

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Felipe de Castro Ramalho

A REPRESENTAÇÃO DO *DIVERSO* NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Belo Horizonte
2020

Felipe de Castro Ramalho

A REPRESENTAÇÃO DO *DIVERSO* NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Tese apresentada ao Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes.

Linha de Pesquisa: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Luiz Roberto Pinto Nazario

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2020

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

778.5347 Ramalho, Felipe de Castro, 1984-
R165r A representação do diverso no cinema de animação [manuscrito] /
2020 Felipe de Castro Ramalho – 2020.
415 p. : il.

Orientador: Luiz Roberto Pinto Nazario.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

Inclui bibliografia.

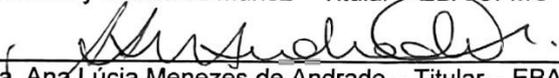
1. Animação (Cinematografia) – Estados Unidos – História e crítica – Teses. 2. Identidade de gênero – Teses. 3. Antropomorfismo – Teses. I. Nazario, Luiz, 1957- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora na Defesa da tese do aluno
FELIPE DE CASTRO RAMALHO- Número de Registro **2016657990**.

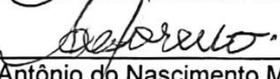
Título: **“A representação do diverso no cinema de animação”**



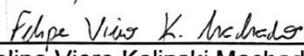
Prof. Dra. Jenny González Muñoz – Titular – EBA/UFMG



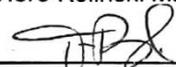
Prof. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade – Titular – EBA/UFMG



Prof. Dr. Antônio do Nascimento Moreno - Titular – UFF



Prof. Dr. Felipe Viero Kolinski Machado – Titular – UFOP



Prof. Dr. Fábio Roberto Rodrigues Belo – UFMG

Belo Horizonte, 19 de fevereiro de 2020.

Ao meu *diverso* favorito, Robert Eduardo Emídio.
Aquele que não apenas me inspirou no termo *diverso*, mas que
me apoiou em todos os momentos da construção deste trabalho.
Foi meu farol nos momentos de obscuridade
e apaziguou minhas inquietações.
Meu amor por você é “Ao Infinito e Além”!
Agora que passamos pela turbulência do doutorado e da
residência, podemos elevar nossa relação amorosa a um nível
ainda mais enriquecedor e inspirador.
Quer se casar comigo?

AGRADECIMENTOS

Ser aprovado no processo seletivo de um doutorado é algo único, uma emoção sem tamanho. Entretanto, o processo que se dá durante a realização dos quatro anos de estudo, pesquisa e construção de uma tese é algo sem uma explicação específica para o “mix” de sensações e sentimentos que se vivencia neste período. Em certos momentos, estamos felizes e satisfeitos com a construção do trabalho, em outros desejamos “jogar tudo para o alto” e desistir da pressão da vida acadêmica. Todavia, no instante em que relembramos dos momentos gratificantes e das atribulações, também vem à mente todas as pessoas que de algum modo estiveram conosco, direta ou indiretamente, nesta jornada única e transformadora. Aquelas que entenderam que o processo da escrita é solitário e angustiante, que em muitas das vezes foi necessário um certo distanciamento e dedicação para o desenvolvimento da tese. Mas que também me fizeram perceber que era necessário ter os momentos de se distanciar da própria pesquisa, para que uma distração momentânea pudesse ser o impulso necessário para a continuidade da escrita. Por isso, esta parte dos agradecimentos é tão satisfatória e calorosa. Relembrar cada pessoa dessa jornada é entender que por mais que o processo possa ter sido arduo e doloroso, a transcendência e a maturidade adquiridas só foram possíveis graças a essas conexões humanas que acalentaram o percurso. Assim, deixo aqui, com muito carinho e satisfação, meus sinceros agradecimentos.

Ao meu orientador, Professor Doutor Luiz Nazario, que abraçou o projeto quando ainda era apenas um lampejo de ideias soltas. Foi graças à sua vasta sabedoria, especialmente a cinematográfica compartilhada com muito prazer nestes anos, que a pesquisa ganhou a lapidação necessária para este importante momento.

Aos meus pais, Vania e Reginaldo, que, mesmo com toda simplicidade, sempre me apoiaram incondicionalmente e se orgulharam da minha trajetória. Sou e serei eternamente grato pelos valores que ensinaram e que contribuíram plenamente para a formação do homem que sou hoje. O orgulho que posso dar a eles hoje jamais retribuirá a formação que me possibilitaram. O amor e o agradecimento que tenho por eles é impossível de ser dito em palavras.

À minha irmã Nathalia Priscila, minha melhor ponte com o passado, minha fonte de amor e de apoio insólitos. É muito gratificante saber que sou um referencial na sua vida e a inspiro a ser alguém mais fantástica do que já é.

Às minhas amadas afilhadas, Jennifer e Gabriela, que entenderam (espero) meus momentos de ausência, mas que, mesmo com o distanciamento, sempre demonstraram muito amor pelo Dindo.

Aos meus grandes amigos, César, Diego e Guih Santos, que foram basilares em todos os momentos desses anos. As palavras, os gestos, as risadas e o carinho compartilhados foram essenciais e combustíveis para todos os momentos. Obrigado por escutarem e se interessarem pelo desenvolvimento do trabalho. Ao Guih, agradeço imensamente pelo auxílio nas traduções.

À Marina Morais, minha amiga e companheira de vida acadêmica. Tive o imenso prazer de ter sua companhia no mestrado e no doutorado. Foram anos em que compartilhamos as dificuldades da pesquisa e as incertezas do futuro, mas, acima de tudo, o apoio e a amizade que se fortaleceram neste percurso. Desejo muito que, em breve, possamos compartilhar a experiência como docentes do ensino superior.

À minha madrinha, Rosália Ramalho, sempre preocupada e carinhosa com seu afilhado postiço.

Aos familiares da família Castro: Tio Neném, Tia Marinha, Tia Rosalmira, Tia Wliete e Tio Zezé; da família Ramalho: Tio Alex, Tia Marlene, Tia Silene e Tia Rejane. E aos meus avós José e Valdenice.

Aos primos e amigos queridos, Thati, Weverton e Nayara.

À Maria, pela silenciosa e atenta companhia no sofá em muitos momentos da escrita.

Aos amigos da Escola Lar do Meninos: Guilhermina, Lubiane, Renata e Virgínia, pela receptividade e pelas conversas afáveis; Iara e Maria, pelos projetos interdisciplinares; e ao Arthur Lamounier, pelas excelentes conversas e os conselhos da vida acadêmica.

Aos amigos da Escola Professor Francisco Brant: a diretora Cacilda Sobreira, por todas os momentos em que me permitiu desenvolver distintos trabalhos na escola; e Juliana Viana, Georgia Ribeiro e Karen Rossi, pela amizade compartilhada e os projetos realizados.

Às minhas queridas amigas, Lalete e Verônica, pois não basta ganhar um amor verdadeiro, mas, também, sermos presenteados com amizades sinceras e leais.

Às inesquecíveis professoras da graduação, Nelma Costa e Daniela Giovana, que me incentivaram a dar continuidade à vida acadêmica. Serei eternamente grato por apontarem este caminho que nem eu mesmo imaginava.

À Lia Brusadin, pelo carinho e a constante troca de experiências acadêmicas.

Ao Fábio Belo, por me apresentar as riquezas da psicologia e o estudo de gêneros que foram de grande valia para este trabalho.

À Érica Santos, pelo convite e o artigo desenvolvido que uniu as linguagens da psicologia e do cinema de animação.

Ao Júnior e à Carla, que deixaram as viagens para Ubá mais chamativas com as conversas pedagógicas.

À Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (FAPEMIG), pela bolsa estudantil que foi um necessário e importante subsídio para a concretização da pesquisa.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG, pela manutenção da qualidade acadêmica.

Aos colegas e amigos, Abel Lopes, Ana Adélia, Bruno Alves, Daniel Reis, Lucas Nolasco, Marcela Leite, Ricardo Poeira e Taís Breguez.

Por último, mas não menos importante, a Robert Emídio, meu companheiro, meu amor, meu essencial. Você que acompanhou de perto todos os momentos desta jornada, que se preocupou não apenas com o andamento da pesquisa, mas com as noites mal dormidas, com o meu cansaço e com a fadiga mental. Obrigado por escutar minhas leituras e contribuir com minha escrita. Saiba que esta jornada só ficou menos árdua, pois tive você ao meu lado.

Agradeço de coração a cada um de vocês que contribuiu com minha jornada.

*“E só porque algumas histórias são sobre animais,
como coelhos e raposas,
isso não significa que não aconteça o mesmo com as pessoas.
Pode-se aprender muito com as histórias sobre animais,
é só prestar bastante atenção.”*

Tio Remus, no filme *Canção do Sul* (*Song of the South*, 1946).

RESUMO

Uma das principais pautas da comunidade LGBT é combater a representação estereotipada na mídia que possa difamar e descaracterizar seus indivíduos e suas lutas. A partir disto, questionamos estas caracterizações no cinema de animação industrial hollywoodiano. Os filmes animados, muitas vezes considerados como um produto exclusivo para o público infantil, não abordam diretamente as sexualidades que divergem da heteronormatividade. Por isso nomeamos de “*diverso*” os possíveis personagens que fogem das normas da heterossexualidade padrão, a fim de mapear, analisar, quantificar e qualificar o intuito destas representações. No primeiro momento, os conceitos do teórico Stuart Hall sobre as práticas representacionais capazes de produzir ideologias, discursos e signos são aplicados no cinema de animação e associados ao antropomorfismo, que acreditamos ser uma maneira camuflada de representar os personagens “*diversos*”. Em seguida, caracterizamos o “*diverso*” e os motivos da escolha do termo para, então, propor um debate sobre o cinema como instância capaz de inscrever as normas de gênero e sobre como o cinema de animação age como uma mídia capaz de propor uma pedagogia cultural específica. Depois, a partir do princípio da similaridade e diferença proposto por Hall, mapeamos os personagens “*diversos*” presentes na História do cinema de animação dos principais estúdios norte-americanos: Disney, Pixar e DreamWorks. Após estes processos, avaliamos e qualificamos, a partir das tabelas desenvolvidas para o mapeamento, o intuito das representações do “*diverso*” nos personagens dos filmes animados.

Palavras-chave: representação do *diverso*; antropomorfismo; normas e padrões de gênero; análise de personagem; cinema de animação.

ABSTRACT

One of the main agendas of the LGBT community is to combat the stereotypical representation in media that can vilify and mischaracterize their individuals and struggles. From this, we question these characterizations in the Hollywood animated movies. The animated films, quite often considered to be a product exclusively for children, it does not address directly the sexualities which differ of heteronormativity. For this reason, we named "*diverse*" the characters that flees the norms of heterosexuality standards in order to map, analyze, quantify and qualify these representations. At first moment, the concepts of the theorist Stuart hall on representational practices able of producing ideologies, speeches and signs are used in the animated film and associated with the anthropomorphism, which we believe to be a cloaked way to represent the various characters. Thereafter, we characterized the diverse and the reasons for the choice of the term to propose and debate on films as instance able to subscribe to the rules of gender and how the animated film acts as a media able to propose a specific cultural pedagogy. Therefore, from the principle of similarity and difference proposed by Hall, we map the diverse characters present in the history of animated film of the major American studios: Disney, Pixar, and DreamWorks. After these processes we evaluate and qualify from the tables developed for mapping, the purpose of the diverse representations on characters present in animated movies.

Keywords: representation of the diverse; anthropomorphism; gender norms and standards; character analysis; animation movies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Anúbis, o deus antropozoomórfico, corpo de homem e cabeça de chacal	30
Figura 2 - O personagem zoomórfico Fera revelando a sua monstruosidade	34
Figura 3 - A formiga antropomórfica inteligente e desbravadora Flik.....	35
Figura 4 - O mosquito antropomórfico de McCay	37
Figura 5 - Os insetos antropomórficos de Ladislav Starewicz	39
Figura 6 - O gracioso gato antropomórfico Felix	41
Figura 7 - O coelho antropomórfico Oswald utilizando o rabo como espanador.....	42
Figura 8 - O rato antropomórfico Mickey Mouse, semelhante ao coelho Oswald.....	44
Figura 9 - O atrapalhado cachorro antropomórfico Goofy.....	47
Figura 10 - O esquentado pato antropomórfico Donald	48
Figura 11 - O atual logotipo de abertura dos filmes animados do estúdio Disney.....	49
Figura 12 - Os distintos personagens antropomórficos de <i>Flores e Árvores</i>	51
Figura 13 - Credibilidade e personalidade com os porcos antropomórficos	53
Figura 14 - O astuto lobo de calças	55
Figura 15 - O saxofone antropomórfico com os traços do rei do Jazz	57
Figura 16 - Betty Boop com traços antropomórficos e o cão antropomórfico Bimbo	58
Figura 17 - A violência dos personagens vegetais	60
Figura 18 - O beijo gay do Pernalonga.....	62
Figura 19 - Alguns dos personagens antropomórficos da Warner Bros.....	63
Figura 20 - O personagem animado e a libido sexual	65
Figura 21 - As luminárias com comportamentos humanos	68
Figura 22 - Buzz e Woody os brinquedos com personalidades contemporâneas.....	70
Figura 23 - As emoções antropomórficas: Medo, Tristeza, Alegria, Nojinho e Raiva	72
Figura 24 - Bing Bong, o personagem antropozoomórfico	74
Figura 25 - Mammy Two Shoes, personagem de Tom & Jerry	122
Figura 26 - O beijo gay em um desenho animado da Disney.....	130
Figura 27 - Ferdinando, o touro diverso	136
Figura 28 - A ilustração do aterrorizante dragão	138
Figura 29 - O dragão <i>diverso</i> relutante	139
Figura 30 - O estereótipo do olhar afeminado	140
Figura 31 - Gideon e João Honesto	143
Figura 32 - Gideon e João Honesto entrelaçados	145
Figura 33 - O uso de adereços para diferenciar os gêneros	147
Figura 34 - Jaq e Gus (Tatá)	148
Figura 35 - Interesse e apropriação por adereços femininos	149
Figura 36 - Os ratos auxiliando com a força bruta	150
Figura 37 - O momento romântico de Jaq e Gus	151
Figura 38 - Capitão Gancho e Sr. Smee	153
Figura 39 - A piteira dupla dourada.....	154
Figura 40 - O simpático Sr Smee.....	155
Figura 41 - As diferenças na construção física de Smee e os demais piratas.....	156
Figura 42 - A exuberante Malévola	159
Figura 43 - A construção pontiaguda da personagem	160
Figura 44 - A exagerada Cruella De Vil.....	162
Figura 45 - As diferenças na construção de Anita e Cruella	163
Figura 46 - O refinado Shere Khan	166
Figura 47 - O vilão brincando com as garras.....	167
Figura 48 - Príncipe João e o Senhor Chio	171

Figura 49 - A construção física do Rei Ricardo	171
Figura 50 - Príncipe João e Senhor Chio dormindo no mesmo quarto.....	173
Figura 51 - A vilã Madame Medusa.....	175
Figura 52 - Retirando os artifícios da feminilidade.....	176
Figura 53 - O afeminado Professor Ratigan	178
Figura 54 - As visíveis diferenças entre o extravagante rato e os simples camundongos.....	179
Figura 55 - As poses extravagantes de Ratigan.....	181
Figura 56 - Úrsula, a bruxa do mar.....	182
Figura 57 - As semelhanças físicas de Úrsula e Divine	183
Figura 58 - As diferenças de Ariel e Úrsula	185
Figura 59 - A preparação para o show.....	186
Figura 60 - Lefou e Gaston.....	190
Figura 61 - O narcisismo de Gaston	192
Figura 62 - As extravagantes poses do másculo Gaston	194
Figura 63 - O momento da piada drag queen	195
Figura 64 - As poses extravagantes de LeFou.....	196
Figura 65 - A caracterização feminina de Jafar.....	198
Figura 66 - O bigode fino e a coloração ao redor dos olhos.....	200
Figura 67 - Um dos vários momentos em que o Gênio se transveste.....	202
Figura 68 - O olhar afeminado do Gênio.....	203
Figura 69 - O alfaiate afeminado e sibilante.....	204
Figura 70 - O afeminado leão Scar.....	206
Figura 71 - As diferenças do maxilar de Scar e Mufasa.....	207
Figura 72 - A gesticulação excessiva de Scar.....	208
Figura 73 - O casal Timão e Pumba	212
Figura 74 - Dormindo juntos	213
Figura 75 - Timão e a performance <i>drag queen</i>	214
Figura 76 - O excêntrico Governador Ratcliffe.....	217
Figura 77 - O pomposo Wiggins	218
Figura 78 - Comparação das vestimentas dos soldados e de Ratcliffe.....	219
Figura 79 - A gárgula Hugo simulando cabelos loiros com a serragem.....	223
Figura 80 - O momento <i>drag queen</i> do Gárgula	224
Figura 81 - A gárgula Hugo e o bode Djali	225
Figura 82 - As distinções entre Hades e Zeus	227
Figura 83 - Detalhes afeminados de Hades	228
Figura 84 - Os diabretes Pânico e Agonia	231
Figura 85 - A transformação dos diabretes em uma égua sexualizada.....	232
Figura 86 - Mulan transformada em um homem.....	236
Figura 87 - As diferenças entre Mulan/Ping e os personagens homens	237
Figura 88 - Os soldados transformistas	239
Figura 89 - O misógino e afeminado Chi Fu.....	240
Figura 90 - A semelhança dos acessórios com as personagens femininas	241
Figura 91 - Li Shang, o par romântico de Ping e de Mulan	242
Figura 92 - O simbolismo da cumplicidade.....	243
Figura 93 - Francis, a joaninha com traços femininos.....	248
Figura 94 - O afeminado Chucrute (Heimlich)	249
Figura 95 - A estilosa gorila Terkina.....	251
Figura 96 - Terkina lutando com Tarzan	252
Figura 97 - O afeminado Kuzco	254
Figura 98 - A lhama <i>drag queen</i>	255

Figura 99 - A diva enlouquecida Yzma e Kronk.....	256
Figura 100 - Kronk afeminado e o pai símbolo de masculinidade.....	259
Figura 101 - Kronk usando biquini.....	260
Figura 102 - O pomposo Lord Farquaad.....	263
Figura 103 - A excentricidade de Lord Farquaad nos detalhes do seu quarto.....	264
Figura 104 - O esguio agente alienígena Pleakley.....	266
Figura 105 - A exagerada caracterização feminina de Pleakley.....	267
Figura 106 - Pleakley admirando a peruca feminina.....	268
Figura 107 - A tia Pleakley.....	269
Figura 108 - Edith Head e Edna Moda.....	271
Figura 109 - A excêntrica Edna Moda e a Helena Pêra.....	273
Figura 110 - O Lobo Mau de gênero discutível.....	275
Figura 111 - O segredo de Pinóquio.....	277
Figura 112 - Príncipe Encantado e seus cabelos esvoaçantes.....	278
Figura 113 - Dóris preparando para roubar um beijo do Príncipe Encantado.....	280
Figura 114 - As polainas rosas do Príncipe Encantado.....	281
Figura 115 - O delicado tubarão Lenny.....	284
Figura 116 - Lenny e seu irmão mais velho Frankie.....	285
Figura 117 - Eu te amo filho, não importa o que você come ou o que você veste.....	286
Figura 118 - Raspa do Tacho dançando Spice Girls.....	288
Figura 119 - Raspa do Tacho fascinado com a nova Raposa Rosa.....	289
Figura 120 - A masculinizada Raposa Rosa.....	290
Figura 121 - A transformação feminina de Raposa Rosa.....	291
Figura 122 - As extravagantes entradas de Rei Julien.....	294
Figura 123 - Rei Julien montado de uma <i>drag queen</i>	295
Figura 124 - Sonya, a urso, par romântico de Rei Julien.....	297
Figura 125 - A ambígua Dóris.....	300
Figura 126 - As diferenças entre Dóris e as demais princesas.....	301
Figura 127 - Dóris e Mabel em um momento de reconciliação.....	302
Figura 128 - O estilista Raul.....	303
Figura 129 - Alex dançando para seu rival no seu ritual de passagem.....	306
Figura 130 - O chamativo chapéu da desonra.....	307
Figura 131 - As diferenças visuais de Dr. Facilier e o Príncipe Naveem.....	309
Figura 132 - Os olhos afeminados de Dr. Facilier.....	310
Figura 133 - O "brinquedo de menina" Ken.....	313
Figura 134 - A extravagância do Rei Doce.....	318
Figura 135 - As diferenças de Ralph e o Rei Doce.....	319
Figura 136 - A princesa Merida rompendo a tradição e as normas.....	321
Figura 137 - Merida engessada no vestido e a rainha Elinor.....	323
Figura 138 - Merida comparada as outras princesas.....	324
Figura 139 - O alegre Oaken.....	327
Figura 140 - A diversificada família de Oaken.....	328
Figura 141 - A rainha Elsa e a princesa Anna.....	329
Figura 142 - Desprendendo-se das normas.....	331
Figura 143 - Elsa depois de sua aceitação.....	333
Figura 144 - O viking Bocão.....	335
Figura 145 - Bocão flertando com Eret.....	337
Figura 146 - A rápida aparição de Pronk Oryx-Antlerson.....	340
Figura 147 - A rápida aparição de Bucky Oryx-Antlerson.....	341
Figura 148 - O simpático Benjamin Garramansa.....	341

Figura 149 - O másculo Chefe Bogo com o aplicativo de celular.....	342
Figura 150 - Garramansa e Chefe Bongo dançando eufóricos no show de Gazelle	343
Figura 151 - A masculinizada Maria Busão	346
Figura 152 - O personagem ambíguo de Ub Iwerks.....	350
Figura 153 - Supostos seios do personagem afeminado.....	351
Figura 154 - Legenda dada ao perfume	352
Figura 155 - J. Wellington Wimpy.....	353
Figura 156 - Pernalonga de <i>drag</i> melindrosa	356
Figura 157 - Pernalonga em uma pose afeminada.....	359
Figura 158 - O uso da performance <i>drag</i> para enganar os adversários.....	360
Figura 159 - Os <i>diversos</i> , Mac e Tosh.....	361
Figura 160 - Os “amigos” inseparáveis	362
Figura 161 - Ressaltando o corpo de Mitch.....	365
Figura 162 - A alegria no momento da revelação	367
Figura 163 - Gráfico Personagens X Estúdios.....	371
Figura 164 - Gráfico dos personagens <i>diversos</i> da Pixar	372
Figura 165 - Gráfico Personagens diversos da DreamWorks.....	374
Figura 166 - Gráfico dos personagens diversos da Disney	376

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Modelo de tabela utilizada para o Mapeamento dos Personagens <i>Diversos</i>	133
Tabela 2 - Ferdinando (1938).....	137
Tabela 3 - Dragão Relutante (1941).....	142
Tabela 4 - João Honesto (1940).....	145
Tabela 5 - Gideon (1940).....	146
Tabela 6 - Jaq (1950).....	151
Tabela 7 - Tatá (<i>Gus</i>) (1950).....	152
Tabela 8 - Capitão Gancho (1953).....	157
Tabela 9 - Smee (1953).....	158
Tabela 10 - Malévola (1959).....	161
Tabela 11 - Cruella De Vil (1963).....	165
Tabela 12 - Shere Khan (1967).....	169
Tabela 13 - Príncipe João (<i>John</i>) (1973).....	174
Tabela 14 - Senhor Chio (<i>Sir Hiss</i>) (1973).....	174
Tabela 15 - Madame Medusa (1977).....	177
Tabela 16 - Professor Ratagão (<i>Ratigan</i>) (1986).....	181
Tabela 17 - Úrsula (1989).....	188
Tabela 18 - Gaston (1991).....	197
Tabela 19 - LeFou (1991).....	197
Tabela 20 - Jafar (1992).....	205
Tabela 21 - Gênio (1992).....	205
Tabela 22 - Scar (1994).....	216
Tabela 23 - Timão (1994).....	216
Tabela 24 - Pumba (1994).....	216
Tabela 25 - Governador Ratcliffe (1995).....	221
Tabela 26 - Wiggins (1995).....	221
Tabela 27 - Hugo (1996).....	225
Tabela 28 - Hades (1997).....	233
Tabela 29 - Agonia (1997).....	233
Tabela 30 - Pânico (1997).....	233
Tabela 31 - Mulan (1998).....	244
Tabela 32 - Ling (1998).....	245
Tabela 33 - Yao (1998).....	245
Tabela 34 - Chien Po (1998).....	245
Tabela 35 - Chi Fu (1998).....	245
Tabela 36 - Li Shang (1998).....	246
Tabela 37 - Francis (1998).....	250
Tabela 38 - Chucrute (1998).....	250
Tabela 39 - Terkina (1999).....	253
Tabela 40 - Kuzco (2000).....	261
Tabela 41 - Izma (2000).....	261
Tabela 42 - Kronk (2000).....	261
Tabela 43 - Lord Farquaad (2001).....	265
Tabela 44 - Pleakley (2002).....	270
Tabela 45 - Edna Moda (2004).....	274
Tabela 46 - Lobo Mau (2004).....	282
Tabela 47 - Pinóquio (2004).....	282
Tabela 48 - Príncipe Encantado (2004).....	282

Tabela 49 - Lenny (2004).....	286
Tabela 50 - Raspa do Tacho (2005).....	293
Tabela 51 - Raposa Rosa (2005)	293
Tabela 52 - Rei Julien.....	298
Tabela 53 - Dóris (2007)	303
Tabela 54 - Mabel (2007).....	304
Tabela 55 - Raul (2007).....	304
Tabela 56 - Alex (2008).....	308
Tabela 57 - Dr. Facilier (2009).....	312
Tabela 58 - Ken (2010).....	315
Tabela 59 - Rei Doce (2012)	320
Tabela 60 - Merida (2012).....	325
Tabela 61 - Elsa (2013)	334
Tabela 62 - Oaken.....	334
Tabela 63 - Bocão (<i>Gobber the Belch</i>) (2014)	337
Tabela 64 - Bucky Oryx-Antlerson (2016).....	344
Tabela 65 - Pronk Oryx-Antlerson (2016)	344
Tabela 66 - Garramansa (2016).....	344
Tabela 67 - Chefe Bogo (2016).....	345
Tabela 68 - Maria Busão (2017).....	348

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
2 O ANTROPOMORFISMO E A REPRESENTAÇÃO	24
2.1 O antropomorfismo	26
2.1.1 <i>O antropomorfismo e o cinema de animação</i>	35
2.2 A representação	75
2.2.1 <i>A representação cinematográfica e antropomórfica</i>	85
3 CARACTERIZANDO O DIVERSO	94
3.1 Breve percurso histórico dos indivíduos LGBT's	97
3.2 Evidenciando o diverso	102
3.3 O cinema, as normas e o gênero	104
4 O DIVERSO NO CINEMA DE ANIMAÇÃO	114
4.1 Pedagogia cultural no cinema de animação	115
4.1.1 O cinema de animação e os estereótipos	118
4.2 O método de mapeamento dos personagens diversos	126
4.3 Os personagens animados diversos (Disney, Pixar e DreamWorks)	135
4.3.1 O touro afeminado em <i>Ferdinando, o Touro</i> (1938)	135
4.3.2 O dragão poeta em <i>O Dragão Relutante</i> (1941)	137
4.3.3 Os ardilosos vilões João Honesto e Gideon, em <i>Pinóquio</i> (1941)	142
4.3.4 Os ratos enrustidos de <i>Cinderela</i> (1950)	146
4.3.5 Os piratas Capitão Gancho e Smee, em <i>Peter Pan</i> (1953)	152
4.3.6 A performática Malévola, em <i>A Bela Adormecida</i> (1959)	158
4.3.7 A exagerada Cruella De Vil, em <i>101 Dálmatas</i> (1961)	161
4.3.8 O refinado vilão Shere Khan, em <i>Mogli: O Menino Lobo</i> (1967)	165
4.3.9 Príncipe João e o Senhor Chio, em <i>Robin Hood</i> (1973)	169
4.3.10 Disputa de egos com a Madame Medusa, em <i>Bernardo e Bianca</i> (1977)	174
4.3.11 Professor Ratigan, em <i>As peripécias do ratinho detetive</i> (1986)	178
4.3.12 A bruxa <i>drag queen</i> Úrsula, em <i>A Pequena Sereia</i> (1989)	181
4.3.13 Gaston, Lefou e a alegoria de Howard Ashman, em <i>A Bela e a Fera</i> (1991)	188
4.3.14 O vilão Jafar e o Gênio, em <i>Aladdin</i> (1992)	197
4.3.15 O vilão Scar e o casal Timão e Pumba, em <i>O Rei Leão</i> (1994)	205
4.3.16 Excentricidade com Governador Ratcliffe e Wiggins, em <i>Pocahontas</i> (1995)	216
4.3.17 A gárgula Hugo, em <i>O Corcunda de Notre Dame</i> (1996)	222
4.3.18 O vilão Hades e seus ajudantes, em <i>Hércules</i> (1997)	226
4.3.19 Rompendo as normas de gênero, em <i>Mulan</i> (1998)	233
4.3.20 Joanhinha macho ou fêmea e a lagarta afeminada, em <i>Vida de Inseto</i> (1998)	246
4.3.21 A menina moleque Terkina, em <i>Tarzan</i> (1999)	250
4.3.22 Kuzco, Izma e Kronk, em <i>A nova Onda do Imperador</i> (2000)	253

4.3.23 Negando a realidade com Lord Farquaad, em <i>Shrek</i> (2001)	261
4.3.24 Agente Pleakley, <i>drag queen</i> , em <i>Lilo & Stitch</i> (2002)	265
4.3.25 Edna Moda, em <i>Os Incríveis</i> (2004)	270
4.3.26 Lobo Mau, Pinóquio e Príncipe Encantado, em <i>Shrek 2</i> (2004)	274
4.3.27 A precisa representação do tubarão vegetariano, em <i>O Espanta Tubarões</i> (2004)	283
4.3.28 O namoro “de fachada” dos adolescentes, em <i>O Galinho Chicken Little</i> (2005)	287
4.3.29 O afeminado lêmure Rei Julien, em <i>Madagascar</i> (2005)	293
4.3.30 Transexualidade e representatividade, em <i>Shrek Terceiro</i> (2007)	298
4.3.31 A aceitação de Alex, em <i>Madagascar 2</i> (2008)	304
4.3.32 Cultura vodu com Dr. Facilier em <i>A Princesa e o Sapo</i> (2009)	308
3.3.33 O brinquedo de menina Ken, em <i>Toy Story 3</i> (2010)	312
3.3.34 A homofobia e o Rei Doce, em <i>Detona Ralph</i> (2012)	315
3.3.35 Rompendo tradições com a princesa Merida, em <i>Valente</i> (2012)	320
3.3.36 A aceitação da rainha Elsa e a família de Oaken, em <i>Frozen</i> (2013)	325
4.3.37 O assumido viking Bocão, em <i>Como Treinar o Seu Dragão 2</i> (2014)	334
4.3.38 Diversidade, em <i>Zootopia: essa cidade é o bicho</i> (2016)	338
4.3.39 A lésbica masculinizada Maria Busão, em <i>Carros 3</i> (2017)	345
4.4 Os personagens diversos de outros estúdios	348
4.4.1 O monstro afeminado de Ub Iwerks, em <i>Soda Squirrt</i> (1933)	348
4.4.2 A falta de músculos de Wimpy, em <i>Popeye</i> (1933)	352
4.4.3 As performances <i>drag</i> de Pernalonga (1940)	355
4.4.4 Os cônjuges Mac e Tosh Gophers da Warner Bros (1947)	360
4.4.5 O primeiro <i>diverso</i> declarado, em <i>ParaNorman</i> (2012)	363
5 A REPRESENTAÇÃO DO DIVERSO	369
5.1 Análise dos dados mapeados	370
5.2 O intuito das representações e a representatividade	381
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	388
REFERÊNCIAS	399
FILMOGRAFIA	409

1 INTRODUÇÃO

O mundo dos desenhos animados é o da nossa imaginação, um mundo no qual o sol, a lua, as estrelas e todas as coisas vivas obedecem às nossas ordens. Colhemos uma personazinha na nossa imaginação e, se ela for desobediente, suprimo-la com um golpe descuidado da borracha. Os nossos materiais são tudo o que o cérebro pode imaginar e que a mão pode desenhar, toda a experiência humana: o mundo real da paz e da guerra e os mundos de sonhos, a cor, a música, o som e, sobretudo, o movimento. (LO DUCA, 1948, p. 7 apud DENIS, 2010, p. 138)

Esta mesma citação acima, em que Walt Disney busca definir o cinema de animação, foi utilizada em um dos meus primeiros trabalhos acadêmicos. Naquele momento, o intuito de sua colocação era demonstrar como os filmes de animação me fascinavam ao permitir a “ilusão da vida” nos personagens animados, que através de sua construção e atuação se comportavam como verdadeiros seres humanos. Hoje, ainda me fascino com esta possibilidade que o cinema de animação consegue proporcionar. Todavia, ao me aprofundar nos estudos dos personagens e dos filmes animados, o fascínio me permitiu também o aprimoramento do senso crítico nesta mídia. Ao analisar criticamente tais personagens, percebi que alguns deles representavam específicos grupos sociais, em alguns casos uma representação extremamente errônea e martirizante. A própria citação pode ser vista por um viés regulamentador e ideológico, no qual o animador (ou o próprio estúdio animado) age como um “deus” que controla e vigia sua criação. Só é permitido aos personagens animados aquilo com o que seu criador consente. Mais do que isto, através de sua criação, o criador consegue transparecer suas manifestações ideológicas.

A partir destas observações, busquei entender e pesquisar mais sobre as representações presentes nos personagens animados. Devido a isto, o primeiro escopo desta pesquisa almejava fazer um estudo da representação das minorias sociais no cinema de animação. Almejávamos pesquisar a maneira como mulheres, negros, homossexuais, idosos, índios, deficientes, obesos, marginalizados e vários outros grupos eram retratados nos filmes animados. Questionávamos se o cinema de animação seria uma mídia que promovia a representatividade. De que maneira se dava esta representação? Todavia, pela abrangência desta primeira possibilidade de pesquisa, foi necessário reestruturar os objetivos do trabalho a uma das minorias sociais apenas.

Durante o processo de reformulação da pesquisa identificamos que são poucos os estudos que abordam as minorias sexuais e a diversidade sexual no cinema de animação. Tal fato se deve principalmente ao relacionarem o cinema de animação a um produto exclusivo para crianças, o que regidos por um certo conservadorismo, impede estudos e pesquisas direcionados a estas temáticas, afirmando que crianças não precisam compreender orientações sexuais e identidades de gênero. Todavia, é importante frisar que, em 2005, o professor e animador

brasileiro Marcello Tassara, no prefácio de Alberto Lucena, afirmava sobre o panorama esquálido da bibliografia do cinema de animação. Ainda hoje, quase uma década e meia depois desta afirmação, por mais que a situação se tenha modificado bastante, ainda assim, algumas temáticas ou associações de específicos conhecimentos ao cinema de animação são quase inexistentes, como é o caso da diversidade sexual. Desta forma, percebemos que a unicidade da pesquisa poderia residir neste caminho.

Todavia, com o afunilamento da pesquisa para minorias e diversidades sexuais, novamente encontramos outro problema. Por mais que alguns personagens animados apresentassem comportamentos e estereótipos sexuais distintos, ainda assim não poderíamos informar com total veemência a sexualidade ou identidade de gênero destes personagens. Na grande maioria dos filmes animados comerciais é perceptível a celebração da heterossexualidade. É fácil perceber nas narrativas animadas os personagens masculinos e femininos que acabam criando e mantendo uma relação amorosa. Em muito dos casos, apenas este amor heterossexual é o principal responsável por salvar um dos personagens, especialmente em filmes regidos por monarquias, apresentando o príncipe e/ou princesas. Porém, mesmo nestas narrativas que promovem a heterossexualidade é possível perceber alguns personagens que apresentam um padrão destoante dos personagens supostamente heterossexuais. Foi através destes personagens que encontramos um dos objetivos da pesquisa – os personagens *diversos*.

Nomeamos de *diversos* os personagens que destoam do padrão heteronormativo, bastante presente nos filmes animados. Com base em autores que criaram seus próprios termos para descrever indivíduos (ou personagens) que não se enquadram nos padrões da heterossexualidade, buscamos utilizar um termo que descrevesse tais personagens que apresentam uma construção e comportamento distinto da heteronormatividade, mas que também não repassasse uma impressão pejorativa destes personagens. Conforme afirmamos, apenas a heterossexualidade é evidente nos personagens, os que destoam deste padrão não demonstram veemente sua sexualidade. Por isto, é importante frisar que a pesquisa não busca rotular os personagens quanto aos quesitos de orientação sexual ou de identidade de gênero. Almejamos mapear os personagens *diversos* presentes na História do cinema de animação estadunidense e tentamos ponderar o objetivo destas representações.

Além do fascínio pelos personagens animados que são dotados da “ilusão da vida”, o antropomorfismo amplamente presente no cinema de animação é um método de enlevo. O antropomorfismo, que não é exclusivo do cinema de animação, proveniente dos contos e fábulas orais, é quando animais e objetos se comportam como seres humanos. No caso do cinema de animação, os personagens com construções animais ou de objetos, além da ilusão da vida

apresentam comportamento e características condizentes aos seres humanos. Devido a esta possibilidade que o antropomorfismo proporciona, uma das hipóteses da pesquisa é que ele contribui amplamente com a representação dos personagens *diversos*. Acreditamos que através dos personagens com construção diferente da estilização humana, os criadores conseguem fazer distintas representações, inclusive dos personagens que destoam da heteronormatividade.

