transacional de que fala Winicott; esse umbral (liminar) de que falava Turner; esse enquadramento de que falava Goffman, que permite ao sujeito que faz, assim como ao que olha, a passagem do aqui para alguma outra parte.” (FÉRAL, Jossete *apud* MOSTAÇO; 2010; pág. 49)

Colocando as apresentações dos *cosplayers* neste patamar, fica claro que esta linguagem também possui uma forma diferenciada de lidar com o povo no espaço, apesar desta forma não ter aparentemente sido criada para ter esta finalidade, sendo apenas originada devido a uma manifestação popular da parte do público diante desta forma de composição cênica. Quando Sônia Azevedo (2002) faz uma abordagem sobre o *Living Theatre*, há um estudo da idéia de que há uma grande comunicação entre o ator e o espectador, especialmente através de uma linguagem corporal e gestual, a qual ambos tendem a se identificar. Isso é uma coisa muito perceptível nas apresentações dos *cosplayers*, uma vez que suas manifestações já possuem algum vínculo com algo já conhecido e delineado pelo espectador, possuindo um conhecimento prévio do que se é tratado em cena, compreendendo muito bem a maioria das manifestações, sendo a maioria das cenas bem identificáveis com as suas origens inspiradoras, tendo o público uma grande influência na apresentação dos *cosplayers*. *Não importa se o olhar possui ou não consciência de ser um ator; uma vez que a teatralidade é uma resultante na consciência daquele que olha, um processo de percepção.* (MOSTAÇO; 2010 ; pág. 49)

Com isso, fica nítido que o público consegue ter uma referência das manifestações que estão acontecendo diante deles (animações, filmes, seriados, videogames e outros), eles acabam obtendo um poder de movimentação pouco comum no conceito de platéia, elaborado no aspecto do teatro formal, pois ele se manifesta enquanto a apresentação está ocorrendo. Tal

acontecimento pode oferecer tanto o seu apoio quanto a sua reprovação, enquanto assiste ao que está acontecendo, possuindo uma influência considerável quanto ao andamento da manifestação que está acontecendo na sua frente, tomando uma postura ativa ao invés de uma forma passiva, como normalmente ocorre na maioria das representações teatrais tradicionais.

Grotowski interroga-se atualmente sobre o conceito de *espectador*. Sobre a distinção entre o ator e o espectador. Ele procura mostrar a imprecisão dessa separação, encontrar o ator que o espectador traz dentro de si, através de práticas grupais, teatrais ou não (dinâmica de grupo etc.). Levar, enfim, o espectador a fazer também, por sua vez, o ato de desvendamento, libertando-se das inibições e tradições que o mantinham preso dentro do seu *status* de espectador. (ROUBINE; pág. 196; 1998)

A busca do envolvimento do espectador na arte teatral encenada é algo que vem sendo pesquisado com forte intuito, principalmente no século XX em diante. Nesse período diversos teatrólogos Boal (1963, 2002 e 2007), Artoud (2006) e outros, tentaram trazer o público de forma mais vivaz para a cena, cada um buscando um caminho para tal fim e com um objetivo próprio. O *cosplay* conquistou isso de forma não proposital, mas sim devido ao seu apelo midiático extremamente forte na visão daqueles que o apreciam, pois há uma íntima ligação entre a personagem e a platéia, devido à grande difusão que as imagens gráficas tiveram ao longo da segunda metade do século XX, tornando a sua participação ativa através do conceito do que seria uma interpretação ideal daquela imagem, tão familiar para o público. De forma ao mesmo elevar uma apresentação ou condená-la quando sentir que a mesma não corresponde à idéia do que eles teriam daquela cena.

