

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS



**Estética IZZY: bonecas, fantasias e ações performáticas.**

**Diego Dos Santos Soares**

Pelotas, 2019

Estética IZZY: bonecas, fantasias e ações performáticas.

Dissertação apresentada ao PPG Artes Visuais,  
do CA/UFPel, como requisito parcial para  
obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientadora: Nádia da Cruz Senna

Pelotas, 2019

Diego dos Santos Soares

Estética IZZY: bonecas, fantasias e ações performáticas.

Dissertação apresentada como requisito parcial, para obtenção do título de Mestre em Arte Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Nádia da Cruz Senna (orientadora)

Prof. Dr. Thiago Amorim Jesus

Profa. Dra. Loredana Ribeiro

Profa. Dra. Rosângela Fachel

## Estética IZZY: bonecas, fantasias e ações performáticas.

**Resumo:** A pesquisa tem como objeto minha poética lúdica e performática, que envolve colecionismo, fantasias e imaginários, construção de identidades e práticas transgressoras com intenção de investigar a construção de um pensamento estético ou a estética IZZY propriamente dita. A abordagem é multidisciplinar, compreende os estudos culturais e de gênero, memória e experiência estética. Interessa apresentar artefatos e ações artísticas culturais e lúdicas que contribuem para o conhecimento de si e de mundo, apontando as implicações de gênero, simbolismos e subjetividades presentes nas produções. Concorrem para a discussão artistas e teóricos elencados conforme afinidades com o tema e seus desdobramentos, tais como: Cindy Sherman, Nan Goldin, Sandro Ká, Mônica Nunes, Judith Butler, Paul Preciado, Guacira Louro e Katia Canton.

**Palavras Chave:** boneca; lúdico; experiência; estética; performance; gênero.

**Abstract:** The research is about my playful and performance poetics, which involves collecting, fantasies, imaginary, identities and transgressive practices with the intention of investigating the construction of an aesthetic thought or the IZZY aesthetic itself. The approach is multidisciplinary, comprising cultural and gender studies, memory and aesthetic experience. It is interesting to present artifacts and cultural and playful artistic actions that contribute to the knowledge of oneself and the world, pointing out the implications of gender, symbolisms and subjectivities present in the productions. The artists and theoreticians selected for the discussion compete according to affinities with the theme and its consequences, such as Cindy Sherman, Nan Goldin, Sandro Ká, Mônica Nunes, Judith Butler, Paul Preciado, Guacira Louro and Katia Canton.

**Keywords:** doll; ludic; experience; aesthetics; performance; gender

## LISTA DE FIGURAS

| Figura | Legenda                                                      | Página |
|--------|--------------------------------------------------------------|--------|
| 1      | -Isadora: Primeira imagem pós-produção .....                 | 21     |
| 2      | -Isadora: Modificada, cabelos dourados.....                  | 21     |
| 3      | -Isadora: Cabelos dourados com mechas e franja.....          | 21     |
| 4      | -Isadora: Modificada drasticamente.....                      | 21     |
| 5      | -Isadora: Modificação desproporcional.....                   | 21     |
| 6      | -Isadora: Modificada por inteiro com novas técnicas.....     | 21     |
| 7      | -Moxie Girlz.....                                            | 22     |
| 8      | -Participação com desenho de OC.....                         | 23     |
| 9      | -Prêmio, reprodução do OC através de <i>dollcuston</i> ..... | 23     |
| 10     | -Hannah Höch e as Dada Dolls Fotógrafo.....                  | 26     |
| 11     | -Hannah Höch, Dada Puppen (Bonecas Dada).....                | 26     |

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| 12 -Boneca com juntas de fio encapado de cobre .....            | 28 |
| 13 -Boneca com Argolas de aço inoxidável e fio denylon.....     | 29 |
| 14 -Boneca com Argolas de aço inoxidável e fio denylon.....     | 29 |
| 15 -Boneca de pano experimental, malha, fibra de silicone ..... | 29 |
| 16 -Rompimento do molde com costuras e amarrações .....         | 29 |
| 17 -Lia Menna Barreto ao lado de Cascas de boneca.....          | 30 |
| 18 -Lia Menna Barreto, Coleção Hot Places.....                  | 31 |
| 19 -Lia Menna Barreto, Coleção Fusions.....                     | 31 |
| 20 -Antes, Deuce Gorgon, franquia Coleção Monster High.....     | 32 |
| 21 -Depois, Deuce Gorgon, destruição parcial para.....          | 32 |
| 22 -Jon Beinart “montado” em um de seus Toddlerpedes.....       | 34 |
| 23 -Jon Beinart, Série: Toddlerpedes. Sem título.....           | 34 |
| 24 -Jon Beinart, StrangeLullaby.....                            | 35 |
| 25 -Barbie Fashionista Glam customizada .....                   | 36 |
| 26 -Boneco Monster High sendo customizado.....                  | 36 |
| 27 -Sandro Ka ao lado de uma de suas obras.....                 | 40 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| 28 -Sandro Ka, Universo Feminino II.....                  | 41 |
| 29 -Sandro Ka, Reconhecimento II.....                     | 42 |
| 30 -Duas bonecas e replica representativa de cenário..... | 43 |
| 31 -Boneca e Crânio de Gesso.....                         | 43 |
| 32 -Farnese de Andrade.....                               | 44 |
| 33 -Farnese de Andrade, Oratório da Mulher.....           | 45 |
| 34 -Farnese de Andrade, Oratório do Índio ,.....          | 46 |
| 35 -Farnese de Andrade, Hiroshima, assemblages.....       | 46 |
| 36 -Sandro Ká, sem título.....                            | 47 |
| 37 -Il Sodoma, Saint Sebastian, óleo sobre tela.....      | 48 |
| 38 -Oratório de São Sebastião.....                        | 48 |
| 39 -Caixa Náutica para “boneca aquática.....              | 49 |
| 40 -Caixa Yeti para boneca da neve,.....                  | 49 |
| 41 -Fakir Musafar em 1959.....                            | 54 |
| 42 -Mr.Pearl.....                                         | 52 |
| 43 -Afresco minóico.....                                  | 53 |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| 44 -Deusa de Braços Levantados.....                          | 53 |
| 45 -Espartilho de bonecas.....                               | 54 |
| 46 -Espartilho Vermelho de cetim.....                        | 55 |
| 47 -Espartilho de algodão listrado.....                      | 55 |
| 48 -Cindy Sherman, New York, 1988.....                       | 60 |
| 49 -Cindy Sherman, Série: Disasters.....                     | 61 |
| 50 -Cindy Sherman, Série: Disasters.....                     | 61 |
| 51 -Cindy Sherman, Série: BrokenDolls.....                   | 62 |
| 52 -Cindy Sherman, Série: Sex.....                           | 63 |
| 53 -Untitled Film Still #15, 24 x 18.9 cm.....               | 64 |
| 54 -Untitled film still #35 1979,23.3 x 16.2 cm image.....   | 64 |
| 55 -Untitled Film Still #56, 20.3 x 25.4 cm (8 x 10 in)..... | 64 |
| 56 -Untitled Film Still #17, 1978, reprinted 1998, .....     | 64 |
| 57 -Untitled Film Still #48, 1979, reprinted 1998.....       | 64 |
| 58 -Lucius Malfoy.....                                       | 72 |

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| 59 -Elrond.....                          | 73 |
| 60 -Sirius Black.....                    | 74 |
| 61 -Alex De Large.....                   | 75 |
| 62 -Barnabas Collins .....               | 76 |
| 63 -Raity.....                           | 78 |
| 64 -Marshall Lee.....                    | 79 |
| 65 -Ziosite.....                         | 80 |
| 66 -Ariel.....                           | 81 |
| 67 -Nan Goldin Auto-retrato no trem..... | 82 |
| 68 -Jimmy PauletteandTabboo.....         | 83 |
| 69 -Mortícia Addams.....                 | 90 |
| 70 -Condessa Elizabeth.....              | 91 |
| 71 -Hera Venenosa.....                   | 92 |
| 72 -Elvira .....                         | 93 |
| 73 -Bruxa Má do Oeste.....               | 94 |
| 74 -Jessica Rabbit.....                  | 95 |

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| 75 -Madeline Ashton.....                     | 96  |
| 76 -Jessica Jones.....                       | 97  |
| 77 -Pesquisa de referenciais.....            | 98  |
| 78 -Pesquisa de vídeos tutoriais.....        | 98  |
| 79 -Início da Maquiagem.....                 | 98  |
| 80 -Olhos maquiados seguindo o Tutorial..... | 98  |
| 81 -Esquema planificando.....                | 100 |
| 82 -Confecção do acessório.....              | 100 |
| 83 -Processo de caracterização.....          | 100 |

## SUMÁRIO

|                                                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| INTRODUÇÃO.....                                                                            | 11  |
| 1. ANTECEDENTES .....                                                                      | 14  |
| 2. PROJETAR, CONSTRUIR, DESTRUIR E RECONFIGURAR;<br>A plasticidade do molde da boneca..... | 23  |
| 3. CUSTOMIZAÇÃO: o lugar das questões de gênero e militância.....                          | 37  |
| 4. CORPO/ OBJETO /POÉTICO.....                                                             | 51  |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS.....                                                                  | 101 |
| REFERÊNCIAS.....                                                                           | 104 |

## Introdução

Essa pesquisa está vinculada ao curso de Mestrado em Artes Visuais do Centro de Artes/UFPel, na linha de Educação em Artes e Processos de Formação Estética. Pautado na flexibilidade desta linha, discuto a formação acadêmica e a construção de um pensamento estético através de experimentações artísticas transgressoras e lúdicas que desenvolvo sob o codinome artístico IZZY-BD. Homossexual assumido, afeminado, “poc”<sup>1</sup>, morador da periferia, praticante de *tightlacing*<sup>2</sup>, performer, desenhista, ilustrador, colecionador, maquiador, estilista, artesão, fotógrafo amador, customizador, estudante, professor, pesquisador de arte e cultura visual.

A investigação tem como propósito principal reunir minhas produções e experiências nas áreas de arte, moda, gênero, representação da figura humana, cultura pop e sociedade. Percebo que opero com todas elas de forma simultânea, contínua e, em alguns casos, através de hibridizações. Os objetivos compreendem a discussão sobre formação estética e expressão artística baseadas na ludicidade e performance; bem como a análise de expressões artísticas que contemplam questões de gênero. A investigação privilegia a visualidade para requalificar modos de ver e ser na contemporaneidade. Atento ao viés adotado, selecionei trabalhos realizados por mim em diferentes momentos, assim, comparecem as bonecas, a customização, o *cosplay*, a direção de arte e a fotografia. O debate inclui artistas com os quais me afino pelas temáticas, pelos processos criativos em fotografia e escultura, pela apropriação de objetos do cotidiano, pela teatralidade que imprimem às produções e pelas posturas assumidas.

---

<sup>1</sup> Poc: termo que já foi pejorativo para definir homossexuais de comportamento culturalmente identificado como feminino e escandaloso.

<sup>2</sup> Tightlacing: Tradução literal “apertamento” de laço ou laçada apertada é uma pratica de modificação corporal a nível leve que consiste no uso de espartilhos ou corset que graduam a circunferência da cintura em medidas cada vez menores, é um processo lento e demorado (meses ou anos) com uso de espartilhos cada vez menores até chegar as medidas desejadas pelo usuário ou praticante.

A motivação para a pesquisa advém de várias práticas e experiências com a moda, desenho, colecionismo e consumo de produtos da cultura pop. Um interesse que começou na infância atravessou minha formação técnica e se estende até os dias atuais. Minha trajetória por esses saberes construiu percepções sobre corpo, identidades e subjetividades, dessa forma elenco algumas produções artísticas nas quais o lúdico e a transgressão foram fundantes do processo criativo para indicar pistas de como essas experiências formaram e transformaram essas dimensões que me constituem como indivíduo, artista, professor e pesquisador. A inquietação percorre experimentações estéticas que não se satisfazem apenas com o objeto ou a produção de simulacros e convocam o corpo para transgredir.

As provocações permanecem em aberto, os conflitos ora se apaziguam ora se acirram, retorno sobre meus próprios passos buscando mapear, identificar marcos afetivos e fazeres que desencadearam processos transitórios de formação, percepção como sujeito e coletivo. Vou começar com a história geral das bonecas e meu desejo recalcado por esses artefatos desde a infância, o processo de formação em desenho e moda, o reaparecimento da boneca através do manequim, as experiências com escultura e confecção de bonecos como manifestações artísticas, segundo um entendimento adquirido a partir de pesquisas poéticas e pelo encontro com artistas conectados com minhas práticas. Situo a cisão que se dá a partir da descoberta que ultrapassa noções de representações e simulacros para alcançar reapropriação do corpo *Queer* apesar de receios, medos e barreiras sociais.

O exercício cartográfico, autobiográfico e artográfico deu origem a um acervo de imagens, depoimentos, confissões, discussões sobre processos criativos que juntos constroem a narrativa dessa dissertação, que se quer aberta ao diálogo, às identificações, às provocações para que reverbere, transforme e produza conhecimento sensível.

A pesquisa reúne abordagens diferenciadas que ora são tomadas como meio e ora se hibridizam, inventando possibilidades para avançar, porque a pesquisa em arte permite e almeja essa liberdade de construção. Conforme Lancri (2002) esclarece, a arte ocupa esse lugar fronteiro (entre) o científico e o onírico. Também é no espaço (entre) as duas linhas de pesquisa do programa que a investigação se instala, pois, é sobre uma produção poética e uma formação estética autoral que se funda a reflexão.

O aporte teórico que fundamentou a pesquisa é centrado em estudiosos da arte contemporânea, da cultura visual, dos estudos de gênero e de arte/educação. Foram elencados pela contribuição instigante sobre os temas, artistas e processos. Cabe lembrar que a pesquisa possui um caráter subjetivo, daí a opção foi por um texto aberto, com intenção de sensibilizar os leitores, buscando a empatia, o diálogo e a partilha de conhecimento.

Início o texto pelos antecedentes que cumprem o papel de me apresentar como pesquisador e artista, situando as áreas em que tenho interesse e atuo, trago um pequeno histórico sobre as bonecas, a participação deste brinquedo em minha infância e como um tema disparador da poética. Em *Projetar, construir, destruir e reconfigurar*: a plasticidade do molde da boneca elenco artistas que exploram a boneca em seus processos criativos, dissecando as diferentes operações e técnicas envolvidas em aproximação com as que eu mesmo experimentei. Na sequência, a discussão recai sobre práticas de customização, imaginação criativa, envolvendo a boneca, questões de gênero e representatividade, os artistas destacados assumem que seu engajamento social perpassa a poética. Em *Corpo/Objeto/Poético*, a reflexão compreende o traslado entre o corpo simulacro e a reapropriação do corpo através da performance, destaco dois artistas da *bodyart*<sup>3</sup> e apresento relações que se estabelecem entre as práticas. Nas considerações finais retomo o caminho percorrido, revejo as metas e as dificuldades que se apresentaram, abrindo o tema para mais indagações e provocações.

## 1. Antecedentes

Não se sabe ao certo a origem das bonecas, mas existem hipóteses e linhas de estudo na história que atestam que elas existem desde os primórdios da humanidade, cumprindo uma série de funções diferenciadas: ritualísticas, lúdicas, afetivas, educativas, artísticas, históricas, entre outras, conforme as sociedades que as produzem e a evolução ao longo dos séculos. A industrialização iniciada no século XIX foi responsável pelo crescente investimento no brinquedo voltado ao público infantil, o mundo moderno descobre meninos e meninas como consumidores em potencial. A boneca passa a ser produzida em larga escala, com custo reduzido em função dos novos materiais, segundo uma variedade de modelos e acompanhada de inúmeros acessórios comuns ao universo feminino, incorporada em definitivo aos rituais de ser criança e ser menina.

Atualmente, temos uma diversidade na produção que compreende todo tipo de boneca para todos os gostos, seu caráter lúdico e sedutor faz do objeto um item colecionável e alvo de customização. Essa ação busca conferir autoridade e personalização ao objeto, agregando valor afetivo, simbólico e artístico. A imaginação e os anseios do indivíduo encontram-se com um “corpo”, um simulacro do seu próprio corpo para manifestar sua expressividade.

---

<sup>3</sup>BodyArt: Pode ser traduzido como arte corporal é uma tendência criada nos anos 60 que tem como praticas uma série de ações, performances, procedimentos estéticos e alguns cirúrgicos para marcar ou modificar o corpo.

Muitas vezes a figura da boneca é desconstruída para ser reconstruída, segundo um exercício de transferência e sublimação – do possível ao impossível – para reafirmar posições indenitárias, de raça e sexualidade.

A boneca sempre esteve presente em meu universo. Apesar de ser menino, pude brincar com algumas que a mim pertenciam, ou que foram compartilhadas nas brincadeiras com outras crianças, sem maiores restrições. Eu fui uma criança que teve “bonecos” e “bonecas”, personagens *Playmobil*<sup>4</sup>, réplicas de super-heróis, bebês, as *fashion'sdoll*, vulgo “Barbies”, que pertenciam a minha prima ou outras crianças que compartilhavam de seus brinquedos. Minha memória resgata momentos prazerosos dedicados a construir roupinhas e propor atividades e identidades para as bonecas. Momento que não era visto com bons olhos pelas figuras masculinas familiares, e com o tempo tais brincadeiras foram sendo reprimidas. Outros fazeres e entretenimentos se sucederam, porém, todo este universo é retomado ao ingressar no curso de vestuário do CAVG. Eu voltei a ficar cara a cara com esses objetos e pelas representações de corpos nos desenhos através dos croquis, ou, ainda, concretizadas nos manequins nus do curso em que eram verificados os moldes e muitas vezes eram expostas as peças dos projetos finais de confecção.

Esse estudo tem continuidade no curso de Licenciatura em Artes Visuais (2009), que oportunizou o aprimoramento do desenho de figura humana, design de personagem e ilustração. Áreas onde atuei no ensino, na pesquisa e extensão e que culminaram com o trabalho de conclusão do curso: Diferenciação de Grafismos de Moda: Ilustração e Design como proposta educativa (2011). Este trabalho mergulhou no mundo do desenho de moda com um breve

---

<sup>4</sup>Playmobil : Linha de brinquedos produzida na Alemanha em 1975, concebida por Hans Beck (1929 - 2009), se tratam de pequenos bonecos que interagem com miniaturas representativas de veículos, mobiliário, animais entre outros elementos.

histórico dos estilistas e ilustradores do campo, apresentação e discussão dos resultados obtidos no curso de extensão de ilustração de moda para público específico.

Meu interesse pela pesquisa envolvendo moda e arte teve continuidade na Especialização em Patrimônio Cultural (UFPel, 2012). A monografia desenvolvida focou em algumas edições do Jornal das Moças. Selecionei imagens e textos sobre moda, construí um painel que permitiu decodificar croquis e desenhos doutrinadores e ideológicos através da representação dos trajes e textos veiculados. Mostrei um panorama da moda no Brasil, ora opressora, ora libertadora, bem como o percurso deste jornal dentro da cidade de Pelotas. O desenvolvimento dessa monografia foi pautado pelos estudos de gênero, que foram fomentados pela participação junto ao grupo pesquisa Caixa de Pandora.

Concomitante a isso, invisto na minha poética ingressando no bacharelado em Artes Visuais (UFPel, 2012), buscando um aprimoramento na pesquisa em processos criativos, análise crítica e reflexiva da minha produção. O foco recai sobre o imaginário da literatura universal, e trago Personagens Feéricos<sup>5</sup> sob Camadas Pictóricas. O desenho da figura humana, a ilustração, a história da arte e a cultura visual e as questões de gênero comparecem na poética.

O Mestrado em Artes Visuais representa uma oportunidade para reunir uma produção marcada por um fazer que não distingue o artista, o professor, o pesquisador. Moda, Arte e Gênero são retomados através do objeto de

---

<sup>5</sup> Feérico: Termo usado na pintura e literatura que surgiu na Inglaterra em 1848, definindo assim sub estilo que foi buscar inspirações nos mitos, lendas, rituais ancestrais europeus e contos de William Shakespeare. A palavra deriva do francês e tem por radical Fée que significa fada, Féerique ou Feérico faz uma alusão a tudo que pode ser considerado fantástico, sobrenatural, magico, mítico ou inacreditável.

pesquisa, que revê a boneca, a performance, a criação de figurinos, caracterizações de personagem para cos/crossplay<sup>6</sup> e customização na minha experiência estética e poética.

A boneca comparece como artefato lúdico da memória afetiva, disparador de uma percepção estética, objeto de pesquisa educativa e poética. A pesquisa atual se apoia no mapeamento da produção, no exercício autobiográfico na investigação de processos criativos e experiências estéticas. A boneca é percebida como produto cultural, sobre o qual recaem diferentes discursos; se alia à moda para lançar ou consolidar tendências e ainda apresenta conceitos e representatividade de gênero conforme configurações.

As primeiras pesquisas com foco nas bonecas foram sistematizadas no artigo BONECAS: dimensão simbólica e implicações de gênero na contemporaneidade (2016). O trabalho investigou origens desse brinquedo intrigante através da história, atentou para possibilidades lúdicas e educativas. Comparecem aspectos negativos referentes à doutrinação e manutenção de papéis sociais e, ainda, o caminho inverso com a boneca proporcionando o exercício da alteridade e da desconstrução de paradigmas.