Devido a esta importância que reside no antropomorfismo, decidimos iniciar a pesquisa fazendo uma abordagem histórica e conceitual deste e de sua relação com a representação. No primeiro capítulo da pesquisa, “O antropomorfismo e a representação”, apresenta-se o conceito e sua utilização nos principais campos, além da literatura e do cinema. Além disto, faz-se um apanhado histórico da utilização do antropomorfismo nos filmes animados, o seu desenvolvimento e a grande contribuição que este elemento proporcionou ao cinema de animação. Para a construção desta parte do texto, foi necessária a leitura de vários autores e textos que apenas pincelam sobre o tema do antropomorfismo. Acredita-se que este estudo do antropomorfismo no cinema de animação também apresenta aspectos inovadores que podem contribuir com outras pesquisas e aprofundamento do tema.

Logo em seguida, apresenta-se um estudo da representação. Neste momento, as palavras e conceitos de Stuart Hall se fazem presente, pois é um autor que estudou a representação do negro na publicidade britânica. O intenso levantamento de Hall referente à representação do negro foi o ponto de partida para o estudo da representação dos personagens animados *diversos*. Como o próprio Hall afirma, o que é abordado referente à representação de raça pode também ser aplicados a outros aspectos das diferenças humanas. Stuart Hall analisa os diferentes tipos de representação e como elas estão ligadas aos signos visuais, à produção de sentido e à diferença. Prontamente, a partir dos conceitos de Stuart Hall, discutimos a representação cinematográfica e a riqueza de símbolos e significados presentes nos filmes animados que possibilitam os sistemas representacionais. Neste sentido, o próprio antropomorfismo é uma representação simbólica que produz um determinado sentido. Por isto, um dos intuitos deste subcapítulo é evidenciar como o antropomorfismo contribui para a representação dos *diversos* no cinema de animação.

O capítulo seguinte, “Caracterizando o *diverso*”, busca definir de forma clara e objetiva o adjetivo “diverso” e o intuito da utilização deste termo. Todavia, antes da definição do termo, fazemos um breve percurso histórico referente às lutas e conquistas dos indivíduos LGBT’s ao longo das décadas. A retratação deste apanhado histórico se faz necessária devido ao fato de que uma pautas da comunidade LGBT é combater a representação estereotipada de seus indivíduos nas mídias, o que nos possibilitou o questionamento destas representações no cinema

de animação. Por isto, antes da própria definição do termo *diverso*, pesquisamos sobre a retratação dos indivíduos LGBT's no cinema. Neste momento da pesquisa, as contribuições de Vito Russo, com seu afamado livro, *The Celluloid Closet*, foram de grande valia para entender as representações ao longo da História do cinema e os diferentes estereótipos criados para representar os indivíduos LGBT's. Além disso, é feita uma discussão sobre o conceito de normas, as normas de gênero e como o cinema é capaz de reproduzir as normas sociais, instaurando e normatizando condutas, ao mesmo tempo que contribui com o controle dos corpos. Esta parte específica deste capítulo é fruto do trabalho final da disciplina “Normas de gênero, sexualidade e política”, realizada na pós-graduação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, que foi devidamente pensada para estruturar o corpo da pesquisa.

O terceiro capítulo, “O *diverso* no cinema de animação”, é aquele no qual mapeamos os personagens *diversos* presentes ao longo da História do cinema de animação dos principais estúdios norte-americanos (Disney, Pixar e DreamWorks). A escolha destes estúdios se dá pela popularidade e o alcance junto ao grande público devido ao número de filmes já lançados no mercado mundial, o que facilita o acesso as obras através dos filmes que foram lançados em *homevideo*. Da mesma maneira, esta facilidade de acesso ao material em *homevideo* permite também a busca de informações que possam ser relevantes para a pesquisa, encontradas no material extra destes filmes, como comentários e entrevistas dos realizadores. Mesmo que estes estúdios estejam focados na produção de obras comerciais, seus produtos filmicos também devem ser analisados, interpretados e associados ao contexto sócio-histórico-cultural.

Porém, antes da identificação dos personagens, é desenvolvido um debate sobre a forma como o cinema de animação funciona como uma pedagogia cultural, ensinando, propagando e normatizando diferentes tipos de estereótipos. Contestamos também a maneira como os estereótipos são vistos como uma (falsa) forma de representação. Além disso, esclarecemos o método que usamos para o mapeamento dos personagens *diversos*, a partir do princípio da similaridade e da diferença. Os personagens foram comparados com outros personagens da narrativa para, então, evidenciar os aspectos semelhantes e os diferentes, para assim corroborar suas características como um personagem *diverso*.

Pode-se dizer que a maior dificuldade da pesquisa residiu no fato de pouquíssimos teóricos desenvolverem trabalhos acadêmicos que abordassem as questões de gênero e sexualidade dos personagens animados. Por este motivo, nos momentos da análise filmica, as palavras e conceitos de alguns teóricos foram importantes e acabam sendo aproveitados demasiadamente. Assim sendo, destacamos as contribuições de Sam Abel (1995), Sean Griffin (2000) e Meredith Li-Vollmer e Mark E. LaPointe (2003), que abordam a temática.

O capítulo quatro, “A representação do *diverso*”, tem o propósito de entender uma das principais motivações da pesquisa: “Qual o intuito das representações destes personagens *diversos*?”. No primeiro instante, serão analisados os dados coletados a partir do mapeamento dos personagens (filme, ano, estúdio, personagem, estilo da animação, posição do personagem na narrativa e o tipo de representação), propondo relações entre os dados com o escopo de investigar a relação de personagens *diversos* mapeados e os estúdios, o número de personagens antropomórficos e de estilização humana, o número de representações positivas e negativas e o tipo de representação de cada estúdio. Logo em seguida, pontuamos as nossas observações referentes às representações dos personagens *diversos* na tentativa de responder qual foi o intuito destas representações.

Por se tratar de uma tese na linha de pesquisa de Cinema, buscamos iniciar cada capítulo deste projeto com a descrição da cena de um filme que antecipa o debate que vai ser desenvolvido ao longo do capítulo. Além disto, no decorrer da pesquisa, é possível encontrar variados referenciais imagéticos que ilustram os dizeres e significações do texto. Espera-se, assim, que as imagens selecionadas sejam suficientes para evidenciar os personagens *diversos* e os simbolismos que eles carregam na sua construção, mas, de todo modo, recomenda-se que, após a leitura do texto, os filmes e personagens aqui citados possam ser vistos com outro olhar.

A pesquisa propõe o debate das questões de gênero e da diversidade sexual no cinema de animação, o que consequentemente contribui com um tema que é quase incipiente de trabalhos acadêmicos. Além disso, o estudo busca demonstrar como os filmes animados comerciais possibilitam a discussão de temas delicados de uma maneira lúdica, o que pode ser utilizado (ou não) para combater os preconceitos e enriquecer o debate social. Portanto, a pesquisa também cumpre o papel de mostrar como o cinema de animação é uma arte rica e vasta, que possibilita abrangentes estudos acadêmicos.

Por fim, estamos cientes que a investigação desta pesquisa é polêmica. Contrapor a infância a temas controversos até mesmo aos adultos é um desafio audacioso. Por isto, a presente pesquisa pode não ser bem recebida, devido aos próprios tabus referentes ao tema. Por outro lado, pode ocasionar um caloroso debate em torno do cinema de animação e a diversidade sexual. Todavia, esperamos que, mesmo com toda a discussão que possa ser gerada, a tese não seja utilizada de forma errônea por grupos conservadores e religiosos, que podem tentar demonizar os personagens que mapeamos ou acusar os realizadores (e/ou o pesquisador) de propagar uma agenda homossexual para converter as crianças. Nosso intuito é mostrar que dá mesma maneira que o cinema de animação pode ser utilizado para interesses próprios, propagando ideologias conservadoras, o mesmo cinema pode ser uma poderosa ferramenta para

combater preconceitos, auxiliando na educação e na formação de indivíduos críticos e com responsabilidade social.

2 O ANTROPOMORFISMO E A REPRESENTAÇÃO

Animada com o que acabara de presenciar, a menina Alice, corre batendo palmas para a orquestra de flores antropomorfizadas daquele estranho jardim: *“Isso foi lindo”*, diz a menina.¹

“Obrigada, querida”, responde a grande Rosa Vermelha de traços humanos formando um rosto com boca, olhos e ouvidos no miolo de sua flor, e ainda acaricia o queixo da garota utilizando suas folhas verdes, como se fossem mãos humanas.

Com uma voz bastante esganiçada, a Margarida, utilizando suas pétalas como se fossem um grande chapéu branco para proteger o rosto humanizado presente em seu receptáculo, questiona a garota: *“De que tipo de jardim você vem?”*.

Logo em seguida vemos a pequena Alice, com seu vestido branco e azul, em um plano *plongée* em meio às sombras das enormes flores, respondendo a pergunta que lhe fora feita: *“Não venho de nenhum jardim”*.

A Margarida, usando suas sépalas, começa a questionar outra flor roxa, semelhante a uma violeta, sobre Alice. Diferente das outras, essa flor tem o desenho do rosto em uma das pétalas, enquanto outras duas servem de braços, e a quarta pétala é uma espécie de gola babador, para enfatizar suas características humanas, incluindo as vestimentas. Diz ela: *“Acha que ela é uma flor silvestre?”*.

Novamente vemos o plano *plongée* enfatizando a insignificância de Alice perante as grandes flores com suas sombras refletidas no chão. Alice, rindo, responde à flor Margarida: *“Não, não sou uma flor silvestre”*.

A Rosa Vermelha, usando seus galhos finos como braços e a folha verde como mãos, puxa Alice para bem próximo dela e questiona: *“De que espécie, ou melhor, de que gênero é você, querida?”*.

Alice, um pouco indecisa com a pergunta, responde à flor: *“Bem, acho que chamariam de uma ‘genus humanus’”*.

Pergunta Margarida à Violeta, apontando uma de suas sépalas para ilustrar a menina: *“Já viu alguma Alice florescer deste jeito?”*.

“Pensando bem, você já viu alguma Alice?”, responde Violeta, com bastante desdém.

¹ Todas as transcrições de falas de personagens nos filmes analisados nesta tese serão transcritas literalmente e apresentados ao longo do texto entre aspas e em itálico. Transcrição realizada a partir da cena do DVD do filme *Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland, 1951)*, incluindo as legendas dos diálogos e as caracterizações dos personagens

A Margarida, concordando com Violeta, continua apontando para a menina e questionando: *“E reparou em suas pétalas? Que cor mais pitoresca”*.

A flor Violeta agora se aproxima de Alice pegando em seus cabelos e, após cheirá-los, afirma: *“E não tem cheiro”*.

De repente, duas sépalas começam a levantar o vestido de Alice, zombando das pernas da garota: *“E vejam só as hastes”*. *“Meio magricelas, eu diria”*, afirma outra flor.

Um pequeno broto de uma Rosa vermelha diz: *“Eu a acho bonita!”*; mas logo é calado por uma folha, que cobre seu “rosto”, e que pronuncia: *“Quieto, Bud”*.

Alice, constrangida, incomodada e irritada com a situação, se pronuncia, afirmando novamente: *“Mas eu não sou uma flor”*.

E Violeta grita: *“Como eu suspeitei!”*.

A flor Violeta começa a sussurrar com a Rosa vermelha, como se estivesse falando algo bem baixo próximo ao ouvido da planta, e diz: *“Ela não passa de uma ‘mobile vulgaris’ comum”*.

Alice, não entendendo o termo dito, questiona: *“Uma o quê?”*. Violeta então se aproxima de Alice e sentencia: *“Para ser franca, uma erva daninha”*, ao que Alice responde, irritada: *“Não sou erva daninha!”*.

Neste instante, outras espécies de flores começam a acusar Alice: *“Não iria admitir”*, diz uma Tulipa amarela para as outras Tulipas; *“Já pensaram?”*, cochicha uma flor Lavanda para uma Tulipa branca; *“Minha nossa...”*, fala a Margarida. *“Não a deixe contaminar as sementes”*, responde uma Lírio branca, puxando suas folhas, como se fossem um vestido com nojo de Alice.

Duas grandes folhas empurram Alice e outra folha coloca-se atrás da menina, fazendo com que ela caia no meio de pequenas flores coloridas, que a empurram, dizendo: *“Não queremos ervas daninhas por aqui”*.

A Rosa vermelha se assusta. Uma grande folha empurra Alice, dizendo: *“Vá andando”*.

Enquanto diversas flores começam a azucrinar a garota, as flores Dente-de-leão, como se fossem animais silvestres, tentam atacar Alice. Até uma pequena Dente-de-leão branca se passa por um cachorro latindo para ela. Alice batendo o pé, responde: *“Tudo bem. Se querem assim...”*.

Duas flores amarelas cochicham entre si. A menina, ainda brava, diz: *“Se eu estivesse do meu tamanho normal, poderia arrancá-las à vontade. E aprenderiam a lição”*.

A flor amarela, usando sua folha, dá um sinal para a outra flor, avisando que aquele é o momento. De repente, elas empurram sobre Alice uma grande quantidade de água, que estava

no copo de uma planta. Todas as plantas riem da menina, que é levada para longe delas. Alice levanta-se toda molhada, torcendo a água do seu vestido e diz: *“Tudo pode se aprender entre as flores. Para mim, elas é que poderiam aprender bons modos”*.

Esta passagem do filme *Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland)*, de 1951, sintetiza perfeitamente um dos maiores artifícios da arte da animação desde o seu surgimento em 1906 – o antropomorfismo. Graças ao antropomorfismo, os personagens do cinema de animação, independentemente de sua construção física, seja ela animal, robótica, biológica ou baseada em um objeto, conseguem apresentar personalidades humanas, com distintas características psicológicas. Aqui, as distintas flores apresentam traços físicos e comportamentos humanos, elas são antropomórficas. Mais que antropomórficas, podemos dizer que as flores também estão representando seres humanos de elevadas “classes sociais” que logo procuram saber a origem da garota, já que ela não se encaixa naquele jardim (ou “classe”) e acaba sendo excluída.

Neste capítulo, pretendemos abordar este importante recurso presente nos filmes animados, principalmente da indústria norte-americana, que é o antropomorfismo, dialogando sobre a sua significação, sua origem, sua aplicação e o desenvolvimento ao longo da História do cinema de animação. Mais do que isto, almejamos discutir a relação do antropomorfismo com a representação. Para isto, também precisamos desenvolver os significados do termo representação. Os conceitos e fundamentos de Stuart Hall (2016) serão de grande auxílio para entendermos a representação cinematográfica e a relação com o antropomorfismo. Como a própria Alice disse, tudo se pode aprender com as flores. Neste caso, vamos descobrir o antropomorfismo e a representação que as regem.

2.1 O antropomorfismo

Rostos e outras formas parecem aparecer em nós de todos os lados. Possuem imagens em nuvens, em formas de relevo e em manchas de tinta apresentam olhos, perfis ou figuras inteiras. Vozes murmuram ou sussurram em vento e ondas. Nós vemos o mundo não apenas como se estivesse vivo, mas também como um ser humano. O antropomorfismo permeia nosso pensamento e ação. Ninguém, no entanto, o explicou adequadamente. (GUTHRIE, 1993, p. 62, tradução nossa)²

² No original: *“Faces and other forms seem to pop out at us on all sides. Chance images in clouds, in landforms, and in ink blots present eyes, profiles, or whole figures. Voices murmur or whisper in wind and waves. We see the world not only as alive but also as humanlike. Anthropomorphism pervades our thought and action. No one, however, has adequately explained it.*

O antropomorfismo, palavra de origem grega derivada da junção dos termos *anthropos* (humano) e *morphé* (forma), muitas vezes é visto como um termo complexo e de difícil entendimento. Contudo, a cultura do antropomorfismo de “[...] tomar o homem como modelo ao representar seres (deuses, espíritos, animais, objetos etc.)” (RAMALHO, 2014, p. 58) é vivenciada constantemente através de fábulas, apresentações teatrais e, principalmente, através das narrativas audiovisuais do cinema de animação. Todavia, as atuações do antropomorfismo vão além dos campos artísticos e literários alcançando também o cultural, o religioso, o psicológico e o histórico. Mas, afinal, qual é a significação e a origem deste termo tão presente na sociedade contemporânea?

O Dicionário Houaiss define o termo “antropomorfismo” da seguinte maneira:

Antropomorfismo s.m. (1871) **1** FIL REL forma de pensamento comum a diversas crenças religiosas que atribui a deuses, a Deus ou a seres sobrenaturais comportamentos e pensamentos característicos do ser humano [a crítica ao antropomorfismo religioso foi um tema frequente na filosofia desde os seus primórdios na Grécia.] **2** FIL visão de mundo ou doutrina filosófica que buscando a compressão da realidade circundante, atribui características e comportamentos típicos da condição humana às formas inanimadas da natureza ou aos seres vivos irracionais °ETIM *antrop (o) + morfismo* (HOUAISS, 2009, p. 150)

Com base nessa descrição do termo a partir da doutrina filosófica, Moura (2000), na obra *Dicionário de Filosofia*, afirma que o antropomorfismo é uma disposição humana em adotar o homem e a sua forma para considerar possíveis realidades não-humanas. O autor descreve como realidades não-humanas desde deuses e animais a fenômenos naturais e elementos da natureza. O antropomórfico, o que é relativo ao antropomorfismo, apresenta diversas características humanas: comportamento, pensamento, personalidades, sentimentos, motivações e vontades. Sendo assim, o antropomórfico pode ser entendido como um ser “semelhante ao homem”, mas sem a necessidade de haver uma semelhança física (MOURA, 2000).

Para Galimberti (2010), a significação do antropomorfismo possui dois campos distintos: na teologia e na etnologia. No campo teológico, desde as sociedades mais primitivas, que tinham o pensamento mítico como forma de explicar o mundo e o seu funcionamento através de narrações alegóricas, até as sociedades contemporâneas, as divindades são representadas tendo o homem como o modelo principal. Por outro lado, no campo etnológico, tendo Charles Darwin como um dos seus principais representantes, o antropomorfismo é adotado assegurando que as capacidades psíquicas e comportamentais dos animais são similares às do homem – ou pelo menos têm o homem como modelo de comparação.

Bekoff (2010) desenvolve a questão do motivo de antropomorfizarmos associando tal fato a questões históricas e de sobrevivência dos homens primitivos. Ao colocar a si mesmo como modelo, nossos ancestrais atribuíram motivações e desejos aos animais. A partir disto, passaram a compreender: quais animais ofereciam riscos para sua sobrevivência, quais poderiam oferecer algum tipo de auxílio e até mesmo os que poderiam servir para sua própria alimentação e supervivência. Portanto, o antropomorfismo pode ser visto como uma disposição natural do ser humano, podendo ser associado ao animismo – doutrina segundo a qual tudo tem vida. Assim como a criança durante seu crescimento utiliza-se do animismo para facilitar sua compreensão, o antropomorfismo é utilizado para encontrar familiarizações no mundo hipotético (BEKOFF, 2010).

Por outro lado, Moura (2000) coloca que o animismo também é característico do próprio antropomorfismo. No animismo, os objetos da natureza são seres animados. Para Edward Burnett Tylor (1874 apud MOURA, 2000), que introduziu tal termo, ele está relacionado a uma filosofia espiritualista, na qual todos os seres vivos “[...] são movidos por um princípio vital” (GALIMBERTI, 2010, p. 81), são dotados de uma alma, e que esta prossegue mesmo após a morte ou o extermínio do corpo.

Para a criança de oito anos, o sol está vivo porque dá luz (e, podemos acrescentar, ele faz isso porque quer). Para a mente animista da criança, a pedra está viva porque pode se mover, como quando rola por um morro. Até uma criança de doze anos e meio está convencida de que um riacho está vivo e é dotado de vontade, porque sua água está correndo. O sol, a pedra e a água são considerados habitados por espíritos muito semelhantes às pessoas e, sendo assim, sentem e pensam como pessoas. (BETTELHEIM, 2015, p. 68)

Bettelheim (2015), em sua obra *A psicanálise dos contos de fadas*, descreve que o pensamento das crianças é naturalmente animista, o que facilita a sua compreensão sobre o mundo e a sua própria existência. Para elas, os animais e objetos são dotados de vida, eles sentem e pensam como os seres humanos. O pensamento animista, como afirma o autor, permanece até o período da adolescência, quando é substituído pela racionalidade.

Além disto, podemos perceber a relação direta do antropomorfismo e do animismo ao próprio conceito que rege o cinema de animação: “dar vida a”, derivado do verbo latino *animare*. Tais termos refletem também o que Walt Disney almejava para os personagens de suas animações – a ilusão da vida. Para Disney, os personagens animados deveriam atuar, representar, demonstrar a capacidade de pensar e que são dotados de uma personalidade e, principalmente, “[...] convencer-nos de que é portador de um espírito” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 99).

Sabemos que o antropomorfismo não é um elemento exclusivo do cinema de animação, sua origem é bastante remota, existindo traços da sua presença até mesmo na arte rupestre (cerca de 40.000 a.C.), na qual alguns dos desenhos de animais apresentam traços tipicamente humanos. Mark Bekoff (2010) afirma que o pensamento antropomórfico é desenvolvido há milhares de anos. As sociedades mais remotas projetavam motivos e emoções humanas em fenômenos da natureza (tempestade furiosa) e, até hoje, animais e acontecimentos naturais recebem nomes e personalidades – gato manso, cão feroz, furacão Maria etc.

Os deuses homéricos são fundamentalmente deuses da luz (de *díōs* provém tanto “deus” quanto “dia”) e seu antropomorfismo não diz respeito apenas à forma exterior, semelhante à dos mortais: os deuses são também animados por sentimentos e paixões humanas. A humanização do divino aproxima-o da compreensão dos homens, mas, por outro lado, deixa o universo – em cujo desenvolvimento os deuses podem intervir – suspenso a comportamentos passionais e a arbítrios capazes de alterar seu curso normal. (PESSANHA, 1996, p. 10)

Entretanto, foi com a mitologia grega que o antropomorfismo recebeu o devido destaque e os principais preceitos referentes à sua definição na atribuição de formas e características humanas aos deuses. O poeta Homero (meados do século IX a.C.), responsável pelas obras épicas *Iliada* e *Odisseia*, apresentou os principais fundamentos que conduziram a mitologia grega; dentre eles, o próprio antropomorfismo. Homero construiu alegorias gregas repletas de deuses, homens, monstros, espécies híbridas e heróis. Os personagens antropomórficos, principalmente os deuses, além de apresentarem formas e sentimentos humanos, como o amor e o ódio, também representavam os fenômenos da natureza (BEKOFF, 2010).

Todavia, nesse mesmo período, o antropomorfismo da mitologia grega sofreu fortes críticas contundentes. O pensador grego Xenófanes de Cólofon acreditava na existência de um único deus e criticava o fato das divindades terem formas humanas e um comportamento imoral. Além disto, Xenófanes não recriminava apenas o antropomorfismo dos deuses, pois as demais criaturas antropomórficas presentes na mitologia (titãs, centauros, hidras, medusa, gigantes etc.) também eram censuradas. Xenófanes com sua crítica direta ao politeísmo da cultura grega encetava uma nova doutrina religiosa – o monoteísmo.

De acordo com Xenófanes, Deus é único, imóvel, presente em toda parte e uniformemente o mesmo. Pela mesma razão, Deus não possui órgãos ou membros, certamente não possui forma humana e talvez nem possua forma nenhuma. Sob o ponto de vista da unicidade de Deus, Xenófanes tem sido considerado o primeiro monoteísta, ou seja, que acreditava em um único deus. (MILES, 2003, p. 80 apud MATTOS, 2013, p. 75)

Ainda sobre o antropomorfismo no campo teológico, é necessário destacar outro termo que muitas vezes é associado ou confundido com ele – o antropozoomorfismo (também chamado de zooantropomorfismo), que designa os seres, sejam eles inanimados e irracionais (ou não), que são representações humanas mescladas a animais ou a partes de animais (FRANZ, 2008). Apartamos o antropozoomorfismo associado à religião, pois são vários os exemplos na História da humanidade em que encontramos seres híbridos e antropozoomórficos. No Egito Antigo, o deus Anúbis (Figura 1), com corpo humano e a cabeça de um chacal, ilustra claramente um ser antropozoomórfico. Não apenas este, mas boa parte dos registros históricos dos deuses egípcios são criaturas antropozoomórficas, seres híbridos com corpo humano e a cabeça de um animal de grande significado para a cultura egípcia (MATTOS, 2013).

Figura 1 - Anúbis, o deus antropozoomórfico, corpo de homem e cabeça de chacal



Fonte: Ancient Egypt Online, 2016³

Ainda hoje, mesmo que muitas religiões abdicuem das divindades antropozoomórficas, algumas outras religiões, ao descreverem certos seres, também acabam utilizando-se do antropozoomorfismo. Nestes casos, os anjos são representados com grandes asas repletas de penas, que lhes dão a capacidade de voar, semelhante às aves, enquanto, os demônios, os anjos rebelados, são representados com apêndices ósseos na cabeça e uma cauda alongada.

Além destes exemplos, é possível encontrar figuras antropozoomórficas em outros costumes culturais. Na mitologia hindu é possível descrever o deus Ganesha com cabeça de

³ Disponível em: <https://ancientegyptonline.co.uk/anubis/>

elefante no corpo de um homem barrigudo com quatro braços; enquanto na mitologia grega são vários os exemplos de criaturas míticas antropozoomórficas: os centauros (corpo de cavalo e o tronco, braços e cabeça de homem), os minotauros (corpo humano e cabeça de touro), as medusas (corpo de serpente, cabeça de mulher e cabelos de cobras), os sátiros (híbridos de humano e bode) e a figura das sereias (tronco, cabeça e braços de mulher e cauda de peixe), que é presente na mitologia de distintos povos, principalmente dos navegadores.

Por outro lado, o antropomorfismo encontrou destaque em outro campo além do religioso – o campo etnológico. De acordo com Bekoff (2010), com o surgimento da ciência moderna os fenômenos naturais deixaram de assumir o caráter antropomórfico. Contudo, mesmo representando a ciência moderna, Charles Darwin também resgatou o antropomorfismo para caracterizar os estudos com os animais, associando sua visão e suas emoções e cunhando uma grande referência para as ciências da zoologia, da biologia e da etnologia.

Aquele que observar um cão preparando-se para atacar outro cão ou um homem, e o mesmo animal acariciando seu dono, ou a expressão de um macaco quando provocado e quando afagado pelo seu tratador, será forçado a admitir que os movimentos de seus traços e gestos são quase tão expressivos quanto os dos humanos. (DARWIN, 2000, p. 139)

Charles Darwin estabeleceu que os seres humanos são animais e que, além de sermos ancestrais dos macacos, compartilhamos diversas semelhanças comportamentais com os animais irracionais. Dentre as descrições do cientista, é possível encontrar variados exemplos antropomórficos, desde o comportamento infantil de formigas a distintos sentimentos nos cachorros. Além disto, Guthrie (1993) aborda que a mais afamada teoria de Charles Darwin, que retrata a evolução do homem e a sobrevivência dos mais aptos às modificações ambientais – a seleção natural –, pode ser vista como um ser antropomórfico rigoroso, incansável e até mesmo benevolente.

Assim como o antropomorfismo religioso recebeu diversas críticas, o antropomorfismo etnológico também foi alvo de variados julgamentos. Todavia, não é nosso objetivo fazer um apanhado dessas discussões, mas se fez necessário destacar a significação do antropomorfismo e algumas de suas utilizações e críticas em seus distintos campos. Desta forma, daremos continuidade a outro campo no qual o antropomorfismo se destaca, servindo de grande influência para os personagens antropomórficos do cinema – o campo literário.

As histórias que retratam o aspecto de animais falantes vivendo situações semelhantes ao cotidiano de humanos possuem origem muito remota e provavelmente foram originadas junto com o aparecimento da linguagem humana através da tradição oral.

Ao serem registradas na forma escrita, estes contos de animais antropomorfizados são denominados fábulas. (MATTOS, 2013, p. 80)

Uma fábula parece ser, em seu estado genuíno, uma narrativa na qual, com o propósito de instruir moralmente, se finge que seres irracionais e algumas vezes inanimados agem e falam com interesses e paixões humanas. (BETTELHEIM, 2015, p. 62)

Bekoff (2010) afirma que, até hoje, são diversas as caracterizações antropomórficas (formiga trabalhadora, lobo mau, tartaruga persistente, cigarra preguiçosa etc.) que ressoam e perduram em nossa sociedade, seja pela literatura seja pela psicologia do senso comum. No caso das fábulas, que são gêneros textuais que apresentam uma curta narrativa repleta de símbolos, as situações vivenciadas pelos personagens antropomórficos tentam transmitir uma lição de moral. Portanto, os personagens animais das fábulas, além de serem personificações humanas, são representações simbólicas das qualidades e índoles dos seres humanos.

O grego Esopo (aproximadamente século VI a.C.) e o francês Jean de La Fontaine (1621-1695) são dois grandes nomes de fabulistas que se destacam. O primeiro, além de ser considerado o pai das fábulas como gênero literário, foi também o principal responsável por as difundir no Ocidente, tomando como inspiração as fábulas orientais. Já La Fontaine, considerado o mestre das fábulas modernas, mesmo pecando em originalidade, se destaca exatamente pela “verdade humana” que é dada aos animais. As fábulas de La Fontaine permitem que o leitor, independentemente de sua idade, se identifique com sua história ou com os personagens, ou, como ele mesmo afirma em uma analogia à pintura, “[...] essas fábulas são um quadro onde cada um de nós se encontra pintado” (CIAREI, 2005, p. 39).

Além das fábulas, é possível encontrar os animais antropomórficos nos contos de fadas, também nomeados de “contos maravilhosos”. Corso e Corso (2011) afirmam que os contos de fadas não têm uma definição única, mas é possível encontrar determinados elementos que fazem alusões a este tipo de gênero literário, como: reino atemporal com uma localidade espaço geográfica fora da nossa realidade, narrativa ordenada com o início através do “era uma vez” e a finalização através do “felizes para sempre” (independente da forma que se desenvolve a história), jornada de amadurecimento do herói, personagens rasas que assumem apenas um lado da dualidade bom/mau e a jornada do herói que recebe auxílio de ajudantes mágicos.

Os contos de fadas eram inicialmente repassados através da cultura da oralidade. Entretanto, escritores, como o francês Charles Perrout, os irmãos alemães Jacob e Wilhem Grimm e o dinamarquês Hans Christian, resgataram e transpuseram estes contos para os livros, o que permitiu que estas histórias sobrevivessem através dos séculos e se tornassem inesquecíveis por diversas gerações. Nos “contos maravilhosos” são vários os exemplos de

personagens antropomórficos, e podemos citar os três porquinhos, o patinho feio e o lobo mau que tenta devorar a indefesa Chapeuzinho Vermelho.

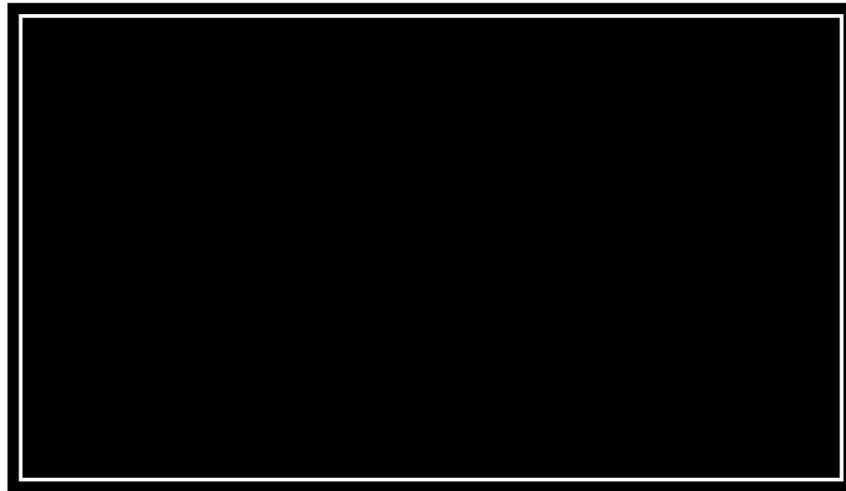
O processo pelo qual acontece a referência e a reverência a figuras que juntam formas humanas e animais é primevo, e pode ser percebido como uma das manifestações do que em grego se denomina metamorfose, traduzível como “mudança de forma”, que vem do verbo “*metamorfós*”, isto é, “eu transformo”. Marca do sobrenatural, do maravilhoso e do fantástico, a metamorfose se manifesta nos ritos e narrativas ancestrais de três modos distintos: antropomorfismo (atribuição de características humanas a seres vivos ou a elementos naturais), zoomorfismo (atribuição de características animais a humanos) e antropozoomorfismo (característica atribuída aos seres cujo corpo é parte humano, parte animal). (FRANZ, 2008, p. 2)

A magia é um elemento muito corriqueiro nos contos de fadas e sua utilização abrange distintos propósitos, seja como auxílio na jornada do herói ou como artifício utilizado pelos vilões para impedir o sucesso do herói. Em alguns casos, a magia é o fator responsável para a transformação de um humano em animal e neste caso temos uma metamorfose, muitas vezes utilizada para uma “finalidade moral” (MATTOS, 2013, p. 77). Conforme Franz (2008) afirma, a metamorfose é muito comum nos contos de fadas e a partir deste processo de transformação é possível originar os personagens antropomórficos, antropozoomórficos e zoomórficos.

Anteriormente, já descrevemos os significados dos termos “antropomorfismo” e “antropozoomorfismo”. Antes de adentrarmos na utilização do antropomorfismo no cinema de animação, também devemos ponderar sobre o zoomorfismo, que funciona como um conceito adverso ao antropomorfismo. No zoomorfismo, os seres humanos (ou objetos) recebem características de um animal. No caso do cinema e de alguns contos de fadas, consiste na idealização de um personagem humano que, por motivos da narrativa, acaba se transformando em um animal, e tal transformação dos personagens zoomórficos sempre acontece através de algum fator mágico.

Para ilustrar um exemplo de zoomorfismo podemos citar a personagem Fera (Figura 2), do filme animado *A Bela e a Fera* (*The Beauty and Beast*), de 1990, no qual um príncipe é enfeitiçado e acaba se transformando em uma espécie de monstro feroz, com a aparência composta por diversas partes de animais. O zoomorfismo costuma ser utilizado como uma ferramenta de punição, na qual o personagem é desumanizado, perdendo ao longo da narrativa suas qualidades humanas e associando-se “[...] a seres vistos como inferiores, ferozes, maldosos ou desprovidos de virtudes” (DENTERGHEM, 2015, p. 17).

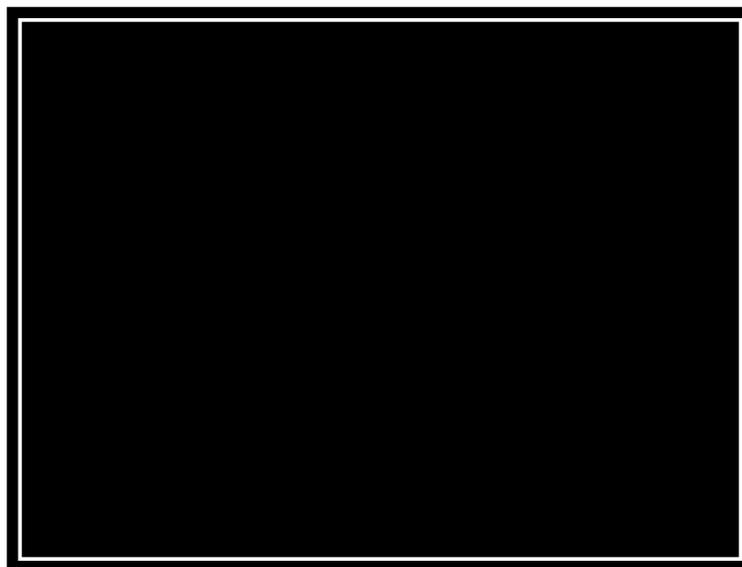
Figura 2 - O personagem zoomórfico Fera revelando a sua monstruosidade



Fonte: DVD *A Bela e a Fera* (1990)

Para Denterghem (2015), mesmo que os conceitos de “antropomorfismo” e “zoomorfismo” tenham elementos de confluência, a principal diferença entre eles é a alusão não específica e generalista que o antropomorfismo permite. O personagem antropomórfico, mesmo apresentando características do comportamento humano, representa a ele mesmo, enquanto no zoomorfismo o personagem representa aquele que já foi ou é humano, que por algum motivo acaba assumindo características físicas animais. Para ilustrar essa diferenciação tomamos como exemplo o personagem Príncipe Naveen, do filme *A princesa e o sapo* (*The Princess and the Frog*), de 2009, que, amaldiçoado pelo bruxo Dr. Facilier, acaba se transformando em um sapo. O príncipe, mesmo com a aparência de um anuro, mantém sua personalidade humana, o que pode elucidar um personagem zoomórfico. Por outro lado, a formiga Flik (Figura 3), de *Vida de inseto* (*Bugs Life*), de 1998, representa unicamente uma formiga macho antropomórfica, com personalidade e características humanas, que busca uma maneira de acabar com a intimidação e opressão dos gafanhotos.

Figura 3 - A formiga antropomórfica inteligente e desbravadora Flik



Fonte: DVD *Vida de Inseto* (1998)

Podemos perceber que os termos “antropomorfismo”, “antropozoomorfismo” (ou “zooantropomorfismo”) e “zoomorfismo” possuem bastante congruência entre si. Por este motivo, é de suma importância evidenciar que o intuito desta pesquisa é elucidar como esses termos favorecem a representação de seres humanos, principalmente no quesito relacionado às variantes da sexualidade, independente da forma física do personagem, seja ele um animal ou um híbrido de animal com humano. Por isto é oportuno ressaltar que iremos evidenciar a utilização do antropomorfismo ao longo do cinema de animação e suas contribuições para o desenvolvimento desta mídia, e, caso seja necessário, principalmente durante as análises filmicas, vamos distinguir os personagens quanto à sua construção física, podendo, então, evidenciar umas das três definições: antropomorfismo, antropozoomorfismo (zooantropomorfismo) ou o zoomorfismo.

