

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
CURSO DE TEATRO LICENCIATURA

ROBERTA HELENA COSTA CHAHINI

**ELEMENTOS VISUAIS E SONOROS DO TEATRO NO CONTEXTO DO
CONCURSO INTERNACIONAL DE COSPLAY – WORLD COSPLAY
SUMMIT – WCS**

São Luís
2025

ROBERTA HELENA COSTA CHAHINI

**ELEMENTOS VISUAIS E SONOROS DO TEATRO NO CONTEXTO DO
CONCURSO INTERNACIONAL DE COSPLAY – WORLD COSPLAY
SUMMIT – WCS**

Monografia apresentada ao Curso de Teatro
Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão
para obtenção do Grau de Licenciada em Teatro.

Orientador: Prof. Dr. Jurandir Eduardo Pereira
Junior

São Luís
2025

**Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA**

Chahini, Roberta Helena Costa

Elementos visuais e sonoros do teatro no contexto do
concurso internacional de cosplay - World Cosplay
Summit - WCS/ Roberta Helena Costa Chahini. - 2025.

89 f.: il.

Orientador: Jurandir Eduardo Pereira Junior

Monografia (Teatro Licenciatura) - Universidade
Federal do Maranhão, 2025.

1. Teatro. 2. Elementos visuais e sonoros. 3. Cosplay.
4. Linguagem teatral e. I. Pereira Junior, Jurandir
Eduardo. II. Título

ROBERTA HELENA COSTA CHAHINI

**ELEMENTOS VISUAIS E SONOROS DO TEATRO NO CONTEXTO DO
CONCURSO INTERNACIONAL DE COSPLAY – WORLD COSPLAY
SUMMIT – WCS**

Monografia apresentada ao Curso de Teatro
Licenciatura da Universidade Federal do Maranhão
para obtenção do Grau de Licenciada em Teatro.

Aprovada em: / /

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Jurandir Eduardo Pereira Junior (Orientador)

Doutor em Teatro

Universidade do Estado de Santa Catarina

Prof.^a. Dr.^a. Joana Kretzer Brandenburg (Examinadora externa)

Doutora em Teatro

Universidade do Estado de Santa Catarina

Prof.^a. Ms. Paula Francinete Barros Bezerra (Examinadora interna)

Mestra em Educação

Universidade Federal do Maranhão

Prof.^a. Ms. Daiana Roberta Silva Gomes (Examinadora interna)

Mestra em Teatro

Universidade do Estado de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida e proteção constante.

Aos meus pais e irmãos por torcerem por mim e acreditarem nos meus ideais.

Ao meu orientador, por toda atenção, compreensão e orientação nessa jornada acadêmica.

Aos participantes da pesquisa por aceitarem fazer parte deste estudo.

Aos meus Professores(as) do Curso de Teatro Licenciatura que me ensinaram e me ajudaram a aprender novos conhecimentos.

Aos Professores da Banca que dedicaram seu tempo à leitura desta monografia.

Aos meus amigos e companheiros que nunca deixaram meu Cosmo deixar de brilhar.

“O mundo inteiro é um palco, e todos os homens e todas as mulheres são apenas atores”.

William Shakespeare

RESUMO

O teatro é uma linguagem artística autônoma e com especificidades bem estabelecidas. A arte cosplay contém elementos da linguagem teatral, a saber: personagem, figurino, adereços, maquiagem, cenário, objetos de cena, sonoplastia, iluminação, dentre outros. As apresentações de cosplayers seguem um roteiro, utilizam voz, gestos e expressões ao interpretarem personagens, montam cenários, atuam utilizando figurinos e adereços, onde as apresentações e representações contém encenação, música, iluminação, trilha e efeitos sonoros. O objetivo primário deste estudo corresponde a conhecer como ocorre o processo de utilização dos elementos visuais e sonoros pelos participantes da competição do Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit (WCS). Para alcançar o objetivo pretendido, desenvolveu-se uma pesquisa do tipo exploratória, descritiva, com abordagem qualitativa com 14 finalistas do WCS, maior e mais tradicional concurso de *cosplay* do mundo. O Levantamento teórico conta com os estudos de Barbosa (2001), Carneiro e Araujo (2024), Carvalho (2010), Castro (2007), Japiassu (2001), Leal (2023), Martins (2004), Moura (2019), Palhano (2008), Pavis (2008a, 2008b), Pedrosa (2023), Silva Filho (2022), Teixeira (2010), dentre outros estudiosos na temática.

Palavras-chave: teatro; elementos visuais e sonoros; cosplay; linguagem teatral.

ABSTRACT

The Theater is an autonomous artistic language with well-established specificities. The Cosplay art contains elements of theatrical language, namely: character, costumes, props, makeup, scenery, sound design, lighting, among others. Therefore, cosplayer presentations follow a script, use voice, gestures and expressions when interpreting characters, set up scenarios, act using costumes and props, where the presentations and representations contain staging, music, lighting, soundtrack and sound effects. In this context, the primary objective of this study is to know how the process of utilization of the visual and sound elements by the participants of the competition of the WCS occurs. To achieve the intended objective, an exploratory, descriptive research was developed, with a qualitative approach with 14 finalists of the WCS, the largest and most traditional cosplay contest in the world. The theoretical survey relies on the studies of Barbosa (2001), Carneiro and Araujo (2024), Carvalho (2010), Castro (2007), Japiassu (2001), Leal (2023), Martins (2004), Moura (2019), Palhano (2008), Pavis (2008a, 2008b), Pedrosa (2023), Silva Filho (2022), Teixeira (2010), among other scholars on the subject.

Keywords: theater; visual and sound elements; cosplay; theatrical language.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fernanda Souza (Kahsan) e Paulo Melo (Sweet) cosplayers representantes brasileiros e finalistas de 2016 com cosplay de Cloud Strife e Sephiroth do jogo Final Fantasy Dissidia.....	39
Figura 2 – Patri Popes e Jessy Berthi, cosplayers representantes brasileiras e finalistas de 2019 com cosplay de Gwendolyn e Queen Odette do jogo Odin Sphere	40
Figura 3 – Renata Castro (Reah) e Larissa Reis (LilaHime), cosplayers vencedoras da seletiva nacional de 2017, com cosplay de Alice Liddell e Rainha Vivaldi do anime e mangá Heart no Kuni no Alice	41
Figura 4 – Fernando Pereira (Nando Grey) e Diego Silva (Daysuke) cosplayers representantes brasileiros e finalistas de 2015 com cosplay de Chrom e Validar de Fire Emblem Awakening.....	42
Figura 5 – Marcelo Vingaard e Thais Yuki, cosplayers representantes brasileiros e finalistas de 2007, com cosplay de Inuyasha e Sesshoumaru do anime Inuyasha.....	43
Figura 6 – Jonathan Brito e Morganna Farat cosplayers vencedoras da seletiva regional de Osasco de 2023, com cosplay de Barry, o açougueiro e Riza Hawkeye do anime e mangá Fullmetal Alchemist Brotherhood	44
Quadro 1 – Participantes da pesquisa	45

LISTA DE SIGLAS

ABRADEMI	Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações
CEO	<i>Chief Executive Officer</i>
LED	<i>Light Emitting Diode</i>
RPG	<i>Role Playing Game</i>
WCS	World Cosplay Summit

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	A LINGUAGEM ARTÍSTICA DO TEATRO	13
2.1	Elementos visuais e sonoros do teatro	15
3	O UNIVERSO COSPLAY	20
3.1	Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit – WCS	31
3.2	Em cena, o contexto Cosplayer.....	45
3.2.1	Os critérios das escolhas dos personagens representados no WCS ...	47
3.2.2	Escolha dos elementos visuais e sonoros	48
3.2.3	Dados sobre os Personagens apresentados no WCS.....	50
3.2.4	Construção dos figurinos e adereços dos personagens	52
3.2.5	O planejamento dos elementos visuais dos personagens	54
3.2.6	Elementos sonoros utilizados nas apresentações no WCS.....	55
3.2.7	Objetos de cena nas apresentações no WCS	56
3.2.8	Planejamento e desempenho das coreografias dos personagens no WCS	57
3.2.9	Criações ou reproduções de roteiro ou texto das apresentações para o WCS	58
3.2.10	Maquiagem para compor o personagem	60
3.2.11	Planejamento dos cenários das apresentações no WCS	62
3.2.12	O processo criativo das apresentações no WCS	64
3.2.13	Os ensaios das apresentações para o WCS	65
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
	REFERÊNCIAS	72
	APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS	78

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo aborda o universo cosplay no contexto dos elementos visuais e sonoros do Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit (WCS). Nesse cenário, a relevância pessoal da pesquisa se deu pelo interesse em associar os elementos visuais e sonoros do Teatro à Arte Cosplay, e porque esta pesquisadora participa de eventos de cosplayers desde 2005 e sabe que as apresentações seguem um roteiro, utilizam voz, gestos e expressões ao interpretar personagens, montam cenários, atuam utilizando figurinos e adereços, onde as apresentações e representações contém encenação, música, iluminação, trilha e efeitos sonoros, portanto, elementos da linguagem teatral.

A relevância social e científica corresponde a trazer visibilidade para o universo cosplay e à linguagem artística do Teatro, assim como divulgação dos resultados da pesquisa em produções de natureza científica.

Diante do exposto, o Problema de Pesquisa indaga: Como ocorre o processo de utilização dos elementos visuais e sonoros pelos participantes da competição do Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit (WCS)?

Visando responder ao problema apresentado, o objetivo primário deste trabalho busca conhecer como ocorre o processo de utilização dos elementos visuais e sonoros pelos participantes da competição do Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit (WCS). Quanto aos objetivos secundários, estes são assim constituídos: descrever os personagens dos cosplayers finalistas no concurso WCS; verificar os figurinos e adereços dos cosplayers e, os objetos de cena; identificar os elementos sonoros utilizados pelos cosplayers; registrar as escolhas das cenografias, coreografias e sonoplastias, dentre outros elementos que correspondem ao teatro; compreender como os artistas cosplayers se relacionam com os elementos teatrais no contexto do WCS.

Para tanto, desenvolveu-se uma pesquisa exploratória, descritiva, com abordagem qualitativa. Visto que de acordo com Gil (2008, p. 41), as pesquisas exploratórias têm por característica “[...] proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses”. A escolha desse tipo de pesquisa ocorreu por ser apropriada para conhecer melhor o objeto investigado.

Ainda sobre pesquisas exploratórias, Selltiz *et al.* (*apud* Gil, 2008, p. 45), afirma que: “envolvem levantamento bibliográfico, entrevista com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado e análise de exemplos que estimulem a compreensão.” Dessa forma, enquadram-se no tipo de pesquisa ideal para este estudo, com o intuito de torná-lo mais explícito.

Quanto às pesquisas descritivas “[...] têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (Gil, 2008, p. 42). Neste estudo descrevem-se o processo de escolha dos elementos sonoros e visuais pelos Cosplayers participantes da competição do Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit (WCS); Os critérios das escolhas dos personagens representados no WCS; a escolha dos elementos visuais e sonoros; os personagens apresentados no WCS; a construção dos figurinos e dos adereços dos personagens; o planejamento dos elementos visuais dos personagens; os elementos sonoros utilizados nas apresentações no WCS; os objetos de cena utilizados nas apresentações no WCS; o planejamento e desempenho das coreografias dos personagens no WCS; as criações e reproduções de roteiro ou texto das apresentações para o WCS; as maquiagens dos personagens; o planejamento dos cenários das apresentações no WCS; o processo criativo das apresentações no WCS; os ensaios das apresentações para o WCS.

Em relação à pesquisa com abordagem qualitativa, Minayo (2001) enfatiza que se trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, valores e atitudes, preocupando-se com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, mas sim, compreendidos e explicados a partir das dinâmicas das relações sociais. Sendo assim, essa abordagem possibilitou compreender toda a dinâmica de planejamento, elaboração e operacionalização das apresentações no WCS, pelos relatos dos Cosplayers, revelando complexidades do universo Cosplay.

Fez-se, então, um mapeamento dos cosplayers que competiram na final brasileira do concurso da World Cosplay Summit, entre os anos de 2010 até 2024. De posse dos nomes, entrou-se em contato via instagram, convidando-os para participarem desta pesquisa. Assim, aqueles que aceitavam, pegava-se os contatos de Whatsapp e de e-mail, para o envio do questionário. Nesse contexto, o critério de seleção da amostra se deu por acessibilidade, isto é, com os cosplayers que se prontificaram a participar da pesquisa.

Os dados foram coletados por meio de um questionário aberto, contendo 13 questões, aplicado através do Google Forms, enviado individualmente para e-mails, instagram e Whatsapp dos participantes da pesquisa. Sobre os questionários, Parasuraman (1991) esclarece que eles são um conjunto de questões, feito para gerar os dados necessários para se atingir os objetivos da pesquisa.

Aos que aceitaram, revelou-se que a participação era opcional e voluntária, suas identidades seriam preservadas e que podiam deixar de responder qualquer questão e/ou desistir da pesquisa em qualquer fase, sem nenhum tipo de prejuízo às partes envolvidas. Nesse contexto, os Cosplayers, participantes da pesquisa, encontram-se identificados por: C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9, C10, C11, C12, C13, C14.

Este estudo se encontra dividido em quatro seções: na primeira seção, intitulada Introdução apresentam-se o objeto investigado, a relevância da pesquisa, a questão norteadora, os objetivos, a metodologia abordada e a estrutura do trabalho.

A segunda seção traz as referências bibliográficas no contexto da linguagem artística do Teatro e dos elementos visuais e sonoros do Teatro, contando com os estudos de Barbosa (2001), Castro (2007), Japiassu (2001), Moura (2019), Pavis (2008a, 2008b), Pedrosa (2023), Silva Filho (2022), Teixeira (2010), dentre outros, autores que abordam o processo teatral. A terceira seção aborda sobre o Universo Cosplay e sobre o Concurso WCS, os resultados, as análises e as discussões realizadas sobre a pesquisa empírica. E, na última e quarta seção são apresentadas as considerações finais sobre a temática abordada.

Espera-se que as informações e os resultados da pesquisa possam ser socializados por meio de produções científicas, publicadas em periódicos; apresentadas em eventos científicos, bem como traga destaque e visibilidade para o universo cosplay no contexto da arte de representar.

2 A LINGUAGEM ARTÍSTICA DO TEATRO

Nesta seção abordam-se, a linguagem artística e os elementos cênicos presentes no Teatro, a saber: cenário, figurinos, iluminação, sonoplastia, objetos de cena, maquiagem, personagens, presentes, também nas apresentações do Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit (WCS), foco deste estudo.

Sabe-se que a linguagem artística do teatro é dinâmica, expressiva, dialógica, que envolve o corpo, gestos, ritmo, encenações e interpretações, dentre outros. No contexto do teatro há roteiros, textos, cenários, músicas, danças, poesias, movimentos corporais, figurinos, personagens, luzes, linguagens performáticas, isto é, diversos elementos artísticos.

A linguagem teatral é uma forma de comunicação exclusiva e envolvente que se manifesta por meio de uma ampla variedade de elementos criativos, que transmitem informações e despertam emoções.

Pavis (2008a), ao fazer uma análise sobre espetáculos, enfatiza que o espetáculo teatral deve ser analisado integralmente, considerando-se os elementos: texto, espaço, interpretação, música, luz e interação com o público.

O teatro como meio de comunicação e expressão une aspectos plásticos, audiovisuais, musicais e linguísticos em sua estética única. Japiassu (2001, p. 28) enfatiza que o teatro é um “importante meio de comunicação e expressão que articula aspectos plásticos, audiovisuais, musicais e linguísticos em sua especialidade estética”. Como visto, o teatro integra diferentes formas de expressão.

Em o *Dicionário de Teatro*, Pavis (2008b, 34), fornece uma visão ampla e detalhada do campo teatral, contendo verbetes que podem ser consultados independentemente, mas que dialogam entre si, criando uma visão integrada do teatro como prática e objeto de estudo, a saber:

Dramaturgia refere-se à construção textual e estrutural de uma peça teatral, incluindo a organização dos atos, cenas e diálogos. Pavis diferencia a dramaturgia clássica, baseada em narrativas lineares, da dramaturgia contemporânea, que pode ser fragmentada, interativa ou híbrida;

Mise-en-scène, diz respeito à encenação, isto é, a maneira como o texto dramático é transformado em espetáculo no palco. Inclui a direção de atores, a disposição dos cenários, a utilização de iluminação, figurinos e a interação entre palco e público;

Performance, vai além do teatro convencional, abrangendo manifestações artísticas efêmeras e corporais, com ênfase na presença do ator e na interação com o espectador. Muitas vezes conectada à arte contemporânea, explora o corpo como veículo expressivo e a desconstrução de narrativas;

Espaço Cênico, onde a ação teatral ocorre, incluindo o palco tradicional, espaços alternativos e locais *site-specific*. Análise da relação entre espaço,

atores e espectadores, incluindo as diferentes formas de configuração espacial (arena, palco italiano, teatro de rua etc.);

Texto Teatral – Pavis distingue o texto dramático (escrito) do texto cênico (resultante da encenação). Exploração de formas textuais não lineares, adaptações de outros gêneros (literatura, cinema) e a utilização do silêncio e da oralidade;

Atuação – Pavis concebe o trabalho do ator como mediador entre texto, direção e público;

Interculturalidade, é a interação entre diferentes tradições teatrais e culturais. Estudo de como o teatro ocidental dialoga com formas asiáticas, africanas e indígenas, ampliando a visão do teatro como arte global, dentre outros.

Importante registrar que o *Dicionário de Teatro* funciona como uma ponte entre o estudo do teatro e sua realização em cena, enfatizando a constante evolução dessa arte em diálogo com outras linguagens e culturas (Pavis, 2008b).

Nesse viés, o desenvolvimento artístico de uma sociedade está ligado tanto à qualidade da produção quanto à capacidade do público de entendê-la. Nesse contexto, Barbosa (2001, p. 32) ressalta que “[...] uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público”. Percebe-se, aqui, a relação simbiótica entre a produção artística e a capacidade de entendimento pelo público.

De acordo com Pavis (2008a), a experiência do espectador é parte central do fenômeno teatral, visto que a interpretação do público influencia a compreensão do espetáculo. O público não é passivo, ele interpreta e reage, tornando-se parte essencial da experiência teatral. A dinâmica reflete a natureza viva do teatro, que só existe plenamente no momento em que é encenado.

No teatro, a linguagem é dinâmica, expressiva e dialógica, englobando corpo, gestos, ritmo, encenações, interpretações e outros elementos, visto que a linguagem teatral vai muito além das palavras ou do texto escrito. No teatro, a comunicação é rica, multifacetada e se manifesta por meio de diversos elementos que interagem para criar significados e emoções.

É uma forma de comunicação única, capaz de evocar emoções e transmitir informações por meio de roteiros, textos, cenários, música, dança, poesia, movimentos corporais, figurinos, personagens, luzes e linguagens performáticas.

Em relação ao espaço cênico, Cajaiba (2010, p. 178) relata que:

As mudanças arquitetônicas dos espaços destinados às encenações teatrais, especialmente no que se refere aos palcos e às plateias, que tiveram início com as encenações de tragédias e comédias gregas continuam se desenvolvendo e se modificando até hoje.

Os espaços arquitetônicos do teatro evoluíram desde as tragédias e comédias gregas, continuando a se transformar ao longo da história. O teatro não apenas diverte e entretém, mas também promove a inclusão social, dando espaço e voz a diferentes grupos, como os cosplayers, que encontram no teatro uma forma de se expressar artisticamente.

Quanto a diversidade de expressões artísticas, Castro (2007, p. 1), ressalta que “nos últimos anos, no Brasil, novas formas de arte apareceram, como uma sucessão de formas, uma metamorfose”. A linguagem do teatro é multidimensional e utiliza diversas formas de expressão para se comunicar. O teatro é uma forma de expressão artística e cultural, que proporciona divertimento e entretenimento, promovendo inclusão social, dando voz a diferentes grupos sociais, dentre esses, o dos cosplayers. Ademais, o papel multifacetado do teatro como uma ferramenta estética, cultural e transformadora, tem relevância no contexto da sociedade contemporânea.

2.1 Elementos visuais e sonoros do teatro

Os elementos visuais do teatro contemplam os cenários, os figurinos, os adereços, iluminação. Os elementos sonoros do teatro correspondem aos sons, músicas, efeitos sonoros, falas e trilhas sonoras que fazem parte da sonoplastia.

De acordo com Pavis (2008b) a sonoridade no teatro é amplamente discutida como um dos elementos fundamentais da encenação, pois os elementos sonoros são ferramentas cruciais para criar atmosferas, construir sentidos e provocar emoções no público. Para o referido autor, os sons no teatro não são meramente acessórios, mas signos ativos que dialogam com os outros elementos da cena, como o cenário, a luz e as ações dos atores; sons e músicas ajudam a situar a ação em um espaço ou tempo específico; a música ou os efeitos sonoros criam atmosferas emocionais que afetam diretamente a percepção do público; sons podem servir como marcas ou destaques para momentos específicos da narrativa ou da ação teatral; o som interage com o ritmo das ações físicas, a interpretação dos atores e o design da iluminação.

A voz humana é um elemento sonoro rico, carregado de intenção e emoção, e sua modulação (timbre, volume, ritmo) é tão importante quanto o texto que é falado; as falas podem ser amplificadas ou distorcidas por meio de tecnologia para

criar efeitos específicos, tornando-se parte da sonoplastia; os sons, músicas, efeitos sonoros, falas e trilhas sonoras não são apenas parte da ambientação, mas participam ativamente da composição semiótica e estética do teatro.

Conforme os estudos de Moura (2019, p. 11), os elementos visuais do teatro integram o processo criativo do ator, no contexto da cenografia, do figurino, da maquiagem, da iluminação cênica, dentre outros. O referido autor esclarece que “[...] ao criar, o ator propicia, por meio do movimento do seu corpo, elementos essenciais para o estabelecimento da visualidade de uma cena”.

O movimento corporal do ator é responsável por moldar a maneira como o público percebe a cena. O corpo, ao se mover no espaço, interage com outros elementos visuais (como luz, figurino, cenografia e objetos) e cria imagens significativas que enriquecem a narrativa ou o conceito artístico da obra. Assim, a “visualidade” mencionada se refere a essa composição visual dinâmica, que é estabelecida pela presença e pela ação do corpo em cena.

Essa abordagem reforça a ideia de que o teatro e as artes performativas são linguagens visuais e táteis, nas quais o movimento e a fisicalidade desempenham um papel essencial na construção de significado, além do texto falado ou do roteiro.

A visualidade só se consolida porque existe uma cena impregnada de uma postura estético-visual. O ator, quando compreende os conceitos de visibilidade e visualidade, passa a ter outra relação com o seu próprio trabalho, pois deixa de pensar apenas na forma como está sendo visto, como os seus movimentos são ou não interessantes, para entender-se como um elemento conjugado com um espaço e com as atmosferas da cenografia. Nessa perspectiva, o ator terá consciência de que sua presença faz parte de um sentido, isto é, a cena. Ao mesmo tempo, dominará o movimento da mesma, interagindo precisamente com a dramaturgia de cada elemento que compõe a visualidade. Os elementos visuais do espetáculo são como extensões do corpo do ator (Moura, 2019, p. 29).

Percebe-se que a visualidade no teatro não é algo estático ou meramente estético, mas sim um conceito integrado ao trabalho do ator e à composição cênica como um todo. Nesse contexto, o ator deixa de ver a cenografia como um “fundo” ou “cenário estático” e passa a interagir com ela de maneira consciente e integrada. Ele entende que seu corpo, movimentos e presença são elementos que se somam aos aspectos visuais do espetáculo, compondo uma “cena viva” em que tudo está interligado.

Importante registrar que a cenografia materializa o espaço cênico, isto é, contém elementos visuais que fazem parte da cena teatral, como os adereços, acessórios, iluminação e figurino que compõem o cenário. O cenógrafo é o

responsável em organizar o espaço onde ocorrerá o espetáculo teatral, viabilizando os elementos visuais ao contexto dramático. O cenário é o espaço onde se dá a cena.

Pedrosa (2023) aborda a importância da cenografia para o evento cênico. O autor esclarece que a cenografia, assim como o teatro em si, é uma arte efêmera, ou seja, ela só ganha significado e vida no momento em que o espetáculo está sendo apresentado.

[...] a cenografia é tão efêmera quanto o próprio evento teatral. Ela só existe no momento em que se realiza a apresentação da encenação e sua existência está vinculada aos demais elementos da encenação; sem estes a cenografia é um organismo estático, sem função (Pedrosa, 2023, p. 10).

A cenografia, como o próprio teatro, não é permanente. Ela existe e faz sentido apenas durante a performance ao vivo. Fora disso, ela é apenas um conjunto de objetos, materiais ou estruturas. Sua essência está no ato teatral, ou seja, no momento em que os atores, o público e os demais elementos da encenação estão em interação.