Essa pesquisa compreende outras abordagens do objeto, ampliando para performance, ilustração e possibilidades de experimentação estética e poética, capazes de sensibilizar, afetar, educar e construir significados. Interessa à pesquisa destacar proposições que desconstroem moldes e reconfiguram identidades e produções autorais que

---

<sup>6</sup>Cosplay: é a justa posição de palavras de origem inglesa costume mais roleplay, que podem ser traduzidas (literalmente) como fantasia ou figurino e interpretação respectivamente, que tem por finalidade definir uma prática ou passatempo da cultura pop, caracterização e atuação por meio de mimetismo de um determinado personagem escolhido

<sup>6</sup>Crossplay: Idem a prática cosplay, a diferença está quando o sujeito decide atuar como o gênero oposto, literalmente e cruzar a barreira dos gêneros, exemplo: homens vestidos e performando personagens femininos e mulheres vestidas e performando personagens masculinos.

inauguram novas formas, estéticas e papéis sociais, trabalhando um olhar afetivo igualitário para a diversidade.

A boneca adentra a minha produção poética desde cedo, e volta mais tarde através da moda, universo *geek*<sup>7</sup>, literatura de fantasia e história da arte. Recordo-me de uma viagem a Porto Alegre durante o período que cursava o tecnólogo, visitamos a fábrica da TEVAH e o Ateliê da estilista Milka. O que mais me chamou a atenção foi o ateliê da artista, com os desenhos, os mini-manequins com réplicas de suas coleções. Isso reacendeu em mim uma faísca. Um corpo suporte para criar, moldar com tecido, vestir com peças mesmo que pequenas de meus projetos de moda. Eu já estava acompanhando trabalhos de bonecos em resina, massa epóxi, biscuit e papel machê de alguns artistas, que se apresentavam em programas na televisão e, muito tempo depois pela internet, então realizei algumas pesquisas de materiais e técnicas alternativas. Investi na confecção de bonecos, os quais além de vestir, possuísem rostos e posassem como se estivessem em passarelas ou em ensaios fotográficos.

Debrucei-me no trabalho depois que alcancei conhecimento suficiente de técnicas de confecção e improvisação de materiais, alguns dos primeiros produzidos foram vendidos, pois eram um tanto decorativos, outros foram doados, alguns projetos ficaram parados e outros que levei à frente aperfeiçoando suas feições e detalhes. Até um primeiro momento os bonecos industrializados de marcar popularmente conhecidas não me satisfaziam devido ao custo e a padronização do produto — ou eram bonecos de ação, como soldados e alguns super-heróis ou a boneca loura estereotipada, e seus corpos eram sem possibilidades de movimentos além do tamanho ser muito pequeno para detalhes mais elaborados como aplicações e bordados, fora o fato de o tecido perder o caimento devido à proporção e falta de peso pela quantidade mínima usada

---

<sup>7</sup>Geek: palavra de origem inglesa que define um grupo específico de pessoas aficionadas por: tecnologia, jogos de videogame ou ação/ interpretação e tabuleiro, literatura de histórias em quadrinhos americana e japonesa, livros de grandes sagas fantásticas, filmes, séries, animações e colecionismo de produtos da cultura pop.

Eu queria cabelos coloridos, crespos, encaracolados ou lisos e peles de tantas outras cores; queria um vínculo da fantasia com o extraordinário. Eu não queria um boneco manequim ou cabide, eu queria personalidade, atitude, e que refletisse meu conhecimento de moda e meu imaginário.

A realização e o prazer me motivaram a criar Isadora (Figuras 1, 2, 3, 4, 5 e 6). Quem é Isadora? Não foi uma das primeiras bonecas que confeccionei manualmente, mas essa peça é especial, pois reúne técnicas elaboradas para a construção tridimensional, modelagem, confecção de figurino e identidade. Ela tem um lugar afetivo na minha produção e marca minha trajetória, sobre ela imprimir modificações que refletem conceitos e processos adquiridos.

Isadora em todas suas modificações.

Fonte: Acervo do autor.

#### Legendas

FIGURA 1: primeira imagem após produção (original), cabelos castanhos, pele pálida, olhos pintados nas cavidades;

FIGURA 2: modificada, cabelos dourados com mechas, segunda camada de massa e textura da pele mais lisa, os olhos agora são esferas dentro de uma cavidade;

FIGURA 3: cabelos dourados com mechas e franja, maquiagem repintada com novas técnicas de efeito natural;

FIGURA 4: modificada drasticamente já com olhos maiores e mais profundos na face e o mesmo cabelo, lábios mais grossos (leve sorriso) e tom de pele modificado para o rosado;

FIGURA 5: modificação desproporcional olhos e boca, nariz afinado, maquiagem exagerada e cílios bem marcados;

FIGURA 6: modificada por inteiro com novas técnicas, harmonização dos traços, troca do tom de pele e cabelos, aplicação de cílios postiços.



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Com o avanço dos movimentos em prol dos direitos das minorias, algumas mudanças incidem sobre a sociedade. Do ponto de vista do capital, as transformações vislumbram mercados e consumidores potenciais, assim a indústria de brinquedos vai investir na diferença para conquistar públicos. A boneca ganha outros tons, formatos, conceitos e ideologias. Algumas são lançadas em edições luxuosas e reduzidas, visando os colecionadores. Fui conquistado pela linha *MoxieGirlz*<sup>8</sup>, adquiri *Alice in Wonderland* (Figura 7), motivado pela estética da boneca e pela admiração por Lewis Carroll, como escritor e pioneiro da fotografia.



Figura 7- Moxie Girlz, Coleção Fairy Tales, Avery, Alice in Wonderland, Brinquedos Estrela. Pequenas modificações, rendas, botões e cabelo.  
Fonte: Acervo do autor

Essa boneca abriu um baú de memórias e fantasias e me fez retomar as práticas de transformações (mudei o penteado, o avental, coloquei enfeites) que passei a divulgar nas redes sociais. Dei-me por conta que abri uma Caixa de Pandora, entrei para um grupo de colecionadores de bonecas, descobri o termo *doll custom* (boneca customizada), encontrei artistas e colecionadores e aprendi sobre os materiais e técnicas usadas para trabalhar no plástico e no vinil. Ousei

<sup>8</sup>MoxieGirlz: Era uma linha de fashiondolls ou em uma tradução livre por mim bonecas da moda, criadas por Isaac Larian e produzida pela empresa de brinquedos MGA Entertainment em 2009.

apagar o rosto de uma boneca e repintá-lo, troquei a cor do cabelo e pude entender que o que eu fiz na minha primeira boneca foi uma leve customização para adequá-la as minhas expectativas e gosto

Familiarizei-me com o grupo, dominei a linguagem usada e me encorajei a participar de um concurso para criar uma O.C (*Original Character*), que é a criação de um personagem próprio dentro de um contexto previamente criado. O concurso envolveu e mobilizou um grande grupo e, para minha surpresa, me classifiquei em primeiro lugar sendo contemplado com o prêmio que consistiu na confecção do modelo (Figuras 8 e 9).



Figura 8 - Participação com desenho do OC por izzy, 2015.  
Fonte: Acervo do autor.



Figura 9 - Prêmio reprodução o o.c. através de dollcustom por Danial Bahia Souto artista e organizador. 2015.

O evento me proporcionou um investimento em processos de criação e percepção estética, possibilitou-me reconfigurar algo existente em algo novo, que ganha significado afetivo, lúdico. Meu projeto buscou o onírico, o lugar por onde atravessam afetos e inquietudes, a fantasia se materializando no corpo da boneca, como um tipo de receptáculo. Essas experiências me impulsionaram a dar continuidade aos processos e iniciar outras investigações e reflexões.

## **2. PROJETAR, CONSTRUIR, DESTRUIR E RECONFIGURANDAR: A PLASTICIDADE DO CORPO DA BONECA.**

Tecidos, arames, cordas, biscuit, porcelana, argila, resina, papel e plástico, entre outros materiais, podem vir a compor o corpo de qualquer tipo de boneca, produto manufaturado que dá conta de narrativas a serviço da arte. Neste capítulo apresentarei artistas que tiram proveito da plasticidade de materiais rústicos ou insumos manufaturados, para romper com padrões de estética vigentes e adentrarem o campo do surreal e onírico propondo outras estéticas e narrativas.

É importante salientar que esta operação de criação e construção de bonecas se dá pelas mãos de artistas das mais variadas áreas como artesões, designers e escultores, embora existam técnicas refinadas e instrumentos tecnológicos como impressora 3D, ainda existem pessoas que ainda utilizam o fazer manual como parte de sua poética. A esse tipo de artífice se dá o nome de bonequeiro uma designação antiga que vem da história do teatro de marionetes, fantoches e bonecos para pardas e desfiles de rua, termo bonequeiro define tanto quem as manipula quanto quem as confecciona.

Pelo que posso perceber a palavra bonequeiro dentro dos grupos e comunidades relacionadas a pratica do colecionismo é generalizada e ganha outro significado para designar o colecionador, sejam bonecos manufaturados por ele mesmo ou por outros ou principalmente os industrializados.

Aqui apresentarei vários artistas que usam tanto da manufatura quanto da apropriação para ressignificar o corpo da boneca, mostrando assim a possibilidades plásticas e poéticas das bonecas.

## Geometrização e formas simples o corpo simulacro como crítica social em **HANNAH HÖCH**

Hannah Höch (1889 -1978), nascida no sudeste da Alemanha, se formou como designer e realizou trabalhos no campo da escultura, fotografia e colagem. A artista plástica inicialmente se engajou ao movimento dadaísta, porém se tornou independente devido ao forte sexíssimo do grupo, que tentava excluí-la das exposições pelo seu conhecimento em artes aplicadas. Höch alcançou êxito como artista através de suas fotomontagens e pelo seu pioneirismo, que ultrapassou os movimentos de origem.

Casou-se duas vezes e viveu um romance com a escritora Til Brugman. A artista deixava claro em seu trabalho a militância feminista fazendo críticas a imagem da “nova mulher” e aos discursos misóginos. Sua arte foi considerada degenerada pelos nazistas e ela foi obrigada a ocultar sua identidade. Devido a isso viveu seu exílio de um modo muito particular, tentando viver apagada dentro de seu apartamento em Berlim. Passou este período constantemente aterrorizada com o medo de ser denunciada pelos vizinhos, mas nunca parou de trabalhar com arte, indo na contramão do exibicionismo do movimento dadaísta, pois renegava o status de celebridade. Seu trabalho influenciou algumas artistas como a fotógrafa Grete Stern e, a surrealista Claude Cahun e a contemporânea Cindy Sherman.

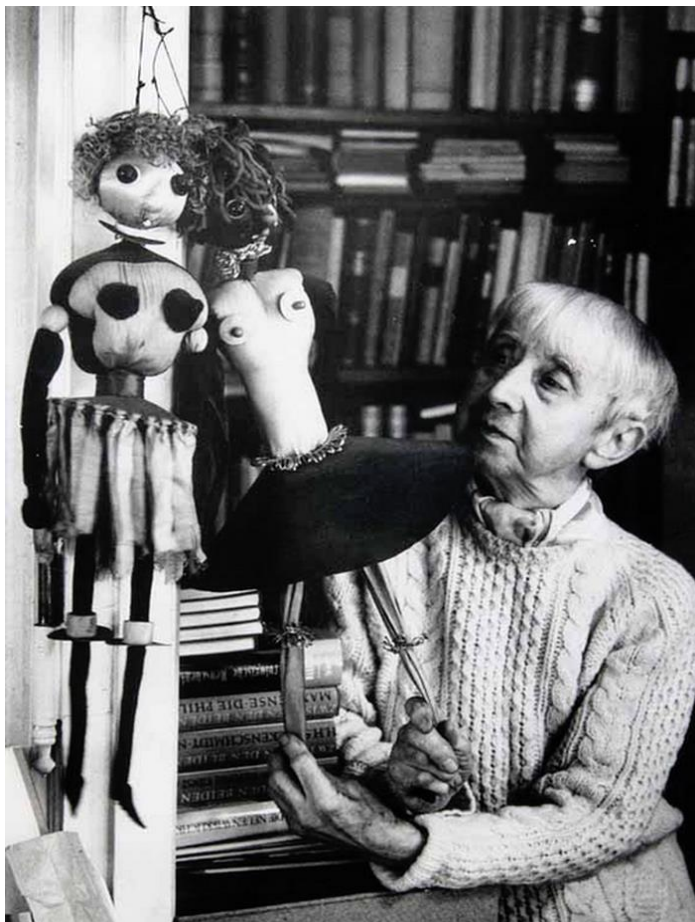


Figura 10– Hannah Höch e as Dada Dolls Fotografia: Stefan Moses.  
Fonte: <http://horizonovipare.blogspot.com/2011/08/hannah-hoch.html>



Figura 11 - Hannah Höch, Dada Puppen (Bonecas Dada),  
Tecido, fio, linha, papelão, miçangas,  
dimensões variadas, 1916.  
Fonte :WhatAboutArt

A série da artista que destaco é *As Dada Dolls* ou *Dada Puppen* (Figura11) bonecas feitas de tecidos, arames, fios, cartões e miçangas. A boneca era rudimentar, mas dentro do conceito dadaísta de formas simples e geometrizadas. Hannah Höch foi a única mulher artista ligada ao grupo nos seus primórdios, e em suas primeiras obras encontramos estas bonecas relacionadas à estética do movimento dadaísta, apresentadas ao público na Feira Internacional DADA, de 1920. Höch se enquadra perfeitamente como uma confeccionadora de bonecos pelo seu caráter de manufatura artesanal de suas bonecas, elas vão além da representação e crítica social.

Jill Kiefer, historiadora de arte e professora, fornece mais informações sobre a poética das bonecas confeccionadas pela artista, e sugere que ela foi influenciada pelo escritor e artista Hugo Ball, fundador do Movimento Dadaísta, devido às semelhanças com os trajes usados nas performances realizada no Cabaret Voltaire.

A artista alemã, Hannah Höch (1889-1978) foi a única mulher associada ao grupo Dada de Berlim. Ela era mais conhecida por suas composições provocantes de fotomontagem, que exploram as percepções da era Weimar sobre diferenças de gênero e étnicas. Mas Höch também estava particularmente interessada na representação de mulheres como bonecas, manequins e fantoches - em essência, produtos para consumo em massa. Durante seu período Dadá, ela construiu e exibiu bonecos de pelúcia que tinham características exageradas e abstratas, mas eram claramente identificáveis como femininas (KIEFER, 2017, disponível em: <http://www.whataboutart.org/blog/2017/4/7/hannah-hoch-dealing-early-with-feminist-issues.html>).

Meu trabalho conversa com Hanna Höch, e também o conto de Galatéia<sup>9</sup> e a fábula de Pinóquio, quando exploro materiais rústicos para dar forma ao desejo. Minha boneca Isadora é objeto inquietante; no qual trabalhei buscando a perfeição. Ela ganhou vários rostos, tonalidades e texturas de cabelos e olhos, mas o princípio de Höch se faz presente

---

<sup>9</sup>Galatéia : Personagem feminina lendária criada pelo poeta romano Ovídio, pertencente ao o conto de Pigmalião que era um rei e habilidoso escultor. Porem solitário e frustrado por não encontrar a mulher perfeita, então decide esculpir uma para si, nasce Galatéia a imagem de todos seus desejos e idealizações talhadas em marfim. O rei tomando de uma paixão arrebatadora por sua criação implora a deusa Afrodite uma esposa idêntica a estátua. A tarefa é difícil, pois não existia moça ou mulher com as mesmas virtudes, então a deusa concede vida a estátua fria e pálida.

pelo emprego dos materiais rústicos como o esqueleto de papel machê, arames, a cobertura de biscoito e as juntas em aço inoxidável, que são articuladas com ajuda de fios de *nylon*.

Houve tentativas anteriores, de dar mobilidade as bonecas por mim produzidas, confeccionei juntas de fio de cobre encapado nas suas articulações, na tentativa de construir o que se chama de *Doll Posable*, que pode ser traduzido como boneca “posável”, uma boneca que faz poses como uma modelo. Este termo também é usado pelos bonequeiros que tem por passatempo fotografar suas bonecas em atividades performativas. O fio de cobre encapado possui maleabilidade, sustentação e durabilidade para fixar isopor, biscoito e até embalagens plásticas para dar “formas corporais” aos bonecos de maneira que não se tornassem pesados (Figura 12).

A outra técnica utilizada é mais antiga, foi uma primeira solução experimental a partir de argolas de aço inoxidável, amarradas com fio de nylon. Parte da argola é “ancorada” ou “grampeada” juntamente com massa nas extremidades das juntas, a parte circular fica exposta para ser amarrada na outra extremidade onde há outra argola (Figuras 13 e 14).



Figura 12 - Boneca com juntas de fio encapado de cobre.  
Fonte: Acervo do autor.



Figuras 13 e 14 - Boneca com Argolas de aço inoxidável e fio de nylon.  
Fonte: Acervo do autor.



Figura 15 - Boneca de pano experimental, malha, fibra de silicone e aviamentos, a direita está o molde. Fonte: Acervo do autor.



Figura 16 - Rompimento do molde com costuras e amarrações ao lado peça acabada Coelho Branco de Alice, malha fibra de silicone, veludo, oxford, brocado e aviamentos. Fonte: Acervo do autor



### Mutilar para compor em **LIA MENNA BARRETO**

Lia Mascarenhas Menna Barreto (1959) é uma artista brasileira nascida no Rio de Janeiro radicada em Porto Alegre. Em 1990 começa a trabalhar com bonecos de plástico e borracha, bichos de pelúcia e outros brinquedos infantis, ou seja, a infância é sua matéria prima. Nos anos de 1993 e 1994 ela faz uma série a partir de bonecas industrializadas. Desmembra as bonecas de plástico e vinil e recombina-as com partes de outras bonecas, bichos de pelúcia, carrinhos de bebê, bolas e outros brinquedos. Suas ações e produções promovem um deslocamento de pensamento com relação à função do objeto.

Figura 17 - Lia Menna Barreto ao lado de Cascas de boneca.

Fonte: <https://3.bp.blogspot.com/XNIJSik26Qo/VBSf73B549I/AAAAAAAAAH9w/xJyibrXwpew/s1600/tr.jpg>

Paulo Herkenhoff fala sobre a afetividade do brinquedo e o processo de alteridade que se dá através da fruição do objeto, que não é um monstro ou mera representação de antropomorfismo, mas algo que transcendeu sua essência de brinquedo e representação para o campo do imaginário, onírico e transgressor.



Figura 18 - Lia Menna Barreto, Coleção Hot Places, Sem título, Dimensões variadas. Fonte: <https://lia-mennabarreto.blogspot.com/2011/01/hot-places.html>



Figura 19 - Lia Menna Barreto, Coleção Fusions, Sem título, Dimensões variadas. Fonte: <https://lia-mennabarreto.blogspot.com/2011/01/no.html>

E em nenhum momento Menna Barreto parece estar interessada em que brinquedos se reduzam a metáforas antropomórficas. O que lhe interessa, de fato, são as possibilidades de, em trabalhando com brinquedos, intervir numa ordem dos objetos e operar no campo da falência da razão e de sua crise. Lia Menna Barreto trabalha, pois, sobre o campo dos desejos. O caráter abjeto de algumas de suas obras aponta ainda para uma economia da ordem simbólica. Uma sobrecarga do inconsciente circula nos meandros de uma funcionalidade em pânico. A matéria abjeta produz significados no processo de formação da subjetividade. Na obra, o brinquedo revela-se, então, como jogo de linguagem. Na obra de Menna Barreto, a experiência é a do desaprendizado e da transgressão. A crise, mais precisamente, é a do próprio sujeito. (HERKENHOFF, Paulo. Quase brinquedos de Lia Menna Barreto. In: BARRETO, Lia Menna. Lia Menna Barreto: ordem noturna. Rio de Janeiro: Thomas Cohn Arte Contemporânea, 1995).

Assim como a artista proponho construções que fazem uso das mesmas técnicas, como a destruição ou mutilação como parte da ação de modificações para customização. São usadas partes por vezes subtraídas, com a ajuda de tesouras, estiletes, bisturis e, neste caso, foi necessário o uso de um alicate de bijuteria para arrancar as cobras e o detalhe do “capacete” de escamas que recobria a cabeça do boneco da linha Monster High inspirado na personagem grega da Gorgona Medusa (Figuras 20 e 21) .



Figura 20 - Antes, Deuce Gorgon, franquia Coleção Monster High empresa Mattel.  
Fonte: Acervo do autor.



Figura 21 - Depois, Deuce Gorgon, destruição parcial para customização.  
Fonte: Acervo do autor.

Na página da artista Lia Menna Barreto encontro outro texto crítico sobre sua obra que busca explicar sua ação como uma espécie de exercício libertador. Acredito que no trabalho escolhido encontro a mesma intenção e processos para a modificação da boneca. Me atrevo a ir mais adiante, e pensar que na compilação desses elementos de desordem são estabelecadores de uma experiência estética que desacomoda do lugar de conforto, para provocar um pensamento crítico e também uma ação subversiva.

