



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**CURSO DE DESIGN-MODA**  
**PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM DESIGN - MODA**

**CAROLINA CONDE DE PAULA**

**COSPLAY E CORPO GORDO: O EMPODERAMENTO FEMININO ATRAVÉS DAS  
VESTIMENTAS**

**FORTALEZA**

**2018**

**CAROLINA CONDE DE PAULA**

**COSPLAY E CORPO GORDO: O EMPODERAMENTO FEMININO  
ATRAVÉS DAS VESTIMENTAS**

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Francisca Raimunda Nogueira Mendes

**FORTALEZA**

**2018**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

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

---

P346c Paula, Carolina Conde de.

Cosplay e corpo gordo : o empoderamento feminino através das vestimentas / Carolina Conde de Paula. – 2018.

60 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2018.

Orientação: Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes .

1. Cosplay. 2. Empoderamento. 3. Gordofobia. I. Título.

CDD 391

---

**CAROLINA CONDE DE PAULA**

**COSPLAY E CORPO GORDO: O EMPODERAMENTO FEMININO ATRAVÉS DAS  
VESTIMENTAS**

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Francisca Raimunda Nogueira Mendes (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. MsC. Marta Sorélia Felix de Castro  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. MsC. Walkiria de Souza Guedes  
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

Aos meus pais, Elaine Conde de Paula e  
Marcelo Abreu de Paula.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e minha irmã Julia, por terem sido, desde o princípio, minha força para conseguir enfrentar todos os momentos complicados e por apoiar todo o meu amor por *cosplay* desde que decidi fazer parte desse mundo. À minha avó Maria Luiza, que, sempre que teve oportunidade, me ligou ou mandou mensagem para me incentivar e torcer pelas minhas pequenas conquistas.

Ao meu *disquad* que, apesar das ausências e tempos ruins, nunca saíram do meu lado e me fizeram acreditar em minha capacidade.

À minha dupla sertaneja e companheira de sofrimento, Samayra, por ter acompanhado todo esse processo, chorado e dado muita risada comigo mesmo quando pensávamos em desistir.

À minha companheira de casa e amiga Marília, por sempre me permitir ter novos pontos de vista sobre meu tema e os meus problemas, me ajudando a relaxar e apoiando sempre que pode estar disponível por mim.

Às minhas amigas que, mesmo longe, sempre me deram ajuda e apoio da forma que conseguiam, em especial Julie, Arantxa e Marie, que foram atrás do que podiam por mim, mesmo que fosse apenas um ombro amigo ou uma palavra de conforto.

À todos os grupos de *k-pop* e *j-pop*, em especial *BTS*, *Muses* e *Aqours*, por terem me alegrado e causado sorrisos ao longo dos tempos como *cosplayer* e durante toda a graduação.

Às professoras participantes da banca examinadora pela disponibilidade e sugestões para o enriquecimento do trabalho.

Às entrevistadas, pela contribuição no trabalho e pelo tempo concedido entre as entrevistas, procura de fotos pessoais para ilustrar este trabalho e o carinho entre perguntas e reflexões.

E, por fim, à professora, orientadora e capitã, Profa. Dra. Francisca Mendes, por ter acreditado em mim e apoiado meu tema desde o princípio mesmo sem conhecer a subcultura do *cosplay* e, principalmente, por ter me ensinado que eu sou mais capaz de enfrentar mais desafios do que eu imaginava.

“As personagens são mais reais que seus intérpretes, saem das telas, dos games, dos livros, dos filmes, do mundo da música *pop* para a vida. [...] Todos eles, e outros tantos, podem ser evocados pelo *cosplayer*, que dá vida à personagem, insuflando-lhe animus, *pneuma*, *psiché*, o sopro da voz, o ritmo do gesto, a memória dos atos.” (NUNES, 2013, p.435).

## RESUMO

Este trabalho procura analisar a presença (ou a falta) de corpos fora do padrão no meio *cosplay*, bem como compreender como a fantasia pode trazer um novo ponto de vista sobre um corpo gordo. Tem como objetivo principal compreender como o corpo gordo pode vir a servir como uma ferramenta de desconstrução de padrões magros no meio *cosplay*. Teve como metodologia inicialmente a pesquisa bibliográfica, para que pudesse ser construído o referencial teórico da pesquisa, e posteriormente a pesquisa de campo, que se deu através da realização de entrevistas semiestruturadas com cinco mulheres gordas do meio *cosplay* que sofreram gordofobia em detrimento aos padrões corporais contemporâneos. A partir das entrevistas, foi possível observar que a principal motivação das *cosplayers* gordas para fazer parte do meio *cosplay* é a identificação com o personagem, dessa maneira fazendo com que a preocupação com os padrões estéticos seja deixada de lado para que seja possível se adequar a uma identidade que não lhe pertence, porém que agrega em suas tomadas de decisões e princípios. Assim, apesar das críticas e indignação de alguns fãs da comunidade *geek*, as *cosplayers* gordas, com ajuda da fantasia que vestem, obtém um novo ponto de vista sobre seu corpo, fazendo com que ocorra a desconstrução de padrões estéticos em seu dia-a-dia e dentro da comunidade *geek*. Depois de obter uma nova perspectiva sobre a beleza de seu corpo fora dos padrões, verificamos que o meio *cosplay* passa a ser um lugar de representatividade para as entrevistadas, onde o corpo gordo, mesmo que diferente do corpo do personagem escolhido, passa a ser visto como belo ao manter sua naturalidade e proporções.

**Palavras-chave:** *Cosplay*. Empoderamento. Gordofobia.

## **ABSTRACT**

This paper pursues analyzing the presence (or the lack of it) of out of beauty standards bodies in the cosplay medium, as well as understanding how fantasy may bring a new point of view regarding a fat body. Its main goal is comprehending how the fat body may play a role in the deconstruction of skinny beauty standards in the cosplay medium. Its methodology at first was bibliographical research, so the theoretic referential could be built up, and later, field research, which consisted in semistructured interviews with five fat women of the cosplay medium who have suffered fatphobia due to the contemporary body standards. Taking the interviews into account, it was possible to observe that the main motivation of fat cosplayers to make part of the cosplay medium is the identification with the characters, setting aside the worries about aesthetic standards so adapting to a identity that doesn't belong to you, yet adds on your making of choices and principles. Thus, despite of criticism and indignation of some fans from the geek community, fat cosplayers, with the help of the costumes they wear, obtain a new point of view of their bodies, playing a role in the deconstruction of beauty standards in their daily routine and inside the geek community. After getting a new perspective of the beauty of their out of beauty standards bodies, we verify that the cosplay medium becomes a place of representativity for the interviewees, in which the fat body, although different from the chosen character's body, is seen as beautiful due to the preservation of its naturalness and proportions.

**Keywords:** Cosplay. Empowerment. Fatphobia.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Luka Baskerville e Ana Skyler (da esquerda para a direita).....	44
Figura 2 –	Ana Skyler, Sakura Kathleen e Bianca Feitosa (da esquerda para a direita).....	46
Figura 3 –	Diih Coelho, Bianca Feitosa e Lilly Arruda (da esquerda para a direita).....	47

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
2	<b>METODOLOGIA</b> .....	16
2.1	<b>Categorias de Análise</b> .....	17
2.2	<b>Procedimentos de Coleta de Dados</b> .....	17
3	<b>CORPO FEMININO: PADRÕES ESTÉTICOS E SIMBÓLICOS</b> .....	19
3.1	<b>Padrão estético corporal feminino e suas influências</b> .....	20
3.2	<b>A mídia e o corpo feminino</b> .....	23
3.3	<b>O espaço (ou a falta de) da mulher gorda da mídia</b> .....	28
4	<b>COSPLAY E IDENTIDADE</b> .....	31
4.1	<b>A influência da cultura <i>pop</i> no meio <i>cosplay</i></b> .....	32
4.2	<b>O <i>cosplay</i> e seus significados</b> .....	36
5	<b>GORDAS E COSPLAYERS: RESISTÊNCIA, EMPODERAMENTO E AUTOESTIMA ATRAVÉS DA VESTIMENTA</b> .....	39
	<b>CONCLUSÃO</b> .....	50
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	52

## 1 INTRODUÇÃO

O padrão estético, principalmente o do corpo feminino, tem sido construído e modificado a cada época, não somente pelas mudanças sociais constantes, mas também pelas condições culturais e estéticas que tem surgido com a ascensão da moda e da mídia como principais influenciadores na vida das mulheres contemporâneas.

A moda, desde o seu surgimento no final da Idade Média (século XV), tem trazido a possibilidade de identificação com uma classe social ou grupo, mas tanto ela pode ser um instrumento poderoso de integração, quanto também pode ser de exclusão. Como afirma Simmel (1961), a moda proporciona a combinação de integração e exclusão de maneira venturosa, onde, por um lado, a mulher se vê em um recinto de imitação geral, e no outro traz um alívio por obter adornos individuais que demonstrem sua personalidade, o que torna possível afirmar que, apesar da moda possibilitar a formação de grupos sociais através da identificação no quesito estilos e gostos, a mulher sempre estará em busca do que a individualiza e a torna única.

Com as mudanças da forma que a mulher era vista socialmente, através dos séculos foi possível notar que as mulheres passaram a não permitir terem os seus corpos controlados por seus maridos; no entanto, segundo Nascimento (2003), com a chegada do capitalismo, o corpo feminino passou a parar de ser dominado para dominar a mulher, fazendo com que ele passasse a ser moldado de acordo com os valores de cada época.

Segundo Boris e Cesídio (2007), na sociedade contemporânea, a mulher teve que adotar um corpo sensual e provocante, o que é reforçado não apenas pela mídia, a qual constantemente divulga modelos consideradas perfeitas, mas também pelo capitalismo que trata o alcance do “corpo perfeito” como um prazer que só pode ser alcançado ao adquirir produtos, como roupas e objetos, assim como “esculturar” o corpo através de exercícios físicos e cirurgias plásticas.

Sendo dominadas pelo ímpeto de se sentirem desejadas e incluídas num padrão imposto pelo capitalismo, é comum observar mulheres de todas as idades se renderem as influências da mídia que são colocadas sobre elas como algo a ser

seguido obrigatoriamente, o que pode ser visto com o aumento de *digital influencers*<sup>1</sup> que divulgam e apoiam o *lifestyle fitness*<sup>2</sup>, como, por exemplo, Bianca Andrade, conhecida por Boca Rosa, que tem mais de seis milhões de seguidores do Instagram e perpetua, através de seus posts diários, a ideia de que um corpo bonito é um corpo saudável e, conseqüentemente, nos padrões estéticos vigentes.

Com essa procura para se encaixar no padrão de mulheres altas, esbeltas e de cabelos lisos e sedosos, muitas delas acabam aderindo à prática de exercícios físicos e dietas, o que acaba criando a ideia de que o corpo fora desses parâmetros é inaceitável.

Dessa maneira, acaba sendo criada a expectativa de alcançar o corpo divulgado pelos meios de comunicação, o que torna constante a tentativa de adaptação dos próprios hábitos para que estes comecem a ser saudáveis e "corretos". Esse "saudável", porém, não tende a aceitar variedades de corpos, fazendo com que, segundo Del Priore (2000) o corpo perca sua identidade própria, assumindo, dessa maneira, uma identidade forjada pela sociedade capitalista a qual visa à despersonalização ou apropriação do corpo.

Tais hábitos regrados com alimentação de baixo valor calórico, exercícios regulares e com padrão corporal implícito não se limita apenas a quem está incluído no estilo de vida *fitness*<sup>3</sup>, e acaba alcançando também a tribo dos *cosplayers* que sempre estão em constante mudança e caracterização. Segundo Nunes (2013), *cosplay* é uma palavra composta pela junção dos vocábulos, em inglês, *cos* = *costume* e *play* = brincar, jogar, encenar, a palavra diz respeito às práticas de comunicação e de significação culturais vividas por jovens que se vestem e atuam como seus personagens preferidos.

Por conta dessa caracterização constante que acontece no meio, a busca pela maior proximidade possível da aparência do personagem escolhido é o maior objetivo para quem pratica a arte de se fantasiar. No entanto, a procura por essa semelhança e a falta de aceitação do próprio corpo pode se tornar um problema, excluindo, dessa forma, aqueles que não se encontram nos padrões corporais de

---

<sup>1</sup> *digital influencers*: produtor de conteúdo que utiliza seus canais para influenciar comportamentos tanto na internet, como fora dela.

<sup>2</sup> *lifestyle fitness*: estilo de vida com foco em resistência ou condição do corpo para funcionar com eficiência em todas as atividades do dia a dia e se manter saudável.

<sup>3</sup> *fitness*: é uma palavra de origem inglesa e significa "estar em boa forma física". O termo é normalmente associado à prática de atividade física e se refere ao bom condicionamento físico ou bem-estar físico e mental.

determinados personagens, o que faz com que o corpo, segundo Foucault (1987), seja moldado por vários regimes distintos, construindo resistências ao ser intoxicado por valores e por força de hábitos alimentares ou de leis morais.

Entendendo que esse *hobby*<sup>4</sup> tem como objetivo a caracterização idêntica ao personagem escolhido, é comum que as *cosplayers* tentem se encaixar no padrão corporal criado no meio *geek*,<sup>5</sup> seja pelos autores das obras [animes, mangás e jogos] ou pela idealização de quem faz parte de tal tribo. Com personagens magras e esbeltas como as do jogo *League Of Legends*<sup>6</sup> ou com garotas colegiais em animes como *HighSchool Of The Dead*<sup>7</sup>, é notável o desejo dos garotos *geeks* por *cosplayers* idênticas ao que veem nas mídias que consomem. Um exemplo desses desejos pela semelhança, é o personagem Yuri da novela *A Força do Querer* transmitida pela emissora Rede Globo em 2017, que faz parte da tribo anteriormente citada e acabou se tornando motivo de piadas nas redes sociais após sua primeira aparição na telenovela ao vestir uma fantasia diferente a roupa do personagem escolhido e ter a ausência de uma peruca.

O objetivo desse trabalho, portanto, é compreender a relevância da valorização de corpos fora do padrão no meio *cosplay*, sendo possível estudar sobre o surgimento de padrões e o empoderamento feminino dentro de uma tribo específica, podendo então entender como o corpo gordo feminino pode receber novos pontos de vista quanto a beleza perante de um padrão estético estabelecido socialmente. A ampliação dos estudos científicos sobre esse assunto funciona como uma forma de desconstrução de preconceitos, questionando os padrões de beleza estabelecidos socialmente para aqueles que se veem impedidos de praticar a arte do *cosplay* por não se encaixarem na estética exigida por seu público<sup>8</sup>.

