



Revista Comunicação Midiática
ISSN: 2236-8000
v. 12, n. 3, p. 25-39, set./dez. 2017

Espaço urbano e teatralidades nas cenas medievalista, vitoriana e steampunk

Espacio urbano y teatralidades en las escenas medievalista, victoriana y steampunk

Urban space and theatricalities in the medievalist, Victorian and steampunk scenes

Mônica Rebecca Ferrari Nunes

Doutora em Comunicação e Semiótica. Pesquisadora do CNPq. Docente do PPG-COM/ESPM. Líder do grupo de pesquisa em Comunicação, Consumo e Memória (CNPq/ESPM). monicarfnunes@espm.br

Marco Antonio Bin

Doutor em Ciências Sociais (PUCSP). Pesquisador do CNPq. Professor de Teorias Sociais FIAM-FAAM. Membro do Grupo de pesquisa em Memória, Comunicação e Consumo (CNPq/PPGCOM-ESPM). marcobin@gmail.com

RESUMO

Este artigo é resultado parcial da pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis (CNPq/PPGCOM-ESPM). Objetiva-se analisar as relações entre o espaço urbano e as cenas medievalista, vitoriana e steampunk. Baseado em etnografias nas cidades de São Paulo, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, e nos estudos sobre comunicação, juventude, performance e antropologia urbana, quer-se demonstrar os modos de ocupação da cidade pela teatralidade experimentada por jovens que representam tempos passados.

Palavras-chave: Espaço Urbano; Teatralidades; Cenas Culturais

RESUMEN

Este artículo es el resultado parcial de la investigación Comunicación, Consumo y Memoria: la escena del cosplay a otras teatralidades juveniles (CNPq / PPGCOM-ESPM). El objetivo es analizar la relación entre el espacio urbano y escenas medievalistas, victoriana y steampunk. Este trabajo es basado en la investigación etnográfica en Sao Paulo, Belo Horizonte y Río de Janeiro, y en los estudios de la comunicación, de la juventud, de la performance y de la antropología urbana. Deseamos demostrar la ocupación de la ciudad por los modos de teatralidad que experimentan los jóvenes que representan el pasado.

Palabra-llave: Espacio Urbano; Teatralidades; Escenas Culturales

ABSTRACT

This paper presents partial results of the research "Comunicação, Consumo e Memória: da Cena Cosplay a outras Teatralidades Juvenis" (Communication, consumption and memory: from the cosplay scene to other juvenile theatricalities - CNPq/PPGCOM-ESPM). The objective is to analyze the relation of urban space with medieval, Victorian and steampunk scenes. Based on ethnographic researches conducted in the cities of São Paulo, Belo Horizonte and Rio de Janeiro, and studies about communication, media, performance and urban anthropology to demonstrate the ways for occupying the city by youth theatricality that represent ancient times.

Key words: Urban space; Theatricalities; Cultural Scenes

Introdução

O presente artigo configura-se como resultado parcial da pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena *cosplay* a outras teatralidades juvenis (CNPq - 2014-2016)¹ e tem como objetivo analisar as relações entre o espaço urbano e as cenas medievalista, vitoriana/revivalista e *steampunk*, objetos empíricos da investigação considerados como cenas culturais, midiáticas e também como teatralidades. Buscamos, no momento, construir um conceito para teatralidades que transcenda a cena teatral institucionalizada e possa dialogar com as dimensões performática, estética e midiática manifestadas pelos coletivos *steampunks*, vitorianos/ revivalistas e medievalistas em suas atuações na tessitura urbana, especialmente observadas nos eventos de animes,² pois estes jovens frequentam tais convenções. A pesquisa de campo deteve-se nas seguintes: Esquenta *Anime Family* 2015, agosto, Rio de Janeiro; *Anime Fest Winter* 2015, setembro, Belo Horizonte, e nos encontros específicos de cada grupo, como o I Feira *Schola Militum*, em junho de 2015, na capital paulista, que reuniu medievalistas; os convescotes do Pic-Nic Vitoriano de São Paulo, PVSP, em abril e em julho de 2015, São Paulo, e o III *SteamCom*, 2015, convenção nacional de *steampunk*, agosto, município de Paranapiacaba, São Paulo.

Dois são os paradigmas dos quais partimos para o entendimento das teatralidades juvenis. O primeiro refere-se aos estudos relativos à performance e suas aproximações com o teatro. Paul Zumthor (1993; 1997) e Josette Féral (1988), por ora, oferecem substratos teóricos que nos ajudam a pensar o problema da constituição das teatralidades de cada coletivo. De outro modo, a ideia de teatralidade pública ou cena cultural, apresentada por Will Straw (2005), Straw e Boutros (2010), presta-se à compreensão da teatralidade na cidade, articulada ao que os autores denominam por cultura da circulação, explicitada mais abaixo.

Propomos então problematizar a construção das teatralidades experimentadas nestes coletivos. Os vitorianos ou revivalistas, representados pelo PVSP, revivem determinados períodos históricos, da era medieval à eduardiana, por meio de roupas que eles mesmos costuram ou customizam e por práticas culturais tais como o piquenique em parques da cidade, como o Ibirapuera ou o Parque da Água Branca, passeios de trem Maria Fumaça e o Chá das Cinco, quando se encontram para conversas e ensaios fotográficos.³ Os *steamers*, praticantes do gênero de ficção científica *steampunk*, e os medievalistas, que efetuam combates inspirados na Idade Média, criam banquetes e festas de temática medieval, representam o passado por meio de indumentos que os coloca na condição de um outro vivenciando temporalidades e espacialidades distintas imiscuídas à presentidade midiática e da cidade.