[...] Um brinquedo destruído ou transformado em outra coisa por uma criança, num genuíno gesto do exercício de liberdade sobre o universo matérico que lhe é admitido, não é motivo de estranhamento no mundo adulto como o é a insólita obra de Menna Barreto. Vemos nesse gesto da criança a brincadeira, bagunça, “maus” modos, curiosidade, irresponsabilidade, criatividade, alienação e, o que talvez mais aproxime esse ato do reino adulto, uma expressão de “humor”. Talvez o único elemento ainda cultivado simultaneamente nesses dois mundos tão distantes. Na perspectiva da criança, todavia, o que compreendemos por “desarranjo”, “descaracterização”, “deformação”, é sempre e tão somente “descobrimento”, “invenção”, “criação” (Maria Cristina Ferrony, 2009).

Ferrony (2009) destaca o humor, que identifico com a produção de outros artistas que ao trabalharem com objetos lúdicos e bonecos também inventam narrativas, que trago na sequência. Alguns apelam para uma teatralidade em forma de comédia, que muitas vezes mostra como estas pessoas lidam com problemas de seu cotidiano ou até mesmo criam narrativas que tenham esse propósito.

As Bonecas Centopeias e outros seres antropomórficos de **JON BEINART**

Outro artista que lida com justaposições de bonecas é Jon Beinart, porém seu diferencial é o Antropomorfismo. Em sua ação, ele se apropria de membros e corpos de bonecas criando seres surreais. Os *Toddlerpedes* são esculturas que ultrapassam as dimensões comuns das bonecas.

Beinart é australiano, desenhista, gravurista e escultor surrealista que se apropria de bonecas para criar suas “Toddlerpedes” (FIGURA 23). O nome da obra não tem tradução para o português, mas ao visualizar sua obra é possível interpretá-la como uma criança centopeia. Seu trabalho tem esta forte característica de flertar com o bizarro como se fossem seres que tivessem fugido de alguma ficção científica.



Figura 22 - Jon Beinart “montado” em um de seus Toddlerpedes Fotografia: Max Milne  
Fonte: [https://orig00.deviantart.net/d373/f/2009/282/1/d/artist\\_riding\\_his\\_toddlerpede\\_by\\_jonbeinart.jpg](https://orig00.deviantart.net/d373/f/2009/282/1/d/artist_riding_his_toddlerpede_by_jonbeinart.jpg)



Figura 23 – Jon Beinart, série: toddlerpedes. sem título, dimensões variadas, 2012  
fonte: <http://www.cartwheelart.com/2012/10/10/interview-with-jon-beinart-beinart-collective-anomalies-opens-october-13-at-copro/>

Na página pessoal do artista, administrada por ele mesmo e a esposa Corinne Beinart, constam as seguintes informações:

[...] Em 2002, ele juntou alguns torsos de boneca e notou (para sua alegria) que eles formavam segmentos semelhantes a insetos e, voilà, o infame Toddlerpede nasceu. Jon achou suas criações adoráveis e hilárias e ficou surpreso quando as pessoas ficaram ofendidas e até chocadas com elas. Ao longo dos anos, à medida que seus Toddlerpedes se espalharam por toda a Internet, suscitaram fortes reações e até foram alvo de mensagens de ódio. Algumas pessoas os acham cativantes e divertidos, enquanto outros assumem que estão lidando com questões como radiação e mutação genética ou a subversão da inocência infantil. Ao longo dos anos, os Toddlerpedes de Jon evoluíram de pequenas criaturas parecidas com centopéias e escorpiões para monstruosidades complexas semelhantes a hidras com centenas de torsos de bonecas. (BEINART, 2018, tradução minha).



O antropomorfismo das figuras também comparece nas ilustrações de Jon Beinart (Figura 24) com um grande grau de detalhismo. Olhar para o trabalho deste artista é como folhear as páginas de bestiários com iluminuras medievais, época em que o desconhecido era temido e a zoologia ainda não existia para catalogar animais ainda desconhecidos pelo homem.

Figura 24 - Jon Beinart, Strange Lullaby, Lápis e caneta com ponta de feltro sobre papel, 47cm x 33,5cm, 2013.  
Fonte: <https://www.deviantart.com/jonbeinart/art/Strange-Lullaby-396249744>

O imaginário dos pavores do homem medieval aparece na atualidade com outro olhar, como figuras, imagens afetivas que pairam no onírico e no campo dos desejos, propondo uma nova diversidade através de corpos que são abjetos e que hoje são elencados pelo campo das artes como linguagem e propõem uma diversidade. Encontro entre outros artistas, bonequeiros e customizadores bonecas que fazem referência ao imaginário feérico, onde podemos encontrar fadas, sátiros ou faunos, sereias, demônios e animais de fábulas. Seres que estão em dualidade com o humano e o animal, humano e mágico, o real e irreal, masculino e feminino. Seriam esses seres uma materialização de algo mais profundo e idealizado? (Figuras:25 e 26)



Figura 25- Barbie Fashionista Glam customizada inspiração em sereias contemporâneas. Fonte: Acervo do autor.



Figura 26- Boneco Monster High, sendo customizado com características antropomórficas de um cervídeo. Fonte Acervo do auto.

### 3. Customização: o lugar das questões de gênero e militância

O que é customização? A customização consiste em uma série de ações para modificar algo que já vem pronto, com intenção de adaptá-lo a necessidades estéticas próprias. Como as bonecas entram nesse conceito de customização? As bonecas customizadas recebem o nome de *custom* se passam por processos de “repintura”, “recolocação” de cabelos, e “remodelagem”, em que partes extras são aplicadas tornando-a diferente das características originais fabricadas, garantindo uma unicidade e exclusividade para a pessoa que a customizou.

É também uma reinvenção do estilo, modificação da aparência da boneca ou criação de novas características de acordo com as preferências pessoais e expectativas do criador ou artesão. Para essa criação de novas características se dá o nome de *Original Character*, expressão em inglês que designa o trabalho de composição de um novo personagem que será agregado a uma história própria ou a uma história já existente. Não é só uma brincadeira ou um passatempo artesanal, cada vez mais as pessoas estão se especializando nas *dolls custom*, e já existem profissionais dedicados à produção/venda de bonecas exclusivas, feitas sob encomenda.

Portanto, cada boneca customizada vai atender a desejos e anseios de identidade, preferências pessoais e sublimação de desejos. O simples ato de trocar a roupa original da boneca por outra feita ou comprada pelo proprietário também pode ser considerada uma customização, mesmo não consistindo em uma descaracterização drástica.

Um grande número de meninos e rapazes têm sido atraídos para esse universo, até então considerado como exclusivamente feminino, não apenas para o ato de brincar, mas também visando colecionar e idolatrar, passando por

cima de tabus sociais, preconceitos e diluindo as barreiras entre os gêneros. Os meninos e rapazes também mostram suas preferências e desejos materializados na figura da boneca, não se restringindo apenas ao boneco de ação, de caráter militar e ao boneco par romântico de outra boneca. Cultuando-as quase como imagens sagradas em suas prateleiras, ora fazendo penteados, ora trocando as roupas, brincando, customizando ou apenas colecionando.

Está se tornando comum entre os brinquedos ditos para meninos: a boneca. Hoje um menino que quer ter uma ou mais bonecas não precisa mais ter seu direito e desejo recalcado pelos pais ou esperar por sua independência financeira para começar uma coleção. Existem alguns pais que cedem a um pedido ou tem a sensibilidade de notar que seu filho prefere mais esse brinquedo, e não veem mal nenhum nisso. Mas é importante frisar que ainda ha preconceito e homofobia incrustado na maior parte das famílias brasileiras e apenas uma parcela muito pequena de crianças e adolescentes tem o privilegio e exercer sua identidade através de brincadeiras ou projetar seus processos indenitários em um objeto com representação e designação culturalmente dita feminina.

Para Lev Vygotsky em *A Formação Social da Mente* (1991), o brincar consiste em uma terapia catártica em que as crianças podem fazer uso de objetos lúdicos ou brinquedos. Percebo que as bonecas e bonecos em geral adentram essa concepção, pois constituem figuras representativas de si, próprias para “encenar” traumas, medos e desejos na tentativa de explicá-los, superá-los ou até mesmo suprir tais desejos. Através da brincadeira com o boneco ou com a boneca podemos nos reconhecer nelas e hora ser eles ou elas e poder viver aventuras, colocar-se no lugar do outro, exercitando a imaginação, sensibilidade e experimentação das diferenças entre os gêneros, podendo desconstruí-los e reinventá-los e assim tornando possível optar por aquilo que será satisfatório e libertador para o indivíduo.

O que faz um homem ser um homem, uma mulher, mulher? Fatores Biológicos? Sociais? Educacionais? Conforme Joan Scott (1995), Butler (2017) e Guacira Louro (2003), a sexualidade é uma construção cultural que opera no interior das relações de poder. Essa perspectiva considera que o gênero está relacionado a toda organização da sociedade, compreendendo aspectos simbólicos e concretos, que vão estabelecer padrões de comportamento e representações hegemônicas, que regem a vida de todos.

Assim, transgredir padrões é tarefa árdua e que exige resistência constante, pois os avanços conquistados revelam-se frágeis diante da repressão dominante. Entretanto, temos observado a diluição de formas binárias rígidas, que constituem rótulos preconceituosos. Na contemporaneidade já se admitem a multiplicidade, flexibilização e alternância de identidades. Todos são diferentes, independente se apenas homens e mulheres, e estamos tornando nossos filhos cada vez mais conscientes disso, de que suas personalidades devem ser construídas livremente. As novas gerações experimentam escolhas que passam por cima de velhos sistemas tradicionais para usufruir o direito de expressar-se em plenitude (ideias, sentimentos, desejos e sexualidade). Permitir que todos e todas brinquem com bonecas é exercitar esta liberdade de forma lúdica e transformadora.

Sandro Ká e Farnese de Andrade são dois artistas libertários e transgressores, que de maneira lúdica elegem a boneca para desenvolver sua poética, a boneca é performadora, agente de narrativas, atualiza questões cotidianas e autobiográficas. Os artistas trazem para as suas produções a estética subversiva, mais uma perspectiva de um olhar particular para o mundo que os cerca.

## **SANDRO KA** e sua Militância em Formas e Cores Performando em Cenários Imaginários

Sandro Ouriques Cardoso, ou Sandro Ka, é artista visual, designer e agente cultural gaúcho, residente em Porto Alegre, atua em âmbito formal e informal, com produção poética associada aos movimentos LGBT. Em entrevista com Jonathan Heckler para o Jornal do Comércio, o artista confirma sua militância e como incide sobre seu trabalho artístico através de ironias, sutilezas e subversões de gêneros e identidades.



Fonte: [https://www.jornaldocomercio.com/\\_midias/jpg/2017/08/22/jh220817\\_panorama\\_9142-1616481.jpg](https://www.jornaldocomercio.com/_midias/jpg/2017/08/22/jh220817_panorama_9142-1616481.jpg)

A ironia e uma espécie de humor sarcástico são marcas da sua carreira - isso vem do Sandro Cardoso, não apenas do Ka: "Sou irônico, brincalhão, leonino, debochado. Isso perpassa meu cotidiano". Segundo ele, não há divisão entre o sujeito e o artista; é uma expressão, não só uma faceta. "Essas escolhas dizem muito de mim, do jeito de ser, de me apresentar, do alter-ego. Isso é uma performance também. É muito misturado com a vida." O agente cultural cita um exemplo: "Milito no movimento social LGBT, então essas questões de poder, hierarquia, gênero, sexualidade não estão aí por acaso" (HECKLER, Jornal do Comercio, 24/08/2017).

Mas do que se trata exatamente o trabalho de Sandro Ka? São de objetos tridimensionais "ordinários" do cotidiano que o artista se apropria, justapondo uns aos outros, de maneira que lembrem pequenos cenários, criando novos sentidos para esses objetos, construindo outras narrativas. Sandro Ka utiliza objetos kitsch como pequenas estatuetas decorativas de louça ou de uso religioso combinados a brinquedos dos mais diversos, principalmente bonecos.

Considero o trabalho deste artista relevante no campo da ação transgressora, penso que a interação com bonecas configura uma construção de uma cena pela maneira como os objetos interagem entre si, criando um tipo de diálogo silencioso que traz o conteúdo da fala por meio de suas formas, cores, justaposições e combinações.

A casa de bonecas, o carro, a banheira, a penteadeira, objetos de mobília que formam mini cenários, “sets” ou “play sets”, me remetem a essa ideia pois funcionam como objetos de cena em que a criança pode experimentar uma ideia do que seja vida adulta. Sandro Ka se apropria desses brinquedos para construir mundos desviantes, na medida que os aproxima de outros objetos (decorativos, ou não) oriundos de outros imaginários, como figuras religiosas por exemplo. Constrói um discurso de múltiplos significados e múltiplas performatividades.

Figura 28 - Sandro Ká, UniversoFeminino II, 2012.  
Gesso e Playset kit cozinha, 27x19x18cm.  
Fonte: <http://relacoesordinarias.blogspot.com/2012/04/novos-trabalhos.html>



Um exemplo comparece na Figura 28, Universo Feminino II. Segundo uma leitura formalista, na obra há a representação de uma figura feminina, miniatura em gesso ou imitação de porcelana de uma Vênus Grega, a estatueta está na frente de um *play set* que também

Pode ser chamado kit de cozinha para meninas, com o típico fogãozinho e o balcão com a pia de lavar pratos, apresenta cores suaves em tons de rosa, azul claro e branco. Os objetos reunidos e o título atribuído instauram uma discussão sobre gênero e feminismo que se torna ainda mais potente com a reunião da estatueta da Vênus, sem os braços, diante dos afazeres da cozinha, a imagem é irônica e provoca questionamentos sobre qual o papel e o lugar da mulher na sociedade.

Em Problemas de Gênero (2017), Butler discute estratégias e mobilizações para desvelar as categorias constitutivas que insistem em manter o gênero em seu lugar, ou limitado às expressões binárias.

Observe-se igualmente que a categoria sexual e a instituição naturalizada da heterossexualidade são *construtos*, fantasias ou “fetiches” socialmente instituídos e socialmente regulados, e não categorias naturais, mas políticas (categorias que provam que, nesses contextos, o recurso ao “natural” é sempre político). (BUTLER, 2017, p. 219).

Trago para a discussão a segunda versão da obra O Reconhecimento, que integrou a exposição Queermuseu: Cartografias da diferença na arte brasileira, no Santander Cultural em Porto Alegre, que em meio a polêmicas acabou censurada em 15 de agosto de 2017.

O trabalho original de Sandro Ka reunia duas figuras representando veados, uma em porcelana e outra em borracha, as figuras em exercício de apropriação artística eram colocados em situação de relação e reconhecimento. Para a exposição houve uma troca, a figura de borracha foi substituída por outra em porcelana com dimensões semelhantes. As figuras dos veados foram dispostas uma em frente à outra, reforçando relações, a intenção foi promover uma troca de olhar, como se observassem um ao outro. A provocação atenta para o reconhecimento de sujeitos e para a diversidade de relações.



Figura 29 - Sandro Ka, Reconhecimento II, Gesso ou porcelana, Dimensões Variadas.  
Fonte: <http://afetivosexualpbh.blogspot.com/p/elas-madalenas-fotografia-local.html>

O gestor cultural Carlos Trevi em uma entrevista para o programa Estação Cultura da TVE, no dia 31/08/2017, também repara na militância praticada pelo artista:

[...] Reconhecimento II que é um olhar entre dois veados, aqui de louça, representa esse olhar gay, que está sendo discutido hoje em dia, quando um olha para o outro e se reconhece imediatamente, acho essa obra genial e um resumo muito bom do conhecimento da sensibilidade do artista (Informação verbal)<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Carlos Trevi em entrevista para o programa Estação Cultura apresentado em 31/08/2017 disponível no youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=jMOXDEsbFsl>



Figura 30 – Duas bonecas e réplica representativa de cenário marinho, composta de tecidos, réplicas de plantas em plástico, pedras e conchas. Fonte: Acervo do Autor.



Figura 31 - Boneca e Crânio de Gesso, fundo em tecido. Fonte: Acervo do Autor.

Meu processo é semelhante ao do artista, que de maneira lúdica reúne esses objetos banais para construir imaginários e refletir sobre realidades do cotidiano. Componho meus cenários ou sets de maneira intuitiva e divertida, com réplicas de plantas, seixos de rio, peças artesanais, cerâmicas, gesso, espelhos, conchas, tecidos, etc. A teatralidade está sempre presente quando vou fotografar minhas bonecas, que podem ser modelos pousando para seções de fotos ou inseridas em uma narrativa quase como uma cena de quadrinhos ou um frame de filme.

Figuras (30 e 31)

**FARNESE DE ANDRADE e a** Criação de um novo ser imerso em dualidades conceituais.

Farnese de Andrade Neto (1926-1996) foi pintor, escultor, desenhista, gravador e ilustrador. Este artista mineiro começa em 1964 a coletar matérias residuais de aterros, praias, antiquários, ferros velhos, depósitos de materiais usados para compor suas *assemblages*. Entre esses objetos descartados, é possível encontrar algumas composições por apropriação de objeto, usando bonecas ou partes de bonecas. Em um artigo da folha de São Paulo, o jornalista Celso Fioravante (reportagem)<sup>11</sup> comenta sobre as características das obras e também sobre a condição do artista, dizendo:

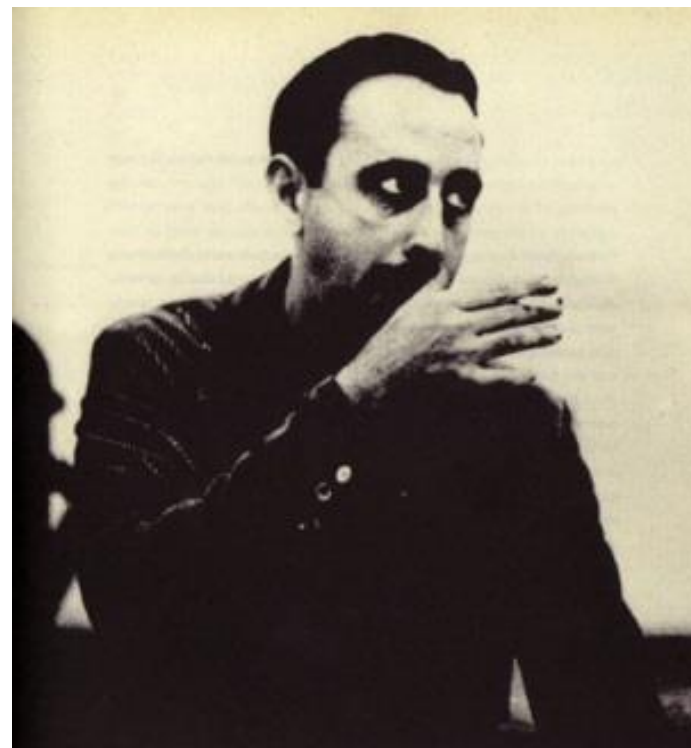


Figura 32– Farnese de Andrade  
Fonte: [http://www.pinturabrasileira.com/artistas\\_bio.asp?cod=157](http://www.pinturabrasileira.com/artistas_bio.asp?cod=157)

---

<sup>11</sup>Celso Fioravante, reportagem sobre Farnese de Andrade para a folha de São Paulo em 22/09/1998 Disponível: <HTTPS://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq22099807.htm>).

Homossexual e sem esperanças em relação ao mundo, não via sentido na idéia de ter filhos. Suas bonecas de plástico aparecem sempre fragmentadas ou calcinadas com velas. Os órgãos sexuais– masculinos ou femininos– são outra constante em sua obra, mas geralmente desprovidos de seus papéis reprodutor e erótico e aparecem presos em armários ou isolados sobre mesas, como que santos em altares para devoção (FIORAVANTE, 1998)



Figura 33 - Oratório da Mulher, Assemblage: resina, imagem sem policromia, ferramenta e caixa, dimensões 57,5 x 38 x 25,5, 1979/ 1983.

Fonte:

<http://paulodarzegaleria.com.br/artistas/farnese-andrade/>

Neste comentário ficam evidentes as relações conceituais duais entre o sagrado e o profano que Farnese estabelecia. Percebem-se questões de gênero e um relato pessoal sobre sua visão do mundo através destes vários elementos justapostos. Com as bonecas ele constrói relicários que utilizam objetos do cotidiano, de certa forma, opera na contramão de outros, sacralizando o ordinário. Farnese opera com anseios íntimos e medos.

Fiorovante ressalta que as combinações se situam “entre o lírico e o mórbido, entre o desejo de morte e uma obstinada tentativa de criar novos seres ou preservar a vida (fonte: folha de são Paulo 22/9/1998, disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq22099807.htm> )”.

Essas preocupações se evidenciam em obras como *Hiroshima* (Figura 35) que remonta a catástrofe e o horror da bomba atômica, ocorridos na cidade japonesa de Hiroshima, através de assemblages de bonecas em uma caixa de madeira.