2.1.1 O antropomorfismo e o cinema de animação

“Ele não devia falar, é um castor”, diz, pragmática, a irmã mais velha de *O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa: As Crônicas de Nárnia*, produção Disney (ADAMSON, 2005), ao ver pela primeira vez a personagem do dito castor a bambolear-se à sua frente; mas é mesmo aí que reside todo o interesse da animação desde há quase um século: podemos ressuscitar espécies extintas (*Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay, 1914; *O Parque Jurássico*, Steven Spielberg, 1993) e fazer falar castores ou baratas apreciadoras de *music-hall* (*Juke-bar*, Martin Barry, 1989; *Sexo, Baratas e Rock'n'Roll*, John Payson, 1996). O gênero da fábula, inventado por Esopo (séculos VII-VI a.C.) aplica-se a fazer falar os animais e foi aproveitado por muitos autores da idade clássica, dos quais La Fontaine (1668-1693) é o mais conhecido. A mitologia habituou-nos igualmente a perceber um além do real tal como

o entendemos hoje. *As Metamorfoses* de Ovídio (século I a.C.) é nesse sentido um texto precursor da animação, e os numerosos efeitos visuais que engendra são idealmente obtidos pelas técnicas digitais. Plantas faunos, bichos: é todo um mundo humano, animal, vegetal ou intermediário que se transforma ou renasce. (DENIS, 2010, p. 15-16)

Animar, dar vida a – são estas significações que resumem a essência do termo “animação” e do próprio cinema de animação, que propõe a seus espectadores a constituição do processo de instaurar a vida e a alma em seres inanimados, sejam eles animais, plantas, objetos ou até mesmo seres humanos estilizados. Mas muito mais que dar vida e alma, os personagens do cinema de animação devem apresentar uma personalidade única repleta de características psicologicamente humanas. Tais características em alguns casos são “[...] complexos significados e alegorias criadas por motivações sociais, econômicas, culturais, artísticas e políticas” (MATTOS, 2013, p. 96).

Sabemos que este processo de humanizar os animais, os objetos e as plantas é bastante recorrente no cinema de animação, independente da técnica utilizada (animação tradicional, *stop-motion* ou a computadorizada). Tal processo remete ao próprio animismo, já citado anteriormente. George Sifianos (1988 apud DENIS, 2010) assegura que a animação pode ser vista como a evolução natural e uma amostra sobrevivente do animismo, no qual, perde-se o caráter de contravenção e se torna um elemento corriqueiro, utilizado plenamente nesta mídia audiovisual. O próprio Denis (2010) afirma que tanto os desenhos animados quanto o cinema de animação surgiram como possíveis subsídios do retorno do animismo. Dessa maneira, podemos corroborar que é por estes motivos que o cinema de animação é um possível vestígio do animismo e do próprio pensamento animista presente na fase infantil, que permanece no subconsciente humano, conforme afirmou Bettelheim (2015), que os adultos (e as crianças) conseguem assimilar facilmente o antropomorfismo tão presente nesta mídia.

O antropomorfismo está presente no cinema de animação quase desde seus primórdios filmes. O animador Zenas Winsor McCay (1869-1934) foi o primeiro a dar características humanas em um personagem animado. No curta-metragem *How a Mosquito operates*, de 1912 (também conhecido como *The Story of a mosquito*), McCay apresenta o personagem Steve, um mosquito, que se destaca pela sua performance e pela capacidade de cativar o público (Figura 4).

Figura 4 - O mosquito antropomórfico de McCay



Fonte: *How a Mosquito Operates* (1912)⁴

O inseto que pretende se alimentar do sangue de um humano apresenta atributos físicos que o classificam como um artrópode, mas também apresenta características próprias do ser humano, inclusive utiliza-se de alguns adereços, como o chapéu e a maleta, para intensificar sua comicidade. O artista utiliza meios que fazem com que o público se identifique com o personagem: o plano *close-up*, enfatizando a penetração da probóscide na pele humana e a sensação de que o personagem está olhando diretamente para os olhos do público.

É incrível! Um desenho animado, naquela época, foi capaz de levar os espectadores à reflexão sobre a condição humana, tendo como astro um mosquito chupador de sangue! O tratamento aplicado por McCay colocou o inseto numa dimensão superior do imaginário, no qual ele deixava de ser um monstro ao revelar, com suas ações, fraquezas típicas do caráter humano. Isso distinguia o personagem, estabelecia uma empatia com a plateia que facilmente o compreendia e com ele se identificava. O personagem ganhava personalidade. (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 58-59)

Além do mosquito antropomórfico Steve, McCay realizou outra proeza com o filme *Gertie the Dinosaur*, em 1914. Este apresentava um personagem dotado de uma presença afetuosa, que se comunicava através dos seus gestos. Gertie não apresenta necessariamente um comportamento humano tão semelhante ao mosquito Steve, suas atitudes são análogas a um cachorro que tenta chamar a atenção do seu dono. Na narrativa fílmica, Gertie come pedras, árvores e abóboras, dança, chora e balança o rabo quando está feliz. Contudo, o personagem dinossauro destaca-se devido à sua personalidade única, sendo este também um fator essencial

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1uLWbuButIE>

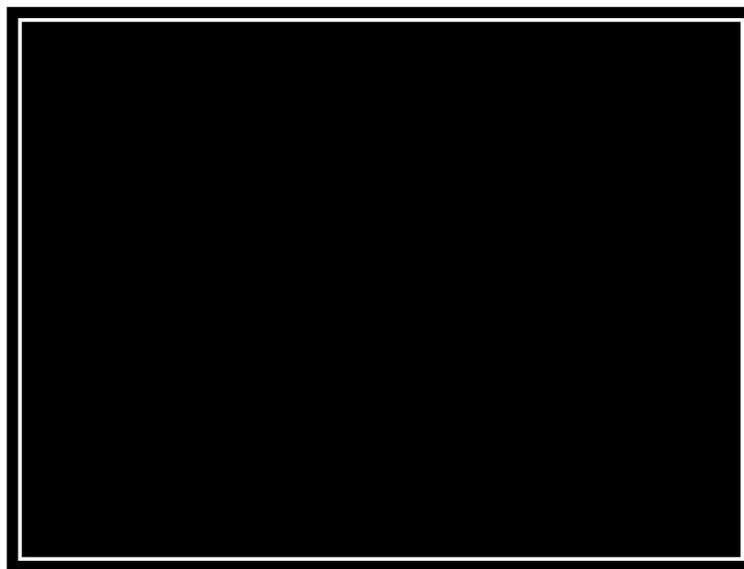
que contribuiu para o desenvolvimento da indústria de filmes animados nos Estados Unidos, principalmente.

Antes de dar continuidade à abordagem sobre o antropomorfismo no cinema de animação é importante fazer um adendo para o termo “personalidade”, muito frisado pelo autor Alberto Lucena Júnior (2005). Surrell (2009, p. 106) define a personalidade como “[...] o conjunto de características distintas e perceptíveis de um indivíduo” e é graças a ela que a plateia aceita o personagem e a narrativa que é desenvolvida. O autor faz uma analogia da personalidade dos personagens animados com espelhos, na qual cada personagem com sua distinta personalidade reflete a nós mesmos, ou a partes de nós. Devido a essa relação de reflexo e identificação, os personagens destacam-se e tornam-se memoráveis. Portanto, o que queremos enfatizar é que a personalidade, sendo uma particularidade humana, e o fato de atribuírem personalidades aos personagens animados antropomórficos possibilitaram o desenvolvimento do antropomorfismo no cinema de animação e acabou se tornando uma tendência amplamente utilizada.

O uso de animais, insetos e outros tipos de personagens com características humanas, dentro da animação, é um dos diferenciais que tornam os filmes de Starewicz marcos no processo de produção de animação. As animações que sucederam essas produções utilizaram muito o recurso do antropomorfismo. (OLIVEIRA, 2014, p. 387)

Enquanto isto, no continente europeu, o russo Ladislaw Starewicz (1882-1965) foi outro artista de destaque que, utilizando-se da técnica do *stop-motion*, juntamente com a sua paixão por insetos, criou o curta-metragem animado com artrópodes articulados e antropomórficos, em *A vingança do cinegrafista* (*The Cameraman's Revenge*, de 1912). Para dar vida e movimento aos insetos, o animador utilizou a carcaça de besouros, grilos e libélulas com patas articuladas feitas com arame. O curta de treze minutos apresenta uma narrativa madura que mostra um casal de besouros “[...] parodiando aspectos da personalidade humana” (MATTOS, 2013, p. 100), retratando a infidelidade, o ciúme e a vingança (Figura 5).

Figura 5 - Os insetos antropomórficos de Ladislav Starewicz



Fonte: *The Cameraman's Revenge* (1912)⁵

O cineasta Ladislav Starewicz produziu outros filmes animados utilizando a técnica de *stop-motion*, aproveitando os animais e insetos “empalhados” como personagens que apresentam características humanas. A utilização de personagens antropomórficos é um dos elementos que ajudou a diferenciar o trabalho de Ladislav Starewicz, que apresentou filmes animados contendo uma “[...] animação extraordinariamente sofisticada e complexa, com bonecos cheios de detalhes” (PURVES, 2011, p. 16).

Por outro lado, Crafton (1993) aborda que foi lento o surgimento dos personagens protagonistas animais no início da década de 1910. Por volta de 1913, em algumas séries animadas, os animais começaram a desempenhar papéis significativos, como animais de estimação, companheiros dos protagonistas ou até mesmo antagonistas dos personagens principais, sendo que na maioria das vezes estes animais eram cachorros, tendo muita semelhança na construção física entre eles. Antes mesmo da estreia de *Gertie the Dinosaur*, algumas séries animadas, como *Old Doc Yak* (1913), de Robert Sidney Smith, e *Police Dog* (1914), do estúdio Bray, ambos filmes já perdidos, demonstravam animais antropomórficos como simpáticos protagonistas, mas não tiveram o mesmo destaque que a “dinossaura” Gertie.

Ao longo da década de 1910, enquanto o cinema de animação se desenvolvia tecnicamente ganhando os contornos que permitiram sua industrialização, os primeiros personagens animados famosos tinham a caracterização física de seres humanos. De acordo com Lucena Júnior (2005), o crescimento na utilização de animais antropomórficos, que

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U424m8utJnA>

consequentemente ganharam fama e reconhecimento, no final da década de 1910, acontece conjuntamente com a saída do animador na participação direta de seus filmes. Conforme o autor coloca, o animador ganhava uma distinta condição:

Em sua nova situação – não mais de mágico, mas de cronista da alma humana –, o animador se sentia à vontade para explorar toda a diversidade de valores sociais, lançando mão dos múltiplos recursos expressivos proporcionados por sua arte – divertindo, criticando, emocionando. (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 75)

Em meio a essa situação, um personagem de grande importância e popularidade para o cinema de animação surgiu: o gato Felix. O animal antropomórfico foi o primeiro personagem duradouro e consistente dos filmes animados, com histórias cômicas e recheadas de piadas ilustrativas. O gato Felix, criação de Otto Messmer para o estúdio de Pat Sullivan, estreou em 1919 e teve sucesso imediato. Felix era um personagem dotado de uma personalidade humana forte e metafórica, muitas vezes comparado a Carlitos, o personagem de Charles Chaplin. Otto Messmer constituiu um personagem cativante que, com sua atuação, encarnava múltiplos enfoques da personalidade humana, conquistando o público e a admiração de críticos e artistas.

Além do mais, o gato se prestava maravilhosamente a metafóricas comparações com o comportamento humano. É um animal admirado e temido; é indiferente e sensual; independente e familiar; perfeito para encarnar as múltiplas facetas da personalidade humana. Daí a riqueza da personalidade de Felix. (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 78)

O bichano criado por Otto Messmer ilustra perfeitamente o cuidado que o seu criador teve tanto com sua concepção visual quanto psicológica. De acordo com as teorias psicológicas da Gestalt, as formas arredondadas e circulares do gato deixavam o personagem mais atraente e consequentemente mais aceitável para o público. Felix era capaz de caminhar sobre suas duas patas, mas em alguns momentos era um quadrúpede característico da sua espécie. Sua construção psicológica podia apresentar uma faceta graciosa e delicada, como também oferecer um lado feroz e intenso, a ponto de tripudiar seus oponentes (Figura 6).

Figura 6 - O gracioso gato antropomórfico Felix



Fonte: *Felix The Cat in Felix Saves The Day* (1922)⁶

O gato Felix reinou durante quase toda a década de 1920. Seu criador não acreditava que o cinema falado iria deslanchar para ele, o gato Felix era definitivamente um personagem do cinema mudo. Então, as possibilidades trazidas pelo som sincronizado para o cinema de animação tornaram as *gags* visuais de Felix ultrapassadas. O gato Felix também ganhou vários imitadores, na tentativa de se aproveitar de seu triunfo, inclusive o próprio Walt Disney com o personagem secundário gato Julius da sua primeira série *Alice Comedies*. Muito mais que ganhar cópias, o gato Felix foi o responsável por elevar o antropomorfismo a outro patamar, influenciando os variados personagens antropomórficos que surgiram ao longo da História do cinema de animação.

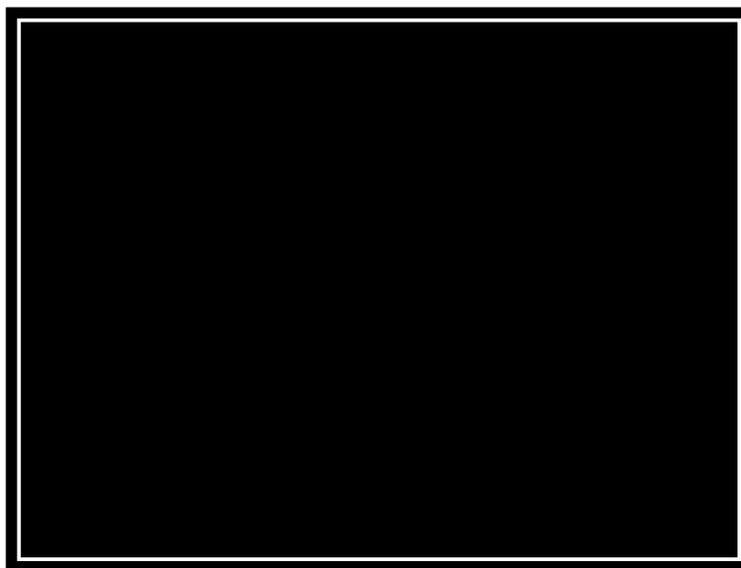
Disney será importante na encenação de animais antropomorfizados, mas sobretudo (pois ele não inventou o seu uso no écran) na interação entre homens e animais que tem lugar no argumento da casa. Trata-se de uma utopia no sentido próprio do termo, de um mundo melhor em que humanos e animais podem discutir juntos, criar relações de amizade e entajuda, e que a Disneylândia materializa através de fatos gigantes. (DENIS, 2010, p. 139-140)

Bekoff (2010) corrobora dizendo que atribuir personalidades a animais possibilita que o homem considere os aspectos da sua própria vivência, inclusive passa a ponderar sobre as possíveis situações de risco que outras espécies vivenciam. A partir desta afirmação e da citação de Denis (2010) podemos afirmar que o estúdio Disney foi um dos responsáveis por este apreço

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kce6ecPDtno>

do homem com outros animais, pois o estúdio construído por Walt Disney fez com que o antropomorfismo e o próprio cinema de animação ganhassem novos contornos a partir da metade da década de 1920.

Figura 7 - O coelho antropomórfico Oswald utilizando o rabo como espanador



Fonte: DVD *Walt Disney Treasures – As Aventuras de Oswald, o coelho sortudo* (2009)

“E tudo começou com um ratinho ...”. Esta célebre frase de Walt Disney faz referência a todo o seu legado construído por meio do seu mais ilustre e famoso personagem antropomórfico, Mickey Mouse, que estreou em 1928. Contudo, engana-se quem acha que o primeiro personagem de Walt Elias Disney foi o ratinho. Na verdade, o seu primeiro personagem antropomórfico de destaque foi um coelho, o Oswald (Figura 7). A série *Oswald – The Lucky Rabbit* estreou em 1927, distribuída pela *Universal Pictures*, apresentando o personagem Oswald, um coelho preto com formas arredondadas, claramente baseado no gato Felix devido à popularidade e sucesso do personagem de Otto Messmer.

Alguns historiadores da animação, entretanto, consideram Oswald um avanço em relação aos seus contemporâneos em aspectos mais substanciais. Um historiador comparou o coelho ao comediante de filme mudo Buster Keaton em sua habilidade para “transformar o absurdo contexto mecânico do mundo moderno em algo útil e humano”, e também citou numerosos exemplos de imagem fálica – as orelhas de Oswald levantando-se e caindo, por exemplo – que comprovam sua natureza libidinosa, algo que não havia sido explorado antes nos desenhos animados. (GABLER, 2009, p. 129)

A série animada *Oswald – The Lucky Rabbit* mostrava um personagem com uma personalidade irascível e travessa, que utilizava as extensas orelhas como mãos auxiliando em

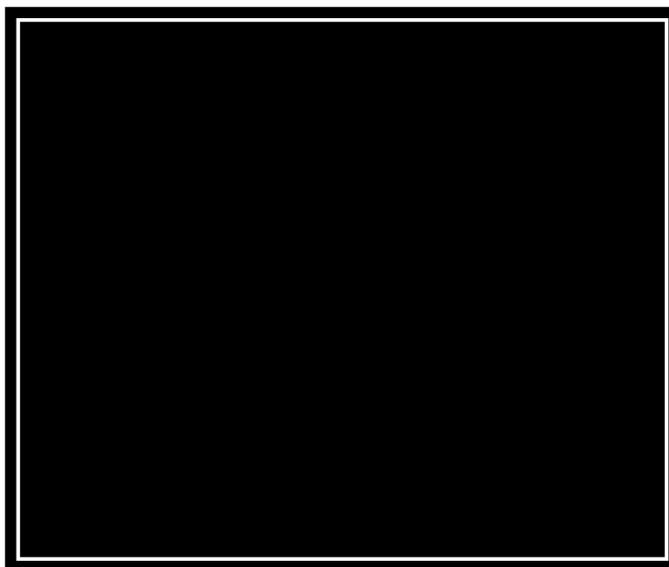
diversas tarefas (remar, pedalar etc.), inclusive nas abordagens pantomímicas. Além das orelhas de Oswald serem analisadas no contexto libidinoso, a série animada também apresentava diversas insinuações sexuais. Entretanto, Oswald destaca-se por um estilo gráfico mais ousado e as explorações no desenvolvimento de piadas sobre personalidades, deixando de lado a comédia física e assumindo uma comédia de situação. Foi com o personagem Oswald que Walt Disney começou a explorar o conceito de “animação da personalidade”. Para Disney, os personagens animados eram indivíduos únicos, a individualidade deveria ser demonstrada nos seus movimentos, maneirismos e na atuação, e não apenas em seu design. Era necessário que os personagens apresentassem uma verdadeira personalidade, para que o público pudesse se identificar (MALTIN, 2009).⁷

A série *Oswald – The Lucky Rabbit* também foi a que deu início na “utilização de animais antropomorfos como formas de sedução comercial pelos mais variados produtos e serviços” (MATTOS, 2013, p. 107). Walt Disney, seguindo um costume da Universal Pictures, sujeitou seu personagem ao universo de *merchandising*. Oswald, além de estreiar nas telas de cinema, também estampou diversas mercadorias, como balas, broches e até materiais escolares. Contudo, o reinado de sucesso do personagem coelho foi curto e com um desfecho atroz. O distribuidor Charles Mintz, como de costume da época, também era o proprietário dos direitos de produção e exibição do personagem Oswald, que passou a ser propriedade da Universal Pictures. O novo estúdio até tentou produzir novos filmes do coelho sortudo, mas o personagem acabou caindo no esquecimento.⁸

⁷ O historiador Leonard Maltin é o responsável pela introdução e os comentários presentes no DVD *Walt Disney Treasures - The Adventures of Oswald the Lucky Rabbit* (2009).

⁸ Em 2006, o estúdio Disney conseguiu retomar a posse do seu épico personagem, que ficou esquecido por quase 80 anos. Após essa reconquista, o coelho antropomórfico Oswald já foi utilizado em quadrinhos e jogos digitais (*Epic Mickey*, de 2010) com narrativas que abordavam de forma distorcida a própria história do personagem, além de uma pequena participação no curta-metragem *Hora de Viajar!* (*Get a Horse!*, de 2013).

Figura 8 - O rato antropomórfico Mickey Mouse, semelhante ao coelho Oswald



Fonte: *Steamboat Willie* (1928)⁹

Walt Disney e Ub Iwerks, os criadores de Oswald, desamparados e desiludidos com a perda, partiram para a criação do personagem que seria o símbolo dos estúdios Disney, o rato Mickey Mouse (Figura 8). Na realidade, o personagem Mickey Mouse foi projetado com as feições e ações inspiradas em Oswald, embora o rato antropomórfico ao longo do tempo assumisse uma personalidade mais acentuada que a do coelho, tornando-se um símbolo tanto do império de Disney quanto da cultura pop. Contudo, conforme Lucena Júnior (2005) afirma, o êxito do personagem Mickey Mouse, no curta-metragem *Steamboat Willie*, de 1928, “[...] não estava em sua personalidade, mas no uso do som sincronizado, na sofisticação gráfica e na superioridade da animação” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 105).

Steamboat Willie parecia um filme pequeno demais para tanto entusiasmo, muito menos para ser um marco cinematográfico, como se tornou. Com escassos seis minutos de ação, tinha pouca narrativa – essencialmente Mickey, nos paroxismos da paixão musical, festeja em um barco a vapor e transforma tudo que vê em instrumento musical: uma cabra em órgão à manivela, uma lata de lixo em um tambor, um conjunto de painéis em sinos tubulares, e os dentes de uma vaca em xilofone. Com um pouco de sadismo incidental, também puxa o rabo de um gato para extrair uivos, usa um infeliz ganso como trombone e aperta as tetas de uma porca para que produza notas de piano tremidas. Os únicos elementos de enredo são: o gato desajeitado do comandante que aterroriza Mickey – a intrusão da realidade – e de cuja crueldade foge através da música, e Minnie Mouse, que se junta ao recital quando Mickey a traz para bordo com um gancho de puxar carga. Mas o que o tornou diferente de seus antepassados da animação e dos competidores foi a extensão em que Walt o imaginou, inteiramente como um desenho animado sonoro, no qual a música e os efeitos eram

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>

inextricáveis da ação – um verdadeiro desenho animado musical em vez de um desenho animado com música. (GABLER, 2009, p. 155)

A sincronização sonora de *Steamboat Willie* foi um dos principais fatores na divulgação e sucesso do filme. As pessoas ficaram atraídas com a ideia de que os personagens animados (e até mesmo os objetos inanimados) movimentavam-se sincronizados com a batida musical. Além disto, é importante frisar que esta não foi a primeira animação de Mickey Mouse. Mickey e Minnie já haviam estreado sua personalidade no curta mudo *Plane Crazy*, também de 1928, mas este curta não fez o sucesso esperado. Fator compreensível, pois o curta do camundongo não apresentava nada de revolucionário e o personagem protagonista, “[...] apresentava um traço muito parecido com o próprio Oswald e, em alguns pontos, com o Gato Felix” (CRUZ, 2009, p. 67).

Sobre a personalidade de Mickey, é importante fazer um adendo: no primeiro momento quando Mickey foi criado, o personagem apresentava como principais características a criatividade e o sadismo, e “[...] de modo menos marcante, também se mostra agressivo, lúbrico e chauvinista” (GABLER, 2009, p. 142), semelhantes ao próprio coelho Oswald. Entretanto, com o sucesso do personagem, o comportamento rude desagradava os pais do público infantil que eram atraídos pelo rato travesso. O reconhecimento mundial e o sucesso de Mickey Mouse traziam problemas, como Ramsaye¹⁰ (1931 apud MALTIN, 1987) observou:

Se ninguém te conhece, você pode fazer qualquer coisa, e se todos conhecem você, você não pode fazer nada - exceto o que cada um aprova, o que é muito pouco de qualquer coisa. Muitas vezes ocorreu frequentemente entre as estrelas humanas do cinema e agora fica o mesmo para o pequeno amigo em preto e branco que não é mais espesso do que uma marca de lápis e existe apenas em estado de espírito. (MALTIN, 1987, p. 37, tradução nossa)¹¹

Walt Disney e o desenhista de Mickey Mouse, Ub Iwerks, sabiam que o personagem não possuía suas características próprias que o distinguisse de outros personagens. Mickey Mouse era apenas mais um animal antropomórfico engraçado de curtas animados com uma suposta personalidade indescritível. Talvez, tal fato aconteceu devido à urgência na criação de um personagem para o estúdio Disney após a perda de Oswald para a Universal. Quando o personagem foi criado, Iwerks e Disney apenas consideraram sua construção física de formas

¹⁰ Terry Ramsaye foi editor do jornal *Motion Picture Herald*. A citação de Ramsaye é referente a 28 de fevereiro de 1931.

¹¹ No original: “*If nobody knows you, you can do anything, and if everybody knows you, you can't do anything - except what every one approves, which is very little of anything. It has happened often enough among the human stars of the screen and now it gets even the little fellow in black and white who is no thicker than a pencil mark and exists solely in a state of mind*”.

arredondadas e desconsideraram os possíveis traços individuais ou uma mente própria do personagem. Mas, agora, Mickey era uma estrela do cinema, agravado com as exigências das mães por um comportamento mais generoso do personagem, foi necessário eliminar o humor malicioso e vulgar das narrativas para a aceitação total do camundongo pela família norte-americana conservadora, servindo de “[...] exemplo a todas as crianças norte-americanas” (CRUZ, 2009, p. 72).

Além disso, de acordo com Maltin¹² (2004), a equipe de Disney encontrava muita dificuldade para desenvolver as histórias de Mickey, pois o personagem não era naturalmente cômico, e para solução deste empecilho foi necessário cercar o camundongo de personagens secundários engraçados. Por este motivo, desde o surgimento de Mickey, em 1928, e ao longo da década de 1930, vários outros personagens antropomórficos foram criados pelo estúdio Disney, cada um deles com atitudes e personalidades distintas.

De acordo com Fred Moore, supervisor de animação, Mickey era o garoto típico, limpo, feliz, educado e tão inteligente quanto necessário. Na verdade, Mickey, nasceu um rato, tornou-se uma pessoa em seu sétimo ou oitavo curta metragem, *The Plow Boy*, porque "o público estava disposto a aceitar Mickey, um pseudo-rato, como um menino, e o Pateta, um pseudo-cão, como um homem. Essas criaturas fantásticas viviam em um ambiente igualmente fantástico, um mundo de caricaturas de vidro além do olhar, entrelaçado com normalidade e magia. O menino rato, o homem cachorro, o jovem pato, tornaram-se credíveis por causa de suas atuações, que foi criada usando os mesmos princípios que os atores de carne e osso. A Disney se concentrou em seus "atores desenhados", que ele estudou cuidadosamente para o seu mímico facial, gestos e expedientes de atuação. Cada personagem precisava de sua própria personalidade, uma maneira de gesticular consistente com sua aparência e o seu psicológico, e um corpo com ossos, músculos e articulações adequadamente posicionados. Sem grafismos, a animação tornou-se um mundo real na caricatura, que obedecia às leis lógicas. (BENDAZZI, 2009, p. 65, tradução nossa)¹³

No próprio *Steamboat Willie*, o personagem dividia a tela com sua namorada Minnie Mouse, um camundongo fêmea, e o antagonista Bafo-de-Onça. Logo depois, estreariam também o cavalo Horácio e a vaca Clarabela, personagens que foram rascunhados antes mesmo do próprio Mickey Mouse por Ub Iwerks. Contudo, foram os personagens Pluto, Pateta e

¹² O historiador Leonard Maltin é o responsável pela introdução e comentário presentes no DVD *Mickey Mouse em Cores Vivas* (de 2004).

¹³ No original: “According to Fred Moore, supervising animator, Mickey was the typical boy, clean, happy, polite and as smart as necessary. In fact, Mickey, born a mouse, became a person in his seventh or eighth short film, *The Plow Boy*, because “the public was willing to accept Mickey, a pseudo-mouse, as a boy, and Goofy, a pseudo-dog, as a man”. These fantastic creatures lived in an equally fantastic environment, a beyond-the-looking-glass caricature world, interlaced with normality and magic. The mouse-boy, the dog man, the duck-youngster became credible because of their acting, which was created by using the same principles as the actors. Disney focused on his 'drawn actors', which he carefully studied for their facial mimicry, gestures and acting expedients. Each character needed his own personality, a way of gesturing consistent with his appearance and psychology, and a body with properly located bones, muscles and joints. No pure graphics, animation had become a real world in caricature, which obeyed logical laws”.

Donald que mais se destacaram, a ponto de ganharem seus próprios curtas-metragens. É importante ressaltar que, mesmo que Pateta e Pluto sejam cachorros, apenas o primeiro é antropomórfico, agindo com atitudes e características humanas, inclusive andando sobre duas patas, enquanto Pluto age como um cachorro, farejando, caçando e andando sobre as quatro patas – portanto, o personagem Pluto não é importante para os fins desta pesquisa.

Figura 9 - O atrapalhado cachorro antropomórfico Goofy



Fonte: *Goofy and Wilbur* (1939)¹⁴

O desengonçado *Goofy*, também conhecido como Pateta (Figura 9), estreou como um personagem irrelevante em um curta-metragem de Mickey Mouse em 1932, ainda com o nome de *Dippy Dawg*, destacando-se apenas por sua risada distinta. Em 1934, o artista Art Babbitt desenvolveu a forma física e a personalidade de Pateta, mantendo apenas a voz com o riso característico, e acrescentou um conjunto de maneirismos definindo o jeito estúpido, atrapalhado e que não faz nada certo, mas afável e que raramente perde a paciência (MALTIN, 1987). Neste momento, o personagem, que era o mediano *Dippy Dawg*, torna-se o conhecido *Goofy* (Pateta), com uma maior participação nos curtas animados de Mickey, e em 1939 o personagem tem seus próprios curtas-metragens.

Já o pato Donald (Figura 10), o mais explosivo personagem de Walt Disney, teve sua primeira aparição em 1934, como um caipira preguiçoso no curta-metragem *A galinha esperta* (*The Wise Little Hen*), da série *Sinfonias ingênuas* (*Silly Symphonies*). Em seu segundo filme

¹⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f4S6pvDddC0>

no mesmo ano, *Orphan's Benefit*, mesmo sendo o coadjuvante bombástico de Mickey Mouse, o pato se sobressaiu. Clarence Nash foi o homem responsável pela voz esganiçada e indistinguível do personagem. Além da voz peculiar, Donald destacou-se devido à sua personalidade distinta, um personagem exibicionista, impaciente, atrevido, descontrolado e com uma natureza agressiva.

Figura 10 - O esquentado pato antropomórfico Donald



Fonte: DVD *Walt Disney Treasures – Cronologia do Donald* (2009)

De acordo com Maltin¹⁵ (2004), o animador Dick Lundy foi o responsável por criar o ataque de nervos e a pose de luta do personagem com a qual a audiência era familiar, enquanto que, em 1935, o animador Fred Spence fez uma análise que definiu todos os traços marcantes da personalidade de Donald, e afirmou: “O pato tem um grande prazer em chatear outras pessoas, mas se irrita imediatamente quando a situação se inverte” (MALTIN, 2004). Assim como Pateta, em 1937, Donald estrelava sua própria série animada, além de protagonizar outros filmes animados juntamente com Mickey e Pateta. Donald tornou-se um personagem extremamente popular, ofuscando, inclusive, o próprio Mickey Mouse. Os filmes animados do pato irascível, na década de 1940, foram o principal sustento do estúdio Disney.

O surgimento e popularidade de Pateta e Donald condizem com o momento em que a personalidade de Mickey era podada, devido à desaprovação dos pais com o comportamento rude do personagem (puxar o rabo do gato, beliscar o mamilo dos suínos, depenar os pavões,

¹⁵ O historiador Leonard Maltin é o responsável pela introdução e comentários presentes no DVD *Cronologia do Donald* (2004).

forçar Minnie a beijá-lo etc.). Se Mickey não podia perder o controle e não demonstrar raiva, cabia ao pato Donald demonstrar tais emoções, a ponto de se tornar um traço dominante da sua personalidade. Para o cachorro Pateta era incumbida a comédia física devido à sua personalidade desastrosa, evitando que o camundongo fosse a figura cômica da história. Enquanto Pateta e Donald ganhavam popularidade com suas individualidades únicas, Mickey vivenciava um “[...] esvaziamento da personalidade” (CRUZ, 2009, p. 72).

Figura 11 - O atual logotipo de abertura dos filmes animados do estúdio Disney



Fonte: *Logotipo do Walt Disney Animation Studios*¹⁶

A personalidade do rato antropomórfico foi se modificando ao longo das décadas. Atualmente, o personagem apresenta uma personalidade bastante enfadonha e infantilizada, bem diferente do Mickey que estreou em 1928. Além desta dispersão da personalidade, a aparição do personagem em filmes animados foi se reduzindo gradualmente. Na realidade, Mickey deixou de ser um personagem atuante dos filmes animados para tornar-se um símbolo corporativo das organizações Disney (Figura 11). Entretanto, foi graças ao sucesso deste personagem, em 1928, que o estúdio Disney pôde experimentar diversas tecnologias e técnicas animadas que enriqueceram o cinema de animação e, principalmente, o desenvolvimento das personalidades animadas, e conseqüentemente do antropomorfismo.

O uso do som e o sucesso da série com Mickey logo tornou o estúdio de Disney o mais avançado. Mas ao invés de contentar-se com o triunfo, Disney lançou-se em aventuras que permitissem novas possibilidades para experimentações em direção à tão almejada “ilusão da vida”. A série de fantasias musicais chamada *Silly Symphonies* vai cumprir a função de laboratório. (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 105)

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d5ZZei47r44>

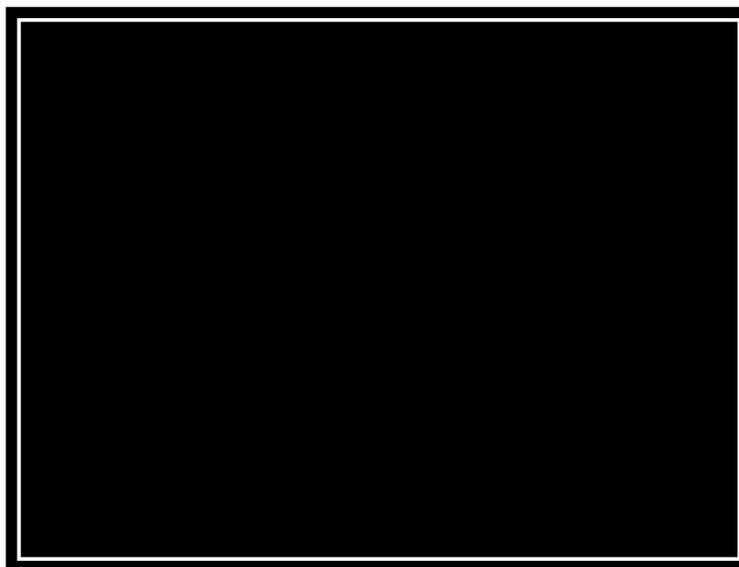
A série *Sinfonias ingênuas* (*Silly Symphonies*) foi o laboratório de experimentações de Disney, com 75 curtas de animação, produzidos entre 1929 e 1939. A série utilizava-se da trilha sonora e da música para explorar o movimento e o ritmo, principalmente para auxiliar no desenvolvimento da narrativa. A composição sonora era, de fato, um elemento da própria história animada. A falta de diálogos e a musicalidade dos curtas também eram uma maneira de criar um apelo internacional, o que originou tamanho sucesso pelo mundo. Além disso, trouxe para a animação grandes avanços tecnológicos, como a sincronização entre som, música, diálogos e colorização, o que o diferenciou dos demais estúdios.

Entretanto, para os fins desta pesquisa, a série *Sinfonias ingênuas* destaca-se pelo antropomorfismo dos múltiplos personagens dos curtas animados, que é explorado ao máximo. Diferente do coelho Oswald e de Mickey Mouse, os filmes de *Sinfonias ingênuas*, muitos deles baseados em fábulas, “[...] contos de fadas, cantigas de ninar ou da mitologia” (SURRELL, 2009, p. 17), não apresentavam um personagem central reconhecido, mas mesmo sem a capacidade da fala, os animais e os objetos animados apresentavam distintos comportamentos humanos. Não pretendemos retratar todos os distintos tipos de personagens antropomórficos da série *Sinfonias ingênuas*, já que são vários, desde tartaruga, lebre, ratos, elefantes, porcos a instrumentos musicais, mas iremos destacar os principais e mais significativos para a temática da pesquisa.

O primeiro curta animado da série *Sinfonias ingênuas* foi *A dança dos esqueletos* (*The Skeleton Dance*, de 1929), que mostrava quatro corpos ósseos dançando ao som dos temas musicais. O curta despontou sendo uma ideia bastante inovadora para a época, pois mostrava os desenhos de Ub Iwerks movendo-se em perfeita sincronia com a música de Carl Stalling, em um momento em que o cinema sonoro ainda era novidade. No contexto do antropomorfismo, percebemos em meio à atmosfera sinistra de um velho cemitério as caveiras que ganham vida que, além de bailarem como seres humanos, utilizam seus próprios ossos como brinquedos, instrumentos musicais ou até mesmo como arma para atirar nos outros animais que encenam junto a elas. O sucesso de *A dança dos esqueletos* abriu a possibilidade para outros filmes animados da série *Sinfonias ingênuas*, inspirando “[...] uma série contínua de desenhos animados não característicos” (MALTIN, 1987, p. 36, tradução nossa)¹⁷ que deram vida a instrumentos musicais, distintos animais e elementos da flora terrestre.