A cenografia materializa o ambiente onde a narrativa ocorre, criando atmosferas que apoiam a história e evocam emoções no espectador. O cenógrafo desempenha um papel vital ao organizar o espaço cênico, equilibrando criatividade e funcionalidade.

A sonoplastia contempla o conjunto de sons, ruídos, músicas, falas. Sobre a importância da sonoplastia no contexto do teatro, Teixeira (2010, p. 1) descreve:

Abrem-se as portas do teatro. O público entra no mundo das ilusões. *Ouve-se* uma música, um som, um ruído, quem sabe uma voz – o espetáculo começou. O público que acabou de chegar do trabalho, da rua, do trânsito, do estacionamento, como num passe de mágica, ao entrar na sala de espetáculos, se transporta para o desconhecido. *Ouve-se* uma música, um som, um ruído, quem sabe uma voz – a caixa preta de surpresas, de ilusões, de magia oferece ao público o melhor: na interpretação, na luz, no cenário, no figurino e na música. Cada profissional envolvido, que se preparou durante dias, meses, ou até anos, tem que estar em plena harmonia para realizar o melhor espetáculo de sua vida. O espectador entra num mundo diferente, num mundo de fantasias e de sonho. E tudo isso acontece, quando existem pessoas preparadas para atuar com *criatividade* e *técnica* na profissão que escolheram; seja um ator, cenógrafo, figurinista, iluminador ou sonoplasta.

Essa essência mágica e transformadora do teatro é enfatizada por Teixeira (2010) ao destacar a importância do trabalho coletivo e da preparação técnica dos profissionais envolvidos na criação de um espetáculo. A magia do teatro não está apenas na história contada, mas em como cada elemento cênico (cenário, luz, figurino, música, interpretação) se combina para criar algo maior, que emociona e cativa o público.

A sonoplastia envolve a manipulação de sons, ruídos, músicas e falas. Ainda sobre a sonoplastia, Teixeira (2010, p. 2) esclarece:

Uma das definições que abrange as funções de um sonoplasta dentro de um espetáculo teatral é dizer que o sonoplasta é aquele que elabora a trilha sonora ou os efeitos especiais, ao vivo ou gravados, selecionando músicas, efeitos adequados ao texto e de comum acordo com a equipe de criação; pesquisa as músicas ou efeitos para montar a trilha sonora; opera a mesa de controle de som, produzindo os efeitos planejados e transmite ao operador de som.

É muito raro um espetáculo não ter música. Assim, o sonoplasta é o responsável pela criação, pesquisa, gravação, finalização, sonorização e operação dos efeitos sonoros e músicas que o espetáculo necessita. É ele que, com criatividade e técnica, resolve os climas e efeitos propostos durante os ensaios ou rubricados no texto. E mais: o sonoplasta apreende a ideia da concepção da montagem do diretor e participa do processo de criação do espetáculo.

A sonoplastia cria um “mundo de ilusões”, facilitando a imersão do público no universo da peça. Os sons definem o clima das cenas, desde suspense e alegria até tristeza e tensão, logo, os efeitos sonoros e trilhas são cuidadosamente planejados para harmonizar com a iluminação, figurinos e movimentos dos atores. O sonoplasta não apenas opera sons, mas também participa do processo criativo da peça, colaborando com o diretor e outros profissionais.

Nesse sentido, a sonoplastia é usada para desconstruir ou reconstruir a percepção do espaço e do tempo.

No mesmo contexto, Silva Filho (2022, p. 16) ressalta que:

Os atores-atrizes usam a música no seu processo criativo, seja para fazer alongamento ou aquecimento corporal, vocal também para se fazer experimentações. Além dos próprios sons produzidos pelo corpo, como a voz por exemplo, temos palmas, toques no próprio corpo, relação com o espaço através de pisadas do chão ou em contato com elementos da cenografia.

A música e os sons são utilizados como ferramentas no processo criativo dos atores e atrizes. Silva Filho (2022) esclarece que a música e os sons não apenas acompanham ou complementam a preparação física e vocal dos performers, mas também se tornam parte essencial do processo de experimentação e criação artística. Isso implica que o som é um elemento ativo no desenvolvimento das performances.

No teatro, os elementos visuais e sonoros não funcionam isoladamente, a não ser que seja de forma intencional por parte da direção do espetáculo ou cena. Portanto, são interdependentes. Um cenário envolvente aliado a uma trilha sonora impactante cria uma experiência completa. As luzes, cores e sons direcionam a percepção do espectador, tornando, assim, cada cena mais memorável.

A caracterização dos atores, os figurinos e a maquiagem expressam a personalidade e as características dos personagens. A caracterização é uma arte que

permite ao ator se transformar no personagem. O figurino ajuda a contextualizar o enredo e a maquiagem é uma forma de arte que ajuda a destacar características importantes do personagem, como rugas, cicatrizes, linhas de expressão, dentre outros.

A caracterização dos atores, conforme Pavis (2008a), é um elemento essencial na construção teatral, discutindo como o figurino, a maquiagem e outros aspectos visuais contribuem para o desenvolvimento da personagem e para a narrativa cênica. O autor não trata especificamente apenas da caracterização, mas a inclui em suas análises sobre os elementos visuais e semióticos da encenação. O autor sinaliza como o figurino e a maquiagem ajudam na transformação do ator em personagem, sendo parte do processo de construção de identidade cênica; descreve o figurino como uma forma de narrativa visual, capaz de situar o público no tempo, no espaço e no universo emocional da peça.

Diante do exposto, verifica-se a relevância dos elementos visuais e sonoros aos espetáculos teatrais. A seguir, abordam-se esses elementos na atuação da cena cosplay.

3 O UNIVERSO COSPLAY

Esta sessão aborda o surgimento do cosplay no Brasil e no Maranhão, assim como a arte de representar dos cosplayers.

Chahini e Chahini (2020, p. 108) ressaltam que:

[...] *cosplay* trata-se de uma junção formada pelas palavras *costume* (traje, fantasia) e *roleplay* (brincadeira, interpretação). Em síntese, é um *hobby* que consiste em fantasiar-se de personagens, geralmente de quadrinhos, games e desenhos animados japoneses. Logo, *cosplayers* são pessoas que se vestem em eventos e em concursos para a melhor interpretação da personagem, roupa etc.

A origem do cosplay, segundo Nunes (2013) se deu no final da década de 1930 nos Estados Unidos da América, em uma convenção de ficção científica e, na década de 1990, no Japão, foi adaptado à cultura nipônica.

Embora não haja uma data exata para o surgimento do cosplay no Brasil, ele começou a ser praticado de maneira mais informal em encontros de fãs de cultura pop e eventos relacionados a animes e quadrinhos durante a década de 1990. Com o tempo, os eventos se profissionalizaram, e o cosplay se consolidou como uma prática reconhecida e amplamente difundida no país.

De acordo com Dantas (2024, p. 5), o cosplay, no Brasil, surge na década de 1990/1996, e:

[...] tornou-se uma mania popular e ousada. Já existem concursos e competições no país acerca do cosplay, o que deu aos brasileiros, em 2006, o título de melhores cosplayers do mundo. Estes concursos avaliam a caracterização como um todo (figurino, maquiagem, cabelo, interpretação e cenário) e escolhem ao final o que melhor se empenhou e destacou entre as exigências. Os principais concursos, no Brasil, de cosplay são produzidos por uma empresa especializada em animações japonesas, o que dá mais credibilidade aos vencedores.

Para o referido autor, o cosplay deixou de ser apenas um hobby para se tornar uma atividade competitiva e culturalmente reconhecida, com eventos e concursos que validam e promovem essa expressão artística. Dantas (2024) informa que os concursos de cosplay no Brasil avaliam diversos aspectos da caracterização, como figurino, maquiagem, peruca, interpretação e cenário, evidenciando o nível de detalhamento e esforço envolvidos. Isso reforça a ideia de que o cosplay é uma atividade multidisciplinar que exige habilidades artísticas, interpretativas e técnicas que vem do campo de criação teatral. O fato de o Brasil ter conquistado, em 2006, o título de melhores cosplayers do mundo mostra o talento e a dedicação dos brasileiros nessa área.

Além disso, o autor menciona que os principais concursos no país são organizados por empresas especializadas em animações japonesas, o que confere maior credibilidade aos vencedores. Isso sugere que a conexão com a cultura de origem do cosplay (a cultura otaku, relacionada ao Japão) é valorizada e legitimada, tornando os eventos brasileiros uma referência no cenário internacional. Assim, Dantas (2024) evidencia como o cosplay no Brasil não só é uma manifestação cultural criativa, mas também uma atividade que atingiu reconhecimento e profissionalismo.

Para Barboza e Silva (2013) o surgimento do cosplay no Brasil aconteceu na década de 1990, por volta do ano de 1996 com a primeira convenção de mangás e animes no país, que foi o Mangacon. Conforme o autor, o cosplay no Brasil está diretamente relacionado ao aumento do interesse por animes e mangás, impulsionado pela exibição de animações japonesas em canais abertos durante a década de 1990.

De acordo com Barboza e Silva (2013), a referência às revistas especializadas, como Herói, Animax e Animê Dô, evidencia o papel da mídia na disseminação e popularização da cultura otaku no Brasil. Essas revistas não apenas informavam o público sobre as novidades do mercado de animes e mangás, mas também ajudavam a criar uma comunidade de fãs que se identificavam com essa cultura que, por sua vez, contribuiu para o surgimento do cosplay como uma prática coletiva e expressiva.

Portanto, Barboza e Silva (2013) destacam que o cosplay no Brasil não surgiu isoladamente, mas como parte de um contexto maior de expansão da cultura pop japonesa no país. A organização de eventos como o Mangacon e o acesso a informações especializadas foram fatores decisivos para consolidar o cosplay como uma manifestação cultural ligada à cultura japonesa, adaptada ao contexto brasileiro.

No Brasil, durante a década de 1990, através da exibição em canais abertos, o animê e o mangá conquistaram crescente interesse do público, levando ao surgimento de revistas especializadas como Herói, Animax e Animê Dô, que traziam publicações sobre as novidades do mercado de animês, mangás, séries de televisão e jogos japoneses (Negami, 2023, p. 90).

O papel fundamental da mídia e da televisão na introdução e disseminação da cultura pop japonesa no Brasil, de acordo com Negami (2023) se deu durante a década de 1990. O autor destaca que a exibição de animes em canais abertos foi um fator crucial para atrair o interesse de um público mais amplo, que, até então, talvez não tivesse acesso ou conhecimento sobre o universo dos animes e mangás.

Ainda conforme Negami (2023), o crescimento dessa popularidade levou à criação de revistas especializadas, como Herói, Animax e Animê Dô, que

desempenharam um papel importante na consolidação e expansão da cultura otaku no Brasil. Essas revistas funcionavam como canais de comunicação entre os fãs e o mercado de entretenimento japonês, apresentando notícias, análises, tendências e curiosidades sobre animes, mangás, séries de televisão e jogos japoneses. Elas também ajudaram a formar uma comunidade de fãs, oferecendo informações detalhadas e aprofundadas que iam além do que era exibido na TV.

Negami (2023) enfatiza que esse período foi um momento-chave para o crescimento do interesse pela cultura japonesa no Brasil, criando as bases para práticas como o cosplay e a organização de eventos temáticos, que começaram a surgir em paralelo ao aumento desse engajamento cultural.

Sato (2023) informa que o primeiro cosplay de animê foi feito no Brasil no ano de 1996, e foi o de “Mu de Áries” de Cavaleiros do Zodíaco, sendo o primeiro cosplayer em evento de mangá e animê, apresentado no 12º aniversário da Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (ABRADEMI).

No Maranhão, os primeiros eventos de cosplay foram realizados pelo Grupo Anima Maranhão.

O Anima 2009 é a culminância do trabalho de um grupo de estudantes da Universidade Federal do Maranhão que desde o ano de 2003 tem estudado de maneira transdisciplinar diversas manifestações culturais voltadas para o público jovem entre elas as histórias em quadrinhos, os filmes de animação, os jogos de interpretação, os jogos eletrônicos, etc.

Realizado anualmente desde o ano de 2006 como um evento cultural voltado para divulgar ao grande público seu objeto de estudo, no ano de 2009 o Anima assume um caráter acadêmico visando discutir com os estudiosos das diversas áreas de conhecimento a importância e as influências da produção cultural voltada para o público jovem.

O Anima surge como um espaço democrático para o estudo e discussão das relações entre a Cultura de Massa voltada para o público jovem, as manifestações da Cultura Tradicional, seja ela Erudita ou Popular, as diferentes Áreas de Conhecimento Científico, a transformação que podem realizar na sociedade em que estão inseridas e suas possíveis utilizações no fazer educacional (Beautywitch, 2009).

No ano de 2006, em São Luís, aconteceu o primeiro evento de Cosplay produzido pelo Matsuri MA. Em 2024, nos dias 16 e 17 de novembro, ocorreu a 13ª edição do Matsuri MA, no Centro de Convenções Multicenter Sebrae.

O Matsuri é um evento multitemático voltado para o público jovem, que surgiu com a proposta de ampliar a diversidade cultural do nosso Estado através da democratização da cultura Geek e suas variantes, promovendo aos participantes várias atividades artístico-culturais e acadêmicas. O evento é promovido pela Matsuri Produções, entidade com mais de 15 anos de atuação e de realização de eventos nos segmentos Geek, Gamer e Cultura Pop (Festival [...], 2023).

O Matsuri MA, até o presente momento, é considerado o maior evento da cultura Geek do Estado do Maranhão. O criador, Designer, *Chief Executive Officer* (CEO) e Diretor Geral de Produções do Matsuri - MA, é Miguel Braga.

Sobre outros eventos de cosplay que ocorreram no estado do Maranhão, sabe-se que vários não se encontram registrados, historicamente, carecendo de pesquisas de relato de experiências de pessoas que participaram desses eventos, visto que os referidos eventos ficaram restritos apenas aos que já conheciam o universo cosplay. Desse modo, a divulgação em mídias impressa e televisiva talvez não tenha alcançado tanta publicidade.

No universo cosplay, Mello (2017, p. 25 e 35) esclarece que “o cosplay é uma atividade performática onde os cosplayers usam o seu próprio corpo como uma plataforma para reconstruir personagens fictícios em uma forma tangível e interativa.” Ainda segundo o autor, “o cosplayer possui autonomia criativa para decidir a forma como irá “traduzir” o personagem de um universo fictício para o seu corpo, com liberdade artística para criar versões novas e únicas do personagem”.

Nesse viés, percebe-se que as apresentações e atividades dos cosplayers possuem diversas relações com as apresentações teatrais, especialmente no que diz respeito à performance, à construção de personagens e ao uso de elementos visuais para contar histórias ou transmitir emoções.

Embora muitos cosplayers priorizem a fidelidade, outros enxergam o cosplay como uma forma de liberdade criativa, onde adaptações e releituras do personagem também são válidas. A citação, portanto, enfatiza uma perspectiva tradicional do cosplay, que valoriza a reprodução fiel como o principal objetivo dessa prática.

Mello (2017, p. 36) destaca ainda que “o cosplayer tem o objetivo de traduzir o personagem da forma mais próxima à fonte original possível, evitando modificar qualquer aspecto físico do personagem, seja a sua forma, suas cores ou seu gênero”.

Ao se referir sobre o assunto, o referido autor destaca que o objetivo principal do cosplayer é reproduzir o personagem escolhido de maneira extremamente fiel à sua fonte original, seja ela um anime, mangá, videogame ou outra mídia. Essa fidelidade envolve não apenas os aspectos visuais, como figurino, cores e forma física, mas também a essência e a identidade do personagem.

Como visto, tanto no teatro quanto no cosplay, há uma preocupação em encarnar um personagem, seja ele original, literário ou oriundo de outras mídias (como jogos, animes, quadrinhos ou cinema). No teatro, o ator utiliza técnicas de atuação para dar vida ao personagem, enquanto o cosplayer foca em reproduzir visual e comportamentalmente as características de um personagem já existente.

Ao mencionar que o cosplayer evita modificar qualquer aspecto físico, incluindo o gênero, Mello (2017) indica que essa prática está profundamente conectada à ideia de respeito e celebração da criação original. Isso sugere que o cosplay, como forma de expressão artística, se baseia na imersão completa na identidade do personagem, visando trazer à vida uma representação o mais autêntica possível, sem mudanças que possam descaracterizá-lo.

As atividades dos cosplayers podem ser vistas como uma forma de performance teatral adaptada ao universo da cultura pop. No teatro, o personagem é muitas vezes uma criação original (ou uma interpretação de uma peça clássica), enquanto no cosplay, o performer recria personagens já existentes, sendo fiel ao design original. Tanto os atores de teatro quanto os cosplayers compartilham a preocupação com a construção de personagens, a expressividade corporal e a conexão com o público. O cosplay, em muitos aspectos, é um teatro espontâneo e visual, que enfatiza a diversão, o entretenimento e o amor pela criação de universos ficcionais.

A convergência entre o personagem cosplay e o personagem teatral ocorre principalmente na forma como ambos são construídos, representados e percebidos pelo público. Embora eles tenham origens e objetivos diferentes, há vários pontos em comum que conectam essas duas formas de expressão artística.

Os cosplayers são as pessoas que executam os cosplays em eventos de cosplay, isto é, representam personagens de mangás, de animes e de jogos eletrônicos. Conforme Moura (2022) quando o cosplayer interpreta um personagem procura se atentar às diversas particularidades, como o cuidado, a fidedignidade e a adaptabilidade da performance.

No contexto das competições de cosplayers, Souza (2017, p. 16) esclarece que:

Para vencer um campeonato, um cosplayer não depende apenas de uma roupa bem confeccionada e fidedigna ao personagem que está representando, mas também é necessária uma performance, uma representação. O processo de criação do todo para a representação do cosplayer passa por uma série de etapas, desde a escolha de um

personagem até a caracterização completa do mesmo, com roupas e características psicológicas advindas do personagem, propiciando uma materialização do imaginário construído pelo indivíduo através da influência das histórias que ele escolheu. A experiência advinda da criação de um cosplay e, em seguida, a sua performance em competições podem mostrar como esses indivíduos entendem e enxergam a si mesmos como catalizadores e reprodutores de uma cultura originária de outros países, como Estados Unidos e Japão, conseguindo, inclusive, vencer um campeonato em solo japonês pela terceira vez.

O cosplay, de acordo com Souza (2017), vai além de uma simples reprodução visual do personagem; ele envolve um processo criativo complexo e multifacetado que inclui tanto a confecção de uma roupa fiel quanto a performance interpretativa. O autor enfatiza que para se destacar e vencer competições, o cosplayer precisa incorporar características psicológicas e comportamentais do personagem, materializando o imaginário e criando uma experiência imersiva que combina o físico e o emocional.

Tanto o personagem cosplay quanto o teatral exigem um processo de imersão e construção de identidade. Ambos são representações de ideias, histórias ou personalidades, com foco em transmitir características físicas, emocionais e simbólicas.

O cosplayer recria visual e comportamentalmente um personagem já existente em obras da cultura pop (animes, HQs, jogos). No teatro, o ator constrói o personagem a partir de um texto dramático ou de uma abordagem criativa, podendo reinterpretá-lo de forma única.

O processo de criação de um cosplay envolve várias etapas, desde a escolha do personagem até a interpretação completa. Essa escolha não é aleatória, mas influenciada pelas histórias com as quais o indivíduo se identifica, permitindo que o cosplayer não apenas reproduza o personagem, mas também expresse aspectos de sua própria identidade e conexão emocional com aquela figura (Souza (2017).

Como visto, “a confecção e todo o processo de montagem de um cosplay demanda tempo, um alto investimento monetário e também emocional” (Souza, 2017, p. 16). Assim, o processo de criação de um cosplay é complexo e envolve um esforço significativo em diferentes aspectos. Ao afirmar que a confecção e a montagem de um cosplay demandam tempo, investimento monetário e emocional, o autor está enfatizando que essa prática vai muito além de um hobby simples e casual. Trata-se de uma atividade que requer planejamento, dedicação e recursos.

Souza (2017) esclarece, ainda, que a confecção de um cosplay é um processo detalhado, que inclui várias etapas, como pesquisa sobre o personagem, escolha e aquisição de materiais, produção de roupas, acessórios e maquiagem, além do aperfeiçoamento da performance. Tudo isso exige horas de trabalho e paciência; O cosplay pode ser financeiramente exigente, já que envolve a compra de materiais de qualidade, como tecidos, adereços, tintas, perucas e outros elementos para garantir uma reprodução fiel do personagem. Em alguns casos, o custo também pode incluir treinamentos, como aulas de atuação ou modelagem; além do tempo e do dinheiro, há também um forte componente emocional envolvido no processo. A criação de um cosplay muitas vezes reflete a paixão e a conexão pessoal do cosplayer com o personagem. Há também o desejo de reconhecimento e validação por parte do público e dos jurados em eventos, o que pode gerar ansiedade ou pressão.

Assim, “fazer um cosplay envolve bastante paciência, principalmente quando não cabe a você a confecção do mesmo. Existem muitos detalhes envolvidos, como peruca, botas, maquiagem e afins” (Souza, 2017, p. 28). No cosplay, o figurino e os adereços são recriados de maneira detalhada para dar vida aos personagens, muitas vezes influenciados diretamente pela cenografia teatral. Figurinos e maquiagem são essenciais para materializar visualmente os personagens. Tanto no Cosplay quanto no teatro, eles ajudam a comunicar a essência do personagem ao público.

No Cosplay, o foco está na fidelidade ao design original do personagem. Trajes, acessórios e maquiagem recriam os detalhes vistos em filmes, jogos ou quadrinhos. No teatro, os figurinos teatrais muitas vezes são estilizados ou reinterpretados para se adequar ao contexto da encenação, mas sempre servem para apoiar a narrativa e os conceitos da produção. Tanto no cosplay quanto no teatro, o performer “se transforma” no personagem, utilizando figurinos, maquiagem e atuação para dar vida a uma identidade que não é a sua.

Como enfatizado por Mello (2017, p. 39), “a construção do cosplay geralmente é um processo artesanal que exige uma série de competências, como o manuseio de diferentes ferramentas e conhecimento sobre múltiplos materiais”. Mello esclarece que o cosplay é, na maioria das vezes, um processo artesanal que demanda habilidades específicas e conhecimentos técnicos. A construção de um cosplay exige o manuseio de ferramentas (como máquinas de costura, pistolas de cola quente, ferramentas de corte e modelagem) e a familiaridade com diferentes materiais, como

tecidos, EVA, resinas, espumas e tintas. Isso sugere que o cosplayer deve ser versátil, aprendendo a trabalhar com diversas técnicas manuais e artísticas, como costura, pintura, escultura e até mesmo eletrônica, dependendo do personagem. A ênfase na habilidade artesanal também reforça a ideia de que o cosplay é uma forma de arte individual, em que cada peça criada carrega a dedicação e o talento do criador.

Winterstein (2009), por sua vez, enfatiza a importância da fidelidade ao figurino do personagem. Segundo o autor, após a escolha do personagem, o próximo passo essencial é reproduzir um figurino que seja idêntico a um utilizado pelo personagem original. Isso reflete a necessidade de precisão e autenticidade que caracteriza o cosplay, em que cada detalhe – desde o corte da roupa até as cores e acessórios – deve ser fiel à fonte original. A exigência de uma reprodução obrigatoriamente igual reforça o compromisso do cosplayer em respeitar a obra e a estética do personagem.

Nesse contexto, se faz importante registrar que o figurino no cosplay e no teatro tem como principal função dar vida ao personagem e fortalecer a narrativa visual. Ambos demandam pesquisa, habilidade técnica e criatividade para criar algo que seja ao mesmo tempo estético, funcional e impactante. Apesar de suas diferenças (como o foco na fidelidade no cosplay e a possibilidade de interpretação estilizada no teatro), o figurino em ambos é uma poderosa ferramenta de expressão artística e comunicação.

De acordo com Winterstein (2009, p. 34), “após a escolha do personagem vem a escolha do figurino que, obrigatoriamente, precisa ser igual a um figurino usado pelo personagem”. Esse fato ocorre devido aos critérios rigorosos, de avaliação dos concursos de cosplayers.

A fidelidade ao design original é uma das principais razões pela qual a WCS é vista como uma competição tão exigente. Além de ser uma forma de honrar o personagem e a obra original, essa exigência garante que todos os competidores sejam avaliados sob um mesmo padrão de precisão técnica e dedicação artística.

Por isso, a criação de um figurino para a WCS requer pesquisa intensa, habilidade técnica, paciência e atenção extrema aos detalhes, refletindo a paixão e o respeito pela obra que o cosplay representa.