Este trabalho foi dividido em quatro capítulos. No primeiro é analisado o surgimento do padrão estético relacionado à magreza, que fez com que o termo “gordofobia” surgisse e se tornasse uma pauta importante de discussão entre as

---

<sup>4</sup> Hobby: atividade exercida exclusivamente como forma de lazer, de distração; passatempo.

<sup>5</sup> Geek: é um sinônimo para nerd, e ambas são uma gíria muito usada para caracterizar pessoas com um jeito peculiar, que exercem diversas atividades intelectuais e que geralmente têm muita afinidade com tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro e etc.

<sup>6</sup> League Of Legends: é um jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle arena (arena de batalha multijogador online).

<sup>7</sup> HighSchool Of The Dead: HighSchool Of The Dead ou popularmente conhecido apenas pela abreviação H.O.T.D, é o título de uma série de mangá escrito por Daisuke Sato e ilustrado por Shoji Sato.

<sup>8</sup> Por conta do *cosplay* ser algo pouco conhecido fora da tribo *geek*, o público que acompanha as *cosplayers* e exige o padrão estético se limita apenas aos que fazem parte desse círculo.

mulheres que não se veem encaixadas aos padrões divulgados pela mídia. Assim, é possível perceber que o corpo feminino foi moldado através do tempo com o auxílio do mercado de moda e dos meios de comunicação que tornaram o corpo gordo como algo ruim e pejorativo para uma mulher.

Já no segundo, é discutido sobre a cultura *pop* e sua influência no público jovem, seguindo pelo viés da subcultura e cultura *geek* que foram os principais propulsores para a criação e popularização da subcultura do *cosplay* já que estão diretamente relacionados. Em seguida, no terceiro capítulo, é abordado o padrão estético como uma violência, o que incita as mulheres a se encaixarem nele para que possam ser aceitas e vistas como belas.

No quarto e quinto capítulos, é analisado como o *cosplay* deixa de ser apenas um *hobby* para tornar-se uma atividade e uma vestimenta simbólica para a mulher que pratica o *cosplay*. Por fim, foi possível perceber que ter um corpo fora do padrão deixa de ser uma limitação para as *cosplayers* gordas para ser apenas um meio que será vestido, onde seus corpos passam a ser vistos como belos por manterem sua naturalidade apesar da caracterização como um personagem de corpo padrão. Esse sentimento não apenas torna a experiência dentro do *cosplay* prazerosa, como também permite novas experiências e vivências que são levadas para o seu dia-a-dia fora da fantasia. É com a resistência de não se moldar ao padrão de corpo vigente que as *cosplayers* gordas passam a se empoderar, atingindo o público que gosta e apoia a arte de se fantasiar ao criar uma outra forma de cultuar o corpo na sociedade contemporânea.

## 2 METODOLOGIA

Para entender o tema proposto e a problematização levantada, foi necessário realizar dois tipos de pesquisa, sendo elas a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. Ao utilizar estes dois meios, foi possível alcançar o objetivo geral de compreender a relevância da valorização de corpos fora do padrão no meio *cosplay*, podendo assim, mostrar como o corpo gordo pode funcionar como uma ferramenta de empoderamento no meio *cosplay*.

Segundo Lakatos e Markoni (2003), a pesquisa bibliográfica abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, e sua formalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre o determinado assunto, possibilitando a geração de novas conclusões e pontos de vista através deste novo olhar.

Esta pesquisa se torna necessária para que exista uma base científica que facilite todas as etapas da pesquisa, partindo de um material teórico já existente, seja em livros ou artigos. Foram usadas também teses e dissertações para que o tema possa ser compreendido do ponto de vista científico.

A pesquisa de campo, que gerou uma análise qualitativa, com base em Cruz Neto (1999) foi escolhida para que possa ser feita a análise acerca do padrão estético feminino vigente. Dessa maneira, essa pesquisa foi feita na forma de entrevista semiestruturada, para que existisse uma proximidade maior entre pesquisadora e entrevistada e isto facilitasse a criação de uma intimidade, o que fez com que as questões feitas pudessem fluir melhor e obter mais resultados para o trabalho. De acordo com o mesmo autor, através das entrevistas é possível obter dados objetivos e subjetivos, sendo os subjetivos relativos aos valores, atitudes e opiniões dos sujeitos entrevistados.

Os sujeitos entrevistados são do meio *cosplay*, especificamente as *cosplayers* femininas que sofreram gordofobia em detrimento aos padrões corporais contemporâneos.

## 2.1 Categorias de Análises

Com o objetivo de analisar este trabalho em sua totalidade, foi necessário definir cinco categorias de análise, sendo elas: corpo gordo, gordofobia, universo *cosplay*, padrões estéticos para mulheres *cosplayers* e fantasia.

Para a categoria “corpo gordo”, foi discutido sobre como esse começou a ser visto como algo inaceitável, o que se relaciona diretamente com a análise na categoria “gordofobia”, que mostra e analisa quando esse tipo de preconceito passou a ser presente na sociedade, tendo em vista o padrão estético através dos séculos e o que poderia significar um corpo saudável. Já para o “universo *cosplay*” foi investigado se existe um significado para o *cosplay* que vai além de uma simples fantasia, tornando-se um símbolo para quem o usa.

Com a categoria de análise “padrões estéticos para mulheres *cosplayers*”, averiguou-se se o padrão estético também se aplica no meio *cosplay*, podendo, assim, analisar se a gordofobia está presente no meio anteriormente citado, enquanto, na categoria "o significado da fantasia", foi possível compreender de que forma o *cosplay* se torna um objeto de valor para a *cosplayer* e como isso agrega valor ao seu corpo.

Dessa forma, a partir dessas categorias, foi possível atingir o objetivo da pesquisa, que é analisar os corpos gordos dentro do universo das *cosplayers* de forma a compreender se ele pode vir a tornar-se uma ferramenta de empoderamento para as mulheres que praticam dessa arte.

## 2.2 Procedimentos de coleta de dados

A coleta de dados foi feita através da leitura de livros e artigos escritos sobre os assuntos abordados no trabalho, sendo eles padrão estético, *cosplay* e simbologia da roupa. Através da leitura, foi possível ter base teórica para escrever sobre os assuntos anteriormente citados, o que é enriquecido com o auxílio de documentários e experiências pessoais no meio *cosplay*.

Ademais, também foram feitas entrevistas com cinco mulheres gordas que praticam a arte do *cosplay*, dessa forma podendo adicionar mais conteúdo ao trabalho e responder as perguntas que o originaram. Essas mulheres foram escolhidas para as entrevistas por atuarem constantemente no meio *cosplay*, sendo, dessa maneira, muito conhecidas no cenário *geek* de Fortaleza, sendo duas delas conhecidas por

terem passado por um caso de gordofobia nas redes sociais que foi divulgado por todo o país.

Os encontros com as *cosplayers* foram feitos no shopping Iguatemi da cidade de Fortaleza, sendo a entrevista semiestruturada com nove perguntas ao todo, as quais têm como base as quatro categorias de análise da pesquisa. Para as entrevistadas que não puderam ser encontradas pessoalmente, as perguntas foram enviadas pelo aplicativo *whatsapp* e respondidas através de áudios. Todas as entrevistas foram gravadas com um aplicativo de gravador do celular e todo o conteúdo falado pelas entrevistadas foi analisado no decorrer deste trabalho.

### 3 CORPO FEMININO: PADRÕES ESTÉTICOS E SIMBÓLICOS

O papel social da mulher nunca se constituiu apenas por ela, já que o homem, no caso do Brasil, desde o período colonial, se via no direito de controlar a mulher como se fosse sua propriedade. Esse tipo de visão com o gênero como fator dominante para a decisão de papéis sociais, o que era diferenciado apenas pelo sexo e com visão apenas biológica, enfatiza que o mundo das mulheres, de acordo com Scott (1995), faz parte do mundo dos homens e é criado nesse e por esse mundo masculino, o que rejeita a ideia de esferas separadas e torna a visão da mulher algo diretamente dependente do homem, onde ela deve seguir a criação social de ideias sobre o seu papel adequado na sociedade patriarcal.

Como afirma Boris e Cesídio (2007), a sociedade patriarcal, a qual foi gerada no período anteriormente citado, determina o papel a ser desempenhado pelas mulheres, o que sempre teve muitas diferenças quanto ao gênero masculino, não apenas por sua submissão a eles, mas também por cumprir funções que eles não desempenhavam por serem responsáveis a trabalhar para dar sustento à sua família.

Essas ideologias patriarcais, mantidas através dos séculos, mantiveram concepções sobre o corpo da mulher, o que não se limitava apenas para o seu papel social, mas também para a forma como ela via a si mesma. Sendo submissa ao marido e responsável por mostrar a fortuna deste, as mulheres passaram a ter de seguir um comportamento e estética impostos pelo patriarcado, o que, segundo Matos e Soihet (Org.) (2003) mostrava um capital simbólico a ser barganhado no casamento ou no galanteio, pois o homem rico gostava de ostentar a beleza de suas amantes.

Sendo pressionadas diariamente para que sigam um padrão de beleza, as mulheres passam cada dia mais, segundo Nascimento (2003), a deixar que dominem o seu corpo para que ele seja dominado pelos padrões estéticos. Dessa maneira, o corpo feminino passou a ter limites a seguir quanto ao seu peso e medidas, o que faz com que, estar dentro de um ideal de beleza, seja um símbolo de poder.

Discutir sobre o padrão estético atual, sua origem e a forma como isso impacta a mulher da sociedade contemporânea é algo relevante não apenas para compreender as percepções que temos sobre os nossos próprios corpos, mas também para trazer à tona um preconceito denominado como gordofobia, que, segundo Noronha e Deufel (2014) é a repulsa e o desconforto com pessoas

consideradas gordas, o que torna um corpo magro e esbelto a ser a única aparência a ser aceita e vista como bela.

Ademais, também é necessário compreender como um preconceito impacta não apenas as mulheres antenadas à moda e a mídia, mas também as tribos presentes na sociedade, as quais, de acordo com Fochi (2007), são compostas por pessoas com características compartilhadas que acabam por demarcar território e promovem a comunicação entre seus membros. Dessa maneira, a gordofobia também se faz presente na tribo *geek*, onde estão presentes as *cosplayers* que tentam se desprender de sua própria identidade visual para se caracterizar como suas personagens favoritas, o que traz para aos seus *cosplays* significados e diferentes maneiras de se expressar através de seu corpo.

### **3.1 Padrão estético corporal e suas influências**

Antes de ter um valor posto sobre seu corpo e um pensamento livre sobre o que ele significa, a mulher não passava de submissão e silêncio, o que, segundo Matos e Soihet (Org.) (2003), era a própria marca da feminilidade de acordo com o que a sociedade patriarcal definia. Mesmo que fosse representada por belas curvas em pinturas e como o maior objeto de desejo em poesias, a mulher nada mais era do que silêncio, o que definia que as mulheres da boa sociedade fossem discretas e contidas para que pudessem ser vistas como objeto do olhar e do desejo.

Desde a Bíblia, a mulher, mesmo que sempre calada e consentindo, era assimilada ao pecado. Segundo Perrot (2003), o Gênesis apontava que foi por culpa da mulher que a dor e o sofrimento ingressaram no mundo e que, portanto, é preciso impor a elas o silêncio. Tal pensamento, ensinado e reproduzido pelos padres da Igreja católica, fez com que a mulher fosse relacionada ao pecado, dessa forma reforçando a ideia de que o corpo feminino era apenas um objeto de tentação e que, conseqüentemente, deveria ser calado para que fosse usado apenas para reprodução. Dessa maneira, a mulher passou a ser apenas um símbolo da diferença entre os sexos, ainda que sempre fosse citado por poetas e artistas, e seu corpo exposto como objeto de valor e símbolo de fortuna por seus maridos.

Ali ela será apenas uma figura. Mundana, exprime por sua aparência (o modo de se vestir, de se enfeitar) a fortuna do marido, de quem ela é uma espécie de cabide. A elegância da moda é um dever seu. A própria beleza constitui um

capital simbólico a ser barganhado no casamento ou no galanteio. (PERROT, 2003, p.14)

Nas sociedades antigas, as mulheres tinham o vestuário como uma forma de agradar, criando os seus modelos de beleza através da vestimenta. Em Creta, por exemplo, como afirma Boucher (2010), as mulheres cobiçavam a cintura magra acentuada pelas roupas, o que era realçado pelos corpetes, que também destacava os seios, e pela forma bufante de alguns trajes abaixo da cintura. Esse tipo de corpo, modelado pelas roupas continuaram no Egito, onde as mulheres, além de ressaltar a própria cintura, faziam grande investimento em sua beleza com o uso de maquiagem e cosméticos, tal como o uso de perucas.

A conservação da beleza feminina continuou nos países mediterrâneos, onde as mulheres faziam uso de cosméticos e continuavam a se preocupar com sua aparência. Segundo o autor anteriormente citado, na Grécia a vestimenta feminina se constituía por uma grande bata chamada *peplo*, o que também era presente nas esculturas de deuses e semideuses gregos, onde suas formas esguias demonstravam um padrão de beleza relacionado a essas figuras de poder. Foi a partir desse período que o seu papel social passou a diminuir, tornando-a propriedade de seu pai ou marido e fazendo com que ela se tornasse responsável apenas como dona de casa e reprodutora.

Durante o feudalismo, o papel social da mulher era constituído por muito pouco, podendo ser resumido apenas em seu trabalho como dona de casa enquanto os homens se encarregavam do restante. De acordo com Del Priore (2012), por conta de o corpo feminino ser algo que medicina e religião não possuíam tanto conhecimento, ele era traduzido em juízos misóginos e desconfiados em relação às funções do corpo da mulher. Dessa forma, era reforçada a ideia de que o corpo feminino tinha a única função de reprodução e, conseqüentemente, isso estaria ligado à exigência de a mulher ser mãe, frágil e submissa.