¹⁷ No original: “[...] a continuing series of noncharacter cartoons.”

Figura 12 - Os distintos personagens antropomórficos de *Flores e Árvores*



Fonte: DVD *Walt Disney Treasures – Sinfonias ingênuas: o histórico musical dos clássicos animados* (2005)

No curta-metragem *Flores e árvores* (*Flowers and Trees*, de 1932), ao amanhecer, uma floresta ganha vida – árvores, flores, cogumelos e insetos despertam para vivenciar o dia, quando um tronco abrupto por vingança incendeia a floresta e todos os seres daquele ambiente acabam vivenciando um grande perigo. O filme animado destaca-se pelo pioneirismo em ser a primeira produção cinematográfica em cores feita em parceria com a empresa de coloração cinematográfica *Technicolor*, e foi o primeiro a receber um prêmio do Oscar na categoria de curta-metragem de animação. Todavia, para os fins desta pesquisa o curta-metragem se destaca pela projeção do antropomorfismo dos personagens (Figura 12).

As qualidades de antropomorfismo e personificação que acontecem em todas as Sinfonias são vistas na melhor vantagem neste curta. As árvores, as flores e as plantas recebem traços e características básicas humanas que, de algum modo, parecem naturais e significativas, tanto que a história pode ser contada inteiramente na pantomina. A música, é claro, complementa e melhora a ação na tela, enquanto as tensões de Rossini e Schubert transmitem os vários humores do filme. (MALTIN, 1987, p. 40, tradução nossa)¹⁸

Flores e Árvores eleva o antropomorfismo a outro patamar: mesmo sem qualquer fala os personagens conseguem demonstrar uma gama de emoções (alegria, tristeza, raiva, medo e

¹⁸ No original: “The qualities of anthropomorphism and personification that run throughout the Symphonies are seen to best advantage in this short. Trees, flowers, and plants are given human features and characteristics that somehow seem natural and appropriate - so much so that story can be told entirely in pantomime. Music, of course, both complements and enhances the action on-screen as strains from Rossini and Schubert evoke the various moods of the film.”

amor). No curta animado, as árvores e flores são humanizadas tanto nos aspectos físicos – são dotadas de olhos e bocas, e as raízes simulam os pés e os troncos os braços e mãos – quanto nos sentimentos – é facilmente possível perceber as facetas de alegria, quando tocam a música com instrumentos musicais criados por eles mesmos, ou quando são atormentadas pelo medo do fogo que se alastra pela floresta. Ainda se destaca, no design dos personagens, a forma pela qual conseguiram definir os gêneros dos seres, assim como a diversidade de espécie de plantas e flores. No âmbito das atitudes dos personagens é possível perceber como eles detêm costumes de hábitos higiênicos e saudáveis, como lavar o rosto, tomar banho, escovar os “dentes” e exercitar-se pela manhã. A árvore feminina até se utiliza de uma flor dente-de-leão como maquiagem para realçar sua beleza.

Ao apresentar uma narrativa com um dualismo entre o bem e o mal, o curta animado consegue realçar o antropomorfismo do antagonista. O tronco escarpado apresenta um design e comportamento disformes. O personagem apresenta uma face com olhos e bocas, mas sua língua é um lagarto e quando o mesmo se espreguiça morcegos saem da sua boca. No aspecto psicológico, o personagem é mal-humorado, rabugento, violento e vingativo, chegando a incendiar a floresta. Até mesmo o fogo e seus vestígios com suas formas abstratas, assim como as plantas, agem como se tivessem vida – correm, devoram as ervas e fogem da água que pode dar um fim a sua ação devastadora.

O sucesso de mais de seis anos de *Flores e Árvores* permitiu que Walt Disney continuasse desenvolvendo os avanços tecnológicos utilizando os curtas animados da série *Sinfonias ingênuas* como experimentação destas técnicas. De acordo com Maltin (1987), uma das principais atividades otimizadas pelo estúdio foi o desenvolvimento das personalidades dos personagens animados. Walt Disney acreditava que a credibilidade do personagem era o elemento mais importante para que o público pudesse demonstrar uma variedade de emoções com os filmes animados.

A ênfase em personagens muito bem definidos, sejam eles princesas, animais ou talheres, é a diretriz para uma história bem contada, sempre foram a pedra de toque das produções da Disney, desde os primeiros curtas de animação de Walt até os mais recentes longas-metragens animados do estúdio. (SURRELL, 2009, p. 105)

De acordo com Surrell (2009), os personagens animados dotados de credibilidade são aqueles semelhantes aos atores de carne e osso, suas ações e motivações devem ser claras e bem expostas na narrativa. O autor afirma que “[...] a credibilidade é a sinceridade disfarçada de atração” (SURRELL, 2009, p. 110), sendo que a sinceridade está diretamente relacionada ao comportamento aceitável do personagem e à verdade que é descrita sobre sua própria história,

independente da narrativa em que ele esteja inserido – até mesmo em um reino mágico é necessário ter a verdade do personagem. Já a atração está relacionada à criação de um personagem, envolvendo desde sua concepção gráfica até sua concepção psicológica, incluindo uma personalidade credível. Portanto, as características de credibilidade de um personagem acontecem através da junção da sinceridade e a atração.

Figura 13 - Credibilidade e personalidade com os porcos antropomórficos



Fonte: DVD *Walt Disney Treasures – Sinfonias ingênuas: o histórico musical dos clássicos animados* (2005)

Além disto, podemos perceber como o conceito de “credibilidade” está diretamente associado à “animação da personalidade”, enfatizada por Leonardo Maltin (2009), no DVD *Walt Disney Treasures - The Adventures of Oswald the Lucky Rabbit*, que Walt Disney começou a desenvolver ainda com o personagem Oswald, em 1927. Contudo, o ápice do conceito de “credibilidade” e da “animação da personalidade” acontece no curta animado *Os Três Porquinhos* (*The Three Little Pigs*, de 1933), da série *Sinfonias ingênuas*, quando, ainda na construção do filme, Walt Disney ressaltou que almejava que os personagens principais tivessem personalidades fortes (Figura 13): “O resultado foi um filme animado que abriu novos caminhos na história da animação” (MALTIN, 1987, p. 40, tradução nossa).¹⁹

Para Walt, a personalidade não era uma função ou comportamento físico até as respostas emocionais que se podiam aplicar a um personagem. A mágica da animação, a mágica da animação Disney era que a personalidade parecia emergir dos desenhos

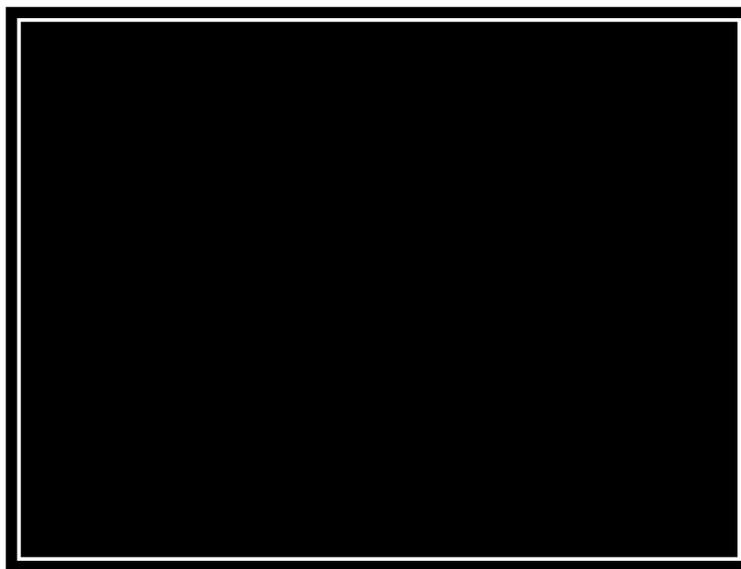
¹⁹ No original: “*The result was a cartoon that broke new ground in animation history*”.

como se tivesse sido internalizada. “Você tem de retratar não apenas que essa coisa está se movendo”, disse Walt uma vez, “mas que, na verdade, está viva e pensa.” A ideia de um personagem de desenho animado pensante e sensível, um personagem com psicologia e profundidade emocional, foi uma revelação até mesmo no estúdio Disney, onde poucos anos antes havia existido preocupação com a resposta do público a uma voz que emanasse de um desenho. (GABLER, 2009, p. 206)

O projeto do curta animado *Os três porquinhos*, da Disney, foi originado de uma história de *O livro verde das fadas*, de Andrew Lang, cujo conto original foi publicado, em 1853, pelo escritor australiano Joseph Jacobs. De acordo com Lucena Júnior (2005), este é o curta-metragem mais expressivo da série *Sinfonias ingênuas*, devido ao fato dos três personagens antropomórficos que dão nome ao filme serem praticamente idênticos na sua construção física, exceto pelas roupas. Mas cada um deles revela uma personalidade distinta exatamente pela maneira como se comportam na narrativa. Com este filme, Walt Disney conseguiu alcançar o êxito do seu anseio de vida e alma para seus personagens animados, fator que, de acordo com ele, seria o elemento que carecia para a completa interação do espectador. “Através da encenação o espectador sente a emoção do personagem desenhado, identifica-o e se envolve com ele” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 109).

A narrativa de *Os três porquinhos* demonstra os personagens fundamentais: porcos antropomórficos que andam e dançam sobre duas patas, vestem roupas, tocam instrumentos musicais e têm a habilidade de construir casas. O primeiro dos suínos é alegre e saltitante, e para ter mais tempo para dançar e tocar flauta ele constrói uma casa de palha. O segundo porquinho, usando uma roupa e um instrumento diferente do primeiro, esforça-se um pouco mais na construção de uma casa de madeira. O terceiro porco é mais inteligente, tem a expressão do rosto séria, não tem tempo para dançar e brincar, pois a construção de sua casa de pedra consome todo o seu tempo, e por este motivo é zombado pelos outros animais. Este porco é mais consciente que os demais, age como se fosse o irmão mais velho que aconselha e dá lições, sabe do perigo do lobo e faz de tudo para deter o invasor.

Figura 14 - O astuto lobo de calças



Fonte: DVD *Walt Disney Treasures – Sinfonias ingênuas: o histórico musical dos clássicos animados* (2005)

Sobre o antagonista da narrativa – o Lobo Mau –, o personagem é apresentado como uma figura grande, que em na maior parte do filme animado se locomove sobre as duas patas, e que, mesmo que seja repleto de pelos negros que cobrem todo o corpo, ainda utiliza algumas vestes maltrapilhas (Figura 14). Cabe a este personagem ser assustador e violento, mas devido à sua imbecilidade grande parte da comédia de ação fica a cargo dele. Entretanto, o Lobo não é a única figura violenta do curta: em determinado momento da narrativa os suínos da casa de palha e madeira, utilizando as patas, fazem insinuações de armas de fogo para liquidá-lo.

Além disso, outras características reforçam o antropomorfismo do Lobo, como, por exemplo quando ele se mostra bastante inteligente e criativo ao utilizar artimanhas para tentar convencer os porcos a abrirem as portas. Em uma delas, o vilão brinca com o velho ditado do “lobo em pele de cordeiro”, ao se fantasiar de um filhote que é deixado em uma cesta pelos pais, e, em outra cena, ele se transveste em um vendedor de escovas. Na versão original do curta animado *Os três porquinhos*, o Lobo aparece como um mascate ambulante judeu, usando barba, óculos e um nariz grande. Por causa deste estereótipo, Walt Disney foi acusado de ser antissemita, mas negou enfaticamente. De acordo com Leonard Maltin (2005),²⁰ a representação de estereótipos étnicos e raciais eram corriqueiras nos filmes hollywoodianos, e de acordo com o contexto histórico da época o uso destes estereótipos depreciativos como forma

²⁰ O historiador Leonard Maltin é o comentarista do DVD *Walt Disney Treasures – Sinfonias Ingênuas: o histórico musical dos clássicos animados* (2005).

de humor era admissível. De antemão, com base nesta afirmação, podemos supor que a utilização dos estereótipos de gênero, sexuais e LGBT's também eram comuns à época. Noutro capítulo desta pesquisa desenvolveremos sobre a utilização dos estereótipos no cinema de animação.

O curta-metragem animado também recebeu outros significados de acordo com o contexto histórico da época: o momento posterior da Grande Depressão. De acordo com Gabler (2009), o antagonista da história, o Lobo Mau, foi a metáfora da Grande Depressão, representando a fome, o comunismo e a miséria, e a canção *Who's afraid of the Big Bad Wolf?* (*Quem tem medo do Lobo Mau?*) tornou-se um hino de resistência contra as dificuldades econômicas provindas da crise. Maltin (1987) assevera que o público pode não ter entendido conscientemente sobre a animação de personalidade tão bem introduzida nos personagens animados, mas o espectador viu no curta animado a chance de fugir da realidade, absorvendo a mensagem de otimismo como se fosse um tônico de fortalecimento para o processo de recuperação da Grande Depressão. Por isto, pode-se dizer que *Os três porquinhos* foi um dos curtas-metragens mais importantes da série *Sinfonias ingênuas*, gerando uma expectativa grande para os curtas subsequentes da série, inclusive outros curtas utilizando os personagens do Lobo e dos Porquinhos: *The Big Bad Wolf* (1934), *Three Little Wolves* (1936) e *The Practical Pig* (1939), embora nenhum deles tenha alcançado o mesmo sucesso e popularidade do filme de 1933.

Por outro lado, foi com *Os três porquinhos* que Walt Disney conseguiu visualizar o elemento extremamente importante para o processo de humanização de animais, que se tornaria comum em seus filmes, tanto nos curtas-metragens quanto nos longas-metragens: a animação de personalidade. O processo de dar características individuais aos personagens animados foi sendo cada vez mais aperfeiçoado em outros curtas da série *Sinfonias ingênuas*. No curta animado *A Tartaruga e a Lebre* (*The Tortoise and the Hare*), de 1934, mesmo sendo uma retração direta da famosa fábula de Esopo, a animação destaca-se pela representação da personalidade dos personagens antropomórficos. Tanto a Lebre quanto a Tartaruga destacam-se pelas expressões faciais, a aparência, a postura e a atitude. De acordo com Nazario (1996), Tex Avery, o criador do personagem Pernalonga, utilizou a Lebre como inspiração para a criação do personagem coelho da Warner Bros.

Por fim, um último curta-metragem da série *Sinfonias ingênuas* que deve ser destacado pelo antropomorfismo dos personagens é o *Mundo da música* (*Music Land*, de 1935). O realce do filme animado *Mundo da música* deve-se ao fato dos personagens animados serem compostos exclusivamente por instrumentos musicais e todos os elementos da narrativa serem

relacionados à música, tanto no contexto sonoro quanto visual. O curta-metragem de 10 minutos retrata a história da paixão proibida entre a Princesa Violino do Mundo da Sinfonias e o Príncipe Saxofone (Figura 15) da Ilha do Jazz, que acaba ocasionando uma guerra entre os reinos musicais. Em meio ao calor da batalha musical, o Príncipe consegue resgatar a Princesa e a guerra é cessada e o final feliz leva os personagens da nobreza musical a fazerem os votos matrimoniais.

Figura 15 - O saxofone antropomórfico com os traços do rei do Jazz



Fonte: DVD *Walt Disney Treasures – Sinfonias ingênuas: o histórico musical dos clássicos animados* (2005)

Os personagens, mesmo sendo instrumentos musicais (violinos, arpas, saxofones, cavaquinhos), possuem traços e comportamentos humanos, com pés, mãos, olhos e bocas. Porém, comunicam-se através de notas musicais, os sons de suas falas são de acordo com o instrumento no qual são baseados. Inclusive, os traços do saxofone pai foram desenhados para ser uma caricatura de Paul Whiteman, que era conhecido como o rei do Jazz. De acordo com Leonard Maltin (2005),²¹ a origem da história sobre o conflito cultural entre a música clássica e o jazz era uma situação cotidiana na sociedade norte-americana da década de 1930. Até mesmo o embate entre o swing e o clássico era tema corriqueiro no cinema até a década de 1940.

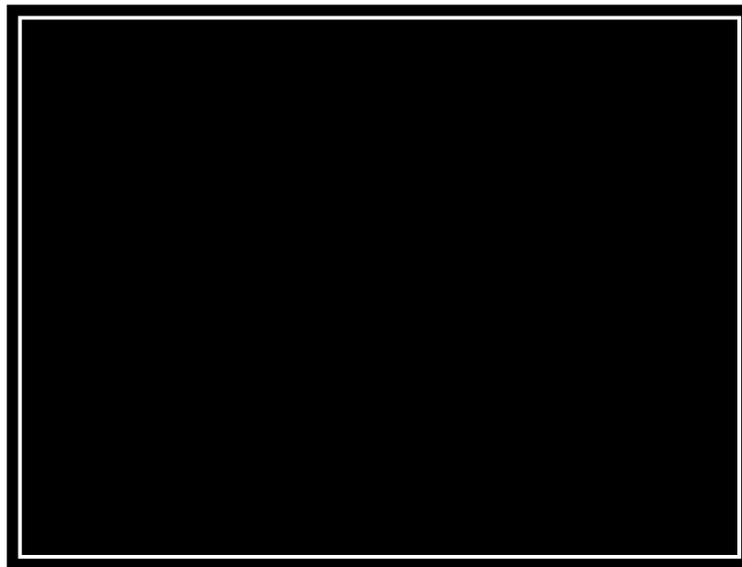
Portanto, podemos afirmar que o curta-metragem *Mundo da Música*, da série *Sinfonias ingênuas*, foi um dos primeiros filmes animados a antropomorfizar objetos, criando personagens utilizando elementos estruturais a partir de instrumentos musicais, bem diferentes

²¹ O historiador Leonard Maltin é o responsável pela introdução e comentários presentes no DVD *Walt Disney Treasures – Sinfonias Ingênuas – o histórico musical dos clássicos animados*, de 2005.

dos animais antropomórficos que predominavam (e ainda predominam) no cinema de animação industrial hollywoodiano. A narrativa do filme trouxe uma temática que reflete a época mostrando como o jazz e seu ritmo eram rejeitados por parte da sociedade norte-americana.

Como foi dito anteriormente, a série de curtas animados *Sinfonias ingênuas* serviu como um laboratório de experimentação para os estúdios Disney experimentarem novas técnicas e ferramentas que possibilitaram o desenvolvimento da arte da animação. Inclusive este desenvolvimento culminou no primeiro longa-metragem do estúdio – *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, de 1937). Percebe-se, assim, que o estúdio de Mickey Mouse também desenvolveu bastante o processo de humanizar animais e objetos, o que possibilitou que outros estúdios também vissem no antropomorfismo a chance de se destacar na História do cinema de animação.

Figura 16 - Betty Boop com traços antropomórficos e o cão antropomórfico Bimbo



Fonte: *Dizzy Dishes* (1930)²²

O estúdio Fleischer, dos irmãos Max Fleischer e Dave Fleischer, conseguiu construir personagens bem diferentes daqueles de Disney, mesmo que alguns deles tivessem o ser humano como modelo para sua caracterização, suas narrativas animadas também apresentam elementos e personagens antropomórficos. No caso de Betty Boop (Figura 16), que estreou em 1930, no filme animado *Dizzy Dishes* da série *Talkartoon*, a personagem era uma cadela antropomorfizada, “[...] um híbrido de uma cachorrinha e garota sexy, com um corpo feminino

²² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=79tIpX8TnI0>

voluptuoso, com orelhas de cachorro e um nariz canino” (MALTIN, 1987, p. 100, tradução nossa).²³ Em 1932, Betty Boop foi redesenhada, perdendo as características de animais e assumindo uma caricatura baseada na cantora Helen Kan. Mesmo assim, a narrativa da personagem apresentava animais e objetos antropomórficos, inclusive o personagem Bimbo, um cachorro humanizado e namorado de Betty Boop, que posteriormente “[...] foi retirado da série (sob alegação de zoofilia e perversão sexual)” (MATTOS, 2013, p. 105).

Outra série maravilhosa dos irmãos Fleischer é *Color Classics*, produzida por Adolph Zukor nos anos 30. Nestas fábulas de cores irreais, a natureza se anima em humanizações surpreendentes, e todo objeto humilhado pelo homem readquire sua dignidade humilhando o sujeito, numa reconciliação final que anula a ofensa. (NAZARIO, 1996, p. 43)

A série *Color Classics*, semelhante a *Sinfonias ingênuas*, foi uma série de curtas animados produzidos de 1934 a 1941 a pedido da Paramount Pictures. A série do estúdio Fleischer teve um total de 36 curtas animados. Maltin (1987) aborda que o maior problema dos Fleischer com a série *Color Classics* era o fato de tentarem ser algo que não eram – com isto acabaram perdendo sua originalidade para transpor para seus curtas uma tentativa de “disneyficação”. Mesmo com esta tentativa de imitação das *Sinfonias ingênuas* é possível encontrar diferentes personagens antropomórficos em *Color Classics*, na grande maioria animais humanizados ou com algumas poucas características humanas.

No primeiro curta-metragem da série *Poor Cinderella*, de 1934, Betty Boop é a personagem que dá nome ao curta, juntamente com ratos que cantam e dançam e lagartos que são transformados em cocheiros. Neste filme animado também é possível observar uma abóbora cantando e um anjo cupido com asas e auréola, mas também com características de uma criança. No curta *An Elephant Never Forgets*, do mesmo ano, o estúdio consegue antropomorfizar diferentes espécies de animais, a narrativa mostra os animais com características infantis indo para a escola do professor ganso, quando um bobo elefante resolve se vingar dos tormentos de um macaco. Também se aproveitando do ambiente escolar, temos *Educated Fish*, de 1937, que retrata um peixe rebelde que descobre o valor da educação. Neste curta-metragem, os peixes que foram humanizados recebem aspectos da personalidade humana, como a rebeldia e ingenuidade, e traços físicos humanos, como bocas e a capacidade de andarem mesmo sendo um ambiente aquático, utilizando a nadadeira caudal que funciona como pé.

²³ No original: “[...] a hybrid of a dog and sexy girl, with a voluptuous feminine body but dog ears and a canine nose”.

Figura 17 - A violência dos personagens vegetais



Fonte: *The Fresh Vegetable Mystery* (1939)²⁴

Mesmo que os estúdios Fleischer, com a série *Color Classics*, estivessem se baseando na série *Silly Symphonies* da Disney, dois curtas merecem destaque pelo antropomorfismo de seus personagens: *The Fresh Vegetable Mystery*, de 1939, e *Ants in the Plants*, do ano seguinte. No primeiro (Figura 17), os personagens são todos alimentos de origem vegetal e animal que apresentam características físicas e psicológicas de seres humanos. Em termos de narrativa, *The Fresh Vegetable Mystery* desenvolve-se depois que os filhotes da mamãe cenoura são sequestrados por uma figura estranha e obscura. Os policiais, representados por batatas inglesas, capturam alguns suspeitos e os submetem à tortura na tentativa de fazê-los confessar sobre o crime cometido. O destaque desta animação reside exatamente na brutalidade dos policiais com os suspeitos: uma espiga de milho é assentada em uma torradeira para que seus grãos estourem, uma laranja é submetida ao espremedor de frutas e um ovo é jogado numa frigideira quente para fritar. Pode-se dizer que o curta-metragem do estúdio Fleischer inspirou o longa-metragem animado *Festa da Salsicha* (*Sausage Party*, de 2016), que recebeu uma censura elevada, devido a cenas de extrema violência tão semelhantes às cenas de *The Fresh Vegetable Mystery*.

Insetos antropomorfizados não eram novidade em filmes animados, mas os irmãos Fleischer conseguiram, com *Ants in the Plants* dar outro sentido às formigas com características humanas. O curta-metragem consegue simbolizar, através de uma colônia de formigas, uma pequena sociedade moderna com lesmas retratados como carros e vaga-lumes utilizando sua

²⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M7fJO9LH4eE>

luz natural para serem semáforos. Mas o filme chama atenção pela unidade militar organizada pelos pequenos insetos em uma guerra contra um tamanduá. As formigas, lideradas pela rainha, vão para a batalha fortemente armadas com tanques de guerras e armas criativas utilizando milho de pipoca e uma lupa que atingem constantemente o mamífero devorador de formigas. Devido ao tom militarista, o filme do estúdio Fleischer foi visto como uma alegoria à guerra, um curta-metragem animado que refletia os campos de batalha da Segunda Grande Guerra na década de 1940. *Ants in the Plants* foi um dos últimos curtas animados da série *Color Classics* produzido pelo Estúdio Fleischer.

Entretanto, o antropomorfismo continuava presente e extremamente valorizado nos filmes animados, tornando-se um elemento de suma importância para a criação de novos e distintos personagens que apresentaram um novo tipo de humor, com uma comédia alucinada, ao mesmo tempo que instauravam uma nova linguagem que marcaria a História do cinema de animação. De acordo com Lucena Júnior (2005), a década de 1940, com seus grandes marcos históricos, vai permitir a construção de personagens antropomórficos insanos, característica que se reflete tanto em suas personalidades quanto na concepção gráfica e na narrativa em que estão envolvidos.

O tema geral dos desenhos produzidos pelos grandes estúdios americanos, como a Metro Goldwyn Mayer (MGM), a Warner Brothers, a Universal Pictures e a Paramount, terá a perseguição por ódio ou fome, tendo como horizonte a ameaça da devoração. Cada personagem é, ao mesmo tempo, um ser em espírito e um alimento em potência. Ele pensa, fala, veste-se e comporta-se como ser humano, mas permanece um bichinho em seus instintos; apesar de sua origem e de sua aparência sempre sonha com mulheres; ao mesmo tempo que usa garfo, faca, panela e fogão, permanece um canibal ou um franguinho assado na imaginação do animal inimigo. (NAZARIO, 1996, p. 45)

Em meados da década de 1930, o estúdio *Warner Bros.*, iniciava um estilo bem diferente de filmes animados. Os filmes eram audaciosos, intensos, inovadores e extremamente engraçados, de maneira que os curtas-metragens do estúdio de Mickey Mouse nunca tinham sido. Com as séries animadas *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, a *Warner Bros.* apresentou personagens antropomórficos com personalidades excêntricas “[...] cujos nomes ainda brilham ao redor do mundo enquanto outras criações contemporâneas são esquecidas” (MALTIN, 1987, p. 223, tradução nossa).²⁵

O estúdio da *Warner Bros.* experimentou durante muito tempo personagens com a concepção física baseada em seres humanos, entretanto estes personagens não tiveram muito

²⁵ No original: “[...] the leading lights whose names still shine around the world while other contemporary creations are forgotten”.

sucesso. No curta-metragem *I Haven't got a hat*, de 1935, uma variedade de animais antropomórficos foi apresentada ao público, o que ocasionou uma grande aceitação (acostumados aos demais personagens de outros estúdios) e conseqüentemente bastante sucesso. Inclusive, um dos personagens deste filme animado era um porco que gaguejava, que originaria o personagem Gaguinho (*Porky Pig*). Com o curta *Porky's Duck Hunt*, de 1937, o agressivo e amalucado pato Patolino (*Daffy Duck*) estreia como um personagem coadjuvante e sua atuação distinta e alopada o fazem se tornar rapidamente um dos destaques do estúdio.

Outra grande estrela do estúdio é o coelho Pernalonga (*Bugs Bunny*), que acabou se tornando a mascote da *Warner Bros.*, teve sua estreia no curta-animado *A Wild Hare*, em 1940. Neste curta-metragem, o coelho antropomórfico beija a boca do outro personagem, o caçador, supostamente ambos do gênero masculino (Figura 18). Todavia, é importante salientar que o coelho antropomórfico participou de outras curtas-metragens antes de sua estreia oficial e o mesmo passou por um processo de evolução, tanto na sua concepção visual quanto na personalidade, até ser resgatado por Tex Avery, em 1940, que o moldou neste personagem antropomórfico racionalmente malicioso.

Figura 18 - O beijo gay do Pernalonga



Fonte: *A Wild Hare* (1940)²⁶

O destaque e sucesso dos personagens antropomórficos Pernalonga e Patolino deve-se principalmente à personalidade sarcástica e provocante de ambos. O coelho e o pato muitas

²⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-LgGy6c9Fts>

vezes são vistos como rivais, disputando seus egos, em que o pato egocêntrico sempre acaba perdendo a altercação. Além da rivalidade entre o coelho e o pato, os personagens constantemente zombam de outros personagens quando são ameaçados, sejam eles os com caracterizações humanas, como Hortelino Troca-Letras (*Elmer Fudd*) e Eufrazino Puxa-Briga, (*Yosemite Sam*), ou outros animais antropomórficos, como o rato de origem mexicana Ligeirinho (*Speedy González*) e o Coiote (*Wile E. Coyote*), ou até mesmo os personagens extra terráqueos, como Marvin, o Marciano (*Marvin the Martian*).

Figura 19 - Alguns dos personagens antropomórficos da Warner Bros



Fonte: Common Sense Media²⁷

Ao longo da década de 1940, as séries animadas *Looney Tunes* e *Merrie Melodies* da *Warner Bros.* lançaram vários outros personagens antropomórficos que tiveram destaque e sucesso com o público, não apenas pelo visual, mas também pela personalidade que apresentaram (Figura 19). Além dos já citados destacamos: o Papa-Léguas (*The Road Runner*), o passarinho Piu Piu (*Twenty Pie*), o gato Frajola (*Sylvester*), o frango Frangolino (*Foghorn Leghorn*) e o sariguê Pepe Le Gambá (*Pepé Le Pew*). De acordo com Charles Jones (apud NAZARIO, 1996),²⁸ a criação de um personagem envolve vários quesitos, desde a sua concepção visual ao caráter e o psicológico. Sendo que o humor é um elemento que está

²⁷ Disponível em: <https://www.commonsensemedia.org/tv-reviews/looney-tunes>

²⁸ Charles Martin Jones (1912-2002), também conhecido como Chuck Jones, foi um dos principais responsáveis pelo sucesso das séries animadas *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*. Além de animador, roteirista e diretor, Charles Jones participou na criação de vários personagens de sucesso do estúdio Warner Bros.

diretamente ligado a este processo da construção do personagem, sendo elaborado de acordo com a reação do personagem baseado na sua personalidade.

Pelo estúdio da *Universal Pictures*, Walter Lantz concebeu o impetuoso Pica-Pau (*Woody Woodpecker*), que teve sua estreia no curta-metragem *Knock Knock*, de 1940. O pássaro antropomórfico com uma aparência burlesca obteve bastante popularidade na referida década. Ao longo dos anos, a concepção visual do personagem sofreu algumas mudanças, mas o design deste primeiro personagem com suas cores vívidas, pés desproporcionais, bico extenso com dois dentes solitários e os olhos vesgos, contribuía com a aparência amalucada do personagem. Em termos de personalidade, o Pica-Pau é excessivamente dramático, temperamental, frio e bastante violento com seus inimigos. De acordo com Nazario (1996), o passarinho é a própria personificação do Id nos curtas-animados. Com base nesta comparação, percebemos a representação humana do personagem que é dotado de uma mente pensante que age pelo impulso do inconsciente.

Na Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), William Hanna e Joseph Barbera criaram uma série animada com personagens antropomórficos – Tom e Jerry – que, além do enorme sucesso, foi a série mais premiada da carreira deles. Os personagens foram introduzidos no curta-metragem *Puss Gets the Boot* (1940), que apresentava uma narrativa apenas por pantomima, demonstrando a perseguição desenfreada do gato Tom pelo rato Jerry. Essa situação do conflito entre os personagens era a principal característica das esquetes da série que eram condimentadas com bastante violência e o humor politicamente incorreto.

Sobre o antropomorfismo, os personagens, mesmo vivendo em um ambiente doméstico com a presença de seres humanos, apresentam um comportamento humano quando se movimentam sobre duas patas, realizam atividades humanas (tocar instrumentos musicais, dançar, pescar etc.) e possuem personalidades específicas a cada um deles: Tom é o gato domesticado, determinado e carente de intelecto, enquanto o Jerry é o rato independente, oportunista e perspicaz, que na maioria das vezes leva a melhor.

Figura 20 - O personagem animado e a libido sexual



Fonte: *Red Hot Riding Hood* (1943)²⁹

Ainda pela MGM, outra série com personagens antropomórficos criada por Tex Avery se destacou: *Droopy*. O personagem principal é um o cachorro de uma raça não definida (uma mistura entre o *basset hound* e o *beagle*) que anda sempre cabisbaixo e desanimado, como se estivesse cansado da vida. Na narrativa, o cachorro Droopy, sempre onipresente, acaba tendo a função principal de frustrar as artimanhas dos seus adversários, dentre eles, o personagem também antropomórfico O Lobo (*The Wolf*). Este personagem acabou ganhando uma pequena série própria com três episódios, em um deles (*Red Hot Riding Hood*, de 1943) o personagem tem a sua libido estimulada por uma garota que dança em uma boate de forma sensual com trajés vermelhos (Figura 20). De acordo com Maltin (1987), a cena, que retratava a reação desenfreada e demente do Lobo, era muito fálica para a censura de Hollywood da época e por isso tiveram que atenuá-la; entretanto, esse tipo de curtas animados que abordavam a excitação humana associada à loucura tinha muita audiência entre os militares.

Podemos perceber que os curtas animados refletem a época de sua realização. Enquanto Disney reinou, na década de 1930, seus filmes animados traziam personagens e músicas que foram vistos como uma forma de enfrentar as dificuldades do momento posterior à Grande Depressão. Já na década de 1940, outros estúdios ganharam espaço produzindo filmes com personagens violentos e bastante conturbados, que refletiam o momento traumático da Segunda Grande Guerra Mundial. Porém, a partir da década de 1950, com o surgimento da TV, os curtas

²⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xX0VRWrBuF8>

animados passaram a ser exibidos como forma de preenchimento da grade de programação das emissoras, que carecia de programas e reprisava o sucesso de grandes personagens antropomórficos animados do cinema.

Entretanto, podemos afirmar que estas curtas-metragens, principalmente aqueles em que há personagens antropomórficos, moldaram o cinema de animação industrial. Até hoje, curtas, médias ou longas-metragens animados, de grandes estúdios ou trabalhos independentes, a grande maioria destes produtos filmicos apresentam personagens antropomórficos. Até mesmo nos filmes em que a narrativa apresenta seres humanos estilizados é possível encontrar animais, objetos ou outros seres com a caracterização de diferentes estereótipos humanos, possuindo capacidade de fala e de expressão de sentimentos e de complexos psicológicos. Assim sendo, o antropomorfismo tornou-se um elemento essencial para o cinema de animação com personagem, que permitiu desenvolver personagens com características humanas que retratam situações e problemas da modernidade.

No caso dos longas-metragens, são vários personagens antropomórficos, praticamente a grande maioria deles são animais que se comportam como humanos. Até mesmo nos filmes animados baseados em contos de fadas é possível encontrar este tipo de personagem. No caso de *Pinóquio* (*Pinocchio*, de 1940), o segundo longa-metragem de animação produzido pelos estúdios Disney, além do próprio boneco de madeira com comportamento antropomórfico, há também o personagem do Grilo Falante, que ganhou grande destaque e importância na narrativa do filme, servindo como a consciência do boneco – diferente do personagem da literatura na versão original de Collodi, que acaba sendo esmagado com um martelo. Os personagens antropomórficos, baseado em animais, vão prevalecer nos filmes de animação até a década de 1980, quando o cinema vivencia o princípio de uma grande evolução.

O aprimoramento da computação gráfica permitiu unificar a linguagem computacional com a cinematográfica. No cinema de animação teremos o resgate dos curtas-metragens, bastante utilizados em outras épocas para a experimentação da nova tecnologia, criando uma nova forma de construir personagens antropomórficos através da animação computadorizada. A *Pixar Animation Studios* foi um dos que mais se destacou no segmento de animações computadorizadas. Antes da *Pixar*, as animações computadorizadas conseguiam trazer vida a personagens sem expressão gráfica (pequenos animais, robôs e objetos) construídos apenas com a junção de formas geométricas (esferas, cones, cubos e cilindros) e apresentando movimentos duros e mecânicos. O curta *Luxo Jr.* (Figura 21), de 1986, que possui apenas dois minutos, foi a ruptura para a História do cinema de animação devido à inovação e ao aprimoramento com a

técnica computadorizada e, pelos fins desta pesquisa, ele se destaca pelos personagens objetos antropomórficos e o comportamento que os mesmos apresentam.

[...] o antropomorfismo é centrado no comportamento. As pessoas vêm rostos em quase tudo, mas além da aparência, o comportamento humano aumenta muito a sensação de antropomorfismo. A representação do comportamento humano possibilita que mesmo as coisas mais mecânicas pareçam ganhar personalidade. Um exemplo bem conhecido é o do curta-metragem *Luxo Jr.*, no qual duas luminárias se movimentam sozinhas e contam uma cativante história sobre a exuberância da infância. Não há nada de humano nestes objetos, mas seus movimentos sugerem onde estão suas cabeças, rostos e quadris e a relação entre eles nos convence de que são profundamente humanos. (SHEDROFF; NOESSEL, 2012, p. 57, tradução nossa)³⁰

O curta *Luxo Jr.* impressionou, pois, apresentava algo nunca antes visto na animação digital – um movimento orgânico e sutil das personagens. *Luxo Jr.* foi o pioneiro na representação mecânica precisa com um design distinto. Além disso, o curta se destaca pela junção perfeita de cenários e personagens. Por mais simples que seja sua narrativa, o filme apresenta personagens antropomórficos com personalidades distintas. Ao propiciar vida a duas luminárias de luxo o curta-metragem *Luxo Jr.* demonstra a relação afetuosa entre o adulto racional e o filho criança, imprudente e agitado. Conforme Shedroff e Noessel (2012), mesmo que os personagens luminárias não tenham qualquer atributo físico humano (como olhos, bocas ou mãos), é possível perceber a representação humana neles através dos seus movimentos e o comportamento.