Importa remarcar que não menosprezamos as diferenças entre cada uma dessas agregações. Seguimos o conceito apresentado por Rossana Reguillo (2012: 43), ao ponderar que a denominação “coletivo” se refere “à reunião de vários jovens e exige certa organicidade; seu sentido está dado prioritariamente por um projeto ou atividade compartilhada; seus membros podem compartilhar uma vinculação identitária”. Ainda que os participantes descrevam a si próprios como *steampunks*, vitorianos ou revivalistas e combatentes, é normal frequentarem outros coletivos também, acenando às formas porosas, heterogêneas, típicas das culturas jovens contemporâneas e à multidimensionalidade das identidades sociais. Muitos deles utilizam a expressão “fazer *cosplay*”, “participar dos combates medievais”, “divulgar a cultura *steampunk*”, “praticar o revivalismo”, e, não integralmente “ser” isso ou aquilo.

A cidade é o meio onde essas teatralidades e experimentações acontecem. Dessa forma, discutimos a produção do espaço urbano, principalmente das cidades do Rio de Janeiro e Belo Horizonte, em que ocorre parte dessa pesquisa, tendo em vista a recriação e ressignificação desses espaços tanto em seus aspectos físicos quanto simbólicos e imaginários. Para tanto, Villaça (2000) e Manguel e Guadalupi (2003) colaboram com a argumentação apresentada.

A pesquisa bibliográfica fundada em autores antropólogos e urbanistas assim como nos teóricos da performance citados está urdida à pesquisa de campo realizada por meio da metodologia da *flânerie* apresentada por Peter McLaren (2000). O autor considera o etnógrafo pós-moderno um *flâneur* que busca, em meio ao fluxo das cidades, narrativas soterradas, vestígios que podem produzir sentidos. No trabalho com estas cenas, assumimos a *flânerie* como opção metodológica tendo em vista sua potencialidade para investigar os fluxos de jovens encontrados durante os eventos. As entrevistas, todas capturadas no decorrer das convenções já mencionadas, não tinham duração determinada ou roteiro fixo, tampouco direcionamento específico: ao sabor do encontro, aproximávamo-nos de certos jovens. Entretanto, dotamos a *flânerie* de intencionalidade (Nunes, 2015), pois nossa meta era descobrir como foram instados a participar de tal cena, o que buscavam com tal prática. Para isso, perguntas amplas abriram caminhos para os sujeitos contarem suas histórias. Escutamos 28 relatos, gravados em áudio, alguns deles estão incorporados neste artigo.

As seções seguintes buscam além de analisar esses universos performáticos e midiáticos, demonstrar como a fantasia e o lúdico convertem-se em estratégias de consumo, de sociabilidade e transformação pessoal, atentando às relações entre o espaço urbano e as teatralidades.

Jovens, performances e teatralidades na cultura da circulação

Steamers, vitorianos, combatentes medievais. Quem são estes sujeitos juvenis? Sabemos que ser jovem não pode ser reduzido a classificações etárias ou a um dado biológico, cronológico. Se podemos nomear estas agregações, seguindo uma proposta identitária, é importante dizer, conforme salienta Reguillo (*op.cit.*), que as identidades sociais não são monocausais, mas conectadas de modo complexo a uma rede de elementos de ordem sociocultural, econômica e política, e, no caso estudado, a uma profusão de signos estéticos, midiáticos e de consumo.

As identidades *steamer*, vitoriana/revivalista ou medievalista são atravessadas por narrativas, tais como a literatura de Julio Verne e *As loucas aventuras de James West*,⁴ importantes para o coletivo *steampunk* em suas criações narrativas orais, pois é comum (re)inventarem personagens da época do vapor, enredos e cenários; os roteiros cinematográficos baseados nos romances de Jane Austen, pensando nos vitorianos/revivalistas, ou ainda a literatura de Bernard Cronwell, J.R.R. Tolkien e os filmes hollywoodianos, em que a longa Idade Média está contemplada. Embora tais narrativas sejam globais, também são ressignificadas localmente graças ao consumo material e cultural que fazem as representações encarnadas e, especialmente, pelos enredos criados por *steamers* e medievalistas.

A *flânerie* vem demonstrando os modos de apropriação e de uso dessas narrativas-fontes para performances que, por sua vez, modificam os cotidianos desses jovens, tornando-os protagonistas de suas transformações. Paul Zumthor (1993: 240), medievalista, estudioso das culturas orais e das literaturas da voz, ao elaborar seu conceito de performance

nos fala que a “performance é jogo [...] desdobramento do ato e dos atores: além de uma distância gerada por sua própria intenção (muitas vezes marcadas por sinais codificados), os participantes veem-se agir e gozam desse espetáculo livre de sanções naturais”. Intervalo na vida cotidiana, suspensão do tempo corrente, lembra-nos Huizinga (1990). As dimensões lúdicas do jogo participam da performance. Jogo poético que tem na voz seu instrumento e no gesto, a ligação funcional com o espaço.

O gesto, a voz e o corpo em movimento projetados no espaço performacional tecem a palavra, que não pode existir em um contexto puramente verbal, mas sim, em processo, instância e ato, convocando a participação dos espectadores. As performances acompanham as culturas humanas dos ditirambos ao *rap*, das saturnálias às encenações *steampunks*, dos jogos infantis aos combates medievais reencenados por jovens urbanos que, em obediência ao grito de alerta do bardo, fingem perderem a perna ao toque da espada inimiga, encolhendo um dos membros inferiores - como ao que assistimos⁵ com o Coletivo Graal que cria histórias e combates medievais, durante o evento Esquentando *Anime Family* 2015, no Colégio Nossa Senhora da Piedade, bairro de Piedade, na cidade do Rio de Janeiro, a ser abordado adiante.

Se aproximamos os combates, as histórias narradas pelos *steamers* e os encontros do Pic-Nic ao conceito zumthoriano de performance, é porque a compreendemos como obra plena centrada na presença do corpo, ainda que o autor nos fale também em performance mediatizada - quando os meios técnicos transmitem a voz do intérprete que se ausenta, como no rádio. Porém, nas manifestações analisadas, o comportamento corporal, isto é, o *gestus* compreende riso, lágrimas, elementos cinéticos que acompanham as palavras entoadas e os brados de ordem. O corpo põe em cena processos químicos e térmicos, olfativos e táteis, visuais e gustativos. Energia erótica que liga os autores da performance, aqui coletiva, aos espectadores.