Tanto Mello (2017) quanto Winterstein (2009) destacam que o cosplay é uma prática que combina habilidades técnicas, atenção aos detalhes e respeito à fidelidade do material original. Enquanto Mello (2017) enfatiza o caráter artesanal e as

competências práticas necessárias, Winterstein (2009) foca na importância da autenticidade visual, especialmente no figurino. Essas exigências tornam o cosplay uma atividade desafiadora e complexa, mas também criativa e recompensadora, pois envolve não apenas habilidades técnicas, mas também uma profunda conexão com o personagem e sua história.

Portanto, o cosplay não é apenas uma atividade estética, mas também uma forma de expressão artística que exige comprometimento integral. Isso explica por que o cosplay é tão valorizado como prática cultural e artística, já que reflete o esforço, a criatividade e a dedicação do indivíduo em transformar uma ideia ou personagem em algo tangível e admirável.

A performance dos cosplayers no palco tem duração de poucos minutos. A apresentação pode simplesmente reproduzir uma cena de anime, mas pode também ter sido inventada pelo cosplayer. Atualmente tem-se utilizado muito o recurso de gravar as falas do personagem em um cd que será tocado no momento da apresentação, cabendo ao cosplayer apenas interpretar com o corpo através da gesticulação. Esse recurso passou a ser usado porque o crescimento do público tornou difícil ouvir as falas das apresentações e o uso do microfone acabava limitando a expressividade corporal dos performers (Winterstein, 2009, p. 33).

A importância da performance cênica como um complemento essencial ao figurino no cosplay, é essencial, na visão de Winterstein (2009). O autor explica que as apresentações no palco, apesar de terem curta duração, são momentos cruciais para que o cosplayer demonstre não apenas a fidelidade visual ao personagem, mas também sua capacidade de interpretação, seja reproduzindo cenas originais ou criando novas.

Winterstein (2009) também evidencia que o foco da performance no palco não é apenas verbal, mas principalmente gestual e físico, reforçando o aspecto visual e teatral do cosplay. Isso valoriza a gesticulação e a linguagem corporal como ferramentas de interpretação, permitindo que o cosplayer expresse as características do personagem de maneira mais autêntica e criativa.

A convergência entre o personagem cosplay e o personagem teatral está na sua essência: ambos buscam transmitir uma identidade, evocar emoções e engajar o público. O teatro aprofunda-se no trabalho dramatúrgico e interpretativo, enquanto o cosplay destaca o visual e a celebração de personagens icônicos. Apesar dessas diferenças, ambos compartilham a paixão pela criação artística e pela conexão humana por meio da performance.

Sobre a importância da performance teatral, Oliveira (2020, p. 45) esclarece que:

Pertencente a um universo amplo e infinito da experimentação, a performance propõe ao corpo a liberdade, um expoente de expressão da arte, podendo desconstruir conceitos e padrões pré-estabelecidos de beleza, de arte e de teatro". [...] o teatro, através da performance, encanta pelo sentido libertador, por sua capacidade de abraçar a fusão de ideias e pensamentos, por sua habilidade de romper limites, por transpor o uso do roteiro, não somente do texto dramático.

Para Madeira (2021), o cosplay é uma prática de alto envolvimento emocional do indivíduo com o seu cosplay, o que o autor está destacando é que o cosplay vai além de uma simples representação visual do personagem. Ele sugere que o cosplayer estabelece uma conexão profunda e emocional com o personagem escolhido, algo que envolve não só a criação física do cosplay, mas também a imersão emocional e afetiva na figura que está sendo representada.

Essa intensidade emocional se reflete no cuidado com que o cosplayer recria detalhes do figurino, a maquiagem, a escolha da peruca e outros elementos, tudo para encarnar o personagem da maneira mais autêntica possível. Para o cosplayer, a prática não é apenas sobre aparência, mas sobre expressar uma identificação pessoal com o personagem, seja por admiração, afinidade com a história ou até como uma forma de expressão de suas próprias emoções e identidade.

Além disso, o envolvimento emocional no cosplay também pode ser entendido como um processo de transformação, onde o cosplayer não está apenas vestindo um figurino, mas se apropriando de um novo papel e vivendo uma experiência imersiva, muitas vezes conectada ao desejo de escapar da realidade ou de viver um universo fantástico.

Portanto, Madeira (2021) ressalta que o cosplay não é apenas uma representação visual ou uma atividade de criação, mas também uma prática de expressão pessoal e emocional intensa, na qual o cosplayer se dedica fisicamente e emocionalmente à materialização de sua relação com o personagem.

Como verifica-se, a construção de um cosplay envolve muita criatividade, determinação e persistência, dentre outros.

O cabelo natural do cosplayer dificilmente vai conseguir mimar as formas dos cabelos dos personagens de desenhos e histórias em quadrinhos. Geralmente são cabelos das mais diversas cores, estilizados em uma bagunça organizada, apontando para diferentes direções, muitas vezes desafiando a gravidade. Com esses cabelos falsos inconcebíveis, os cosplayers aprendem que não tem problema usar cabelos artificiais. Assim, cosplayers passam a comprar diversas perucas, de diferentes comprimentos

e cores, alguns chegando a contratar estilistas para corta-las, modela-las e pinta-las.

A maquiagem e lente de contato reforçam o mesmo princípio: fazer com que o rosto e os olhos do cosplayer fiquem parecidos com os de algum personagem de desenhos ou história em quadrinho.

[...] depois de escolher o personagem; decidir como traduzi-lo no seu corpo; e ter o seu cosplay confeccionado, o cosplayer pode finalmente vestir o personagem e ir ao evento geek. Com o cosplay no evento, o cosplay atua como o personagem na frente de inúmeras pessoas e câmeras [...].

[...] o cosplayer possui diferentes formas e diferentes ambientes para interpretar o personagem (Mello, 2017, p. 42).

Mello (2017) descreve o processo detalhado de transformação que o cosplayer passa ao encarnar um personagem. O autor descreve como o cosplayer precisa adaptar sua aparência para se aproximar o mais possível da figura fictícia, principalmente no que diz respeito a aspectos físicos como cabelo, maquiagem e expressão.

O cabelo natural do cosplayer, como explica Mello (2017), raramente pode ser utilizado para reproduzir o visual de personagens de desenhos ou histórias em quadrinhos, que frequentemente apresentam cabelos com formas, cores e estilos impossíveis de replicar com cabelo real. Para resolver isso, os cosplayers recorrem ao uso de perucas, que são customizadas para se assemelhar com os cabelos dos personagens, e muitos cosplayers contratam estilistas para cortar, modelar e pintar as perucas, garantindo que a transformação seja o mais fiel possível. Isso evidencia que o cosplay é um esforço artístico e criativo que exige habilidades e investimentos significativos, tanto em termos de tempo quanto de recursos financeiros.

Além do cabelo, a maquiagem e as lentes de contato também são utilizadas para aprimorar a semelhança com o personagem. A maquiagem ajuda a ajustar características do rosto do cosplayer, enquanto as lentes de contato podem alterar a cor dos olhos, tornando-os mais próximos dos olhos dos personagens fictícios. Esses recursos ajudam a criar uma representação visual e emocional mais imersiva e fiel, que vai além do simples figurino (Mello, 2017).

Depois de passar por essa transformação, o cosplayer pode finalmente vestir o personagem e atuar como ele em eventos, onde terá a oportunidade de interagir com o público e interpretar o personagem diante de câmeras e outras pessoas. Esse momento de performance é fundamental, pois o cosplayer não se limita a ser apenas um “fantasiado”, mas se torna o próprio personagem, usando gestos, expressões e atitudes características para trazer à vida a figura que escolheu representar.

Mello (2017) também ressalta que o cosplayer possui diferentes formas e ambientes para interpretar o personagem. Isso pode envolver desde competências de palco, como em concursos e performances, até interações mais informais em encontros e convenções. A interpretação do cosplayer pode variar conforme o contexto, o que lhe dá uma flexibilidade criativa para vivenciar o personagem em várias situações e formas.

Negami (2023, p. 81) enfatiza que

[...] atualmente o cosplay é praticado em diversos países, e podemos ver sua expansão através da quantidade de países inscritos no World Cosplay Summit, assim como no aumento de eventos, concursos e pesquisas sobre o fandom de animê e cosplay.

O cosplay é uma atividade cultural que se consolidou como uma forma de expressão artística, social e cultural que transcende barreiras geográficas. Esses elementos indicam que o cosplay não apenas ganhou adeptos em diferentes países, mas também se tornou um objeto de estudo acadêmico e um indicador da globalização da cultura pop japonesa.

A seguir, inicia-se o subtópico que aborda o Concurso Internacional de Cosplay, WCS.

3.1 Concurso Internacional de Cosplay, World Cosplay Summit – WCS

Os artistas cosplayers que participam do WCS¹, um dos maiores e mais prestigiados concursos internacionais de cosplay, demonstram uma relação direta e rica com os elementos teatrais. Essa conexão é evidente na maneira como integram elementos visuais, sonoros e performáticos, características centrais do teatro, em suas apresentações.

O WCS é um campeonato mundial de cosplay, que teve seu início no ano de 2003 no Japão, organizado pela TV Aichi, até o ano de 2013, a partir de 2014 o WCS ficou independente da Aichi TV. Os participantes são fãs de animes e de mangás japoneses. Vários países participam do WCS, dentre esses, Brasil, Alemanha, Estados Unidos, França, Portugal, Rússia, Japão, Itália, dentre outros (World [...], 2024).

Nesse contexto, Negami (2023, p. 81) esclarece que:

¹ <https://worldcosplaysummit.jp/en/>.

O World Cosplay Summit teve início em 2003 como um evento organizado pela Aichi Television em Nagoia. A partir de 2009 o evento passou a ser organizado por um comitê composto pelo Ministério das Relações Exteriores, a Prefeitura da cidade e algumas empresas como a Aichi Television e Osu Shopping Mall Aliance. O concurso mundial ocorre através de seletivas em eventos locais em diversos países que definem as duplas participantes na final em Nagoia, com passagens e demais despesas pagas, além de uma série de atividades como participação em programas de televisão, entrevistas e sessões de fotografias.

O Concurso Internacional de Cosplay, WCS é considerado o maior concurso de cosplay do mundo e teve a sua primeira edição no Brasil no ano de 2006. Presente na competição desde 2006, o Brasil é um dos países a se consagrar campeão mais vezes, tendo alcançado três títulos mundiais nos anos de 2006, 2008 e 2011 (Campeonato [...], 2024).

Assim como no teatro, os cosplayers do WCS dão grande atenção à visualidade cênica, essencial para impressionar os jurados e envolver o público. Reproduzem trajes dos personagens de forma minuciosa, muitas vezes utilizando técnicas de costura, pintura e modelagem semelhantes às do design de figurinos teatrais. Incorporam acessórios e objetos de cena, que funcionam como extensões de sua performance. Em algumas apresentações, chegam a montar estruturas cenográficas móveis no palco, simulando cenários do universo fictício do personagem. Seguem princípios teatrais para capturar as nuances dos personagens, utilizando posturas, gestos e maquiagem que ampliam a presença cênica.

Popes (2021) ressalta que o World Cosplay Summit é uma das maiores competições de cosplay do mundo que acontece em Nagoya, no Japão, todo ano. A competição começou em 2003, porém o Brasil só começou a participar em 2006.

De acordo com as regras gerais do WCS, que ocorrerá no ano de 2025 em Nagoia, Japão:

1. O campeonato do World Cosplay Summit edição Brasil será composto de duas etapas: seletivas e a grande final. As seletivas consistem em campeonatos preliminares para selecionar as duplas finalistas que competirão pela vaga para o WCS em Nagoia, Japão.
2. O formato do campeonato de 2025 será em apresentações de duplas independente de raça, gênero ou quaisquer questões semelhantes.
3. É vetada a participação de membros da comissão organizadora, coordenadores e staffs do evento, sendo permitida a participação de convidados (como palestrantes, professores de workshops) e equipe terceirizada.
4. O campeonato será assistido por pessoas de todas as idades, portanto, é exigido do participante bom senso para a definição de sua apresentação. Ofensas (palavrões), apelo sexual, apologia a qualquer tipo de droga ou racismo ou posicionamentos políticos independente de ideologia, são considerados pelos juízes como critério para a desclassificação da dupla participante.

5. Em caso de apresentações que firam as disposições criminais, como atentados ao pudor e aliciamento de menores, os mesmos ou seus responsáveis legais responderão criminalmente por seus atos.
6. Os participantes devem ter 18 anos ou mais até a data limite de Abril de 2025.
7. Como caráter publicitário e jornalístico, as imagens do processo seletivo de candidatos serão utilizadas em diversas formas de mídia pela empresa Geek+, World Cosplay Summit Brasil, World Cosplay Summit Japan, como programas televisivos, websites, jornais e revistas. Não haverá compensação financeira pela cessão das imagens para fins promocionais.
8. A Geek+, possuirá os direitos de todas as imagens (vídeo e fotografias) relacionadas ao WCS 2025, não restringindo outras formas de propaganda como anúncios em jornais e revistas. Esta regra vale para antes, durante e após a data de permanência dos representantes no Japão e inclui qualquer outra promoção do evento em mídias parceiras.
9. Após o WCS 2025, essas imagens (vídeo ou fotografias) dos participantes que pertencem à World Cosplay Summit Japan, Geek+ e World Cosplay Summit Brasil poderão ser usadas em programas e outros formatos de transmissão como material publicitário, além de quaisquer outras produções secundárias como DVDs e conteúdo de páginas web sem acarretar em compensações financeiras aos participantes.
10. Finalistas brasileiros do World Cosplay Summit Etapa Brasil 2025 podem ser requisitados para ceder entrevistas, participar de programas televisivos, radiofônicos, eventos e outras formas de divulgação, inclusive on-line. Para tanto, devem concordar desde já (no ato de sua inscrição), que farão o possível para cooperar e estarem presentes nesses eventos. Qualquer convite para entrevistas ou participação em eventos deve ser comunicado ao organizador do evento (Geek+).
11. Para garantir o contínuo crescimento do evento a equipe da etapa japonesa do concurso exige cooperação dos participantes e respeito às regras do campeonato que valem não só para o período em que ocorre o WCS 2025, mas também para antes e após sua realização.
12. A Geek+, garantirá um ambiente de competição amigável e intercâmbio entre os participantes com espírito esportivo e boa vontade, pois torna-se impossível alcançar esses objetivos sem a total cooperação de todos. A dupla ou participante que não compactuar com o bom andamento e espírito esportivo do concurso estará sujeita a penalidades em nota, que poderá inclusive acarretar em desclassificação e veto de sua participação em edições futuras do evento.
13. Todas as atitudes dos Participantes julgadas como inadequadas ou passíveis de punição estarão sujeitas aos critérios e definições dos Organizadores, que terão a palavra final em caso de necessidade de penalidades adicionais em nota ou, eventualmente, desclassificações (World Cosplay Summit Brasil, 2024).

Os critérios de avaliação, conforme o World Cosplay Summit Brasil (2024), correspondem:

- 1º Performance: interpretação, qualidade e impacto da apresentação, desenvoltura no palco, sincronia de movimentos e harmonia entre a dupla.
- 2º Cosplay: acabamento da fantasia, se é manufaturada e customizada, similaridade aos trajes originais do personagem, riqueza de acessórios e detalhes.
- 3º Fidelidade: fidelidade do cosplayer ao personagem, na interpretação, roupas e performance. Não será levada em consideração a constituição física do cosplayer, e sim, as saídas utilizadas pelo cosplayer para que o personagem seja trazido à vida real.
- 4º As notas para os itens Performance e Cosplay terão intervalos de meio em meio ponto numa escala de zero a dez, sendo zero a nota mínima e dez a nota máxima. Já o terceiro item, Fidelidade terá intervalos de meio em meio

ponto numa escala de zero a cinco, sendo zero a nota mínima e cinco a nota máxima.

5º Será considerada campeã a dupla que somar a maior quantidade de pontos absolutos em todos os critérios, entre todas as notas válidas dadas pelos jurados previamente selecionados pela comissão organizadora.

No WCS, os figurinos devem ser uma reprodução fiel do personagem escolhido, com base em obras oficiais, como animes, mangás, videogames ou filmes japoneses licenciados. Os juízes analisam detalhes específicos do design original, incluindo: forma e estrutura. O traje deve replicar as proporções e o formato do figurino original; cores: devem corresponder ao que é mostrado nas referências oficiais, incluindo tons e padrões; texturas e materiais: sempre que possível, o material usado no figurino deve se assemelhar ao visual do traje original.

Em relação às regras de apresentação, o World Cosplay Summit Brasil (2024), informa que:

1. O tempo máximo de apresentação é de 2:30 minutos (dois minutos e trinta segundos). As duplas terão 30 segundos antes do início da performance para preparar o palco, 2:30 minutos para a apresentação e mais 30 segundos para desmontar e sair do palco. Para cada segundo extrapolado na apresentação, será descontado 01 (um) ponto da soma final de pontos da dupla. Para todos os efeitos, valerá o tempo cronometrado pela comissão organizadora, não valendo cronometragem de terceiros e/ou outras formas de apuração. A montagem de palco ficará a cargo exclusivamente dos membros da dupla, não sendo permitido staffs do evento no palco.
2. Entende-se por início da apresentação o momento em que a música da trilha sonora começa a tocar ou o momento em que a dupla fizer um sinal previamente acordado com a organização (caso a performance não comece com música).
3. Dos materiais de palco e efeitos especiais: todos os efeitos especiais devem ser secos e de fácil limpeza. Não será permitido o uso de líquidos ou materiais viscosos. Também não será permitido o uso de acessórios ou objetos que possam colocar em risco a integridade física dos cosplayers, do público, dos jurados, tais como: fogo, armas de corte, armas brancas, armas de fogo, abrasivos, corrosivos, tinturas tóxicas, solventes, entre outras substâncias nocivas. É permitida a utilização de todo o tipo de Lança confetes, desde que sejam aprovados pelo INMETRO.
4. Não são permitidos arremessar grandes quantidades de materiais no palco, enquanto é terminante e expressamente proibido o uso de talcos, farinhas, e quaisquer tipos de pós durante a apresentação. Favor ter em mente que todos estes materiais são vetados durante a Final Japonesa.
5. É vetado o uso de cenários e acessórios que precisem ser pendurados, colados, fixados ou pregados nas estruturas do palco e suas adjacências. Toda e qualquer estrutura a ser utilizada pela dupla deve estar contida no espaço de palco e coxia, não sendo permitido buscar ou atirar itens na plateia.
6. Ao término da apresentação a dupla deve ser responsável pela remoção total e não parcial de todo o seu material, trajes, acessórios, cenários e itens cênicos, da área do palco. Em não havendo esta remoção a dupla poderá vir a ser penalizada com 0,5 pontos por peça não removida, pois pode prejudicar o andamento do concurso. Esta avaliação se dará exclusivamente por parte da coordenação e não por parte de competidores ou terceiros.
7. Não será permitida a presença de uma terceira (ou mais) pessoa(s) para auxiliar a dupla. Cenários, objetos e acessórios devem ser manuseados unicamente pela dupla.

8. Os cenários e acessórios devem ser de fácil manuseio e transporte, tendo em mente que a dupla deve ser capaz de manuseá-lo e transportá-lo sozinha.
9. Não será permitido o uso de cenários ou estruturas (em madeira, metal ou qualquer outro material) que precisem ser montados, aparafusados, encaixados com pinos no momento da apresentação. Os cenários e acessórios devem conter no máximo, 3 (TRÊS) metros de largura por 2,30 (DOIS E TRINTA) metros de altura. Essa regra também é aplicada a peças separadas.
10. O cenário pode se expandir, no entanto ao entrar e deixar o palco, deve manter estas medidas de 3 (TRÊS) metros de largura por 2,30 (DOIS E TRINTA) metros de altura.
11. A Geek+ e seus eventos parceiros não se responsabilizarão por eventuais acidentes que ocorram durante as apresentações.
12. A Geek+ e seus eventos parceiros se reservam ao direito de, em qualquer momento, analisar e verificar a apresentação de cada dupla finalista, e caso considerem que algo dentro da apresentação pode representar qualquer espécie de risco ao participante, à comissão, prestadores de serviço, jurados, convidados, público pagante do evento, demais pessoas que estiverem no local da apresentação, poderá vetar a apresentação da dupla ou mesmo, a utilização de quaisquer materiais nesse sentido.
13. A apresentação pode ser realizada em Japonês, Inglês ou Português.
14. Seguindo o padrão da final japonesa, os cosplayers deverão ter em mente que não serão fornecidos microfones, as apresentações devem ser todas estruturadas na forma de dublagem, onde as falas já estão inseridas na trilha sonora.

Os participantes do WCS devem fornecer referências visuais detalhadas do personagem, como imagens do anime, mangá ou jogo. Isso é fundamental para os juízes compararem o figurino com a obra original. As referências devem ser oficiais (ou seja, provenientes da obra original) e não *fanarts* ou interpretações feitas por terceiros.

A WCS valoriza o nível de detalhamento do figurino. Todos os aspectos visuais, mesmo os pequenos detalhes, devem ser reproduzidos com precisão. Exemplo: bordados, padrões específicos, acessórios (como cintos, broches ou armas) e qualquer outro elemento que faça parte do traje. O acabamento do figurino é crucial. Costuras, colagens e moldagens devem ser bem feitas, sem aparentar improvisação ou descuido.

Ao contrário de produções teatrais, onde o figurino pode ser interpretado de forma estilizada ou adaptada, no WCS há pouca margem para interpretações criativas. O foco é em replicar o personagem exatamente como ele aparece na obra.

A fidelidade do figurino é avaliada por uma banca de juízes experientes, que analisam tanto a aparência geral quanto os detalhes técnicos de construção. Os juízes frequentemente inspecionam o traje de perto para verificar a qualidade do trabalho manual, como costura, pintura e modelagem.

O figurino deve encaixar corretamente no corpo do participante, mantendo as proporções e formas que o personagem apresenta. Isso inclui uso de enchimentos, ajustes de proporção ou plataformas para personagens maiores. Cuidados com a silhueta e o caimento do traje.

O figurino ajuda a engajar o público e a conectar o espectador com o universo do personagem. Nos eventos de Cosplay, o público reconhece imediatamente o personagem e estabelece uma ligação emocional com a obra. No Teatro, o figurino situa o público no tempo e no espaço da história, contribuindo para a verossimilhança ou para a estilização proposta pela direção.

Percebe-se que as apresentações e atividades dos cosplayers possuem diversas relações com as apresentações teatrais, especialmente no que diz respeito à performance, à construção de personagens e ao uso de elementos visuais para contar histórias ou transmitir emoções.

A sonoplastia desempenha um papel central nas performances do WCS, sendo usada para criar imersão e reforçar a narrativa. Os cosplayers criam ou utilizam trilhas sonoras e efeitos especiais, sincronizados com os movimentos e falas, para simular batalhas, magias ou momentos dramáticos. Incorporam dublagens ou gravam suas próprias vozes, o que exige habilidade interpretativa e atenção ao ritmo e ao timing da performance. Produzem sons ao vivo, como passos sincronizados, golpes de espadas cenográficas ou interações com o cenário, similar ao uso do corpo e do espaço pelos atores teatrais.

Para Pavis (2008b), a sonoridade no teatro é um dos elementos fundamentais da encenação, sendo parte da “semiologia teatral” – o estudo dos signos e significados no teatro.

A sonoplastia no teatro e nos concursos de cosplay compartilha diversos pontos em comum, já que ambos utilizam o som como um elemento essencial para enriquecer a experiência sensorial e narrativa, a saber:

Nas cenas teatrais, a sonoplastia ajuda a criar a atmosfera (ex.: sons de chuva, vento, cidade, floresta) e transportar o público para o universo da peça; nos eventos de cosplayers os sons são usados para ambientar o universo do personagem (ex.: ruídos de batalhas, sons futuristas, trilhas épicas) e situar o público no contexto do fandom representado.

No Teatro, a sonoplastia reforça os momentos dramáticos ou cômicos e complementa o enredo, sinalizando mudanças de cena ou enfatizando emoções; nos

concursos de cosplay, os sons ajudam a contar a história do personagem ou a criar impacto em momentos-chave de apresentações, como combates ou diálogos dramáticos.

No contexto do Teatro, as músicas são escolhidas para reforçar a emoção ou o tom de cada cena, sendo muitas vezes criadas ou adaptadas especialmente para a peça; no Cosplay, a trilha sonora costuma ser retirada de jogos, filmes ou séries, escolhida cuidadosamente para ser fiel ao universo do personagem e gerar conexão com o público.

Nas performances teatrais a sonoplastia é sincronizada com as ações dos atores, como passos, batidas de portas ou explosões, para criar realismo; no palco de eventos de Cosplay os efeitos sonoros precisam estar alinhados aos movimentos do cosplayer, como ataques com armas, transformações ou interações com objetos.

O som é usado para provocar emoções, como tensão, alívio, alegria ou suspense, amplificando a experiência do espectador (Teatro); os sons e músicas, no Cosplay, são escolhidos para emocionar e engajar o público, conectando-os com a história e com o personagem.