³⁰ No original: “[...] anthropomorphism is behavior centric. People see faces in most everything, so appearance is an easy win, but humanlike behavior increases the sense of anthropomorphism greatly. With humanlike behavior, even the most mechanical things seem to gain personhood. One well-known example is from Pixar’s short film *Luxo Jr.*, in which two lamps, through movement alone, tell an endearing story of the exuberance of childhood. There’s nothing humanoid about these objects, but their movements suggest a head, face, and hips, and their relationship to each other convince us that this pair is deeply human”.

Figura 21 - As luminárias com comportamentos humanos



Fonte: DVD *Pixar Short Films Collection* (2007)

Luxo Jr. foi o primeiro filme de computação gráfica a obter reconhecimento fora da comunidade da computação, sendo aclamado por críticos e artistas. Sua significação é tão importante para a *Pixar* que o curta-metragem acabou gerando o logotipo tão conhecido da empresa. O sucesso e a comoção que *Luxo Jr.* causou, tanto para a indústria de computação gráfica quanto para a cinematográfica, levou a *Pixar* a produzir, em 1988, outro aclamado curta-metragem utilizando a animação computadorizada – *Tin Toy*. A qualidade e o êxito deste novo curta-metragem ocasionaram na premiação do Oscar de Melhor Curta-Metragem de Animação no mesmo ano. Além disso, o curta serviu como inspiração para uma produção ainda mais grandiosa pela *Pixar*, o primeiro longa-metragem de animação computadorizada, também com personagens antropomórficos: *Toy Story*.

Toy Story, de 1995, recebe o título de primeiro longa-metragem totalmente animado por computadores. O filme narra a história de brinquedos antropomórficos: o boneco caubói Woody, que se sente ameaçado e com ciúmes quando o astronauta Buzz Lightyear o substitui como o brinquedo favorito do menino Andy. A equipe da *Pixar Animation*, quando iniciou a produção de *Toy Story*, não queria um filme sobre conto de fadas, por isso estabeleceu uma série de ideias e fatos proibidos para o desenvolvimento do roteiro. Dentre as exigências e proibições da equipe estavam as músicas e canções, já que não queriam um filme animado musical; buscavam um personagem principal que não fosse maçante e bastante engraçado; os personagens secundários também deveriam seguir esta premissa; eles não buscavam

exatamente um vilão ou a dualidade mocinhos/bandidos e bom/mau bem definidas nos personagens.

Na verdade, a equipe buscava principalmente evitar qualquer sinônimo de filmes animados: musical, conto de fadas e infantilidade. John Lasseter tinha uma motivação própria para o desenvolvimento do filme, uma narrativa que pudesse entreter tanto o público infantil quanto o adulto. Por isso, a principal inspiração foi “um filme sobre amigos”, e foi a partir desta ideia que foi desenvolvida a premissa do brinquedo velho que é substituído por um brinquedo novo.

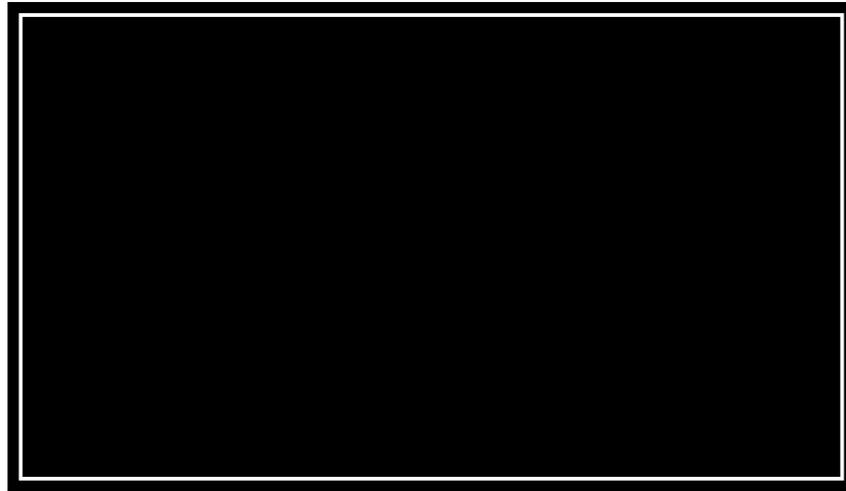
De acordo com os comentários do diretor John Lasseter e de parte de membros da equipe técnica presentes nos discos de *homevideo*³¹, durante o processo de construção da história a equipe realizou uma visita a uma loja de brinquedos e adquiriu vários deles. Neste processo de escolha, os responsáveis já imaginavam os brinquedos vivos, como seres humanos dotados da capacidade de raciocínio. Com base nessa afirmação, percebemos que o antropomorfismo foi idealizado antes mesmo da própria construção dos personagens. Durante o desenvolvimento do roteiro, os brinquedos antropomórficos eram vistos como uma equipe adulta devidamente organizada que discutiam sobre aquele ambiente de trabalho (o quarto de Andy), incluindo o medo e à insegurança referente a substituição de algum brinquedo.

Os personagens principais Woody e Buzz (Figura 22), mesmo sendo brinquedos, neste caso bonecos de ação, apresentam personalidades humanas específicas. Ambos os personagens passaram por um extenso processo de construção e modificações, tudo isto para que coincidissem com a narrativa, o visual, o design e o comportamento de cada um deles. Durante os testes iniciais com os personagens, a equipe constantemente se questionava se o modelo, a movimentação e o comportamento estavam condizentes com suas personalidades.

Nos primeiros esboços, Woody era um boneco ventríloquo com cartola e smoking, mas esta construção visual não condizia com a proposta do filme. Por isto, sugeriram um boneco caubói, que fazia jus à rivalidade dos personagens Buzz, representando a corrida espacial, e Woody referente ao anacrônico Velho Oeste. Woody, durante o desenvolvimento do roteiro, foi, inclusive, arquitetado como boneco ventríloquo caubói, um personagem cômico e sarcástico, mas, por fim, acabou sendo o boneco caubói de corda repleto de comentários irônicos, ciumento, possessivo e com espírito de liderança.

³¹ John Lasseter (diretor), Andrew Stanton (co-roteirista), Pete Docter (supervisor de animação), Ralph Eggleston (diretor de arte), Bill Reeves (diretor técnico), Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold (produtores) são os comentaristas do filme em disco de *homevideo* (*blu-ray* e DVD) da Edição Especial de *Toy Story*. A opção do filme com os comentários dos diretores e da equipe técnica faz parte dos extras dos discos.

Figura 22 - Buzz e Woody os brinquedos com personalidades contemporâneas



Fonte: DVD *Toy Story* (1995)

O personagem Buzz precisava ser um brinquedo original, por isso a *Pixar* criou um brinquedo próprio. Antes de ter o chamativo nome, o personagem teve múltiplos nomes incomuns como Lunar Lerry, que depois virou Tempus de Morph e, por fim, virou o Buzz Lightyear, inspirado no nome do astronauta Buzz Aldrin, o segundo homem a pisar na Lua. Algumas das características da personalidade do personagem Buzz Lightyear foram dadas pelo dublador Tim Allen, inclusive o lado mais sensível do personagem. Antes da dublagem, Buzz Lightyear foi concebido semelhante a um super-herói. Foi o dublador Tim Allen quem deu um tom mais natural ao personagem, tornando-o mais parecido com um policial, como uma espécie de patrulheiro espacial. Buzz Lightyear é o personagem sensível, emocional, inocente, corajoso e que repete constantemente o lema “*Ao infinito e além!*”.

Não foram apenas Buzz e Woody que tiveram este cuidado em suas construções visuais e psicológicas. Mesmo que os personagens secundários tenham sido baseados em brinquedos reais, conforme a visita à loja de brinquedo, eles foram estudados pensando na qualidade do produto e como isto seria combinado às suas personalidades. No caso do personagem Rex, eles encontraram vários dinossauros feitos de plástico barato, com braços curtos e pintura malfeita. A equipe se questionava sobre como um brinquedo com estas qualidades deveria ser o carnívoro poderoso. Por isso, o personagem Rex foi criado, indo contra os estereótipos dos filmes de dinossauro, assumindo uma personalidade insegura e neurótica. No caso do personagem Senhor Cabeça de Batata, sua personalidade rabugenta vem exatamente da revolta de pensar que ele o tempo todo está perdendo seus traços faciais. Segundo depoimento de Leonard Maltin, no

minidocumentário *O Legado de Toy Story (The Legacy of Toy Story)*³², “Às vezes, um personagem tem uma personalidade tão bem definida que você pode se referir a ele em outros contextos, e todo mundo sabe do que está falando”.

Muito mais que o título de primeiro longa-metragem totalmente realizado por computadores, *Toy Story* apresentou uma narrativa convincente que conduziu perfeitamente cada um dos outros elementos do filme (a direção de arte, a iluminação, a música etc.). O público foi apresentado a uma história moderna, com personagens originais e memoráveis, repletos de insinuações irônicas sobre problemas da vida real. Por isso, acreditamos que um dos maiores feitos de *Toy Story* foi abordar narrativamente os personagens com personalidades humanas contemporâneas.

A Pixar Animation destacou-se como um estúdio de animação computadorizada e *Toy story* foi apenas o precursor ao apresentar uma narrativa com uma distinta utilização do antropomorfismo em personagens cativantes, com personalidades e comportamentos suasórios. Depois deste marco, o estúdio trouxe outras obras com interessantes personagens antropomórficos, baseados em insetos, monstros, peixes, carros, ratos, robôs e dinossauros. Em alguns casos, os personagens antropomórficos com comportamentos humanos interagem com seres humanos estilizados. Entretanto, um dos ápices desta inovação referente ao antropomorfismo de seus personagens reside no filme *Divertida Mente (Inside Out, de 2016)* quando o estúdio idealizou emoções humanas como personagens antropomórficos.

A narrativa fílmica de *Divertida Mente* mostra os personagens antropomórficos – as emoções Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho (Figura 23) – que são responsáveis pelo controle psíquico da garota Riley, de 11 anos de idade. Os personagens trabalham na mente consciente da garota, na qual cada um deles tem suas responsabilidades. Entretanto, Riley é obrigada a abandonar sua antiga casa, os amigos, a escola e o seu time de hóquei na mudança com seus pais para a cidade de São Francisco, na Califórnia. A mudança e as perdas da garota, juntamente com as transformações hormonais e emocionais do seu crescimento acarretam também em grandes modificações em sua mente e cabe aos personagens-emoções tentarem controlar a situação.

O filme retrata o contraste entre o mundo exterior e o mundo interior: enquanto o primeiro apresenta locações realísticas e personagens mais naturais, o segundo, o mundo da mente, é o ambiente imaginário no qual os personagens são como *cartuns* e bastante estilizados.

³² O minidocumentário *O Legado de Toy Story* é um dos extras presentes no disco de *blu-ray* da Edição Especial de *Toy Story*. Leonard Maltin é um dos entrevistados que abordam sobre a importância e as mudanças que o filme, lançando em 1995, deixaram.

A mente de Riley é praticamente um complexo industrial com diversas fábricas e departamentos, tais como: a Terra da Imaginação, as Ilhas das Personalidades, o Depósito de Memórias, o Vale dos Pensamentos Abstratos, o Expresso Pensamento, a Produção de Sonhos, o Subconsciente e o Lixão das Memórias. De acordo com o diretor Pete Docter, o codiretor Ronnie Del Carmen e o produtor Jonas Rivera,³³ as emoções foram personificadas e, mesmo sendo específicas, cada uma delas apresenta um rol de outras emoções. Tal afirmação demonstra como as emoções receberam diversas características humanas, como sentimentos, personalidades e alguns traços físicos.

Figura 23 - As emoções antropomórficas: Medo, Tristeza, Alegria, Nojinho e Raiva



Fonte: DVD *Divertida Mente* (2016)

Cada um dos personagens antropomórficos passou por um extenso processo de concepção física e psicológica e a partir de suas características principais foram adquirindo uma forma básica. Alegria foi concebida pensando na exuberância: os responsáveis pela sua concepção visual utilizaram bolhas de champanhe e comemorações como inspiração, por estes motivos a personagem é dourada, brilhante, sustenta um grande sorriso no rosto e com os braços sempre abertos, para incluir todos na sua satisfação pessoal, mantendo o controle da situação. Raiva é o personagem rígido, inflexível, ranzinza e de olhar crítico, e para enfatizar ainda mais suas características o visual do personagem apresenta coloração vermelha, estatura baixa e com a cabeça em chamas para demonstrar a falta de paciência. Medo foi idealizado como um palito com olhos, baseado na incapacidade de nos movermos quando estamos amedrontados. Na

³³ Pete Docter, Ronnie Del Carmen (diretores) e Jonas Rivera (produtor) são os comentaristas do filme em disco de *blu-ray* de *Divertida Mente*. A opção do filme com os comentários dos diretores e do produtor técnica fazem parte dos extras dos discos.

caracterização física e psicológica do personagem ele é magro, desorientado, sempre trêmulo, preocupado com tudo e com receio de estragar alguma coisa. Cabe a ele garantir a integridade física e psíquica de Riley. Nojinho é a personagem de coloração verde, preocupada com o visual, narcisista, sincera e atenta, tanto com alimentos quanto com roupas. Ela é a responsável por prevenir Riley de intoxicações sociais e alimentares. Segundo depoimento do diretor Pete Docter, nos comentários extras do blu-ray, “Em um mundo onde tentamos evitar a tristeza, onde a vemos como algo ruim e até nos medicamos, as pessoas tomam remédios para não se sentirem tristes, e esse filme reafirma a necessidade da tristeza, a importância que ela tem em nossas vidas e a riqueza que ela traz. Acho que, como adulto, tendemos a vivenciar todas essas emoções que inicialmente tentamos evitar. Elas dão riqueza a sua vida, elas trazem um calor e uma complexidade às coisas.”

Por fim, temos a personagem que é reprimida pela Alegria, pois representa perigo à felicidade de Riley: a Tristeza. A forma física da personagem, redonda e úmida, teve uma lágrima como inspiração. Além disso, Tristeza é a personagem de coloração azul, com posição retraída, olhar baixo e voz lamuriosa, mas é extremamente empática e solidária com a dor alheia. Na narrativa de *Divertida Mente*, Tristeza exerce um importante papel, pois através dela que o discurso cinematográfico é idealizado – a tristeza ajuda a lidar com as perdas e assim equilibra nossas ações e o nosso emocional.

Além das emoções, outros personagens antropomórficos estão presentes na narrativa. Os Esquecedores são pequenos corpos azulados e redondos que são responsáveis por recolher as lembranças não mais utilizadas (remetendo à nossa perda de memória). Mesmo com sua forma arredondada, os esquecedores possuem olhos, bocas, capacidade de fala e agem como se fossem trabalhadores dos distintos setores da mente. Outro personagem com comportamento humano é o amigo imaginário Bing Bong (Figura 24), que é um híbrido entre um elefante, um gato e um golfinho, coberto com pele de algodão. Devido a esse hibridismo, Bing Bong pode ser visto como um personagem antropozoomórfico. Na narrativa, Bing Bong é o símbolo da infância que está se apagando, o que remete ao próprio cerne da história sobre aprender a crescer e saber lidar com as nossas próprias emoções. *Divertida Mente*, ganhou a estatueta de Melhor Filme de Animação e também foi nomeado para o Oscar de Melhor Roteiro Original, em 2016.

Figura 24 - Bing Bong, o personagem antropozoomórfico



Fonte: DVD *Divertida Mente* (2016)

Com o destaque que a Pixar assumiu no mercado de animações computadorizadas a partir de 1995 e com a própria associação mercadológica com a Disney, outro estúdio foi fundado assumindo o posto de principal concorrente do estúdio de Mickey Mouse – a DreamWorks, constituído por Steven Spielberg (diretor e produtor), David Geffen (executivo musical) e Jeffrey Katzenberg (que já tinha sido executivo da Disney). O surgimento da DreamWorks (que já conta com um total de 34 filmes lançados) contribuiu para que os três estúdios trouxessem grandes inovações nas narrativas dos filmes animados, inclusive na representação antropomórfica dos personagens. Conforme Lessa (2012, p. 32) afirma, tais transformações refletem também “[...] a busca, inclusive, de cada vez mais novidades para atrair o público, além de haver um possível reflexo da mudança da sociedade moderna, explorando-se uma variedade maior de elementos para ampliar a gama de sensações impostas aos espectadores”.

Atualmente, Disney, Pixar e DreamWorks são os três estúdios mais notórios referentes à animação computadorizada. Entretanto, outros estúdios surgiram nos Estados Unidos, como a Blue Sky, a Sony Animation e a Illumination, aproveitando a popularização da técnica de animação realizada por ferramentas computacionais que acabou se tornando uma norma no mercado hoje. Todos estes estúdios tentam apresentar narrativas com tramas mais elaboradas condizentes com os aspectos da modernidade, e principalmente, utilizando, na grande maioria das vezes, personagens antropomórficos com distintas personalidades, caracterizações e personificações humanas.

Dessa forma podemos associar o cinema de animação com seus personagens de forma antropomórfica às metáforas de personificação, pois ambos permitem a compreensão de experiências relativas a seres não humanos que demonstram, como se fossem humanos, suas motivações, características e atividades. O cinema de animação e a metáfora de personificação evidenciam algo não humano, personificado como seres vivos. E no cinema de animação, por mais que alguns personagens animados não tenham características físicas do homem, as suas características psicológicas, ou seja, a personalidade propriamente dita é personificada como um personagem humano. São raras as exceções em que um personagem representado por um animal, tenha características condizentes apenas ao próprio animal. (RAMALHO, 2014, p. 58)

Por fim, outra perspectiva do antropomorfismo que devemos realçar é descrita por Ramalho (2014), que associou o termo às metáforas das condutas humanas, pois permite que os espectadores do cinema de animação consigam compreender os personagens animados (independente da sua construção física) e a narrativa na qual estão inseridos. De acordo com Lakoff e Johnson (2002), as metáforas ontológicas de personificação são facilmente perceptíveis quando os objetos físicos são esboçados como seres humanos. Tais metáforas de personificação permitem a compreensão “[...] de uma grande variedade de experiências concernentes a entidades não-humanas em termos de motivações, características e atividades humanas” (LAKOFF; JOHNSON, 2002, p. 87). Portanto, ao relacionar o conceito dos autores referentes às metáforas de personificação ao antropomorfismo, Ramalho (2014) afirma que este pode ser visto como uma metáfora de personificação.

A partir de toda esta discussão que propomos referente à significação do antropomorfismo, sua origem e sua ampla utilização e evolução no cinema de animação, podemos perceber que ele está diretamente ligado à representação de humanos. Por isso, antes de darmos continuidade na relação do antropomorfismo e a representação da figura do *diverso*, é necessário definirmos a significação de representação.

2.2 A representação

Como representamos as pessoas e os lugares que são significativamente diferentes de nós? Por que a “diferença” sendo um tema tão atraente, é uma área da representação tão contestada? Qual é o fascínio secreto da alteridade e por que a representação popular é normalmente tão atraída por ela? Quais são as formas típicas de práticas representacionais utilizadas atualmente na cultura popular para representar a “diferença” de onde vêm essas figuras e estereótipos populares? Estas são algumas questões sobre a representação que nos propusemos a discutir neste capítulo. (HALL, 2016, p. 139)

O teórico jamaicano Stuart Hall inicia “O espetáculo do ‘Outro’”, o segundo capítulo da sua obra *Cultura e representação*, com esta série de questionamentos referentes à representação. Em sua obra, Hall (2016) além de explicar sobre as distintas questões do tema

que faz jus ao título, analisa de forma crítica a “[...] representação do negro nas imagens do capitalismo e do imperialismo britânico” (ITUASSU, 2016, p. 12). Diferente de Hall, que analisou a representação do negro, esta pesquisa busca mapear e analisar a representação de personagens que destoam dos gêneros dominantes masculino e feminino presentes na História do cinema de animação. Conforme o próprio afirmou: “O que dissemos sobre ‘raça’ pode, em muitos casos, ser aplicado a outras dimensões da ‘diferença’”. (HALL, 2016, p. 223). Portanto, tais questionamentos propostos por Stuart Hall também se fazem presentes para o desenvolvimento desta pesquisa.

A palavra “representação” é uma tradução para *Vorstellung*. Esse substantivo de origem alemã é composto de dois outros termos: a preposição *vor*, que significa “antes”, “diante de” ou “perante”, e o substantivo *Stellung*, que, nesse caso, denota “colocação” ou “posição”. Assim, se nos limitássemos à etimologia, poderíamos usar *Vortellung* para nos referir a algo colocado diante de outro. (CARVALHO, 2013, p. 31)

Seria muito simples que o conceito de “representação” abrangesse apenas sua capacidade de reflexo ou até mesmo, conforme o dicionário denota, “[...] ideia ou imagem que concebemos do mundo ou de alguma coisa” (HOUAISS, 2009, p. 1647). Desta forma poderíamos afirmar que os personagens animados, independentemente de sua forma física, sejam eles uma estilização dos seres humanos ou animais e objetos com comportamentos antropomórficos, são representações que refletem a realidade na narrativa filmica ficcional. Os personagens foram pensados, transpostos para o papel e em seguida ganharam “vida” e personalidade na técnica animada, conforme os seus idealizadores imaginaram. Entretanto, o termo “representação” é polissêmico e abrange distintos campos. Para os fins desta pesquisa, não cabe a nós desenvolvermos todos os significados deste termo nos distintos campos acadêmicos; contudo, iremos abordar, alguns deles brevemente, focando principalmente na significação presente no cinema e sua ligação com a semiologia e a análise do discurso.

No artigo “Representações, mediações e práticas comunicativas”, a autora França (2004) aborda sobre a dificuldade de conceituar o termo “representação” devido à sua ampla utilização nos campos da sociologia, psicologia, filosofia e da semiótica. A autora descreve o termo da seguinte forma: “‘Representações’ podem ser tomadas como sinônimo de signos, imagens, formas ou conteúdo de pensamento, atividade representacional dos indivíduos, conjunto de ideias desenvolvidas por uma sociedade” (FRANÇA, 2004, p. 14).

Da Sociologia, a autora traz à tona o conceito de “representações sociais”, que remete à “representação coletiva”, conforme o próprio Émile Durkheim propôs ao abordar a importância

do pensamento coletivo e social sobre o pensamento individual. Deste modo, juntamente com as contribuições da psicologia, a representação social são as elucidações referentes a uma determinada situação, que permite caracterizar grupos de indivíduos a partir de suas interações sociais. Portanto, segundo a teoria das representações sociais, uma determinada representação “[...] não é uma cópia fidedigna de algum objeto existente na realidade objetiva, mas uma construção coletiva” (WACHELKE; CAMARGO, 2007, p. 2).

O conceito de representação passou a ocupar um novo e importante lugar no estudo da cultura. Afinal, a representação conecta o sentido e a linguagem à cultura. Mas o que isso quer dizer? O que a representação tem a ver com cultura e significado? Um uso corrente do termo afirma que: “Representação significa utilizar a linguagem para, inteligivelmente, expressar algo sobre o mundo ou representá-lo a outras pessoas.” Pode-se perguntar com toda a razão: “Mas isso é tudo? Bem, sim e não. Representação é uma parte essencial do processo pelo qual significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos. Entretanto, esse é um processo longe de ser simples e direto. (HALL, 2016, p. 31)

De acordo com Stuart Hall (2016), é possível lidar com diferentes maneiras referentes à questão da representação, sendo a linguagem uma das principais ferramentas do sistema representacional. Ao se utilizar de signos e símbolos, sejam eles escritos, imagéticos ou sonoros, a linguagem consegue elaborar uma representação e significação dos nossos “pensamentos, ideias e sentimentos” (HALL, 2016, p. 18). A representação é uma parte essencial do processo pelo qual significados são produzidos e compartilhados entre membros de uma cultura. Portanto, a cultura está atrelada à representação através da linguagem e dos sentidos que se expressam através desta mesma cultura.

Antes de dar seguimento é necessário estabelecer o conceito de “cultura” que, assim como o conceito de “representação”, é bastante complexo, com diversas definições. Stuart Hall (2016) afirma que a palavra “cultura” passou por modificações, adquirindo alguns pontuais significações ao longo dos anos. Entretanto, especialmente nos estudos culturais, o termo ganhou o significado referente ao “conjunto de práticas” no qual os sentidos são produzidos, trocados e compartilhados em uma comunidade. Desta maneira, os membros de uma mesma cultura são capazes de ter interpretações semelhantes, com uma comunicação clara e precisa entre eles. Hall (2016) ainda faz um alerta sobre estes significados compartilhados dentro de uma determinada cultura, na qual é possível ter uma gama de significados sobre qualquer tema, o que pode ocasionar em distintas representações e interpretações referentes ao mesmo tema.

Os significados culturais, aqueles compartilhados em uma cultura, como afirma Hall (2016), são os responsáveis por organizar e regular as práticas sociais, que são capazes de

influenciar nossos comportamentos e conseqüentemente provocam conseqüências na sociedade. As práticas sociais são aquelas nas quais a cultura fornece sentido ao sujeito desde o seu nascimento. O sentido é produzido tanto pelas interações sociais quanto pelas mídias presentes na sociedade. Cabe ao sentido dar ao sujeito a formação da sua própria identidade e o sentimento de pertencimento, ou não, a um determinado grupo.

Em parte, nós damos significados a objetos, pessoas e eventos por meio de paradigmas de interpretação que levamos a eles. Em parte, damos sentido às coisas pelo modo como as utilizamos ou as integramos em nossas práticas cotidianas. É o uso que fazemos de uma pilha de tijolos com argamassa que faz disso uma “casa”; e o que sentimos, pensamos ou dizemos a respeito dela é o que faz dessa “casa” um “lar”. Em outra parte, ainda, nós concedemos sentido às coisas pela maneira como as *representamos* – as palavras que usamos para nos referir a elas, as histórias que narramos a seu respeito, as imagens que dela criamos, as emoções que associamos a elas, maneiras como as classificamos e conceituamos, enfim os valores que nelas embutimos. (HALL, 2016, p. 21)

Por fim, voltamos ao termo “representação”, que de forma bastante sucinta pode ser resumido como “produção de sentido pela linguagem” (HALL, 2016, p. 32). Cabe à representação descrever ou retratar algo, podendo produzir ou não sentidos. A representação também tem a função de simbolizar, sendo uma amostra ou um suplente de alguma situação, pessoa ou objeto. De acordo com Hall (2016), existem dois sistemas de representação, sendo o primeiro nomeado de “representação mental”, no qual ele apresenta uma versão simples de um processo abstruso: os conceitos e imagens são formados no nosso pensamento e, então, são representados na realidade através da linguagem. Este sistema de representação permite referenciar objetos, sujeitos e acontecimentos tanto no nosso sistema cognitivo quanto no mundo em que vivenciamos.

Entretanto, Hall (2016) faz uma crítica a este sistema, sobre a possibilidade de elaborarmos conceitos para sentimentos ou fatos abstratos que são originados pela nossa imaginação. Neste caso, acabam sendo a representação de um único sujeito que, então, é compartilhada em uma cultura. Além disso, o fato de pertencermos a uma mesma cultura permite compartilharmos o mesmo mapa conceitual, facilitando o sentido destas representações provindas da imaginação.

O segundo sistema de representação é o da linguagem, que é a responsável pela construção e troca de sentidos e conceitos. Ambos os sistemas estão relacionados, o mapa conceitual utiliza-se da linguagem para traduzir os conceitos e ideias do nosso sistema cognitivo em signos, que são as palavras, sons ou imagens que carregam sentido e são organizados em linguagens. Hall (2016) nos alerta para o fato de que o termo “linguagem” pode ser utilizado

para identificar o sistema escrito, o sistema falado e até mesmo outro meio que possa expressar algum sentido. Sendo assim, “[...] qualquer som, palavra, imagem ou objeto que funcionem como signos, que sejam capazes de carregar e expressar sentido e que estejam organizados com outros em um sistema, são, sob esta ótica, ‘uma linguagem’” (HALL, 2016, p. 37).

Por fim, a relação entre os sistemas de representações que produzem sentidos através da linguagem, utilizando as coisas (pessoas, objetos, acontecimentos, ideias abstratas), os conceitos (pensamentos) e os signos é o que Hall (2016) denomina de “representação”. A partir disso, o autor elaborou a teoria da representação, que abarca as três abordagens referentes a como a linguagem, a maneira de representar e dar sentido funcionam: a reflexiva, a intencional e a construtivista.

De forma breve e resumida, na abordagem reflexiva, a linguagem reflete o sentido verdadeiro, funcionando “[...] simplesmente como reflexão ou imitação” (HALL, 2016, p. 47) do que já existe no mundo. Na abordagem intencional, cabe ao autor através da linguagem a imposição do seu sentido. Hall (2016) aponta a falha desta abordagem ao descrever a privatização de significados através da linguagem perante o poder da comunicação – a essência da linguagem – através dos conceitos e códigos que devem ser compartilhados para o seu bom funcionamento. A terceira abordagem, ciente “[...] desse caráter público e social da linguagem” (HALL, 2016, p. 48), se refere a como os significados, conceitos e sentidos são construídos por nós. Para os construtivistas, existe uma separação entre o mundo material, no qual as pessoas e objetos existem e que não transmitem sentido, diferente da representação, dos sentidos e da linguagem que operam através das práticas e processos simbólicos no mundo material construindo sentidos. Portanto, a partir dos sistemas conceituais, linguísticos ou representacionais o ator social consegue se comunicar a partir dos sentidos adquiridos por estes sistemas.

Os sistemas representacionais consistem nos sons reais que emitimos com nossas cordas vocais, nas imagens que fazemos com câmeras em papéis fotossensíveis, nas marcas que imprimimos com tinta em telas, nos impulsos digitais que transmitem eletronicamente. A representação é uma prática, um tipo de “trabalho” que usa materiais e efeitos. O sentido depende não da qualidade material do signo, mas de sua função simbólica. Porque um som ou palavra em particular indica, simboliza ou representa um conceito, ele pode funcionar, na linguagem, como um signo e transportar sentido – ou, como os construtivistas dizem, significar. (HALL, 2016, p. 48)

Antes de enfocarmos a abordagem construtivista, é necessário discutirmos um pouco mais sobre o sentido. Anteriormente, abordamos que o sentido é um elemento produzido e compartilhado por variados mecanismos de uma sociedade, desde as interações sociais até

mesmo pelos meios midiáticos, sendo que o próprio cinema pode ser visto como um dos meios produtores de sentidos. De acordo com Hall (2016), cabe também ao sentido a função de regulamentação e organização da vida social, que através de normas e convenções vão gerir os métodos e os comportamentos de uma sociedade, incluindo o sentimento de pertencimento ou de exclusão de sujeito perante uma sociedade.

O sentido não é um elemento inerente a um objeto ou pessoa, nem mesmo a palavra que o designa. Através do sistema de representação o sentido é fabricado por nós, fixado pelo código e naturalizado com o tempo. O código é o responsável por relacionar o conceito ao signo e consolidar o sentido e conseqüentemente a comunicação e a representação. Essa simbiose entre código, sentido, linguagem e representação está diretamente relacionada à cultura, o que permite que um indivíduo consiga extrair e compartilhar os sentidos devido à vivência do mesmo mapa conceitual pelo mesmo sistema de linguagem. Entretanto, é importante frisar que o sentido não é incontestável. Sendo ele o fruto de convenções sociais, culturais e linguísticas, estas, por sua vez, também podem ser modificadas através do tempo ou até mesmo entre culturas. Portanto, “[...] o sentido não é inerente às coisas, ao mundo. Ele é construído, produzido. É o resultado de uma prática significativa – uma prática que produz sentido, que faz os objetos significarem” (HALL, 2016, p. 46).

Logo, com a instauração da abordagem construtivista da representação, adentramos na semiótica – “a ciência geral de todas as linguagens” (SANTAELLA, 1983, p. 7) –, tendo o suíço Ferdinand Saussure como um dos mais importantes estudiosos do tema, sendo, inclusive, considerado o “pai da linguística moderna”. Além disso, de acordo com Hall (2016), Saussure contribuiu para o norteamento do pensamento da representação na abordagem construtivista e seu desencadeamento nos campos culturais.

Saussure também aborda que a produção de sentido é feita através da linguagem, e esta, por sua vez, é um sistema de sinais. Para Saussure, o signo é dividido em outros dois componentes, o significante, que é responsável pela forma do signo, podendo ser visto como a palavra ou imagem de um objeto, e o significado, que é o conceito correlacionado a ideia que temos sobre determinada palavra ou objeto. Por mais que significante e significado sejam componentes separados do signo, eles não funcionam sozinhos, já que ambos produzem o sentido, sendo que “[...] a relação entre eles (significante e significado) [...] que sustenta a representação” (HALL, 2016, p. 57).

Portanto, as diversas formas de representação (fala, escrita, desenhos, fotografia etc.) que são utilizadas pela linguagem são vistas como os significantes e os conceitos mentais que temos destes itens são os significados. Estas principais contribuições de Saussure mostraram

que a representação é uma prática, pois a partir destes sistemas de representação o signo é instaurado e aparelhado pela linguagem, determinando os sentidos e assim podendo “ser usado para referenciar objetos, pessoas e eventos no mundo ‘real’” (HALL, 2016, p. 65). As contribuições de Saussure associadas a outras práticas possibilitaram o progresso da semiótica. Inclusive, o linguista Charles Sanders Peirce, com uma abordagem similar, aprofundou-se na relação entre significante e significado, apresentando um novo caminho da semiótica. Para os fins desta pesquisa, iremos abordar brevemente a semiótica aplicada ao cinema.

O filme, como qualquer “língua”, é composto de signos. A semiótica do cinema é o estudo de como essas unidades visuais e auditivas funcionam a fim de construir o significado que atribuímos aos textos cinematográficos. Os cineastas e o público compartilham o entendimento de sistemas de signos (os códigos e as convenções) que permitem que o filme comunique significados além do que é visto ou ouvido. (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 11)

Sendo o cinema um meio que detém sua própria linguagem, podemos afirmar que cada produto fílmico é repleto de signos, sejam eles visuais, sejam eles auditivos. Na sétima arte, nada é puramente gratuito, cada elemento que compõe a *mise en scène* tem o seu devido significado, operando como um signo. A semiótica cinematográfica, o estudo dos signos no cinema possibilita a comunicação entre os cineastas e o público, sendo os primeiros os responsáveis pela produção de imagens, que podem ter determinado efeito e entendimento pelo segundo. Entretanto, conforme Metz (2012) afirma, a semiótica cinematográfica na grande maioria das vezes é mais aproveitada pelo espectador do que pelo próprio cineasta.

No cinema encontramos os chamados signos visuais, que, de acordo com Hall (2016), são icônicos, representando os objetos ou pessoas com certa semelhança e fidelidade. Os signos no cinema “[...] são as unidades de significados mais fundamentais” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 18), tendo como uma das funções primordiais ocasionar uma reação no público, criando uma ligação emocional. Os signos podem ter uma diferenciação quanto ao seu tamanho, podendo ser audível ou assistido, mas o signo vai se referir a outro elemento ausente ou até mesmo abstrato. Em alguns casos, o signo nem sempre é visível.

Assim como Saussure (2012) afirmou, o signo cinematográfico também tem duas partes: o significante, que pode ser visto como a parte física, o signo como um objeto visível ao espectador; e o significado, visto como a parte psicológica que carrega o sentido do signo. Pelo fato de um signo propor um significante, mas múltiplos significados possíveis cabe ao cineasta tentar estabelecer uma interpretação concisa para seu público. Este direcionamento que o cineasta deve realizar em sua obra deve-se ao fato de que a interpretação do público é

influenciável por suas experiências pessoais e pelas suas condições físicas e mentais. A utilização dos signos pelos cineastas acaba sendo um artifício para expor ao público “[...] mais do que pode ser mostrado ou dito explicitamente” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 18).

A interação entre significante e significados possibilita ao espectador a interpretação e consequentemente a capacidade de construir sentidos. Entretanto, é importante ressaltar que a relação entre significante e significado é facultativa, não existe uma ligação predestinada entre eles. A conexão entre estes elementos acontece a partir de convenções já estabelecidas. Além disso, a relação entre significante e significado, além do signo propriamente dito, permite outro nível de significação que o congrega “[...] a temas, conceitos ou sentidos mais abrangentes e culturais” (HALL, 2016, p. 70). O teórico francês Roland Barthes foi o responsável pela nomeação destes níveis de significação que também se aplicam ao cinema: denotação e conotação.

O nível da denotação é referente ao significado “[...] direto e principal que o signo tem” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 26). Enquanto o nível da conotação envolve o significado mais amplo que necessita de uma interpretação além do óbvio do espectador, associando a sentidos e contextos culturais além da narrativa filmica. De acordo com Hall (2016), este nível de significação trabalha com “fragmentos de uma ideologia” estando diretamente associada “[...] com a cultura, com o conhecimento, com a história, e é por meio deles, por assim dizer que o mundo [da cultura] invade o sistema [da representação]” (BARTHES, 2012, p. 91-92 apud HALL, 2016, p. 71). Segundo Stam (2003, p. 81), “O cinema, nesse sentido, poderia auxiliar os espectadores a ‘ler’ as superfícies fenomenais da vida contemporânea. Os filmes expressavam também os ‘devaneios da sociedade’, revelando os seus mecanismos secretos e desejos reprimidos”.