Fazendo-se de tempo, o corpo se prolonga no espaço. O espaço circunstancia a performance, condicionando sua realização (Zumthor, 1997). Parques, escolas, associações beneficentes ou amplos espaços para eventos servem às práticas desses jovens. Trens, ônibus, metrô, não raro, prestam-se como coxias para terminarem suas maquiagens. Alguns atravessam longas distâncias envoltos por seus trajes ou máscaras. Roupas e acessórios ganham função simbólica e, com o gesto, o cenário, as circunstâncias temporais e espaciais, a performance, pela operação da voz, insere-se na matéria social, por seu turno, contaminada pelo jogo poético denominado pelo autor suíço como teatralidade.

Podemos pensar em uma teatralidade ou teatralização do cotidiano a partir da performance, do jogo poético envolvendo voz e corpo, especialmente vivida nos espaços públicos graças à representação de outras temporalidades e espacialidades. Palavras, vestidos barrocos, tabardos⁶ chapéus, perucas, luvas, espartilhos, escudos participam de uma vasta rede de materialidades conectadas a muitas camadas de tempo, memórias, regimes e formas de consumir que nos fazem, de certa maneira, codificar o tempo presente diferentemente, talvez de modo mais lento ou menos instrumentalizado.

Por outro lado, esses sujeitos juvenis em performance ocupam a cidade de um modo atraente, estético, corroborando a ideia de uma cultura da circulação, em que as “relações flutuantes entre formas” (Heiser apud Straw e Boutros, 2010: 3) manifestam a importância dos artefatos culturais ou materialidades que se movem no espaço dando textura, substância à vida urbana. Ainda Will Straw (2005) nos fala em cenas em torno das quais se

estabelecem redes de sociabilidade, em uma associação de pessoas, lugares, artefatos, tecnologias. As práticas revivalistas além de performáticas também se comportam como cenas, unidades culturais da cidade feitas por formas estéticas muitas vezes produzidas a partir de objetos reciclados, usados, reaproveitados para essa ou aquela fantasia, mas sempre criados pelos próprios performers. Mesmo que nem todos façam seus próprios costumes completamente, contratando costureiras ou transferindo essa tarefa para a mãe ou uma tia, como relatam inúmeros *cosplayers* (Nunes, 2015) e membros dos coletivos apresentados neste artigo, ao menos uma peça, um detalhe pequeno eles mesmos produzem. Objetos e histórias compõem o circuito dessas cenas. Para Straw (2005), cena é um outro nome para teatralidade da cidade, para além do teatro institucional.

Josette Féral (1988: 351) contribui para essa reflexão, ao postular que a teatralidade, mesmo pensando no cotidiano, é um processo, uma operação cognitiva. “Ela é um ato performativo daquele que olha ou daquele que faz. Cria o espaço virtual do outro (...) não é um dado empírico. É uma posição do sujeito em relação ao mundo e em relação a seu imaginário”. Para Féral, a teatralidade cria um espaço outro, que se torna espaço do outro, lugar de alteridade dos sujeitos e abertura no espaço para a emergência da ficção.

Nesta pesquisa compreendemos que os espaços urbanos possibilitam, com as cenas performáticas, a clivagem para que o imaginário recubra os territórios, por vezes precários, e opere a passagem para a ficção e a fantasia como elementos de transformações reais para estes jovens.

As teatralidades revivalistas, steampunks e o espaço urbano

Descortinada por nosso olhar investigativo, naquela manhã ensolarada de inverno, a histórica vila de Paranapiacaba se projetava ao longe, do outro lado do vale, cortada pelos trilhos da antiga São Paulo *Railway* que um dia transportou o café para o porto de Santos como nosso principal produto de exportação. Começamos a descer a suave encosta para integrarmos o III *SteamCon*, evento que reunia grupos steampunks e revivalistas, em sua maior parte reproduzindo a moda e os costumes do século XIX.

Em nossa companhia, três jovens devidamente vestidos a caráter, Lita Ferreira (2016), com seus trajes de mulher vitoriana, Pedro Silva (2015), como um aventureiro saído das páginas de Julio Verne, e Max Silva (2015), com roupagens mais afeitas ao cenário de *As Loucas Aventuras de James West*. Enquanto Pedro citava a forte presença da literatura na prática *steampunk*, Max nos adiantava uma rápida definição, “[trata-se de] uma cultura baseada na *low* tecnologia, então você tem a maioria das coisas com vapor, *hand-made* que é feito à mão, muito couro (Silva, 2015)”. O caminhar nos permitia uma entrevista em movimento, pautada pelo espaço urbano que nos acolhia, ainda fora do perímetro histórico da vila, o que proporcionava a conversa informal, ambientada, sobre o modo de ser *steampunk*. As roupas nos chamavam a atenção, Lita explicou que seu vestido de babado amarelo serviu como parte de um cosplay da Bela Adormecida; Pedro vestia um conjunto descrito como social, adaptado ao personagem *steampunk* pelo quepe de marinheiro e pelos óculos *google*, uma indumentária muito presente nas representações da cultura, enquanto a caracterização de Max era marcada pelo sobretudo e chapéu negros. Na cena *steampunk* prevalece a interpretação livre, normalmente criada a partir de narrativas próprias. Ao serem indagados sobre esse improviso criativo, Max disse que podiam criar uma narrativa naquele momento, “O Pedro poderia ser um piloto de dirigível, eu posso ser um renegado da ordem e a Lita

pode ser uma assassina profissional.” (Silva, 2015). Ou seja, com as mesmas vestimentas, poderiam representar personagens baseados na cultura midiática, ou criados ao sabor da ficção pessoal.