No Teatro podem ser usados microfones, alto-falantes e gravações pré-produzidas ou até mesmo efeitos sonoros ao vivo (ex.: objetos ou instrumentos); no Cosplay os efeitos sonoros geralmente são pré-editados e programados para tocar durante a apresentação, dependendo de equipamentos como mixers e alto-falantes.

Como visto, tanto no teatro quanto nos concursos de cosplay, a sonoplastia é projetada para imergir o público, torná-lo mais envolvido com a narrativa e reforçar o espetáculo como um todo. A sonoplastia em ambos os contextos é uma ferramenta indispensável para a imersão e a comunicação narrativa, embora cada área tenha especificidades conforme seu formato e público.

O WCS exige que os participantes apresentem cenas curtas, nas quais devem interpretar os personagens escolhidos de forma convincente. Essa exigência aproxima os cosplayers dos atores teatrais. Os cosplayers criam roteiros que mesclam ação, humor ou drama, estabelecendo uma narrativa coesa em poucos minutos, algo típico do teatro de curta duração.

Ao exigir apresentações curtas e interpretativas, o WCS aproxima os cosplayers do universo teatral. O WCS demanda que os cosplayers atuem como atores, interpretando seus personagens de forma convincente e expressiva. Essa

atuação vai além da caracterização visual, exigindo habilidades como expressão corporal, entonação de voz (quando usada) e sincronização com a sonoplastia.

Os cosplayers precisam elaborar roteiros criativos, que podem incluir ação, humor, drama ou uma combinação desses elementos. Esses roteiros são projetados para engajar o público e apresentar uma narrativa clara, mesmo em apresentações com duração limitada.

A comparação com o “teatro de curta duração” se refere ao fato de que, assim como em peças teatrais compactas, os cosplayers no WCS precisam condensar uma narrativa coesa, com início, meio e fim, em poucos minutos. Isso exige habilidades de síntese e criatividade.

O WCS transforma a experiência de cosplay em algo mais do que visual, incentivando os participantes a explorar aspectos teatrais, como atuação, dramaturgia e narrativa. Essa exigência destaca o lado performático do cosplay, aproximando-o das artes cênicas tradicionais.

Assim como no teatro, a performance tem o objetivo de transmitir emoções e contar uma história em um curto espaço de tempo. A performance exige expressividade física e emocional, incorporando princípios teatrais como a projeção vocal, o controle do corpo e a interação com outros personagens no palco.

No WCS, os cosplayers mostram uma compreensão avançada da interdependência entre visualidade e sonoridade, algo fundamental também no teatro. Cada movimento é sincronizado com música ou efeitos, e a harmonia entre figurinos, cenários e iluminação reforça a atmosfera da cena, criando um espetáculo completo.

Anteriormente à etapa final do WCS, os países envolvidos desenvolvem concursos eliminatórios para elegerem os representantes de cada país. Sobre as eliminatórias, Popes (2021, p. 1) esclarece que:

Atualmente, o evento que está organizando o WCS no Brasil é o Geek Nation Brasil. Eventos do Brasil todo em parceria com a Geek Nation fazem seletivas para a vaga na final nacional que acontece no evento principal. Então para participar, você precisa se inscrever na seletiva do evento mais próximo de você. Depois de conquistar a vaga, os ganhadores de todo o Brasil participam da final nacional e o grande vencedor representa o Brasil no Japão.

Os cosplayers adaptam suas performances aos palcos do WCS, que muitas vezes oferecem tecnologia avançada de iluminação e som. Essa flexibilidade remete ao trabalho dos atores teatrais, que também ajustam suas encenações a diferentes espaços cênicos, como palcos tradicionais ou alternativos.

Diante do exposto, percebe-se que o WCS é um concurso bem estruturado e muito disputado pelos cosplayers do mundo todo. Nesse cenário, este estudo aborda os cosplayers brasileiros que participaram de concursos eliminatórios do referido concurso, em anos variados, ocorrido no Estado de São Paulo.

A seguir, Figuras 1 a 6 são de cosplayers que participaram de seletivas para o WCS:

Figura 1 – Fernanda Souza (Kahsan) e Paulo Melo (Sweet) cosplayers representantes brasileiros e finalistas de 2016 com cosplay de Cloud Strife e Sephiroth do jogo Final Fantasy Dissidia



Fonte: Arquivo cedido pelos cosplayers (Cos+Bruno Antonucci).

Em relação à Figura 1, podemos observar a presença de elementos visuais do teatro, como no caso específico, os figurinos, os adereços, a iluminação e o cenário. O primeiro Cosplayer utiliza uma peruca prateada de material sintético estilizada, armadura, espada e uma única asa negra, do personagem vilão Sephiroth, conhecido em sua obra como o “Anjo de uma asa só” sendo representado pelo cosplayer Paulo Melo. A segunda Cosplayer, Fernanda Souza, possui armadura, peruca loira de material sintético estilizada, capa, asas. No cenário há o uso de jogo de iluminação dando emissividade a performance que fora retratada em foto, no palco.

Na lateral da Figura 1, tem-se o QR Code que permite acesso ao link do Youtube, correspondente à apresentação.

Figura 2 – Patri Popes e Jessy Berthi, cosplayers representantes brasileiras e finalistas de 2019 com cosplay de Gwendolyn e Queen Odette do jogo Odin Sphere



Fonte: Arquivo cedido pelos cosplayers

Em relação à Figura 2, verifica-se, também, a presença de elementos visuais do teatro e certamente, há elementos sonoros na apresentação. Observam-se, nos figurinos e adereços, peruca branca de material sintética estilizada, lente de contato utilizadas pela personagem, representada pela cosplayer Patri Popes. A segunda Cosplayers, Jessy Berthi, faz uso de elementos visuais mais elaborados, como o uso de pintura corporal facial azul e uma enorme coroa em sua cabeça, assim como próteses falsas de orelhas e seios, lente de contato Sclera, que cobre totalmente seu olho, uso de luvas pretas nos braços, favorecendo o aspecto de imaginação que

sua indumentária possui braços de esqueleto verdes. A dupla posa para foto com poses características e representativas de suas personagens. Ao lado da figura, o QR Code que permite acesso à apresentação na plataforma Youtube.

Figura 3 – Renata Castro (Reah) e Larissa Reis (LilaHime), cosplayers vencedoras da seletiva nacional de 2017, com cosplay de Alice Liddell e Rainha Vivaldi do anime e mangá Heart no Kuni no Alice



Fonte: Arquivo cedido pelos cosplayers

Sobre a Figura 3, os elementos visuais do teatro, como figurino, maquiagem e acessórios são apresentados na imagem. A primeira Cosplay, Renata Castro, utiliza peruca loira longa de material sintético estilizada, vestido elaborado e detalhado com as cores predominantes azul e branco com detalhes dourados. A segunda Cosplay, Larissa Reis, apresenta um conjunto de cores opostas na cor vermelha, vestido com espartilho e uma gola enorme em formato de coração, uma coroa fixada em sua peruca com penteado com cachos espirais, escura de tonalidade púrpura, destacando-se que a personagem representa a realeza da Rainha de Copas da obra, personagem caracterizada pela cosplayer Larissa Reis. A dupla posa para foto com poses características e representativas de suas personagens. Para acesso à apresentação, segue o QR Code.

Figura 4 – Fernando Pereira (Nando Grey) e Diego Silva (Daysuke) cosplayers representantes brasileiros e finalistas de 2015 com cosplay de Chrom e Validar de Fire Emblem Awakening



Fonte: Arquivo cedido pelos cosplayers

Na Figura 4, observam-se elementos visuais do teatro, como figurino, maquiagem e adereços. O Cosplay Fernando Pereira, utiliza peruca de material sintético escura com tonalidade azulada, armaduras, capa, falsa tatuagem como maquiagem em seu braço e uma espada de herói dourada com detalhes prateados que compõe o personagem protagonista da obra pelo cosplayer. O segundo Cosplay, Diego Silva, utiliza peruca preta com a raiz estilizada, capa de gola alta, armadura dourada, um livro de magia (tomo), e maquiagem carregada com contornos na região dos olhos, representando o feiticeiro Validar, vilão da obra que o cosplayer está caracterizado. A dupla se encontra na foto com poses características e representativas de seus personagens. O QR Code, ao lado da figura, permite acesso à apresentação no Youtube.

Figura 5 – Marcelo Vingaard e Thais Yuki, cosplayers representantes brasileiros e finalistas de 2007, com cosplay de Inuyasha e Sesshoumaru do anime Inuyasha



Fonte: Arquivo cedido pelos cosplayers

Na Figura 5, comprovam-se os elementos visuais do teatro, no caso específico, figurino, maquiagem e adereços. O primeiro Cosplay, Marcelo Vingaard, utiliza peruca branca longa, de material sintético, roupas tradicionais e quimono japonês na cor vermelha predominante, ausência de calçados, orelhas animais e uma espada com uma enorme lâmina, quase do mesmo tamanho do cosplayer. A segunda Cosplay, Thaís Yuki, utiliza peruca branca, armadura, e um elaborado figurino, representando o vilão de sua respectiva obra. Na obra original, ambos os personagens são irmãos, mostrando, assim, semelhanças nas poses e personalidade. Na foto, a dupla se encontra em poses características e representativas de suas personagens. Ao lado da figura, o QR Code que permite acesso à apresentação na plataforma do Youtube.

Figura 6 – Jonathan Brito e Morganna Farat cosplayers vencedoras da seletiva regional de Osasco de 2023, com cosplay de Barry, o açougueiro e Riza Hawkeye do anime e mangá Fullmetal Alchemist Brotherhood



Fonte: Arquivo cedido pelos cosplayers

Na Figura 6, observam-se os elementos visuais do teatro, no caso, figurino, maquiagem, acessórios e cenário. O primeiro Cosplay, Jhonatan Brito, apresenta figurino complexo e bem trabalhado, armadura que o cobre totalmente da cabeça aos pés, LED vermelho simulando a pupila dos olhos dando um ar macabro e vilanesco, acompanhado com um cutelo que compõe o personagem açougueiro. A segunda Cosplay, Morganna Farat, utiliza peruca loira de material sintético, uniforme militar com cores predominantes azul escuro e prata, um rifle, objeto específico que compõe a narrativa original da personagem caracterizada pela cosplayer, se tratando de uma atiradora de elite. A dupla está em poses características e representativas de suas personagens. Ao lado da figura, o QR Code para acesso ao link da apresentação na plataforma do Youtube.

Importante enfatizar que as apresentações de cosplay no WCS e as performances teatrais compartilham várias semelhanças, tanto em seus aspectos artísticos quanto em suas técnicas de produção. Apesar de diferenças nos contextos e objetivos, ambas têm como foco a representação de personagens e a narração de histórias, utilizando o palco como meio de comunicação com o público.

Tanto no WCS quanto no teatro, os intérpretes se dedicam a entrar na pele dos personagens que representam. Isso inclui gestos, expressões faciais, postura e entonação de voz, tudo para dar vida aos papéis e transmitir emoções ao público.

Ambas as formas de apresentação se baseiam em narrativas que precisam ser compreendidas pelo público. No WCS, a narrativa pode ser condensada em cenas impactantes, enquanto no teatro ela é desenvolvida ao longo de uma peça inteira.

3.2 Em cena, o contexto Cosplayer

Este estudo contou com 14 participantes, finalistas nas seletivas do WCS, no período de 2010 a 2024. Sendo 4 do sexo masculino e 10 do sexo feminino. Faixa etária de 25 a 47 anos. Dentre esses, 1 é ilustrador, 1 analista de marketing, 1 é fotógrafo, 1 é analista de atendimento, 1 é biomédica, 1 é atriz e publicitária, 1 é bibliotecária, 1 é figurinista e aderecista, 1 é professora, 1 profissional autônomo, 1 é gestor de segurança, 1 é artista 3D/Tech Artist Unreal Engine, 1 médico veterinário, 1 é profissional de educação física.

De acordo com os princípios éticos que envolvem pesquisas com seres humanos e visando preservar a identidade dos participantes da pesquisa, esses se encontram identificados neste estudo por Cosplayer (C), C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9, C10, C11, C12, C13, C14 (Quadro 1).

Quadro 1 – Participantes da pesquisa

(continua)

Ordem	Identificação	Sexo	Profissão
01	C1	Masculino	Ilustrador
02	C2	Feminino	Analista de Marketing
03	C3	Feminino	Fotógrafa
04	C4	Feminino	Analista de atendimento
05	C5	Feminino	Biomédica
06	C6	Feminino	Profissional de Educação Física
07	C7	Feminino	Atriz e Publicitária
08	C8	Feminino	Bibliotecária
09	C9	Feminino	Figurinista e Aderecista

Quadro 1 – Participantes da pesquisa

(conclusão)

Ordem	Identificação	Sexo	Profissão
10	C10	Feminino	Professora
11	C11	Masculino	Gestor de Segurança
12	C12	Masculino	Artista 3D/Tech Artist Unreal Engine
13	C13	Feminino	Profissional Autônoma
14	C14	Masculino	Médico Veterinário

Fonte: Dados da pesquisa realizada pela autora.

Conforme verifica-se no Quadro 1, os participantes do maior concurso de Cosplay do mundo, vêm de origens diversas, e seus níveis de escolaridade e profissões podem variar amplamente.

Muitos participantes do WCS são jovens adultos, e grande parte está cursando ou já concluiu o ensino superior. Há também participantes que concluíram apenas o ensino médio e dedicam seu tempo ao cosplay como hobby ou profissão. Vários participantes são estudantes em áreas criativas ou técnicas, equilibrando os estudos com a dedicação ao cosplay. Verifica-se, também, que alguns cosplayers aproveitam sua habilidade para criar figurinos no WCS e trabalham profissionalmente na área. Outros participantes têm profissões relacionadas à arte, o que ajuda na criação de acessórios e maquiagem para os cosplays. Há participantes que trabalham com produção de conteúdo visual e têm experiência em registrar eventos e performances.

Ainda sobre os participantes do WCS, há maquiadores e estilistas, que utilizam seus conhecimentos em maquiagem e cabelo para a caracterização dos personagens. Observa-se também uma presença significativa de engenheiros e arquitetos, pois essas áreas trazem habilidades técnicas úteis na construção de armaduras, adereços e cenários. Existem profissionais de tecnologia e games, desenvolvedores de softwares, animadores e outros profissionais ligados à tecnologia e jogos digitais, que participam do WCS, assim como alguns participantes vêm de áreas voltadas à educação e aproveitam o cosplay como uma forma de expressão criativa.

No universo Cosplay, embora a maioria o veja apenas como hobby, alguns participantes têm o cosplay como profissão principal, atuando em eventos, campanhas publicitárias e redes sociais. Também é possível encontrar médicos, advogados, administradores e profissionais de áreas não relacionadas, mas que compartilham a paixão pelo cosplay.

Diante dos fatos, percebe-se que o WCS atrai pessoas de diferentes realidades porque Cosplay é um hobby inclusivo e diversificado. Não importa o contexto socioeconômico ou a profissão, o amor por personagens e criatividade une os participantes. O nível técnico exigido no WCS é alto, e muitos participantes investem anos no desenvolvimento de habilidades específicas para criar figurinos e apresentações de alto nível.

Nesta seção são apresentados os resultados obtidos, as análises e discussões que se fizeram necessárias.

3.2.1 Os critérios das escolhas dos personagens representados no WCS

Ao serem questionados sobre os critérios das escolhas dos personagens representados no WCS, os resultados da pesquisa, sinalizam que: a maioria dos cosplayers escolheram seus os personagens por afinidade, por gosto pessoal e identificação com o anime ou jogo (C2, C3, C5, C6, C7, C8, C10, C12, C14); outros escolhem por considerarem que o personagem oferece boas possibilidades de interpretação teatral ou cômica no palco, isto é, personagens que permitem uma apresentação expressiva e que sejam dinâmicos (C1, C3, C6, C9, C12); alguns cosplayers levam em consideração a complexidade e impacto do figurino (Cos): a complexidade do traje e seu impacto visual no palco são fatores importantes para esses participantes. Eles buscam figurinos que sejam detalhados e ricos visualmente, pois isso pode impactar positivamente na avaliação do concurso (C3, C4, C8, C9, C11, C13); há aqueles que levam em consideração a estratégia para competição, por isso escolhem os personagens que se encaixam em seus interesses e que tenham boa chance de vencer no concurso. Eles levam em conta o equilíbrio entre a qualidade do figurino e a interpretação no palco (C4, C11).

Diante dos dados, percebe-se que os critérios para a escolha dos personagens representados no concurso da WCS estão intimamente ligados à essência do evento, que celebra a cultura pop japonesa e, em menor escala, a global.

Esses critérios refletem não apenas as preferências pessoais dos participantes, mas também aspectos técnicos e estratégicos que podem impactar o resultado da competição. Nesse viés, Norbiato (2021) enfatiza que montar personagens é um saber fundamental, visto que engloba aspectos emocionais e físicos, onde o ator tem que absorver o psiquismo, a postura corporal, a voz e a gestualidade da pessoa fictícia.

Como visto, a identificação do cosplayer com o personagem é um fator central. Muitos participantes escolhem personagens que possuem significados pessoais, sejam eles relacionados a histórias que marcaram suas vidas, admiração pela complexidade do personagem ou afinidade com suas características (personalidade, poderes ou aparência). Essa conexão ajuda o cosplayer a trazer autenticidade e paixão à sua performance.

No contexto abordado, os dados convergem com os estudos de Pavis (2008b) ao esclarecer, em sua obra *Dicionário do Teatro*, que o personagem não é apenas uma “pessoa” fictícia dentro da narrativa, mas uma construção que resulta da combinação do texto dramático, das escolhas do diretor e da performance do ator. O autor considera que a escolha de personagens depende diretamente das intenções artísticas da obra.

Embora não seja obrigatório optar por personagens populares em animes, mangás, jogos, ou outros produtos da cultura pop pode ser uma estratégia. Personagens amplamente reconhecidos tendem a estabelecer uma conexão imediata com o público e os jurados. No entanto, há espaço para escolhas menos conhecidas, desde que a performance consiga destacar a riqueza narrativa e visual do personagem.

3.2.2 Escolha dos elementos visuais e sonoros

Na questão sobre a escolha dos elementos visuais e sonoros que farão parte de suas apresentações no WCS, os dados demonstram que: o Cosplay C1 prefere usar poucos elementos no palco, optando pelo minimalismo e utilizando acessórios ou cenários apenas quando necessário.

Os Cosplayers C2 e C3 destacam a importância de manter a fidelidade à mídia original, usando imagens e sons que referenciam diretamente o anime escolhido. A montagem do roteiro inclui a gravação de falas e a seleção de imagens e sons para o telão.

[Cosplayers] C4 e C5 enfatizam a escolha cuidadosa de efeitos visuais e sonoros, baseando-se no roteiro e na narrativa para criar um impacto significativo. O WCS é visto como uma atração televisiva, então os efeitos são estudados para garantir uma boa apresentação.

[Cosplayers] C6 e C7 priorizam a qualidade da trilha sonora e dos efeitos sonoros, garantindo que estejam claros e compreensíveis. A dublagem é feita pessoalmente, e os elementos sonoros são escolhidos para se alinhar com a mídia original.

C8 e C9 discutem a adaptação do roteiro para o palco, considerando limitações de espaço e tempo. O planejamento inclui a escolha de elementos de cenário e a trilha sonora para realçar a apresentação.

C10 destaca a busca por elementos que remetam à obra original para criar uma sensação de nostalgia para o público; C11 prefere minimizar cenários físicos e usar o telão para criar a ambientação. A qualidade dos efeitos sonoros e visuais é essencial para a apresentação, e a edição é feita para obter o melhor resultado final.

C12 mantém a fidelidade ao material original, mas evita violar direitos autorais, usando elementos semelhantes quando necessário; C13 enfatiza a sincronização de ações e lutas com a música e os efeitos visuais, utilizando o telão para criar a ambientação apropriada para momentos de tensão; C14 envolve o planejamento mental da apresentação, testes de elementos visuais e ajustes na edição para garantir que tudo fique visualmente atraente e coeso.

Assim, verifica-se que a complexidade visual do personagem é um critério importante para muitos cosplayers, especialmente em uma competição de alto nível como o WCS, onde o detalhamento e a fidelidade ao design original são altamente valorizados. Trajes elaborados, adereços chamativos e maquiagem sofisticada podem impressionar os jurados e elevar a pontuação.

Nessa abordagem Pavis (2008b) ressalta que os elementos visuais e sonoros são parte do que ele chama de “teatralidade”, ou seja, a soma de todos os componentes que transformam uma obra teatral em uma experiência única. Para ele, esses elementos são tão importantes quanto o texto para comunicar ideias, emoções e temas.

A performance cosplay também pode incluir trilhas sonoras, vozes gravadas ou dublagens, criando uma experiência teatralizada. Os elementos visuais e sonoros são o coração da experiência teatral. Eles vão além de adereços ou sons

complementares, sendo pilares fundamentais para a construção da estética e narrativa. Assim como no teatro tradicional, no cosplay e em outras expressões artísticas, essas ferramentas permitem uma conexão mais profunda entre os artistas e o público, transformando cada apresentação em uma experiência única e mágica.

Conforme Pavis (2008b), os elementos visuais e sonoros são componentes fundamentais da encenação. O referido autor entende que o teatro não se resume ao texto, mas é uma arte sinestésica que combina diferentes linguagens – visual, sonora, corporal e verbal – para criar significados e provocar sensações.

Como visto, a escolha dos elementos visuais e sonoros da cena cosplay converge com os da linguagem teatral, pois utilizam-se de figurinos, maquiagem, cenário, sonoplastia, iluminação e objetos de cena. A escolha dos elementos cênicos é de extrema importância para a realização do espetáculo. Assim, de acordo com Carneiro e Araujo (2024), os elementos visuais e sonoros são alicerces para a construção dramatúrgica da peça e resultam da teatralidade.

3.2.3 Dados sobre os Personagens apresentados no WCS

Na questão sobre personagens apresentados no WCS, os Cosplayers informaram que os personagens Drácula de Castlevania: Symphony of the Night e Kefka de Final Fantasy VI foram apresentados no WCS, ambos vilões de suas respectivas obras, destacando a influência dos jogos clássicos de RPG e ação na escolha de personagens para a apresentação (C1);

A protagonista Alice Liddel e a Rainha Vivaldi, ou Rainha de Copas, do anime e mangá de comédia romântica Hearts no Kuni no Alice, é mencionada como uma escolha que representa a popularidade dos personagens de animes e mangás de romance no universo do cosplay (C2 e C7);

A Princesa Velvet e a Queen Odette, ambas do jogo Odin Sphere, ilustram a presença significativa de personagens de jogos de fantasia e RPG nas seleções de cosplay (C3 e C13);

A dupla inclui Sakura Kinomoto, protagonista de Sakura Card Captors, Pyrrha Omega do jogo de luta Soul Calibur, e Alicia de Valkyria Chronicles, demonstrando a variedade de fontes de inspiração que os cosplayers utilizam, abrangendo desde animes e jogos de luta até jogos de estratégia (C4);

A participação de Tenjou Utena e Anthy Himemiya, dupla de personagens protagonistas de Revolutionary Girl Utena (Shoujou Kakumei Utena no original), indica a importância dos animes clássicos na escolha de personagens, com a adição de Ravena do desenho da DC Comics: Jovens Titãs (e Estelar como parte da dupla) mostrando uma combinação entre personagens de anime e de quadrinhos das seletivas e final brasileira (C5 e C8);

A escolha de Riza Hawkeye e o antagonista Barry, o Açougueiro, do ilustre anime e mangá Fullmetal Alchemist Brotherhood e Madara Uchicha, principal vilão do anime Naruto, demonstram a popularidade duradoura de personagens de séries de anime de sucesso (C9, C10 e C12);

Kolin, personagem jogável de Street Fighter V e Tarma de Metal Slug X e do jogo de RPG de turno Fire Emblem destacam a influência de séries de jogos de estratégia e fantasia na escolha de personagens de cosplay refletem a presença contínua de personagens de jogos de luta e jogos retro na cultura do cosplay (C6, C11 e C14);

Como visto, há uma ampla gama de escolhas de personagens, com uma predominância de figuras de animes, jogos de *Role Playing Game* (RPG) e jogos de luta, refletindo as diversas influências culturais e os interesses variados dos cosplayers que representaram na final brasileira da WCS. Escolher um tipo de personagem, para interpretá-lo, é uma tarefa de grande importância para o teatro, visto que sem ele não há história para contar, para encenar.

Para Pavis (2008b), a escolha e a construção dos personagens devem dialogar com o contexto social, cultural e político da encenação.

A escolha do personagem também leva em conta o potencial de performance cênica. No WCS, a encenação desempenha um papel fundamental, e personagens com histórias ricas ou habilidades que podem ser dramatizadas no palco tendem a ser preferidos. A interpretação do cosplayer deve transmitir a essência do personagem, e personagens que oferecem uma gama expressiva de emoções, ações ou falas são frequentemente escolhidos.