Podemos citar um exemplo que ilustra tais significações: os vilões e as vítimas dos filmes do gênero terror da década de 1980, em especial o da franquia *Sexta-feira 13* (*Friday the 13th*). O vilão Jason Voorhees costumava massacrar jovens de diversas formas, na grande maioria das vezes utilizando um facão. Nos filmes, o assassino em série matava primeiro os casais que estavam praticando sexo, e a mocinha virgem era a única a sobreviver à chacina do maníaco. Neste exemplo, vemos que o nível denotativo é o vilão liquidando com os adolescentes por mera vingança, devido ao descuido que culminou na sua morte no lago Cristal. No nível conotativo, podemos perceber a representação do puritanismo norte-americano presente nos filmes, especialmente na década de 1980, em que os casais que fazem sexo antes

do casamento estão propensos a uma vida curta com uma morte dolorosa, enquanto os que mantêm a virgindade estão tendentes à vida longa e duradoura.

Todavia, Hall (2016, p. 80) propõe outra abordagem utilizando o “[...] discurso como um sistema de representação”. A abordagem discursiva como sistema de representação tem o teórico Michel Foucault como principal fundamentador. Através da produção de conhecimento – nomeada de atento com possíveis particularidades históricas. O primeiro aspecto colocado por Foucault é a ressignificação dada ao termo “discurso”:

Um grupo de pronunciamentos que proporciona uma linguagem para falar sobre um tópico particular ou um momento histórico – uma forma de representar o conhecimento de tais temas. [...] O discurso tem a ver com a produção do sentido pela linguagem. Contudo, [...] uma vez que todas as práticas sociais implicam sentido, e sentidos definem e influenciam o que fazemos – nossa conduta – todas as práticas tem um aspecto discursivo. (FOUCAULT, 1992, p. 291 apud HALL, 2016, p. 80)

Para Foucault, o discurso está relacionado à linguagem e à prática, cabendo a ele estabelecer o assunto, conduzir o que pode ou não ser discutido sobre o assunto e, assim, conseqüentemente, o discurso influencia a prática, agindo como um meio regulador de códigos e comportamentos. Dessa maneira, percebe-se que o discurso, ao mesmo tempo que padroniza uma forma, automaticamente exclui e restringe outros modelos. O discurso está presente em variados segmentos da sociedade, quando estes eventos discursivos agem em prol único, apoiando uma estratégia, eles pertencem a uma formação discursiva (HALL, 2016).

De acordo com Hall (2016, p. 84), o teórico Michael Foucault acreditava que o discurso era o principal responsável pela produção de “[...] formas de conhecimentos, objetos, sujeitos e práticas de conhecimentos”, que, diferente da semiótica, refletem os momentos históricos e culturais nos quais foram instaurados. Desta maneira, o discurso e suas produções se diferem conforme a época e a cultura, sem uma necessidade de coerência entre estes momentos. Além disso, Foucault abordava que, através do discurso, as ações recebem sentido, o que demonstra sua relação com a teoria construtivista e a representação. Dessa maneira e associando com a semiótica, podemos colocar que “[...] significados e práticas significantes são, portanto, construídos dentro do discurso” (HALL, 2016, p. 81).

Logo depois, em seus estudos posteriores, Foucault constatou que o discurso e suas práticas de conhecimento eram formas das instituições para regular a conduta do sujeito – indivíduo consciente produzido no discurso submetido às normas de poder. A partir deste enfoque no discurso, no poder e na regulação dos corpos do sujeito na sociedade contemporânea, foi constatado o envolvimento destes parâmetros com as relações de poder.

Estas observações alegadas por Foucault possibilitaram o desenvolvimento expressivo da abordagem construtivista para a representação. Neste sentido, o discurso, as relações de poder e, conseqüentemente, a representação aproximam-se das questões referentes à ideologia.

A ideologia é outro termo de difícil conceituação, e o próprio Foucault, inclusive, rejeitava algumas posições conceituais sobre o termo, especialmente a do marxismo, que, para o francês, era reduzida apenas a uma relação de poder e classes. Kellner (2001) também critica a concepção de ideologia que se restringe apenas aos contextos econômicos e de classe. A ideologia não envolve apenas a dominação de classes, mas, também, a preponderância das forças dominantes nos quesitos de sexo, sexualidade e raça, sendo a cultura da mídia um dos campos de batalha destas lutas entre os grupos dominantes e dominados.

Marilena Chauí (1980) aborda que a origem da ideologia provém de quando o homem, em seu percurso histórico, consegue instaurar e fixar modelos sociais em distintos contextos da sociedade (família, trabalho, religião, cultura etc.). Tais modelos são carregados de ideias e representações através das quais busca-se explicar a própria vivência deste homem e suas relações sociais e até mesmo sobrenaturais. Porém, estas ideias e representações acabam revelando apenas uma visão dos modelos e conseqüentemente escondendo o restante deste modelo e sua origem dos demais homens. Para a autora, a ideologia é exatamente este “ocultamento da realidade social” (CHAUÍ, 1980, p. 21) com o intuito de legitimar, transparecendo verdadeiras e justas, as condições de exploração e as posições de dominantes e dominados. Portanto, a ideologia pode ser descrita como

[...] um conjunto lógico, sistemático e coerente de representações (ideias e valores) e de normas ou regras (de condutas) que indicam e prescrevem aos membros da sociedade o que devem pensar e como devem pensar, o que devem valorizar e como devem valorizar, o que devem sentir e como devem sentir, o que devem fazer e como devem fazer. Ela é, portanto, um corpo explicativo (representações) e prático (normas, regras, preceitos) de caráter prescritivo, normativo, regulador, cuja função é dar aos membros de uma sociedade dividida em classes uma explicação racional para as diferenças sociais, políticas e culturais, sem jamais atribuir tais diferenças à divisão de sociedade em classes, a partir das divisões na esfera da produção (CHAUÍ, 1980, p. 113-114)

Por fim, conforme Hall (2016) sustenta, a ideologia está relacionada a uma forma de poder, chamada de hegemonia, que instiga o conflito de diferentes grupos sociais com o escopo da dominação, seja na prática, seja no pensamento. De acordo com Kellner (2001), a hegemonia de determinados grupos recebe o apoio da cultura da mídia, sendo o cinema um destes meios, que reproduz as ideologias conforme o interesse dos grupos dominantes. Como afirmamos,

ideologia é um termo bastante evasivo e não cabe a nós aprofundar nesta discussão; entretanto, mais à frente, abordaremos sobre o discurso ideológico presente nos filmes.

A ideologia é, pois, tanto um processo de representação, figuração, imagem e retórica quanto um processo de discursos e ideias. Além disso, é por meio do estabelecimento de um conjunto de representações que se fixa uma ideologia política hegemônica, como a do conservadorismo [...] (KELLNER, 2001, p. 82)

Dando continuidade ao discurso e às relações de poder, Hall (2016) afirma que o conhecimento associado ao poder e aplicado no mundo real produz efeitos verdadeiros, tornando-se legítimo. A partir desta legitimidade que é dada ao discurso é possível a regulamentação e subordinação dos sujeitos a determinadas práticas e condutas. Este processo que sustenta uma suposta verdade elaborada através da formação discursiva, Foucault nomeou como “regime da verdade”.

Além disso, Foucault aborda que o poder não segue uma horizontalidade ou verticalidade, ou seja, o poder não emana apenas de uma fonte. Na realidade as relações de poder são circulantes, sendo ele “[...] implantado e exercido por uma organização como uma rede” (FOUCAULT, 1980, p. 98 apud HALL, 2016, p. 90). Devido a esta estrutura circular que permeia as relações de poder, os sujeitos acabam assumindo em algum momento a posição de opressores e oprimidos, mesmo que de maneiras diferentes. O poder opera em variados campos da vida social dos sujeitos, seja em seus domínios particulares, como a família e a sexualidade, seja nos domínios públicos, atuando na política, na economia e nas leis (HALL, 2016).

Por fim, um dos últimos aspectos que devemos focar sobre a abordagem discursiva apresentada por Stuart Hall (2016) é que a representação por este método funciona tanto no que pode ser mostrado, quanto no que não pode ser mostrado. Dessa maneira, o sentido pode ser construído tanto em torno daquilo que não se pode ver, quanto daquilo que se pode ver. As distintas práticas de representações produzidas pelo discurso apresentam uma visão do outro através de relações de poder, constituindo os dominadores e os dominados, os opressores e os oprimidos.

2.2.1 A representação cinematográfica e antropomórfica

Segundo Aumont (1993, p. 248), “Toda representação é relacionada por seu espectador – ou melhor, por seus espectadores históricos e sucessivos – a enunciados ideológicos, culturais, em todo caso simbólicos, sem os quais ela não tem sentido”. A partir dos conceitos de “representação” desenvolvidos por Stuart Hall (2016) podemos relacionar estas considerações

ao cinema, especialmente ao cinema de animação e ao antropomorfismo. Entretanto, devemos frisar que, por mais que a representação apresente um conceito, ela também é uma prática, especialmente na produção de significados, que devem ser avaliados perante o contexto apresentado. Logo, a arte cinematográfica lida plenamente com a prática da representação, não apenas com a sua capacidade de reflexo, mas também com a fabricação de ideologias, discursos e de signos – neste caso, especialmente os signos visuais.

De acordo com Hall (2016), os signos visuais são aqueles que apresentam similaridade com o objeto ou com a pessoa a que fazem referência, ou seja, o que assistimos na tela nos remete à realidade fora dela. Entretanto, conforme Metz (2012) descreve, o cinema trabalha com a reconstrução, um processo de manipulação que não busca fazer uma reprodução perfeita do real, mas, sim, uma tentativa de imitação. O mesmo pode ser visto no cinema de animação, no qual os responsáveis devem construir desde os cenários aos personagens. Esta reconstrução, por mais estilizada que seja é baseada na realidade, ou seja, “[...] o cinema restaura o real, mais do que o representa” (STAM, 2003, p. 285). Este sentido de que o cinema se baseia no real para construir os elementos da sua narrativa podemos associar com a abordagem reflexiva na qual os “[...] signos visuais realmente carregam alguma relação com o formato e a textura dos objetos que eles representam” (HALL, 2016, p. 47).

Inclusive, é importante salientar que uma das críticas apresentada no sistema de representação como espelho da realidade é a dificuldade de elaborar práticas representativas para sentimentos ou fatos abstratos oriundos da imaginação humana, pois neste caso a representação acaba sendo a visão de um único sujeito. No caso do cinema, este consegue elaborar e desenvolver este tipo de representação, especialmente o cinema de animação, que devido às suas próprias especificidades consegue dar forma até mesmo ao abstrato. De acordo com Bruzzo (1996, p. 6), o cinema de animação, através da fantasia, consegue explorar distintos elementos labirínticos: “[...] fantasia é, portanto, abstração”.

Desta forma, podemos dizer que o diretor acaba sendo o responsável pela representação destes elementos imaginários. Nestes casos em que o diretor é responsável por atribuir sentidos em sua obra através da linguagem do cinema podemos associar também com a abordagem intencional. Assim sendo, o diretor utiliza-se da linguagem cinematográfica “[...] para convencer ou comunicar” (HALL, 2016, p. 48) situações específicas ou até mesmo suas próprias ideologias podem ser apresentadas na narrativa filmica, seja de forma consciente, seja inconsciente. Também devemos enfatizar que o cinema é uma atividade de autoria coletiva, por mais que exista uma hierarquia em sua estrutura funcional, tendo o diretor como uma das mentes principais desta criação. O filme acaba sendo influenciado por outros componentes

(especialmente os estúdios que investem com o poder aquisitivo) que podem até mesmo descaracterizar os significados propostos pelo diretor, ocasionando até mesmo em “[...] alguma ideologia presente que você nunca teve a intenção que estivesse lá” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 98). Assim, “Imagens e signos visuais, mesmo quando carregam uma semelhança próxima às coisas a que fazem referência, continuam sendo signos: eles carregam sentidos e, então, têm que ser interpretados” (HALL, 2016, p. 39).

Até então, associamos o cinema às abordagens reflexiva e intencional. Na primeira, a representação funciona como reflexo da realidade, e, na segunda, podemos supor que o diretor é o principal responsável pela atribuição de sentidos na obra. Entretanto, “[...] o sentido não basta, precisa acrescentar significação” (METZ, 2012, p. 52) e, conseqüentemente, os signos presentes na obra fílmica precisam ser compreendidos, mesmo aqueles que funcionam como espelho da vida.

A representação está contida em cada um dos planos que designam certos fatos ou objetos. A imagem é uma “unidade complexa” constituída por uma unidade de planos montados de modo a ultrapassar o nível denotativo e propor uma significação, um valor específico para determinado momento, objeto ou personagem do filme. A imagem, como unidade complexa, não mostra algo, mas significa algo não contido em cada uma das representações particulares. (XAVIER, 2008, p. 131)

A abordagem construtivista, mais do que as outras abordagens, permite mostrar como as imagens do cinema são repletas de sistemas representacionais que simbolizam e significam algo, imagens que conformam o sentido conotativo, trazendo distintas representações que são capazes de caracterizar ou descaracterizar determinados sujeitos sociais. A partir deste momento, iremos associar como a representação na abordagem construtivista pode ser associada aos personagens antropomórficos do cinema de animação.

O personagem de uma narrativa fílmica é um signo por si só, porém, além de sua própria significação que pode ser interpretada, também os trejeitos, as poses, as roupas, a voz, a sua caracterização como todo são signos que podem apresentar distintos significados diferentes da sua significante, permitindo assim um sentido conotativo. No caso dos personagens antropomórficos do cinema de animação, a apresentação do animal como um ser humano também pode ser vista como um signo. Outro fator que deve ser interpretado como signo é a escolha do tipo de animal que vai ser associado ao personagem, pois a significação perante esta escolha “[...] acaba por enriquecer a narrativa trazendo conteúdo implícito aos personagens em função da escolha do animal a ser utilizado (LESSA, 2012, p. 97-98).

Geralmente, quando falamos sobre cinema, fazemos referência a personagens, ações e diálogos. Na verdade, cada um desses elementos é formado por unidades bem menores. Personagens por exemplo, são formadas por pequenos fragmentos de informação (como características físicas, gestos corporais e palavras faladas), cada um deles selecionados e justapostos para criar a ilusão de um ser humano tridimensional da vida real. (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 18)

De acordo com Câmara (2005), um personagem animado reproduz o ser humano, e sua criação acontece a partir da realidade ou inspirada nela, vivenciando tanto as glórias quanto os problemas exigidos para o desenvolvimento da narrativa. Para o autor, nos filmes animados, os animadores são os verdadeiros atores, pois cabe a eles dar vida a esse elemento que vai conduzir o espectador ao longo da narrativa. Por isso, o animador é o responsável por esta caracterização do personagem, desde o seu perfil psicológico à “[...] indumentária adequada e os complementos necessários para situar o espectador na época e na situação que decorre a trama (CÂMARA, 2005, p. 60).

Surrell (2009) ainda assegura que os responsáveis pela criação e desenvolvimento dos personagens insinuam suas próprias experiências de vida ou de conhecidos para uma construção sincera e atrativa de suas criações. Devido a esta criação baseada na própria realidade do animador, o espectador se identifica e se relaciona com os personagens, juntamente com a construção que remete a ele (roupas, trejeitos, personalidade, imperfeições e o seu desenvolvimento na narrativa). Portanto, podemos afirmar que o personagem animado, seja ele de forma antropomórfica, seja de estilização humana, além de simular o ser humano, a caracterização e a personalidade nele instaurada, foi baseado em elementos da realidade, logo ele também representa aspectos do real e permite uma identificação com os espectadores.

Lessa (2012) aborda sobre a capacidade do cinema de elaborar meios que, além de cativarem o espectador, o levam a associar o que ele vê na tela a uma suposta verdade, sendo o antropomorfismo um dos elementos da linguagem da animação que consegue repassar este fato através da representação dos animais. A autora, em seu trabalho *Análise da antropomorfia*, analisa a importância dos animais antropomórficos nas narrativas animadas. Através dos personagens e seus traços comportamentais, Lessa (2012) avalia o antropomorfismo dos personagens animados com formas de animais e consegue dividi-los em três níveis de antropomorfização com base no quanto o personagem animado se aproxima do comportamento humano.

Mesmo cientes de que o antropomorfismo permite outras instâncias (objetos, sentimentos etc.) além de animais para a representação de seres humanos, os níveis de antropomorfização (quais sejam: “completamente”, “parcialmente” e “não representam seres

humanos”) instaurados por Lessa (2012) também podem ser vistos como signos. Assim como a moralidade que alguns destes animais como personagens tentam transparecer na narrativa. Semelhante às fábulas, a moralidade presente nestes personagens antropomórficos permite a análise de signos e significações presentes tanto no contexto da narrativa filmica quanto da nossa sociedade. Conforme afirmarmos anteriormente, os personagens animais das fábulas além de serem personificações humanas são representações simbólicas das qualidades e índoles dos seres humanos.

O cinema é um produto cultural. Ele não cresce, é construído. A câmera pode reproduzir a aparência dos objetos reais, mas o filme é uma construção artificial, um “texto”, um corpo de discurso (palavras e imagens) com base em princípios gerados pela história e por convenções. (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 70)

Entretanto, um filme em si não tem a pretensão de separar o verdadeiro e o falso como se a obra tivesse apenas um sentido, uma interpretação correta. Um filme permite, ao longo do tempo, várias leituras que, em tempos diferentes, se diversificam. Isso porque um filme tem seu objeto em si mesmo, possui, portanto, em sua característica mais proeminente, a natureza de um ícone, que, por mais “realista” que pretenda ser depois de pronto, não depende da realidade para significar, mas assume vida própria, se assemelha ao mesmo tempo à realidade que lhe deu origem e a outras “realidades” em tempos e em locais diferentes, podendo ter significados distintos em cada lugar que for. (SANTOS, 2011, p. 19)

Pensando no filme como um texto e um meio que é capaz de produzir discursos que ultrapassam o écran, comunicando com o momento histórico da produção filmica, a representação cinematográfica também pode ser associada com a abordagem discursiva. De acordo com Vanoye e Goliot-Lété (2012), o filme, independente do gênero, vai abordar questões sobre o presente, encenando aspectos da sociedade, ao mesmo tempo que pode agir tanto como uma representação reflexiva ou de rejeição, abordando um ponto de vista da sociedade contemporânea.

Anteriormente, retratamos que a abordagem discursiva proposta por Hall (2016) está diretamente relacionada à produção de conhecimento e de sentido através do discurso, que analisa as representações. A produção de conhecimento instaura o poder que age de acordo com o contexto sócio histórico, regulando e estabelecendo normas sobre variados fatores, especialmente sobre os corpos e a sexualidade do sujeito. O poder é emanado de diversas fontes e “[...] a circularidade do poder é especialmente importante no contexto da representação” (HALL, 2016, 197), que deve ser analisada tanto no que é mostrado e no que não é mostrado. Neste sentido, a representação e os discursos presentes no texto filmico devem ser identificados e analisados.

Vimos que a caracterização de um personagem, até mesmo no caso do personagem animado, seja ele antropomórfico ou uma estilização do ser humano, remete a seu aspecto físico que envolve suas poses, vestuários e vozes. Estes são elementos que vemos e ouvimos, portanto, são os signos que possuem significados e podem ser interpretados. Entretanto, outro fator que não é mostrado e deve ser avaliado e analisado é o artista responsável pela criação da obra ou pela construção do personagem, o animador, que pode repassar um discurso ideológico através da narrativa e de seus personagens.

Antes, abordamos que a utilização de animais antropomórficos que se destacaram nos filmes animados aconteceu exatamente no momento que o animador deixava de participar como um ator da sua própria animação. De acordo com Lucena Júnior (2005, p. 75), o animador jamais deixou de participar da atuação dos filmes animados, a partir deste momento que ele apenas saía de frente às câmeras, os personagens antropomórficos acabavam “[...] servindo de *alter ego* e para manifestações ideológicas de seus criadores”.

A animação pode ir mais além do que simples divertimento e encenar figuras alegóricas, aparentemente desligadas da realidade mas que podem estar em consonância com o contexto sociopolítico de produção do filme. Desta forma, os animadores podem tomar partido a favor ou contra um evento ou uma personagem. (DENIS, 2010, p. 108)

Neste novo papel que o animador assume, ele consegue criar produtos fílmicos que, além de divertir e emocionar o seu público, criticam a sociedade conforme a sua visão ideológica. O animador consegue representar os seus valores sociais e éticos, através das suas capacidades técnicas e artísticas. Dessa maneira, o filme animado como um produto da cultura da mídia, é capaz de “[...] transmitir representações opressivas de classe, raça, sexo, sexualidade etc. capazes de influenciar pensamentos e comportamentos” (KELLNER, 2001, p. 83), apresentando ideologias que contribuem com as dualidades dominantes/dominados e opressores/oprimidos e a manutenção de poderes.

Entretanto, é importante frisarmos que este suposto discurso ideológico presente nos filmes, principalmente nos filmes comerciais, não é (apenas) uma responsabilidade dos artistas envolvidos na produção, mas, sim, dos principais meios que fornecem e investem seus recursos, o poder aquisitivo, para a realização do filme – os estúdios e os produtores cinematográficos. Por isso, além do retorno financeiro em bilheteria, os estúdios também buscam repassar seus valores ideológicos que acreditam ser coerentes. Em grande parte, esta ideologia presente nos discursos dos filmes animados “[...] é (geralmente) a do branco masculino, ocidental, de classe média ou superior” (KELLNER, 2001, p. 83). Neste momento, percebemos como o cinema de

animação industrial não é um cinema totalmente inocente voltado apenas para o público infantil. Nos próximos capítulos abordaremos mais sobre esta discussão do cinema de animação como um meio que age e transmite uma pedagogia cultural.

Portanto, o que queremos enfatizar é que tanto o artista (animador) quanto o estúdio (produtores) são capazes que transmitir uma ideologia utilizando o filme animado e os personagens, principalmente os antropomórficos que podem funcionar como uma camuflagem da prática de representação da abordagem discursiva ao apresentar a ideologia dos seus realizadores. Neste caso, os personagens, especialmente os protagonistas e vilões, assumem oposições binárias de posições ideológicas ao mesmo tempo que instauram uma divisão comportamental sobre o que é “certo” e o que é “errado”, contribuindo com hierarquias que justifiquem a dominação nos campos referentes a sexo, raça, classe social e a sexualidade.

A partir da discussão que propomos sobre as capacidades do antropomorfismo da retratação de seres humanos através de animais e objetos juntamente com as práticas representativas desenvolvidas por Hall (2016), podemos discutir sobre as possíveis associações da representação dos personagens *diversos* no cinema de animação. Para este primeiro momento vamos considerar o *diverso* sendo os personagens que fogem aos padrões heteronormativos da sexualidade.³⁴ Nos próximos capítulos iremos retratar os motivos da escolha do termo “*diverso*”.

No cinema de animação, o antropomorfismo, um elemento amplamente utilizado, permite que os personagens animais, objetos, máquinas, monstros e uma série de outras distintas caracterizações se comportem como seres humanos, demonstrando capacidades de raciocínio e uma personalidade muito bem estruturada e definida para cada um dos personagens da narrativa. Logo, supomos que os personagens antropomórficos do cinema de animação também possuem uma sexualidade acentuada, mesmo que este elemento, em alguns casos não seja retratado, devido a proposta da narrativa. Porém, na grande maioria dos filmes, fica evidente a heterossexualidade como referência de orientação sexual dos personagens, sejam eles antropomórficos ou não.

Entretanto, alguns personagens acabam apresentando caracterizações e maneirismos, alguns repletos de estereótipos, criando uma incógnita sobre as suas sexualidades. Por isso,

³⁴ Os termos heteronormativo ou heteronormatividade, que serão utilizados ao longo desta pesquisa, podem ser definidos como o “conjunto de normas, regras, procedimentos que regula e normaliza não apenas as identidades sexuais como também as identidades de gênero, estabelecendo maneiras usuais de ser, modos de comportamento, procedimentos determinados, atitudes” (SABAT, 2002, p. 1 e 2) tendo a heterossexualidade como parâmetro. A heteronormatividade estabelece que a heterossexualidade seja o modelo de relacionamento que deve ser seguido, praticado e ensinado em todas as instâncias sociais. Os modelos que fogem da norma e modelo da heterossexualidade acabam sofrendo algum tipo de discriminação.

acreditamos que o antropomorfismo seja uma das principais formas que os animadores e/ou estúdios usam para representar os personagens *diversos*, ou seja, aqueles que fogem da heterossexualidade padrão dos personagens. Em alguns casos, acreditamos que estas representações são totalmente negativas, criando, inclusive, uma visão distorcida para o espectador destes sujeitos. Ressaltamos ainda que essas representações também são feitas com personagens com estilização humana, nestes casos fica mais entendível a identificação.

O cinema de animação, muitas vezes generalizado como um produto exclusivo para o público infantil, na grande maioria dos casos evita demonstrar de forma objetiva em suas narrativas supostas questões referentes a gêneros e sexualidade que não se pautam pela heterossexualidade, a fim de evitar possíveis discussões entre os responsáveis pelo filme e os pais conservadores. Desta forma, percebemos que a representação na abordagem reflexiva não funciona no parâmetro da sexualidade já que supostamente o público, especialmente o espectador conservador, não vê sexualidades distintas nos personagens animados, apenas a heterossexualidade. Porém, conforme afirmarmos, personagens que fogem desse padrão podem ser caracterizados utilizando signos que remetem a estes significados, o que demonstra que a abordagem construtivista é válida nesta significação. Por fim, a abordagem discursiva que envolve o contexto histórico, a produção e principalmente as ideologias dos responsáveis pelo filme animado permite avaliar e contribuir com o tipo de representação que é dada aos personagens *diversos* – negativa ou positiva –, ou seja, aquela que pode prejudicar ou enaltecer a imagem dos sujeitos *diversos* além do ambiente fílmico.

Nesse momento, a representação surge como “representação política” que, em seu ato de representar, constitui não somente a identidade, mas a própria qualidade existencial, ou “realidade” (ontologia), da comunidade política, sendo representada em seus valores, interesses, posicionamentos, prioridades, com seus membros (e não membros), suas regras e instituições. Nesse contexto, da “representação como política”, não ter voz ou não se ver representado pode significar nada menos que opressão existencial. (ITUASSU, 2016, p. 13)

A partir deste instante, o *diverso* adquire uma representação através dos personagens animados, seja ela uma representação positiva que, além de exaltar o sujeito que é representado, permite uma identificação do espectador com os personagens antropomórficos, seja uma representação negativa, muitas vezes transvestida pelo humor, mas desmerecendo os sujeitos que são representados. Percebe-se que em ambos os casos a representação cinematográfica e antropomórfica age também como uma representação política, conforme Ituassu (2016) descreve, assumindo um posicionamento ideológico, contribuindo pela manutenção ou quebra

de poderes, a fim de findar ou evitar a hegemonia de determinados grupos, especialmente na instauração das normas que controlam a sexualidade e os corpo dos sujeitos.

Estamos cientes de que o contexto histórico é um elemento importante para avaliar as representações dos personagens *diversos*, sejam elas positivas ou negativas. Entretanto, não podemos deixar de frisar que “[...] o campo da representação não é estático” (HALL, 2016, p. 224), logo, as representações cinematográficas, que em determinado momento histórico foram vistas como coerentes e recebendo determinada significação, no contemporâneo podem ser vistas como degradantes, abrangendo outros sentidos.

O antropomorfismo, portanto, além de enriquecer a arte da animação, contribuiu amplamente com a narrativa filmica, servindo inclusive para gerar uma identificação do espectador com o personagem na medida em que enxerga neste, mesmo que de forma alusiva, uma gama de sentimentos característicos da natureza humana. (RAMALHO; BELO, 2017, p. 276)

Por fim, percebemos que o antropomorfismo é um elemento amplamente utilizado nos filmes animados que funciona também como uma prática representacional em diversas abordagens, como já evidenciamos. O antropomorfismo permite que o espectador identifique-se com aquela representação, que mesmo assumindo uma forma pitoresca, ainda assim apresenta distintas características que remetem ao ser humano. Para esta pesquisa, acreditamos que o antropomorfismo seja uma das maneiras camufladas de representar os personagens que fogem às normas e padrões da heterossexualidade. Em alguns destes casos (como veremos no mapeamento dos personagens *diversos*), é uma representação bastante negativa, degradando estes sujeitos. Porém, antes de dar continuidade à análise destas representações, faz-se necessário definir os contornos sobre a figura que nomeamos como “*diverso*”.

3 CARACTERIZANDO O *DIVERSO*

Em meio àquela calorosa discussão sobre uma proposta de um dia de liberdade gay na cidade de Walnut Creek, uma mulher, bastante incomodada com todas as ofensivas que escutava naquele recinto, levanta-se e segue em direção ao centro da sala, para expor seu testemunho³⁵.

“*Mary?*”, questiona o referendo à mulher, que ignora a pergunta.

Logo em seguida, temos o plano-detulhe de uma televisão típica dos anos 1980, que exhibe aquela audiência com a mulher pronta para iniciar sua fala, quando a voz de um jovem diz: “*Ei, pai! Pai, vem cá!*”.

Agora, com um plano de conjunto aberto, vemos presente naquele ambiente a sala de uma casa com uma senhora de idade com seus cabelos brancos sentada em uma cadeira de balanço, duas adolescentes e o jovem sentado no sofá assistindo à televisão. O rapaz, com o corpo virado, chama o pai apressadamente.

A adolescente mais nova também clama pelo pai: “*Pai, rápido! A mamãe está na TV!*”. O pai chega na sala para acompanhar a mulher, que inicia o seu discurso: “*Homossexualidade é um pecado*”.

Vozes das pessoas presentes na audiência concordam com a mulher que discursa: “*Certo! É!*”.

Em um plano médio, vemos a mulher lendo os seus lembretes, enquanto discursa para a câmera. No fundo do enquadramento podemos ver diversas pessoas presentes no recinto, acompanhando a fala da mulher: “*Homossexuais estão condenados a passar a eternidade no inferno*”, prossegue ela. A plateia confirma: “*É, isso aí!*”.

Em um plano de conjunto fechado, a câmera mostra um padre, que acena com a cabeça positivamente, concordando com a fala da mulher e o reverendo que defendia o dia da liberdade gay olhando atentamente aquela que fala.

Em um corte rápido, vemos em um plano médio o pai da família acompanhando o discurso da sua esposa, que novamente é mostrada falando para a câmera: “*Se quisessem mudar, poderiam ser curados de seus hábitos malignos. Se desviassem da tentação, poderiam ser normais de novo. Se eles ao menos tentassem e tentassem de novo em caso de falha*”.

A câmera com um plano *close* mostra o rosto das adolescentes e novamente com um corte rápido vemos o pai apreensivo com a fala da esposa, que rapidamente muda para uma

³⁵ Transcrição realizada a partir da cena do filme *Orações para Bobby* (*Prayers for Bobby*, 2009), incluindo as legendas dos diálogos e as caracterizações dos personagens.

expressão mais aliviada, quando ela diz: *“Isso foi o que eu disse ao meu filho, Bobby, quando descobri que ele era gay. Quando ele me disse que era homossexual, meu mundo caiu”*.

Mary, agora, discursa sem a necessidade de olhar constantemente para as notas que serviam como lembretes: *“Eu fiz de tudo que pude para curá-lo de sua doença. Há oito meses, meu filho pulou de uma ponte e se matou”*.

Outro corte rápido para o plano *close*, que mostra agora a senhora idosa com a expressão de lamento pela morte do neto. A câmera volta a focar Mary, que está discursando: *“Eu me arrependo amargamente da minha falta de conhecimento sobre gays e lésbicas. Percebo que tudo que me ensinaram e disseram era odioso e desumano”*.

Em um plano de conjunto aberto, mostra-se a família assistindo à mulher discursando na televisão. Logo em seguida, o plano médio mostra o irmão mais velho, que rói suas unhas com a face tristonha da declaração. Em um movimento rápido, a câmera mostra o pai, que, em pé, aparenta estar nervoso.

A mulher discursa: *“Se eu tivesse investigado além do que disseram”* – ela faz uma pausa na sua fala, como se estivesse engolindo em seco, e prossegue – *“... se eu tivesse simplesmente ouvido o meu filho quando ele abriu o coração para mim... Eu não estaria aqui hoje, com vocês, plenamente arrependida”*.

Um corte rápido para um plano de conjunto aberto dos homens à frente daquela comissão, que escutam atentamente as palavras arrependidas daquela mãe que perdeu o filho, que continua seu discurso: *“Eu acredito que Deus foi presenteado com o espírito gentil e amável do Bobby. Perante Deus, gentileza e amor é tudo”*.

A câmera em plano médio mostra o pai sentado no sofá unitário escutando o discurso de sua esposa sobre o filho: *“Eu não sabia que, cada vez que eu repetia a condenação eterna aos gays... Cada vez que eu me referia ao Bobby como doente e pervertido e perigoso às nossas crianças, sua autoestima e seu valor próprio estavam sendo destruídos”*.

Com um corte rápido, a câmera mostra os adolescentes que lamentam a morte prematura do irmão. Novamente enquadrando a mãe com o choro sufocado no peito, ela continua: *“E, finalmente, seu espírito se quebrou além de qualquer conserto. Não era o desejo de Deus que Bobby se debruçasse sobre o corrimão de um viaduto e pulasse diretamente no caminho de um caminhão de dezoito rodas que o matou instantaneamente”*.

A câmera percorre a pequena sala daquela residência, mostrando os rostos que ainda sofrem com aquela perda. Noutra corte rápido, vemos a mãe com bastante lágrimas escorrendo pela sua face, continuando seu discurso: *“A morte de Bobby foi resultado direto da ignorância e do medo de seus pais quanto à palavra ‘gay’”*.

Um rápido plano médio do pai, que parece concordar com a fala da esposa: “*Ele queria ser escritor... Suas esperanças e seus sonhos não deveriam ser tomados dele, mas se foram*”.

Um plano de conjunto aberto mostra o rosto de outra mulher sentada naquele recinto, que escuta as palavras dolorosas daquela mãe – e os demais rostos estão desfocados: “*Há crianças como Bobby presentes nas suas reuniões*”.

O plano de conjunto fechado mostra o reverendo acenando com a cabeça positivamente, concordando com a fala da mulher, e o padre abaixando sua cabeça, como se identificasse com que é dito pela mulher sobre as reuniões. A câmera volta a enquadrar a mulher, fechando o enquadramento cada vez mais no seu rosto, enquanto ela finaliza sua fala: “*Sem que vocês saibam, elas estarão ouvindo enquanto vocês ecoam ‘amém’. E isso logo silenciará as preces delas. Suas preces para Deus por entendimento e aceitação e pelo amor de vocês. Mas o seu ódio e medo e ignorância da palavra ‘gay’ silenciarão essas preces*”.

“*Então...*” – outra pausa na sua fala antes de prosseguir – “*Antes de ecoarem ‘Amém’ na sua casa e no lugar de adoração, pensem. Pensem e lembrem-se uma criança está ouvindo*”.

Segue-se uma saraivada de palmas em meio a planos de pessoas emocionadas com aquele discurso de uma mãe arrependida.

Este discurso, presente no filme *Orações para Bobby (Prayers for Bobby, 2009)*, de Russell Mulcahy, retrata alguns tópicos, como o medo, a incompreensão e os julgamentos religiosos, quando falamos sobre qualquer indivíduo que apresente uma sexualidade diferente da heterossexualidade. Os discursos conservadores retratam estes sujeitos como diferentes, anormais, doentes ou demonizados e que, por isso, devem buscar uma forma de se enquadrar no suposto padrão da normalidade para assim serem aceitos pelos demais membros da sociedade. No caso dos discursos religiosos, eles precisam abraçar a heterossexualidade, baseados nas afirmações bíblicas sobre a união do homem e da mulher, para, então, garantirem seu espaço e “salvação” no chamado “reino do céu”. O filme *Orações para Bobby*, baseado em fatos reais, ao demonstrar a trágica morte do personagem Bobby, também evidencia exatamente a mesma situação de *diversos* jovens LGBT’s, que, devido à ignorância e ao medo dos familiares e da própria sociedade, acabam tendo o mesmo destino fatal. Lamentável destino, retratado no cinema, mas que reflete a realidade social daqueles que são vistos como diferentes.

Neste capítulo, retrataremos os indivíduos que fogem do padrão da heteronormatividade. Por isso, instauramos o termo “*diverso*”, adjetivo que remete à diferença, ao distinto, ao diversificado, àqueles que apresentam diferentes facetas da sexualidade humana. Iremos evidenciar sobre a escolha do termo e um breve percurso referente às lutas e ao percurso histórico dos indivíduos LGBT’s. Em seguida, faremos uma discussão referente ao cinema e

sua capacidade de reproduzir e inscrever normas sociais, especialmente as normas de gênero. Para isso, faz-se necessário discutir, mesmo que brevemente, o conceito de “normas” e as normas de gênero, para, finalmente, abordar sobre como o cinema, ao longo da sua História, apresentou os discursos de normas de gêneros e as representações do *diverso* no cinema de ação ao vivo.

3.1 Breve percurso histórico dos indivíduos LGBT's

9 de abril de 1935 - Minha querida senhora: Lendo a sua carta, deduzo que seu filho é homossexual. Chamou fortemente a minha atenção o fato de a senhora não mencionar este termo na informação que acerca dele me enviou. Poderia lhe perguntar por que razão? Não tenho dúvidas que a homossexualidade não representa uma vantagem, no entanto, também não existem motivos para se envergonhar dela, já que isso não supõe vício nem degradação alguma. Não pode ser qualificada como uma doença e nós a consideramos como uma variante da função sexual, produto de certa interrupção no desenvolvimento sexual. Muitos homens de grande respeito da Antiguidade e Atualidade foram homossexuais, e dentre eles, alguns dos personagens de maior destaque na história como Platão, Miguel Ângelo, Leonardo da Vinci, etc. É uma grande injustiça e também uma crueldade, perseguir a homossexualidade como se esta fosse um delito. (FREUD, 1935/1967, p. 43)

“Anormal”, “viado”, “sapatão”, “bichinha”, “mulherzinha”, “o travesti”, “caminhoneira”, “indeciso”, “pervertido”, “baitola”, “depravado”, “boiola”, “mariquinha”, “queima-rosca”, “cola-velcro”, “aberração”, “boneca”, “bambi”, “sargento”, “arrombado”, “fanchona”, “maricona”, “mulher de três pernas”, “botina” – estes são apenas alguns dos múltiplos nomes pejorativos que os indivíduos que evadem com as normas e padrões da heterossexualidade recebem. As palavras “lésbica”, “gay”, “bissexual”, “travesti”, “transsexual”, “transgênero”, entre outras, carregam em si uma dificuldade de expressão e principalmente de entendimento referente à sexualidade e à identidade sexual dos LGBT's.³⁶ Talvez essa parábola esteja relacionada ao legado recente da caracterização desses sujeitos como “doentes” ou simplesmente reflete a ignorância da sociedade transvestida pela intolerância e pelo preconceito, que acarretam atitudes violentas, pois acreditam que estas pessoas carregam uma “maldição” social.