O fato do evento ocorrer em Paranapiacaba não era por acaso e nos oferecia uma primeira oportunidade para compreender a importância do espaço público nas práticas retrofuturistas (steamers) e revivalistas (vitorianos). Percorreríamos a pequena vila cruzando com personagens que recriavam o ambiente de uma localidade erigida pelos ingleses no final do século XIX, em função da construção da ferrovia Santos-Jundiaí. Um espaço urbano desde o princípio planejado em torno de um projeto – a ferrovia – estruturado pela companhia SPR inglesa, que ao longo da sua concessão (1856-1946) não permitia moradores que não fossem ligados à construção e manutenção da ferrovia (Cruz, 2007). Mesmo se considerarmos o processo de produção do espaço urbano do ponto de vista de segregação intra-urbana (Villaça, 2000) ou de espoliação urbana e a ocupação baseada no preço da terra (Kowarick, 2000), a vila ferroviária de Paranapiacaba se diferencia em sua evolução histórica e social, e hoje oferece seu sítio como um local relativamente preservado, que por suas características geográficas e ambientais, estimula o passeio prazeroso do visitante.

Esse era o elemento marcante do evento, a ideia de atores sociais fantasiados, a representar um período histórico não muito específico, podendo se estender de meados do século XIX, onde coincidem os vitorianos e os *steamers*, até princípios do século XX, como é o caso dos *dieselpunks*⁷, e a se apropriar e reinventar um espaço urbano tombado por suas referências arquitetônicas, como os conjuntos de casas de madeira, então ocupadas pelos trabalhadores da ferrovia.

Na verdade, seria justo destacar que as práticas revivalistas ou steampunks não precisam aguardar os eventos para se relacionar com o espaço público. No evento Pic-Nic Vitoriano, em julho de 2015, o encontro se deu no parque do Ibirapuera, em São Paulo, aberto à interação das pessoas e marcado pela cuidadosa representação de época, com os participantes incorporando o espírito da moda burguesa vitoriana, na materialidade dos objetos – toalhas, cestas, pratos, decoração, e na produção dos alimentos consumidos. Um cenário que por certo despertava aos passantes a memória longínqua dos tempos da Velha República.

Se tomarmos as práticas medievalistas, seja do grupo *Draikaner*⁸ em São Paulo, ou o Graal, no Rio, observamos que elas ocorrem regularmente em espaços públicos, principalmente em áreas com densa cobertura vegetal, que remetam ao imaginário das florestas do medievo, como o parque Vila Lobos ou Ibirapuera, em São Paulo, e a Quinta da Boa Vista ou a Floresta do Tijuca, no Rio. Tal espaço permite a reconstituição dos combates individuais ou coletivos da Idade Média Ocidental, e no caso do Graal, as práticas do TAI – teatro de aventuras improvisadas – das quais falaremos e que se baseiam no RPG.

No caso dos *steamers*, além do *SteamCon* em Paranapiacaba, no *Anime Fest Winter* 2015, ocorrido em setembro em Belo Horizonte, realizamos entrevistas com integrantes da loja⁹ *steampunk* local, a qual nos revelou a grata surpresa da prática talhada em um processo criativo, envolvendo temáticas da cultura brasileira, como será demonstrado.

As representações do espaço urbano e do imaginário: os medievalistas

Além do espaço urbano como elemento importante das teatralidades revivalistas, no que diz respeito à sua função pública, pode-se acrescentar a constituição de mundos

imaginários, conforme salienta acima Féral. Nas práticas medievalistas o cenário recriado se ambienta no meio natural, em conformidade com o medieval fantasioso, inspirado nas histórias do escritor inglês J.R.R.Tolkien. Suas principais obras, como *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit* ganharam a linguagem cinematográfica, massificando o acesso ao encantado universo de suas sofisticadas narrativas. Nesse contexto, emerge o mundo imaginário de Terra-Média, um conjunto de Estados, províncias, países onde subsistem lendas que regem o convívio de povos tão diversos como os elfos, os humanos, os anões, bem como criaturas do mal, os *orcs*, *trolls* e *balrogs*, e que alimentou a inspiração para que um grupo de jovens, no Rio de Janeiro, criassem o coletivo Graal com seus inúmeros clãs, constituindo um mundo imaginário, Vento Verde.

De acordo com a página eletrônica do grupo¹⁰, o Graal/RJ é “um grupo dedicado a atividades no Rio de Janeiro, que organiza eventos de RPG ao Vivo. Cavaleiros errantes, princesas, feiticeiras, sábios e senhores feudais povoam nossas histórias!”, e Vento Verde, “um mundo vasto em povos e culturas, que serve de plano de fundo para as diversas aventuras e histórias que lá ocorrem”¹¹, como cenário fictício para os jogos de interação entre os clãs.

As construções narrativas de Tolkien são elaboradas ao detalhe, descrevem com apuro o universo criado, os povos, a cosmologia, as línguas, o relevo, etc. Em Rohan, por exemplo, vivem os *Robirrim*, “um povo orgulhoso e enérgico, famoso por sua generosidade, coragem e lealdade”. (Manguel; Guadalupi, 2003: p. 368). São valores de caráter que aparecem tanto nas normas de conduta do *Draikaner* em São Paulo (Nunes; Bin, 2015) como no Graal do Rio de Janeiro, conforme relata um integrante, Caio Pisco, 18 anos, morador da Abolição, subúrbio do Rio de Janeiro, “meu clã tem muita parada de honra, essas coisas, eu tento levar o máximo para o pessoal, mesmo para ajudar alguém. Aqui de manhã teve um cadeirante, a gente botou a lanca nele, começamos a brincar com ele aqui, o cara ficou todo feliz” (Pisco, 2015).