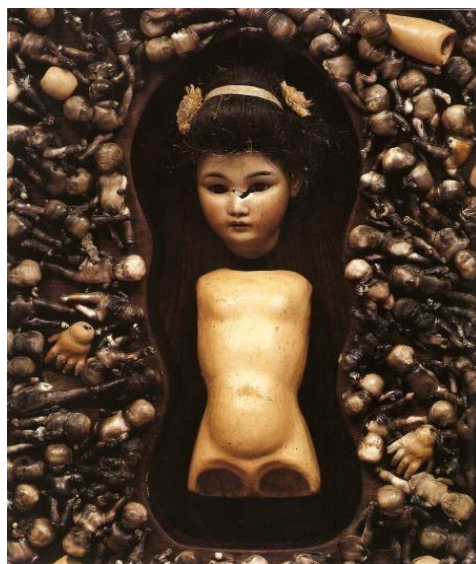
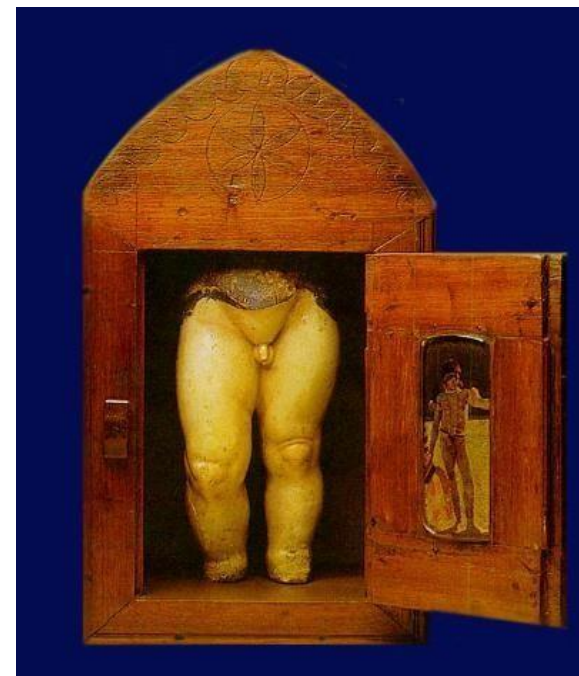


FIGURA 35 - Farnese de Andrade, assemblage, bebês de plástico incinerados, boneca de porcelana, e caixa de madeira com tampo de vidro, 49,5 x 36,5 x 13,5 cm, 1970.

Fonte: <https://fddreis.wordpress.com/2009/07/22/>

Fonte: <http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/comites/htca/Alberto%20Amaral.pdf>



27.00 cm, 1982 Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra25200/oratorio-do-indio>.

Rodrigo Naves explicita a ligação de Farnese com o mundo da infância e as

castrações feitas pelos adultos, juntas na mesma obra como se fossem os segredos dos subconscientes e que emergem na forma de trauma. Isso me interessa porque quero retratar aqui a boneca como o objeto de sublimação de coisas que me foram recalcadas ou castradas pelo não dos adultos, como a experimentação e a performance do feminino ou o manuseio de brinquedos com os quais não posso brincar por indicação de gênero.

Farnese, por sua vez, tem aversão ao vazio. Tudo que veio a ocorrer permanece. E pesa sobre o presente. Nada pode ser esquecido ou perdoado. Seus trabalhos, em vez de serem uma montagem de objetos e imagens, são na verdade uma colagem de tempos, que, no entanto, tendem sempre a se instalar numa região do passado a que não teremos mais acesso. O mundo da infância, as proibições dos adultos, as interdições imemoriais se reúnem num só espaço, fundem-se, unificam-se de tal forma que jamais poderão ser desvendados. Resta sofrer. Remoer interminavelmente essas culpas sem expiação, essas faltas por que não somos responsáveis, mas que nos vergam sob seu peso (NAVES, p.19, 2002).

Seria absurdo travar, uma conversa minha com Farnese? Talvez não. Fiquei fascinado pelas obras do artista, vendo seus relicários, oratórios e cúpulas, percebi como opera com as memórias e com o imaginário. Reparo que há uma tentativa de preservar a vida em um dado momento, talvez a própria infância ou o próprio corpo que também é um receptáculo de ideias, sensações, percepções e muito mais.

Então elaborei oratórios um tanto que precários forrados com E.V.A.<sup>12</sup> que produzem uma sensação tátil agradável e dentro deles eu reproduzia objetos ou escolhia objetos biográficos que contavam uma pouco sobre ter sido criado por duas avós extremamente católicas e que costuravam. Recordo dos pequenos oratórios da igreja que circulavam pelas casas do bairro e onde havia uma pequena entrada para doações espontâneas. Também uma das obras do artista Sandro Ká fazem referência direta ao tema, com a figura de uma santa sobre um cofre plástico (Figura 36).



Figura 36 - Sandro Ká, sem título  
Fonte: <http://www.ocafe.com.br/wp-content/uploads/2013/07/SandroKa-65.jpg>

<sup>12</sup>E.V.A : sigla para Etileno Vinil Acetato ou Espuma Vinílica Acetinada , facilmente encontrada em papelarias , vendida na forma de laminas ou folhas de diversos tamanhos , cores, texturas e estampas, ideal para trabalhos artesanais decorativos . Também é usado no setor calçadista como solados e palmilhas.

Oratório que construí com materiais comuns, como papelão e E.V.A, são receptáculos de uma memória que até o momento constituiu-se história de saberes e fazeres na moda e na arte. O trabalho se chamou Oratório de Memórias e os Alfarrábios da Casa de Vovó. Apresento o oratório inspirado em São Sebastião (santo conhecido como protetor dos gays) (Figura 37), um oratório que preserva um corpo de manequim cravado de alfinetes, assim como o corpo do santo alvejado por flechas (Figura 38).



Figura 37 - Il Sodoma, Saint Sebastian, óleo sobre tela, dimensões, 206 x 154 cm, 1525  
Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Il\\_Sodoma#/media/File:Sodoma\\_003](https://en.wikipedia.org/wiki/Il_Sodoma#/media/File:Sodoma_003)



Figura 38 - Oratório de São Sebastião, papelão, E.V.A, tecidos, isopor e cola Sebastião, dimensões 38 x 20 x 20 cm, 2015. Acervo do autor.

O oratório além de instalara imagem do manequim no universo do sagrado, considera a memória como algo sagrado. Trabalhando com minhas bonecas sob a forma de relicários, tal como Farnese de Andrade ou Sandro Ka, eu consigo preservar esses simulacros de corpos lúdicos, e também significá-los como objetos sagrados de adoração. Com o tempo meus oratórios foram se transformando em caixas ou cápsulas numa tentativa de prolongar a “vida útil” do vinil (Figuras 39 e 40). O tempo age sobre todas as coisas, nada é perene, e esse era um dos medos de Farnese: a fragilidade e a efemeridade da vida e das coisas.



Figura 39 - Caixa Náutica para “boneca aquática”, E.V.A, papelão, papel color plus, fita de cetim, argolas plásticas, barbante e acetato.  
Acervo do autor.



Figura 40 - Caixa Yeti paraboneca da neve, E.V.A, Papelão, papel color plus e nacarado, verniz perolizado e acetato.  
Acervo do autor.

#### 4. Corpo/objeto/poético

A revisão apresenta a boneca como um objeto de expressão artística, através da seleção de alguns artistas que elegem o objeto como poética. Comparecem aqueles que as confeccionam ou as desconstroem, em uma ação que retira o caráter infantil, configurando-a em um objeto de arte que nem sempre vai ter um conceito de beleza instituída pelo senso comum, ao contrário muitas vezes flerta com o incomum, ou bizarro constituindo uma poética transgressora que toca em questões delicadas e polêmicas. A intenção é promover uma aproximação entre o customizador de bonecas e o artista, através do processo criativo. Embora, eu considere a ação do artista mais radical, com a questão de modificação corporal da boneca, penso os deslocamentos propostos sejam os mesmos. Pois percebo a intenção de comunicar ou falar algo do cotidiano, ou até mesmo falar sobre aquilo que vem de dentro, comandado pelos desejos e sonhos, no sentido de vencer barreiras (que nem sempre podem ser expressas como adorno ou modificação no próprio corpo do artista ou customizado).

Medo físico, barreiras sociais, impossibilidade de reversão de processos, entre outros fatores, concorrem para que o corpo da boneca cumpra esse papel de ser simulacro do corpo para artistas plásticos, *performers* e artesãos. Contudo, para que eu possa expressar minha poética, a boneca é matéria para um experimento inicial e, na sequência, o corpo é objeto para a experiência estética.

Pretendo evidenciar as relações entre Customização e a *BodyArt* e *BodyModification*. Essa discussão será referenciada em Beatriz Ferreira Pires, O Corpo Como Suporte da Arte, Katia Canton em Corpo, Identidade e Erotismo. Beatriz Pires fala da necessidade de reapropriação do próprio corpo devido à crescente violência que o brutaliza. Ressalto as proibições e repressões que aprisionam os corpos como detonadores de boa parte das fobias,

*stress*, depressão e insegurança, que vão banalizar a integridade e características próprias dos corpos. A autora fala que tomar o corpo como objeto estético promove essa reapropriação de si, traz segurança. Para complementar a ideia, Canton (2009), defende que conferir ao corpo marcas de diferenciação, pode ser um processo singular ou coletivo, como uma atitude de localizar-se ou de pertença dentro do grupo.

Para Katia Canton todas as formas de modificações corporais assim como vestimentas e adornos consistem em formas de construir a identidade e alteridade por meio do corpo, pois ele é a prova ou a materialização da existência por meio de uma estética. Para a autora a *bodyart* é um território para todo tipo de experimentação, e um campo com possibilidades crescentes trazidas pelo uso das novas tecnologias (CANTON, p.35/36, 2009).

Modificações corporais compreendem uma série de procedimentos dérmicos ou invasivos, por processos cirúrgicos, ou alternativos, que realizam marcas gráficas como *tatoos*, perfurações para *piercing* ou mudança dos contornos do corpo com a adesão de próteses ou retirada de traços Familiares.

As modificações fazem com que o corpo ganhe novas dimensões estéticas e simbólicas, deixa de ser referência estável e constitui suporte para expressão sensível de si. Este corpo como suporte para a arte configura-se como lugar e instrumento para manifestações da criatividade.

Para situar o contexto onde essas técnicas vêm sendo desenvolvidas, gostaríamos de lembrar que, atualmente, mais da metade da população reside em áreas urbanas e vem enfrentando, principalmente nas grandes cidades, novas patologias e reações ao estilo de vida nelas desenvolvido: síndrome do pânico, estresse, agressividade. Esses fatores, propiciados e propiciadores da crescente violência urbana, ao mesmo tempo levam à banalização do corpo, e nos colocam diante da necessidade de nos reapropriarmos deste e de criarmos uma identidade que nos diferencie dos demais. Além disso, pertencer a uma sociedade extremamente visual (PIRES, p.77, 2003).

Beatriz Pires estabelece relações com vertentes da psicanálise freudiana que falam das ligações do onírico com a *bodymodification* como consciente e inconsciente conversam e comunicam o desejo. Aí entra mais uma das questões que considero importantes para esse trabalho: a arte como fornecedora de um vocabulário interpretativo e evocadora de sensações e imagens contidas no subconsciente. A arte que resgata e traduz os sonhos, calcada na poética, ferramenta do sensível e estético.

Tanto os sonhos como a aplicação de uma marca pessoal, seja ela uma tatuagem, um *piercing*, uma escarificação ou um implante, se utilizam das linguagens do consciente e do inconsciente. O sonho se utiliza do inconsciente para se apresentar a nós, e é através da linguagem elaborada por este que ele se expressa. Para transmiti-lo ao outro ou para entendê-lo racionalmente, utilizamo-nos do consciente, da linguagem verbal. A marca corporal se utiliza do consciente para determinar sua execução e sua apresentação – tipo de intervenção e região do corpo onde esta será aplicada. A escolha dos adornos, que são os componentes concretos desta linguagem, tem sua origem nos elementos resgatados do inconsciente e transformados, por meio de uma cadeia associativa, nas imagens ou formas escolhidas pelo indivíduo para serem aplicadas em seu corpo (PIRES, p.79,2003).

Vamos ressaltar que essas modificações, aqui da maneira como foram colocadas, falam de um sujeito autônomo e adulto, que tem liberdade para fazê-las ou então se sente à vontade para transgredir o seu meio e mostrar o seu corpo como suporte de “customização”.

Vale lembrar que as proibições e repressões que aprisionam os corpos em padrões rígidos de “normalidade” ditados pela sociedade, moda e cultura impõem regras e padrões estéticos e comportamentais aos corpos, assim transgredir é uma afirmação de liberdade. Para corroborar com este pensamento sem distanciá-lo da arte, trago Cristian e Mesquita, que reúne vários discursos sobre posse ou desapropriação do próprio corpo como tentativas de criar um eu ideal, subjetivado pela imaginação em seu livro *Moda Contemporânea*.

Este eu-ideal, uma imagem, uma imagem do corpo, reflete assim a lógica da sociedade do espetáculo. Para Mesquita, uma “sociedade pautada na valorização da imagem, naturalmente, privilegia discursos por meio da aparência” (MESQUITA 2004, p. 67). O corpo, entendido como linguagem, passa a ser compreendido como “o lugar onde a subjetividade é concretamente materializada”, daí entendemos “os extremos da ânsia por torná-lo via de “expressão do eu”, por meio de interferências como o uso de roupas ou de modificações mais intensas com o apelo a remédios, cosméticos, academias ou mesmo à mesa de cirurgia (MESQUITA 2004, p. 60-61)

Dois artistas que lidam com modificações corporais, *body art* performance que posso citar aqui como exemplos são o Fakir Mustafar e Mr. Pearl, que estão em lados aparentemente opostos: um ligado ao entretenimento e limites do corpo e o outro ligado à moda.

O performer americano Fakir Mustafar (Figura 41) (nome de batismo de Roland Loomis) foi militar, formado em engenharia elétrica, mas quem poderia imaginar, usou e abusou de diversas modificações corporais como *piercings*, *tightlacing*, escarificação, tatuagem e suspensão de gancho de carne. Sua experiência com modificação vai além de ser perfurado, pressionado, ter sua pele arrancada, ela vai ao plano mental na forma de prazer o que lhe rendeu envolvimento com comunidades de sadomasoquismo. Infelizmente, para algumas pessoas, o que este artista faz ainda é tabu; pois lida com linhas tênues entre dor/prazer e arte/bizarro. Foi o precursor da *bodypiercing* abrindo o primeiro estúdio da prática, o *Gauntlet*.

Seu trabalho foi inspirado nas tribos ancestrais que possuíam a cultura da modificação corporal por motivos sociais ou rituais através de textos da revista National Geographic. A adoção do nome artístico de Fakir Mustafar se deve à admiração pelo nômade persa que exibia punhais e outros objetos perfurantes atravessados em sua pele. Fakir é considerado o fundador do movimento primitivismo-moderno ou urbanismo primitivo e viajava pelo mundo fazendo *workshops* ensinando as práticas de seu estilo de vida.



Figura 41 – FakirMusafar em 1959.  
The Perfect Gentleman, Performance com tightlacing 48cm de cintura.  
Fonte: <https://www.fakir.org/aboutfakir/>



Figura 42 - Mr. Pearl  
Fonte: <https://petiscos.jp/moda/mr-pearl-corset>

Mister Pearl (Figura 42) ficou conhecido por suas performances em boates na noite londrina usando seus *corsets*. Adquiriu fama prestando trabalhos no ramo da moda a estilistas consagrados como Thierry Mugler, Jean Paul Gaultier,

John Galliano e Alexander McQueen como *corsetmaker*/corseteiro, ou costureiro de espartilhos.

Mister Pearl é performado por Mark Erskine-Pullin, que começou como figurinista de musicais no *Royal Opera House*, sua área de atuação favorita. Entre suas clientes mais conhecidas está a *stripper* burlesca Dita Von Teese. Pearl, ao ver a imagem de Fakir Mustafar em performance, resolveu aderir à prática do *tight-lacing* e incorporá-la à sua vida e personalidade. Segundo ele mesmo, entrevistado por Emma Hope Allwood para a revista eletrônica Dazed (tradução livre).

“Algumas pessoas ficaram chocadas e horrorizadas, outras pessoas estavam interessadas e fascinadas... E algumas nem piscaram um olho” Assim reflete o Sr. Pearl, o lendário fabricante de espartilhos famoso tanto É totalmente sobre disciplina, sim. É tudo sobre isso. E pratique também diariamente. É totalmente ritualístico, é um ritual antigo. Quando praticada hoje, a pessoa se sente conectada àquela forma muito antiga de adorno corporal. Hoje, as pessoas acreditam que é apenas o domínio da mulher, mas sempre foi praticado por homens e mulheres. É muito antigo, remonta à cultura minóica, a Creta, e é isso que me fascina. (informação verbal)<sup>13</sup>



Figura 43 - Afresco minoico, representação masculina com cintura afinada.  
Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Civiliza%C3%A7%C3%A3o\\_Minoica#/media/File:Minoan\\_Goddess\\_or\\_Priestess\\_Walters\\_711090.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Civiliza%C3%A7%C3%A3o_Minoica#/media/File:Minoan_Goddess_or_Priestess_Walters_711090.jpg)



Figura 44 – Estatueta Minoica, Deusa de Braços Levantados.  
Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Civiliza%C3%A7%C3%A3o\\_Minoica#/media/File:Minoan\\_Goddess\\_or\\_Priestess\\_Walters\\_711090.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Civiliza%C3%A7%C3%A3o_Minoica#/media/File:Minoan_Goddess_or_Priestess_Walters_711090.jpg)

Estes dois artistas estão de certa forma correlacionados ao meu trabalho visto que por cinco anos fui praticante de

<sup>13</sup> Mr. Pearl em entrevista para a revista virtual Dazed entrevistado por Emma Hope Allwood em 15/04/2016, disponível em: <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/30768/1/meeting-mr-pearl-fashion-s-most-notorious-corset-maker>

*tightlacing*, possuo três espartilhos prontos e alguns em projetos ilustrados. Tomei conhecimento desses dois artistas, depois de uma pesquisa sobre *corsets*, mais exatamente, homens de *corset*.

Pesquisei porque eu tinha curiosidade em usar, em saber qual era a sensação de ter a cintura comprimida e o corpo desenhado por uma peça tão intrigante que eu considerava bonita, mas não tinha visto nem uma matéria relacionada ou popular sobre assunto, que até então consistia em um tabu. Eu já os fazia em menor escala para minhas bonecas (Figura 45) e sempre foi uma peça do vestuário que me chamou a atenção devido à maneira como ela modela o Corpo, mudando formas e postura. E, ainda, sua história sobre aprisionar e torturar os corpos femininos impedindo parte da mobilidade e deformando sua silhueta conforme a o estilo e o ideal estética de cada época.



Figura 45 - Espartilho de bonecas, jeans, algodão listrado, fitas, tira bordadas e sutagens.  
Fonte: Acervo do Autor.

Foi um longo caminho quebrando paradigmas, e algumas restrições culturais, para que eu pudesse desfrutar do uso sem medos, preconceitos ou me importar com opiniões alheias. A peça saiu das miniaturas adaptadas para o corpo das minhas bonecas para o meu próprio corpo. Compartilho do ponto de vista de Mr.Pearl que a prática envolve um ritual, uma disciplina e um preparo mental muito grande. Eu tinha o costume de usar em casa até o dia que experimentei o contato com o público em algumas casas noturnas onde o público da cultura gótica frequentava (Figura 46).



Figura 46 - Espartilho Vermelho de cetim e tafetá brocado, tightlacing 70cm de cintura (natural 84 cm)

Fonte: Acervo do Autor.



FIGURA 47 - Espartilho de algodão listrado, cetim e gripir, tightlacing 60 cm de cintura Meta ainda não alcançada. Fonte: Acervo do Autor.

Houveram olhares, questionamentos, pessoas pedindo para tocar no corset e em minhas costelas, a coisa mais curiosa foi quando regulei as cordas por sentir que a peça estava frouxa devido ao corpo ter se modelado, o que é normal e consequência do uso extensivo, mas fazer isso em público foi o diferencial, o fato quase que sem querer veio a consistir em um tipo de performance e também gerar no público o desejo de interação, e lembro-me de moças e também rapazes se oferecendo para fazer a tração das cordas e fazer o laço apertado. Não fiquei constrangido e senti o poder e a sensação psicológica que a peça me causava, mas também causava nas outras pessoas.

Eu me sentia seguro, encorajado, bonito e contraditoriamente livre, embora eu tivesse a consciência da peça se tratar de um artifício de modificação corporal de nível leve, porém sua ação é muito mais psicológica do que física. De alguma maneira consegui romper com alguns dos meus limites sociais e com a cultura hegemônica.

Quando olho o trabalho de Fakir Mustafar em *The Perfect Gentleman* acredito que posso vislumbrar um pouco do seu conceito e sentir os traços, ironia e humor do título da obra relacionada ao seu corpo estrangulado pela cintura, onde fuma elegantemente um cigarro. Afinal, o que esperar de um Perfeito Cavaleiro<sup>14</sup>? Teria eu rompido com a idealização de uma masculinidade compulsória do meu corpo, usando um aparelho que dociliza a mulher? Teria como subverter e desconstruir tudo que o espartilho representa na cultura ocidental? Percebo que espartilhos e bonecas são dois objetos culturais e estéticos, ambos desenvolvidos para domesticar, doutrinar e educar o corpo das mulheres, mas para mim estão associados a um sentido de liberdade e de reapropriação do meu corpo.

Paul Beatriz Preciado, em seu manifesto contrassexual cita estes objetos comuns do consumo de massa como possíveis tecnologias ou máquinas sexuais que permitem desencadear reflexões sobre as transformações dos corpos.