Conforme Ambrose (2011), a ideia de estigmatizar e excluir alguém devido à sua sexualidade e identidade pode parecer paradoxal tanto para alguns de nós hoje quanto para a

³⁶ A sigla LGBT é utilizada para caracterizar lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais. Entretanto, estamos cientes que este acrônimo possui diversas outras variantes no intuito de incluir outras minorias que não se enquadram nestas categorizações. Portanto, a sigla LGBTPQIA+ seria a mais completa, enquadrando também transgêneros, pansexuais, queer, intersex, assexuais e o sinal “+”, que incluiria os indivíduos que não se sentem representados por nenhuma das outras sete possibilidades. Porém, neste momento da pesquisa, usaremos o termo LGBT para apresentar o percurso histórico e caracterizar o termo “*diverso*”, que vai abranger os indivíduos que fogem da heterossexualidade dita padrão.

sociedade grega antiga, na qual até mesmo as figuras divinas eram livres para vivenciar o amor, sem os padrões e as convecções sexuais presentes no contemporâneo. A perseguição e a exclusão dos que apresentavam uma sexualidade diferente da heterossexualidade coincide exatamente com a ascensão do Cristianismo no século IV, que buscava “[...] dominar e controlar todos os aspectos da vida humana, inclusive no âmbito sexual” (AMBROSE, 2011, p.10). O enalço da Igreja a estes indivíduos foi fundamentado em versos do Antigo Testamento, acarretando acusações criminais sob pena de banimento ou até mesmo a morte, o que desencadeou um processo de marginalização, estigmatização e perseguição por vários séculos, até o ano de 1969.

Entretanto, essa postura de submissão foi revertida, na madrugada de 28 de junho de 1969, em um bar do Greenwich Village (Nova York). A luta que se travou entre gays e policiais transformou *The Stonewall Inn* em palco histórico. Seguiu-se uma série de passeatas e confrontos com a polícia nova-iorquina, em que os protestantes (gays, lésbicas, *transgenders* e *sympathizers*) clamavam por direitos. Os cinco dias do Stonewall riots transformaram para sempre a posição dessas minorias na sociedade norte-americana. Para alguns historiadores esses dias deflagraram o movimento social de gays e lésbicas em prol de seus direitos. (BERUTTI, 2010, p. 22)

Influenciado pelos movimentos feministas, *hippies* e dos direitos civis dos negros, o evento em *Stonewall* foi o início da revolução que desencadeou na organização de lideranças políticas com o objetivo de afirmar o orgulho das minorias sexuais e reivindicar os direitos civis que foram negados. A revolta de *Stonewall* demonstrou como os anos de invisibilidade e opressão acarretaram um movimento com engajamento político que permitiu combater a repressão, celebrar a diversidade sexual e lutar pela própria cidadania. Com a repercussão internacional, o protesto de *Stonewall* ficou conhecido como o Dia do Orgulho Gay, que alterou completamente o rumo do movimento LGBT em muitos países. A partir desta comoção, foi criada a Parada do Orgulho Gay, que é celebrada anualmente em vários locais do ocidente durante os meses de junho e julho (FERREIRA, 2016). Porém, é importante frisar que, por mais que a presença dos gays tenha sido maioria nos eventos de *Stonewall*, outros indivíduos da comunidade LGBT também foram importantes na rebelião, como as transexuais Marsha P. Johnson e Sylvia Rivera.³⁷

Os grupos *Gay Liberation Front* (GLF) e *Gay Activists Alliance* (GAA) foram algumas das lideranças políticas que surgiram em decorrência da revolução de *Stonewall* e desempenharam posições importantes na luta pelos direitos civis e humanos para a comunidade

³⁷ Marsha P. Johnson (1945-1992) e Sylvia Ray Rivera (1951-2002) foram as fundadoras da organização S.T.A.R. (*Street Transvestite Action Revolutionaries*). As ativistas fundaram a organização com o intuito de representar as travestis na comunidade LGBT e manter as jovens fora das ruas.

LGBT. Durante a década de 1970, o ativismo gay cresceu, ganhou forças e importantes conquistas devido à luta pela igualdade. Se, antes, nos livros de transtornos da psiquiatria, era possível encontrar o termo “homossexualismo” próximo ao termo “zoofilismo”, em 1973, a Associação Psiquiátrica Americana removeu o homossexualismo como doença do Manual de Diagnóstico e Estatística da Associação Psiquiátrica Americana. Além disso, foi banido o radical “ismo”, presente na palavra e que remete a doença, aderindo-se, então, à expressão “homossexualidade”, na tentativa de deixar o termo neutro, liberto de preconceitos e do passado patológico.

Em 1977, o ativista Harvey Milk foi considerado o primeiro político assumidamente homossexual a ter um cargo público nos Estados Unidos da América. Harvey Milk, como membro do Conselho de Supervisores de São Francisco, conseguiu aprovação de projetos de lei que defendiam os direitos dos homossexuais e auxiliava no combate aos preconceitos no estado da Califórnia. Entretanto, os feitos de Harvey Milk causavam insatisfação nos políticos e membros conservadores da cidade: em 1978, ele foi assassinado pelo ex-supervisor da cidade, Dan White. A morte de Harvey Milk fez dele um mártir das lutas e causas LGBT nos EUA e os seus feitos foram conhecidos em todo o mundo.

Porém, na década de 1980, mesmo com as conquistas devido às lutas por seus direitos, a comunidade LGBT é novamente estigmatizada devido à disseminação do vírus HIV, popularmente conhecido como vírus da AIDS (Síndrome da Imunodeficiência Adquirida). A AIDS dizimou grande parte da população LGBT, especialmente os homossexuais, em todo o mundo. Em virtude disso, foram necessárias mudanças significativas nas organizações políticas do movimento LGBT com o intuito principal de entendimento e combate à doença, juntamente com a luta contra a intolerância, o preconceito e a segregação gerados por ela.

No primeiro instante, os relatórios sobre doenças e mortalidades do Centro de Controle e Prevenção de Doenças dos EUA nomearam a doença como Imunodeficiência Relacionada aos Gays (IRG), e somente depois, quando mulheres heterossexuais começaram a morrer e os bebês nascerem com a síndrome, é que o nome foi modificado para AIDS. Relacionar a síndrome a uma “doença gay” reforçou o estigma e a discriminação, principalmente dos moralistas religiosos, que a identificaram como a “praga gay”.

A epidemia da AIDS na década de 1980 foi utilizada como uma maneira de julgar e punir a comunidade LGBT, sendo “[...] construída em prol da manutenção dos jogos de poder entre as maiorias hegemônicas e as minorias estigmatizadas” (CAMPOS; COELHO, 2010, p. 2). Conforme Sontag (2007, p. 64), a doença foi utilizada como uma metáfora, “[...] com o intuito de reforçar as acusações de que uma sociedade era corrupta ou injusta”. O surto da AIDS,

além de reforçar os estigmas de que os membros da comunidade LGBT são portadores de doenças e anormalidades que corrompem a moral dos bons cidadãos, deixou consequências e reflexos nas décadas posteriores.

Entretanto, mesmo com todos os aspectos negativos provenientes da epidemia da AIDS, principalmente a tentativa de impedir as conquistas do movimento gay, a doença também foi responsável pela visibilidade dos homossexuais masculinos e “[...] obrigou a sociedade a discutir sexualidade” (MOLINA, 2011, p. 956). De acordo com Molina (2011), a doença permitiu que tanto a comunidade LGBT quanto as instituições sociais, incluindo as escolas e as famílias, utilizassem a educação como um dos principais métodos na prevenção das doenças sexualmente transmissíveis, especialmente a AIDS, quando perceberam que a síndrome não era uma doença exclusiva dos gays. Tais motivos permitiram que o movimento LGBT ganhasse as forças necessárias para sua manifestação durante a década de 1990.

Enquanto boa parte dos movimentos sociais mais visíveis nos anos 1980 experimenta um processo de “crise”, o movimento LGBT não apenas cresce em quantidade de grupos e diversifica os formatos institucionais, como amplia sua visibilidade, sua rede de alianças e espaços de participação social. Assim, entre os interlocutores do movimento LGBT, temos movimentos de direitos humanos, de luta contra a Aids, e movimentos de “minorias”, especialmente o feminista, em âmbito nacional e internacional. Temos também agências governamentais, parlamentares e setores do mercado segmentado. Há ainda uma ampliação dos espaços de participação: comissões que discutem leis ou políticas públicas, mas também há a construção de espaços para a *incidência política* em âmbito internacional. A ampliação da visibilidade social se dá basicamente pelo debate público em torno de candidaturas e projetos de lei; pela adoção da estratégia da visibilidade massiva por meio da organização das Paradas do Orgulho LGBT; e, pela incorporação do tema de um modo mais “positivo” pela grande mídia, seja pela inserção de personagens em novelas ou de matérias em jornais ou revistas que incorporam LGBT como sujeitos de direitos. (FACCHINI, 2016, s/p)

O movimento LGBT de cada nação possui suas próprias pautas específicas, que devem estar de acordo com o contexto político e social de cada país. Porém, algumas pautas são comuns a todos, como: a criminalização da LGBTfobia, a criação de leis e políticas públicas que assegurem os sujeitos LGBT’s contra a discriminação em locais públicos, a recusa da submissão forçada a supostas “curas” por tratamentos agressivos (tortura, eletrochoques, castração e lobotomia) e o reconhecimento da identidade de gênero por meio do nome social. Entretanto, não podemos deixar de enfatizar que, ao longo destes anos de lutas pela igualdade por este movimento, algumas das pautas se tornaram importantes conquistas, como o direito constitucional ao casamento civil igualitário, a retirada da transexualidade da lista de transtornos mentais da Organização Mundial da Saúde (OMS), a descriminalização da

homossexualidade em alguns países da Ásia e África³⁸ e a criminalização da LGBTfobia no Brasil, um dos países que mais mata LGBT's no mundo.

Todavia, uma das pautas do movimento LGBT, que também foi um dos precedentes que motivaram os fins desta pesquisa, é a amortização dos estereótipos LGBT's nas principais mídias, buscando uma representação mais fidedigna com a realidade e com as vivências destes sujeitos, o que pode acarretar na promoção de debates sobre a cidadania e direitos LGBT. Independentemente do produto midiático, principalmente nos filmes, séries e novelas, a representação dos sujeitos LGBT's são, na maioria das vezes, repletas de estereótipos, o que reforça o preconceito contra a comunidade e seus sujeitos.

De acordo com Benschhoff (1997), a mídia é uma das principais responsáveis por associar os sujeitos LGBT's, especialmente os homossexuais, a abusos sexuais, estupros e violência contra crianças, o que reforça o estigma com relação a estes indivíduos, que acabam sendo vistos como ameaça para os demais membros de uma sociedade e, principalmente, como os devastadores dos “valores familiares”. A própria Hollywood, responsável por ditar costumes e influenciar diversas culturas, mostrou como a sociedade deveria pensar sobre aqueles que não se enquadravam no padrão heterossexual e o que estes sujeitos LGBT's (especialmente os homossexuais) deviam pensar de si mesmos.³⁹ Em alguns casos dos sujeitos de sexualidades diferentes da heterossexualidade, Hollywood os tratou como inexistentes, favorecendo a invisibilidade que reside até os dias atuais.⁴⁰ De modo geral, o cinema veiculou imagens negativas que reforçaram os estereótipos e preconceitos aos indivíduos LGBT's.

A organização não-governamental GLAAD (Gay & Lesbian Alliance Against Defamation), criada em 1985, preocupada com as representações estereotipadas dos LGBT's na mídia buscou uma mudança cultural com o intuito de acelerar a aceitação da comunidade LGBT através da monitoração das mídias de entretenimento (televisão, cinema, música, streaming de conteúdo, quadrinhos e videogames) dos EUA. Em 1990, a organização criou o prêmio GLAAD Media Awards para reconhecer e homenagear as representações justas, decentes e inclusivas da comunidade LGBT pela mídia. Para a GLAAD, as histórias e mensagens com representações fidedignas dos LGBT's nos produtos midiáticos podem

³⁸ Em 70 países, ser homossexual ainda é considerado crime, sendo que 6 destes países preveem a pena de morte para indivíduos com orientação sexual diferente da heterossexual.

³⁹ Lily Tomli, a narradora do documentário *The Celluloid Closet* (1995), aborda uma fala semelhante a esta descrição.

⁴⁰ A comunidade trans até hoje combate a invisibilidade de seus indivíduos. De acordo com Jesus (2012), em termos históricos, os transtêneros são indivíduos que sempre conviveram com a perseguição e a marginalização, devido ao fato de a sociedade em geral acreditar que apenas o gênero atribuído no nascimento do indivíduo, correspondente ao seu sexo biológico, seriam “natural”. Portanto, sujeitos que não correspondam a esta expectativa acabam vivendo com o preconceito e a invisibilidade social.

contribuir com o combate à violência contra estes indivíduos, aumentando a aceitação da sociedade. Por isto, a organização, além do monitoramento, busca também desenvolver com os criadores de filmes e programas de TV maneiras de produzir os personagens LGBT's mais atraentes, combatendo os estereótipos. Conforme Berutti (2010, p.48) afirma: “Embora os gays tenham ajudado a mudar a história dos Estados Unidos com Stonewall e seu legado, ainda há muito a se fazer para que as minorias sexuais sejam respeitadas pelo mainstream norte-americano”.

Pensando estas representações estereotipadas, especialmente no cinema, não apenas dos homossexuais, mas também de todos os sujeitos da comunidade LGBT, isto é, aquelas pessoas que não se identificam como heterossexuais ou cisgêneros,⁴¹ foi um dos objetivos desta pesquisa. Não é nosso escopo aprofundar nas histórias, lutas e conquistas dos indivíduos da comunidade LGBT, mas se fez necessária esta discussão, mesmo que concisa. O que propusemos foi a análise dos possíveis personagens que se enquadram como um provável indivíduo LGBT, evadindo das normas da heterossexualidade padrão, a fim de mapear, analisar e qualificar o intuito destas representações presentes no cinema de animação. Para os fins desta pesquisa, optamos pela utilização do termo “*diverso*”, logo a seguir dissertamos os motivos que justificam os fins desta escolha.

3.2 Evidenciando o *diverso*

Imaginem quantas vidas seriam poupadas ou quantas pessoas não poderiam ter suas visões de mundo ampliadas se a mídia optasse por representações mais humanizadas, inclusivas, focadas na construção de empatia entre os diferentes e não em publicidade ou lucro? Essa pode não ser a solução, mas certamente é um caminho que a grande mídia [...] poderia tomar, caso estivesse interessada em erguer uma sociedade que saiba reconhecer e conviver com as diferenças. (MENDES, 2017, s/p)

Nazario (2007), em seu artigo “O outro no cinema”, realiza uma descrição sobre o percurso da representação do desejo da homossexualidade ao longo da História do cinema. Sua definição do termo “o outro” vem exatamente do primeiro filme que abordou o desejo homossexual – *Diferente dos outros* (*Anders als die Anderen*, de 1919). Para Nazario (2007), a representação da homossexualidade, de certa forma, sempre esteve presente na História do cinema, principalmente no cinema hollywoodiano, seja através de sutis sugestões, referências buliçosas ou até mesmo como personagens de alívio cômico ou vilões sanguinolentos. Cada

⁴¹ Os cisgêneros são os indivíduos que se identificam com o gênero correspondente ao sexo biológico desde seu nascimento.

possível representação do homossexual no cinema ao longo dos anos foi influenciada pelo contexto histórico, o que explica essa gama de representações da figura do outro.

O documentário *O outro lado de Hollywood (The Celluloid Closet*, de 1995), baseado no livro homônimo de Vito Russo (1987), retrata que a figura do homossexual nos cem anos de cinema foi pouco utilizada, e, nos raros casos que utilizavam, ela estava a serviço do humor, da compaixão ou do medo. O cinema criou a sua própria imagem do gay, sugerindo como as pessoas deveriam pensar sobre ele, reproduzindo o discurso de dominação heteronormativo.

Diferente do cinema, o estudo das relações de gênero segue por diferentes patamares. Contudo, alguns autores acabam utilizando termos que podem acarretar em um sentido depreciativo para os indivíduos que fogem das normas da heterossexualidade. O exemplo mais notório é o termo “gênero não-inteligível”, proposto por Judith Butler, uma das principais teóricas de gênero e sexualidade. Butler (2003), com os termos “gênero inteligível” e “gênero não-inteligível” acaba criando uma divisão baseada entre, por um lado, os indivíduos que mantêm uma coerência entre sexo, gênero, desejo e prática sexual, e, por outro lado, aqueles que fogem desta colocação.

Santos (2015) utiliza o termo “vilão desviante”, em sua pesquisa intitulada *O vilão desviante: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos Estúdios Disney*, visando investigar as performances de gênero de três vilões de narrativas animadas deste estúdio cinematográfico. Mesmo que o resultado do trabalho tenha observado uma importante retratação negativa nos personagens que desviam da conduta heteronormativa, o termo “desviante” acaba favorecendo o preconceito em relação aos personagens que apresentam identidade de gênero distinta da padronização tradicional baseada na masculinidade e na feminilidade.

É importante ressaltar que nosso intuito não é desvalorizar o conceito proposto pelo autor, mas, sim, propor um conceito menos carregado de sentidos negativos para trabalhar os personagens no cinema de animação que não se enquadram nos padrões da heteronormatividade. Além disso, estes tipos de termos (gênero não-inteligível, desviante, estigma, alienado, estranho etc.) ao invés de propor uma inclusão, acabam criando mais rejeição e exclusão aos já excluídos pela sociedade.

Queer é tudo isso: é estranho, raro, esquisito. *Queer* é também o sujeito da sexualidade desviante – homossexuais, bissexuais, transexuais, travestis, *drags*. É o excêntrico que não deseja ser “integrado” e muito menos “tolerado”. *Queer* é um jeito de pensar e de ser que não aspira o centro nem o quer como referência; um jeito de pensar e de ser que desafia as normas regulatórias da sociedade, que assume o desconforto da ambiguidade, do “entre lugares”, do indecível (LOURO, 2009, p. 8).

Poderíamos também optar pela utilização do próprio termo “LGBT”, ou o termo “*queer*”, fazendo referência aos estudos *queer*.⁴² Porém, ao lidarmos com os filmes animados, como objetos de análises da pesquisa, grande parte destes produtos retratam apenas personagens com identidade de gênero e orientação sexual muito bem definidos, sendo eles cisgêneros e heterossexuais. No caso dos personagens que apresentam variantes a esta preponderância, não podemos afirmar categoricamente quais as possíveis identidades e orientações específicas destes personagens, já que na maioria das vezes a narrativa não deixa claro a categorização sexual destes personagens. Mesmo porque, esta pesquisa não busca enquadrar os personagens *diversos* em alguma categorização específica da comunidade LGBT, seja no quesito da orientação sexual ou da identidade de gênero (homossexuais, transexuais, bissexuais, travestis etc.).

No caso do termo *queer*, optamos pela utilização de um que valorizasse a língua portuguesa brasileira. Desta maneira, encontraríamos uma dificuldade em sua tradução – “esquisito”. Por isso, semelhante a Nazario (2007), que utilizou do termo “o Outro”, optamos aqui por adotar o termo “*diverso*”. O Dicionário Houaiss define da seguinte forma:

Diverso adj. (sXIV) **1.** que não é igual; dessemelhante, diferente, distinto **2.** Que apresenta variedade; diversificado, diferente, variado **3.** alterado, mudado **4.** que diverge; discordante **5.** que mostra várias facetas ou características (HOUAISS, 2009, p. 701)

Dessa maneira, além de evitar termos e significados que podem levar a uma possível interpretação pejorativa, o termo “*diverso*” será utilizado para descrever os personagens animados que fogem da heterossexualidade padrão, que podem representar a diversidade em suas múltiplas sexualidades, tanto de gênero quanto da identidade sexual. Porém, antes da análise e identificação dos nossos personagens *diversos* nos filmes de animação, é necessário fazer uma singela abordagem sobre a relação do cinema com as normas e as normas de gênero.

3.3 O cinema, as normas e o gênero

O cinema é um dos maiores representantes da comunicação contemporânea. O amor pela sétima arte é um dos responsáveis para o desenvolvimento do pensamento crítico

⁴² Os estudos *queer* consolidados na década de 1990, buscam teorizar academicamente os aspectos das diferenças de gênero e de identidade sexual, desnaturalizando estas posições e demonstrando como os indivíduos vistos como “diferentes” também possuem seu espaço na sociedade. Ao utilizar o termo pejorativo *queer*, que poderia ser traduzido como “estranho”, os estudos *queer* usam a palavra como forma de empoderamento para a desconstrução de conceitos e normas da sociedade.

[...]. Com o tempo e a maturidade necessária, é de se esperar que este público passe de espectador passivo a figura atuante, tentando fazer a diferença no mundo e lutar pelos direitos daqueles que a sociedade excluí. (HERDY, 2007, p.10)

Em 28 de dezembro de 1895, os irmãos Auguste e Louis Lumière apresentaram na França, o cinematógrafo, aparelho que projetava uma sequência de imagens em movimento, ampliadas numa tela. A primeira exibição dos irmãos Lumière contava com apenas 33 pessoas, entretanto, dias depois, a invenção ganhou destaque e popularidade, o que acarretou a sua dispersão pelo mundo. Os próprios criadores acreditavam que o *cinéma* (nome que ficou conhecido devido a abreviação da palavra francesa *cinématographe*) era uma invenção sem futuro, apenas uma tendência passageira. Contudo, o cinema acabou se tornando uma nova forma de expressão do ser humano, conquistando a colocação de ser considerado a Sétima Arte da humanidade.

O surgimento do cinema no final do século 19 marcou o início de uma era de predominância da imagem. Os filmes desenvolveram uma linguagem audiovisual que se tornou dominante no planeta e que foi assimilada pela televisão e pelas mídias eletrônicas. O padrão de organização de imagens e sons criados pela linguagem cinematográfica tem, desde então, influenciado nossas maneiras de conceber e representar o mundo, nossa subjetividade, nosso modo de vivenciar nossas experiências, de armazenar conhecimento, e de transmitir informações. (COSTA, 2005, p. 16)

Com pouco mais que um século de existência, o cinema passou por grandes transformações, desde a criação da sua própria linguagem à concepção de sua indústria cinematográfica, da exibição de cenas do cotidiano a filmes totalmente construídos com a tecnologia computacional. O cinema pode ser visto como puro entretenimento ou uma opulenta fonte de conhecimento, que através de suas competências é capaz de “[...] retratar a sociedade e suas condições” (RODRIGUES, 2005, p. 5). A sétima arte, através da sua capacidade imagética, consegue influenciar seus espectadores e estipular tendências na sociedade.

De acordo com Kellner (2001), o aparato criado pelos irmãos Lumière é um meio da indústria cultural capaz de prover padrões sobre o que as pessoas devem pensar sobre si mesmas e sobre “o outro”, em variados quesitos, desde sua classe social à sua sexualidade. Para o autor, o cinema, ao apresentar um entretenimento afável, utilizando a projeção das imagens em movimento associada ao som, consegue seduzir o seu espectador, ao mesmo tempo em que permite uma identificação com os valores, as crenças e as ideologias transmitidas pelo produto filmico. Neste processo, “[...] os espectadores moldam a experiência cinematográfica e são por ela moldados” (STAM, 2003, p.256).

A partir desta capacidade do cinema de “moldar” o espectador, a ponto de reproduzir valores e ideologias dos cineastas e da própria indústria cinematográfica, também permite uma identificação além das telas, fazendo presença na vida social do seu público. Dessa maneira, indagamos sobre como este aparato é capaz de estabelecer e reproduzir as normas sociais, especialmente as normas de gênero. Conforme Louro (2008, p. 18) questiona “Que instâncias e espaços sociais têm o poder de decidir e inscrever em nossos corpos as marcas e as normas que devem ser seguidas?”. Seria o cinema um destes meios que inscrevem estas normas?

Há que perceber os modos como se constrói e se reconstrói a posição da normalidade e a posição da diferença, porque, afinal, é disso que se trata. Em outras palavras, é preciso saber quem é reconhecido como sujeito normal, adequado, sadio e quem se diferencia desse sujeito. As noções de norma e de diferença tornaram-se particularmente relevantes na contemporaneidade. É preciso refletir sobre seus possíveis significados. (LOURO, 2008, p. 21-22)

A norma pode ser definida como um elemento sociocultural histórico, que estabelece um conjunto de práticas, valores, discursos, imagens e significados que, através de consensos e convenções sociais, constituem alguma legitimidade. Ao se estabelecer como autêntica, as normas sociais produzem sentido no mundo e nas formas de vivência dos seres humanos, o que pode ocasionar em restrições e limitações a eles. Neste sentido as normas podem acabar restringindo o sujeito ou até mesmo excluindo-o da sociedade; entretanto, esta não é a função primordial da norma.

As normas são elementos exteriores ao sujeito, procedidas de distintos lugares, fazendo-se presentes em todos os locais e servindo de referência ao convocar e coagir os sujeitos a segui-las. Sendo uma construção social, a norma se faz presente através da materialidade, funcionando através da repetição. Desta forma, a norma é incorporada na sociedade e na cultura, adquirindo a percepção de naturalidade, como se fosse um ato natural e normal do sujeito. Através dos atos repetitivos a partir dos quais a norma se estabelece, temos a normatização. Entretanto, devido a suas próprias particularidades, a norma pode ser temporária ou naturalizada.

A autora Dianna Tayllor (2009), refletindo sobre a perspectiva de Foucault, descreve que a norma é um conceito contemporâneo estando diretamente ligada às relações de poder das sociedades modernas. Para a autora, compete à norma especificar o que é “normal”, já que ela é interpretada como o “modelo ideal” para uma sociedade. A partir desse modelo, as técnicas de normalização passam a intervir na cultura e na sociedade, com vistas a uma adequação geral pela norma estabelecida. Ao operar dessa maneira, a norma exerce uma relação de poder ao

legitimar certas práticas que não são mais vistas como produzidas, mas, sim, como naturais e necessárias para a sociedade.

Por outro lado, Louro (2008) confirma a correspondência existente entre as normas e as relações de poder. Essa associação acontece através de uma lógica sorrateira, quase que imperceptível, sem a necessidade do uso da força e da violência. Entretanto, as normas, juntamente com as relações de poder que elas fundamentam, podem agir como mecanismos coercitivos, causando vergonha, instaurando preconceito e a própria discriminação com relação àqueles que não as atendem. Em alguns casos é até possível o uso da violência como forma de manter a dominação e manutenção da norma.

Além disso, Louro (2008) aborda que a norma funciona como um meio de comparação. Nesse sentido, a diferença é o atributo que é imposto a um sujeito (ou a um corpo ou a uma prática) constituído a partir de uma relação, fazendo sentido a partir de uma comparação, na qual um sujeito é relacionado a outro sujeito visto como modelo. Diferente do modelo visto como “normal”, o sujeito visto como diferente vai carregar as marcas da diferença que serão sempre apontadas como destoantes da norma social. Semelhante à própria norma, a diferença também é naturalizada, doutrinada e “[...] produzida através de processos discursivos e culturais” (LOURO, 2008, p 22).

Sobre o cinema, podemos dizer que ele necessariamente não estabelece normas sociais, ele apenas reproduz as normas criadas ou já executadas pela própria sociedade, ajudando a difundir a norma e sua legitimidade, segundo o padrão dos indivíduos dominantes e ditos “normais”. Ao reportar as práticas sociais nos filmes, o cinema funciona como uma instância, ou espaço social, que contribui com a normatização através dos atos repetitivos expostos na tela do cinema. Conforme Edgar-Hunt, Marland e Rawle afirmam (2013, p.69) “os filmes não são criados no vácuo. Eles surgem de uma tradição cinematográfica e são produzidos em um contexto social que contribui perfeitamente com o filme e a sua recepção”.

De acordo com Tayllor (2009), a norma é responsável pela demarcação dos limites do poder, apontando os aspectos e modelos que deverão ser legitimados. O cinema é um dos meios que vai representar a legitimação, definindo através de seus produtos imagéticos os esquemas binários antitéticos: bom/mau, moral/imoral, homem/mulher, heterossexual/homossexual (KELLNER, 2001). Sendo assim, o cinema reflete as normas sociais em suas narrativas, ao mesmo tempo em que aponta e estabelece os sujeitos que são “normais”, os que seguem a norma, e os “diferentes”, os que carregam a marca da diferença e diferem da normalidade.

Este é o caso do gênero, onde os sujeitos são divididos em dois grupos mutuamente exclusivos, cujos comportamentos apropriados são predeterminados e dos quais estes assuntos são encorajados a repetir várias e várias vezes. Com o tempo, os comportamentos repetidos tornam-se incorporados ao ponto em que são percebidos não como um conjunto particular de normas prevalecentes, mas sim simplesmente como "normal". (TAYLOR, 2009, p. 47, tradução nossa)⁴³

O gênero também opera através da repetição das normas sociais. A partir do momento que o sujeito nasce (ou até mesmo durante o seu desenvolvimento fetal), é enquadrado em um gênero por familiares e/ou instituições sociais – masculino ou feminino. A partir dessa atribuição, o sujeito deve seguir outras normas que definirão sua conduta perante a sociedade, conseqüentemente a formação completa de um homem ou uma mulher e, portanto, um sujeito “normal”.

O psiquiatra e psicanalista Robert Stoler, na década de 1960, foi o responsável por introduzir o termo “identidade de gênero”, que se popularizou como “gênero”, no intuito de “[...] diferenciar o sexo, no sentido anatômico da identidade, no sentido social ou psíquico” (PORCHAT, 2014, p.16). Contudo, ainda na década de 1930, Margaret Mead já investigava o papel do masculino e do feminino perante as relações entre a natureza e a sociedade. Todavia, foi na década de 1970, com o movimento feminista, que as reflexões sobre gênero ganharam novas proporções e os estudos de gêneros adquiriram as abordagens referentes às diferenças corporais e sociais entre os homens e as mulheres, que não são características determinadas pela natureza, mas são elaborações culturais produzidas pelas normas sociais, suscitando assim as relações de poder, através de dominações, hierarquias e exclusões.

A filósofa americana Judith Butler, no final da década de 1980, com o livro *Gender Trouble – Feminism and the subversion of identity*, sugere o gênero como ato performativo que mantém a estrutura binária – homem/mulher e masculinidade/feminilidade – através da “[...] repetição subversiva e transformadora” (PORCHAT, 2014, p. 87). A autora, através do conceito de “performatividade do gênero”, propõe uma análise dos discursos que consolidaram o gênero, assim como o sexo, como elementos naturais do sujeito, determinados desde o seu nascimento, que se concretizaram no tempo e no espaço através da performance e da repetição do ato.

O gênero é uma das referências recorrentes pelas quais o poder político tem sido concebido, legitimado e criticado. Ele não apenas faz referência ao significado da oposição homem/mulher; ele também o estabelece. Para proteger o poder político, a referência deve parecer certa e fixa, fora de toda construção humana, parte da ordem

⁴³ No original: “This is the case with gender, where subjects are divided into two mutually exclusive groups, the appropriate behaviors of which are predetermined and which these subjects are encouraged to repeat over and over again. In time, the repeated behaviors become embedded to the point where they are perceived not as a particular set of prevailing norms, but instead simply as, normal, inevitable, and therefore immune to critical analysis.”.

natural ou divina. Desta maneira, a oposição binária e o processo social das relações de gênero tornam-se parte do próprio significado de poder; pôr em questão ou alterar qualquer de seus aspectos ameaça o sistema inteiro (SCOTT, 1990, p.92).

Butler, ao desconstruir a ideia do gênero como natural, e afirmá-lo como implantado através de atos performativos e repetidos com auxílio das normas e das convenções sociais, incluiu em seus estudos, na tentativa de produzir visibilidade e “[...] desfazer a ideia de anormalidade” (RAMALHO; BELO, 2017, p 274), os sujeitos marcados pela diferença, que não se enquadram no sistema heteronormativo – os corpos abjetos de gêneros ininteligíveis. Esses sujeitos que desviam das normas do gênero da lógica binária heteronormativa são vistos como indivíduos que rejeitam todas as normas sociais, logo, ameaçam as relações de poder.

Um quadro que representa um sistema de opressão, humilhação, silenciamento, marginalização e exclusão que, articulado a diversas formas de preconceito, discriminação e violência, aprofunda e atualiza um modelo social historicamente fundado em estruturas de privilégios, produtor de diferenciações iníquas e de desigualdades regadas à indiferença e ao cinismo. (PRADO; JUNQUEIRA, 2011, p. 52)

De acordo com Prado e Junqueira (2011), os indivíduos (gays, lésbicas, bissexuais, transexuais, travestis, intersexuais), ao desviarem das normas da sexualidade, destoando “[...] da coerência entre sexo, gênero, desejo e prática sexual” (RAMALHO; BELO, 2017, p 274) imposta pelo sistema heteronormativo, são taxados como “doentes”, “estranhos”, “inferiores”, “pecadores”, “pervertidos” e “criminosos”. Em uma tentativa de controle e vigilância das normas da sexualidade desses indivíduos, implanta-se a homofobia, “[...] uma das expressões da violência do gênero” (PRADO; JUNQUEIRA, 2011, p. 53).

O cinema ao longo de sua história, instituiu valores e representações que contribuíram para definir a rigidez dos papéis dicotômicos entre hetero/homo, homem/mulher e masculino/feminino, reapropriando-se das relações do poder falocêntrico, heteronormativo e patriarcal. O cinema narrativo clássico hollywoodiano reforçou na sua trajetória, dispositivos semióticos dos modelos dos heróis, bravos, guerreiros, tidos como lugar dos machos e, as frágeis, doces, sensíveis e sonhadoras, para as mocinhas-fêmeas. Um cinema que negou às diferenças sexuais e o lugar das mulheres como sujeitos do desejo, do poder ou saber. (NEPOMUCENO, 2009, p. 3)

O cinema, com mais de um século de existência, sempre foi capaz de retratar heróis intensos e inesquecíveis, donzelas compassivas e indefesas, vilões tiranos e ofuscantes, ao mesmo tempo que consegue retratar a ficção permutada com a realidade (e vice-versa). A sétima arte também consegue projetar as normas que regulam os gêneros inteligíveis, aqueles condizentes ao sexo biológico. Dessa forma, o aparato cinematográfico consegue mostrar e

influenciar os espectadores em como um homem e uma mulher devem se comportar, independente do gênero filmico ou da fantasia ou da realidade que é evidenciada no écran.

Entretanto, os indivíduos que desviavam da norma padrão de gênero tiveram no cinema uma representação bastante tortuosa, muitas das vezes induzida ao escárnio ou até mesmo a uma personificação contraproducente. O documentário *O outro lado de Hollywood (The Celluloid Closet*, de 1995), baseado no livro homônimo de Vito Russo, retrata a história dos personagens homossexuais presentes em filmes de Hollywood. O filme, dirigido por Rob Epstein e Jeffrey Friedman, demonstra como a mais afamada indústria cinematográfica dos Estados Unidos estabeleceu através dos seus filmes uma representação estereotipada e manipuladora que colocava os personagens homossexuais “[...] no lugar do risível, do deboche, ou da lástima e do medo” (NEPOMUCENO, 2004, p. 4).

Se o documentário, lançado em meados da década de 1990, pode ser visto como um alerta tanto para a forma como os cineastas retratam os homossexuais através dos arquétipos homofóbicos e reproduzem as normas de gênero quanto para a maneira como a sociedade se deixa influenciar pelo cinema ao excluir estes indivíduos. Entretanto, a indústria cinematográfica de Hollywood ainda continua com a construção imagética sinuosa dos personagens que transgridem as normas de gênero.

Conforme veremos adiante, até mesmo no cinema de animação industrial, que muitas vezes é, erroneamente, visto como um cinema voltado também para o público infantil, contribuiu com uma representação equivocada de personagens destoantes da heterossexualidade, favorecendo a heteronormatividade. Veremos (no próximo capítulo) que o estúdio Disney, em várias das suas animações, construiu personagens protagonistas e vilões em suas narrativas que tinham como um dos principais escopos, o “[...] de reiterar a heterossexualidade como norma” (SABAT, 2003, p. 14), consequentemente excluir os que divergiam das normas de gênero. Em uma grande quantidade dos filmes do estúdio Disney é possível perceber como os personagens heróis são verdadeiros símbolos que refletem a “norma” de masculinidade nos personagens masculinos e a de feminilidade nos personagens femininos, enquanto os vilões apresentam aparências e condutas distintas das normas de gênero, com representações negativas e estereotipadas que permitem associar estes personagens vilões a transgressores das normas de gênero.