Gabriel Domingues, 32 anos, morador de Engenho de Dentro, região suburbana carioca, um dos arautos do Graal, a graduação máxima na escala hierárquica do grupo, destaca os aspectos positivos que consolidam o convívio e os princípios que norteiam o coletivo, “temos uma conduta, aqui não se fala palavrão, não se fuma, aqui se respeita o próximo, aqui você vem para conseguir amizades, a gente tenta se desconectar desse mundo hostil mesmo sendo com batalhas, mas carregando valores” (Domingues, 2015).

Ainda que Gabriel negue a prevalência de componentes que habitam os subúrbios, foi possível constatar, como já havíamos observado em atividade de campo anterior¹², a maior presença de jovens oriundos de bairros suburbanos e da baixada fluminense. Também se observou a maior concentração de eventos envolvendo textos culturais midiáticos nesses territórios, a exemplo do show da banda *Flon*, responsável pela trilha sonora da abertura do anime *Naruto*, que goza de grande popularidade entre os fãs da cultura pop, presente nesse encontro.

De todo modo, isso não apontou para algum tipo de preconceito social ou de origem. Se tomarmos os estudos de Flávio Villaça a respeito da formação do espaço intraurbano do Rio, verificamos que “a elite carioca foi urbana, durante muitas décadas, sem morar na cidade” (Villaça, 2000: 163), o que significa dizer, que a ocupação da orla oceânica se verifica apenas em princípios do século XX, algo muito recente na história da cidade. O evento do Esquenta *Anime Family 2015*, no Rio de Janeiro, realizado no bairro suburbano

de Piedade nos mostrou a presença predominante de jovens dos subúrbios com a proposta de sociabilidade a partir do lúdico e da fantasia, de criar seu entretenimento – e os clãs com sua representação imaginária de Vento Verde é uma constatação dessa estratégia de mobilização social, no sentido de se integrar coletivamente – e com desejo das várias formas de consumo material e midiático, como demonstra a expressiva concentração de estandes de vendas, durante o evento, de produtos da cena pop: camisetas com personagens, acessórios, bonés, máscaras, etc..

Pudemos também perceber, ainda que indiretamente, a importância do respeito à hierarquia do grupo, a começar pelos arautos, depois escudeiros e por fim, pajens. Como vimos, o valor da conduta e da disciplina são aspectos imprescindíveis ao bom convívio, “e aqueles que não se adaptam acabam saindo por si mesmos”, complementa o arauto Gabriel. Na I Feira *Schola Militum*¹³, ao entrevistarmos integrantes do clã *Draikaner* esses elementos de caráter despertam um encantamento pela prática do *swordplay*, simulação de combates realizado com espadas de espuma e PVC, que compensa qualquer decepção com a realidade da vida cotidiana. João Pedro Rampin, 21 anos, morador da Vila Mariana, afirma que “dá até um arrepio, (...) grande parte da minha vida está voltada para o clã (Rampin, 2015)”. Vitor de Jesus, 17 anos, morador da Conceição, aprofunda sua emoção em torno do significado do combate,

[e para pensar] o modo como levamos nossa vida hoje e levavam antigamente, (...) antes devia ser maravilhoso viver, o modo de conduta, é poder praticar, poder segurar uma espada, a sua determinação, colocar sentimentos no seu combate, no seu corpo, é uma das coisas que me apaixonam (Jesus, 2015).

As teatralidades públicas do grupo se baseiam no RPG (*Role-Playing Game*, ou jogo de interpretação de papéis), fazendo com que os participantes interpretem seus papéis, de acordo com as normas estabelecidas para os combates. No caso específico do grupo Graal do Rio de Janeiro, a adaptação realizada foi nomeada como TAI, Teatro de Aventuras Improvisadas. Aqui se observa uma sutil aproximação com outra forma de representação pública. Embora não incorporando a proposta existencial e política, as práticas do TAI se aproximam do teatro de rua de Augusto Boal¹⁴ por se desenvolverem livremente no espaço público, e de promover a interação com a plateia a partir das bravatas e das encenações lúdicas dos “atores” participantes. De acordo com John Downing, “embora a abordagem de Boal seja igualmente baseada em ajudar o espectador a transformar-se num ativista social e político, ele diz que mesmo o teatro brechtiano, em última análise, é catártico” (DOWNING, 2002:190).

A prática desse teatro de improvisação também aproxima a intervenção pública dos jovens medievalistas do Graal/RJ com a teatralidade performática. Retomamos aqui o conceito de teatralidade em Paul Zumthor, a partir de Josette Féral

(...) o corpo do ator não é o elemento único, nem mesmo o critério absoluto da teatralidade; o que mais conta é o reconhecimento de um espaço de ficção. Féral propõe a esse respeito uma distinção entre ‘teatralidade’ (quando esse espaço ficcional se enquadra de maneira programada) e ‘espetacularidade’ (quando não o faz). (Zumthor, 2007: 40)

Há também atividades que incluem duelos de perguntas, espécie de desafio entre clãs que mobilizam o envolvimento do público. A cena, constituída a partir de um embate em território real, reproduz as dimensões do cenário fictício criado pelo grupo, e que se sobrepõe ao espaço urbano da cidade do Rio, o reino de Vento Verde. No lugar dos bairros conhecidos na realidade, a sobreposição de territórios dos clãs. Em uma área reservada para os combates de *swordplay*, durante o evento carioca, observamos jovens não pertencentes ao Graal e que aguardavam em longa fila a oportunidade para lutarem, utilizando as espadas, lanças e escudos fornecidos pelo grupo. No total, segundo Gabriel, são cerca de 300 integrantes que de algum modo participam dos encontros públicos, número que se restringe a 130 quando se consideram os praticantes efetivos.

Os contatos realizados no evento revelavam integrantes de clãs distintos, como, por exemplo o dos templários ou dos samurais, convivendo animadamente em meio aos combates. Também conversamos demoradamente com um bardo, Marcelo Sales, 32 anos, morador de Copacabana, pertencente ao clã Portos Azuis, cujos trajes o confundiam com um mosqueteiro, personagem ficcional criado por Alexandre Dumas no século XIX.