Escolher e desenvolver um personagem é uma tarefa desafiadora, pois é uma das etapas mais gratificantes do processo criativo. Diana (2020) esclarece que personagens são as pessoas que envolvem a história, podem atuar como protagonistas ou coadjuvantes.

No universo cosplay os personagens são fictícios e no WCS, esses, devem seguir o padrão de mídias japonesas, mangás, desenhos, tokusatus (*live actions*) e vídeo games.

Pavis (2008b) esclarece que o personagem não é necessariamente um indivíduo com identidade psicológica, como nas tradições clássicas, mas pode ser um símbolo, uma função ou até mesmo uma abstração, dependendo da estética do espetáculo.

Necessário ressaltar que cosplay, abreviação de “costume play”, é uma manifestação cultural contemporânea em que indivíduos se caracterizam e interpretam personagens de mídias populares, como filmes, jogos e animes. Embora não seja tradicionalmente associado ao teatro, o cosplay apresenta semelhanças marcantes com a prática teatral.

3.2.4 Construção dos figurinos e adereços dos personagens

Quando questionados sobre a criação dos figurinos e os adereços dos personagens, obteve-se os seguintes relatos: o Cosplay C1 disse que os acessórios foram criados por ele, mas o traje foi confeccionado por uma costureira especializada, com base nos visuais do personagem; C2 descreve que houve um processo extensivo que inclui pesquisa, escolha de tecidos, pintura manual, estilização de perucas, ajustes em sapatos, e criação de acessórios, tudo feito com muito cuidado e com a ajuda de profissionais qualificados; C3 destacou a importância de pesquisar imagens de referência do personagem, desde artes originais até *screenshots* de cenas do jogo; C4 ressaltou a necessidade de criar figurinos que se justifiquem para os jurados, considerando a origem do personagem e o contexto histórico, além de evitar toques pessoais que possam desviar do contexto original; C5 e C7 indicam que a confecção dos figurinos e adereços pode ser feita manualmente, com a ajuda de impressão 3D, costura e construção com materiais como EVA e tinta; C8 disse que adaptou o figurino da obra original à realidade do cosplay e ao formato do corpo do cosplayer, utilizando técnicas como escultura em EVA e impressão 3D; C9 destacou a importância de planejar a modelagem para o caimento ideal e de prestar atenção aos detalhes dos adereços para garantir realismo; C10 e C11 mencionaram que o cosplayer pode confeccionar o figurino e os adereços pessoalmente, usando uma variedade de materiais como EVA, papelão, tecido e acessórios comprados; C12 descreveu a tentativa de trazer uma sensação de realismo ao personagem, utilizando técnicas

variadas e materiais para simular texturas e envelhecimento; C13 listou os principais materiais usados, como EVA, massa de EVA, lã, tafetá e tule, na confecção do cosplay; C14 fala sobre o processo de costura das roupas, incluindo a criação de moldes, compra de materiais, e adição de elementos como armaduras e *Light Emitting Diode* (LEDs).

No contexto abordado, cita-se Bordonalli (2017) ao esclarecer que para uma caracterização de personagem, como cosplay, na maioria das vezes é necessária a utilização de adereços, como lentes de contato, peruca, calçados incomuns, luvas e outros artigos que não costumamos ter em casa nem encontramos em qualquer loja. Muitos desses produtos não são fabricados, ou, não possuem fácil acesso no Brasil. Então, a importação acaba por ser uma das únicas alternativas.

Ainda sobre a mesma questão, Carvalho (2010) informa que no processo criação dos figurinos e na seleção dos adereços, os cosplayers levam em consideração os aspectos físicos, psicológicos e temporais dos personagens, fazem levantamento de imagens, de materiais, de custos, de modelagem e peça piloto, de compra da matéria prima, de costura, dos adereços e dos acabamentos, entre outros. O processo de criação e confecção de cosplay acontece de maneira subjetiva, cada cosplayer tem uma forma particular de desenvolvimento.

Muitos cosplayers escolhem personagens desafiadores para demonstrar suas habilidades técnicas, seja na confecção de trajes, na manipulação de adereços ou na execução de efeitos especiais. O WCS valoriza não apenas a fidelidade visual, mas também a criatividade e a habilidade artesanal dos participantes.

Importante registrar que Pavis (2008b) analisou a caracterização dos atores sob uma perspectiva semiológica, considerando o figurino, a maquiagem e os adereços como signos cênicos que comunicam informações sobre os personagens ao público. Para o referido autor, esses elementos não são meros acessórios, mas participam ativamente na criação de significados dentro da performance teatral. Ele ressalta que a caracterização ajuda a materializar e tornar visível a identidade dos personagens, seja pela sua posição social, estado emocional, contexto histórico ou características psicológicas. A escolha dos elementos de caracterização, como figurino e maquiagem, deve estar integrada à dramaturgia e ao conceito de encenação.

Os cosplayers, inspirados diretamente em personagens de mídia, reproduzem detalhes minuciosos, remetendo ao papel do figurinista teatral.

3.2.5 O planejamento dos elementos visuais dos personagens

Em relação à questão sobre como ocorreu o planejamento dos elementos visuais dos personagens, o Cosplay C1 destacou a importância de estudar e testar perucas e lentes com antecedência, além de revisar a maquiagem com imagens e cosplayers; C2 e C3 enfatizaram a importância de adaptar o visual dos figurinos para refletir a realeza e o status dos personagens. C2 focou na imagem de realeza e poder, enquanto C3 adicionou rendas e veludo para um toque de realeza na personagem Velvet; C4 fez um alerta para os desafios de usar cenários e efeitos visuais, tanto físicos quanto digitais, e a necessidade de garantir que esses elementos não prejudiquem a apresentação; C5 e C7 discutiram a organização e o detalhamento dos figurinos, incluindo perucas, roupas e acessórios, e a colaboração com outros para obter o melhor resultado com recursos disponíveis; C8 e C10 mencionaram a busca por fidelidade ao personagem e realismo, ajustando tecidos, acessórios e modelagens para refletir a obra original e trazer uma textura mais realista; C11 destacou a escolha entre um estilo mais “humano” ou “cartoonesco”, e como isso influencia a escolha de cores, maquiagem e acessórios; C12 e C13 enfatizaram a importância da proporção e a utilização de modelagem 3D ou técnicas para garantir que o cosplay tenha o tamanho e a forma desejados. C13 detalhou a respeito da utilização de tule e crinolina para criar um efeito de grandeza na personagem; C14 mencionou o uso de ajuda de conhecidos e a necessidade de buscar orientação quando as ideias não surgem imediatamente.

Diante dos dados, importante esclarecer, de acordo com Nunes (2013), que fazer cosplay não é somente vestir uma roupa, mas agir da forma que o personagem age, interpretar sua forma de falar, de vestir, de agir, suas poses, dentre outros. Portanto, precisam planejar os elementos visuais de seus personagens, com muito cuidado e critérios.

A escolha dos personagens no WCS é uma combinação de paixão pessoal, estratégia e viabilidade técnica. Os cosplayers equilibram afinidade emocional, impacto visual e potencial cênico ao selecionar personagens que não apenas os representem, mas também impressionem o público e os jurados. Essa decisão reflete o compromisso em elevar o cosplay ao patamar de uma performance artística completa e inesquecível.

3.2.6 Elementos sonoros utilizados nas apresentações no WCS

Na questão sobre os elementos sonoros que utilizaram durante suas apresentações no WCS: C1 e C5 informaram que fazem uso de mixagens que incluem músicas originais e efeitos especiais. C1 disse que usou uma combinação de áudio gravado com músicas de bandas favoritas, enquanto C5 utilizou músicas do anime e efeitos de brilho para complementar a apresentação; C2, C3 e C7 mencionaram o uso de música clássica e efeitos sonoros específicos para criar uma atmosfera mais envolvente. C2 incorporou efeitos de movimento e batidas, C3 usou efeitos de golpes e músicas envolventes, e C7 incluiu áudios instrumentais clássicos e a versão instrumental de uma música conhecida; C6, C8 e C9 destacaram o uso de dublagem e gravações personalizadas. C6 mencionou que a dublagem foi feita em português por ele e sua dupla. C8 e C9 usaram suas próprias vozes e de amigos para gravar diálogos, além de incluir trilhas sonoras originais e efeitos de batalha; C4, C11 e C12 explicaram como os efeitos sonoros foram usados para complementar a narrativa e criar uma melhor ambientação. C4 focou em melodias crescentes que combinavam com momentos chave, C11 utilizou dublagem e efeitos sonoros para dar vida às ações, e C12 incluiu uma variedade de efeitos sonoros detalhados como passos e rangidos de armadura; C13 e C14 mencionaram a utilização de sons específicos como golpes de lança, vidros quebrando, e sons de espadas e tempestades. C13 também incorporou efeitos do filme de terror *Alien*, para criar um impacto adicional.

Como visto, a sonoplastia vai além de simplesmente preencher o silêncio. Sabe-se que os elementos sonoros do teatro incluem sons, ruídos, vozes e músicas que auxiliam na realização das cenas e no desempenho dos atores, assim, conforme Teixeira (2010), a sonoplastia é conhecimento através do som com criatividade, sensibilidade e paixão pela arte. Elementos, esses, presentes na cena cosplay.

Para Leal (2023), a relevância do som à obra teatral é aquela que faz sentido para a encenação. Uma trilha sonora melancólica pode preparar o público para um momento de luto, enquanto sons agitados criam tensão. Sons diegéticos, como passos, portas rangendo ou trovões, ajudam a construir a ilusão do espaço teatral. A música ou efeitos sonoros muitas vezes sincronizam com os movimentos dos atores, amplificando suas ações e intenções.

Os elementos sonoros transportam o público para “um mundo de fantasias”. Essa transição é quase mágica, criando um ambiente onde o espectador se desconecta do cotidiano e se entrega completamente ao universo da cena.

Muitos cosplayers incorporam trilhas sonoras, falas gravadas ou dublagens para dar vida aos personagens, aproximando-se do conceito teatral de sonoplastia.

3.2.7 Objetos de cena nas apresentações no WCS

Na questão sobre os objetos de cena que fizeram parte das apresentações no WCS, os Cosplayers C1, C4 e C6 destacaram o uso limitado de cenários. O Cosplay C1 usou apenas o trono de Drácula na apresentação de *Castlevania*, enquanto C4 dividiu os elementos entre cenários gerais (como tanques ou arbustos) e objetos específicos dos personagens (como armas ou livros mágicos). C6 optou por não usar cenários ou armas, confiando apenas em recursos audiovisuais; C3, C5 e C13 mencionaram o uso de objetos cênicos com iluminação. C3 utilizou um baú e um palanque de cristais que acendiam em momentos-chave da apresentação. C5 mencionou a presença de uma espada com LED, e C13 usou uma lança e uma lamparina com LED, criando efeitos visuais no palco; C2, C7 e C10 criaram cenários verticais e símbolos visuais que representavam elementos-chave do universo das personagens. C2 usou cartas de baralho e plantas para recriar o Reino de Copas, enquanto C7 trouxe araras que simbolizavam cartas na *Alice* e almas na *Hikaru*. C10 usou um cenário de rochas que ativava efeitos especiais durante a apresentação; C11, C8, C12 e C14 mencionaram objetos de cena utilizados para facilitar a narrativa e melhorar a interação dos personagens. C11 trouxe uma máquina do tempo e armas, enquanto C12 usou um telefone cenográfico e outros objetos menores, como armas e um buquê. C8 destacou o uso de tecidos para criar um cenário de floresta e uma escada que serviu para efeitos visuais e armazenamento de objetos. C14 utilizou um escudo e elementos como tecido voal, que foi usado para criar efeitos de mobilidade nas cenas de luta com espada; C5, C10 e C13 descreveram os objetos de cena, como espadas e lamparinas, eram integrados à coreografia e ao desenvolvimento da apresentação. Tais objetos não só complementavam a ambientação, mas também eram centrais para o desenrolar das cenas e os movimentos no palco.

No contexto do teatro, os objetos cênicos são empregados para criar sensação de realidade e envolver o público na cena. De acordo com Yin e Yin (2021),

tudo o que se vê na cena tem a função de fazer com que as histórias saiam do roteiro para se materializarem diante do olhar do espectador, pois em uma produção nada é por acaso.

Os elementos visuais são mais do que uma moldura para o enredo; eles contam histórias por si mesmos. No universo cosplay cada componente visual é cuidadosamente planejado. Um cenário minimalista pode representar introspecção ou um estado emocional, enquanto um cenário grandioso pode remeter à opulência ou à vastidão. O uso de cores, texturas e iluminação cria uma identidade visual única. A iluminação destaca personagens ou ações específicas, enquanto elementos de cenografia direcionam a atenção para pontos importantes da narrativa.

3.2.8 Planejamento e desempenho das coreografias dos personagens no WCS

Na questão sobre o planejamento e o desempenho das coreografias dos personagens no WCS, os Cosplayers C1, C3, C4 e C8 destacam a importância de compreender o roteiro e o personagem profundamente. Eles focaram em entender as falas e as emoções por trás das cenas para garantir que as movimentações no palco fossem naturais e alinhadas com a personalidade dos personagens. Muitos mencionaram ensaios repetitivos para ajustar os movimentos; a sincronia foi essencial para duplas como C2, C4 e C8, que se concentraram em ajustar os movimentos para garantir que estivessem em harmonia, especialmente ao utilizar grandes vestidos ou durante cenas de luta. O foco não era apenas no movimento individual, mas em como interagiam no palco; C6, C10 e C13 mencionaram cenas de luta em suas apresentações. A ênfase focou na criação movimentos impactantes e visualmente atraentes, mas que pudessem ser executados de forma segura. C10 contou com a ajuda de um bailarino profissional para desenvolver movimentações que fossem fluidas e que explorassem bem o espaço no palco; C5, C7 e C9 mencionaram o uso de objetos de cena ou a contagem de música para ajudar na coreografia. C7 destacou como a batida da música foi crucial para marcar o ritmo dos movimentos. Já C9, embora tivesse poucos objetos de cena, usou um poste de luz e outros acessórios menores para complementar a apresentação; C11 e C12 falaram sobre a adaptação de jogos ou animes para o palco, mantendo a essência das mídias originais, mas trazendo um toque pessoal ou criativo. C11, por exemplo, destacou a transformação de personagens 2D para 3D, enquanto C12 se concentrou em ajustar o roteiro para a

comédia e ensaiar até que tudo fizesse sentido; alguns participantes, como C4, C8 e C14, mencionaram que o planejamento das coreografias foi algo em constante evolução. À medida que ensaiavam e testavam, faziam ajustes para melhorar o impacto visual e a fluidez dos movimentos no palco.

Diante do exposto, se faz importante registrar que, originalmente conhecido como um concurso de cosplay com performance, o WCS envolve não apenas trajar-se como personagens, mas também interpretá-los em uma cena de até 2 minutos com o uso de coreografias, efeitos especiais, música, jogo de luz e o uso de um telão no qual um vídeo de apoio pode ser exibido, sendo tudo isso planejado e construído pela dupla de competidores, com o intuito de recriar a atmosfera de suas séries favoritas e imergir o espectador no show (Justen, 2023).

Como o WCS é realizado em duplas, a escolha dos personagens frequentemente considera o grau de sinergia entre eles. Os participantes costumam optar por personagens que tenham uma relação significativa na obra original, como heróis e vilões, irmãos ou parceiros de equipe, para reforçar a narrativa e a interação durante a performance.

Em eventos de cosplay, os palcos podem ser minimalistas, mas os cosplayers usam sua presença e adereços para criar um "mundo" ao seu redor.

O cosplay, enquanto forma de arte performática, é uma extensão natural do teatro, especialmente na relação entre visualidade e sonoridade.

3.2.9 Criações ou reproduções de roteiro ou texto das apresentações para o WCS

Quando questionado se as apresentações para o WCS foram criadas pelos cosplayers ou foram reproduções de roteiro ou texto, os Cosplayers C1, C4, C12, C14, e C7, mencionaram a adaptação de cenas originais das obras em suas apresentações. Eles mantiveram a essência dos personagens e cenas, mas fizeram ajustes necessários para o palco, seja por limitações de tempo ou para adaptar a história ao formato da competição; outros participantes, como C3, C5, C6, C10, e C11, criaram seus próprios roteiros, utilizando a “lore” (história) dos personagens como base. Isso permitiu explorar novos diálogos ou situações que não estavam presentes nas obras originais, dando mais liberdade criativa; algumas duplas, como C2, C8, e C13, falaram sobre a colaboração intensa entre os parceiros para criar o roteiro. C8 descreveu um processo criativo divertido, onde ideias “mirabolantes” eram

transformadas em algo prático para o palco; em algumas situações, como as descritas por C2 e C8, o roteiro foi criado a partir de um resumo ou condensação de um enredo extenso, tornando-o mais adequado para o tempo limitado da apresentação. Isso exigiu uma seleção cuidadosa de elementos-chave; C9 destacou que o roteiro foi planejado não apenas em termos de diálogos, mas também em como os personagens se movimentariam no palco para preencher o espaço e dar dinamismo à apresentação.

Diante dos dados, verifica-se que os roteiros das apresentações do WCS são elementos centrais da competição e estão sujeitos a regras rigorosas que refletem o objetivo do concurso: celebrar a cultura cosplay e sua capacidade de trazer personagens e histórias à vida. Esses roteiros podem ser tanto criações originais inspiradas nas obras de origem quanto reproduções adaptadas diretamente do material original, dependendo das estratégias e criatividade de cada dupla.

A maioria dos roteiros é uma adaptação direta de cenas ou enredos de animes, mangás, jogos ou filmes. Isso é feito para manter a fidelidade à obra original e conquistar pontos junto aos juízes e à audiência, que geralmente são fãs dessas produções. A dupla deve condensar uma história complexa ou uma cena memorável em uma performance de 2 a 3 minutos, criando um impacto emocional e visual em pouco tempo.

Os cosplayers devem escolher personagens de animes, mangás, jogos ou outras mídias japonesas reconhecíveis. O roteiro precisa estar relacionado diretamente ao universo desses personagens. Criar histórias originais ou diálogos não é proibido, mas deve estar em harmonia com o material original. Apesar de permitir a reprodução de cenas, o WCS valoriza equipes que demonstram criatividade ao reinterpretar ou apresentar elementos de uma forma nova, mantendo o respeito ao material original.

Nesse contexto, convém esclarecer, de acordo com Fernandes (2024), que o texto teatral possui características peculiares e se distancia de outros tipos de texto pela principal função que lhe é atribuída: a encenação. De acordo com Duarte (2024) o texto teatral é representado, quando o ator assume o papel de destaque.

Os roteiros para o WCS são uma fusão de criatividade e reverência às obras originais. As regras permitem tanto reproduções diretas quanto criações originais, desde que respeitem o espírito da obra escolhida. A escolha entre criar ou reproduzir depende da estratégia da equipe e de como elas desejam destacar suas

habilidades de atuação, direção e conexão com o material original. Em ambos os casos, o objetivo é oferecer uma performance que cativa a plateia e os juízes, celebrando o amor pela cultura japonesa e o cosplay.

3.2.10 Maquiagem para compor o personagem

Em relação ao questionamento se houve maquiagem para compor o personagem e, se afirmativo, que tipo de maquiagem, os Cosplayers C1 e C13 informaram que usaram maquiagens complexas para criar personagens icônicos. No caso do Dracula (C1), foi feita uma maquiagem pálida com presas de vampiro, enquanto para Kefka, foi usada uma maquiagem elaborada de palhaço. C13 utilizou maquiagem artística detalhada para Queen Odette, com lente sclera preta, lente que cobre toda a parte branca do olho deixando toda preta, e maquiagem em tons escuros para um visual dramático; C2 e C10 destacaram elementos específicos dos personagens, como a ênfase nos olhos para Madara Uchiha (C10), dado o papel ocular em sua história, e tons de vermelho e roxo para compor uma personagem majestosa (C2). Em ambos os casos, as lentes de contato foram usadas para complementar o visual; algumas apresentações exigiram cobrir tatuagens, como mencionado por C3 e C5, que utilizaram maquiagem corporal para esconder marcas no corpo. C3 também criou maquiagem nos tons da personagem (vermelho e dourado) para harmonizar com o cosplay; C7 adotou uma maquiagem inspirada nas técnicas orientais de caracterização de cosplays, focando em um visual mais jovem e suave, enquanto C8 usou maquiagem fotográfica e artística, dependendo do personagem, adaptando a intensidade para as condições do palco; C6 e C11 optaram por maquiagens simples. No caso de C6, usaram técnicas para “descolorir” a sobrancelha, enquanto C11 focou em contornos para exagerar as feições masculinas, alinhando-se com os personagens do jogo; em situações específicas, como no cosplay de armadura completa (C12), não houve necessidade de maquiagem, já que a armadura cobria completamente o corpo do personagem.

A maquiagem desempenha um papel fundamental tanto nas apresentações do WCS quanto no teatro, sendo essencial para transmitir a identidade dos personagens e reforçar a narrativa visual. No entanto, os contextos distintos de cada meio trazem diferenças marcantes no estilo, propósito e técnica.

No WCS, os cosplayers buscam reproduzir com precisão os traços dos personagens de animes, mangás, jogos e outros produtos culturais. Isso inclui tons de pele estilizados, olhos exagerados e detalhes faciais específicos. A maquiagem tende a ser inspirada no design bidimensional dos personagens e visa “trazê-los à vida”. Técnicas como *contouring*, *highlighting*², e aplicação de cores intensas são usadas para recriar sombras e luzes presentes no design original. Isso ajuda a destacar características que definem o personagem, como cicatrizes, tatuagens ou marcas faciais.

As apresentações do WCS são feitas para um público ao vivo e para câmeras, então a maquiagem precisa funcionar bem tanto de perto quanto a distância. Produtos de alta durabilidade são essenciais, já que as performances podem envolver movimento intenso e luzes quentes do palco.

Além da maquiagem, próteses, lentes de contato coloridas, e elementos faciais (como orelhas de elfo ou máscaras) são usados para complementar a caracterização. Isso é importante para aproximar os competidores ainda mais da estética do personagem.

No teatro, a maquiagem é projetada para ser vista claramente por uma plateia a distância, muitas vezes em grandes auditórios. Por isso, os traços são exagerados, com sombras e linhas bem definidas, para que as expressões faciais sejam percebidas pelos espectadores até nas últimas fileiras.

Enquanto a maquiagem do WCS é voltada para a fidelidade ao design original, no teatro a maquiagem pode ser mais abstrata ou simbólica. Ela é usada para destacar emoções ou estados de espírito, como tristeza, alegria ou tensão, muitas vezes alinhada ao estilo artístico da peça (realista, expressionista, etc.).

Diante do exposto, Carvalho (2010), enfatiza que uma boa caracterização consiste em dar a vida a um personagem, busca as melhores cores de lentes e perucas, além de suas modelagens. Utiliza maquiagens que ressaltem as características próprias dos animes, como os olhos grandes, tenta trazer para a realidade, tecidos e cores que componham a realidade do personagem. A referida autora, também, esclarece que tanto a maquiagem do ator como a do cosplayer servem para mostrar as características faciais dos personagens.

² Os termos *contouring* e *highlighting* no contexto do teatro refere-se a técnicas de maquiagem usadas para acentuar as expressões faciais e dar mais definição ao rosto dos atores, especialmente para que suas feições sejam mais visíveis e expressivas para o público, mesmo à distância.

Embora a maquiagem no WCS e no teatro tenha como objetivo principal dar vida aos personagens, as abordagens divergem em função do público e do meio. A maquiagem teatral prioriza o exagero e a comunicação simbólica em larga escala, enquanto a maquiagem do WCS equilibra precisão e realismo estilizado, refletindo a estética específica dos universos fictícios que celebra.

3.2.11 Planejamento dos cenários das apresentações no WCS

Quando se indagou como foram pensados os cenários das apresentações no WCS, os dados revelam que: em algumas apresentações, como a de C1, o cenário foi quase inexistente, exceto por um trono de Drácula. Já em C13, o foco foi totalmente na aranha da transformação, sem uso de cenários; C2 recriou o Reino de Copas e utilizou elementos fixos e telão para dar profundidade à adaptação de “Alice no País das Maravilhas”, enquanto C10 fez o cenário interagir diretamente com a apresentação; C4 e C5 utilizaram cenários simples ou práticos, como elementos que permitiam aos personagens sair de cena sem deixar o palco, ou para facilitar trocas rápidas de figurino; diversos competidores, como C6 e C12, aproveitaram o telão disponível, projetando cenários digitais que complementaram a apresentação, reduzindo a necessidade de cenários físicos. Isso garantiu um visual coeso com a proposta do personagem; em algumas performances, como C3 e C7, o cenário foi pensado para complementar a interpretação e trazer realismo, em alguns casos testando a disposição dos elementos antes de sua confecção; para C14, o fator principal foi a facilidade de transporte, priorizando cenários que pudessem ser levados em um avião, demonstrando a preocupação com questões logísticas.