Para o espectador só serão ações as informações que *ele* decodificar, interpretar, como tal. Portanto, se o que lhe for apresentado não modificar sua realidade de alguma maneira, não for um “veículo de um signo global”, não será nunca uma ação. (BURNIER; 2009; pág. 34)

A sociedade atual procura desestimular a formação do pensamento por parte do espectador, seja ele estando engajado em momento voltados para a cultura, entretenimento e mídia. Os processos de interatividade, sejam através da comunicação ou da mídia, estão cada vez mais focados em trazer o espectador para falar sobre os mesmos, mas não de forma a fazer deles figuras transformadoras da realidade a ser averiguada, uma vez que sua participação efetiva nesse processo é cada vez mais rara, mas sim tendo o intuito de mantê-lo ligado ao produto ou processo o qual tais mecanismos querem que ele fique interessado.

Dessa forma, o teatro entra como uma linguagem diferenciada, pois nos últimos tempos ela tem buscado fazer o espectador uma figura participativa do processo transformador da concepção cênica. Assim, o *cosplay* pode ser considerado como um elemento construtor desse procedimento, pois o seu público age de forma ativa e possui uma opinião efetiva na manifestação cênica que se realiza, podendo condenar ou aprovar tal processo de forma a influir o seu desenvolvimento, tanto de forma positiva quanto negativa, porém o processo dramático das apresentações dos *cosplayers* é realizado baseado em linguagens de grande apelo popular. Um fato que acarreta numa ligação muito forte entre o tema e o espectador, pois muitas vezes o que é levado para a platéia trata-se de algo a qual ela possua uma estreita intimidade.

Ela está impressa no “olhar que liga o *observador-ator*, objeto- e o *observador-espectador*”, o que significa que a teatralidade pode ser produzida por iniciativa do ator, que manifesta sua intenção de jogo, ou pelo espectador, que transforma o outro, por iniciativa própria, em objeto espetacular. Assim, diante de um fato, o indivíduo pode produzir conscientemente um espaço de ficção, uma realidade outra, ao projetar sobre ele certa qualidade estética. Assim é que o ato consciente de produção de teatralidade pode vir do próprio ator, que pode atuar com intencionalidade, ou do *observador*, que pode imprimir uma qualidade estética sobre o acontecimento, o comportamento, o corpo, o objeto e o espaço. (SANTOS; 2010; pág.22-23)

Através deste pensamento, Roubine (1998), ao abordar diversos outros autores teatrais como Artaud, Brecht e Grotowsky ele vê a parte do espectador no processo de manifestação teatral como detentora de um poder especial, no qual ele pega este elemento e os mostra, por meio dos estudos de diversas personalidades famosas do estudo teatral, como alguém deve sair de um ponto passivo para um ponto ativo na manifestação cênica. Observando tal ponto, fica claro que nas apresentações dos *cosplayers* o espectador, de certa forma, acaba por fazer essa transição, pois os praticantes de *cosplay* muitas vezes não trabalham com teatro nem possuem qualquer conhecimento formal ou acadêmico sobre o mesmo, tendo aderido a prática da arte através da observação de outros participantes.

Portanto, se pode ver nesta arte uma rota para a manifestação de sua teatralidade, deixando de ter uma postura passiva para obter uma posição ativa na manifestação teatral, tanto na ação dos praticantes quanto na reação dos espectadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito deste trabalho não é a busca de um conceito absoluto sobre a participação interativa do público na construção cênica, nem da monopolização da arte da livre expressão humana a este movimento, pois tais intenções seriam cercadas de valores incompletos, tentando se estabelecer como absolutos, sendo uma conduta totalmente oposta a de um pesquisador, resultando num trabalho de valor insignificante e irrelevante. Tal postura culminaria numa produção sem uma riqueza transformadora, tanto para a arte como para os componentes que constroem uma linguagem de valor ainda muito pouco explorado, mas com um potencial bastante significativo.

Não há pretensões de dizer que a arte praticada em um determinado evento seja a mais livre e superior às demais formas de manifestação da expressividade humana, pois nem todos encontraram afinidades na execução de performances como as realizadas pelos *cosplayers*, mas nem por isso deixam de conquistá-la por outros caminhos. Não há uma tentativa de elevar determinados autores ao pedestal da verdade absoluta, pois seus próprios trabalhos, por mais enriquecedores que sejam na constituição da teatralidade humana, ainda encontram-se incompletos. Incapazes de abranger a enorme multiplicidade da manifestação cênica, assim como qualquer autor que procure aventurar-se nesse campo que ainda tende a trilhar muitos desafios.