Ainda como influência do universo literário criado por Tolkien, vemos a recriação de um mundo imaginário como base fictícia para os movimentos de conquista dos clãs do Graal, o reino de Vento Verde, que se utiliza da geografia do Rio de Janeiro como referência. Por exemplo, o Méier, o Grajaú, a Tijuca, o Andaraí, se transformam no reino Emyn Meyer, e aqui, uma breve descrição, ao estilo Tolkien, tomada da página do coletivo¹⁵:

Grandes árvores e pradarias se misturam com fortificações toscas de pedra e ferro. Montanhas milenares pouco a pouco vão perdendo sua forma e se transformando em postos avançados. As pessoas vivem de forma simples em vários vilarejos bem próximos um do outro. Quase não há comércio, assim como quase não há opção de trabalho que não seja na lavoura. Na tentativa de formar um exército perfeito, poucos são aceitos nas fileiras armadas. Magos e bardos ainda são abundantes neste reino, mas pouco a pouco vão perdendo sua importância devido ao novo regime imperial. E assim, no mesmo espírito, reinos, ducados, principados vão se formando. Os bairros da zona norte se definem, conforme indicado na cartografia imaginária, nas “tribos independentes de Arcádia” e Niterói, do outro lado da baía da Guanabara, constitui o reino Brumária, cada região ocupada por clãs específicos, fruto dos embates nos jogos do TAI.

As representações do espaço urbano e do imaginário: vitorianos e *steampunks*

Assim como ocorre com os medievalistas, os vitorianos e os *steamers* se apropriam do espaço urbano como forma de projetar suas teatralidades. O *SteamCon* de Paranaipiacaba é o exemplo acabado em que uma localidade é mobilizada e transformada no palco para que as teatralidades desses coletivos possam se manifestar livremente. Os equipamentos urbanos se dispõem para a atuação performática de vitorianos e *steamers* e claro, em sintonia com a presença do público. Como nos diz Zumthor,

[...]a condição necessária à emergência de uma teatralidade performática é a identificação, pelo espectador-ouvinte, de um outro espaço (...) Isso implica alguma ruptura com o ‘real’ ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade. (Zumthor, 2007:41)

Sem a presença do espectador como participante da encenação, não se produz o efeito desejado, a teatralidade que propõe a ‘fissura’ no tempo-espaço. Ali pudemos entrevistar Alexander Leader Boss¹⁶, 41 anos, morador de Campinas, que circulava pelo ambiente com seu *cross-over* de *star wars steampunk*, um capacete cheio de pequenas parafernâlias e uma capa violeta. Afirmou que “cria o visual de seus personagens imaginando narrativas”, e que estas narrativas são coletivas, desenvolvidas por um grupo de amigos que se reúnem para conversar e aproveitar para criar um universo *steampunk*, pois “a tecnologia está retirando a sensibilidade das pessoas, o ser humano perdeu [em nossos dias] sua simplicidade” (BOSS, 2015). Descreve como cria o mundo imaginário com os amigos:

Um grupo é uma tripulação de uma nave, outro grupo é a tripulação de um navio (...) nós da *Foul Steam* somos cidadãos de uma cidade (...) a ideia é atrair os grupos, se um tem *air ship*, nós temos um porto na nossa cidade e alguns equipamentos precisam de reparos, então a gente vai atraindo as outras histórias, atraindo os outros personagens para a nossa história (Boss, 2015).

E, desse modo, cada encontro torna-se um capítulo novo, em um registro marcado, até o momento, pelas vestimentas, pela oralidade, pelo prazer lúdico.

No *Anime Fest Winter*, BH, realizado no espaço do Minas Centro, região central de Belo Horizonte, entrevistamos os integrantes da loja local, que tem a peculiaridade de divulgar a prática *steampunk* no espaço público, integrando a cultura brasileira. No pequeno espaço destinado ao coletivo, as pessoas se aproximavam para praticar o *nordesteam*, ou o duelo de pistolas em uma versão *steamer* com características nordestinas. Para tanto, ficava à disposição o “*steamplay* de gaveta”, uma espécie de baú com vestimentas e indumentárias antigas herdadas de amigos e parentes dos organizadores, e ficar a caráter para o embate. Segundo Alécia Cunha, 33 anos, moradora do Prado, as primeiras referências da loja de BH remontam nas intervenções caóticas em Governador Valadares, juntamente com Gleickson Sant’Ana e Bruce de Lima, outros fundadores do coletivo, a escolha pela cultura brasileira interagindo com a cultura *steampunk* se dá, pois

(...) a nossa cultura é muito rica em termos de folclore, em termos de coisas para explorar, até regionalidades, por exemplo, essa regionalidade do trem, porque mineiro só fala trem, então a gente não vai ter um zepelin, a gente vai criar um trempelin, o trem que ‘avua’, a gente vai brincar, vai passar um duelo em homenagem ao nordeste, então a gente tem de valorizar a nossa cultura (Cunha, 2015).

O gesto que nos marcou, demonstrando o comprometimento do coletivo com as teatralidades públicas, se deu quando nosso grupo de pesquisadores, em meio aos registros eletrônicos da entrevista, foi surpreendido pela representação dos entrevistados, que passaram a interpretar de improviso uma cena lúdica, devidamente paramentados como *steamers*, invertendo aos poucos os papéis, e de atores passaram a ser entrevistadores, ao delicadamente se apropriarem das câmeras e gravadores, colocando-nos na arena e levando-nos a representar inclusive com as vestimentas.

A entrevista com Gleickson, 33 anos, morador do Conjunto Paulo VI, nos revelou o idealizador do coletivo mineiro com as marcas da cultura brasileira. Estava vestido de Lampião *steampunk*, descrevendo-nos sua alegria em atuar como *steamer* representando papéis criados com o grupo, inserindo temáticas de nossa cultura. “Quando surgiu o projeto da gente fazer a loja *steampunk*, eu escolhi fazer um cangaceiro, que está em produção ainda, mas que até a *SteamCom* 2016 estará pronto” (Sant’ana, 2015), afirmou com satisfação.