A imagem da mulher na sociedade passou a ser manipulada e modelada quando o conceito da moda surgiu após a divisão de classes e a queda do feudalismo. Segundo Lipovetsky (1989), foi a partir do final da Idade Média que a moda nasceu como sistema e teve sua ordem própria, trazendo exageros na alta sociedade e ornamentações que viraram regra não apenas no vestuário, mas também em velocidades e graus diversos dentro de outros setores.

Ao final do feudalismo, quando a classe camponesa liberta-se da classe senhorial e as profissões se organizam em grupos econômicos visados pelo capitalismo, uma nova mentalidade surgiu, e dentro dela, segundo Boucher (2010) surgiu o conceito de beleza ideal, onde se deu mais importância ao corpo feminino ao passo em que se cuida mais da aparência. Com isso, foi passado para as roupas a busca da beleza das formas, e o vestuário se transformou em um meio de exprimir a ascensão da nobreza.

Foi com essa busca pela beleza das formas que o corpo da mulher passou a ser modelado e decotado, valorizando a silhueta mais sinuosa, a espinha arqueada e a amplitude do quadril e busto. De acordo com o autor citado anteriormente, o decote compôs uma inovação que despertou grande reprovação dos pregadores; com o busto justo, o decote largo acentua o requinte individual de quem o veste.

Por ter sua imagem diretamente ligada com o conceito de família e à posse de seu marido sobre ela e seu corpo, a mulher deveria ter boas maneiras e reproduzir uma aparência determinada por seu cônjuge, o que somava pontos para o “chefe da família” para que este pudesse se promover diante da sociedade. Com isso, o corpo feminino passou a ser valorizada como um objeto que honrava, como afirma Ximenes (2009), a reputação da família que não representava apenas um patrimônio, mas também um capital simbólico.

Durante a sociedade industrial, onde a mecanização da indústria se aplica nos têxteis do vestuário e o comércio deste é rápido, a mulher passa a assumir uma posição como operária nas indústrias. De acordo com Boucher (2010), as mulheres dessa época tentaram reivindicar ideologicamente a igualdade dos sexos através de movimentos feministas, o que não deixou de abalar o gosto da mulher ao escolher trajes de sua conveniência pessoal, o que preservou certo materialismo que manteve um gosto pelo luxo, o que contribuía para o vestuário e economia.

Com o surgimento e crescimento do capitalismo, a mulher passou a ter maior valor para a economia, o que alterou o significado de seu corpo e a fez conquistar um espaço maior na sociedade, fazendo com que, segundo Nascimento (2003) os corpos femininos perdessem os seus valores individuais e ganhassem, dentro do sistema industrial e cultural, um valor meramente financeiro.

Para que o capitalismo pudesse sair em vantagem, de acordo com Boris e Cesídio (2007), o corpo e a sexualidade deveriam ser controlados para que existissem operários dóceis que se submetessem à sua disciplina, o que acabou por fazer

com que o corpo passasse a ser usado como meio para atingir uma maior produção industrial, o que o tornava submisso ao sistema vigente. Dessa forma, o sistema capitalista poderia criar padrões de estética e comportamento segundo os seus parâmetros, o que era aplicado em seus operários submissos e reproduzido como um senso comum.

Foi com a ajuda da evolução do sistema de moda que a figura da mulher continuou a ser moldada de acordo com o a beleza que o estilo criava vice-versa, tendo que seguir um parâmetro para que seu corpo pudesse ser admirado. Com isso, as mulheres se encontravam presas não apenas em um espaço privado, ao serem apenas donas de casa, mas também em suas roupas que passavam a modelar seus corpos em uma prisão de amarras, o que aconteceu, principalmente, no século XIX com a criação do espartilho. Isso, segundo Ximenes (2009), transmitia para a roupa o anseio da frágil e submissa atitude da mulher, onde, dentro do espaço privado, a mulher se preparava para a expectativa dos outros, dessa maneira se configurando a apresentação em função das imagens sociais do corpo.

A divulgação de um padrão de beleza não apenas fazia com que as mulheres tentassem se encaixar, como também criava formas de reduzir, aumentar e modelar corpos que estavam fora do que era o desejado. Assim, Souza (1987) afirma que as roupas cobriam os corpos, mas também acentuavam características, aumentando os quadris e contraindo a cintura, atraindo atenção para cada parte do corpo e mantendo o instinto sexual sempre aceso.

Dessa maneira, as mulheres do ocidente passavam a ansiar ter o corpo definido como belo na época, tentando encaixar-se nesse padrão de beleza criado socialmente para que pudessem se sentir aceitas e desejadas de acordo com um senso comum. Esse consumo de informações, apesar de positivo por criar uma mulher que se adapta melhor a novos hábitos e posturas, também acaba fazendo com que ocorra uma opressão com tudo o que se difere do modelo imposto pelos meios de comunicação. Assim, corpos que não consomem produtos para se sentirem inseridos socialmente acabam sendo rejeitados pela maioria que adere ao o que é ofertado.

### **3.2 A mídia e corpo feminino**

Com a globalização e avanços na tecnologia, o padrão de beleza imposto pelo capitalismo deixou de ser fixo em apenas um lugar em específico e passou a ser

misturada com a de outras culturas. No Brasil, por exemplo, conforme afirma Rodrigues (2009), foi com a chegada de homens e mulheres de Portugal, Inglaterra e França que o país passou a ser incentivado a adotar novos hábitos e costumes. Dessa maneira, foi com essas novas convivências que o brasileiro passou a ter mudanças em seu cotidiano, recebendo em seu território uma cultura que foi difundida na moda e entusiasmada através da ida a teatros e lojas que traziam modelos de vestimentas parisienses que logo seriam copiadas.

Como afirma Garrini (2007), o corpo feminino “miúdo” e “roliço” de 1910 passou por diversas mudanças com a ajuda da mídia, seja com os traços físicos andróginos em 1920, quando o cinema americano passou a representar o ideal masculino, ou com os corpos curvilíneos que eram valorizados na década de 1940.

Sempre celebrizados pelo cinema e televisão, os corpos femininos repletos de volumes marcavam símbolo de desejo e consumo com artistas como Marilyn Monroe, que foi a marca da sexualidade feminina na década de 1950. No entanto, segundo a autora anteriormente citada, as passarelas também passaram a ser influentes nos padrões estéticos divulgados na época, e a presença de modelos com corpos magros e sem muitos volumes passaram a representar um novo padrão de beleza em 1970, o qual era chamado como *Twiggy*, que, traduzido do inglês, significa galho seco, e que foi referência para a modelo inglesa Lesley Hornby.

Segundo Silveira (2004), os meios de comunicação influenciam comportamento e atitudes, o que pode determinar identidades culturais. Dessa maneira, com a criação de uma cultura global, é criada também uma rede de identidades que é regida pelos mercados de consumo, os quais são, em sua maioria, liderados por países ocidentais que induzem valores, estes podendo ser tanto sobre o padrão estético vigente quanto a um novo tipo de padrão e são divulgados através de revistas, comerciais e desfiles de moda.

Desde os primórdios da imprensa feminina<sup>9</sup>, um dos principais meios de comunicação a ter grande influência sobre o universo feminino foram as revistas de moda e jornais, no entanto, segundo Schmitz (2007) a comunicação de moda atualmente não se faz mais nos mesmos moldes do início do século XX. Como afirma

---

<sup>9</sup> De acordo com Lobato (2013), o jornalismo chegou ao Brasil junto à Família Real, tardiamente, no século XIX. O público feminino contava com suas próprias publicações e, em 1827, mesmo que houvesse uma população de mulheres analfabetas, surge O Espelho Diamantino que foi considerado o primeiro empreendimento editorial criado para “as senhoras brasileiras”.

a autora, as novas tecnologias de comunicação têm criado formas individuais de ver e de se relacionar com os meios, o que fez com que a moda se rendesse a essas mídias e se adaptasse as novas formas de comunicação, o que criou, por exemplo, uma semana oficial de lançamentos.

A convivência com uma nova cultura e a criação de uma identidade global através das mídias acaba por criar diferenças, também, na cultura local, o que, segundo Silveira (2004), influencia nos comportamentos e atitudes, e altera as identidades culturais e sociais. Dessa maneira, os padrões estéticos vigentes no ocidente são divulgados mundialmente através dos meios de comunicação, o que, conforme Schmitz (2007), promove novas interações sociais e reorganiza as esferas sociais em função da lógica midiática, o que se aplica na adaptação a padrões de beleza.

De acordo com Costa (2010), o corpo feminino belo é aquele que fosse visualmente agradável ao olhar de muitos indivíduos, sendo estes de uma cultura específica ou não, o que acaba por criar um padrão estético global que é reproduzido pelos meios de comunicação.

[...] o corpo belo seria, então, aquele cujas formas provocassem tais sensações e seria possível afirmar que existe um padrão de beleza corporal na medida em que certas formas corporais fossem de igual maneira agradáveis aos sentidos de diversos indivíduos, estejam eles inseridos em uma mesma cultura ou não. (COSTA, *et al.* 2010, p. 391).

Segundo Garrini (2007), os padrões de beleza vão além da vestimenta, interferindo na “(re)construção” e “(re)transformação” do corpo social, o que pode ser visto nos meios de comunicação em massa como cinema, televisão e revistas, trazendo à tona mulheres que se tornaram um símbolo de beleza por se encaixarem no ideal do padrão estético da época. No Brasil em 1971, no entanto, existiu um grande exemplo de quebra de padrões estéticos, onde pudemos ver Leila Diniz, que se tornou símbolo de liberdade e espontaneidade ao exibir, de biquíni, sua barriga de grávida na praia de Ipanema, quando não era um hábito comum.

Com o passar dos anos, a mídia, composta por revistas, jornais, televisão e internet, passou a apropriar-se do corpo feminino, fazendo com que, dessa forma, passasse a existir, segundo Camargo e Hoff (2002), um corpo-mídia, o que significa que são os meios de comunicação em massa que passam a atribuir significado ao corpo e suas formas, transformando-o numa referência ao passo em que o inserem

em um contexto comercial. De acordo com os autores anteriormente citados, o corpo veiculado nos meios de comunicação não é um corpo de natureza, nem exatamente o de cultura na expressão de corpo humano, e sim imagem e texto não-verbal que representa um ideal.

A mídia, assim, encontrou no “corpo perfeito”, como afirma Garrini (2007), o discurso ideal para anunciar produtos e serviços de beleza, criando aspectos de beleza e juventude que seriam compartilhados através de comerciais em horários nobres e matérias em revistas femininas. Os meios de comunicação acabaram, dessa maneira, tendo grande influência sobre o indivíduo, tornando a aparência algo fundamental para haver reconhecimento social.

Atualmente, a imprensa de moda têm como padrão estético mulheres magras, altas e de cabelos sedosos, o que faz uma relação de negação com o excesso de peso, já que as pesquisas científicas, no século XX, segundo o jornal Folha de S. Paulo<sup>10</sup>, decretaram a obesidade como a antítese da saúde, o que teve mais repercussão após a Organização Mundial da Saúde tornar isso oficial. Segundo Andrade (2003), o excesso de peso passa a ser visto como um sinal tangível de falta de controle, impulsividade, autoindulgência, enquanto que corpo magro é um testemunho do poder da autodisciplina, um exemplo de domínio da mente sobre o corpo e de um virtuoso sacrifício.

Como afirma Castro (2001), os livros de autoajuda, a mídia e os conselhos de *experts* em saúde fazem com que os indivíduos acreditem que imperfeições e defeitos corporais são resultados de negligência e ausência de cuidar de si. Esse tipo de pensamento, disseminado através dos tempos e reforçado pelos meios de comunicação, criam um julgamento moral sobre o corpo gordo, condenando-o pela alimentação exagerada e falta de controle.

A afirmação frequente de que pessoas gordas possuem um déficit em sua saúde causa, portanto, a criação de um padrão baseado em alimentação saudável e reduzida, exercícios físicos exagerados e nas constantes imagens de beleza que a moda criou com o passar das décadas, o que, em consequência, acaba por pressionar as mulheres desde a adolescência e gera uma constante de tentar compensar o amor-próprio com a maior semelhança em relação ao o que definiram como “corpo perfeito”.

---

<sup>10</sup> <<http://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2013/05/1286039-organizacao-mundial-da-saude-quer-limitar-a-obesidade-no-mundo.shtml>>. Acesso em 28 de março de 2018.

O repúdio e a negação ao corpo gordo se torna um preconceito, o que também pode ser chamado de gordofobia.

Gordofobia é o sentimento de repulsa ou acentuado desconforto para com pessoas consideradas gordas, fora dos padrões estéticos. Este sentimento pode estar seguido de atos de violência física, verbal, moral, psíquica, entre outros. (Noronha e Deufel, 2014, p.1).

Aqueles que não se encaixam no padrão, dessa forma, acabam sendo “aconselhados” para se modificarem e para que fique com a estética divulgada pela mídia, tendo o seu corpo visto como inadequado. Isso repercute negativamente para a autoestima e gera a vergonha pelo próprio físico, o que, segundo Boris e Cesídio (2007), faz com que as mulheres sejam induzidas a consumir e viver de acordo com o que é dito como ideal e desejável para elas, o que influencia em seu comportamento e modo de ser-no-mundo.

Ademais, existe o discurso de que corpos gordos são desleixados, impulsivos e um sinal de falta de controle, o que vem da naturalização da produção de corpos “bem-construídos” que, segundo Araújo e Meneses (2011) possuem as proporções equilibradas que são produzidas a partir de muito esforço nas academias, o que é tomado como necessário e agradável e, conseqüentemente, faz com que os corpos obesos ou fora de forma se tornem desagradáveis ao olhar.

Trinca (2008) afirma que, ao mesmo tempo em que, com o tempo, o corpo receba limitações e regras a serem seguidas para se encaixar ao padrão vigente, ele também ignora todas as suas diferenças e o potencial dos sujeitos, tornando-o um objeto de desejo e adoração ao desvalorizar suas singularidades. Dessa maneira, ao que a mulher tenta se encaixar em um padrão para que possa se sentir incluída em um grupo social, ela se distancia mais de si mesma.

O corpo reina e padece diariamente. Propagam-se as “deficiências” e os limites corporais, desvalorizam-se as singularidades e potencialidades dos sujeitos e os tornam desnecessários, descartáveis, sem sentido, e, simultaneamente, o aclamam, fazendo do corpo o mais sublime objeto de adoração (TRINCA, 2008, p.3).