---

<sup>14</sup>Perfect Gentleman ou perfeito cavaleiro tradução livre .

Preciado diz também que esses objetos estão implicados com performatividades da identidade sexual e que por fim induzirão reformulações de identidades de gênero, em termos de incorporação protética, então, as máquinas, os objetos de desejo, produtos e bens de consumo podem se tornar extensões do corpo ou órgãos da espécie humana. Segundo Donna Haraway, tal mutação pode ser nomeada como pós-humanos, ou (hu)mano ou *ciborg* (PRECIADO, p.96/148, 2017). Ainda em Preciado pode-se encontrar a discussão sobre gênero e identidade a partir dos objetos e tecnologias:

Gayle Rubin que, ao contrário de Foucault, não teve medo de adotar os modos de produção do capital e da cultura popular como referência, em vez de se voltar aos gregos, aponta a possibilidade de considerar a sexualidade como parte de uma história mais ampla das tecnologias, que incluiria desde a história da produção dos objetos de consumo [...], a história da transformação das matérias-primas [...], até a história do urbanismo. Trata-se, portanto, de repensar tanto o S&M quanto o fetichismo, não mais como perversões marginais à sexualidade “normal” dominante, e sim como elementos essenciais à produção moderna do corpo e da relação deste com os objetos manufaturados (PRECIADO, p.97/98, 2017).

Das experimentações com bonecas para a apresentação do corpo modificado, protético ou customizado, percebo rupturas e transgressões. Para entender essa quebra de valores sociais impostos, pesquisei autores que falam da relação corpo e cultura e corpo e arte, buscando identificar os mecanismos que nos aprisionam em dicotomias. As referências foram Paul Preciado, Judith Butler e Sara Salih. Destaco elementos da cultura e da política que nos impõem padrões de aparência e comportamento desde muito jovens, restritos ao binarismo e à normatividade. Ou seja, estipulam categorias de performatividades para o feminino e o masculino, o saudável e o doentio, o moral e o imoral, impedindo que tenhamos fluidez nas experiências físicas, sensoriais, psicológicas e estéticas.

Denise da Costa Oliveira Siqueira, em “Corpos Dóceis”(1987), fornece subsídios para apoiar meu pensamento sobre famílias que tem seus corpos domados pelo estado e reproduzem essa domesticação e “docilização” na educação de seus filhos. Nessa concepção repressora, o corpo da criança pertence aos seus pais e também ao estado, e qualquer

desvio ou fuga do que é pretendido pelo sistema familiar resultará em alguma forma de punição (branda ou severa):

A sujeição do corpo pode dar-se através da coerção física ou ideológica ou por meio da tecnologia política do corpo (um controle implícito, oculto, mas presente nos discursos políticos, educativos, médicos, Familiares, religiosos, jurídicos etc.) (SIQUEIRA,2006,p.52).

A sujeição ou o sujeitar-se, submeter-se às regras das relações recíprocas de poder devido a necessidades econômicas e políticas, onde meu corpo só será útil se for produtivo e se eu me encaixar a outras engrenagens da máquina, conforme denúncia Foucault, é o padrão adotado. Assim, a transgressão e o desvio são mal vistos, e as “punições” aplicadas pelos pais tem um fundo educativo, o controle dos filhos justifica-se para garantir a “integridade” de seus corpos e mentes.

Mas como transgredir sendo menor de idade e estando sob a tutela de pais zelosos e sobre regras de docilização do seu corpo (Foucault 1926 -1984, Vigiar e Punir 1987)? Qual seria a saída para se expressar ou manifestar sua identidade? Como intervir no corpo apesar do receio de procedimentos radicais e irreversíveis? Encontro respostas nas leituras de Canton e Ginzburg, que fornecem uma possibilidade de solução através da adoção de um modelo representativo do eu corpo: o simulacro.

Katia Canton analisa o autorretrato como modelo representativo do eu a partir de obras presentes na exposição Espelho de Artista, realizada sob sua curadoria, 2001, na Universidade de São Paulo. A exposição se dividia em três módulos. Simulacro e Produção Contemporânea é o que me interessa, conforme apresentado no livro Corpo, Identidade e Erotismo (CANTON, 2009) pelo destaque ao poder da boneca ir além da representação e performar como um substituto do corpo.

Keila Avelar resgata a infância ao se retratar em fotos montagens com bonecas: com o recurso do computador, ela transforma a si e a seus amiguinhos em bonecas que estão fazendo alguma coisa estranha- um deles, por exemplo, parece querer enforca-la. A artista também criou uma boneca escultural, toda branca, com os membros unidos por parafusos. Trata-se de uma auto-imagem em tamanho natural que remete a uma espécie de visão hospitalar do corpo, todo branco, sem formas definidas (CANTON,2009, p.21).

A boneca como representação de um corpo, boneca representação e extensão do meu corpo, simulacro do humano, simulacro de mim, entre outras possibilidades. Este exercício de transferência com o objeto se dá facilmente no mundo imaginário da criança, e principalmente nos consultórios de psicologia através do exercício da psicodramatização esta ideia é apoiada por Vygotsky (formação social da mente, pagina 61 a importância do brinquedo) que em resumo explica que a criança consegue representar parte do seu cotidiano através das brincadeiras usando objetos ou brinquedos que podem representar a si mesma nestas teatralizações. Então a boneca acaba se tornando um objeto poderoso e transgressor nas atividades lúdicas, pois através dela a criança consegue romper algumas barreiras impostas pelo mundo dos adultos e pode fazer o exercício de diálogo com o onírico.

Utilizando atividades lúdicas, não estaremos apenas privilegiando o intelecto– os sujeitos ao aprenderem não o fazem meramente como meros assimiladores de conhecimento – mas, também dos aspectos afetivos sociais, além de estarmos rompendo o cerco da mesmice (CARLETO, 2012, p. 19, 2004).

Essa linha é defendida por todos aqueles que acreditam que brincar é importante e que os brinquedos têm um papel fundamental na construção do indivíduo, principalmente a boneca, como um simulacro de si.

A operação se dá ao problematizar brincadeiras e brinquedos como uma experiência sensível e transformadora. É necessário que deixemos os preconceitos de lado e todo o mito criado em torno da boneca, é preciso remover estereótipos e desconstruir papéis de gênero limitantes, para fazer a boneca presente nas brincadeiras tanto de meninas quanto de meninos.

Este exercício transgressor, que aproxima corpo e universo onírico, pode se dar através da customização da boneca, um fazer resultante de uma construção autoral e um deslocamento de ideologias e funções. Pode se dar através de um processo criativo, onde a boneca é objeto ou performance, conforme vemos na obra de artistas contemporâneos como Sandro Ká, Farnese de Andrade, Lia Menna Barreto, Jon Beinart e Cindy Sherman, entre outros.

**CINDY SHERMAN** em performance: o avesso dos contos de fada, a pornografia e os estereótipo femininos.

Cindy Sherman é fotógrafa, produtora e cineasta. Sua obra chama atenção pela capacidade discursiva ao criar imagens que explicitam questões pertinentes ao universo da arte, seus conceitos, procedimentos artísticos e o sistema de circulação dos objetos; o que inclui a cultura, a sociedade e o gênero.

Meu interesse por Cindy Sherman se dá pelo uso que a artista faz das bonecas como modelos em produções fotográficas. Nessas produções ficam explícitas questões que discutem padrões de beleza e comportamento, dando a ver o mundo do degenerado, o desvio e o doentio, através de imagens em que situa bonecas desmembradas em cenários que lembram lixões, ou terrenos baldios, que podemos especular que sejam cenas de assassinatos e tragédias. Para estas fotografias, Sherman utiliza bonecas ou pedaços de bonecas, moldagens e partes de corpos sintéticos como recurso artístico, presentes nas séries *Fairy Tales* e *Disasters*, de 1983, (Figuras 49 e 50) e *Sex*

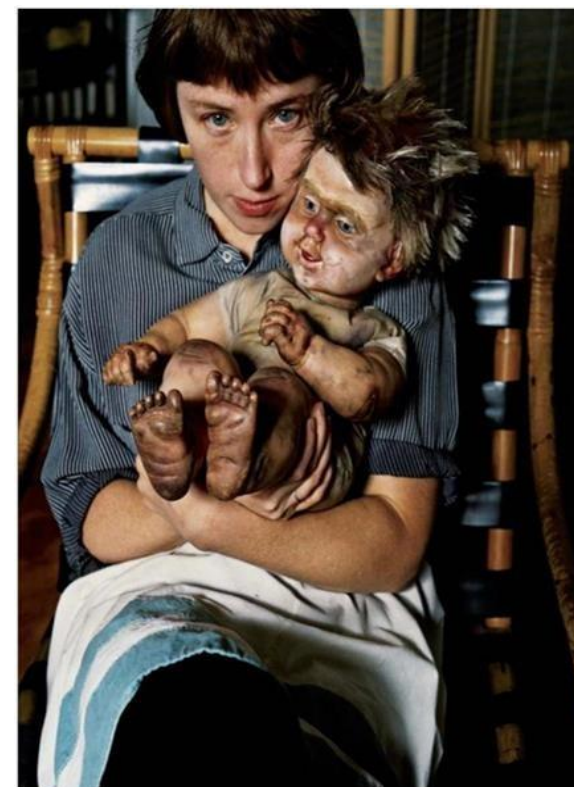


Figura 48 - Cindy Sherman, New York, 1988, por Alastair Thain.

Fonte: [http://www.anglonauts.eu/images/ill\\_pho\\_port\\_c/ill\\_pho\\_port\\_c\\_thain\\_alaster\\_woman\\_doll.jpg](http://www.anglonauts.eu/images/ill_pho_port_c/ill_pho_port_c_thain_alaster_woman_doll.jpg)

*Pictures & Broken Dolls*, de 1990/1999. (Figuras 51 e 52). Esta última é inteiramente feita com bonecas, por vezes parcialmente destruídas, quebradas ou híbridas, com muitas partes não compatíveis, misturadas com desproporção, a artista explora deformidades, exageros, adiciona ou subtrai membros. Ambas as séries (*Fairy Tales* e *Disasters* *Sex Pictures & Dolls*) evidenciam questões de gênero, pornografia e violência sexual. Estes trabalhos atentam para os

conteúdos de gênero, sexualidade, desconstrução do corpo e performatividade na perspectiva adotada pela pesquisa, e também do simulacro substituto do corpo em performance.



Figura 49 - Cindy Sherman , Série: Disasters, Título: Untitled # 188 Fonte: <https://www.welt.de/kultur/gallery955643/Ausstellung.html>



Figura50 - Cindy Sherman , Série: Disasters, Título: Untitled # 184, 155.2 x 234.8 cm com moldura, 1988. Fonte: <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/371.1997/>

Na sequência apresento imagens (Figuras 51 e 52) que integram as séries *Sex Pictures* e *BrokenDolls*. A primeira é uma fotografia de uma boneca híbrida, que agrega membros inferiores e superiores de diferentes origens, possivelmente retirados de um boneco de representação masculina, agregados a um tronco e cabeça de bebê,

aparentemente menina, mas entre suas pernas há um pênis (Figura 51).

Sherman, ao que tudo indica, segue ainda com a temática da degradação do corpo, seja por meio de acidentes ou violência sexual, e como neste caso, desmembramento do simulacro da figura humana: a boneca. Vemos uma possibilidade de reconfiguração do corpo em um objeto artístico por meio de uma espécie de decomposição manual como encaixe, colagem, justaposição e derretimento de partes, porque não dizer uma ação decustomização de um corpo que não é o meu, mas um reflexo uma representação do meu corpo.



Figura 51 - Cindy Sherman, Serie: BrokenDolls, Fotografia Preta e branca, Untitled, #336, 74.9 x 102.9 cm, 1999. Fonte: <https://ocula.com/art-galleries/spruth-magers-berlin/artworks/cindy-sherman/untitled-336-1999/>

Penso que esta ação também converge de maneira próxima a body art, a

plasticidade dos materiais esta tal qual para a plasticidade e versatilidade do corpo. Algo que precisamos atentar é a forte questão do gênero implicada em *Sexy Pictures* e *BrokenDolls*, não pela presença das genitálias na obra, mas pela performatividade de gênero culturalmente ligada a um discurso médico, científico, religioso e anatômico.

A Figura 52 traz a imagem de um quadril feminino e um masculino foram unidos para formar um objeto dual ou híbrido. O trabalho de Sherman é pleno de ambiguidades e polarizações, uma camisinha mal colocada aparece no pênis e no quadril feminino, da cavidade da vagina sai um fio branco, talvez um absorvente interno ou parte de um DIU (dispositivo intrauterino). Há ainda a presença de duas cabeças de bonecos ou manequins que foram decepadas de seus corpos e dispostas de maneira a parecer que olham para suas genitálias.

Em minha análise, Sherman usa bonecas para criar cenas que simulam violências e degradação dos corpos, pois isso causa um desconforto e uma provocação maior, do que se ela recriasse a cena a partir de si, em função da banalização que as mídias tratam desse tema.



Figura 52 - Cindy Sherman, Serie: Sex Picutures#263, Dimensões 40"x 60", 1992.

Fonte: <https://meligamez.wordpress.com/tag/cindy-sherman/>

A série *Untitled Film Stills* ( Figuras 53, 54, 55, 56 e 57) também me interessa por tratar de recriações de cenas em que a artista encarna o espírito, os trejeitos e as poses (recorrentes nas produções hollywoodianas dos anos 50 e 60) das atrizes, performando um ideal de figura feminina. O resultado é similar a um frame ou uma cena congelada de um velho clássico cinematográfico. As imagens selecionadas constroem uma narrativa visual que apresenta parte da série desenvolvida por Sherman, e aqui a escolha priorizou contrastes, reflexos, dúvidas e situações de fuga.



Figura 53- Untitled Film Still #15,  
24 x 18.9 cm  
Fonte: <https://www.guggenheim.org/artwork/4380>



FIGURA 54- Untitled film still #35  
1979, 23.3 x 16.2 cm image  
Fonte: <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/369.1986/>



Figura 55 - Untitled Film Still #56, 20.3 x 25.4 cm (8 x 10 in.)  
Fonte: <http://www.docnyc.net/film/cindy-sherman-untitled-film-stills/>



Figura 56 - Untitled Film Still #17 1978, reprinted 1998, Image: 74, 5 x 95 cm.  
Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/sherman-untitled-film-still-17-p11516>



Figura 57- Untitled Film Still #48 1979, reprinted 1998  
Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artists/cindy-sherman-1938>

Encontro semelhanças nesse processo de recriação e produção das imagens, em que a artista se traveste de personagem, com o meu fazer como cosplayer e co-produtor fotográfico. Para mim é mais do que entretenimento, é exercício artístico visual e performático, uma vez que encarno diversos papéis: sou personagem, produtor, figurinista, maquiador, cenógrafo, diretor artístico, iluminador, e, como a artista, aciono o botão automático da câmera.

Confesso aqui que a parte mais excitante do trabalho não é apenas o resultado final, mas o processo de pesquisa e construção ou reprodução dos personagens e a performance, a forma com a qual se tenta mimetizar cada característica, seja por meio de maquiagem, enchimentos, próteses, figurinos ou até o gestual. Observo uma conexão com as teorias de Butler e Preciado sobre a performance de gênero constituir uma mimese ou paródia realizada através da atuação artística do Cosplay,<sup>15</sup>Crossplay,<sup>16</sup>Gender Bend,<sup>17</sup>Crossdres,<sup>18</sup>DragQueens e DragKings com a intenção de imitar ou satirizar os estereótipos de feminilidades e masculinidades que se apresentam na nossa cultura.

Segundo o historiador de arte francês Pierre Francastel em seu livro *Imagem Visão e Imaginação*, a experimentação da estética é anterior e intencional, pois ela é a fundadora das relações de alteridade e responsável por desencadear os processos de criatividade do artista, o sensibilizando através de seu corpo, afetos, atravessamentos e imaginação, que o faz expressar todas suas relações com o mundo e os outros corpos.

---

<sup>15</sup>Cosplay: é a justa posição de palavras de origem inglesa costume mais roleplay, que podem ser traduzidas (literalmente) como fantasia ou figurino e interpretação respectivamente, que tem por finalidade definir uma prática ou passatempo da cultura pop, caracterização e atuação por meio de mimetismo de um determinado personagem escolhido

<sup>16</sup>Crossplay: Idem a prática cosplay, a diferença está quando o sujeito decide atuar como o gênero oposto, literalmente e cruzar a barreira dos gêneros, exemplo: homens vestidos e performando personagens femininos e mulheres vestidas e performando personagens masculinos.

<sup>17</sup>Gender Bend: Idem ao cosplay, se trata de outra modalidade de inversão de gênero onde, diferente do crossplay é feita uma adaptação do personagem ao gênero do sujeito atuante. Exemplo: personagens masculinos que ganham uma versão adaptada feminina a para que a performer deste gênero atue como tal. (Capitão América –Capitã América).

<sup>18</sup>Crossdress é um pratica ou fenômeno social diferente do travestismo e transsexualidade, consiste em o sujeito vestir roupas do gênero oposto sem grandes preocupações de verossimilhança ou mimética seja qual for o gênero que se optou performar.

A percepção da obra de arte repousa, não sobre um processo de reconhecimento, mas de compreensão. A obra é o possível e o provável, nunca é o certo. Ela é sempre ambígua, sempre susceptível de perder certos aspectos de realidade, ou de ganhar outros. A estética vem sempre primeiro; a obra de arte não apresenta a mensagem de um conhecimento, desenvolvido exteriormente a si, por imitação ou intuição, independentemente da vontade do artista. Precise-se também que esta vontade não se apresenta como um esforço consciencioso para reproduzir um modelo, mas como uma problemática. O que o artista fixa, não é o que ele viu ou apreendeu; é o que ele procura e o que ele quer revelar aos outros. (FRANCASTEL, p. 58,1998).

A abertura para transitar entre diferentes, ou a diversidade do ser, constitui campo de interesse para práticas visuais e experimentações estéticas. Sou cosplay já há alguns anos, e percebo as conexões que a experimentação estabelece com diferentes áreas do campo artístico, social, econômico e político. Mônica Nunes destaca a dinâmica para além da teatralidade que a experiência instaura e compreende que “Teatralidade e performatividade transitam da linguística à econômica, “acionando operadores que conectam memória-consumo” (p.46,2017).

Eu percebo relações entre as linguagens de Cosplay, Crossplay, GenderBend, Crossdress, DragQueen e DragKings a partir das práticas e fazeres no quesito teatralidade e performatividade que se une as teorias e ideias das autoras, o conceito de performance aplicado aqui é expandido, amplo, e Mônica Nunes deixa isso evidente em seu livro onde comenta sobre estas práticas.

[...] concebe como processo, para além de teatro, e a entende como uma produção em primeiro lugar do olhar, olhar que postula e cria um espaço outro, que se torna espaço de outro e dá lugar a alteridade dos sujeitos e a emergência da ficção. Pensando como a autora, podemos entender que “a teatralidade parece com uma operação cognitiva[...] Ela não é um dado empírico. Ela é uma colocação de sujeito em relação ao mundo e em relação a seu imaginário (NUNES, p.47,2017).

Assim como Sherman eu me aproprio das imagens de personagens do cinema contemporâneo da cultura *pop* e também da animação para reproduzir ou mimetizar esses personagens escolhidos por motivos afetivos.

A forma de apresentação foi organizada a partir de uma pesquisa sobre a história de origem e as personalidades de cada um dos personagens aqui referidos, conforme a proposição de seus respectivos autores. A intenção é ressaltar os contrastes pelas diferenças de caráter, temperamento e, principalmente, algumas nuances das performatividades de masculinidades cis heteronormativas.

Insistindo na apresentação de contrastes, trago outras masculinidades, não normativas, com personagens que se situam fora dos padrões como gay, o bi, o trans, o *genderbend*, alguns com algum grau de representação feminina ou andrógena.

Cindy Sherman não foi a única referência no tocante a apropriação de estereótipos do cinema de sua própria época. Também destaco Nan Goldin como referência estética, cujos personagens são aqueles presentes em seu cotidiano queer, sendo constantes as Drag Queens. Suas fotografias exploram o caráter documental, como momentos e locais específicos, construindo narrativas de forma espontânea. E nas ações de Sandro Ka, Barreto e Sherman encontro afinidades de processos que justapõem partes desiguais e desarmônicas para composições únicas. Porém, Sherman trabalha com uma performatividade dramática e completamente teatral para dar a ver uma imagem, somos *vouyers* de uma cena particular; já Barreto e Sandro Ka realizam seus trabalhos na forma de instalações e construções tridimensionais, para construir narrativas abertas e contar outras histórias.

Começarei pelos personagens que representam masculinidade heteronormativa com uma breve descrição do personagem, como ocupação e características básicas.



Figura 58  
Autor: Panda Produções

**Figura 58** - O pai vilão -Lucius Malfoy.

**Origem:** Saga de livros infanto-juvenil publicada em 1997 intitulada Harry Potter. Foi escrita pela inglesa J. K. Rowling, e ganhou produção cinematográfica de mesmo nome em 2001, produzida por David Heyman da Warner Bros. nos EUA.