Como já mencionado, o WCS é uma das competições mais prestigiadas de cosplay no mundo, onde duplas de cosplayers apresentam performances elaboradas que combinam atuação, figurino e cenografia.

Os cenários utilizados nas apresentações do WCS possuem semelhanças e diferenças interessantes em relação à cenografia teatral, refletindo as especificidades de cada forma de arte. São desenhados para evocar diretamente os universos de jogos, animes e mangás que inspiram os cosplayers. O objetivo é reproduzir visualmente elementos icônicos das obras originais, garantindo que o público reconheça imediatamente o contexto. Isso exige um alto grau de atenção aos detalhes e fidelidade estética.

De acordo com Pavis (2008a) a cenografia possui sua própria linguagem, composta por signos como luz, cor, textura, objetos e o próprio espaço cênico. Esses elementos dialogam diretamente com o público e com a narrativa.

Os cenários no WCS precisam ser compactos, leves e fáceis de montar e desmontar em poucos minutos. Isso é fundamental devido ao formato da competição, onde várias equipes apresentam performances consecutivas. Os cenários são frequentemente modulares e projetados para ser transportados por conta própria pelos competidores, destacando a criatividade no uso do espaço e dos materiais.

Sobre o processo de planejamento e criação de cenários, Carvalho (2010) informa que no universo cosplay, não é comum ver um cenógrafo auxiliando o processo de confecção de elementos que serão utilizados em cena, visto que na maioria das vezes a responsabilidade pelo desenvolvimento do cenário é do próprio cosplayer.

Na produção teatral, a cenografia é geralmente criada por profissionais especializados, como cenógrafos e designers de produção, em colaboração com o diretor e outros membros da equipe artística. Já no WCS, os próprios cosplayers são responsáveis pela concepção e construção dos cenários, o que dá um toque pessoal e artesanal às performances.

Diferentemente de muitos cenários teatrais que podem ser mais estáticos, os cenários no WCS muitas vezes possuem partes móveis ou interativas, usadas pelos cosplayers, durante a performance para criar dinamismo e surpreender o público.

Pavis (2008a) ressalta que a cenografia contemporânea se nutre de outras áreas, como artes visuais, arquitetura, design e novas tecnologias, ampliando sua capacidade de expressão.

Os cenários teatrais tendem a ser mais elaborados e fixos, projetados para permanecer em cena por toda a duração do espetáculo ou, no caso de mudanças de atos, permitir transições controladas e planejadas. O objetivo é criar uma imersão profunda e sustentada para o público.

Enquanto os cenários do teatro podem ocupar todo um palco e utilizar sistemas avançados de iluminação e mecânica, os cenários do WCS são reduzidos para caber no formato portátil da competição. Na WCS, os cenários precisam causar impacto imediato em performances curtas, geralmente de 2 a 3 minutos. Já no teatro, os cenários podem evoluir ao longo do tempo, complementando a narrativa. Ambos

têm a função de apoiar a narrativa, mas no teatro, a cenografia pode ser mais simbólica ou minimalista, enquanto no WCS, a fidelidade visual e o impacto são prioridades.

Além de dar suporte à narrativa, a cenografia pode criar mundos autônomos, que ampliam as possibilidades interpretativas e emocionais do espetáculo (Pavis, 2008a).

Em suma, os cenários do WCS e os teatrais compartilham a intenção de envolver o público e dar suporte à narrativa, mas as limitações e objetivos específicos de cada contexto influenciam diretamente o design, os materiais e o uso do espaço. Enquanto a cenografia teatral é frequentemente uma obra colaborativa e duradoura, a do WCS destaca a engenhosidade dos competidores e o desafio de unir arte e praticidade ao patamar de uma performance artística completa e inesquecível.

3.2.12 O processo criativo das apresentações no WCS

Quando se solicitou que descrevessem o processo criativo das apresentações no WCS, os dados revelam, de acordo com os depoimentos dos Cosplayers, que para garantir que tudo coubesse no tempo limite, o texto foi ajustado, e a sonoplastia teve um papel importante, alternando músicas para marcar a mudança de clima. Cenas de luta foram evitadas em prol de diálogos intimidadores (C1); o principal objetivo foi transmitir a atmosfera original da obra. Cada detalhe, desde maquiagem até a escolha de tecidos, foi pensado para reforçar a personalidade dos personagens. Testes de movimentação e logística também foram fundamentais (C2); o planejamento foi dividido em etapas, começando pela confecção do figurino, passando pela criação do roteiro, do vídeo para o telão e da cenografia. A maquiagem foi mais instintiva, devido à experiência no cosplay (C3); a decisão sobre os personagens foi baseada na compatibilidade visual com os cosplayers e na complexidade das roupas, considerando os efeitos no palco. A sonoplastia e cenografia foram complementos ao cosplay (C4); o figurino e maquiagem seguiram as artes oficiais do anime e mangá, com uso de perucas modeladas, lentes de contato e alteração das sobrancelhas. A sonoplastia e cenografia também mantiveram a originalidade do material (C5); para ser o mais fiel possível, foram utilizadas referências oficiais e um estudo detalhado da história dos personagens. A parte audiovisual foi desenvolvida com base nesse estudo (C6); a dupla fez um

brainstorming e categorizou ideias, sempre ajustando o que era viável. O teste de áudio, cenário e ensaio com cosplay no corpo foram essenciais, embora muitos planos tenham sido adaptados no processo (C7); os figurinos foram desenhados para se ajustar às proporções corporais dos cosplayers, o que gerou adaptações durante a costura. A cenografia e sonoplastia foram inspiradas na obra original, mas com toques pessoais (C8); foram utilizados apenas os elementos que contribuíssem para a cena, garantindo simplicidade e eficácia (C9); a apresentação foi planejada para ser compreendida tanto por fãs do anime “Naruto” quanto por quem não o conhecesse, mantendo a beleza e a nostalgia (C10); a apresentação foi baseada em uma cena do anime, mas adaptada ao palco e às limitações dos trajes. A música e os efeitos sonoros ajudaram a criar a atmosfera desejada, mudando do tom ameaçador para o cômico (C12); os cosplayers, morando em estados diferentes, se organizaram para desenvolver os trajes e o roteiro de uma apresentação de até 2 minutos e 30 segundos, gravando o áudio e ajustando os efeitos (C13).

O WCS possui regras claras sobre a escolha de personagens, o que influencia diretamente as decisões dos participantes. Os personagens devem ser oriundos de produções japonesas, como animes, mangás, games, ou visual novels, em alinhamento com o foco do evento na cultura pop japonesa. A autorização dos direitos autorais é conferida apenas a personagens de obras licenciadas e oficialmente reconhecidas são permitidos. O tamanho e a funcionalidade dos adereços e cenários portáteis devem estar de acordo com as especificações do evento, o que pode restringir algumas escolhas.

Em relação à temática abordada, Moura (2019), enfatiza que os processos criativos dos elementos visuais do espetáculo se encontram em todas as etapas da criação da cena e fazem parte do processo criativo do ator. Sendo assim, percebe-se que o processo criativo das apresentações dos cosplayers convergem com o que é ressaltado pelo referido autor, em relação ao teatro.

Sobre a questão dos processos criativos das apresentações no WCS, Somenzari (2023) informa que o concurso leva em consideração a totalidade do Cos e do Play, tanto o figurino quanto a interpretação são importantes, assim como a criatividade, a inovação, a fidelidade à obra original e o impacto da apresentação.

3.2.13 Os ensaios das apresentações para o WCS

Na questão sobre os ensaios das apresentações para o WCS, verificou-se que: alguns Cosplayers dedicaram bastante tempo ouvindo o áudio da apresentação repetidamente, inclusive em momentos fora dos ensaios, para garantir que suas falas e movimentos labiais estivessem perfeitamente sincronizados (C1); para obter uma noção precisa de espaço, movimentação e caimento, muitos ensaios envolveram o uso de acessórios volumosos e pesados, como anáguas, perucas e sapatos de salto. Isso ajudou a ajustar os movimentos e evitar surpresas no dia da apresentação (C2); outro grupo realizou os ensaios em uma garagem, filmando-os para revisar e melhorar tanto o posicionamento quanto a performance geral (C3); a preparação em dupla exigiu uma coordenação minuciosa e repetição constante para garantir harmonia e sincronia. Além disso, os ensaios também permitiram ajustes para otimizar o uso de cenários e efeitos especiais (C4); algumas duplas ensaiaram em locais ao ar livre, como parques ou em casas de amigos, e fizeram ajustes no áudio conforme necessário, para que a performance fluísse de forma natural (C5); ensaios mais focados na coreografia de luta foram realizados por um período de até quatro meses, principalmente nos finais de semana, para que os movimentos ficassem bem ensaiados e naturais (C6); alguns ensaios aconteceram em centros culturais e na residência, alternando entre trajes completos e peças parciais para ajustar a coreografia. Elementos de palco surgiam naturalmente durante o processo (C8); para garantir que os figurinos e acessórios não atrapalhassem a performance, as duplas ensaiavam com partes dos trajes, principalmente em cenas de luta, para se acostumarem com possíveis dificuldades (C9, C10); em outros casos, os ensaios envolveram a criação e adaptação contínua do roteiro e marcação das falas para que a performance, dublada com áudio pré-gravado, soasse natural e bem sincronizada (C11); em algumas situações, devido à falta de tempo, os ensaios foram limitados, sendo realizados apenas com uma base sem o uso de trajes completos (C12).

Como visto, anteriormente à apresentação final, os cosplayers precisam de um tempo significativo de ensaios, onde passam o texto, aperfeiçoam as interpretações dos personagens e as definições das encenações. Testam os equipamentos e materiais que serão utilizados, luzes, som, cenografia, os figurinos entre outros.

Sobre a temática abordada, Domingos (2023) enfatiza que a preparação é o que faz toda a diferença. Em relação à mesma questão, Moura (2019, p. 89) esclarece que no local de ensaio a realidade é manipulada e o espaço é transformado

com o acontecimento da cena. Segundo ele, “Esta característica elucida a compreensão de um ator autônomo, criador, propositor, condutor, compositor da encenação”.

Teatro e cosplay são manifestações artísticas que, embora distintas, se cruzam na maneira como utilizam elementos visuais e sonoros para criar magia e contar histórias. O teatro oferece ao cosplay suas bases cênicas e performáticas, enquanto o cosplay traz ao teatro novas possibilidades de interação com o público e inovação estética. Juntas, essas expressões reafirmam o poder da arte de conectar pessoas e mundos, sejam eles reais ou imaginários.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retornando ao objetivo primário deste estudo que é conhecer como ocorre o processo de utilização dos elementos visuais e sonoros pelos participantes da competição do Concurso Internacional de Cosplay, WCS, percebe-se que os elementos visuais e sonoros no teatro não apenas enriquecem a experiência do público, mas também desempenham um papel essencial no processo criativo e na narrativa das apresentações dos cosplayers. Eles são a espinha dorsal da teatralidade, conectando emoção, estética e narrativa de maneira que transcende a simples performance dos atores.

Os cosplayers que participaram do WCS, escolheram os elementos visuais e sonoros de suas apresentações levando em consideração os seguintes fatores:

Afinidade, identificação, semelhança física com o ator, complexidade do figurino, teatralidade; caracterização, expressividade, possibilidades de criação, viabilidade de palco, chances de vitória, quesito teatral, mídia japonesa, performance, interpretação, direitos autorais, figuras de anime, mangá, encenação, realismo, sincronia, coreografia (Personagem).

O figurino demanda nível de estilo, cores, texturas, silhueta, complexidade, ambiente, costura, visualização, originalidade, criatividade, impressão 3D, caimento, confecção manual, costureira, aviamentos, modelagem, bom caimento, adaptação, adereços simples, movimentos da roupa, contexto, conforto, mobilidade, visualidade, estética, elementos de destaque, acessórios.

Na maquiagem é necessário realismo das expressões, a harmonia, as cores, os traços, a caracterização, o contraste, as linhas, os estilos, a arte, a criatividade.

Quanto à sonoplastia, há também tipos variados de sons, músicas de época, música clássica, falas, sons de efeito, áudios, efeitos sonoros, trilha sonora, vídeos, diálogos gravados, efeitos especiais de sons, sons do anime, trilha instrumental, falas em japonês, mixagem.

O cenário traz consigo imagens de telão, efeitos visuais, materiais acessíveis, elemento surpresa, espaço, sincronização, efeitos especiais.

A iluminação traz bastante luzes coloridas, efeitos de luz, Led, jogos de luz, para fazer vibrar a intensidade do que está sendo mostrado.

No quesito adereços tem de tudo um pouco, como o minimalismo, brilho, visibilidade, criatividade, originalidade, viabilidade, harmonia, coerência.

Como já bastante mencionados neste estudo, a WCS é um evento internacional de cosplay que reúne cosplayers de todo o mundo para competições, performances e celebrações da cultura de anime e cosplay. Os artistas cosplayers têm uma relação estreita com os elementos teatrais, pois suas performances não se limitam apenas ao visual, mas também envolvem uma série de componentes de interpretação e expressão, semelhantes ao que acontece no teatro.

A arte cosplay contém elementos da linguagem teatral, a saber: personagem, figurino, adereços, maquiagem, cenário, objetos de cena, sonoplastia, iluminação, dentre outros. Sendo assim, as apresentações de cosplayers seguem um roteiro, utilizam voz, gestos e expressões ao interpretarem personagens, montam cenários, atuam utilizando figurinos e adereços, onde as apresentações e representações contém encenação, música, iluminação, trilha e efeitos sonoros.

Enquanto forma de arte performática, o cosplay é uma extensão que dialoga com as dimensões do teatro, especialmente na relação entre visualidade e sonoridade. Os elementos visuais e sonoros são aspectos narrativos que contribuem para a efetivação teatral. Eles vão além da estética, ajudando a contar histórias, evocar emoções e criar experiências inesquecíveis. Seja no teatro tradicional ou em manifestações contemporâneas como o cosplay, esses elementos permanecem como a essência do que torna a arte cênica tão poderosa e transformadora.

Assim como no teatro, os elementos visuais são cruciais no cosplay. Figurinos detalhados, adereços, maquiagem e acessórios ajudam os cosplayers a recriar personagens de forma fiel, muitas vezes equiparando-se à riqueza cenográfica do teatro. A atenção aos detalhes, desde a textura de uma armadura até a estilização da peruca de um personagem, reflete a dedicação artística semelhante ao trabalho de cenógrafos e figurinistas teatrais.

Os elementos sonoros também são presentes no cosplay, especialmente em performances competitivas. Muitos cosplayers utilizam trilhas sonoras, dublagens e efeitos sonoros para enriquecer suas apresentações, remetendo ao papel do sonoplasta no teatro. Além disso, os próprios sons produzidos pelos cosplayers, como falas ou gestos coreografados, adicionam uma camada de interpretação cênica.

O teatro e o cosplay compartilham características essenciais que evidenciam suas similaridades enquanto linguagens artísticas. Tanto o ator quanto o

cosplayer utilizam o corpo, a voz e os gestos para dar vida a personagens. No teatro, isso acontece dentro de uma narrativa dramática; no cosplay, a representação muitas vezes é direcionada para homenagens ou competições.

No teatro, a cenografia e a encenação só existem enquanto a peça está sendo apresentada. Da mesma forma, o cosplay ganha vida durante eventos ou apresentações, sendo igualmente efêmero. Ambos criam experiências imersivas. No teatro, isso ocorre por meio da interação entre visualidade, sonoridade e narrativa. No cosplay, a fidelidade aos personagens e o envolvimento emocional dos fãs contribuem para uma experiência cativante.

O teatro e o cosplay, embora distintos em suas origens e propósitos, compartilham a essência da representação artística e a utilização de elementos visuais e sonoros para criar experiências cênicas impactantes. Ambos são expressões que envolvem criatividade, interpretação e a habilidade de transportar o público para universos fictícios, cada qual à sua maneira.

O cosplay pode ser visto como uma extensão contemporânea do teatro, com um enfoque mais acessível e menos formal. Ele democratiza a performance, permitindo que qualquer pessoa, independentemente de formação artística, possa interpretar e criar. Essa liberdade, no entanto, não diminui sua complexidade, já que a execução de um bom cosplay exige habilidades em design, interpretação e, muitas vezes, coordenação sonora.

Por outro lado, o teatro também tem aprendido com o cosplay. As performances teatrais contemporâneas frequentemente incorporam elementos da cultura pop, como figurinos e sons inspirados em jogos e filmes, estreitando o vínculo entre as duas formas de arte.

Importante ressaltar que apesar das semelhanças, teatro e cosplay diferem em aspectos importantes. O teatro é uma prática artística com raízes históricas e ritualísticas, voltada para a exploração de questões humanas, sociais e filosóficas. O cosplay, por outro lado, surgiu como parte da cultura pop e busca principalmente celebrar personagens e universos ficcionais. No teatro, a narrativa é estruturada e guiada por roteiros e dramaturgia. Já no cosplay, a narrativa pode ser implícita ou inexistente, dependendo da performance. O teatro utiliza espaços cênicos planejados, enquanto o cosplay pode ocorrer em palcos improvisados, ruas ou convenções, adaptando-se ao ambiente.

Diante dos fatos, já elaborados em outra sessão desta monografia, os resultados da pesquisa evidenciam que o processo de escolha dos elementos visuais e sonoros pelos cosplayers, finalistas do WCS, levam em consideração as regras do concurso, as possibilidades de vitória, afinidade com os personagens, fidelidade ao personagem, mídia japonesa, quesito teatral, viabilidade de apresentação, dentre outros. Enfatiza-se que o universo cosplay utiliza elementos visuais e sonoros do teatro.

Em síntese, a WCS conecta o cosplay com o teatro ao promover performances dramáticas, interpretação de personagens, encenação e expressividade no palco. O cosplayer não é apenas um modelador de trajes, mas também um artista performático, semelhante a um ator em uma peça teatral, no sentido de que ambos precisam se entregar completamente ao papel e interagir com o público de forma emocional e visualmente impactante.

Espera-se que este estudo traga visibilidade à arte cosplay e aos cosplayers, assim como à diversidade cultural. E somar com os trabalhos já desenvolvidos no nível de graduação.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**: anos 80 e novos tempos. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BARBOZA, Renata Andreoni; SILVA, Rogério Ramalho da. Subcultura Cosplay: a extensão do Self em um Grupo de consumo. **Revista Brasileira de Marketing**, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, jan. 2013.

BEAUTYWITCH, Adriana. Anima 2009. *In*: ANIMA MARANHÃO PARA SEMPRE. **Blogspot**. [S. l.], 2009. Disponível em: <https://animamaranhãoparasempre.blogspot.com/2009/02/anima-2009.html>. Acesso em: 17 set. 2024.

BORDONALLI, Mariana Saraiva Alves. **Cosplay e arte visual**: do personagem à fantasia. 2017. 105 f. Monografia (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/38183/2/CosplayArteVisual_Bordonalli_2017.pdf. Acesso em: 9 set. 2024.

CAJAIBA, Claudio. Disposição palco-plateia ao longo da história: lugar e papel do espectador. *In*: NAVAS, Cassia; ISAACSSO, Marta; FERNANDES, Silvia (org.). **Ensaio em cena**. Salvador: Abrace, 2010. v. 1. p. 178-189.

CAMPEONATO Mundial de Cosplay, conhecido também como WCS (World Cosplay Summit), está de volta e será realizado em Nagoia, no Japão do dia 4 ao 6 de agosto. **JBA Notícias**, [S. l.], 24 abr. 2023. Disponível em: <https://jbanoticias.com.br/campeonato-mundial-de-cosplay-conhecido-tambem-como-wcs-world-cosplay-summit-esta-de-volta-e-sera-realizado-em-nagoia-no-japao-do-dia-4-ao-6-de-agosto/>. Acesso em: 13 set. 2024.

CARNEIRO, Leonel Martins; ARAUJO, Hanna Talita Gonçalves Pereira de. Em busca do tesouro: sonoridades e visualidades de uma criação teatral em território amazônico. **Revista O Mosaico**, Curitiba, v. 18, 1, p. 1-26, 2024. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/mosaico/article/view/9286>. Acesso em: 11 set. 2024.

CARVALHO, Thelma Menezes. **Cosplay**: uma visão teatral sobre o hobby japonês. 2010. Monografia (Pós-Graduação Lato Sensu em Produção de Moda Styling) – Universidade Veiga de Almeida, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/56584945/123910-monografia>. Acesso em: 28 set. 2024.

CASTRO, Kenny Neoob de Carvalho. Interferência no espaço urbano. *In*: REUNIÃO CIENTÍFICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 4., 2007, Belo Horizonte. **Anais** [...]. Belo Horizonte: Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas, 2007. p. 1-4.

CHAHINI, Roberta Helena Costa; CHAHINI, Thelma Helena Costa. Relatos de cosplayers em relação ao processo da arte de se fantasiar. *In*: AKAMINE, Ayako; NAGAE, Neide Hissae. **Estudos japoneses em foco**: singularidades e trajetórias contemporâneas. São Paulo: FFLCH/USP, 2020.

DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. “Cosplay”. **Brasil Escola**, [São Paulo], 2024. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/cosplay.htm>. Acesso em: 12 set. 2024.

DIANA, Daniela. Linguagem teatral. **Toda Matéria**, [S. l.], 20 fev. 2020. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/linguagem-teatral/>. Acesso em: 11 set. 2024.

DOMINGOS, Glaucia. Pesquisa, ensaio, criação: conheça bastidores e entenda como se cria uma peça de teatro. **G1 Paraná**, Curitiba, 17 mar. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/pr/parana/festival-de-teatro-de-curitiba/noticia/2023/03/17/pesquisa-ensaio-criacao-conheca-bastidores-e-entenda-como-funciona-criar-uma-pec-a-de-teatro.ghtml>. Acesso em: 12 set. 2024.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento. O texto teatral. **Brasil Escola**, [São Paulo], 2024. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/o-texto-teatral.htm>. Acesso em: 12 set. 2024.

FERNANDES, Márcia. Texto teatral: o que é e suas características (com exemplos). **Toda Matéria**, [S. l.], 24 maio 2024. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/texto-teatral/>. Acesso em: 11 set. 2024.

FESTIVAL “Matsuri” acontece no Multicenter nos dias 14 e 15 deste mês. **O Imparcial**, São Luís, 13 out. 2023. Disponível em: <https://oimparcial.com.br/noticias/2023/10/festival-de-matsuri-acontece-no-multicenter-nos-dias-14-e-15-de-outubro/>. Acesso em: 17 set. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

JAPIASSU, Ricardo. **Metodologia do ensino de teatro**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2001.

JUSTEN, Romulo. World Cosplay Summit tem vencedores do Nordeste pela primeira vez. **Folha Vitória**, [S. l.], 31 maio 2023. Disponível em: <https://www.folhavitoria.com.br/games/noticia/05/2023/world-cosplay-summit-tem-vencedores-do-nordeste-pela-primeira-vez>. Acesso em: 10 set. 2024.

LEAL, Francisco. A sonoplastia e o teatro contemporâneo. **Blogpost Francisco Leal**. [S. l.], mar. 2023. Disponível em: <https://francisco-leal.com/a-sonoplastia-e-o-teatro-contemporaneo/>. Acesso em: 11 set. 2024.

MADEIRA, Tiago Miguel Martins. **O desenvolvimento de comunidades cosplay em Portugal no âmbito (o caso) das subculturas juvenis**. 2021. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Faculdade de Letras, Universidade do Porto, Porto,

2021. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/135052/2/484720.pdf>. Acesso em: 18 set. 2024.

MARTINS, Marcos Bulhões. **Encenação em jogo**: experimento e aprendizagem e criação do teatro. São Paulo: Hucitec, 2004.

MELLO, Rafael Rodrigues. **Vestindo o personagem**: a contribuição da experiência cosplay para o bem-estar do consumidor. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: https://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/7582/2/DIS_RAFAEL_RODRIGUES_DE_MELLO_COMPLETO.pdf. Acesso em: 16 set. 2024.

MINAYO, Maria Cecília S. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. *In*: MINAYO, Maria Cecília S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 9-29.

MOURA, Bruno Melo. **Est(éticas) cosplay**: performatividades que possibilitam viver o consumo nômade. 2022. Tese (Doutorado em Administração) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/45309/1/TESE%20Bruno%20Melo%20Moura.pdf>. Acesso em: 15 set. 2024.

MOURA, Luiz Renato Gomes. **Os elementos visuais do espetáculo no processo criativo do ator**. 2019. 184 f. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/LOMC-BDRMHA/1/os_elementos_visuais_do_espet_culo_no_processo_criativo_do_ator.pdf. Acesso em: 10 set. 2024.