Estar dentro de um padrão físico tem se tornado um símbolo de poder e autodisciplina, sendo visto como o objetivo para uma vida próspera e feliz. O corpo deixa de ser uma imagem da própria identidade e cheio de valores encontrados nas próprias diferenças, para ser a única resposta para o equilíbrio em uma vida urbana

tão instável. Não se trata mais de um corpo saudável, e sim de um corpo fabricado pelas influências externas, o que, segundo Goldenberg (2005), acaba se tornando mais importante do que a vestimenta, pois é ele quem deve ser manipulado, construído, produzido e imitado, sendo, dessa maneira, o que entra e sai da moda.

Assim, de acordo com Castro (2001), por ser moda, o culto ao corpo é aceito socialmente, o que alivia os indivíduos de uma autocrítica por se submeterem a sofrimentos físicos em nome da manutenção de um padrão estético. Dessa maneira, a mulher passa a se preocupar com sua imagem e corpo não apenas para satisfação pessoal, esta criada pela ilusão de que o amor-próprio é um objetivo privilegiado, mas também para que isso seja uma forma de a diferenciar em um grupo, podendo apropriar-se deste indicador de poder social e prestígio como uma maneira de criar um pertencimento a um grupo social.

### **3.3 O espaço (ou a falta de) da mulher gorda na mídia**

O esforço para conseguir ter um corpo parecido com o que é divulgado nas mídias não tem sido apenas uma propagação de um estilo de vida saudável, como também uma divulgação de corpos que não são reais, estes que, em muitos casos, foram alterados em programas computadorizados de edição ou com cirurgias plásticas. Segundo Boris e Cesídio (2007), tal como a mulher passou por uma série de lutas e conquistas para sua libertação, o significado de seu corpo também acompanhou o processo de transformações sociais e históricas e, assim, passou a se valorizar a estética do corpo feminino, o que foi fruto do empoderamento feminino, onde as mulheres, conforme Sardenberg (2006) afirma, se veem com a possibilidade de se libertar das amarras de opressão de gênero.

O empoderamento, de acordo com a autora citada anteriormente, é o processo da conquista da autonomia, da autodeterminação, e trata-se de um meio e um fim em si próprio. Dessa maneira, esse processo não apenas questiona, mas também desestabiliza a ordem patriarcal vigente, fazendo com que a mulher possa assumir um controle maior sobre o próprio corpo.

Estar livre da opressão patriarcal, porém, não implica em dizer que a mulher está livre do padrão estético que lhe é imposto. Conforme Del Priore (2000), graças à supremacia das imagens, instaurou-se a tirania da perfeição física. Atualmente a maioria das mulheres quer ter corpo dentro dos padrões magros, esbeltos e com

curvas volumosas, geralmente com o uso de implantes de silicone, o que acaba por prender as mulheres em um tipo de pressão estética, onde, quem não se vê dentro dos parâmetros, não se sente confortável para estar fora deles.

De acordo com Araújo e Meneses (2011), o corpo feminino, atualmente, está preso em muitas concepções ou crenças sociais, que lhe impõe limitações, proibições ou obrigações, o que implica em dizer que, com um padrão estético exposto na mídia e divulgado com constância, algumas mulheres se veem obrigadas a se encaixar em medidas e pesos. Assim, a mídia influencia cada vez mais a visão do corpo feminino na sociedade ocidental, fazendo com que ela, segundo Boris e Cesídio (2007), use suas estratégias de marketing para criar desejos, anseios e angústias para que os sujeitos consumam o que ela lança no mercado, criando um modo de existir excessivamente flexível para adquirir novos hábitos, valores e modelos.

Não se incluir nos modelos e hábitos criados pela mídia não tem sido visto apenas como desleixo ou adjetivado como feio, como também se torna motivo para chacota, seja com piadas ofensivas ou com comentários maldosos direcionados para quem não se encaixa no suposto corpo saudável. De acordo com Noronha e Deufel (2014), o sujeito que não se enquadra nos padrões estéticos é constantemente “aconselhado” para que modifique e se enquadre em um modelo pautado pela magreza, consumindo determinados produtos para alcançar esse objetivo.

Dessa maneira, segundo Sant’Anna (2009), no lugar da saúde, o que passa a valer é a aptidão no sentido de estar aberto para lidar com o novo e o que não é usual, tornando o desejo em um impulso consumista, o que faz com que o consumidor seja orientado pela sedução e seus desejos sempre voláteis. Com isso, a sociedade passa a ter o *lifestyle fitness* não apenas como um novo estilo a ser seguido, mas também como um impulso consumista a ser seguido, criando para as mercadorias signos que são guiados pelo desejo e impulsão, o que acontece, atualmente, com as *digital influencers* que divulgam marcas de produtos de beleza e dietas para seus fãs em suas redes sociais.

Assim, mulheres gordas acabam não vistas como belas por não se encaixarem num molde de beleza que é imposto. Essa condição, no entanto, tem sido mudada com o crescimento de *digital influencers* gordas nas mídias sociais, que têm colocado em pauta a gordofobia e feito com que surjam movimentos que buscam mostrar a beleza de um corpo fora dos padrões.

Um exemplo de mulher presente nas mídias sociais que tem trago mais conhecimento sobre empoderamento da mulher gorda e aceitação do corpo fora do padrão, é a *youtuber* Luiza Junqueira, criadora do canal Tá Querida, que criou uma corrente virtual chamada “Tour Pelo Meu Corpo” onde o intuito é exibir diversas partes de seu corpo fora do padrão, o que, segundo ela, seria uma forma de quebrar com esse ciclo de suposta perfeição que ocorre nas redes sociais e que leva a tanta comparação e insatisfação com o próprio corpo. Dessa forma, as redes sociais, em seus conteúdos e postagens, empoderam a mulher fora do padrão e incentivam a desconstrução da estética que é considerada bela, fazendo com que mulheres gordas encontrem um espaço de expressão perante a padronização midiática do corpo feminino.

#### 4 COSPLAY E IDENTIDADE

A identidade, a princípio, é um fenômeno individual atribuído para determinados períodos e que acabam por ter relação direta com o que é vivido pelo sujeito. De acordo com Hall (2006), o sujeito está se tornando fragmentado, composto de várias identidades que compunhas paisagens sociais. Para o autor, a identidade pode ser formada e transformada continuamente de acordo com as formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. Dessa maneira, é possível afirmar que a identidade, apesar de individual, passa por mudanças de acordo com as vivências e culturas percebidas, podendo ser construída através do tempo de forma que, segundo o autor anteriormente citado, internalizamos seus significados e valores para os tornar uma parte de nós.

O *cosplay*, por ser uma atividade que envolve transformações e mudanças, acaba por ter uma identidade completamente mutável, esta podendo ser tanto visualmente quanto internamente, como quando algum personagem em específico acaba por receber grande valor sentimental por aquele que o interpreta. Assim, o *cosplay* cria uma relação direta com o corpo de quem o veste, transformando e reconstruindo a identidade de uma pessoa para que esta se adeque a um personagem e se torne alguém diferente por um dia.

Como uma das entrevistadas aponta, o *cosplay* traz para os *cosplayers*, dependendo do personagem o qual ele vista, características que não lhe pertencem, e essa sensação de transformação acaba sendo tão marcante que sua identidade acaba sendo mesclada a do personagem, fazendo com que o uso de uma prótese ou maquiagem te faça ser reconhecida<sup>11</sup>.

Assim, o *cosplay* acaba por ser uma extensão do *cosplayer*, podendo expandir e fortalecer o seu senso identitário, criando forte conexão com o que a fantasia significa para ele, no entanto, segundo Barboza e Silva (2013), isso apenas é válido dentro da subcultura do *cosplay*, pois sua utilização em outro meio acaba por não ser comum, o que torna seu *cosplay* apenas uma fantasia sem sentido.

---

<sup>11</sup> Informação retirada da entrevista com Luka Baskerville, *cosplayer* há 11 anos. Entrevista realizada em 24 de março de 2018).

#### 4.1 A influência da *cultura pop* no meio *cosplay*

Segundo Barboza e Silva (2013), a cultura *pop* faz parte do universo das mídias individuais ou em rede e foi emanada dos meios de comunicação em uma tentativa de dialogar com a arte erudita. A cultura *pop* tem como público alvo os jovens, sendo uma grande influenciadora em seus estilos e gostos, e dentre elas podemos encontrar a subcultura *geek* a qual está sempre em sintonia com a subcultura do *cosplay*.

Por ser um *hobby* que engloba muito da cultura asiática, é comum o pensamento de que o *cosplay* foi criado no Japão, no entanto, existem dados difundidos que são encontrados em fontes não acadêmicas, onde é apontado que o *cosplay* começou nos EUA. Como afirma Nunes (2014), foi no final da década de 1930 que esta arte surgiu dentro de convenções de ficção científica, sendo uma atividade comum entre fãs que se vestiam como personagens filmicos e desfilavam pelo local, o que criou as *masquerades*<sup>12</sup>.

Foi apenas em 1980 que esse assunto foi denominado por *cosplay*, que é a contração de *costume play*, o ato de se vestir como personagens, o que se deve por conta do jornalista japonês Nobuyuki Takahashi, que escreveu diversas publicações em revistas do Japão onde renovou o conceito. A prática desse *hobby*, segundo a autora anteriormente citada, tornou-se expressiva entre os jovens de Tóquio, porém não mais usando costumes de personagens de filmes de ficção, e sim os de mangás<sup>13</sup>, animes<sup>14</sup> e *tokusatus*<sup>15</sup>.

O crescimento da cultura oriental no ocidente começou com a segunda guerra mundial, quando a ocupação norte-americana começou a influenciar a cultura japonesa que há muito se mantinha isolada<sup>16</sup>. Os artistas japoneses começaram a ter contato com filmes e desenhos animados, e foi a partir disso que Osamu Tezuka,

<sup>12</sup> Masquerades: neste contexto, são desfiles e concursos de fantasias, no entanto o tradução do termo também significa "baile de máscaras".

<sup>13</sup> Mangás: é a palavra usada para designar história em quadrinhos feita no estilo japonês. No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos.

<sup>14</sup> Anime: se refere a animação que é produzida por estúdios do Japão. A palavra é a pronúncia abreviada de "animação" em japonês, onde esse termo se refere a qualquer animação.

<sup>15</sup> *Tokusatus*: é uma abreviatura da expressão japonesa "tokushu kouka satsuei", traduzida como "filme de efeitos especiais".

<sup>16</sup> Informações obtidas dos seguintes sites: <<http://lounge.obviousmag.org/pfvsmonstersist/2012/11/invasao-anime-a-historia-da-animacao-japonesa-no-brasil.html>> Acesso em: 5 maio 2018.; <[http://navebebop.blogspot.com.br/2013/07/a-chegada-dos-animes-e-mangas-no-brasil\\_23.html](http://navebebop.blogspot.com.br/2013/07/a-chegada-dos-animes-e-mangas-no-brasil_23.html)> Acesso em: 05 maio 2018.

conhecido como “pai do mangá”, arriscou ao investir em sua própria produtora e criou sua primeira animação que foi conhecida como Astro-boy no ocidente, o qual não foi o primeiro anime a ser produzido, mas o primeiro a ganhar fama internacional. Com o crescimento da fama dos animes, diversos produtos relacionados a eles ou ao mangá que o originou são criados, como jogos de videogame, bonecos de ação e revistas, o que é consumido pelo público jovem.

Dessa maneira, as animações japonesas começaram a ser transmitidas internacionalmente, o que aconteceu no Brasil através dos canais abertos como a Rede Record e a TV Tupi que receberam clássicos animados como *Speed Racer*, Homem de Aço e Patrulha Estelar, que foram populares não apenas pelo traço marcante, mas também pela grande quantidade de japoneses e descendentes residentes no país. Com o crescimento dos meios de comunicação em massa e o florescimento da indústria do entretenimento no século XX, de acordo com Nunes (2013), a cena do *cosplay* passou a mobilizar narrativas midiáticas e emoções que nasceram do consumo, que acabaram por construir vínculos entre o público e a mídia.

Segundo Nunes (2014), no Brasil, com o surgimento da cultura jovem urbana, também surgiram festivais de cultura japonesa, que era um espaço não apenas para comentar sobre a cultura asiática, como também se tornou um dos espaços onde os *cosplayers* se reuniam e mostravam os seus trabalhos. Assim, os eventos passaram a se tornar mais comuns em todo o país, desde o Anime Friends localizado na capital de São Paulo, até o Sana que surgiu em Fortaleza<sup>17</sup>.

O *cosplay* é uma subcultura que acabou por ser formada a partir dos gostos de consumo semelhantes que, em sua maioria, carregavam o mesmo significado e identidades similares que faziam com que esse público compartilhasse emoções e experiências de vida. De acordo com Thornton (1996), a subcultura tem o papel da ordem da formação de um “capital subcultural”, sendo constituídas por jovens que negociam status e poder dentro de seus mundos próprios, atores sociais no teatro da contemplação do mundo.

Ter essas emoções e experiências de vida compartilhadas não apenas une os *cosplayers* entre si, como também acaba por criar essa tribo onde a identidade,

---

<sup>17</sup> O Sana (Super Amostra Nacional de Animes) é o maior evento de cultura *pop* e *geek* do Norte e Nordeste do Brasil. Este evento foi criado em 2001 por um grupo de amigos fãs de animação, games, quadrinhos e tecnologia, sendo visto como referência no Brasil quanto a eventos que reúnem amantes de filmes, séries, animes, games e *cosplay*. Informação retirada do seguinte site: <<http://www.portalsana.com.br/conhe%C3%A7a-o-sana>> Acesso em: 15 jun. 2018.

apesar de diversa por conta de todas as possibilidades de personagens a se interpretar, torna-se uma só. Segundo Maffesoli (1998), o homem não pode ser considerado isoladamente, pois ele resulta de um corpo social, o que torna possível dizer que, mesmo que a comunidade tenha indivíduos com diversos diferenciais e identidades próprias, quando interagem entre si a partir de gostos em comum e mesmos interesses, acabam por se tornar uma unidade.