**Ocupação e características básicas:** Milionário sem ocupação profissional graças aos bens do sobrenome Malfoy. Audacioso e ganancioso, preza pela riqueza. Sua aparência é elegante, mas austera pela arrogância. Nutre profundo desprezo por bruxos mestiços e trouxas (não bruxos) e acredita na pureza da linhagem mágica, visto que pertencia a uma família influente no meio da magia. É o pai abusivo e autoritário de Draco Malfoy, obrigando o menino a cometer atos antissociais, desonestos ou violentos.

Este personagem foi meu primeiro cosplay, que apresentei na feira do livro em parceria com a Livraria Vanguarda para divulgação da saga Harry Potter no ano de 2011. Foi um tipo de estréia, então eu estava um pouco inseguro, pois não tinha ideia de como as pessoas receberiam alguém fantasiado em um evento cultural. Contudo, fui bem recebido, o personagem foi reconhecido pelos visitantes da feira e posei para muitas fotografias. O processo de construção do personagem envolve ampla pesquisa de materiais para confecção do figurino, adereços e maquiagem, além do estudo da personalidade, postura e expressões faciais para encarnar com verossimilhança o vilão. A construção não demandou maiores investimentos, pois pude reciclar e adaptar peças já existentes em meu acervo.

**Figura 59 - O bom Pai - Elrond**

**Origem:** Saga Literária O Senhor dos Anéis, escrita pelo inglês J. R. R. Tolkien em um período que compreendeu a II Guerra Mundial de 1937 a 1949. A produção cinematográfica se deu em 2001 sob o comando do neozelandês Peter Jackson, através de sua produtora Wing Nut Films.

**Ocupação e características básicas:** Elrond é o Elfo Rei, senhor da Terra Média, benfeitor generoso e acolhedor, fundador da Sociedade do Anel, objeto amaldiçoado por Sauron (vilão da saga). O Elfo Rei é um guerreiro, defensor da raça humana porque é um tipo mestiço, arauto da quinta era. Ficou viúvo e assumiu suas responsabilidades para com a filha, Arwen. Sua conduta liberal permitiu à filha escolher entre a imortalidade do reino dos elfos e uma vida mortal como rainha, ao lado de seu consorte Aragorn, príncipe de origem sucessória da Terra Média.

Senhor dos anéis me encanta por sua temática fantasiosa, que remonta um passado mítico e mágico habitado por seres imortais, mas com sentimentos, desejos e interesses próximos dos nossos. A história também nos mostra como funcionam os jogos políticos de ascensão e queda de poderes, assim como regimes totalitários que hoje em dia estão de volta. Outro fator atrativo diz respeito ao figurino produzido para os filmes, elaborados com uma forte inspiração medieval e que requerem preciosismo na execução, pois utilizam bordados, pedrarias, tecelagens e armaduras manufaturadas.

Elrond foi meu terceiro personagem cosplay, com um grande diferencial de que foram três anos e dois meses de investimento na pesquisa e confecção deste figurino, que foi todo produzido por mim. O traje necessitou de várias adequações, pois na época não foi possível encontrar tecidos compatíveis, tampouco os moldes de cada peça e o desenho do bordado original. Neste projeto se fez necessário aperfeiçoar as técnicas de maquiagem e penteados, desenvolver próteses de orelhas pontiagudas que em outro momento foram trocadas por orelhas em látex garantindo conforto e verossimilhança. Performar como Elrond foi gratificante, alcancei resultados técnicos e o reconhecimento do público, principalmente junto ao evento Anime Bomb em Pelotas no ano de 2014.



Figura 59  
Autor: Natalia Hax



Figura 60  
Autor:

**Figura 60 – O Injustiçado - Sirius Black.**

**Origem:** Saga de livros infanto-juvenil publicada em 1997 intitulada Harry Potter. Foi escrita pela inglesa J. K. Rowling, e ganhou produção cinematográfica de mesmo nome em 2001, produzida por David Heyman da Warner Bros nos EUA.

**Ocupação e características básicas:** Foi prisioneiro em Azkaban a prisão do mundo bruxo, conseguiu fugir da prisão para provar sua inocência. No passado foi acusado injustamente do assassinato do ex-colega de escola, quando na verdade este colega forjou a própria morte, permanecendo incógnito por anos, metamorfoseando-se em um rato e fazendo-se adotar como pet por um dos alunos da escola de Hogwarts.

Sirius é um Bruxo de família influente, estilo jovial e despojado apesar dos traumas da prisão, solteiro, padrinho e protetor do personagem central da série.

**Figura 61** - O delinquente juvenil erudito - Alex DeLarge.

**Origem:** Laranja Mecânica é um romance escrito pelo britânico Anthony Burges sem 1962, que ganha produção cinematográfica através do diretor e produtor americano Stanley Kubrick em 1971.

**Ocupação e características básicas:** Adolescente de classe média, criminoso, líder de quadrilha, *bom-vivant*, psicopata, na segunda parte do filme passa por uma lobotomia e torna-se um cidadão regenerando que se tornando vítima de toda violência que cometeu no passado que lhe é devolvida pelas próprias vítimas.



Figura 61  
Autor: Izzy-  
BD

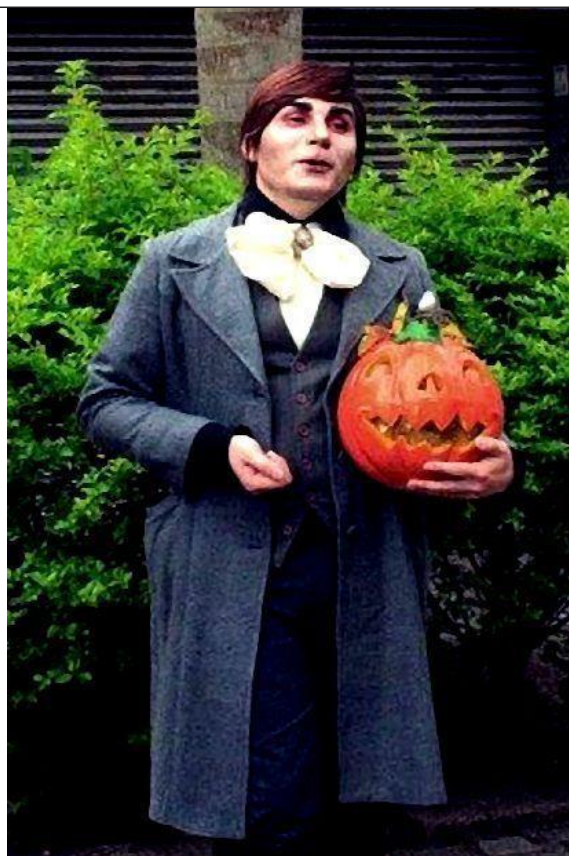


FIGURA 62

Autor: Um Jovem Otaku de Pelotas, Patrick Fernandes.

**Figura 62** - O playboy depressivo - Barnabas Collins.

**Origem:** Sombras da Noite foi uma minissérie dos anos 1970 produzida pelo americano Dan Curtis. Em 2012 ganhou produção cinematográfica dirigida pelo norte-americano Tim Burton através da produtora Warner Bros. e GK Films.

**Ocupação e características básicas:** Cavalheiro inglês, Dandy é um gótico do século XVIII, filho de pais abençoados que edificaram uma cidade.

É o típico playboy de vida efervescente, sedutor impetuoso, foi amaldiçoado por uma bruxa a viver a eternidade como vampiro e carregar o fardo traumático da culpa pela morte da mulher amada por 200 anos. Seu crime foi magoar o coração de outra mulher, que como vingança rouba-lhe todas suas propriedades.

Dei vida ao personagem no *Halloween* de 31 de outubro de 2014, organizado pelo grupo Travessura com Gostosura. Foi uma oportunidade para levar o personagem em uma ação lúdica com público ampliado e diferenciado. A construção do personagem não representou maiores desafios, pois nesse caso reutilizei meu próprio acervo de figurinos e adereços.

Nesta seleção, a seguir, apresento personagens atípicos que romperam com a heteronormatividade e possivelmente tenham alguma representatividade homossexual ou trans . São personagens que de alguma forma fogem do padrão, se apresentando com gênero invertido ou com a nomenclatura que o universo pop os concebe: *genderbend*. Haverá aqueles que carregam em si a androgenia ou a identidade transe gay como característica mais que indenitária.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 63** - Rarity a modista generosa de My Little Pony

**Origem:** My Little pony é uma franquia de mídia e brinquedos estadunidense desenvolvida pela empresa Rasbro em meados dos anos 1970. Nesta época a responsável pelo design e ilustrações era a artista Bonnie D. Zacherle. A animação e brinquedos ganharam popularidade em 1983, a série e os brinquedos ainda existem e passaram por diversos re-designs acompanhando as tendências de cada época. Em 2010, a série ganha uma nova versão ousada, pelas mãos da americana Lauren Faust. Fazendo com que os pôneis caíssem no gosto do público adulto. Em 2017 foi lançado o primeiro longa-metragem, em uma parceria da Rasbro com os estúdios da Allspark Pictures.

**Ocupação e características básicas:** A personagem pertence à série de animação My Little Pony, que se trata de uma série com histórias e aventuras protagonizadas por pôneis. Foram realizados diversos *revivals* ou *reboots* e na versão contemporânea, Rarity é um unicórnio que mora em Ponyville e desempenha as funções de estilista e costureira, e é uma das heroínas da série. Como se trata de um personagem feminino, o cosplay me permite por meio da brincadeira de gênero inverso, o *genderbend*, recriar minha versão de Rarity com um toque de antropomorfismo e com a inspiração na aparência do estilista alemão Carl Lagerfeld (1933-2019), diretor criativo da Casa Chanel.

Tive o privilégio de acompanhar a primeira versão pela TV aberta, no final dos anos 1980, e lembro-me que o desenho e o brinquedo me proporcionam uma experiência estética que apela para o devaneio e desencadeia o processo criativo. Tive um destes cavaleiros coloridos, o que eu possuía era parte de uma coleção de Pegasus, suas crinas tinham as cores do arco-íris (se tratava de uma edição especial pela Rasbro). Atualmente, Iniciei uma coleção, tenho outros cavaleiros em roupas mais atuais, e embora seja um desenho dirigido à meninas, eu me sentia fortemente atraído pelas temáticas e as aventuras.

**Figura 64** - Marshall Lee, vampiro adolescente bissexual.

**Origem:** Hora de Aventura é uma série animada produzida pelo desenhista, diretor e dublador Pendleton Ward. O projeto se inicia em 2007, marcado pelas inovações de gênero. Contudo, só vai ser exibido pela Cartoon Network no ano 2010. A animação se referencia no universo fantasioso do RPG, porém traz certa complexidade nas tramas e nos perfis psicológicos dos personagens.

**Ocupação e características básicas:** Marshall não é o personagem central, mas apresenta riqueza de nuances e paradoxos. Sua infância é marcada por traumas de sobrevivência em um mundo pós-apocalíptico. Seu vampirismo o torna forte e capaz de sobreviver à atmosfera hostil da Terra de “Ooo”. O desenho segue uma estética que explora a fofura e infantilidade para mascarar todo o drama e a violência sofrida pelos personagens.

Cabe salientar que Marshall é uma versão masculina de Marceline, a princesa vampira, e reside em uma realidade paralela, criada pela imaginação do Rei Gelado, vilão principal nas primeiras temporadas da série. Assim como Marceline, Lee como sua contraparte paralela, divide as mesmas características como rebeldia, a péssima relação com seu progenitor, o talento musical como tocador de baixo, compositor e inclusive a bissexualidade, fato que não é omitido e nem mascarado na série, que explicita que o personagem teve namoradas e um relacionamento mal resolvido com o Príncipe Chiclete/Princesa Jujuba.

A temática do desenho me arrebatou por sua simplicidade e por tratar, por outro viés, de o inferno de Dante, que consiste na narrativa do herói que conhece o mundo, mas a si mesmo, a jornada do autoconhecimento, em uma roupagem contemporânea explorando RPG, ficção científica e mitologia. Mas principalmente pela empatia em retratar a diversidade sem estereótipos e retratando as relações interpessoais de uma maneira delicada e poética.

Consegui me identificar por diversas vezes em vários personagens, Marshall Lee foi um deles, a rebeldia, a ligação com as artes e a complexidade da relação com o progenitor refletem um pouco do que sou. A escolha do personagem não é meramente ao acaso; ela vem também de um processo de empatia que se desenvolve ao passo que vai se conhecendo o personagem e sua riqueza em todos seus aspectos fictícios.



Figura 64  
Fonte: Acervo do autor.



Figura 65  
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 65** - Ziosite, O poderoso General transgênero de *Sailor Moon*.

**Origem:** *Sailor Moon* é uma série de quadrinhos japonesa (mangá) escrita, ilustrada e produzida por Naoko Takeuchi produzida entres os anos de 1992 e 1995 pela editora Kodansha, de Tóquio. O estilo da série popularizou o termo Garotas Mágicas, e ainda no ano de 1992 é adaptado para animação pelos estúdios da Toei Animation. Em 1996 foi exibida pela Rede Manchete, canal de TV aberto no Brasil, e em 2001 o Cartoon Network apresenta as novas temporadas e conquista grande audiência dos fãs.

**Ocupação e características básicas:** Ziosite é um dos principais vilões ou vilã do anime *Sailor Moon*, ocupa o cargo mais elevado o de general do reino das trevas, domínios da rainha Beryl. Ele ou ela há uma questão de gênero que incide sobre a personagem que é ambígua, no Japão “ele” aparece como andrógino ou transgênero; no Brasil a personagem tem uma identidade feminina forjada. Compartilha do seu posto ao lado de mais três generais. Um deles em especial é seu amante, Malachite, e isto são bem evidentes na animação através do tratamento de reciprocidade, como: a cumplicidade, as carícias, os mimos, as palavras cheias de afetividade e romantismo trocadas entre os dois nas várias temporadas do anime. Devido a esta polêmica o estúdio de dublagem brasileiro responsável pela adaptação ao nosso idioma optou por uma voz feminina para interpretá-la e adequá-la como tal. Este fato para mim consistiu em um apagamento da personalidade e normatização de uma identidade trans empoderada,. Ziocite é trans gênero de forma assumida em *Sailor Moon*, tanto no mangá e no anime japonês. Sua performatividade é feminina e forte, destemida e por vezes insubordinada a sua superior quando esta é arbitrária.

Entre seus poderes destaco a transmutação, outro fator que a liga a uma essência feminina, ele/ela consegue se tornar qualquer mulher que queira assumir a aparência, tanto que no anime ele já se disfarçou de professora, cientista e já se transmutou na própria protagonista, Serena. Este personagem foi muito importante para minha formação como pessoa, visto que a conheci quando tinha entre 15 e 16 anos, e algo me intrigava neste personagem, então, comecei a consumir revista especializadas sobre mangá e anime. Foi através destas leituras que descobri o que foi omitido pela dublagem brasileira. Este fator foi fundamental para que eu entendesse como funciona o apagamento, a censura e a opressão. Em contrapartida, foi também um motivo para encarar meus medos e tomar uma postura assumida rompendo com impedimentos e travas emocionais e encontrar uma válvula de escape através do cosplay, que me permite transformações e maior fluidez de gêneros.

**Figura 66** - Ariel, A Pequena Sereia, da Disney - versão Gender Bend

**Origem:** A Pequena Sereia é um dos muitos contos do escritor dinamarquês Hans Christian Andersen. Sua primeira edição foi no ano de 1837, e em 1986 este clássico infantil ganhou uma versão americana da Disney dirigido e escrito por Ron Clements e John Musker.

**Ocupação e características básicas:** Ariel é a personagem central da animação americana do final dos anos 80 da Disney, inspirada no conto original de Hans Christian Andersen. Ariel é uma adolescente de 16 anos fascinada pela vida dos humanos e tem como passatempo colecionar uma série de bugigangas de naufrágios. A personagem, como toda adolescente dessa idade e também como um estereótipo recorrente em filmes que retratam jovens, tem como característica a rebeldia e desobediência aos pais. Ariel contraria o pai, o Rei Tritão, e sempre visita a superfície; e em um desses “passeios” se apaixona por um príncipe humano.



Figura 66  
Fonte: Acervo do Autor.

O Cotidiano dos guetos ensinando lições de empatia e amor através da fotografia de **NAN GOLDIN**

Goldin é judia nascida em Boston, começou a fotografar em meio a uma adolescência rebelde e traumática, mas conseguiu sua projeção como fotografa nos anos 1980 com temáticas Queers. Seus temas eram cenas do gueto gay e underground, suas modelos eram lésbicas, drags, trans, portadores de HIV, usuários de drogas, prostitutas, atores e artistas dos mais variados incluindo ela mesma em toda sua intimidade. Com estas ações a artista reinventou o enfoque da fotografia documental e autobiográfica e se tornou um referencial pelo seu estilo, com o qual capta seus registros sem pudores e com grande realismo.



Figura 67- Nan Goldin, Auto-retrato no trem, Alemanha 1991/2 .

Fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/goldin-self-portrait-on-the-train-germany-p78047>

Ela transformou as cenas cotidianas, algumas de cunho privado das pessoas com quem convivia desde os anos 1970, em algo digno e artístico. Sua estética caiu no gosto do mundo das artes circulando por diversas galerias mundiais como algo inovador e ousado, se tornando uma influência para diversos fotógrafos.

Seus registros são espontâneos e despojados de preocupações com cânones da fotografia como a composição, a cor, a luz, o foco e os enquadramentos, a preocupação de Goldin é o momento dos fatos em toda sua crueza. Suas fotos sugerem fortes temáticas relacionadas aos modos de viver do coletivo ou do indivíduo.

É importante ressaltar que a performance aqui vai além do ato de fotografar, mas as relações sociais e ações dos sujeitos em ações capturadas sem nem uma preparação de estúdio, tendo como cenário a vida, e os participantes expõem suas identidades com todos seus atravessamentos complexos. Segundo Goldin em uma declara para seu livro *The Ballad of Sexual Dependency*: “Éramos uma família unida não por sangue, mas por uma moral similar e a necessidade de viver intensamente o momento”(informação verbal) <sup>19</sup>.



Figura 68—Nan Goldin, Jimmy Paulette and Tabboo! In The Bathroom (1991)Fonte: <https://ffw.uol.com.br/noticias/fotografia/nan-goldin-mergulhe-no-trabalho-da-artista-que-passa-pelo-brasil-nesta-semana/>

A fotografa, em um de seus trabalhos, retrata as drags (Figura 68) com muita sensibilidade e respeito em uma época em que eram tratadas com hostilidade e discriminação, assim como o resto da comunidade LGBTQI+ entre os anos de 1980 e 1990, momento de descoberta e epidemia da AIDS.

---

<sup>19</sup>Nan Goldin sua vinda ao Brasil noticiada por Camila Yahn no dia 30/10/2017 para o site da uol, disponível em: <https://ffw.uol.com.br/noticias/fotografia/nan-goldin-mergulhe-no-trabalho-da-artista-que-passa-pelo-brasil-nesta-semana/>

Goldin em uma entrevista para o Museu Tate falando sobre seus registros fotográficos, declara: “Meu trabalho vem sempre da empatia e do amor”(informação verbal)<sup>20</sup>. A frase foi apenas uma forma de introduzir o discurso sobre gênero, que considero importante para fazer conexão com meu trabalho. Nan Goldin, a partir de uma tradução livre feita por mim, complementa sua fala falando sobre um de seus trabalhos, em que realiza fotografando os filhos de amigos, ela comenta através de uma perspectiva própria, como as crianças lidam de forma lúdica com a questão de gênero e como os adultos maculam esse entendimento de mundo:

As crianças são de outro planeta [...] Bebês vêm de outro lugar, eles são mais eles e estão mais perto de seja o que for, mas é de onde viemos e de para onde vamos[...] em seguida, eles são ensinados a esquecer a sexualidade ambígua de crianças e sua androgenia é realmente meu interesse [...] (informação verbal, tradução livre, GOLDIN, 2014)<sup>21</sup>.

E é neste brincar performando que eu volto a este estado infantil de entendimento da minha sexualidade e mobilidade do meu gênero para encarar diversos papéis através do cosplay, maquiagem e customização de bonecas. No capítulo III, Diferenças Sexuais e Corpos Generificados do livro *Gênero uma Perspectiva Global*, encontro um trecho que pode corroborar com a ideia de Nan Goldin.

[...] Diferenças físicas entre machos e fêmeas mudam ao longo da vida. Nos primeiros estágios de desenvolvimento, corpos de machos e fêmeas são relativamente pouco (ou nada) diferenciados; há apenas pequenas diferenças entre uma menina e um menino aos 2 anos de idade. Mesmo os órgãos reprodutivos externos – pênis, clitóris, escroto, lábios vaginais- se desenvolve embrionariamente de um mesmo ponto. De várias maneiras, os corpos de machos e fêmeas também se tornam mais parecidos na velhice, por exemplo, em relação a combinação e proporção de seus hormônios (CONNEL, cap. 3, p. 86).

---

<sup>20</sup>Nan Goldin em uma entrevista gravada para o museu do Tate, Reino Unido em 14/05/2014.

Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=r\\_rVyt-ojpY](https://www.youtube.com/watch?v=r_rVyt-ojpY)

<sup>21</sup>Nan Goldin em uma entrevista gravada para o museu do Tate, Reino Unido em 14/05/2014. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=r\\_rVyt-ojpY](https://www.youtube.com/watch?v=r_rVyt-ojpY)

Connel rompe com diversos mitos sobre gênero através de uma revisão de pesquisas feitas para provar a diferença entre homens e mulheres. A autora foi diretamente nas brechas de falhas e descobriu que o número de similaridades e exceções eram maiores que as tais diferenças que promoviam a dicotomia entre os mundos masculino e feminino. Goldin vai além quando fotografa os filhos de amigos, entre eles bebês de colo a crianças até mais ou menos cinco anos de idade, retratando-os em momentos de brincadeira, espontaneidade e atividades íntimas com os pais como banhos, sonecas e passeios, momentos que ela mesma diz “*crianças vivem em um estado de felicidade plena*” (GOLDIN, 2014) talvez por não possuírem, nessa fase, sua percepção de mundo maculada pelas crenças dos adultos. Simplesmente o direito a experimentação da estética do outro nos é retirado, recalcado em nome na manutenção da cultura.

Através da prática artista e performática do cosplay/crossdress/drag, percebo que é possível instaurar essa felicidade plena das crianças a qual a artista se refere

Minha experiência com os estereótipos do cinema através do cosplay e da brincadeira é completamente experimental. “Garotas Más versão Queens”, por exemplo, é um ensaio fotográfico onde me aproprio do estilo de maquiagem teatral das Drags para retratar outros estereótipos femininos que talvez sejam pesadelos para alguns homens e mulheres tradicionais.

Esse exercício experimental foi uma maneira de me conectar com meu lado feminino, muitas vezes escondido. Constitui um momento de catarse que me permite a reapropriação do meu corpo por meio de maquiagens, roupas e próteses, bem como uma experiência estética transgressora, que opera com plasticidades e sensações presentes nos objetos culturais pertencentes ao mundo das mulheres.

Assim como Nan Goldin, eu desejo fotografar o momento destas experiências, sem cenários preparados ou locações temáticas, faço questão de manter a intimidade existente nestas locações. Assim o cenário é o meu quarto bagunçado com minhas bonecas, a cozinha com meu material jogado sob a mesa e sem preocupações com cânones da fotografia. A intenção do gesto procura transformar e transgredir, quase como uma brincadeira de criança, como o menino que calça pela primeira vez o salto da mãe ou veste uma saia rodada da tia.

Nestas fotos acredito que esses lugares fiquem um pouco evidentes. Utilizo e ocupo estes ambientes como meus laboratórios e bancadas para distribuir meu material, fazer pesquisa de referências e experimentar materiais, este é meu local de produção poética, minha realidade, minha intimidade.

Sou eu, Diego, sob o nome codinome artístico ealter-ego de Izzy BD, homossexual assumido, afeminado, “poc”, praticante de *tightlace*, desenhista, ilustrador, colecionador, maquiador, estilista, artesão, fotógrafo amador, customizador, estudante, professor, pesquisador, morador da periferia que se autorretrata e apresenta suas várias nuances femininas, e esta é a crueza e realidade da minha existência. Um ser múltiplo; posso ser o que eu quiser e tudo o que eu me permitir.

## GAROTAS MÁS VERSÃO QUEENS, os novos estereótipos do cinema.

Apresento aqui o ensaio fotográfico experimental produzido por mim, ao total foram oito personagens escolhidas por suas características marcantes. A ordem das fotos é estabelecida conforme a sequência de reprodução de cada visual entre os anos de 2017 a 2018, todas as imagens receberam uma descrição e análise crítica.

As figuras femininas a seguir me afetaram de alguma forma, não só por suas estéticas, mas por suas personalidades, conceitos e histórico. Elas pertencem à cultura pop de diversas épocas e diferentes mídias dentro do gênero fantástico, algumas já se tornaram imortais, icônicas, representante de tribos urbanas, ditadoras de padrões de beleza e outras subversivas por adotarem comportamentos revolucionários.

Antes de começar com a exibição das imagens é necessário um adendo, referente à questão de gênero, raça e lugar de fala. São pautas muito importantes para refletir sobre o que estou querendo informar sobre as temáticas e escolhas abordadas e principalmente se este lugar me pertence. A temática se dá em cima de novos estereótipos do cinema através de arquétipos femininos embora eu seja um indivíduo do gênero oposto, isso não me impede de sentir ou ser afetado pela empatia já que somos ambos vítimas do patriarcado e da cultura de masculinidade padronizada vigente e da constante idealização do universo feminino, o mundo ainda está polarizado com essas existências dicotômicas, Será que não há uma nova forma de viver, performar e encenar estes dois papeis? São realmente escolhas os comportamentos femininos e masculinos? É desta pauta que o movimento queer trata, subverte estes comportamentos forjados pela cultura que tanto muda os costumes de ser mulher e ser homem, mas é importante ressaltar que embora em pleno século XXI ainda nos comportamos e temos uma cultura tão enraizada ainda no século XIX com as mesmas maneiras de ser um ou o outro.

Julgo esta discussão de extrema importância eu também busco me libertar do pensamento dicotômico e colonialista. A minha tarefa é árdua e volta e meia torno a me debater e tentar fugas desde lugar incômodo. Talvez nem de longe trazer essas mulheres do cinema em versão Drag Queen eu consiga expressar as ideias do Movimento Queer. O maior exercício aqui seja o olhar estético sobre estas mulheres e suas feminilidades.

A questão de raça se faz muito importante, embora tenha ficado apagada por uma representatividade hegemônica de um feminino branco, sejamos sinceros e coerentes, a cultura, o mercado e o capital são cruéis, a branquitude ainda é muito valorizada, embora todo o esforço do movimento negro para calcar seus lugares de direito, ainda existem grupos políticos e uma corrente de pensamento que impedem o equilíbrio social.

Em meu trabalho infelizmente falta à representatividade negra não por um erro proposital de apagamento, justifico aqui como um lugar que pertença para uma fala profunda e autobiográfica, mesmo admirando atrizes e personalidades negras, não julgo meu trabalho a altura e possível de representar toda a vivência, carga emocional e preconceitos que estas mulheres carregam e sofreram, por bom senso pesquisei sobre as questões do lugar de fala da prática do “Black Face”. E por ter adquirido tal informação não posso me passar por negro embora a maquiagem me permita esta possibilidade, seria uma afronta histórica, pois artistas brancos se passavam por negros no período vitoriano que por meio da maquiagem, perucas, enchimentos e fala tosca para caricaturar de maneira depreciativa em todos os aspectos os escravos e sua cultura.

Não pretendo invadir o espaço de ninguém e retratar de forma desrespeitosa qualquer existência e vivência. Por isso me mantive no meu lugar de fala como branco, homossexual, afeminado, suburbano que pode gozar de alguns privilégios que minha cor e posição social pouco favorável permitem ter algum espaço e mobilidade. E logicamente

mesmo com todos estes fatores não consistem em uma zona de conforto, mas são precedentes para um pensamento inquietante e trazem questionamentos sobre este lugar de onde estou. Então fiz estes ensaios e experimentações através da linguagem artística da Drag, não somente é uma maneira de extravasar e sublimar o desejo por performar feminilidade, mas fazer uma classificação dos novos estereótipos e também uma contemplação de encanto ao feminino, mundo que me fascina e ao mesmo tempo me sinto tão íntimo.



Figura 69

Fonte: Acervo do Autor.

**Figura 69** - Mortícia Addams, a mãe sadomasoquista

**Origem:** A Família Addams foi criada pelo cartunista Charles Addams em 1930, e na década de 1960 ganhou uma versão adaptada para tv. Em 1991 ganha outra versão para o cinema produzido e dirigido por Barry Sonnenfeld nos estúdios da Paramount Pictures.

**Ocupação e características básicas:** Mortícia é uma personagem icônica da Família Addams, imortalizada no cinema pela atriz Angélica Huston, que conferiu um glamour e elegância à personagem. Que possui um estilo gótico, pele pálida, cabelos negros e lábios e unhas no vermelho sangue que são suas marcas mais características. Há sempre uma iluminação estratégica sobre seu rosto, aumentando a dramaticidade de seu olhar enigmático, entre o total desprezo e por vezes lascivo e sedutor. Apesar disso, é o principal pilar dos Addams, uma mãe de família abnegada que sempre participa dos momentos lúdicos de seus filhos propondo brincadeiras e brinquedos pouco convencionais. Mulher amorosa, leal e com um senso de humor ácido, é sempre muito perspicaz. Seus talentos são muitos e com uma inclinação a artes como, dança e música. Também possui o dom atípico para jardinagem (cortando os botões de rosas e cultivando ervas venenosas espinheiras e plantas carnívoras). Conhece profundamente a bruxaria, ocultismo e magia das trevas, mas sua paixão revela-se para o trato com animais exóticos e bestas (dragões, crocodilos, seu marido Gomez e etc.). É fluente em línguas de origem latina, seu intelecto é considerável e do ponto de vista físico apresenta incrível resistência, aprecia jogos sexuais que envolvem a dor. Sem dúvida uma mulher forte e admirável, uma vampy<sup>22</sup> BDSM<sup>23</sup>.

<sup>22</sup> Vampy é uma palavra derivada de vampire ou vampiro, ela é utilizada para definir mulheres com aparência ou forma de vestir similar ao de uma vampira.

<sup>23</sup> BDSN é a sigla para Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo, são práticas sexuais bem comuns entre os praticantes do sadomasoquismo.

FIGURA 70 - Condessa Elizabeth, a predadora sexual.

Origem: Série de horror americano American Horror Story, criada e produzida por Ryan Murphy e Brad Falchuk, que estreitou em 2011. É uma produção de característica e gênero ontológica, pois a cada temporada introduz uma nova história. A quinta temporada, intitulada Hotel, foi a selecionada para servir de inspiração a caracterização

Ocupação e características básicas: Interpretada por Lady Gaga na série American Horror Story, Elizabeth Johnson é uma aspirante a atriz que se envolve em um relacionamento poli-amoroso com um casal de “vampiros” donos da companhia artística na qual atuava. Eles a tornam uma imortal que vive seus longos anos como proprietários e hospede do Hotel Cortez, onde coisas macabras acontecem. Elizabeth é bissexual e está cercada de amantes e seres bizarros que atendem seus caprichos. A personagem torna-se uma mulher poderosamente rica, culta e diplomática, talvez um pouco fria ao primeiro contato, mas é profunda e de uma personalidade complexa. . Ao longo da série ela revela nuances de um lado passional e zelosa com aqueles que estão sobre sua tutela.

Uma sereia platinada de lábios vermelhos e garras de metal inteligente, perspicaz, ardilosa, manipuladora que possui uma experiência de vida de um pouco mais de um século, características que também a tornam uma de verdadeira predadora de emboscada. Atraindo a vítima usando de sedução e depois a matando durante o estado êxtase ou descartando-a presa como algo inútil depois de saciada ou de tomar aquilo que lhe interessa. Condessa assim como é conhecida Elizabeth, é uma mulher emancipada e independente, a figura da vampy contemporânea que evoluiu com o passar das décadas observando os humanos e descobrindo cada ponto fraco e corruptível de suas vítimas.



Figura 70

Fonte: Acervo do Autor.



Figura 71

Fonte: Acervo do Autor.

**FIGURA 71** - Hera Venenosa, inteligente, perigosa e militante.

**Origem:** Batman, Revista em quadrinhos da DC Comic, a anti-heroína foi criada por Robert Kanigher em 1966. A versão escolhida foi a do filme Batman & Robin, de 1997, dirigido por Joel Schumacher.

**Ocupação e características básicas:** Inspirado no filme Batman & Robin vs Dr. Freeze, Poison Ivy, ou Hera Venenosa, como é conhecida aqui no Brasil, é uma anti-heroína dos quadrinhos, na maioria das vezes retratada como vilã, que tem o poder de controlar todo tipo de planta. No cinema ficou imortalizada pela atriz Uma Thurman. Na trama das telas ela aparece como a cientista botânica Pamela Isley, nome verdadeiro.

Sua função consistia em modificar geneticamente as plantas juntamente com o perverso Dr. Jason Woodrue, que criou um esteróide poderoso extraído de vegetais, para ser usado em seres humanos tornando-os aberrações. Opondo-se por motivos éticos ao modo que a droga pretendia ser administrada a Dra. Isley é agredida e arremessada contra uma prateleira substâncias tóxicas. Estas substâncias entram em contato com o corpo da cientista e são absorvidas, promovendo uma grande transformação: ela surge forte, poderosa, audaciosa, vingativa e militante ferrenha em prol do verde, Hera Venenosa, codinome sob o qual pretende ser lembrada.

A personagem é bem complexa e vai além do estereótipo da ruiva de olhos verdes, roupa colada ao corpo, sedutora e fatal, pois é uma mulher da ciência e suas ações são em virtude de uma causa. Nos quadrinhos por vezes é representada assumindo sua sexualidade lésbica, envolvendo-se em um romance com Harlequina, ex-companheira e comparsa do bandido Coringa.

**FIGURA 72** - Elvira, a boa garota má, sedutora e engraçada.

**Origem:** Cassandra Peterson é a pessoa criadora e por traz de Elvira. Esta atriz tem uma longa trajetória nos bastidores da fama e fez ponta sem alguns filmes nos anos 1970. Mas foi nos anos 1980 que a atriz começou a despontar. A princípio Elvira foi inspirada em uma personagem anterior de Cassadra, uma garota interiorana rude e debochada. Em 1981 Cassandra é convidada para ser apresentadora de filmes de horror em uma emissora na Califórnia, assim criando Elvira. Em 1988, a personagem faz tanto sucesso que ganham seu próprio filme: Elvira, Mistress of the Dark, ou Elvira a Rainha das Trevas, como é popularmente conhecido no Brasil.

**Ocupação e características básicas:** Elvira recebe a influência direta dos estilos das tribos de rua dos anos 1980, como o gothic, punk e rock. Sua maquiagem é sempre bem carregada e dramática. Seus trajes também são sua marca, um longo em decote v profundo e uma fenda lateral que vai até sua virilha, deixando sempre uma das pernas sempre a mostra. Seu cabelo alto, repicado e eriçado no topo lembra os penteados de alguns dos roqueiros da época.

Apesar do forte apelo sexual, a personagem possui outros talentos como sua personalidade intelectualizada, sagaz, irônica e possui talento para a comédia. É também dona de uma fala solta, coloquial e cheia de trocadilhos, um contraponto que a torna divertidíssima ao invés de formal e enfadonha.

É uma eximia bailarina e canta e interpreta o que lhe conferiu o status de celebridade gótica.



Figura 72

Fonte: Acervo do Autor.



Figura 73

Fonte: Acervo do Autor.

**Figura 73** -Bruxa Má do Oeste, A cruel ditadora

**Origem:** Personagem de O Mágico de OZ, que foi lançado em 1900, começou como uma série curta de romances, criado pelo escritor L. Frank Baum. Os livros foram adaptados várias vezes para peças de teatro e musicais antes de ganhar uma versão cinematográfica em 1939, pela Metro-Goldwyn-Mayer. A Bruxa do Oeste é a antagonista de Dorothy, vivida por Judy Garland, e contraparte da Bruxa Boa do Norte e sua irmã, Glinda, interpretada por Billie Burke. Tudo começa quando Dorothy acidentalmente mata a terceira irmã da bruxa, conhecida como Bruxa do Leste, e por consequência acaba libertando os pequenos moradores de um vilarejo de sua opressão. A menina trazida de Kansas por um Tornado é presenteada com os sapatos de rubi da bruxa malvada que foi literalmente esmagada

**Ocupação e características básicas:** Destaco características que dão um novo colorido à personagem. A tenacidade da Bruxa está em realizar seu objetivo, a obsessão por possuir os poderosos sapatos de rubi. Embora muito desta energia seja desperdiçada para a maldade, existe um lado de sororidade para com a irmã assassinada e um senso de justiça nada justo e muito vingativo. Fato que a torna destemida, ardilosa, sorrateira, maquiavélica, temida e por vezes respeitada em OZ, dominando esta terra com mãos de ferro.

Seu poder é grande e ela lidera dois exércitos, um de soldados e outro de macacos alados, seus escravos. Sua aparência física é de uma mulher magra e esguia, encurvada, de nariz adunco, unhas como garras de uma ave de rapina, pele verde e cabelos presos em um coque com as laterais soltas e escabeladas. Seu olhar é de ódio e cobiça, traça um vestido longo preto que cobre todo seu corpo, usa um chapéu de bico de aba larga, sapatos pontiagudos e um anel de rubi em um dos dedos. É a típica bruxa em todo seu estereótipo, desprovida de beleza, juventude e feminilidade performativa e

padronizada como conhecemos.

**Figura 74** -Jessica Rabbit, a deformada pelo desejo.

**Origem:** Criada por Robert Zemeckis, Jessica é uma personagem feminina hipersexualizada inspirada na Hollywood dos anos 1940.As atrizes Veronica Lake e Rita Hayworth serviram de referência para criá-la e, assim, a personagem tornou-se um sex symbol muitos anos depois de Betty Boop.

**Ocupação e características básicas:** No Filme de 1988, Uma Cilada para Roger Rabbit, Jessica, que é dublada pela atriz Kathleen Turner, aparece como uma bela cantora e estrela da boate The Ink e Paint Club, frequentada por desenhos animados e seres humanos. Jessica é um dos suspeitos do assassinato de Marvin Acme, criador e proprietário da Corporação ACME.A bela moça voluptuosa é solícita em colabora com a investigação do detive Eddie Valiant, o ajudando a desvendar a armadilha que envolveu seu marido Roger Rabbit como o suspeito principal.

A personagem possui olhos verdes bem delineados, com pálpebras moveis grandes maquiadas de purpura, lábios carnudos vermelhos, cabelos ruivos com uma franja que cai sobre um dos lados da face. Seu corpo é curvilíneo, cintura muito fina e seios avantajados cobertos por um vestido tomara que caia de lantejoulas com uma fenda lateral que deixa a mostra as pernas muito longas torneadas e pés pequenos. Sua voz é suave e encantadora, mas não se deixem enganar. Pois é uma mulher perspicaz que sabe se defender, é uma esposa leal, dedicada e devotada a o marido. Jessica é uma mulher que aprecia senso de humor aguçado e comédia pastelão.

Apesar desses detalhes ela é uma personagem estereotipada e possui o corpo distorcido pelo ideal de beleza americano. Sua aparência e personalidade têm o objetivo de atenderas fantasias e fetiches masculinos que promovem a deformação das proporções naturais do corpo feminino de carne e ossos, consistindo em uma meta inalcançável e perda de uma identidade própria.



Figura 74

Fonte: Acervo do Autor.



Figura 75

Fonte: Acervo do Autor.

**Figura 75** -Madeline Ashton, fútil, competitiva e obcecada por juventude.

**Origem:** A Morte Lhe Cai Bem, dirigida por Robert Zemeckis, é uma comédia americana produzida em 1992.

**Ocupação e características básicas:** Madeline interpretada por Meryl Streep era uma atriz decadente e medíocre da Broadway, e em das noites após uma de suas apresentações reencontra sua amiga, a escritora aspirante Helen (Goldie Hawn), esta acompanhada de seu noivo, Ernest (Bruce Willis), um jovem e bem-sucedido cirurgião plástico que fica muito empolgado com a atuação e beleza da atriz, que não perde tempo em seduzi-lo. Então os dois se envolvem, Ernest abandona a escritora, que entra em uma profunda crise de depressão e engorda. 14 anos depois, ela retorna deslumbrantemente magra e jovial e lançando seu livro. Madeline, despeitada pela juventude e beleza da rival, tenta inúmeros tratamentos estéticos inúteis, então uma mulher misteriosa (Isabella Rossellini) a convence de tomar uma poção mágica. Ela toma o conteúdo do frasco assina um documento, seu corpo gradualmente rejuvenesce ela fica satisfeita com a imagem de seu corpo rejuvenescida. Só que tudo tem um preço, e a poção tem seus efeitos colaterais que perduram pela eternidade.

Madeline Aston pode ser considerada uma mulher egoísta, orgulhosa, vaidosa e também competitiva. É possível notar isso no filme, pois não hesitou em seduzir o noivo da própria amiga e depois em tentar parecer fisicamente melhor do que Helen. A personagem representa de forma figurada o esforço de algumas atrizes tentarem a muito custo permanecerem sempre jovens e bonitas, para manter as luzes dos holofotes e do interesse masculino, mas que na maioria das vezes acabam deformadas pelos

excessos.

**Figura 76** - Jessica Jones, “reinvenção da heroína”

**Origem:** Jessica Campbell Jones-Cage é uma personagem popular da Marvel Comics, criada pelo escritor Brian Michael Bendis e pelo artista Michael Gaydos em 2001. Estreou no formato de web-série em 2015, pela Netflix. E conta com Krysten Ritter como protagonista.

**Ocupação e características básicas:** A personagem era uma super-heroína de codinome Safira e fazia parte do grupo Os Novos Vingadores, e como toda super-heroína possui super poderes como: força, resistência, regeneração, velocidade, voo e Telepatia.

Na série, que leva o nome da personagem, existem algumas referências que resgatam a essência do passado heroico de Jessica, pois a série retrata uma mulher que sofreu perdas e uma violência intensa pelas mãos de Kill grave, marcando-a para o resto da vida. Este último terrível tormento gerou muitas sequelas e fez com que ela abandonasse o uniforme e fundasse uma agência de detetives particulares, agora agindo de forma incógnita e discreta usando um de seus maiores dons, sua super inteligência e capacidade de raciocínio. Os outros poderes também são demonstrados na série, mas funcionam como um elemento facilitador ao acesso a provas, pistas, fotos e persuasão para obter confissões.