NEGAMI, Isis Caroline. **Cosplay como performance**: fazeres, encontros e atravessamentos. 2023. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Araraquara, Araraquara, 2023. Disponível em: https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/ciencias_sociais/6397.pdf. Acesso em: 16 set. 2024.

NORBIATO, Luciana Pareja. Criação de personagem: conceito e método. *In*: NAVEGA. **Blogpost**. [S. l.], 20 out. 2021. Disponível em: <https://www.navega.art.br/blogs/news/criacao-de-personagem-conceito-e-metodo>. Acesso em: 11 set. 2024.

NUNES, Monica Rebeca Ferrari. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. **Revista Famecos, Mídia, Cultura e Tecnologia**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 430-445, maio/ago. 2013. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/14206/10007>. Acesso em: 8 set. 2024.

OLIVEIRA, Fabiana Cruz. **O teatro no ensino médio formal**: desafios, perspectivas e participação. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) – Universidade

Federal do Maranhão, São Luís, 2020. Disponível em: <https://tedebc.ufma.br/jspui/bitstream/tede/3221/2/Fabiana-Oliveira.pdf>. Acesso em: 20 set. 2024.

PALHANO, Palmira Rodrigues. A linguagem artística e o teatro na educação: movimento de ordem e desordem. **Principia**, João Pessoa, n. 16, p. 17-23, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/principia/article/viewFile/237/200>. Acesso em: 25 set. 2024.

PARASURAMAN, A. **Marketing research**. 2. ed. New York: Addison Wesley Publishing Company, 1991.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema. 2. ed. Tradução Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Perspectiva: 2008a.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução J. Guinsburg, Maria Lúcia Pereirab. São Paulo: Perspectiva, 2008b.

PEDROSA, Maurício. **Fundamentos da cenografia**. Salvador: UFBA/Escola de Teatro Superintendência de Educação a Distância, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/37937/1/eBook_Fundamentos_da_Cenografia-SEAD-UFBA_c.pdf. Acesso em: 25 set. 2024.

POPES, Patri. **World Cosplay Summit**: o que é? [S. l.], 21 jun. 2021. Disponível em: <https://patripopes.com/wcsbr/>. Acesso em: 15 set. 2024.

SATO, Francisco Noriyuki. O primeiro cosplay no Brasil. *In*: ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESENHISTAS DE MANGÁ E ILUSTRAÇÃO. **Inicial**. [S. l.], mar. 2023. Disponível em: <https://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>. Acesso em: 15 set. 2024.

SILVA FILHO, Josival José da. **Sonoplastia cênica**: reflexões no desenvolvimento da cena. 2022. Monografia (Licenciatura em Teatro) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2022. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/13337/1/Sonoplastia%20cênica%3A%20reflexões%20no%20desenvolvimento%20da%20cena.pdf>. Acesso em: 25 set. 2024.

SOMENZARI, Maurício. WCS quer o Brasil de volta no cenário competitivo mundial. **Kosplay**, [S. l.], 2 mar. 2023. Disponível em: <https://www.kosplay.com.br/2023/03/entrevista-com-mauricio-somenzari-wcs.html>. Acesso em: 12 set. 2024.

SOUZA, Raissa Taimilles Valério Paiva de. **Cosplayers**: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural. 2017. 65 f. Monografia (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3050/1/RTVPS30112017.pdf>. Acesso em: 15 set. 2024.

TEIXEIRA, Raul. A sonoplastia no teatro: conhecimento através do som. *In*: ESCOLA DE TEATRO DE SÃO PAULO. Centro de Formação das Artes do Palco. **Área do estudante**. São Paulo, 28 jun. 2010. Disponível em: <https://www.spescoladeteatro.org.br/noticia/a-sonoplastia-no-teatro-conhecimento-atraves-do-som>. Acesso em: 11 set. 2024.

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. **Mangás e animes**: sociabilidade entre cosplayers e otakus. 2009. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/193/2879.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 set. 2024.

WORLD COSPLAY SUMMIT BRASIL. **Seletiva Boituva/SP**. São Paulo, 22 set. 2024. Disponível em: <https://linktr.ee/worldcosplaysummitbrasil>. Acesso em: 13 set. 2024.

WORLD Cosplay Summit. *In*: WIKIPÉDIA: the free encyclopedia. [San Francisco, CA: Wikimédia Foundation, 2024]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/World_Cosplay_Summit. Acesso em: 15 set. 2024.

YIN, Kaw; YIN, Yan. Objetos cênicos, o que são e para que servem. **Coexiste**, [S. l.], 24 maio 2021. Disponível em: <https://coexiste.com.br/objetos-cenicos/>. Acesso em: 11 set. 2024.

APÊNDICE

APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

1ª Qual é o critério que você utiliza para escolher a personagem que será representada no World Cosplay Summit (WCS)?

Primeiramente, o fator play, mais voltado pra interpretação do que cenas de ação. Gosto de atuações que envolvam um pouco de comédia, perfeito pra vilões (C1).

Afinidade com a personagem e com a história, além de complexidade na hora de montar roteiro/apresentação/caracterização (C2).

Primeiro: Que seja de alguma série (anime/game) que eu goste. Segundo: Que tenha uma backstory envolvente, onde eu consiga trabalhar bem em uma apresentação. Terceiro: Figurinos bonitos, que chamem a atenção no palco pela sua riqueza em detalhes (C3).

A decisão é baseada tanto em personagens que se encaixam visualmente nos participantes quanto a complexidade das roupas considerando seus efeitos no palco e movimentação (C4).

Personagens de mídias que consumo/gosto (C5).

Uma mídia que eu goste e que eu possa desenvolver uma boa apresentação em questão de história (C6).

Além de considerar o que é válido no concurso, escolho personagens com os quais me identifico (C7).

Quase sempre afinidade tanto com o personagem quanto com a obra, seguido de possibilidades de criação de roteiro e apresentação viável ao palco e, por fim, complexidade do figurino (C8).

Complexidade do traje e teatralidade (se o personagem tem expressividade e se me dá bastante possibilidades pra apresentar) (C9).

Gosto pessoal (C10).

Mais do que um projeto que eu goste e me identifique, eu preciso analisar as chances que aquele projeto tem de vencer. Mesmo que os critérios de avaliação sejam levemente nebulosos, é de conhecimento geral no meio cosplay que o WCS tem um peso maior no figurino (Cos) do que na interpretação (Play). Como meu forte é o Play, sempre tentei procurar projetos que o Play fosse mais forte que o Cos, pois o um bom Cos o dinheiro pode comprar, mas um bom play não. Porém, sempre em busca do equilíbrio Cos+Play. (C11).

Primordialmente um personagem com o qual eu me identifico e me sinto à vontade pra produzir alguma coisa sobre ele, porém levo em consideração o quesito teatral de como ele poderia ser representado no palco (C12).

Eu foco em personagens da mídia japonesa que eu gosto bastante e de preferência que sejam complexos em seus trajes, pois o nível do WCS é elevado e quanto mais complexo o cosplay for mais nota eu conseguiria somar (C13).

Primeiro tento achar uma mídia que goste (ou que a dupla goste) e dentro das opções escolho o personagem que mais tenha a ver comigo (C14).

2ª Como ocorre a escolha dos elementos visuais e sonoros que farão parte de sua apresentação no WCS?

Eu não uso esses recursos. Geralmente, posso usar alguns acessórios ou elemento de cenário, mas no geral, opto mais pelo minimalismo de elementos no palco (C1).

Eu e minha dupla tentamos utilizar imagens e sons que fizerem referência direta ao anime escolhido, buscando mídias originais e adaptações na mesma linha de pensamento. Buscamos manter a ideia original da mídia, como por exemplo associando a 'realeza' da personagem com música clássica de época (C2).

Primeiro de tudo é montado um roteiro. Depois é gravado as falas, a seleção de imagens de fundo e todos os sons de efeitos que iremos utilizar. (Como golpes de luta, passos e etc.). Isso será para a montagem do telão, que nos auxilia a trazer a ambientação da cena para o público. Os elementos de palco são as peças chave para que possamos trazer mais realismo para a cena, em conjunto do telão (C3).

Os efeitos visuais e sonoros são escolhidos de acordo com os elementos surpresa ou elementos importantes da narrativa que tornam a apresentação impactante. O WCS se trata de um concurso em que o foco é ser uma atração televisiva, então esses efeitos devem ser estudados de forma cuidadosa porque costumam definir uma boa apresentação muito além da performance do time (C4).

Sempre baseado no roteiro/na própria mídia escolhida. Também analiso se existe um corte de cena e uso o 'apagar de luzes' como meio de informar o público disso. Se existe uso de espadas ou algum tipo de magia, utilizo elementos como brilhos e jogo de luzes (C5).

Uma trilha sonora com boa qualidade, áudio claro e compreensível e efeitos condizente com o personagem e a mídia que ele pertence (C6).

A partir do roteiro definido, vou atrás de elementos originais no que diz respeito à parte visual, e em segundo plano, imagens relacionadas que não possuam direitos autorais. Os elementos sonoros são da mídia original, na maioria das vezes, e eu mesma dublo meus áudios (C7).

Normalmente reassisto a obra em questão e anoto partes que são legais para apresentar no palco ou me impactaram/emocionaram de alguma forma. Com o roteiro montado, começo a pensar na viabilidade do roteiro para palco e como os efeitos sonoros e visuais presentes originalmente na obra podem ser transferidos para um contexto de apresentação de cosplay, ou seja, no mundo real, com limitações de espaço e montagem e também com o limite de tempo. Os elementos normalmente também têm alguma utilidade em cena, nada é colocado por acaso; quando o é, sempre é alguma graça pro fandom encontrar mais referências. Cenários são baseados tanto em aspectos cenográficos da obra apresentada quanto em minha interpretação junto da minha dupla de quais materiais acessíveis à nossa realidade são viáveis para representar esses aspectos. Os aspectos sonoros seguem uma lógica semelhante, com preferência para se utilizar efeitos e trilhas sonoras retiradas diretamente da obra de origem (C8).

A partir do roteiro, planejo qual o ponto alto da apresentação e o qual será o elemento surpresa, depois planejo que elementos de cenário vou precisar para apoio da cena. A trilha sonora é o que vai dar o tom da apresentação. Na hora de escolher as músicas penso na sensação que quero causar em cada momento (C9).

Busco elementos que referem a obra original, para trazer o fator de nostalgia para quem assiste (C10).

Procuro minimizar a quantidade de cenários no palco, pois além da questão das regras do WCS que nos limitam nesse quesito, acho que cenários desnecessários 'sujam' o palco e atrapalham a movimentação. Se o cenário não for totalmente necessário para a cena, é descartável, e por isso prefiro fazer uso do telão que fica no palco e que posso usar para ambientar a apresentação de forma mais limpa e podendo criar coisas que não seriam possíveis no palco através de cenografia. Como eu dublo e monto minhas apresentações, busco um microfone e efeitos sonoros de qualidade para que eles possam ser editados da melhor forma possível. Não é só 'falar' uma história, são os bons efeitos sonoros, música e edição, que fazem a diferença no resultado final que é a apresentação (C11).

Prezo sempre pela fidelidade ao material original, porém em quesitos de direitos autorais, utilizo elementos o mais próximo o possível da original, mas sem ser diretamente o mesmo (C12).

Gosto de sincronizar as ações e lutas com a música, os efeitos visuais nos momentos de maior tensão e o telão para ambientar o cenário. Exemplo: Minha personagem se transformou em aranha e logo a luz do palco muda

para vermelho para dar o clima de perigo, e solto serpentina branca para simular a teia (C13).

Geralmente já tenho um esboço da apresentação na minha cabeça, que vou lapidando mentalmente enquanto costuro as roupas, em seguida testo os elementos que pensei pra ver se ficam visualmente bonitos. Quanto a parte do vídeo e sim vou testando também entre os arquivos disponíveis pra uso na internet até ficar do meu agrado (C14).

3ª Qual personagem você apresentou no WCS?

Drácula, de Castlevania: Symphony of the Night e Kefka, de Final Fantasy 6 (C1).

Rainha Vivaldi, ou Rainha de Copas, do anime e manga 'Hearts no kuni no Alice' (C2).

Princesa Velvet, do jogo Odin Sphere (C3).

Sakura, de Sakura Card Captors. Pyrrha Omega de Soul Calibur e Alicia de Valkyria Chronicles (C4).

Tenjou Utena (final WCS 2018) (C5).

Kolin – Street fighter V (C6).

Alice Liddell (2017) e Hikaru Shidou – 2016 (C7).

Na seletiva, Ravena de Jovens Titãs (Estelar como parte da dupla). Na final, Anthy Himemiya, de Revolutionary Girl Utena (Utena como dupla) (C8).

Riza Hawkeye de Fullmetal Alchemist Brotherhood (C9).

Madara Uchiha (C10).

Tarma – Metal Slug X (C11).

Barry o açougueiro – Full Metal Alchemis (C12).

Queen Odette do jogo Odin Sphere (C13).

Chrom de Fire Emblem (C14).

4ª Como é composto o figurino e adereços de sua personagem?

Os acessórios são feitos por mim, mas o traje é feito pela minha costureira de confiança, com base nos visuais do personagem (C1).

Complexo é a maior definição. Foi um processo que durou muitos meses, entre estudo de estrutura, escolha de tecidos, adaptação das peças, pintura a mão, estilização de perucas, ajustes de sapatos, acessórios produzidos do zero e muito mais. Tudo feito com muito amor e carinho, com auxílio de profissionais qualificados (C2).

Bastante pesquisa de imagens de referência da personagem. Desde artes originais, até screenshots de cenas do jogo (C3).

Os figurinos devem ser muito bem estudados e criados com uma base que faça sentido para os personagens, principalmente porque todos os elementos devem ser justificados aos jurados. Deve se levar em consideração a origem do personagem, seu período histórico e quais materiais da época eram comumente utilizados. Também deve especificar se a mídia na qual você está se baseando é de origem do anime ou mangá especificamente já que normalmente há alterações, além de que devemos tomar muito cuidado com toques pessoais porque como eu mencionei antes, todos elementos devem fazer sentido para o contexto geral daquele personagem (C4).

Foi 100% feito pela minha dupla e eu, com auxílio de impressão 3D e colegas que são especializadas em costura (C5).

Primeiro com uma pesquisa de materiais, depois atrás de cor, caimento e textura do tecido ou outro material adequado pra roupa do personagem (C6). Ambas foram confeccionadas manualmente, a partir de elementos encontrados em lojas de tecidos e aviamentos, além de construções a base de EVA, tinta e pedrarias (C7).

Basicamente é semelhante à escolha dos cenários: estudo como a roupa do personagem se comporta na obra original, e a melhor maneira de adaptar esse figurino à realidade que estou inserida. No caso da roupa, há também a questão de adaptação da modelagem para meu formato de corpo, o que pode acabar mudando o planejamento e interpretação iniciais para que a roupa

tenha um bom caimento. Os adereços normalmente são criados se observando a referência e, a partir disso, comprando e adaptando peças já existentes (principalmente pedraria ou aviamentos), ou fazendo a criação desses em diversos modos de artesanato, como escultura em EVA ou impressão 3D (C8).

Dessa vez escolhi um personagem que tinha basicamente modelagem e costura e adereços simples. Passei bastante tempo planejando a modelagem para que tivesse o caimento que esperava para a personagem e tomei cuidado especial com a costura e aviamentos. A modelagem da peruca também era bem importante pois precisava parecer mais natural do que caricato, apesar do penteado ser desenhado com formas simples. Dei também atenção especial aos props para que ficassem realistas (C9).

Eu mesmo confecciono (C10).

Parte foi feito pela minha costureira e a outra parte foi feita por mim e minha dupla, que confeccionamos usando referências que buscamos na internet e enviamos para a organização do concurso. Basicamente usamos E.V.A, papelão, tecido para encapar e etc. Mas alguns acessórios como sapatos, óculos escuros e afins foram garimpados em grandes lojas de fantasia e afins (C11).

No Barry foi utilizado técnicas de produção para trazer um pouco mais de realidade ao elemento anime, ou seja, como na animação há dificuldade para se ter determinadas texturas devido à complexidade, tentei trazer essa fidelidade ao mundo real para as peças, em um pensamento de 'se esse personagem fosse real, no contexto em que ele vive, como seria realmente essas peças?' E adaptando tudo o que é possível, utilizando tecidos pesados, ou couro ou simulando envelhecimento de metal na produção em si há diversos métodos utilizados, desde modelagem 3D, impressão 3D, produção em EVA, costura etc. Técnicas que juntas dão um resultado satisfatório (confiem no processo kkkk) (C12).

Utilizei diversos materiais na confecção da Queen Odette, dentre eles os principais foram: EVA, massa de EVA, lã para a peruca, tecido tafetá e tule (C13).

Eu costuro todas as roupas da dupla. Primeiro imagino os moldes pra poder calcular os tecidos, compro os materiais (muitas vezes difíceis de achar no tom exato) e depois da costura passo para as peças de armadura, madeira e finalmente a parte eletrônica com leds (C14).

5ª Como você planeja os elementos visuais de sua personagem?

Estudo com muita antecedência perucas e lentes, os elementos mais demorados de obter. Além de estudar a maquiagem tanto com imagens do personagem como com cosplayers que já o tenham feito (C1).

Mais uma vez, tentando ser o mais próximo o possível da mídia original, assim como seguindo a mesma linha de raciocínio. Já que falamos de uma Rainha, toda adaptação ou elemento visual foi levado em conta essa intenção de passar a imagem de realeza, poder, soberania (C2).

Gosto de ornamentar as peças dos figurinos, de forma que não fuja do design e história da personagem. Por exemplo, a Velvet é uma princesa, então foi adicionada algumas rendas e tecidos que lembrem a realeza (como o veludo vermelho e renda guipir) para trazer mais realismo a personagem (C3).

Devemos ter muito cuidado com elementos visuais no WCS, tanto físicos (cenários ou acessórios) quanto digitais (ao utilizar o telão) e saber utilizá-los ao nosso favor. É comum que muitas duplas utilizem de artifícios e recursos físicos para um melhor auxílio da apresentação, mas que no fim, acabam prejudicando ou comprometendo a apresentação de alguma forma. Além disso, a dificuldade também existe quando se trata de um cenário ou elemento digital utilizando o telão porque não é permitida a reprodução de cenários ou efeitos da própria mídia que os cosplayers estão representando, assim como os efeitos especiais nem sempre causam o impacto que imaginamos durante uma performance e isso pode ser o que define uma apresentação boa ou ruim (C4).

Separo por peruca, roupa, acessórios e funcionamento dos acessórios. Após essa seleção, foco nos itens que precisam ser associados (as vezes uma asa que precisa ser acoplada e como fazer isso na roupa). Após isso, foco em efeitos de luz e de troca de roupa ou cena (C5).

Estudando a lore do personagem pra não fugir muito do que ele mesmo propõe (C6).

Geralmente eu desenho o palco e como vou disponibilizar os elementos, considerando que meu pai é carnavalesco, eu divido com ele as ideias para que possamos fazer da melhor forma e com os recursos com melhor custo-benefício (C7).

Basicamente, depende do que eu quero transmitir naquele cosplay em específico. No caso da Ravena, eu queria manter a fidelidade o máximo possível, então busquei tecidos, acessórios e modelagem que se adequassem o máximo ao apresentado na obra original. Com relação à Himemiya (e também à roupa de Utena, que foi feita junto) buscamos, além da fidelidade, acrescentar elementos com informação de moda e também em manter o máximo da historicidade das roupas possível, contando uma história também através das roupas. Basicamente, o planejamento leva em conta a interpretação das referências como queremos apresentá-la no concurso em si (C8).

Eu pesquiso referências reais relacionadas ao personagem e época. Gosto de criar algo que tenha uma porcentagem de realidade. Para a proporção de tamanho faço alguns cálculos simples. E as vezes tento deixar alguns elementos mais em evidência do que seriam originalmente (C9).

Nesse projeto eu busquei o realismo, imaginar como seria o personagem na vida real, por isso as texturas de couro e tecidos mais grossos na confecção do projeto (C10).

Eu penso se para determinada apresentação, para determinada competição, seria melhor fazer o personagem mais 'humano' ou mais 'cartoonesco'. Dependendo da escolha, busco destacar os elementos que reforçam a minha opção. Escolhi fazer mais igual o jogo? Então foco em elementos de cor, maquiagem, peruca chamativa, armas exageradas. Vou fazer uma versão mais humana do projeto? Cores mais fechadas, cabelo natural, roupa suja, maquiagem mais neutra (C11).

Eu preso muito pela proporção, evitar que o personagem fique cabeçudo ou com braços/pernas pequenos (o que é comum em armaduras grandes), normalmente eu utilizo a modelagem 3D pra projetar tudo e ter certeza que as coisas estão nas proporções que eu quero, muitos sketches, pesquisa e testes antes de ir para o processo final (C12).

No caso da Queen Odette eu optei por fazer todo o cosplay de forma que eu pareça gigante quando visto o traje, pois a personagem é vilã no jogo e é maior que a protagonista. Então usei tule e crinolina para o vestido ficar bem armado, a coroa grande para que minha cabeça pareça maior e os ossos do tórax todos nos tamanhos ampliados (C13).

Geralmente de bater os olhos nos elementos já vem à cabeça qual meteriam ou técnica usar, se isso não acontece peço ajuda para os conhecidos (C14).

6ª Quais **são** **foram** os elementos sonoros que você utilizou durante sua apresentação no WCS? () Música () voz () Outro

Apenas áudio gravado e uma mixagem que envolve tanto a música original como algum easter egg de músicas de bandas que eu gosto (C1).

O áudio da apresentação continha música clássica, além de efeitos de movimentos, passos, quebras e batidas, adicionados na edição, para trazer mais profundidade a movimentação e sincronia no palco (C2).

Efeitos de golpes, músicas envolventes e dublagem (C3).

Os elementos sonoros são definidos pela narrativa da apresentação, músicas que acompanham o enredo e criam a melhor ambientação de acordo com o

que está sendo apresentado, normalmente melodias crescentes que combinam seu clímax com os momentos chaves ou de impacto (C4).

Utilizei muitos efeitos relacionados a brilho, e músicas do próprio anime escolhido que se encaixavam nas cenas selecionadas para a apresentação (C5).

Trilha sonora do jogo mixada com outros sons e dublagem em português feita por mim e minha dupla (C6).

Áudios instrumentais clássicos e a versão instrumental de Fear of The Dark, do Iron Maiden (C7).

Utilizamos basicamente sons de batalha e músicas da trilha sonora das obras originais. No caso da apresentação da seletiva, também utilizamos músicas da trilha sonora original. Os diálogos foram gravados por nós mesmas, portanto, nesse aspecto utilizamos nossas próprias vozes, com auxílio de amigos que também emprestaram suas vozes (C8).

Utilizamos trilha sonora original do anime e trilha instrumental para um tom de comédia, falas gravadas e efeitos especiais de tiros e pancadas (C9).

Utilizamos muitos sons do próprio anime Naruto (C10).

A dublagem que são as falas das personagens, os efeitos sonoros que dão vida as ações realizadas na apresentação, e a música que, junto do resto, direciona o público pro tipo de cena que eu estou tentando criar ali (C11).

Músicas, dublagem, efeitos sonoros em geral, desde passos até a rangido de armadura de metal em determinados momentos (C12).

Sons de golpes com lança, som de copo de vidro quebrando, som de tapa no rosto, som do filme Alien para a aranha (C13).

Foram basicamente efeitos sonoros disponíveis na biblioteca do Youtube. Pra essa apresentação foi principalmente sons de espadas, cortes e tempestade (C14).

7ª Quais foram os objetos de cena que fizeram parte de sua apresentação no WCS?

Só usei na apresentação de Castlevania que foi o trono do Drácula (C1).

Tivemos dois cenários verticais, com formatos e desenhos de cartas de baralho. Um terceiro cenário com um painel de plantas e flores, como a entrada do jardim do castelo (C2).

Um baú, o qual tinha um sistema de luz que acendia ao abrir. E um palanque de cristais, onde acendia no clímax da apresentação (C3).

Os objetos de cena se dividem em elementos do cenário (tanques de guerra, ou trincheiras militares, arbustos etc.) e elementos do próprio personagem (livros mágicos, armas, etc.) (C4).

Cenário previamente montado separado em duas partes para simular um portão, uma escada, um disco de luz e uma espada com led (C5).

Não usamos cenários ou props de armas, apenas áudio visual (C6).

Usei araras que representavam cartas de baralho na Alice e objetos cênicos que representavam almas na Hikaru (C7).

Utilizamos cenários simples com tecidos para dar a impressão de fundo infinito e floresta. No caso da apresentação da final, utilizamos uma escada tanto para ter um efeito em determinado momento da apresentação quanto para guardar elementos de cena. Utilizamos também máscaras de carnaval veneziano para a introdução da apresentação. Como easter egg, colocamos um enfeite com um dos personagens da série em formato de pelúcia. Na apresentação da seletiva foram utilizados além do cenário, uma placa para indicar um personagem que fala em voice-over, bonequinhos de feltro e confete (C8).