Assim, mesmo tendo vivências e personalidades diferentes, os *cosplayers* acabam por criar a própria tribo a partir de seus interesses em comum, onde podem se identificar através de seus gostos e criar sua própria identidade conjunta, o que faz com que o indivíduo acabe se sentindo mais acolhido dentro desse grupo, sentindo maior pertencimento a ele e se tornando uma parte do todo que induz essa estabilidade. Dessa maneira, segundo Simmel (1961), a moda tem a função de suplementar as pessoas, incorporando-a em um círculo caracterizado justamente pela moda que a faz sobressair e a unifica para uma consciência pública. Com isso, há uma extensão de si mesmo através desse *hobby* e das caracterizações presentes nele, onde seus gostos acabam por comunicar quem eles são através do grupo onde ele está inserido.

Dessa forma, o *cosplay* acabou por se tornar uma reunião de elementos culturais e agregar outros significados no corpo de quem o pratica, pois, conforme já foi mencionado, ao vestir a fantasia, torna-se um personagem durante um período de tempo. Assim, o *cosplayer* deixa de lado sua identidade para ser outro alguém, o que traz novas experiências, seja pelo jeito característico de se comunicar do personagem ou a forma que ele se porta.

Muitos jovens enxergam nesta prática modos de resistência, ainda que uma resistência 'plural, diversa, polimorfa', vinculada a experiências de relativização de identidades e de recusas das formas 'normais' ou convencionais de comunicação e relacionamentos sociais cotidianos. (BORELLI, FREIRE FILHO, 2008, p.52).

Para quem o pratica, vestir um *cosplay*, é sentir um poder temporário, pois a fantasia oferece várias características que a *cosplayer* não tem, como uma imponência, superioridade e até mesmo sedução. De acordo com Sant'Anna (2009), somos remetidos a sentidos que estão além do que é vivido e nossas opções são determinadas por confiança em signos e discursos que permeiam os objetos de

nossas escolhas, o que permite dizer que a escolha do personagem para o *cosplayer* não é definida apenas por seus gostos, mas pelo o que ele significa e o faz sentir.

Ainda segundo a autora anteriormente citada, o processo de escolha, neste caso, de um personagem para se fazer o *cosplay*, é lido como uma ficha simbólica que identifica o seu sentido. Assim, o personagem aciona um sistema que a informação massificada proporciona, que dá ao *cosplayer* não apenas as características físicas, mas também a forma com a qual ele se porta, comunica e convive com as pessoas ao seu redor.

Dessa maneira, é possível afirmar que a fantasia não apenas se torna um refúgio para que os participantes dessa tribo possam se sentir mais acolhidos, como também acaba sendo uma forma diferente de se comunicar e se portar, trazendo à tona características que não são pertencentes à *cosplayer*, mas que a traz confiança e uma identidade individual enquanto está fantasiada, conforme relata Luka Baskerville, *cosplayer* há onze anos:

Mas quando você tá com *cosplay*, realmente você muda, você tem um andar diferente, você fala com as pessoas de um jeito diferente, você olha pras pessoas de um jeito diferente, então acho que é até normal, porque vai acontecer quando ela veste isso. (Luka Baskerville, *cosplayer* há 11 anos. Entrevista realizada em 24 de maio de 2018).

Com o avanço da tecnologia, a troca de informações ficou cada vez mais imediata, permitindo que seja possível conhecer novas culturas e países com facilidade e é através dessa comunicação fácil e rápida que ocorre uma maior integração econômica, podendo ser possível alcançar público internacional a um clique de distância. Segundo Silveira (2004), a internet também propõe uma transmissão de valores e altera as relações entre as culturas locais e a global, o que faz com que os jovens de todo o planeta adotem parcialmente uma identidade ligada a essa cultura global, criando um senso de pertencimento a uma cultura diferente da sua, o que acaba por complementar as culturas locais.

A partir disso, as culturas *pop*<sup>18</sup> ficaram mais fáceis de serem divulgadas e adotadas por todo o mundo, o que criou uma identidade flexível para os *cosplayers* ao redor do globo, dando a esses artistas um público e mercado maiores. Boris e

---

<sup>18</sup> Segundo Barboza e Silva(2013), a cultura pop está incluída no universo das mídias individuais e foi proveniente dos meios de comunicação como uma forma de dialogar com a arte erudita, podendo ser considerada uma representação artística que tem grande propagação na mídia e que quer atingir um público cada vez maior.

Cesídio (2007, p. 465) diz que “o modo de viver construído na cultura original dá lugar a identidades que se transformam de acordo com o que rege o mercado do consumo e a mídia”, o que nos permite pensar que, com a globalização, o *cosplay* deixou de ser uma atividade que abrange apenas um pequeno grupo para incluir, também, outros países e culturas.

## 4.2 O *cosplay* e seus significados

Sendo uma atividade artística que envolve interpretação e caracterização, o *cosplay* se tornou, com o tempo, um *hobby* que carrega algumas simbologias para quem o pratica, seja pelo apego ao personagem ao qual está caracterizado ou por todo o valor significativo que a roupa característica traz em si. Dessa maneira, é possível afirmar que esse valor dado a uma obra, neste caso ao *cosplay*, varia de artista para artista, que aplica a essa arte um significado a partir de suas vivências e gostos, o que, segundo Bourdieu (2007) pode ir desde uma percepção diferente do que esta arte de fato é, até uma percepção que não se diferente tanto por sua lógica.

A observação estabelece que os produtos da atividade humana socialmente designados como obras de arte (por sua exposição em museus, além de muitos outros signos de consagração) podem tornar-se objeto de percepções consideradas muito diferentes, desde uma percepção propriamente estética considerada socialmente adequada à sua significação específica, até uma percepção que não difere tanto por sua lógica como por suas modalidades daquela aplicada na vida cotidiana aos objetos cotidianos. (BOURDIEU, P, 2007, p. 269).

Por ser uma arte muitas vezes tratada apenas como um passatempo, o *cosplay* acaba por ter um significado especial para os *cosplayers* não apenas por envolver os gostos pessoais de quem pratica, mas também por existir a possibilidade de criar laços com quem admira o trabalho e deseja fazer o mesmo.

De acordo com o autor anteriormente citado, a apreensão e a apreciação da obra, neste caso do *cosplay*, dependem tanto da intenção do espectador, quanto da sua aptidão em conformar-se com as normas convencionais que regem a relação com a obra de arte dada situação histórica e social, o que implica em dizer que os momentos vestidos no *cosplay* acabam por ser ainda mais valorizados quando é feito em um momento especial, como quando envolvem competições ou até mesmo desafios entre a comunidade. Um exemplo de desafio que torna a experiência

gratificante e memorável é o Desafio Banzai<sup>19</sup> criado pela entrevistada Luka, onde ela devem criar um *cosplay* completo em um mês independente do personagem e da dificuldade, o que, de acordo com ela, “é super bacana, porque as pessoas do evento começam a te apoiar também”.

Com o uso da fantasia em eventos de cultura oriental, o *cosplayer* se sente acolhido no ambiente onde todos os seus gostos são tratados com “normalidade”, e ele está rodeado do conteúdo da cultura *geek* e recebe atenção pelo seu trabalho artístico, o que acaba por tornar a experiência dentro de um personagem algo único. Segundo Jayme (2001), o corpo possui diversos significados, o qual vai muito além do físico quando “montado”<sup>20</sup> para se tornar um “corpo-significante” onde ele cria um sistema-ação vinculado à experiência e a vivência, o que formula uma nova subjetividade que mostra, através do controle do corpo, o que ele significa.

Dessa forma, é possível afirmar que, ao estar vestido com o *cosplay* em um evento onde existem interações com aqueles de sua tribo, o *cosplayer* cria um novo significado não apenas para o seu passatempo, mas também para o personagem que veste, incorporando em seu carinho por este as boas experiências vividas ao interpretá-lo<sup>21</sup>.

Ademais, o uso do *cosplay* em momentos específicos também pode vir a ser um símbolo de força e superação, como foi dito pela entrevistada Luka ao relatar que o uso da fantasia não serviu apenas como um *hobby* que seria o seu ponto de escape, como também se tornou o seu trabalho e um *modus operandis*<sup>22</sup>.

[...] depois disso eu comecei a fazer disso uma parte da minha vida. não que eu viva pra isso, mas isso começou a ser um modus operandis. eu tenho que fazer um cosplay todo ano pra dizer que eu to viva, que eu trabalho com alguma coisa e que eu me superei cada vez mais, porque ele marcou isso pra mim: superação. (Luka Baskerville, *cosplayer* há 11 anos. Entrevista realizada em 24 de maio de 2018.)

<sup>19</sup> Desafio Banzai: é um desafio criado pela *cosplayer* Luka Baskerville, onde ela tem o período de um mês para desenvolver um *cosplay* completo. O desafio foi criado em 2017 quando Luka foi chamada como convidada para o evento Banzai, um evento *geek* que acontece em Parnaíba, Piauí, e teve como pedido levar dois *cosplays*. A ausência de fantasia prontas fez com que a *cosplayer* criasse o desafio pessoal, o qual é incentivado por seus amigos e serve como uma forma de treinar sua aptidão para desenvolver seus *cosplays* com mais rapidez.

<sup>20</sup> Em seu estudo, Jayme utiliza o termo “montado” para se referir as *drag queens*, travestis e transformistas. Neste trabalho, esse termo se refere ao uso do *cosplay*.

<sup>21</sup> O *cosplay*, no entanto, também faz com que o *cosplayer* tenha experiências negativas, o que será apresentado e discutido no capítulo seguinte.

<sup>22</sup> *Modus operandi*: modo pelo qual um indivíduo ou uma organização desenvolve suas atividades ou opera.

Sendo valorizado como artista e validado como o herói com o qual escolheu se caracterizar, o *cosplayer* experimenta a aceitação social coletiva enquanto fantasiado, tornando, assim, o *cosplay* o elemento empoderador que o impulsiona para seguir em frente e se ver capaz de fazer mais.

## 5 GORDAS E COSPLAYERS: RESISTÊNCIA, EMPODERAMENTO E AUTOESTIMA ATRAVÉS DA VESTIMENTA

Este estudo tem como objetivo geral compreender a relevância da valorização de corpos fora do padrão no meio *cosplay*, mostrando como o corpo gordo pode servir como uma ferramenta de desconstrução de padrões magros no meio *cosplay*. Para atingir esse objetivo, a coleta de dados se deu através de entrevistas semiestruturadas pela internet e presencialmente com cinco mulheres da cidade de Fortaleza que são gordas e praticam a arte do *cosplay*. Para o conforto das entrevistadas, cada uma delas disse como preferia ser identificada, assim podendo ser usados os seus apelidos.

A entrevista semiestruturada foi composta por sete questões que, após identificação da entrevistada, buscam abordar os seguintes objetivos específicos: analisar o padrão estético de corpo através da história; compreender o que define um corpo fora do padrão; entender o meio *cosplay* e quais são seus significados para essa tribo; identificar se há a exigência de um padrão de beleza na arte de se fantasiar; perceber se vestir-se como um personagem por um dia traz um novo ponto de vista do corpo para o *cosplayer* gorda. Foram entrevistas no total cinco mulheres durante o período de 17 de novembro 2017 a 4 de maio de 2018.

A primeira questão buscava identificar há quanto tempo a entrevistada é *cosplayer* e o que a motivou a começar com o *hobby*. Dentre as cinco entrevistadas, duas fazem *cosplay* desde 2015, uma desde 2011, uma desde 2009 e uma desde 2007. Quanto ao motivo de terem começado com o *hobby*, enquanto uma das entrevistadas respondeu ter tido interesse por conta de maquiagem, as outras quatro afirmaram ter tido interesse ao observarem *cosplayers* na internet e em eventos de anime e quererem fazer o mesmo que elas.

Na segunda questão as *cosplayers* foram perguntadas se o *cosplay* trouxe alguma experiência inovadora para elas. Os depoimentos positivos quanto a boas experiências foram unânimes, onde as entrevistadas afirmaram que o *cosplay* abriu uma gama de novos conhecimentos para elas, onde estão envolvidas artes como o teatro, as artes plásticas e o corte e costura. Dentre as cinco entrevistadas, três delas afirmaram que o *cosplay* também as deu a possibilidade de conhecer novas pessoas e criar novos círculos de amizade, o que as fez ter ainda mais apego com o *hobby*.

A questão três buscou descobrir se o *cosplay* possuía algum tipo de significado para a *cosplayer* gorda e se essa interpretação faz com que o corpo obtenha um novo ponto de vista. Duas das cinco entrevistadas afirmaram que o *cosplay* acaba por ser uma forma de expressão para elas onde é possível colocar o que elas tem no papel para fora, tornando a criação o ponto alto do passatempo para elas; já as outras três entrevistadas alegaram que a arte de se fantasiar tornou-se uma forma de escape de si mesmas, onde elas acabam por possuir a possibilidade de ser outra pessoa para libertarem-se de pressões diárias.

Eu gosto de pensar que a Ana *cosplayer*, quando está caracterizada, é uma personagem própria, não necessariamente o personagem que está vestindo. *Cosplay* seja qual for o personagem, me traz uma liberdade de poder "ser outra" é como se toda a pressão e expectativas que eu tenho diariamente sumissem e eu só estou lá relaxando e atuando. (Ana Skyler, *cosplayer* há 3 anos. Entrevista realizada em 04 de maio de 2018).

Então é... Tem sim um significado porque eu acabei fazendo muitas amizades por causa do *cosplay* né, então o que eu sinto é que tipo eu posso também escapar um pouco de ser eu mesma, porque pode ser cansativo ser a mesma pessoa o tempo todo, é meio que um jeito de escapar da vida, então é isso o que eu mais sinto. (Lilly Arruda, *cosplayer* há 7 anos. Entrevista realizada em 01 de maio de 2018).