Talvez seja mesmo uma grande ideia, como contraponto ao figurino vitoriano europeu, ou ao figurino do velho oeste estadunidense, trazer a público o cangaceiro como um símbolo *steampunk* nacional.

Considerações finais

Pretendemos com este trabalho apresentar os paradigmas dos quais partimos para o entendimento das teatralidades juvenis nas cidades. Paul Zumthor (1993;1997; 2007), Josette Féral (1988), Will Straw (2005) ajudam a compreender que as teatralidades experimentadas com a ocupação performática dos revivalistas no tecido urbano tornam possível inventar novos territórios, e, mais, apropriar-se deles.

A teatralidade pública ou urbana, nomeadas por Straw e Boutros (2010), encontra nos tratamentos de Zumthor e Féral a abertura necessária para que o outro ocupe também seu lugar e, a imaginação, a fantasia e o lúdico se instaurem como brechas, clivagens no espaço real para que, por meio da ficção, jovens assumam protagonismos em face ao mundo cada vez mais instrumentalizado, funcional e possam transformar suas vidas, no sentido mesmo de viver melhor. Quando perguntamos à Alécia sobre os motivos de participar da cultura *steampunk*, respondeu-nos que “a vida estava muito chata: trabalho, casa, trabalho”. Por isso, criar histórias com traços do século XIX e “suas engenhocas fantásticas” e representá-las na cidade é tão especial. Parque das Mangabeiras, Praça da Liberdade, Parque Lagoa do Nado são lugares públicos de Belo Horizonte tornados lugares imaginários, como os descritos por Manguel e Guadalupi (2003), quando ocupados por estes grupos que lá teatralizam aventuras retrofuturistas. Do mesmo modo, no Rio de Janeiro, os cenários do RPG em forma do TAI ou do LARP (*live action*) podem tomar Bangu, Meyer, Copacabana para que os clãs se estabeleçam.

Mas afinal quem são esses sujeitos juvenis? O que querem estes jovens? Viver suas fantasias em paz, como nos disse Alécia, a tecnóloga que se nomeia jornalista do século XIX; “continuar a criar”, nos disse Bruce, também *steampunk* de Beagá. “Ter novamente o sorriso no rosto com a entrada no clã”, afirma o jovem Vitor de Jesus (2015), durante a I Feira *Schola Militum*. “Poder ser tudo, quando se foi expulsa do sistema por não possuir o corpo conforme os padrões”, narra Renata Saladino (2015), membro do Pic-Nic Vitoriano de São Paulo.

Por ora, acreditamos que a vivência e a ocupação das cidades, em meio à contradição força da fantasia (Kamper, 2015), que estes coletivos proporcionam com suas teatralidades performáticas poderá voltar a encantar seus próprios destinos.

Recebido em: 30 jun. 2016

Aceito em: 18 nov. 2017

¹ Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis (Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES. N. 22/2014 - Ciências Humanas, Sociais, Sociais Aplicadas) (2014-2016). Esta investigação está em andamento no PPGCOM-ESPM e conta com apoio do CAEPM, Centro de Altos Estudos da ESPM; desenvolve-se sob os auspícios do grupo de pesquisa em Memória, comunicação e consumo, MNEMON (Diretórios de Grupo de Pesquisa do CNPq/ESPM). A pesquisa cartografa eventos de animes e específicos de cada cena cultural. A saber: cena medievalista, steampunk, além da cena cosplay que, já tendo sido pesquisada, continua a ser explorada. Por meio de trabalho de campo nas capitais da região Sudeste, pretendemos comparar os resultados já mapeados em pesquisa anterior sobre a cena cosplay (Nunes, 2015) com as novas teatralidades no que tange às relações comunicação, consumo e memória. A cena cosplay, em que jovens se vestem e performam como personagens midiáticos, não é aqui analisada.

² Eventos de animes ou convenções de cultura pop são espaços em que jovens se reúnem para compartilhar preferências. Em geral, são organizados por empresas de eventos, mas também podem ser elaborados por fãs. Dependendo do tamanho do encontro, que pode durar de um dia até quinze, há diversas atrações como shows de bandas, palestras com dubladores de animes, etc. Praças de alimentação e locais para venda de produtos relacionados à temática são constantes em todas as festas, mesmo as mais simplificadas.

³ Há outros grupos definidos como Pic-Nic Vitoriano espalhados em capitais do Brasil. O de São Paulo realiza um encontro denominado Chá das Cinco que recebe uma adjetivação diferente a cada ano. O evento pesquisado de dezembro de 2015, Chá das Cinco Rococó, ocorreu em um bistrô paulistano que evoca estéticas passadas em sua decoração.

⁴ Produção cinematográfica estadunidense, de 1999, dirigida por Barry Sonnenfeld e situada no Velho Oeste. Na prática revivalista, o figurino do velho oeste é o correspondente, pela relação cronológica da história, ao estilo vitoriano europeu, e como veremos mais adiante, ao cangaço brasileiro.

⁵ Pesquisa de campo realizada no evento *Esquenta Anime Family 2015*, dias 1 e 2 de agosto de 2015. Nesse evento, entrevistamos Marcelo Sales que no Graal RJ ocupa a função de bardo, que na Idade Média, correspondia aos menestres que contavam histórias de vila em vila. Neste coletivo, o bardo tem a função de orientar os participantes das lutas.

⁶ Casaco medieval que se colocava sobre a armadura. Constituiu-se em importante meio de identificação no campo de batalha.

⁷ Tal como a prática *steampunk* se refere a um mundo paralelo baseado no vapor, o *dieselpunk* é a referência a um mundo entre guerras, definido pelas máquinas a combustão (diesel).