O intuito desta pesquisa é buscar utilizar um caminho para mostrar a expressividade contida na manifestação da imaginação das pessoas, buscando concretizar uma forma de expressividade corporal de forma livre e enriquecedora da ação humana e sua interação com as pessoas que a constituem.

Por meio deste feito, há uma procura de levar o estudo a um patamar mais profundo, buscando novos territórios que até o presente momento ainda se encontram muito pouco elaborados e explorados, mas onde uma gama de possibilidades se faz presente, onde o impulso de buscar conhecer seus caminhos pode acarretar em descobertas bastante interessantes e enriquecedoras para o conhecimento científico e o fazer artístico.

REFERÊNCIAS

1. ARAÚJO, Hemetério Segundo Pereira. *Criador e Criatura: uma metodologia para a Concepção de Personagens Teatrais*; Fortaleza: Expressão Gráfica Editora, 2010.

2. ARTAUD, Antonin, 1896-1948. *O teatro e seu duplo*; tradução: Teixeira Coelho; revisão da tradução Monica Stahel. - 3ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2006 - (Tópicos).
3. AZEVEDO, Sônia Machado. *O papel do corpo no corpo do ator*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
4. BERTHOLD, Margot – *História Mundial do Teatro* – tradução: Maria Paula, V. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis García - 4ª ed. – Editora Perspectiva: São Paulo – 2008.
5. BOAL, Augusto – *Teatro do Oprimido e outras políticas* - 4ª.ed. – Civilização Brasileira: Rio de Janeiro – 1963
6. _____ – *O arco-íris do desejo: o método Boal de teatro e terapia* - 2ª.ed. – Civilização Brasileira: Rio de Janeiro – 2002
7. _____ - *Jogos para atores e não-atores- 10ª.ed.* . edição revi. Ampliada – Civilização Brasileira: Rio de Janeiro - 2007.
8. BURNIER, Luís Otávio – *A arte de ator: da técnica à representação* - 2ª. ed.- Editora da Unicamp: Campinas/SP, 2009.
9. DESGRANDES, Flávio – *A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo*. – São Paulo: Editora Hucitec: Edições Mandacaru, 2006.
10. EVREINOV, Nicolai. *El teatro en la vida*. Buenos Aires, Leviatã; s/d.
11. MOSTAÇO, Edécio (org.) *et alli - Para uma história cultural do teatro* – Florianópolis; Jaraguá do Sul : Design Editora, 2010.
12. LEHMANN, Hans-Thies – *Teatro pós-dramático* – Tradução:Pedro Sússekind – São Paulo,SP – Cosac Naify, 2007.
13. ROUBINE, Jean-Jacques – *A linguagem da encenação teatral, 1880-1980* - tradução e apresentação: Yan Michalski. - 2ª. ed. – Jorge Zahar Ed. - Rio de Janeiro, 1998.
14. SAADI, Fátima & GARCIA, Silvana – (org.); *Próximo Ato: questões da teatralidade contemporânea* - Itau Cultural; São Paulo; 2008
15. SANTOS, Aura Cunha – *O ator na cena contemporânea: corpo, imagem e ação* – Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, como um dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas. – São Paulo/SP; 2010.
16. STANISLAVSKI, Constantin. *A Preparação do Ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999
17. XIMENES, Fernando Lira – *O ator risível: procedimentos para cenas cômicas*.-Expressão Gráfica Editora; Fortaleza/CE; 2010

18. _____ - (org.); colaboração: AUGUSTO REIS, BEATRIZ ADERALDO, DIEGO BRITO, GEORGIA DIELLE, JOÃO MACHADO E SARAH JORGE – *Jogos Para Cenas Cômicas*; Fortaleza-Ceará; Grupo CRISE, 2013