Essa pergunta vem numa ótima hora, porque assim... É, depois que aconteceu esse negócio, do Nando, do Yorn, do Karthus né, eu comecei a encarar o *cosplay*, até então ele era um *hobby* que eu transformei num trabalho, depois disso eu comecei a fazer disso uma parte da minha vida. Não que eu viva pra isso, mas isso começou a ser um *modus operandis*. Eu tenho que fazer um *cosplay* todo ano pra dizer que eu to viva, que eu trabalho com alguma coisa e que eu me superei cada vez mais, porque ele marcou isso pra mim: superação. Então sempre que eu vou fazer um *cosplay*, eu sempre pego um mais difícil ou mais trabalhoso, e esse ano é um ano em que eu tive duas subtrações de assalto, infelizmente, e é um ano em que eu vou me mudar, porque eu to me juntando com o meu namorado e a gente ta com uma casa, então ele disse assim "Olha, a gente tem que mudar dinheiro" e eu "Nãããooo, não fala isso por favor", então já me quebrou as perninhas! "Nossa, eu marquei três grupos, eu tenho que falar com o pessoal que eu não vou mais" e quando eu falei "Gente, é o seguinte, talvez eu não vá mais", as pessoas começaram a fazer vaquinha pra me ajudar! Então tipo... Eles começaram a ver que isso era uma forma de eu estar mais tranquila, menos estressada, porque, como eu te falei, "Vamos nos superar em mais uma coisa". Todo ano eu vou pra Parnaíba, sempre no final do ano, e a gente lançou o Desafio Banzai. Todo dezembro eu tenho que fazer um *cosplay* em um mês, não importa qual personagem, eu tenho um mês pra fazer, e é superbacana porque as pessoas do evento começam a te apoiar também, suas ideias malucas. Então acho que a maior simbologia que o *cosplay* tem pra mim, é exatamente assim "Olha, você conseguiu, você pode fazer mais, continua com a tua vida, vai dar certo". (Luka Baskerville, *cosplayer* há 11 anos. Entrevista realizada em 24 de março de 2018).

Através dos depoimentos é possível perceber que o *cosplay* passa a ser um tipo de refúgio para quem o pratica, fazendo com que a *cosplayer* possa ter um breve momento de tranquilidade antes de voltar para a pressão e expectativas da rotina. Como foi visto no depoimento da Luka, o *hobby* não apenas faz parte da sua vida, como também marca superação é algo que a faz dizer que está viva, o que traz para a roupa um grande significado.

Segundo Bourdieu (2007), à medida que se constitui um campo intelectual artístico, o qual se define em oposição de campo econômico, político e religioso, as funções que cabem aos grupos de intelectuais ou artistas tendem cada vez mais a se tornar um princípio unificador, gerador de tomadas de posições e princípio de sua transformação no curso do tempo; o que permite afirmar que, ao tornar o *cosplay* como uma parte de sua vida, as *cosplayers* tem uma nova visão sobre suas tomadas de decisões e princípios, o que pode vir a criar um grupo de amigos que se unifica em pro de um *hobby*, o que pode ser visto com o depoimento de Luka ao comentar sobre o Desafio Banzai.

A questão quatro procurava saber se, a partir da visão das *cosplayers*, existe um padrão estético no meio *cosplay*. Duas das cinco entrevistadas afirmou que existe um padrão para quem pratica a arte do *cosplay*, o qual pode ser visto entre os *cosplayers*; já as outras três entrevistadas explicaram que o meio *cosplay* possui a presença de um padrão estético, porém que ele não costuma vir de quem faz parte do *hobby*, e sim de quem gosta de ver e acompanhar as *cosplayers*.

Convivo (com os padrões estéticos) porque você diz assim "ah, mas existe padrão estético" não realmente, pra quem faz *cosplay* não existe não, o *cosplay* é uma atividade de você pegar um personagem e se fantasiar dele, isso é o *cosplay*, agora, dentro da comunidade, principalmente as pessoas que gostam dos *cosplayers*, veem os *cosplayers*, eles pesam muito a mão. (Luka Baskerville, *cosplayer* há 11 anos. Entrevista realizada em 24 de março de 2018)

Com certeza existe um padrão né, porque tipo... Quantas vezes já não deu problema no Sana porque tavam zuando umas meninas que não eram magras e enfim né, mas eu acho que tipo dentro do meio *cosplay*, entre os *cosplayers* assim, o pessoal aceita melhor, entendeu? As pessoas são mais mente aberta assim, as pessoas que não são magras, as pessoas que são negras fazendo *cosplay* de personagens que são brancos e tal, mas mais pra fora, pra um público geral, é mais difícil né, porque tipo a galera, não só no *cosplay* né, em qualquer canto, a galera prefere ver gente magra do que qualquer tipo de pessoa, não é mesmo? Então é complicado, mas tamo aí (Lilly Arruda, *cosplayer* há 7 anos. Entrevista realizada em 01 de maio de 2018)

Acho que não, qualquer pessoa pode fazer cosplay, mas pessoas de fora tem, e as pessoas de fora cobram muito assim... Você ser parecida muito fisicamente quanto de rosto assim do personagem, tanto que teve... Eu tava vendo que tinha uma menina que tinha o queixo muito avantajado e fazia assim uns *cosplays* de umas personagens que eram bem aquelas asiáticas padrão, e aí o pessoal fica falando "Ah fica muito feio" e aí ela ficava editando muito as fotos dela, aí quando ela chegava nos eventos o pessoal ficava "Ah tu é muito ridícula que não sei o que" e isso afetava muito a menina. (Bianca Feitosa, *cosplayer* há 3 anos. Entrevista realizada em 17 de novembro de 2017)

Com certeza absoluta existe, só que vai de você querer seguir ele ou não. Eu por muito tempo ficava tentando me forçar com o meu corpo a fazer coisas que não eram legais pra mim, emagrecer de forma rápida, essas coisas, sabe? Eu trato o *cosplay* realmente como um *hobby* e eu me forçar a emagrecer só pra poder ouvir das pessoas que eu sou mais aceita, sabe? Pra mim tira totalmente o meu conceito de diversão do *cosplay*, porque no fim das contas cara, ninguém é 100% igual, você pode ser magro e alto igual um personagem de anime mas você não tem a mesma etnia dele, você não nasceu com o olho colorido ou cabelo colorido, por isso que você se molda, se monta pra poder ficar parecido com ele, mas você não vai mudar sua essência, entendeu? A não ser que você se sinta mais confortável dessa maneira, e eu achava que eu ia ficar mais confortável se eu mudasse mas no fim não, sabe? Só não. Já aconteceu caso de eu estar fazendo personagem que é gorda e as pessoas falarem que eu não tava gorda o suficiente, tipo quando eu finalmente achei que eu ia fazer um *cosplay* que as pessoas não iam me julgar pela minha aparência, as pessoas me julgam mesmo assim. Foi de Rose Quartz, pode ter sido só pela maldade mesmo, pra ser chato, mas sabe como é. (Diih Coelho, *cosplayer* há 9 anos. Entrevista realizada em 01 de maio de 2018).

O *cosplay* é conhecido, desde o princípio, por ser um refúgio para os *cosplayers* independente de qual seja seu peso, medidas ou cor. Como afirma a entrevistada Luka Baskerville em seu discurso acima, no entanto, a comunidade *geek* torna essa experiência de se fantasiar em algo negativo ao tentar fazer com que a *cosplayer* sinta-se culpada ao não ter o corpo como o da personagem que veste.

Tornar o *cosplay* um refúgio para as *cosplayers* gordas, portanto, acaba por não dizer respeito apenas a elas, mas também cria outra forma de cultuar o corpo na contemporaneidade, fazendo com que elas desconstruam padrões tanto em seu dia-a-dia quando fora da fantasia, como no cotidiano da subcultura *geek*. De acordo com Castro (2001), o culto ao corpo remete à possibilidade de construção de um estilo de vida e afirmação de identidade, onde há o reforço de um vínculo da unidade com um grupo social específico e, ao mesmo tempo, à submissão à coerção social, o que gera um sentimento de culpa no caso de falha.

Dessa forma, não ter o corpo idêntico ao da personagem escolhida pela *cosplayer* faz com que sua identidade como a personagem seja abalada, tornando o

*cosplay*, na visão da comunidade *geek*, uma “falha”, o que causa indignação de alguns fãs dessa comunidade e costuma ser o propulsor para ataques gordofóbicos.

Na quinta questão, as *cosplayers* foram perguntadas se já viram ou passaram por algum caso de gordofobia ao estarem fantasiadas. As respostas positivas para ambos os casos foram unânimes, todas as entrevistadas afirmaram já terem sido vítimas de comentários e críticas gordofóbicas ao vestirem seus *cosplays*, críticas estas que disseram ter afetado sua experiência com o *hobby*. Duas delas ainda relataram como passaram a encarar esses tipos de comentários, pois afirmaram que, nesses casos, o melhor a se fazer é ignorar ou “não deixar barato”.

Esse pessoal é tudo bem escroto, não quero agradar eles, e não que eu esteja atrapalhando a vida deles de outra forma né (risos), mas sei lá [...] Eu não presto muita atenção pra comentário negativo que não traz nada de construtivo, eu tento não ouvir essas pessoas porque eu sinceramente não to nem aí com quem faz esse tipo de coisa. (Lilly Arruda, *cosplayer* há 7 anos. Entrevista realizada em 01 de maio de 2018)

Comigo não (rolou caso de gordofobia), mas eu acho que é porque eu não deixo barato, sabe? Tipo assim... Já aconteceu comigo, que eu tava em SP, fazendo *cosplay* de Saber, e as pessoas começaram a zoar com a minha cara. A personagem chama Arturia, e começaram a falar “Gordarturia”, “Sabergorda”, aí eu fiquei assim “Tá, gente, e daí? Pelo menos eu to *feedada*, pelo menos eu to mais forte que vocês, alguém vai me *tankar*? Alguém vai *tankar* a gorda?” e então começavam a usar essa desmoralização como chacota para as pessoas que estavam fazendo chacota comigo. Então eu sempre fui de rebater muito e não me importar muito, mas eu sei que não é todo mundo que faz isso. (Luka Baskerville, *cosplayer* há 11 anos. Entrevista realizada em 24 de março de 2018)

Apesar da validação dos *cosplayers* através do personagem escolhido, existe também nesse meio a desvalorização do *cosplay* que vai além do trabalho para se produzir uma fantasia e entrar em um *modus operandi*. Essa desvalorização do público *geek* para com os *cosplayers* não se deve apenas a algum erro em parte da fantasia, mas se direciona para o corpo de quem veste a fantasia, o que faz com que venham a existir casos de gordofobia com quem não se encaixa no padrão em que o personagem escolhido se encontra.

Segundo Nunes (2013), o corpo do *cosplayer* se expande em sua fantasia, transpondo os limites do orgânico do imaginário e trazendo um personagem de jogos, livros e filmes para a vida. Dessa forma, é possível afirmar que a insatisfação do público *geek* é criada a partir da quebra de sua expectativa, onde o *cosplayer* deixa de ser um personagem de sua imaginação para tornar-se uma pessoa comum, o que

cria uma insatisfação a partir do instante quem um herói passa a ter características humanas e consideradas normais.

Esse descontentamento com corpos diferentes do padrão estético vigente no meio *cosplay* cria uma ideia coletiva de que qualquer característica diferente do personagem pode vir a ser motivo de desprezo geral dentro da subcultura *geek*, o que gera, para as *cosplayers* fora do padrão, a sensação de não estarem inseridas em um grupo. Assim, o *cosplay* passa a deixar a imagem de refúgio para essas mulheres gordas, para também tornar-se um meio em que não poderão se sentir incluídas.

Com a difusão de ideais de beleza desde os cabelos e roupas até os pesos e medidas dos corpos, a mulher gorda passou a fazer parte de uma minoria ao deixar de tentar seguir padrões e tentar aceitar seu corpo. Ao mesmo tempo em que não se sentir representada em um grupo de mulheres a exclui, a mulher gorda também se sente inserida em um grupo ao encontrar pessoas que, assim como ela, optaram por diminuir a importância de um padrão em seu corpo, o que traz, além da sensação de conforto por estar incluída em um grupo, novos pontos de vista sobre padrões estéticos e o próprio corpo.

Figura 1 – Luka Baskerville e Ana Skyler (da esquerda para a direita)



Fonte: Arquivo pessoal de Luka Baskerville e Ana Skyler. 2017.

De acordo com Nery (2017), a gordofobia não é uma visão apenas de quem tem esse preconceito, mas também pode ter um ponto de vista das mulheres gordas, onde elas passam a ter medo não só do indivíduo gordo, mas também o medo

irracional de se tornar gordo e se transformar nessa figura. Esse tipo de visão, criada socialmente e reforçada pela mídia, tem feito com que mulheres gordas tenham dificuldade de encontrar sua identidade, o que, segundo Castro (2001), torna o corpo o elemento central na busca de sentidos e referências mais estáveis por ele constituir-se em um único domínio ainda controlável pelos indivíduos.

Dessa maneira, a mulher gorda passou a tentar empoderar-se ao buscar sentidos em seu corpo sem que ele precise estar incluído nos padrões estéticos vigentes. Como afirma Sardenberg (2006), o empoderamento de mulheres é o processo da conquista da autonomia e autodeterminação, da libertação das amarras da opressão de gênero e patriarcal, o que permite dizer que uma mulher gorda, ao empoderar-se, não apenas se liberta do patriarcado, como também se liberta do padrão estético.

Com essa sensação de liberdade do padrão magro, mesmo que possa vir a ser temporária, pois o empoderamento, como ressalta a autora anteriormente citada, é um processo, as mulheres gordas se veem com a possibilidade de conseguir conquistar seu lugar em âmbitos em que pensava não se encaixar. Dentre esses lugares a serem conquistados, um deles é o da subcultura do *cosplay* que tem tido a presença de mulheres gordas com mais frequência, o que tende a aumentar com o crescimento da representatividade em desenhos animados como *Steven Universe* que conta com a personagem Rose Quartz que tem sido fantasia para várias *cosplayers* gordas tanto no Brasil quanto internacionalmente.

Essa insatisfação dos fãs da comunidade *geek* com *cosplayers* gordas faz com que existam casos de gordofobia que vão além dos eventos de anime, como o caso com as *cosplayers* Bianca Feitosa, Sakura Kathleen e Ana Skyler, que tiveram suas fotos divulgadas em grupos na rede social *Facebook*<sup>23</sup>. Na ocasião, as *cosplayers* estavam caracterizadas como personagens do jogo *League Of Legends*, jogo *online* famoso por possuir personagens femininas, geralmente magras, extremamente sexualizadas, e os constantes compartilhamentos de suas fotos eram acompanhados de comentários agressivos e assédios, onde o seu corpo era o principal motivo de reclamação.

---

<sup>23</sup> *Facebook*: Segundo Arima e Moraes (2011), o *Facebook* foi criado em Fevereiro de 2004 por Mark Zuckerberg, que tinha como objetivo inicial tornar-se uma rede de relacionamento entre alunos que estavam saindo do ensino médio e ingressando na universidade, tornando-se a rede que mais cresce no mundo inteiro. [...] o *Facebook* é uma ferramenta utilizada por seus usuários para postarem, curtir e compartilharem informações que lhe interessam, tendo 44% dos seus conteúdos compartilhados na internet.