⁸ Em sua página no facebook, disponível em <<https://www.facebook.com/Draikaner/?fref=ts>>, acesso em 06.04.2017, “o Grupo de combatentes *Draikaner* é feito de amigos que praticam o Boffering (“armas” acolchoadas) e Swordplay (luta com espadas)” e os encontros, normalmente, no parque do Ibirapuera.

⁹ A designação loja envolve a reunião de participantes da cultura *steamer*; essa nomeação ocorre para todos os grupos de steamers no Brasil.

¹⁰ Disponível em <<http://graalrj.com.br/>>, acesso em 25.02.2016.

¹¹ Disponível em <<http://graalrj.com.br/arquivos/1139/comment-page-1#comment-1469>>, acesso em 25.02.2016.

¹² *Anime Wings*, Rio de Janeiro, setembro de 2013. (NUNES; BIN, 2015)

¹³ Conforme sua página no facebook, disponível em <<https://www.facebook.com/profile.php?id=100006835816072&fref=ts>>, acesso em 06.04.2017, “*Schola Militum* é um grupo de HEMA (*Historical European Martial Arts*) e HMB (*Historical Medieval Battles*) interessados no estudo de combates e cultura medieval”.

¹⁴ O teatro de Boal não é feito para o palco e não tem a estrutura de três atos ou a plateia convencional. Seu trabalho se destina às ruas e a outros espaços públicos e tem o propósito de provocar” (Downing, 2002: 189-190)

¹⁵ Disponível em <<http://graalrj.com.br/arquivos/1179>>, acesso em 25.02.2016.

¹⁶ Este entrevistado não autorizou a divulgação de seu sobrenome, identificando-se pelo codinome de seu personagem.

Referências

BOSS, Alexander Leader. **Entrevista sobre steampunk**. III SteamCon, Paranapiacaba, 6 de agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira.

CUNHA, Alécia. **Entrevista sobre steampunk**. Anime Fest Winter, MinasCentro. Belo Horizonte, 19 de setembro de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Caroline Sotilo e Gilson Pedroza.

CRUZ, Thaís F.dos S. **Paranapiacaba: a arquitetura e o urbanismo de uma Vila Ferroviária**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo), Escola de Engenharia de São Carlos (USP), 2007.

DOMINGUES, Gabriel. **Entrevista sobre medievalismo**. Rio de Janeiro, 2015. Esquenta Anime Family, 2015, Rio de Janeiro, 1 de agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida à Mônica Nunes, Marco Bin e Davi de Sá.

DOWNING, John. **Mídia Radical: rebeldia nas comunicações e movimentos sociais**, São Paulo: Senac/SP, 2002.

FÉRAL, Josette. La théâtralité: la spécificité du langage théâtral. **Poétique**, Paris, septembre, 1988.pp.347-361.

FERREIRA, Lita. **Entrevista sobre revivalismo (vitoriano)**. III SteamCon, Paranapiacaba, 8 de agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

JESUS, Vítor. **Entrevista sobre medievalismo**. Associação Beneficente Osaka Naniwa Kai, São Paulo, 13 de junho de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis concedida a Marco Bin.

KAMPER, Dietemar. Fantasia. **Esferas**. Ano 4, no 6, Janeiro a Junho de 2015.pp 65 a 71.

KOWARICK, Lúcio. **Escritos Urbanos**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MANGUEL, Alberto e GUADALUPI, Gianni. **Dicionário dos lugares imaginários**. São Paulo: Cia. Das Letras, 2003.

MCLAREN, Peter. **Multiculturalismo Revolucionário**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

NUNES, Mônica (Org). **Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

_____; BIN, Marco. **Espartilhos e Espadas: Vitorianos e Medievalistas em Práticas Juvenis**, Anais 2015. disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2860-1.pdf>

PISCO, Caio. **Entrevista sobre medievalismo**. Rio de Janeiro, 2015. Esquenta Anime Family, 2015, Rio de Janeiro, 1 de agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida à Mônica Nunes, Marco Bin e Davi de Sá.

- RAMPIN, João Pedro. **Entrevista sobre medievalismo**. São Paulo, 2015. Associação Beneficente Osaka Naniwa Kai, São Paulo, 13 de junho de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Marco Bin.
- REGUILLO, Rossana. **Culturas juveniles: formas políticas del desencanto**. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2012.
- SALADINO, Renata. **Entrevista sobre revivalismo (vitorianos)**. A entrevista foi realizada no Parque da Água Branca, em 12 de abril de 2015, durante o evento Picnic Vitoriano – encontro mercantilista- evento de trocas e vendas de produtos, aviamentos, roupas em estilo revivalista. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida à Mônica Nunes, Marco Bin e Lucas Teixeira.
- SALES, Marcelo. **Entrevista sobre o medievalismo**. Esquenta Anime Family, 2015, Rio de Janeiro, 1 de agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista cedida a Davi de Sá.
- SANT'ANA, Glaikson. **Entrevista sobre steampunk**. Anime Fest Winter, MinasCentro. Belo Horizonte, 19 de setembro de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Caroline Santillo e Gilson Pedroza.
- SILVA, Max. **Entrevista sobre steampunk**. III SteamCon, Paranapiacaba, 6 de agosto de 2015. Trabalho de campo referente à pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis. Entrevista concedida a Mônica Nunes, Marco Bin, Gilson Pedroza e Lucas Teixeira.
- STRAW, Will. (2005). Cultural Scenes. **Loisir et société/society and leisure**, vol.27, n.2. Disponível em <http://strawresearch.mcgill.ca/straw/loisirarticle.pdf>. Último acesso em 25 de agosto de 2013.
- STRAW, Will; BOUTROS, Alexandra. (2010). **Circulation and City: essays on urban culture**. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- VILLAÇA, Flávio. **Espaço intra-urbano no Brasil**. São Paulo: Ed. Nobel, 2000.
- ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. São Paulo: Hucitec, Educ, 1997.
- _____. **Performance, Recepção e Leitura**. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.
- _____. **A letra e a voz**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.