Utilizamos trilha sonora original do anime e trilha instrumental para um tom de comédia, falas gravadas e efeitos especiais de tiros e pancadas (C9).

Utilizamos um pergaminho, uma espada e um cenário de rochas que ativou o efeito da Madeira (ataque do personagem Hashirama) (C10).

Dois cenários que ficavam no palco o tempo todo (máquina do tempo e o muro onde nos escondíamos), mas também usamos simulacros de armas feitas por nós e alguns objetos que faziam referência direta ao jogo como placas, poderes e personagens extras (C11).

Um telefone cenográfico, alguns papéis de um 'oteiro', armas e um buquê de flor (C12).

Lamparina com led azul, lança com led no cristal e escudo redondo (C13).

Utilizamos um escudo em papelão, poc e voal, funcionando quase como um véu de dança do ventre, mas para dar mais efeito de mobilidade no movimento de espada (C14).

8ª Como você planejou e desempenhou a coreografia de sua personagem no WCS?

Na época, era 'obrigatório' que as falas fossem em japonês. Então, decorei todo o texto traduzido, sempre usando linguagem corporal pra me ajudar a entender as falas. Pra mim não bastava falar, eu precisava entender o texto e os ensaios foram exaustivos, mas valeram a pena (C1).

Depois de estudar a mídia original, montamos um roteiro que levasse ao palco o nervosismo e 'briga' por interesses das duas personagens. Planejamos muitas movimentações que favorecerem o caimento do vestido, utilização de palco e que destacasse a sincronia entre as duas participantes da dupla (C2).

Após o roteiro, foi ensaiado diversas vezes para saber o que casava melhor em casa situação da cena. Sempre tentando manter a postura que a personagem tem no jogo (C3).

A performance em dupla é sempre trabalhosa, os ensaios são contínuos para ter certeza de que as duas pessoas estão em harmonia e sincronia, além de prever possíveis problemas que podem ocorrer durante a performance, seja envolvendo cenários ou até mesmo os efeitos especiais. É muito comum que o resultado final que vimos no palco seja completamente diferente da ideia inicial, justamente por já ter passado por diversas adaptações até atingir um melhor resultado, seja visualmente falando e até mesmo de forma prática para facilitar a utilização dos objetos de cena (C4).

Após a decisão das personagens, foquei nas cenas de maior impacto da história e que contavam o início e o fim. O roteiro foi escrito já determinando quais seriam os movimentos dentro da cena, com as emoções descritas para facilitar a gravação do áudio. Em sua maior parte, focamos em passos próximos ao que a própria animação e cenas do mangá nos apresentava (C5).

Coreografamos uma luta que tivesse elementos que fossem impactantes, mas que pudéssemos realizar sem nos machucarmos no processo (C6).

A batida da música ajuda muito na contagem da coreografia e a partir do que desenvolvo, já considerando os elementos e o espaço que eles possuem, faço as coreografias, geralmente combinadas com a dupla que escolhi (C7).

Cada parte da coreografia foi desenhada durante a construção do roteiro e ensaios para a apresentação final. Ideias de como cada parte poderia ser executada foram discutidas com minha dupla e também sugestões de amigos que tiveram acesso ao roteiro original. Posso dizer que a coreografia, posicionamento de palco etc. surgiram na minha cabeça enquanto eu imaginava a viabilidade da apresentação. Desempenhar a coreografia foi depois de muito ensaio, mas, basicamente, cada pedaço da apresentação demanda uma atitude no palco, e decorar o que cada parte demanda em termos de desenvolvimento de palco mais do que a coreografia em si, ajuda a improvisar caso algo saia fora do esperado (C8).

Trabalhamos bastante com o telão, então não foram necessários muitos objetos de cena. Utilizamos apenas um poste de luz com telefone. Como objetos menores, havia um papel grande, os props de armas das duas personagens, flores e confetes (C9).

A coreografia de luta foi feita pelo meu namorado e dupla, como ele é bailarino e professor de danças urbanas, tem uma experiência com palco. Ele pensou em movimentações de lutas que fossem bonitas, mas que também explorasse bem o palco (C10).

A ideia foi quebrar o 2D de um jogo arcade transformando os personagens em 'meninos de verdade', nos dando uma movimentação 3D e a oportunidade de criar uma história nova em cima do roteiro original do jogo. Dessa forma,

tivemos liberdade para criar algo novo, mas sem perder a essência da nostalgia de um jogo que é conhecido e adorado pelo público. Essa nostalgia, inclusive, entra no peso da decisão do projeto (C11).

Primeiro foi definido um roteiro, optamos por seguir algo voltado a uma comédia pois se enquadrava bastante no personagem, o roteiro foi produzido já pensando em o que seria possível ou não utilizando o cosplay em si, após um roteiro pronto (versão alpha) houve alguns ensaios para adaptar e ajustar o que era necessário e partir para a versão final utilizada na apresentação (C12).

Baseada na luta final entre as duas personagens do jogo, no caso nossa apresentação seria uma derrota da protagonista a vilã ganha, ou seja, o fim de jogo (C13).

Também foi algo que fui imaginando na minha cabeça então já sabia exata e te que movimentos realizar na passagem de som e ensaio, mas precisei explicar pra minha dupla tudo que tinha imaginado e como queria o posicionamento. Algumas coisas precisaram ser mudadas apenas pra ajustar o timing (C14).

9ª Você seguiu algum roteiro ou texto para fazer sua apresentação no WCS? Caso afirmativo, qual foi?

Na de Castlevania, eu me baseei no texto do próprio jogo. Na de Final Fantasy 6, o texto foi todo criado por mim, baseado em uma única cena do jogo, onde fiz uma interpretação da música 'Liar' da banda Rollins Band (C1). Foi criado pelas participantes. Apesar de seguir o original, foi uma cena feita do zero, onde demonstra Alice com dúvidas, desejando acordar do sonho que se encontrava, enquanto a Rainha Vivaldi tentando persuadi-la a ficar nesse Reino de Copas, inspirado em Alice no país das maravilhas (C2).

O roteiro foi 100% criado, porém sempre com referências e elementos do enredo original do jogo (C3).

Sim, os roteiros muitas vezes devem ser adaptados para uma 'realidade' mais prática de forma que seja possível ser reproduzida no palco, e ainda assim contando com elementos que a tornem surpreendente e original. Todos os meus roteiros sempre foram uma representação fiel da mídia que eu estava apresentando, mas também existem duplas que optam por uma liberdade criativa maior e gostam de explorar situações inusitadas de seus personagens que nem sempre existem na mídia ou história original, e ainda assim conseguem surpreender o público e jurados com performances únicas (C4).

Eu criei o roteiro (C5).

Criamos um roteiro original a partir da lore dos personagens (C6).

Sim. No caso da Alice, nos inspiramos no conto original, com a caçada clássica da Rainha à protagonista. No caso da Hikaru, a gente se aproveitou do fato da vilã ser a senhora dos medos e jogamos com os maiores medos da Hikaru, e com isso. A vilã a controlou (C7).

Sim, criamos o roteiro, minha dupla e eu. No primeiro roteiro, adaptamos um episódio da série para uma apresentação de 1min, então o roteiro não foi 100% original, mas teve de ser muito bem trabalhado, pois tivemos que transformar 23 minutos em um começo, meio e fim de 60 segundos. O roteiro da final foi mais original; tentamos resumir a obra e inserir elementos que nos identificássemos no roteiro (como, por exemplo, o Girl Power, que ainda que presente na obra não seria o foco de outras apresentações, talvez), o que gerou uma apresentação em 3 atos, com diálogos, evolução, pausas, tudo pensado por nós. Cada elemento dessa apresentação foi discutido com minha dupla e decidimos todos os aspectos do roteiro em conjunto. É meio difícil explicar o processo porque junto da minha dupla a gente meio que só olha uma pra cara da outra e pensa nossa e se a gente fizesse isso? (Normalmente algo completamente inviável e estúpido), e aí a gente começa a de fato transformar isso em um roteiro palpável e adequado para o palco (C8).

Começamos com o roteiro, tentando absorver o máximo dos personagens e ocupar bem o espaço do palco. No início o personagem Barry assume o papel de narrador então precisa tomar o palco inteiro sozinho. Quando entra a minha personagem Riza, é preciso que haja algumas trocas de posicionamento entre os dois para que possamos dar dinâmica a essa apresentação. Visamos ter o máximo de movimentação sem sair dos personagens (C9).

Nós criamos um roteiro original baseado na história dos personagens do anime (C10).

Eu criei um roteiro meu baseado no plot original do jogo (C11).

O texto foi criado baseado em uma cena do anime (Full Metal Alchemist Brotherhood), porém adaptada para o palco e ajustada as falas/reações de acordo com a interação entre os personagens (C12).

Criamos nos baseando na obra original e fizemos algumas modificações (C13).

Criamos um roteiro baseado em uma cena canônica do jogo, adaptando apenas o número de personagens que aparecia e falas, para ficarem mais interessantes e objetivas (C14).

10ª Houve maquiagem para compor a personagem? Caso afirmativo, que tipo e como você fez?

Sim, nas duas apresentações. Pro Drácula, teve a pele pálida e presas de vampiro. E no Kefka, uma maquiagem de palhaço bastante complexa (C1).

Sim. Foi feito maquiagem artística com tons de vermelho e roxo, para destacar as lentes de contato e a peruca com coroa. Cílios postiços do maior tamanho possível, lábios com batom vermelho e rosto com sombreamento (C2).

Maquiagem no rosto, com cores da personagem. Muito vermelho e dourado. E maquiagem corporal, para esconder minhas tatuagens (C3).

Sim, a maquiagem também é um elemento a ser levado em consideração e deve ser sempre testada previamente, para entender melhor como os elementos da sua maquiagem complementam o seu cosplay e resultado final, e quais as melhores formas de se fazer isso, assim como também entender o que pode favorecer ou prejudicar os cosplayers em relação a sua maquiagem em meio a iluminação do palco (C4).

Maquiagem para esconder tatuagens nas pernas (C5).

Houve maquiagem simples para a minha personagem, o básico, base, pó compacto, sobra amarela e cola branca bastão pra "descolorir" a sobrancelha já que a personagem era loira (C6).

Sim, mas como ambas as personagens eram jovens, utilizei maquiagem inspirada nas feitas pelas orientais nas caracterizações de cosplay (C7).

Sim, em ambos os casos. No caso da Ravena, utilizei maquiagem artística no rosto e no restante do corpo utilizei segunda pele, para evitar manchar a roupa. Com relação à Himemiya, utilizei maquiagem fotográfica (com foco no dia a dia), mas com detalhes mais exacerbados para melhorar a visualização da maquiagem no palco. Em ambos os cosplays foram utilizados lentes de contato. (Mas durante a apresentação final de Himemiya eu não usei lente porque ela rasgou) (C8).

Sim. Usamos como referência uma cena que acontece na história original e adaptamos ela para que ficasse interessante no palco (C9).

Sim, no caso da minha maquiagem como Madara dei ênfase aos olhos. Como o clã Uchiha é um clã que usa muito o poder ocular, é dito no anime que isso causa olheiras, então isso foi enfatizado na minha maquiagem (C10).

Maquiagem sem muita cor, mas que com um bom contorno destacasse nossas feições masculinas de forma que parecessem exageradas como os personagens no jogo (C11).

Neste personagem em específico por se tratar se uma armadura completa não houve maquiagem (C12).

Para o cosplay da Queen Odette eu usei uma maquiagem artística, com a base da pele branca de pancake, sombreamentos com pigmento em pó, lente de contato tipo sclera preta com vermelho nos olhos, batom preto e roxo escuro, sombra e delineado bem marcados em tons azuis e escuros, escondi a sobrancelha para redesenhar por cima com delineador líquido, talco para selar a maquiagem e por fim o fixador em spray (C13).

Criamos um roteiro baseado em uma cena canônica do jogo, adaptando apenas o número de personagens que aparecia e falas, para ficarem mais interessantes e objetivas (C14).

11ª Como você descreve o cenário de sua apresentação no WCS?

Exceto pelo trono do Drácula, não usei elementos de palco em nenhuma das duas apresentações (C1).

Tentamos transportar o Reino de copas, os jardins do palácio. Assim, planejamos elementos fixos e fáceis de serem compreendidos para aqueles que não conhecem o anime/manga, mas que entendem que se trata de uma adaptação de Alice no país das maravilhas. Utilizamos o telão disponível na final nacional do WCS para compor o conjunto da obra, dando profundidade além dos itens utilizados (C2).

Foi pensado após a criação do roteiro, para nos auxiliar no palco e trazer o realismo entre o telão e a interpretação (C3).

Meus cenários, pessoalmente, sempre foram simples e nunca um elemento fundamental para apresentação, apenas um auxílio para criar uma melhor ambientação ou recurso de efeitos visuais (as vezes necessário para trocas de roupas, etc.) (C4).

O cenário foi pensando com o intuito de criar um espaço onde as participantes podiam sair de cena sem sair do palco da competição para buscar itens de cena e também para compor cenas onde personagens precisavam estar fora dela (C5).

Não utilizamos cenários físicos, apenas reproduzimos o cenário no telão que era disponível, usamos cenários que combinavam com o personagem e tivemos que criar ele em vídeo pegando diversos elementos pra criar um cenário em vídeo que fosse adequado para a proposta (C6).

Junto com meu pai, carnavalesco, a gente dispõe as ideias no papel e depois a gente faz testes de como os cenários ficam melhor dispostos e depois confeccionamos (C7).

Basicamente, pensamos nos efeitos que queríamos inserir e em como a apresentação se desenvolveria no palco. A partir disso, começamos a pensar em quais elementos de cenário nos auxiliariam a executar o que havíamos planejado para a apresentação (C8).

Somente maquiagem simples (C9).

Foi totalmente pra compor a cena e ser interativo com a apresentação (C10).

Em parte assistindo vídeos do jogo, mas alguns cenários foram totalmente originais, como a máquina do tempo que não existe na franquia (C11).

O cenário foi pensado em utilizar elementos básicos para compor a cena em geral, visto que temos a ajuda de um telão, elementos cenográficos só se fizeram necessários para o caso de interação direta (C12).

Optamos por não usar cenário em nossa apresentação e focamos na aranha da transformação que seria o ponto alto da performance (C13).

O fator principal foi algo que pudesse ser lavado com facilidade no avião (C14).

12ª Descreva o processo criativo de sua apresentação, fale como você planeja o figurino, a maquiagem, a sonoplastia e a cenografia.

Como o tempo era de 3 minutos, o texto precisou ser muito adaptado para caber no tempo e permitir uma boa interpretação. Parte da sonoplastia envolve apenas efeitos de mixagem, alternando músicas conforme a

mudança do clima da cena. Não gosto de fazer cenas de luta, prezo mais pelos diálogos intimidadores (C1).

A ideia era passa da melhor forma possível a atmosfera da obra original. Tanto no áudio, quanto no cenário e principalmente na caracterização, incluindo maquiagem, roupa, acessórios, sapatos e peruca. Minha personagem era uma Rainha e deixamos isso bem claro na escolha dos tecidos, no desenvolvimento em transmitir o 'peso' bem visualmente. Passar a imagem de 'grande' e poderosa. Assim, anotamos todas as ideias e referencias, e tentamos adaptar da melhor forma possível em cada detalhe. Depois de ideias prontas e adaptações feitas, fizemos testes de movimentações e pensamos na logística de levar as coisas ao evento, fazendo passar por mais adaptações (C2).

Não sei ao certo como responder isso. Pois pra mim tudo é dividido em etapas. A primeira foi a confecção do figurino. Segundo o roteiro. Terceiro a criação do vídeo para o telão. Quarto a cenografia. A maquiagem é algo que é mais instintivo, pelos anos de experiência no cosplay, do que planejado (C4).

A decisão é baseada tanto em personagens que se encaixam visualmente nos participantes quanto a complexidade das roupas considerando seus efeitos no palco, e movimentação, a maquiagem, sonoplastia e cenografia são pensadas de forma a complementar os cosplays uma vez que os personagens são definidos e normalmente são de origem do próprio anime ou até mesmo que não tenham relação alguma com a mídia, mas se encaixem com o contexto da apresentação (C4).

O figuro foi baseado 100% nas artes oficiais do anime e mangá. A maquiagem foi foçada em deixar as personagens mais próximas a referência (uso de perucas modeladas, lentes de contato, mudança de cor na sobrancelha...). Sonoplastia e cenografia seguiram o mesmo caminho. Preferi manter toda a originalidade do anime/mangá em respeito a obra (C5).

Muito estudo de personagem. Para o figurino e maquiagem busquei muitas referências oficiais sobre a personagem para ser o mais fiel possível, já o áudio visual foi com o estudo a fundo da lore de cada personagem usado (C6).

Geralmente pensado em dupla, o processo começa com uma chuva de ideias, referências e coisas que gostaríamos que tivesse. Organizamos tudo e separamos por categorias para planejar cada detalhe. E uma coisa que eu gostava de fazer era colocar toques pessoais, que enriqueciam o figurino (como uma renda de coração na saia da Alice). Claro que muito do que planejado cai por terra no processo porque viabilizar não é tão simples. Mas o teste de áudio com a trilha sonora, a marcação de cenário e coreografia, ensaio com o cosplay no corpo, sapatos, acessórios... tudo isso correndo contra o tempo curto (C7).

Basicamente assistir à série original, ler o mangá e sentar com minha dupla para fazer brainstorm. Escrevemos esboços de roteiro, desenhamos croquis de como queríamos as roupas, conversamos com amigos, fizemos storyboards da apresentação. Os figurinos foram planejados observando as roupas e vendo como adaptariamos os moldes 'ideais' às nossas proporções corporais, o que acabou por gerar adaptações enquanto costurávamos. Também tínhamos um cronograma mais ou menos fixo para não perdermos muito o prazo das coisas. A maquiagem creio que foi a parte menos planejada, apenas fizemos o que já sabíamos e que combinaria com a personagem em questão. Os efeitos cenográficos, tanto com relação aos elementos de cena, quanto à sonoplastia, foram todos tentando ser o mais fiel possível à obra original, quase como se fôssemos uma adaptação em teatro da obra, mas sem também deixar de acrescentar elementos que nos identificassem enquanto cosplayers (C8).

Buscamos usar apenas o que fosse acrescentar e apoiar a cena (C9).

Eu e meu namorado gostamos muito de Naruto, então pensamos juntos na apresentação para que fosse bonita e nostálgica, mas também para quem não conhecesse o anime, entendesse o que estava ocorrendo na cena (C10).

Não Respondeu (C11).

Toda a apresentação foi feita pensada e baseada em uma cena do anime, porém, adaptada ao palco e a possibilidade de movimento com o cosplay (que é muito limitado), esses elementos em conjunto com a música e efeitos sonoros conseguiam criar a atmosfera ameaçadora que pretendíamos passar, além disso com a troca da música em si e a interação dos personagens, a história muda completamente do tom ameaçador para algo extremamente cômico, que era o objetivo desde o início (C12).

Como o WCS é um campeonato de dupla, eu me reuni com a Patri Popes e conversamos sobre nosso projeto, a ideia de Odin Sphere partiu de mim e ela aceitou. Com as personagens já escolhidas fomos atrás dos materiais para confeccionar os cosplays, porém como moramos em estado diferente tivemos que nos organizar em uma de nós viajar todo mês para a casa da outra para poder dar continuidade no projeto. Com os cosplays prontos começamos então a escrever um roteiro para apresentar em até 2 minutos e 30 segundos, o tempo máximo permitido no campeonato. Logo com o roteiro pronto pudemos gravar nossas falas e montar o áudio com os efeitos (C13).

Começo com croqui da roupa, modelagem, escolha de materiais, porte e finalmente a costura. Em seguida passo para a parte das armaduras e armas. A maquiagem testo apenas depois da roupa e perucas roupa Brás, pra ver como fica melhor no visual completo. Durante o trabalho manual vou imaginando e lapidando a apresentava na minha cabeça, para gravar o áudio e começar os ensaios. Depois que o áudio fica ajustado num timing bom para a apresentação eu faço o vídeo de fundo e por último construímos os cenários e feitos práticos de cena (C14).

13ª Como ocorrem os ensaios das duplas para o WCS?

Depois de definido o enredo, a rotina de ensaios é intensa. Mesmo quando não estávamos ensaiando, eu permanecia ouvindo o áudio na ida e volta do trabalho para que minha boca se movesse no timing (C1).

Divertidos e cansativos, treinamos muito, principalmente junto aos acessórios mais pesados ou volumosos, para ter maior noção de espaço e movimentação/caimento. Com a anágua, peruca e sapatos de salto, para facilitar estar o mais próximo o possível. Tivemos ensaios em mais de um local, treinando por conta própria, mas um dia antes da final conseguimos ensaiar direto no palco, fazendo os últimos ajustes para o dia do show (C2). Ensaivamos na garagem, onde tinha mais espaço. E sempre era filmado para podermos refinar nosso posicionamento e performance (C3).

A performance em dupla é sempre trabalhosa, os ensaios são contínuos para ter certeza de que as duas pessoas estão em harmonia e sincronia, além de prever possíveis problemas que podem ocorrer durante a performance, seja envolvendo cenários ou até mesmo os efeitos especiais. É muito comum que o resultado final que vimos no palco seja completamente diferente da ideia inicial, justamente por já ter passado por diversas adaptações até atingir um melhor resultado, seja visualmente falando e até mesmo de forma prática para facilitar a utilização dos objetos de cena (C4).

Após a gravação do áudio da apresentação, minha dupla e eu marcávamos ensaios em parque ou na casa uma da outra e de amigos para ensaiarmos e modificarmos partes do áudio, caso necessário (C5).

Depois que ensaiamos as falas e expressões que íamos usar na apresentação começamos a parte coreografada de luta, ensaiávamos aos finais de semana por um período de 4 meses mais ou menos (C6).

Ensaaios são a melhor parte! É onde lapidamos todo o processo, vemos onde a gente muda o que não funciona e tem ideia aleatória que muda tudo. É uma das principais etapas (C7).

Inicialmente, ensaiamos cada uma em sua casa. Conforme a data foi chegando, começamos a ensaiar tanto com as roupas prontas quanto sem em casas de amigos, quanto em centros culturais, com caixas de som e o roteiro sempre à postos. Os últimos ensaios foram feitos sem as roupas (pois foram no centro cultural), mas levamos alguns acessórios para que

conseguíssemos fechar a coreografia o mais redondinha possível. Nossas apresentações normalmente são focadas em diálogo e storytelling, então além dos ensaios de palco, também focamos em decorar as falas. O restante dos elementos de palco vão surgindo naturalmente (C8).

Ambos ensaiávamos as falas sozinhos e nos juntávamos para ensaiar posicionamento e movimentações de luta. Era preciso que a cena estivesse bem coreografada em alguns pontos por conta do áudio e do tempo da movimentação então repassamos algumas vezes com pedaços do figurino que achávamos que poderiam atrapalhar na hora do palco, para que pudéssemos nos acostumar (C9).

Ensaíamos movimentos possíveis que poderiam ser feitos utilizando as armaduras, e depois baseado nisso meu namorado criou a coreografia com movimentos que não fosse nos limitar, mas foi através de muito estudo e testes que chegamos ao resultado final (C10).

Os ensaios eram realizados na minha casa ou na casa da minha dupla. Os primeiros encontros foram para pensar na ideia e esboçar um roteiro, depois ensaiar aquele esboço, sempre adicionando ou retirando algo. Com o esqueleto da apresentação pronto e as ideias no lugar a gente grava o áudio e encaixa os efeitos para saber o tempo que tem a apresentação e o tempo que as falas e movimentações devem ser executadas já que tudo na apresentação vai ser dublado, até os movimentos precisam ser precisos ou fica tudo desconexo. Com o áudio pronto e as marcações definidas, ensaiamos até não dependermos mais de ouvir o áudio, e assim garantindo uma apresentação onde as ações e as falas ficam o mais natural possível (C11).

Houve poucos ensaios por falta de tempo, porém foi em um espaço do prédio da minha dupla (Morganna Farat) que conseguimos um ensaio base, sem os cosplays (pois ainda não estavam prontos kkkk) e isso apenas para a final nacional, pois para as seletivas nem ensaio não houve kkkkk (não deu tempo) (C12).

Seguindo com a ideia de viajar uma para a casa a outra para ensaiarmos com os cosplays montados e o áudio pronto. Ensaíamos por diversas vezes, repetimos e repetimos o áudio até acertamos na sincronia labial e corporal (C13).

Como moro com a minha dupla a gente utilizava nosso tempo livre pra ensaiar no pátio de casa mesmo. Mas antes eu descrevia toda a cena e falava o que tinha imaginado pra ver se era aprovado ou não. Nas cenas de luta ensaiamos com espadas reservas pra evitar estragar as props do cosplay, ensaiando poucas vezes com as armas finalizadas (C14).