Figura 2 – Da esquerda para a direita: Ana Skyler, Sakura Kathleen e Bianca Feitosa.



Fonte: Arquivo pessoal de Bianca Feitosa. 2016.

A presença de casos de gordofobia dentro da comunidade *geek* não apenas afasta mulheres gordas que querem se fantasiar como seu personagem favorito, mas também propaga os padrões corporais cultuados na sociedade mais ampla. Por outro lado, a manutenção desses corpos fora dos padrões estabelecidos leva o *cosplay* a ser, além de um refúgio para a mulher gorda da comunidade *geek*, uma ferramenta para que exista a desconstrução dessas padronizações.

Na questão seis, as informantes foram indagadas como se sentem ao se vestirem como os personagens que gostam. As respostas para essa questão também foram unânimes, onde as entrevistadas disseram que o *cosplay* as faz se sentir diferente de como se sentem no dia-a-dia, além de as trazer uma imponência e poder que não costumam ter.

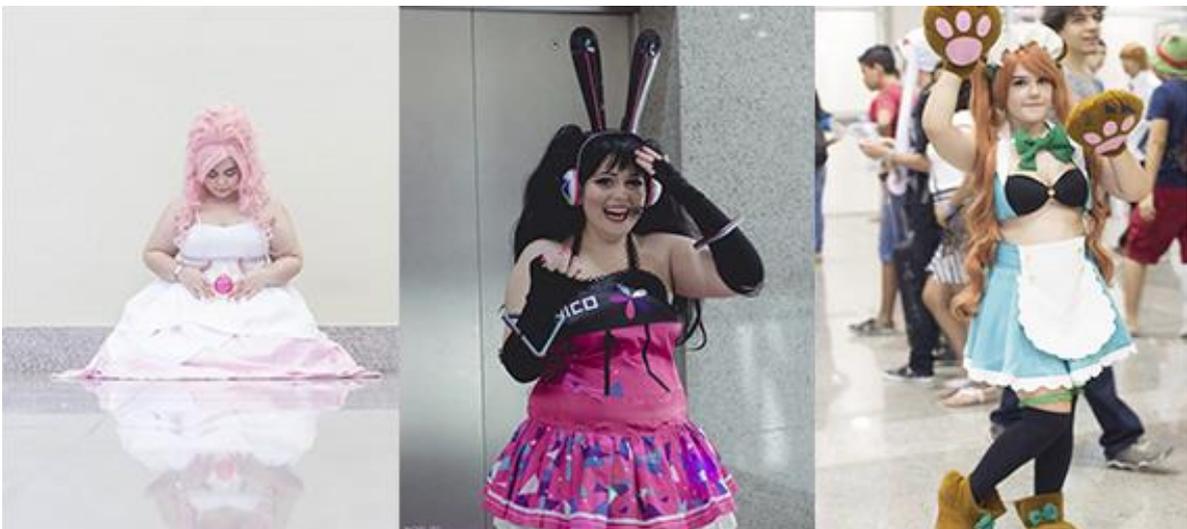
Eu acho que dá uma sensação de poder temporário (risos), é um poder temporário porque, dependendo do *cosplay* que você vista, ele te dá várias coisas... Ele te dá imponência, ele te dá superioridade, ele te dá um *sexy appeal*, uma sedução que você não tem, e às vezes você fica tão conhecido com um *cosplay* que você usa, que você passa normalmente no meio das pessoas e a pessoa nem liga que é você. Agora, com qualquer prótese, com qualquer maquiagem, "Nossa aquela ali é a Luka, aquela é a Carol, aquela ali é a Bianca!" (Luka Baskerville, *cosplayer* há 11 anos. Entrevista realizada em 24 de março de 2018)

Ah eu me sinto assim... Parece que desliga do mundo, quando eu to nele (no *cosplay*) eu nem ligo assim quando alguém fala alguma coisa, porque eu me sinto assim em outro mundo parece, sabe? É bem melhor pra mim... Eu nem sei explicar, é muito bom, ninguém te abala. (Bianca Feitosa, *cosplayer* há 3 anos. Entrevista realizada em 17 de novembro de 2017)

É através da admiração que os *cosplayers* se sentem instigados a tentar vestir-se como seu personagem favorito, escolhendo a ideia a ser executada de forma que possa parecer o mais semelhante possível. Como afirma Nunes (2013), as identificações físicas estabelecidas entre o *cosplayer* e o personagem pode vir a ser uma das motivações para a seleção do personagem a se fantasiar, mas também são levadas em conta as identificações psicológicas entre o *cosplayer*, a narrativa e o personagem, tal como as delimitações importas pelo clima ou pelo tamanho do evento.

As características dos personagens, dessa forma, não são apenas pontos em comum com a *cosplayer*, mas também servem para agregar novas características para a mulher gorda, fazendo com que exista a sensação de um poder temporário ou de estar em um lugar onde ninguém as abala, como foi dito pelas informantes. Como afirma Silva (2016), a identificação com um bem simbólico abre espaço para que sejam criadas características presentes no imaginário das pessoas, o que pode vir a fazer com que o indivíduo busque uma reafirmação de seus valores através de uma identidade imaginada e desejada por ele.

Figura 3 – Da esquerda para a direita: Diih Coelho, Bianca Feitosa e Lilly Arruda.



Fonte: Arquivo pessoal de Diih Coelho, Bianca Feitosa e Lilly Arruda. 2017.

Dessa forma, é possível afirmar que, ao vestir um *cosplay*, a mulher gorda passa a ter um novo ponto de vista sobre seu corpo e suas vivências, onde suas experiências quando vestida passam a ser memoráveis pela maneira com a qual ela se sente bem ao se ver capaz de ter certa imponência ou *sexy appeal*. Segundo o

autor anteriormente citado, os *cosplayers* passam a utilizar o *cosplay* como um material simbólico presente em suas vestimentas e performances, o que acaba por ser uma maneira de abrir para a sociedade as diversas facetas que compõem sua identidade pessoal e social.

A questão sete finaliza a entrevista perguntando se elas acham que o *cosplay* pode vir a servir como uma ferramenta de desconstrução de padrões estéticos. Duas das entrevistadas afirmaram não ver o *cosplay* como uma ferramenta de desconstrução, pois a mudança deve começar dentro da comunidade *cosplay* que ainda possui muita gordofobia entre seus participantes e fãs; já as outras três entrevistadas responderam que veem o *cosplay* como uma ajuda para alcançar a desconstrução de padrões, pois é uma forma de resistir e mostrar que não há nada de errado em um corpo gordo.

Com certeza serve como desconstrução, porque você acaba, se arruma e tal, se produz toda, e as pessoas veem que a gente pode ser linda e maravilhosa, sabe? Que a gente pode colocar nossa cara no sol, que a gente pode sair por aí e mostrar que a gente é maravilhosa, que o nosso corpo... Não tem nada de errado com ele, porque eu não ando por aí de top e saia de pelúcia né? (risos) então acho que ajuda bastante a gente colocar a cara a tapa, se mostrar mesmo e sair por aí e o *cosplay* é isso. (Lilly Arruda, *cosplayer* há 7 anos. Entrevista realizada em 01 de maio de 2018)

Eu queria dizer que (o *cosplay*) desconstrói (os padrões estéticos), mas ainda acho que tem muita coisa pra melhorar mesmo, não só pelas partes dos *cosplayers*, como as pessoas que vão em evento, o público maior né, porque eu não acho que me ajuda ou que faz com que eu desconstrua as pessoas, mas faz com que eu afrente elas, sabe? Faz com que elas vejam que "Ah, eu to aqui" e que quando eu rebato uma crítica que eu sei que é só por maldade, o povo fica tipo "Ah melhor não mexer com ela", entendeu? Porque nada do que digam vai fazer eu parar. (Diih Coelho, *cosplayer* há 9 anos. Entrevista realizada em 01 de maio de 2018).

Sim, acredito que o *cosplay* pode ajudar em qualquer tipo de inclusão [...] mas *cosplay* abrange mídia e mídia é muito poderosa. De certa forma, o *cosplay* não me torna empoderada, mas também é porque estou em fase ainda de aceitação, 18 anos "nos coro" e ainda estou em fase de aceitação, mas ajuda sim, você passa a apreciar mais detalhes da sua aparência. (Ana Skyler, *cosplayer* há 3 anos. Entrevista realizada em 04 de maio de 2018).

Para as *cosplayers* gordas, o físico deixa de ser uma limitação para tornar-se apenas um meio, onde o seu corpo será vestido de mesma maneira que o personagem independente de suas proporções corporais. Passar por essa experiência entre corpo e fantasia não apenas permite uma experiência especial, como já anteriormente citado, como também concede uma nova visão sobre o próprio

corpo onde ele é visto como belo por manter sua naturalidade. Dessa maneira, a partir dessa nova visão, as *cosplayers* passam a entender que sacrificar a própria saúde ou o próprio conforto por um *hobby* é um sacrifício ao qual não vale a pena se submeter.

É através dessa resistência a moldar-se em padrões que as *cosplayers* gordas passam a empoderar-se, podendo conhecer mais sobre si mesmas através de um *hobby* onde o objetivo é se fantasiar e interpretar um personagem. Segundo Nery (2017), o ser humano tenta se incluir na sociedade e encontrar a sua identidade, porém, ao mesmo tempo, pode entrar numa ditadura do corpo ideal. Logo, identificar-se com um personagem e o fabricar no próprio corpo através da roupa poderia vir a ter como consequência a necessidade de se encaixar em um corpo ideal; no entanto, as *cosplayers* gordas veem isso como uma oportunidade de desconstruir a ditadura do corpo magro, ao se apresentarem vestindo corpos despadronizados, mesmo respeitando a vestimenta do personagem escolhido e sendo reconhecida pelo meio *geek*.

Esse empoderamento da *cosplayer* gorda feito através da fantasia, pode vir a atingir tanto quem está vestida como um personagem, como também o público que gosta e apoia a arte de se fantasiar. Dessa maneira, ser gorda e *cosplayer* traz uma representatividade para esse lugar social, onde pode vir a existir uma identificação com os fãs daquele personagem e, mais além, mostrar que o corpo gordo não é um obstáculo para se fantasiar, que ela pode sentir-se confortável consigo mesma.

## 6 CONCLUSÃO

O papel social da mulher, ao longo da História, nunca foi definido apenas por ela, já que o homem se via no direito de controlá-la e tratá-la como se fosse sua propriedade, fazendo com que ela se encarregasse apenas das tarefas de casa e da educação de seus filhos. Essa ideologia patriarcal não apenas limitavam o papel social da mulher, como também mantiveram concepções sobre o corpo feminino, mudando a forma com a qual a mulher se via na sociedade, tornando-a, dessa maneira, submissa ao seu marido e tendo sua estética e comportamento definidos por ele para que demonstrasse sua fortuna e submissão.

Com o surgimento da moda como sistema e a organização de grupos econômicos criados pelo capitalismo, surgem os exageros na alta sociedade e o conceito de beleza ideal, onde o corpo feminino passou a ser mais valorizado e ornamentado. Ao ter a busca pela beleza em ascensão, o vestuário tornou-se um meio de modelar o corpo feminino, valorizando silhuetas desde as cinturas apertadas por corpetes até os quadris aumentados pelas saias volumosas, o que fazia com que a mulher fosse vista como um capital simbólico para a sua família.

O crescimento do capitalismo fez com que a mulher começasse a ter um “valor econômico”, onde ela pode conquistar um maior espaço na sociedade ao ter o seu corpo valorizado de forma estereotipada. Dessa maneira, a busca pela beleza passou a ser utilizada pelo sistema capitalista, de forma que ele criasse padrões de estética e comportamento, que vem sendo aplicados historicamente aos indivíduos através da moda.

Dessa maneira, com a globalização e os avanços da tecnologia, o padrão de beleza passou a ser divulgado e misturado com o de outras culturas, criando um padrão corporal que passaria a ser divulgado através da mídia e meios de comunicação, difundindo na cultura global um corpo que passa a ser visto como o ideal a ser seguido. Assim, a mídia apropria-se do corpo feminino, encontrando um “corpo perfeito” no qual poderia anunciar produtos e serviços de beleza, estes que acabariam tornando a aparência algo valorizado em diversos grupos sociais.

Esse pensamento regido por um padrão estético onde as mulheres são magras, altas e de cabelos sedosos cria uma relação de negação com o excesso de peso, de forma que as mulheres gordas passam a ser vistas como negligentes e descuidadas com o próprio corpo. Dessa forma, é criado um padrão baseado em

exercícios físicos exagerados e alimentação “saudável” e reduzida, onde o corpo gordo é visto com repúdio, o que dá origem a gordofobia, que é definida pelo sentimento de repulsa ou acentuado desconforto para com pessoas gordas.

Com a divulgação de corpos alterados por programas computadorizados de edição e de um estilo de vida saudável, a mulher gorda passou a tentar conquistar sua autonomia e autodeterminação através do empoderamento, onde é questionada e desestabilizada a ordem patriarcal vigente, permitindo que a mulher tenha um maior controle sobre o seu corpo. Esse empoderamento da mulher gorda, no entanto, não quer dizer que ela está livre dos padrões estéticos, pois a mídia continua a influenciar a visão do corpo feminino na sociedade ocidental, fazendo com que sejam criados desejos e angústias para que a mulher consuma o que é lançado no mercado.

Atualmente, essas divulgações de novos produtos de beleza e do *lifestyle* fitness são feitas através das *digital influencers*, que divulgam marcas e dietas para os seus seguidores em suas redes sociais. Essa condição, porém, tem sido mudada com a presença de mais mulheres gordas nas mídias digitais, onde é encontrada uma forma de quebrar o ciclo de suposta perfeição criada pela mídia e pelo capitalismo, fazendo com que as mulheres gordas possam encontrar o seu espaço de expressão em diferentes âmbitos.

Dessa forma, um dos lugares a ser ocupado pelas mulheres gordas é a *subcultura* do *cosplay*, que é uma atividade que envolve transformações e mudanças e acaba fazendo com que a identidade da mulher gorda seja completamente mutável tanto na hora de se fantasiar como seu personagem favorito, quanto ao passar por diversas vivências em seu cotidiano. Essas situações e transformações experienciadas ao estar vestida com um *cosplay*, não apenas une os *cosplayers*, como também cria uma tribo onde sua identidade torna-se uma só, a partir de interesses em comum, o que permite um maior pertencimento a um grupo através dessas identificações.