A personagem é profunda, dramática, intensa, destemida e instigante a cada passo da série. Ela mesma vai descobrindo as pistas do crime do qual foi vítima enquanto resolve outros casos e tenta dar seguimento a sua vida lutando contra o stress-pós-traumático.

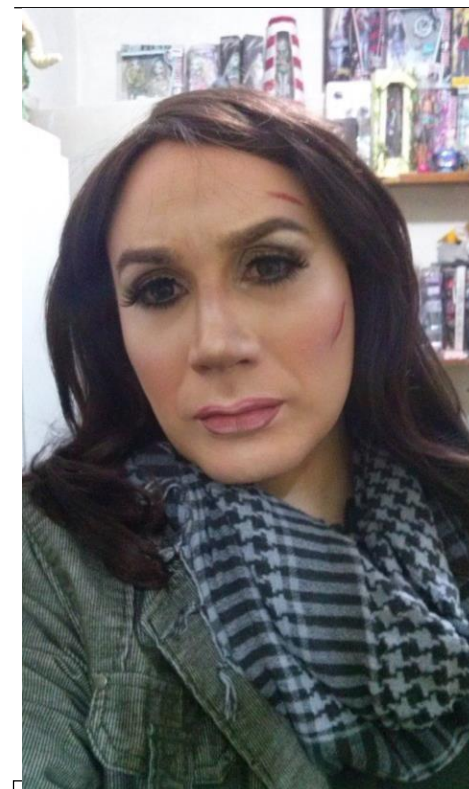


Figura 76

Fonte: Acervo do Autor.

Nas imagens a seguir apresento o processo de produção das maquiagens recriando as técnicas cinematográficas. Uso como ferramenta de pesquisa a internet, para encontrar vídeos com o passo a passo ou gráficos com a paleta de cores originais de cada personagem. O trabalho é minucioso, demanda criatividade para adequar materiais e técnicas de construção para fazer os acessórios que complementam o visual e, assim transmitir um pouco da essência de cada “garota má”.

Disponho aqui como exemplo os processos realizados para maquiagem de Elvira.(Figuras 77, 78, 79 e 80).



Figura 77- Pesquisa de referenciais. Fonte: Acervo do Autor.



Figura 78- IMAGEM: Pesquisa de vídeos tutoriais. Fonte: Acervo do Autor.



Figura 79 - Início da Maquiagem Fonte: Acervo do Autor.



Figura 80 - Olhos maquiados seguindo o Tutorial. Fonte: Acervo do Autor.



Figura 81- Esquema planificando a maquiagem para Hera Venenosa.

Fonte: Acervo do autor.

Figura 82- Confeção do acessório característico para Hera Venenosa.

Fonte: Acervo do autor.

Figura 83- Processo de caracterização por maquiagem

Fonte: Acervo do autor.

## Considerações finais

Esse trabalho me permitiu rever o quanto tenho estado envolvido com bonecas, moda, personagens da cultura visual e como eu articulo esses saberes em minhas pesquisas e na poética. A experiência de revisitar minha trajetória e de repensar as articulações com a arte contemporânea, destacando afinidades com artistas visuais e performáticos, implicou em muitas descobertas. Não cheguei até aqui de forma fácil, as dúvidas assombraram o caminho, foi preciso uma certa dose de coragem e ousadia para trazer para a discussão acadêmica um trabalho que ficava restrito a circuitos específicos. Reconhecer que essas produções colocam em cena a diversidade de sentidos e que abrem brechas para outras projeções e imaginários significou assumir uma postura política, a percepção da dimensão transgressora da arte como propulsora de transformações, cumprindo seu papel educativo.

Todo o processo incluiu revelações, constatações, revisões e superações, sobretudo, para mim mesmo, acerca da minha identidade, meu lugar de pertença, como artista, pesquisador, educador. O que fica evidente é que nada se dá por acaso, o mergulho nas memórias e no resgate das práticas revelaram as inquietações, as contradições e mutações que atestam como construímos interpretações e representações inovadoras. A questão colocada aqui era se a prática da criatividade transgressora pode ser uma possibilidade para o aprendizado e, ou uma experiência estética que convoca o corpo por inteiro para a poética? Percebo que as rupturas já ocorriam, ou se manifestavam nas produções e atitudes desde cedo, embora eu não compreendesse ou reconhecesse a dimensão transformadora e significativa, identificava a ludicidade e o prazer gestados pela poética.

O relato alcança que práticas artísticas construídas a partir do lúdico e da ruptura conseguem proporcionar uma

experiência e uma percepção estética capaz de sensibilizar, de provocar um olhar libertário. E, também, promover o autoconhecimento e o entendimento não só de si, mas das relações que estabelecemos com o mundo que nos rodeia. Assumindo que todo exercício de fruição, reflexão, produção artística instauram uma experiência significativa, toda arte educa e sensibiliza. Assim pude ir adiante com a pesquisa, que avança sobre o universo lúdico das bonecas e as possibilidades de transgressões, para alcançar o corpo que brinca, que faz arte, que é simulacro, objeto e representação, o corpo da moda, lugar do fetiche e das múltiplas identidades, corpo diversidade, corpo Queer.

A metodologia, suscitada das próprias práticas, consistiu em analisar a produção do meu acervo de imagens, parte com trabalhos antigos até produções atuais. Os trabalhos transitam por diversos campos como desenho, produção de moda e figurinos, maquiagem artística, colecionismo, cosplay e produção fotográfica. E, por vezes articulam tudo isso junto para efetivar a operação artística. Para a discussão trouxe os estudos sobre gênero, performance, mimetismo e lúdico em torno de obras e artistas da cena contemporânea.

Meu processo foi lento, gradativo e transitório. Da criação em papel para o tecido moldado no corpo do manequim, as miniaturas confeccionadas para bonecas, o corpo utilizado como objeto de fetiche performador, da maquiagem artística e por fim encarnando personagens por meio de práticas cosplay. Atualmente, não há um caráter fixo de permanência nessas práticas; posso intercambiá-las ou recorrer a algo anterior para satisfazer o impulso criativo ou torná-lo ainda mais inquietante.

Acredito que a arte e a cultura visual promovem dimensões cognitivas e sensíveis que efetivam o conhecimento, ultrapassando outras áreas e modelos tradicionais do ensinar e apreender. Com arte suplantamos normas e padrões sociais rígidos e, exercitarmos a empatia através da experiência de nos colocar no lugar do outro, seja pela mimese,

teatralidade e performatividade. Contudo, temos que manter em mente que a subjetividade habita o terreno das incertezas, de compreensões variadas e, por vezes, seletivas. Portanto, é preciso manter-se aberto ao diálogo e a partilha. Pois, não há uma resposta correta ou solução única para o problema, o que resta é um percurso a ser percorrido, experiências a serem vividas e afetos sentidos.

## Referências

- BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero: feminismos e subversão de identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.
- CANTON, Katia. *Corpo, Identidade e Erotismo*/ Katia Canton – São Paulo: Ed: WMF Martins Fontes, 2009.
- CAUQUELIN, Anne. *Teorias da Arte*: Tradução: Rejane Janowitzer. São Paulo: Ed. Martins, 2005.
- CARLETO, Eliana. *Aprendendo história com as brincadeiras e os brinquedos Infantis de hoje e de outras épocas: uma proposta pedagógica*. *Revista Olhares e Trilhas*, Uberlândia, Ano XIII – nº 15 e 16, 2012.
- CECHIN, Michelle B. C.; SILVA, Thaise. *Meninos, bonecos e masculinidade: construção de gênero e Brincadeiras simbólicas*. In: *Póiesis Pedagógica* - V.10, N.1 jan/jun.2012; pp.134-154.
- COSTA, Cristina. *Questões de Arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico*. Ed: São Paulo: Moderna, 2004
- DEBORD, Guy. *A Sociedade Espetáculo*: Tradução: Railton Souza Guedes – Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>
- FRANCASTEL, Pierre. *Imagem, Visão e Imaginação*. Tradução: Fernando Caetano. Portugal- Lisboa : Edições 70, 1998.
- FILHO, Amílcar Torrão. *Uma questão de gênero: onde o masculino e o feminino se cruzam*, Campinas-SP, Doutorado em História IFCH-UNICAMP: 2004.
- GUINZBURG, Carlos. *Olhos de Madeira: Nove Reflexões sobre a distância*; Tradução: Eduardo Brandão. - São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- JOSSO, Marie Christine. *Fecundação mútua de metodologias e de saberes em pesquisa-formação experiencial*. IN: PASSEGGI, Maria da Conceição; ABRAHÃO, Maria Helena (orgs.). *Dimensões Epistemológicas e Metodologia da*

*pesquisa (auto)biográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS; Salvador: EDUNEB, 2012.

LANCRI, Jean. *Modestas proposições sobre as condições de uma pesquisa em artes plásticas na universidade*. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (orgs). *O meio como ponto zero*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2002

LIMA, Dani. *Corpos humanos não identificados: hibridismo cultural*. In: Lições de Dança, n. 4. Rio de Janeiro: UniverCidade (maio 2004), 81-109.

LOURO, Guacira L.; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana (org.). *Corpo, Gênero e Sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 3ed.Petrópolis: Vozes, 2007.

MATESCO, Viviane. *Corpo, imagem e Representação* Rio de Janeiro- RJ Zahar, 2009.

MESQUITA, C. *Moda contemporânea*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

MEYER, Dagmar. Gênero e educação: teoria e política. In: LOURO, Guacira L.; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana (org.). *Corpo, Gênero e Sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 3ed.Petrópolis: Vozes, 2007.

MORENO, Montserrat. *Como se ensina a ser menina: o sexismo na escola*. São Paulo: Moderna, 1999.

PASSEGGI, Maria da Conceição; ABRAHÃO, Maria Helena (orgs.). *Dimensões Epistemológicas e Metodologia da pesquisa (auto)biográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS; Salvador: EDUNEB, 2012.

PRECIADO, Paul B. *Manifesto Contrassexual*. Tradução: Maria Paula Grugel Ribeiro. São Paulo. Ed:N1 Edições , 2015

PIRES, Beatriz Ferreira. *O corpo como suporte da Arte*. Rev. latinoam. psicopatol. fundam, São Paulo , v. 6, n. 1, p. 76-85, Mar. 2003. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-47142003000100076](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-47142003000100076)

SANTANA, Rafael Eduardo. *Entre o estranho e o Familiar: os objetos de Farnese de Andrade*. Concinnitas, 2011, volume 02, número 19, dezembro de 2011. Disponível em: [http://www.e-](http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/viewFile/15248/11549)

[publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/viewFile/15248/11549](http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/viewFile/15248/11549)> Acesso em: 30 jul. 2018.

SALIH, Sara. *Judith Butler e a Teoria Queer*. Tradução: Guaciara Lopes Louro. Belo Horizonte. Ed. Autentica Editora ,

2018.

SÉRVIO, Pablo Petit Passos. *Bonecas, Robôs, Narcisos e Fetiches: O esquecimento de si e a desumanização do outro*, Universidade Federal do Maranhão, Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica, Salvador, v. 02, n. 04, p. 153-175, jan./abr.2017

SCOTT, Joan. *Gênero: uma categoria útil para a análise histórica*. Educação e Realidade, vol. 16, no2, Porto Alegre, 1990.

SALVA, Sueli; RAMOS, Ethiana S.; OLIVEIRA, Keila. *As relações de gênero: entre as fronteiras de masculinidades e feminilidades*. Anais IX ANPED SUL, 2012.

Disponível em:

[http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2012/Genero,\\_Sexualidade\\_e\\_Educacao/Trabalho/12\\_42\\_26\\_2140-7463-1-PB.pdf](http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2012/Genero,_Sexualidade_e_Educacao/Trabalho/12_42_26_2140-7463-1-PB.pdf)

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Corpo, comunicação e cultura: A Dança contemporânea em cena*. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2006.

VIGOTSKI, L. S. *A formação social da mente*. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo - SP 1991, 4ª edição brasileira

WAGNER, Roy. *A invenção da cultura*: Tradução Marcela Coelho de Souza e Alexandre Morales São Paulo, Cosac Naify, 2010.

HERKENHOFF, Paulo. *Quase brinquedos de Lia Menna Barreto*. In: BARRETO, Lia Menna. Lia Menna Barreto: ordem noturna. Rio de Janeiro: Thomas Cohn Arte Contemporânea, 1995.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione, 2009.

REVISTA GALILEU - *Garotos que brincam com bonecas se tornam crianças mais carinhosas e empáticas*. Disponível em:

<[http://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2016/11/garotos-que-brincam-com-bonecas-se-tornam-criancas-mais-carinhosas-e-empaticas.html?utm\\_source=facebook&utm\\_medium=social&utm\\_campaign=post](http://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2016/11/garotos-que-brincam-com-bonecas-se-tornam-criancas-mais-carinhosas-e-empaticas.html?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=post)> Acesso em: 06 jun.2018.

### **Sites Visitados**

Anpap, Anais 2013, Farnese de Andrade. Disponível em:

<<http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/comites/htca/Alberto%20Amaral.pdf>> Acesso em: 30 jul. 2018.

Art, Sy, Hans Bellmer, Les Jeux de La Poupee. Disponível em:

<<https://www.artsy.net/artwork/hans-bellmer-les-jeux-de-la-poupee-the-games-of-the-doll>> Acesso em: 07 ago. 2018.

Art GalleryNSW Cindy Sherman. Disponível em:

<<https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/371.1997/>> Acesso em: 27 jul. 2018.

CartwheelArt, JonBeinhart, Collective Anomalies. Disponível em:

<<http://www.cartwheelart.com/2012/10/10/interview-with-jon-beinart-beinart-collective-anomalies-opens-october-13-at-copro/>> Acesso em: 08 ago. 2018

CartWheel Art, Interview with Jon Beinart. Disponível em:

<<http://www.cartwheelart.com/2012/10/10/interview-with-jon-beinart-beinart-collective-anomalies-opens-october-13-at-copro/>> Acesso em: 08 ago. 2018.

Cultural Mix, Hannah Höch. Disponível em:

<<http://cultura.culturamix.com/arte/hannah-hoch>> Acesso em: 07 ago. 2018

Deviantart, Tobblerped. Disponível em:

<[https://orig00.deviantart.net/d373/f/2009/282/1/d/artist\\_riding\\_his\\_toddlerpede\\_by\\_jonbeinart.jpg](https://orig00.deviantart.net/d373/f/2009/282/1/d/artist_riding_his_toddlerpede_by_jonbeinart.jpg)> Acesso em: 08 ago. 2018.

DeviantArt, Jon Beinart, Strange Lullaby. Disponível em: <https://www.deviantart.com/jonbeinart/art/Strange-Lullaby-396249744> Acesso em: 08 ago. 2018.

Fakir, FakirMustafar. Disponível em <https://www.fakir.org/aboutfakir/> Acesso em: 10 ago. 2018.

FD D S T U FFS, Archive for July 22nd, 2009, Farnese Andrade. Disponível em:

<<https://fddreis.wordpress.com/2009/07/22/>> Acesso em: 30 jul. 2018.

Flicker, Hans Bellmer. Disponível em:

<<https://www.flickr.com/photos/lblain/38412694582>> Acesso em: 07 ago. 2018.

Itau Cultural, Farnese Andrade, Oratório do Índio. Disponível

em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra25200/oratorio-do-indio> Acesso em: 30 jul. 2018.

Jornal do Comércio. Sandro Ka, enigmas em formas em cores. Disponível em:

<[https://www.jornaldocomercio.com/\\_conteudo/2017/08/cadernos/panorama/58056-4-sandro-ka-enigma-em-formas-e-cores.html](https://www.jornaldocomercio.com/_conteudo/2017/08/cadernos/panorama/58056-4-sandro-ka-enigma-em-formas-e-cores.html)> Acesso em: 30 jul. 2018.

Jon Beinhart, AboutBeinart. Disponível em: <<http://jonbeinart.com/about-jon-beinart/>

> Acesso em: 08 ago. 2018.

Joel Peter Witkin - Fotografia Da Indiferença. Disponível em :<<http://lounge.obviousmag.org/catarse/2014/12/fotografia-e-a-questao-da-indiferenca.html>> Acesso em: 29 set. 2019.

LesAnglonautes, Cindy Sherman. Disponível em:

<[http://www.anglonautes.eu/images/ill\\_pho\\_port\\_c/ill\\_pho\\_port\\_c\\_thain\\_alaster\\_wo\\_man\\_doll.jpg](http://www.anglonautes.eu/images/ill_pho_port_c/ill_pho_port_c_thain_alaster_wo_man_doll.jpg)> Acesso em 27 jul. 2018.

L"HorizonOvipare, Hannah Höch. Disponível em:

<<http://horizonovipare.blogspot.com/2011/08/hannah-hoch.html>> Acesso em: 07 ago.2018.

L"horizonOvipare, Hanna Höck. Disponível em:

<<http://horizonovipare.blogspot.com/2011/08/hannah-hoch.html>> Acesso em: 07 ago. 2018.

Lempertz, Hans Belmer. Disponível em:

<<https://www.lempertz.com/en/catalogues/lot/1003-1/138-karin-szekessy.html>> Acesso em: 07 ago. 2018

LesAnglonautes, CindySherman. Disponível em:

<[http://www.anglonautes.eu/images/ill\\_pho\\_port\\_c/ill\\_pho\\_port\\_c\\_thain\\_alaster\\_wo\\_man\\_doll.jpg](http://www.anglonautes.eu/images/ill_pho_port_c/ill_pho_port_c_thain_alaster_wo_man_doll.jpg)>Acessoem: 02 ago. 2018

Lia Menna Barreto Homepage. Disponível em:

<<https://lia-mennabarreto.blogspot.com/2011/01/no.html>>Acesso em: 02 ago.2018

<<https://lia-mennabarreto.blogspot.com/2011/01/hot-places.html>> Acesso em: 02 ago.2018.

<<https://lia-mennabarreto.blogspot.com/2014/09/shows.html>>Acesso em: 02 ago.2018.

O Escavador, Sandro Cardoso Ouriques, SandroKa. Disponível em:

<<https://www.escavador.com/sobre/8321325/sandro-ouriques-cardoso-sandro-ka>>Acesso em: 30 jul. 2018.

O Café, Sandro Ka. Disponível em:

<<http://www.ocafe.com.br/wp-content/uploads/2013/07/SandroKa-65.jpg>> Acesso em: 30 jul.2018.

Ocula, SprüthMagers, Cindy Sherman. Disponível em<<https://ocula.com/art-galleries/spruth-magers-berlin/artworks/cindy-sherman/untitled-336-1999/>>Acesso em: 27 jul. 2018.

Paulo Darzé Galeria, Farnese Andrade. Disponível em:

<<http://paulodarzegaleria.com.br/artistas/farnese-andrade/>>Acesso em: 30 jul. 2018.

Petiscos da Moda, Mr Pearl, Corset. Disponível em <<https://petiscos.jp/moda/mr-pearl-corset>> Acesso em: 10 ago. 2018.

Pinturas Brasileiras, Biografia de Farnese de Andrade. Disponível em:

<[http://www.pinturabrasileira.com/artistas\\_bio.asp?cod=157](http://www.pinturabrasileira.com/artistas_bio.asp?cod=157)> Acesso em: 30 jul. 2018.

The art history, Hannah Höchlife and legacy.Disponível em:

<<https://www.theartstory.org/artist-hoch-hannah-life-and-legacy.htm>>Acesso em: 07 ago.2018

The guardian, Hannah Höch, Art Punk.Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jan/09/hannah-hoch-art-punk-whitechapel>> Acesso em: 07 ago. 2018

The Tate UK, Hans Bellmer, The Doll. Disponível em:<https://www.tate.org.uk/art/artworks/bellmer-the-doll-t01157> Acesso em: 07 ago. 2018

Visual CriticalTheories, Cindy Sherman.Disponível em:

<<https://meligamez.wordpress.com/tag/cindy-sherman/>> Acesso em: 27 jul. 2018.

What Abaut, Art Hannah HöchDealing Early With Feminist. Disponível em

<<http://www.whataboutart.org/blog/2017/4/7/hannah-hoch-dealing-early-with-feminist-issues.html>>Acesso em: 07 ago.2018

Welt, Kultur, Cindy Sherman.Disponível em:

<<https://www.welt.de/kultur/gallery955643/Ausstellung.html>> Acesso em: 27 jul. 2018.

Wikipedia, Il Sodoma, SaintvSebastian.Disponívelem:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Il\\_Sodoma#/media/File:Sodoma\\_003.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Il_Sodoma#/media/File:Sodoma_003.jpg)>Acesso em: 04 out. 2015.

Wikipedia,ArtMinoica,Goddess or Priestss.Disponívelem:

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Civiliza%C3%A7%C3%A3o\\_Minoica#/media/File:Minoan\\_-\\_Goddess\\_or\\_Priestess\\_-\\_Walters\\_711090.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Civiliza%C3%A7%C3%A3o_Minoica#/media/File:Minoan_-_Goddess_or_Priestess_-_Walters_711090.jpg)>Acessoem: 04 out. 2015.