Apesar de se sentirem acolhidas e vistas com admiração no meio *geek* e *cosplay*, as *cosplayers* gordas relataram reconhecer ser atingidas pelo padrão estético vigente ao estarem caracterizadas como seus personagens favoritos, onde o seu peso e corpo são criticados por não serem semelhantes ao personagem do qual estão vestidas. Essa culpa colocada sobre o corpo da *cosplayer* gorda cria outra forma de cultivar o corpo na contemporaneidade, fazendo com que ocorra a desconstrução de padrões estéticos tanto em dia-a-dia quanto quando estão fantasiadas.

Dessa maneira, para as *cosplayers* gordas, o físico deixa de ser uma limitação para as suas caracterizações, onde o corpo, mesmo que diferente do personagem escolhido passa a ser visto como belo por manter suas proporções e naturalidade. É com essa resistência de moldar-se ao padrão estético vigente ao se fantasiar que as *cosplayers* passam a se empoderar, aplicando sobre seu corpo novas características que começam a fazer parte de sua identidade fora da fantasia, podendo atingir o público que gosta e apoia a arte de se fantasiar. O *cosplay* passa a ser, dessa maneira, um lugar de representatividade, onde é mostrado que uma mulher gorda pode se sentir confortável consigo mesma, mesmo quando vestida como um personagem da cultura *geek*.

A partir das questões abordadas nesse trabalho, pretende-se levar a discussão adiante no meio acadêmico, de forma a abrir precedentes para outros possíveis desdobramentos acerca deste objeto, como a presença dos diferentes tipos de corpos gordos, padrão ou não, no meio *geek*; a escolha da *cosplayer* gorda ao sentir-se mais confortável ao caracterizar-se como um personagem masculino ou a ausência de *cosplays* em medidas maiores em sites de venda internacionais. Tais desdobramentos poderão vir a ser desenvolvidos em trabalhos futuros.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Santos Sandra. “Mídia impressa e educação de corpos femininos.” In: LOURO, Guacira Lopes; NECKEL, Jane Felipe; GOELLNER, Silvana Vilodre. (Orgs). **Corpo gênero e sexualidade: um debate contemporâneo**. Petrópolis, Vozes, 2003.

ANDREONI BARBOZA, Renata; RAMALHO DA SILVA, Rogério. **Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo**. Revista Brasileira de Marketing, vol. 12, núm. 2, abril-junho, 2013, pp. 180-202. Universidade Nove de Julho. São Paulo, Brasil. Disponível em: < <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=471747476009> >. Acesso em: 13 jun. 2018.

ARAÚJO, Edna Maria Nóbrega; MENESES, Joedna Reis. **Histórias do corpo e do feminino no brasil do tempo presente**. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. São Paulo, julho 2011. Disponível em: < [http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300676386\\_ARQUIVO\\_corpoeofeminino.pdf](http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300676386_ARQUIVO_corpoeofeminino.pdf) >. Acesso em: 13 jun. 2018.

ARIMA, Kátia; MORAES, Maurício. **O Futuro da web está no facebook? Info Exame**, São Paulo: Abril, ed.300, Fevereiro de 2011.

BORELLI, Sílvia e FREIRE FILHO, João (orgs.). **Culturas Juvenis no Século XXI**. São Paulo: Educ, 2008.

BORIS, Georges Daniel Janja Bloc; CESÍDIO, Mirella de Holanda. **Mulher, corpo e subjetividade: uma análise desde o patriarcado à contemporaneidade**. Revista Mal-estar E Subjetividade, vol. VII, núm. 2, setembro, 2007. Universidade de Fortaleza. Fortaleza, Brasil. Disponível em: < <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27170212> >. Acesso em: 13 jun. 2018.

BOUCHER, François; TELLES, André. **História do vestuário no Ocidente: das origens aos nossos dias**. São Paulo, Cosac Naify, 2010.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo, Perspectiva, 2007.

CAMARGO, Francisco Carlos; HOFF, Tânia Maria Cezar. **Erotismo e mídia**. São Paulo: Expressão e Arte, 2002.

CASTRO, Ana Lúcia de. **Culto ao corpo e sociedade**: mídia, cultura de consumo e estilos de vida. / Ana Lúcia de Castro. – Campinas, SP: [s. n.], 2001. Orientador: José Mario Ortiz Ramos. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Disponível em: < <https://www.ces.uc.pt/lab2004/inscricao/pdfs/painel24/analuciacaastro.pdf> >. Acesso em: 14 jun. 2018.

COSTA, et al. **O padrão de beleza corporal sobre o corpo feminino mediante o IMC**. Rev. bras. Educ. Fís. Esporte, São Paulo, v.24, n.3, p.389-404, jul./set. 2010. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v24n3/a10v24n3.pdf> >. Acesso em: 13 jun. 2018.

CRUZ NETO, Otávio. O trabalho de campo como descoberta e criação. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: Teoria, Método e Criatividade. 14ª ed. Ed. Vozes; Petrópolis, 1999.

DEL PRIORE, Mary. **Corpo a corpo com a mulher**: pequena história das transformações do corpo feminino no Brasil. São Paulo, Senac, 2000.

DEL PRIORE, Mary (Org.). **História das mulheres no Brasil**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

FOCHI, Marcos Alexandre B. **Hip hop brasileiro Tribo urbana ou movimento social?**. 2007. Disponível em < [http://www.faap.br/revista\\_faap/revista\\_facom/facom\\_17/fochi.pdf](http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_17/fochi.pdf) >. Acesso em: 13 jun. 2018.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. 7 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1987.

GARCIA, Wilton. **Corpo, mídia e representação**: estudos contemporâneos. São Paulo: Thomson, 2005.

GARRINI, S. P. F. **Do corpo desmedido ao corpo ultramedido. Reflexões sobre o corpo feminino e suas significações da mídia impressa**. IN: V Congresso Nacional de História da Mídia, 5, 2007, São Paulo. Anais... São Paulo: ANHM, 2007. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/5o-encontro-2007-1/Do%20Corpo%20Desmedido%20ao%20Corpo%20Ultramedido..pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

GELDER, Ken; THORNTON, Sarah. The subcultures reader. London: Routledge. *apud* ANDREONI BARBOZA, Renata; RAMALHO DA SILVA, Rogério. **Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo**. Revista Brasileira de Marketing, vol. 12, núm. 2, abril-junho, 2013, pp. 180-202. Universidade Nove de Julho. São Paulo, Brasil. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=471747476009>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

GOLDENBERG, Mirian. **Gênero e corpo na cultura brasileira**. *Psicol. clín.*, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, p. 65-80, 2005. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-56652005000200006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652005000200006&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 13 jun. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-56652005000200006>.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2006.

HELLER, Barbara. **Cosplay e cosplayers**: quando a cultura pop é levada a sério. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, [S.l.], n. 32, jun. 2016. ISSN 1982-2553. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/26060>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

JAYME, Juliana Gonzaga. **Travestis, transformistas, drag-queens, transexuais: personagens e mascaras no cotidiano de Belo Horizonte e Lisboa.** 2001. 270p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=000218803&fd=y>>. Acesso em: 13 jun. 2018.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed.. São Paulo: Atlas 2003. Disponível em: <[https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy\\_of\\_historia-i/historia-ii/china-e-india](https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india)>. Acessado em 14 jun. 2017.

LEONARDI, Pietro Francesco. **Invasão Animê: A história da animação japonesa no Brasil.** Disponível em: <<http://lounge.obviousmag.org/pfvsmonstersist/2012/11/invasao-anime-a-historia-da-animacao-japonesa-no-brasil.html>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e o seu destino nas sociedades modernas.** Companhia das Letras; São Paulo, 1989.

LOBATO, Mayara Luma Maia. **A trajetória do feminino na imprensa brasileira: o jornalismo de revista e a mulher do século XX.** Trabalho apresentado no GT de História do Jornalismo, integrante do 9º Encontro Nacional de História da Mídia, 2013. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro2013/artigos/gt-historia-do-jornalismo/a-trajetoria-do-feminino-na-imprensa-brasileirao-jornalismo-de-revista-e-a-mulher-do-seculo-xx>>. Acesso em 13 jun. 2018.

LUPTON, Deborah. **Corpos, prazeres e práticas do eu.** Revista educação & realidade – v. 25, Dez. 2000.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa.** / Michel Maffesoli; apresentação de Luiz Felipe Baêta Neves; tradução de Maria de Lourdes Menezes; revisão técnica de Arno Vogel. – 2. ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MATOS, Maria Izilda Santos de Matos; SOIHET, Rachel (Org.). **O corpo feminino em debate**. São Paulo, Editora UNESP, 2003.

NASCIMENTO, Regina Brandão. **Corpo Feminino e Moda: Prazer ou Castigo?** / Regina Brandão Nascimento. -- 2003, 40 p. Orientadora: Angela de Moura Marques. Dissertação (Graduação) – Universidade Federal do Ceará – UFC, Centro de Ciências Agrárias, Departamento de Economia Doméstica, 2003.

NERY, Joseanne de Oliveira. **Gordofobia: discursos e estratégias de empoderamento de mulheres gordas ao preconceito.** / Joseanne de Oliveira Nery. -- Fortaleza, CE: [s.n.], 2017. Orientador: Alexandre Santiago. v. 7. n. 1 (2017): Anais do XIII Encontro de Iniciação Científica da UNI7. Disponível em: <<http://www.uni7.edu.br/periodicos/index.php/iniciacao-cientifica/article/view/368/430>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

NORONHA, Andreza; DEUFEL, Camila. **Reflexões teóricas sobre a gordofobia na mídia: o corpo na contemporaneidade.** Santa Cruz do Sul, 2014. Disponível em: <<http://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sepedu/article/view/12076>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade.** Porto Alegre, v. 20, n. 2, pp. 430-445, maio/agosto, 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/14206>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **A Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis.** GT Comunicação e Cultura do XXII Encontro Anual da Compós, 2014. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/79000>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

**Organização Mundial da Saúde quer limitar a obesidade no mundo.** Folha de S.Paulo. Disponível em:

<<https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2013/05/1286039-organizacao-mundial-da-saude-quer-limitar-a-obesidade-no-mundo.shtml>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

PERROT, Michelle. Os silêncios do corpo da mulher. In: MATOS, Maria Izilda Santos de Matos; SOIHET, Rachel (Org.). **O corpo feminino em debate**. São Paulo, Editora UNESP, 2003.

RODRIGUES, M. C. F. T. **A Cidade e a Moda**: Flanando pelo Rio de Janeiro oitocentista. Centro Universitário UNA-BH, 2009. I Seminário Internacional: Trilhas do Empoderamento de Mulheres – Projeto TEMPO’. NEIM/UFBA, Salvador, 2006. Disponível em: < [http://www.seo.org.br/download/download?ID\\_DOWNLOAD=48](http://www.seo.org.br/download/download?ID_DOWNLOAD=48)>. Acesso em: 14 jun. 2018.

SANT’ANNA, Mara Rúbia. **Teoria de moda**: sociedade, imagem e consumo. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

SARDENBERG, Cecília M.B. **Conceituando “Empoderamento” na Perspectiva Feminista**. I Seminário Internacional: Trilhas do Empoderamento de Mulheres – Projeto TEMPO’, promovido pelo NEIM/UFBA, em Salvador, Bahia, de 5-10 de junho de 2006. Disponível em: < <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/6848/1/Conceituando%20Empoderamento%20na%20Perspectiva%20Feminista.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

SCHMITZ, Daniela Maria. **Compreendendo a mediação da moda**. 3º Colóquio Nacional de Moda. GT Moda e Comunicação. Belo Horizonte - MG, 2007. Disponível em: <[http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202007/3\\_17.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202007/3_17.pdf)>. Acesso em: 14 jun. 2018.

SCOTT, Joan Wallach. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação & Realidade. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995. Disponível em: < [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod\\_resource/content/2/G%C3%AAnero-Joan%20Scott.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod_resource/content/2/G%C3%AAnero-Joan%20Scott.pdf)>. Acesso em: 14 jun. 2018.

SILVA, João Djane Assunção da; NUNES, Maíra Fernanda Martins. **Universo cosplay**: consumo cultural, identidade e a prática como expressão comunicativa através das artes sob o olhar da educomunicação. Ano XII, n. 10. Outubro. NAMID/UFPB. 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/31064>>. Acesso em: 14 jun. 2018.

SILVEIRA, Marcelo Deiro Prates da. **Efeitos da globalização e da sociedade em rede via Internet na formação de identidades contemporâneas**. Psicol. cienc. prof., Brasília, v. 24, n. 4, p. 42-51, Dec. 2004. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-98932004000400006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932004000400006&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 14 jun. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98932004000400006>.

SIMMEL, Georg. Filosofia de la moda. In: **Cultura Feminina e Outros Ensaios**. México, Editora Espasa Calpe, 1961.

SOUZA, Gilda de Mello e. **O espírito das roupas**: a moda no século dezenove. / Gilda de Mello e Souza. – São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

SPIEGEL, Thais Lara. **A Chegada dos Animes e Mangás no Brasil**. Disponível em: <[http://navebebop.blogspot.com/2013/07/a-chegada-dos-animes-e-mangas-no-brasil\\_23.html](http://navebebop.blogspot.com/2013/07/a-chegada-dos-animes-e-mangas-no-brasil_23.html)>. Acesso em: 15 jun. 2018.

TRINCA, Tatiane Pacanaro. **O corpo-imagem na "cultura do consumo"**: uma análise histórico-social sobre a supremacia da aparência no capitalismo avançado. / Tatiane Pacanaro Trinca. 2008, 163 p. Orientadora: Dra. Fátima Cabral. Dissertação (mestrado) -- Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista, 2008. Disponível em: <[https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciasSociais/Dissertacoes/trinca\\_tp\\_ms\\_mar.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciasSociais/Dissertacoes/trinca_tp_ms_mar.pdf)>. Acesso em: 4 jun. 2018.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza. Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Editora Rocco. Rio de Janeiro, 1992.

XIMENES, Maria Alice. **Moda e arte na reinvenção do corpo feminino no século XIX.** / Maria Alice Ximenes. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011, Rio de Janeiro. Editora Senac Rio.