Até mesmo os filmes brasileiros contribuíram para instaurar uma imagem estereotipada de seus personagens LGBT's, principalmente os personagens homossexuais. De acordo com Moreno (1995), o cinema brasileiro, especialmente nos anos de 1970 e 1980, utilizou-se do estereótipo do personagem homossexual palhaço (*gay clown*), um personagem masculino,

porém bastante afeminado, com diálogos intimidantes e de alto teor sexual, cuja principal função na narrativa era trazer a comicidade aos espectadores. Em sua pesquisa, *A personagem homossexual no cinema brasileiro*, Moreno (1995) constata que o cinema brasileiro em sua grande maioria retrata seus personagens homossexuais de forma pejorativa e estereotipada, podendo ser resumida da seguinte forma:

[...] um sujeito alienado politicamente; existente em todas as classes sociais, com preponderância na classe média baixa, onde, geralmente, tem um subemprego; de comportamento agressivo e que usa, frequentemente, um gestual feminino exacerbado, o que se estende ao gosto pelo vestuário; e que, nos relacionamentos interpessoais, mostra tendência a solidão e é incapaz de uma relação monogâmica, pois, utiliza-se de vários parceiros, geralmente pagos, para ter companhia. (MORENO, 1995, p. 136)

Desta maneira, podemos perceber que o cinema também funciona como uma das instâncias da sociedade que dita e reproduz as normas com o intuito principal de controlar e vigiar as sexualidades e os gêneros. O discurso presente nos filmes, que descaracterizam os indivíduos que não se enquadram nas normas de gênero, agem com a intenção de reforçar a “pedagogia da sexualidade”, controlando e organizando a sexualidade destes indivíduos com o intuito de se enquadrarem na normalização ou de forma ainda pior, a serem alvos da discriminação, da violência e do processo de marginalização e exclusão social (LOURO, 2008).

Se, na década de 1990, a indústria cinematográfica do cinema ainda era vista como uma das instâncias sociais que reproduzia as normas de gênero dominantes, o movimento do cinema independente nomeado de *New Queer Cinema*, que também surgiu neste momento, tinha o intuito de uma produção fílmica com o discurso positivo aos LGBT's, dando visibilidade a este público, ao mesmo tempo que criticava o regime discursivo heterossexual tão presente no cinema e na sociedade.

Esta geração de cineastas se destacou pela construção de filmes com abordagens menos sensacionalista sobre a produção da diferença dos corpos, gêneros, sexualidades e, mais interessada na complexificação das subjetividades ambíguas e transgressivas. O *New Queer Cinema* passou então a ser esta janela que dá visibilidade a encruzilhada de múltiplos componentes de subjetividades que são agenciadas tanto pelos modelos fixos de sexualidade, com seus processos de normatização e vigilância, como também pelo desejo do devir, das escolhas pessoais do próprio corpo e da autorreferência de gênero. (NEPOMUCENO, 2009, p. 2)

O *New Queer Cinema* consegue, ao longo dos anos seguintes, influenciar a produção fílmica de outras partes do mundo na luta contra a normatividade heterossexual. Além disso, o movimento ainda se reinventa ao apresentar narrativas com uma estética mais colorida, exagerada e que cumpre, acima de tudo, propor o respeito às diferenças que existem entre os

indivíduos LGBT's. Podemos dizer que, ao longo dos anos, depois do surgimento do movimento *New Queer Cinema*, a própria indústria cinematográfica começou a produzir filmes com temáticas distintas, retratando os LGBT's de uma forma mais apropriada e altruísta. Algumas dessas produções ganharam destaque até mesmo na aclamada premiação do Oscar, dentre elas: *Meninos não choram* (*Boys Don't Cry*, 1999), *As Horas* (*The Hours*, 2003), *O Segredo de Brokeback Mountain* (*Brokeback Mountain*, 2005), *Milk – A voz da igualdade* (*Milk*, 2008) e *Clube de Compras Dallas* (*Dallas Buyers Club*, 2013).

No cinema e na televisão, cada vez mais homossexuais passaram a ocupar algum papel na trama, geralmente de coadjuvante. Nas comédias era praxe ter pelo menos um. Porém, ao contrário dos tempos antigos em que ele era a ponta receptora da piada, agora ele era o personagem esperto, irônico e inteligente, que geralmente fazia a ponte com o espectador, comentando ou analisando os passos e as desventuras do protagonista. (NAGINE, 2015, p.175)

Se, no primeiro momento, o cinema trabalhava com o intuito de favorecer as normas de gêneros dominantes e contribuía com a marginalização e exclusão dos que desviavam das normas de gênero, atualmente, é possível encontrar personagens LGBT's nos filmes de distintos gêneros cinematográficos, tanto nas produções da indústria de Hollywood quanto nas do cinema independente. Claro que ainda nos deparamos com filmes que apresentam uma caracterização negativa em seu discurso referente aos LGBT's, mas que acabam sendo alvo de críticas, o que pode acarretar na baixa arrecadação nas bilheterias. Essa situação demonstra que a luta por esta representatividade LGBT nas telas do cinema ainda é válida e persistente. É preciso ficarmos atentos aos possíveis cineastas e estúdios que tentam desmerecer as conquistas já alcançadas ao tentarem apresentar uma abordagem estereotipada com o intuito da chacota.

Porém, no ano de 2017, especialmente, foi possível observar uma nova postura que a indústria cinematográfica adotou, ao afirmar que algumas de suas grandes produções lançadas naquele ano, contava com algum personagem LGBT. Os filmes *Power Rangers* (*Saban's Power Rangers*, 2017), da *Lionsgate*, e o *remake* com atores reais da *A Bela e a Fera* (*Beauty and the Beast*, 2017), da *Disney*, foram anunciados como narrativas que apresentavam personagens gays. No primeiro caso, a Ranger Amarela é considerada a primeira personagem lésbica da história da franquia *Power Rangers*, em seus mais de 20 anos. Entretanto, mesmo que o intuito do diretor fosse o de que os heróis tivessem suas próprias individualidades e contornos psicológicos mais aprofundados, a sexualidade da personagem foi pouco desenvolvida, sendo apenas sugerida em determinado momento do filme.

No caso do filme da Disney, o anúncio da subtrama homossexual do personagem Lefou provocou bastante revolta e até mesmo boicote em vários países. Contudo, mesmo que o filme tenha uma temática referente a supostos elementos que agem como prisões do ser humano, incluindo a própria sexualidade dos personagens, as cenas de Lefou demonstram apenas uma relação platônica com o vilão Gaston, já presente na animação de 1990, alguns trejeitos estereotipados do personagem e uma curta cena de dança com outro personagem do mesmo sexo. Porém, mesmo com a censura e o boicote ao filme, ele foi sucesso de bilheteria em todo o mundo.

Podemos afirmar, de todo modo, que, em ambos os filmes, o fato de anunciarem a introdução dos personagens gays na narrativa acaba funcionando como certo tipo de publicidade sensacionalista. Pois, estando o debate das questões e normas de gênero em alta na sociedade, o ingresso destes personagens causa a curiosidade e conseqüentemente motiva uma diversidade de públicos a comparecerem ao cinema. A indústria cinematográfica descobriu que, em troca de uma singela representatividade em seus produtos fílmicos, é possível ganhar bastante popularidade, mesmo que sob a ameaça de boicote. E, nesse caso, a popularidade acaba se revertendo em lucro nas bilheterias.

Independente do intuito capitalista, o crescimento do número de personagens LGBT's na indústria cinematográfica norte-americana é resultado direto da pressão realizada pelo movimento LGBT, que exigiu personagens nas tramas fílmicas que refletissem as lutas por direitos civis, evitando algumas das estereotipagens que o próprio cinema de atores reais já havia trabalhado anteriormente. Se, hoje, encontramos filmes, personagens e até mesmo roteiros que abordam os indivíduos que já foram (e, em alguns casos, ainda são) considerados divergentes, isto, sim, pode ser visto como uma evolução da sétima arte. Mas claro que o cinema tem ainda um longo percurso pela frente. É necessário que ele deixe de utilizar os personagens de sexualidades diferentes das normas dominantes como publicidade e passe a tratá-los com a mesma naturalidade, plenitude e normalidade como os personagens heterossexuais são tratados. No capítulo a seguir, abordaremos o cinema de animação e sua capacidade de desenvolver sua própria pedagogia cultural, utilizando-se de estereótipos na construção de seus personagens; a metodologia que instauramos para o mapeamento dos personagens animados e os personagens que qualificamos como “*diversos*”, com as devidas análises que permitiram essa classificação.

4 O DIVERSO NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Em meio à festiva comemoração no centro da cidade de Blithe Hollow, pela maldição que atormentava a cidade e que havia sido contida, a jovem garota de cabelos loiros e olhos claros, com vestes rosas que deixam transparecer a barriga com um adereço metálico preso ao umbigo, aproveitando do clima próspero da festividade, se aproxima esperançosa do rapaz grande e alto que observa despretenso aquela movimentação. O rapaz, mesmo apresentando uma aparência física bastante estilizada, possui alguns elementos que se destacam: braços e trapézios grandes que são ressaltados pela camisa pequena colada ao corpo, face alongada com queixo pontudo, cabelos ruivos curtos, orelhas pequenas e redondas e, por fim, uma tatuagem com estilo tribal em torno do braço esquerdo que se sobressai.

O plano médio que enquadra ambos os personagens da cintura para cima, mostra a garota se aproximando e friccionando parte do seu corpo ao braço do rapaz, logo depois se voltando numa postura retraída e tímida, devido à pergunta que ela faz:

- *Eu estava pensando que a gente podia pegar um cineminha? Nada assustador!*

- *Gostei dessa ideia, sabia?* – Responde ele, sem se importar em olhar para a garota, continuando a observar a movimentação na praça da cidade.

De repente, ele completa com bastante empolgação em sua fala e desta vez olhando para a garota:

- *Quer saber, olha só. Você vai adorar meu namorado, ele se amarra nesses filmes de menininhas.*

A garota faz cara de surpresa com a revelação que lhe foi dita. O garoto volta a observar a movimentação da cidade.

Esta singela descrição faz parte de uma curta cena presente nos momentos finais do filme *ParaNorman*, de 2012,⁴⁴ que, devido a essa sutil e única declaração da sexualidade do personagem Mitch, é considerado o primeiro longa-metragem animado americano apresentando um personagem declaradamente homossexual. Inclusive, essa cena, na qual o personagem Mitch revela ter um namorado, foi duramente criticada por espectadores conservadores, principalmente por pais que levaram seus filhos ao cinema, que coincidentemente recebeu uma indicação classificativa de 10 anos. Um dos argumentos⁴⁵

⁴⁴ Transcrição realizada a partir da cena do blu-ray do filme *ParaNorman* (2012), incluindo as legendas dos diálogos e as caracterizações dos personagens.

⁴⁵ De acordo com o próprio Chris Butler, em entrevista concedida ao site da GLAAD. Disponível em <http://www.glaad.org/blog/interview-chris-butler-out-creator-paranorman>

utilizados pelos regressistas foi de que o diretor enganou os espectadores, fazendo com que primeiramente gostassem do personagem Mitch para, somente ao final da história, revelar sua orientação sexual. Foi especulado também que, pelo fato de um dos diretores ser gay – Chris Butler –, estavam abordando no filme seus próprios interesses associados à sua orientação sexual. Por outro lado, os diretores também foram aplaudidos e elogiados pela revelação do personagem Mitch. *ParaNorman* foi o primeiro filme animado de longa-metragem a ser nomeado para o GLAAD Media Award de 2013.

Entretanto, um dos questionamentos que embasou esta pesquisa foi o fato de que se o primeiro filme animado⁴⁶ é datado de 1906, realmente demorou 106 anos para termos uma representação do *diverso* no cinema de animação norte-americano? E depois de Mitch, em 2012, tivemos outras representações da figura do *diverso*? Obviamente, assim como no cinema de ação ao vivo, o cinema de animação também retratou vários personagens *diversos*, e claro que até Mitch, de *ParaNorman*, nenhuma destas retratações era declaradamente um *diverso*. Porém, em meio às representações do *diverso*, encontramos personagens com conotações negativas e outros representados através de simbolismos e caracterizações distintas.

Neste capítulo, iremos mapear os personagens *diversos* dos filmes animados dos principais estúdios, inclusive aqueles que foram representados de forma indireta, mas que de algum modo podem ser vistos como um *diverso*. Mas, antes de identificarmos estes personagens na história do cinema de animação, se faz necessário uma breve discussão sobre o cinema de animação como uma pedagogia cultural. Além disto, iremos descrever sobre a metodologia que utilizamos e que contribuiu para o mapeamento dos personagens *diversos*. Por fim, se Rob Epstein e Jeffrey Friedman, ao dirigirem o documentário *O Outro lado de Hollywood*, retrataram parte da história da homossexualidade no cinema *live-action* americano, nosso escopo neste capítulo é tentar reconstruir esta trajetória, retratando os personagens *diversos* dos maiores estúdios do cinema de animação industrial hollywoodiano, com o propósito de entender estas representações.

4.1 Pedagogia cultural no cinema de animação

⁴⁶ O curta-metragem *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), de James Stuart Blackton, recebeu o crédito de ser o primeiro filme animado da História devido a uma curta sequência animada.

Pelo contrário, o desafio colocado por esses filmes [animados] consiste em analisar os vários temas e pressupostos em que estão baseados tanto dentro quanto fora das formações institucionais e ideológicas dominantes que tentam determinar a forma como eles devem ser lidos. Isso permite que educadores/as e outras pessoas tentem compreender como esses filmes podem se tornar locais de contestação, tradução e troca para que possam ser lidos de forma diferente. Mas existem mais coisas em jogo aqui do que apenas reconhecer a pluralidade de leituras que estes filmes podem provocar; existe também a necessidade política de analisar como as leituras privilegiadas dominantes desses textos constroem seus significados carregados de poder para gerar posições-de-sujeito particulares que definem para as crianças noções específicas de agência e suas possibilidades na sociedade (GIROUX, 1995b, p. 64-65)

Vimos que o cinema desde o seu surgimento passou por grandes transformações e acabou se tornando uma forma de expressão humana capaz até mesmo de moldar os seus espectadores. O aparato cinematográfico inventado pelos irmãos Lumière, que é capaz de estabelecer e reproduzir as normas sociais, especialmente as normas de gênero, mostrou que ao longo da sua História funcionou como uma das instâncias da sociedade que dita e reproduz essas normas com o intuito principal de controlar e vigiar as sexualidades e os gêneros. No caso do cinema de animação, ainda no início do século XX, quando ganhava os primeiros contornos que iriam defini-lo como forma artística e também como uma instância educativa, o ilustrador James Stuart Blackton recebe o prestígio da realização do primeiro curta-animado, mesmo que apresentando “[...] sequências desenhadas por poucos instantes” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 42). Já Emile Cohl e Winsor McCay foram os responsáveis pelos inaugurais elementos artísticos para essa mídia. Porém, nenhum desses percussores do cinema animado poderia esperar que o cinema de animação iria ser enquadrado como uma mídia exclusiva para as crianças e assumiria uma posição de vigilante e ditador de normas sociais, especialmente as ligadas ao gênero e às sexualidades.

De acordo com Ramalho (2014), o principal fator que disseminou a falsa noção de que o cinema de animação seria um entretenimento infantil foi a popularização da televisão na década de 1950, que exigiu que as emissoras completassem as grades de programação. Para isso, os horários sem programas televisivos foram preenchidos com a exibição de variados curtas-metragens que já tinham sido exibidos nos cinemas (em que o público adulto predominava). Logo depois, esse fator desencadeou na produção em massa de desenhos animados de baixo orçamento, exibidos principalmente no sábado de manhã e destinados ao público infantil. Porém, tanto os filmes de animação quanto os desenhos animados para a TV passaram a ser vistos como o mesmo produto colorido repleto de cores, personagens carismáticos e voltados principalmente apenas para o entretenimento do público infantil.

Sejam os filmes animados exibidos nos cinemas, sejam os desenhos animados produzidos para a TV, na maioria das vezes esses produtos midiáticos são camuflados pela aura de inocência, envoltos pela fantasia de suas narrativas coloridas e alegres. Todavia, conforme Giroux (1995b) afirma, o fato do cinema de animação (ou mesmo os desenhos animados para a TV) ser visto como um produto para as crianças o coloca numa posição perigosa, pois é mais vigiado que os demais produtos da cultura. Inclusive, anteriormente, evidenciamos que devido à pressão dos pais conservadores, a personalidade do Mickey Mouse sofreu uma grande modificação. Por outro lado, mesmo com esse ato de extrema vigilância, esses produtos midiáticos, principalmente os filmes animados, carregam “[...] representações que sugerem determinados comportamentos e identidades sociais, e que de algum modo, acabam por regular nossas vidas” (RAEL, 2013, p.160).

Devido ao desenvolvimento tecnológico, à abundância e à velocidade da informação as formas de aprender estão se modificando. A escola continua sendo uma das principais instituições responsáveis pela propagação do conhecimento, embora não mais vista como a instituição central. Gradativamente está ocorrendo um afastamento do entendimento da escola como o único local de construção e de divulgação de saberes. Assim, o cinema, os documentários, os shoppings, os museus, os brinquedos, os videogames e a mídia em geral podem ser compreendidos como instâncias educativas, locais de informação e entretenimento, onde circulam também concepções de gênero, sexualidade, raça, etnia, classe social, entre outras. (RAEL, 2013, p. 160)

Neste sentido, podemos perceber a importância da análise crítica dos filmes animados, a fim de reconhecer em seus discursos as leituras que são repassadas a todos os seus espectadores, não importando a idade. Alguns dos discursos presentes nesses produtos, favorecem a posição de poderes das ideologias dominantes, sejam elas referentes à raça, ao gênero, à sexualidade ou à classe social. Além disso, os filmes e desenhos animados são vistos como artefatos culturais – objetos produzidos no interior de uma determinada cultura – da sociedade moderna que difunde ideias e valores. Neste sentido, esses produtos são instâncias pedagógicas que veiculam sua própria pedagogia cultural propagando distintos significados.

De acordo com Giroux (1995a, p.138), a pedagogia é vista como um “sinônimo de ensino”. Neste sentido, de lecionar determinados conteúdos, logo nos remetemos ao ambiente escolar e a seus múltiplos profissionais cuja função é repassar aos educandos os conhecimentos referentes a diferentes assuntos. Porém, além da escola, a própria família e a igreja também podem ser vistas como instituições pedagógicas. No caso da pedagogia cultural, a educação não se dá a partir de um único local, mas, sim, por uma variedade de ambientes e instâncias, indo além dos espaços escolares ou familiares. Desta maneira, os meios de comunicação e as mídias, além de artefatos culturais são instâncias que propagam uma pedagogia cultural. A pedagogia

cultural destas mídias utilizando uma linguagem mais dinâmica, em sua maneira de ensinar, consegue se comunicar mais efetivamente com a realidade dos jovens, “[...] participando ativamente na construção de identidades culturais” (RAEL, 2013, 161).

É desnecessário dizer que a importância dos filmes animados opera em muitos registros, mas um dos mais persuasivos é o papel que eles exercem como novas “máquinas de ensinar”. [...] [E]sses filmes inspiram no mínimo tanta autoridade cultural e legitimidade para ensinar papéis específicos, valores e ideais quanto locais mais tradicionais de aprendizagem, tais como escolas públicas, instituições religiosas e a família. (GIROUX, 1995b, p. 51)

No caso dos filmes e desenhos animados, ao apresentarem elementos que cativam seus espectadores, conseguem também repassar ensinamentos, reforçando determinadas hegemonias e contribuindo com a formação cultural, especialmente das crianças e dos jovens. De acordo com Giroux (1995a), é possível observar que os elementos que compõem estes produtos midiáticos (narrativa, cores, diálogos, personagens e sons) conseguem disfarçar os discursos sobre raça, classe, gênero e sexualidade, que, além de favorecer as relações de poder e de dominação, contribuem na formação de sujeitos que naturalizam e colaboram com os preconceitos e as exclusões sociais. A este mascaramento presente nos filmes animados Giroux (1995a) nomeou de “Pedagogia da Inocência”.

De acordo com Giroux (1995a), o público, na maioria das vezes, não compreende as mensagens ideológicas dominantes propagadas por estes produtos especificamente. A “Pedagogia da Inocência”, além de mascarar o discurso de dominação, age também como um dispositivo pedagógico que propaga o ensinamento de “narrativas históricas, representações e práticas culturais particulares” (GIROUX, 1995a, p. 137). Neste sentido, estes produtos midiáticos, disfarçados de diversão e de entretenimento, conseguem promover valores conservadores, com o pretexto de uma reestruturação social, através da legitimação de representações com personagens repletas de todo o tipo de estereótipos.

4.1.1 O cinema de animação e os estereótipos

Nas obras de animação [...], as personagens são inteiramente boas ou más, e a identificação do perfil a que cada uma delas pertence é visual, intuitiva e praticamente imediata. Isto porque sua confecção tem por ponto de partida estereótipos visuais que suas próprias obras ajudaram a consolidar, como, por exemplo, o herói galante, o vilão sombrio e a bruxa velha e enrugada. (PINNA, 2006 p. 78)

No filme *Detona Ralph (Wreck-It Ralph, 2012)*, o personagem principal Ralph é um vilão do jogo *Conserta Felix Jr. (Fix it Felix Jr.)*. A narrativa do filme começa com o personagem Ralph se apresentando para um grupo de apoio de personagens chamado Vilões-Anônimos – Um jogo de cada vez. Ralph tem a consciência de que ele é o vilão do seu jogo e o herói é o personagem Félix. Porém, Ralph sente-se incomodado pelo fato do herói do seu próprio jogo ter toda atenção e receber prêmios por isto. Enquanto ele, como o vilão, mesmo exercendo um bom trabalho no jogo, acaba sendo desmerecido por isto, dentro e fora do jogo, já que os personagens da narrativa têm uma vida além dos seus jogos.

A lamentação de Ralph se dá pelo fato de exercer a mesma função há 30 anos e ninguém o valorizar devidamente:

- Desculpa o desabafo, é que fica difícil gostar do trabalho quando mais ninguém curte o que você faz.

Ralph, em sua confissão, diz que fica imaginando como deve ser boa a vida do mocinho que é devidamente reconhecido. Os demais personagens, na tentativa de consolar o colega, falam que já sentiram o que ele está sentindo, mas também é importante compreender a importância dos vilões para o jogo. Exercer aquele trabalho no jogo não significa que além do jogo você realmente seja um sujeito mau.

O personagem Zumbi, um vilão morto-vivo presente na reunião, fala para Ralph:

- Rótulos não trazem felicidade... bom, mau, deve amar a si mesmo.

A escolha da descrição desta cena do filme de animação foi proposital para iniciar a discussão dos estereótipos nos filmes animados. A fala do personagem Zumbi – “Rótulos não trazem felicidade” – pode ser facilmente associada com os estereótipos, que são amplamente utilizados nos personagens animados, seja na caracterização visual, seja na construção psicológica. Em grande parte das narrativas dos filmes animados é possível encontrar personagens que são criados a partir de alguns “rótulos” específicos que determinam sua aparência e a sua personalidade. O herói é aquele elegante personagem cuja função principal na narrativa é salvar a jovem donzela, que costuma ser uma princesa que busca um amor à primeira vista e eterno; porém, o vilão trevoso a todo custo vai tentar impedir a união deste amor. São personagens e narrativas que são construídos a partir de rótulos e estereótipos que ajudam a consolidar os preconceitos e as exclusões no imaginário popular.

De acordo com Pinna (2006), o termo “estereótipo” (*stereotype*, em inglês) provém da imprensa escrita, de uma forma tipográfica de metal cujo objetivo era a produção impressa recorrente de um mesmo produto. Neste sentido, o estereótipo cumpria com a função de uma cópia invariável, para uma utilização constante e estável. Porém, o termo ganhou significações

e espaço na sociedade moderna, para além dos recintos de impressões, servindo, inclusive, para caracterização, retratação e delimitação do ser humano. Atualmente, o estereótipo pode ser apresentado como uma imagem designada que tenta descrever e representar determinados grupos sociais através de características específicas. Pinna (2006) aborda que tais representações explicitadas através do processo de repetição acabam sendo naturalizadas pela sociedade, adquirindo implicações negativas, que favorecem as classes dominantes e retira a individualidade dos indivíduos.

Ao se apresentar de uma força simplificada e generalizada, o estereótipo pode ser visto como um modo de representação “[...] complexo, ambivalente e contraditório” (BHABHA, 1998, p.110). Porém, nesta tentativa de retratar e representar, mesmo que de forma simplista, determinados indivíduos, grupos sociais ou culturais, o estereótipo, de fato, é uma “falsa representação” (BHABHA, 1998, p.117), que não aceita as distintas possibilidades das representações. Essa afirmação de Bhabha sobre o estereótipo como uma falsa representação pode ser claramente visualizada em sua utilização no cinema. Anteriormente, vimos que a representação no cinema ocorre de distintas maneiras. Porém, quando se utiliza do estereótipo como forma de (falsa) representação, é possível perceber como ele distorce a realidade, resumindo os sujeitos ou grupos sociais a limitações e descaracterizações.

Porém, como todos produtos da cultura de massa e da criação humana, há nessa forma de arte [cinema de animação], espaços, muitas vezes não tão perceptíveis, de crítica social e abordagens polêmicas, que ao serem confundidos ou associados com humor ou representações infantis, não possuem a devida atenção. (NASCIMENTO, 2018, p. 12)

No caso do cinema de animação, de acordo com Maeda (2011), os filmes animados trabalham com discursos e mensagens em que estereótipos, em alguns casos, são facilmente detectados. Em outros casos, por se tratar de uma mídia voltada a todas as idades, este discurso latente e os próprios estereótipos agem no inconsciente infantil que, posteriormente, formará adultos que vão naturalizar o comportamento estereotipado. Para Maeda (2011), esses adultos, que de maneira inconsciente internalizaram na infância o estereótipo como um comportamento habitual da sociedade, vão encontrar maiores dificuldades para identificar, questionar e desconstruir essas visões distorcidas. Tal situação mostra como a utilização dos estereótipos em filmes animados pode ser bastante prejudicial, pois “[...] molda as experiências infantis através de um labirinto de representações” (GIROUX, 1995b, p. 54), e nesse caso as falsas representações geram consequências na vida adulta.

Muitos elementos simbólicos não estão aparentes, embora toquem o subconsciente da plateia e intensifiquem sua experiência da história, ainda que não tenham consciência enquanto o fato acontece. Essa marca especial do simbolismo pode assumir a forma de qualquer coisa que transmita mais alguma importância além do que está óbvio para todos, quer seja um objeto tematicamente significativo, uma paleta de cores cuidadosamente escolhidas, ou até mesmo uma característica física de um personagem. (SURRELL, 2009, p.157 e 158)

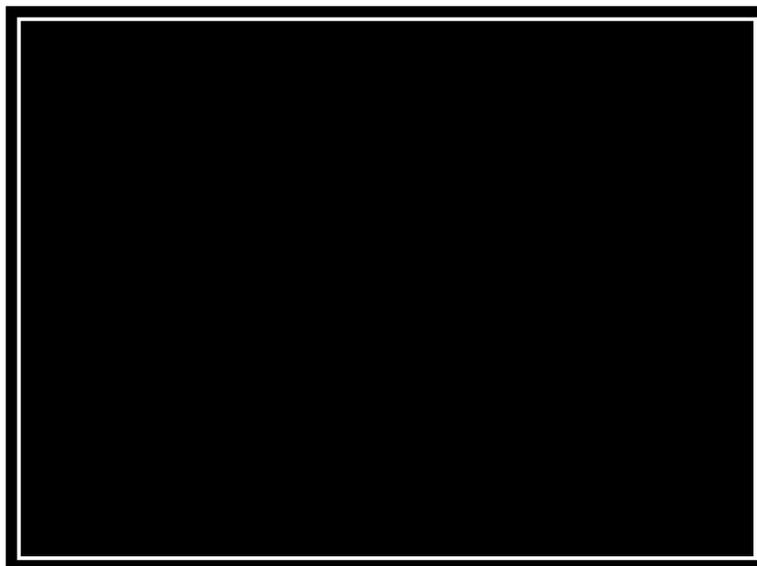
Conforme evidenciamos, é comum perceber nos filmes animados diferentes tipos de repetitivos estereótipos, como se fossem arquétipos de personagens, utilizados em diferentes narrativas. Giroux (1995b) faz uma crítica bastante explícita aos estúdios Disney, crítica que também pode ser aplicada aos demais estúdios, referente ao uso excessivo de estereótipos de gênero e racial, comumente apresentados nos filmes animados. Para o autor, as representações femininas presentes nos filmes animados da Disney reproduzem “[...] um tipo de estereótipo de gênero” (GIROUX, 1995b, p. 67) cuja principal função é a subordinação aos personagens masculinos. Esses estereótipos de gênero que celebram o poder masculino, através das personagens femininas animadas, ganham impulso devido à forma como são reproduzidos e naturalizados nos filmes, o que conseqüentemente diminui o fortalecimento do poder feminino na sociedade.

O uso de estereótipos raciais é também muito recorrente nos filmes animados da Disney, conforme evidencia Giroux (1995b). Em distintos filmes de sucesso do estúdio é possível encontrar o racismo e os estereótipos raciais tanto nas imagens animadas quanto na reprodução da linguagem e nos sotaques carregados. Além do racismo presente nas representações estereotipadas, Giroux (1995b) aponta também a falta de representações convincentes e credíveis de personagens afrodescendentes ou de outras raças e etnias diferentes da branca. Para o autor, essas falsas representações, os estereótipos e a própria falta de uma representação verdadeira educam as crianças e os jovens “[...] que as diferenças culturais que não trazem a marca da etnicidade branca são desviantes, inferiores, pouco inteligentes e uma ameaça a ser superada (GIROUX, 1995b, p. 70).

Ainda, de acordo com Giroux (1995b), a questão do racismo e os estereótipos raciais estão presentes no estúdio Disney antes mesmo da produção dos longas-metragens. Conforme evidenciamos anteriormente, na versão original do curta-animado *Os Três Porquinhos* (1933) o personagem o Lobo Mal apresenta, em determinado momento do filme, estereótipos raciais que fizeram a Disney ser acusada de ser antissemita, obrigando-os a criarem outra versão do curta-metragem de sucesso. Entretanto, é importante frisar que os estereótipos raciais não são exclusivos do estúdio de Mickey Mouse. Um exemplo claro desta utilização de estereótipos

raciais, além dos estúdios Disney⁴⁷, é a personagem Mammy Two Shoes (Figura 25), da série de curtas-animados *Tom & Jerry* (1940-1967), da Metro-Goldwyn-Mayer.

Figura 25 - Mammy Two Shoes, personagem de Tom & Jerry



Fonte: *Old Rockin' Chair Tom* (1948)⁴⁸

Para Ondryás (2015), Mammy é o estereótipo feminino dos afrodescendentes, que é utilizado na literatura e no cinema para enfatizar uma boa relação entre negros e brancos. Porém, o estereótipo de Mammy demonstra uma mulher negra sem qualquer pretensão na sua vida, cuja única funcionalidade é servir à família branca. Nos curtas-metragens de *Tom & Jerry*, ela é apresentada como uma mulher negra, gorda, de seios grandes, de avental (para enfatizar seu trabalho na cozinha), meias remendadas e chinelos (para demonstrar sua posição social). Um aspecto que se destaca na caracterização de Mammy Two Shoes é o fato de apenas a parte inferior da personagem ser visível. O rosto da personagem é mostrado brevemente em apenas um episódio. Tal situação referente à caracterização da personagem pode ser lida como a falta de identidade em uma falsa representação dos negros nos filmes animados.

Aparentemente, há uma tendência do cinema em reforçar estereótipos acerca das identidades sexuais ou reiterar papéis de gênero existentes nas dinâmicas sociais. Logo, se passa a questionar a presença de personagens *queer* ou transgressoras em diversas animações que, a priori, seriam destinadas ao público infantil. (NASCIMENTO, 2018, p. 13)

⁴⁷ No curta-metragem *Three Orphan Kittens* (1935) da série Sinfonias Ingênuas, é possível perceber também a personagem empregada doméstica negra e obesa, que é enquadrada da cintura para baixo demonstrando as meias velhas que descem pela sua perna e a botina.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=l6Hfk13LZIQ>

Não é o objetivo desta pesquisa aprofundar sobre os estereótipos de gênero e raciais presentes nos filmes animados, mas se fez necessário esta breve abordagem para adentrarmos nos estereótipos dos indivíduos LGBT's. Conforme abordamos anteriormente, Leonard Maltin (2005)⁴⁹ afirma que a utilização dos estereótipos, especialmente os raciais, eram triviais para a época e este tipo de humor era aceito na indústria cinematográfica. Logo, podemos afirmar que, assim como os estereótipos de gênero e raciais, os estereótipos LGBT's também eram usados com o pretexto da comicidade, ao mesmo tempo em que legitimam a hegemonia da heterossexualidade como norma.

De acordo com Abel (1995), os personagens animados dos curtas-animados que ajudaram na popularização do cinema de animação dos principais estúdios de Hollywood, entre as décadas de 1920 e 1940, são heterossexuais: Mickey Mouse, Donald, Pica Pau, Popeye, entre outros, devidamente acompanhados de suas respectivas figuras femininas como personagens secundárias. Essa colocação clara e coesa da sexualidade e da posição de gênero desses personagens animados remetem às características e predominâncias das normas de gênero que regem a sociedade fora das telas dos cinemas. Mesmo com a popularidade dos longas-metragens animados, a partir da década de 1930, a reafirmação da heteronormatividade esteve sempre presente no cinema de animação, “[...] contribuindo para educar sujeitos e normalizar condutas” (SABAT, 2005, p. 4).

Os filmes animados não apenas promovem e naturalizam a heterossexualidade como norma social, através dos personagens com identidades de gênero e sexuais bem definidas, mas também (e, talvez, principalmente) através “[...] da produção do estranho, do monstro, do abjeto, que funcionam, nesse contexto, como parâmetros de normalidade, como modos de garantir as normas regulatórias” (SABAT, 2002, p. 1). Neste sentido, percebemos que o uso de estereótipos na construção dos personagens é proposital e carrega vários sentidos. No caso dos estereótipos LGBT's, estes contribuem com o processo de promoção da heteronormatividade da mesma forma como contribuem com a discriminação e a estigmatização dos sujeitos que são erroneamente representados.

Ninguém gosta de um afeminado. Isso inclui sapatões, bichas e feministas de ambos os sexos. Mesmo em uma época de revolução sexual, quando os papéis tradicionais estão sendo examinados e desafiados todos os dias, há algo sobre um homem que age

⁴⁹ O historiador Leonard Maltin é o comentarista do DVD *Walt Disney Treasures – Sinfonias Ingênuas: o histórico musical dos clássicos animados* (2005).

como uma mulher que as pessoas acham fundamentalmente desagradável. (RUSSO, 1987, p. 4, tradução nossa)⁵⁰

Um dos estereótipos LGBT's mais utilizados no cinema e no próprio cinema de animação é o personagem *sissy* – a figura do homem afeminado. Ele é considerado o primeiro personagem gay típico da indústria cinematográfica de Hollywood, entretanto nunca representado assumidamente como um homossexual. De acordo com Russo (1987), a formulação desse personagem foi baseada em padrões masculinos, neste caso o personagem afeminado apresenta características que supostamente não condizem com a masculinidade. Em tela, os personagens afeminados, quase sempre representados por homens brancos magros, arrumados, com bigodinhos devidamente delineados, maquiagem, repletos de trejeitos e adereços, atuavam de forma exagerada, gesticulando bastante com as mãos, interpretando papéis sem grande relevância para a narrativa, como camareiros, decoradores, estilistas ou o amigo fiel.

O estereótipo do personagem afeminado somente ganhou espaço no cinema devido à situação do risível que provocavam. Além disto, estes personagens não apresentavam perigo algum para a hegemonia da masculinidade, devido ao fato de serem assexuados sem qualquer demonstração de desejo ou vivências da própria homossexualidade. Russo (1987) afirma que esses personagens, além do intuito cômico, serviam de parâmetro para enaltecer a virilidade dos outros personagens homens ao seu redor. Desta forma, o personagem afeminado representava a mediocridade entre a exaltação da masculinidade e o menosprezo da feminilidade.

Por outro lado, as personagens *tomboy* – mulheres masculinizadas – não tiveram tanto espaço quanto os afeminados. O estereótipo da mulher masculinizada é apresentado nas telas cinematográficas através de uma personagem feminina que, além de alguns trejeitos, masculinos apresenta vestimentas típicas de personagens homens (calças, camisas, blazers e ternos), reforçando certa ambiguidade e mistério. Se os personagens afeminados contribuíam com a glorificação da masculinidade, a mulher masculinizada poderia ser vista como uma possível realidade ameaçadora. De acordo com Russo (1987), a imagem da mulher masculinizada era ousadamente divertida e aspirava força e autoridade, enquanto a imagem do afeminado desacreditava estes valores. A androgenia das mulheres masculinizadas era mais

⁵⁰ No original: “*Nobody likes a sissy. That includes dykes, faggots and feminists of both sexes. Even in a time of sexual revolution, when traditional roles are being examined and challenged every day, there is something about a man who acts like woman that people find fundamentally distasteful. A 1979 New York Times feature on how some noted feminists were raising their male children revealed that most wanted their sons to grow up to be feminists-but real men, not sissies*”.

atraente que a dos homens afeminados. O erotismo lésbico no cinema só é permitido quando age a serviço das sexualidades masculinas, como, por exemplo, a fantasia heterossexual de duas mulheres nos filmes pornográficos. Porém, se mostrado de forma verídica, evidenciando as necessidades e desejos das mulheres, é omitido.

A partir da década de 1930, a Igreja católica e fundamentalistas protestantes e conservadores iniciaram uma perseguição moral contra o cinema através da censura e ameaças de boicotes. Foi elaborada uma lista de situações censuradas, que não deveria acontecer mais nos filmes hollywoodianos, listagem que ficou popularmente conhecida como o Código Hays. O advogado, político e conservador religioso Will H. Hays foi o homem responsável por comandar a autocensura cinematográfica e as regras invioláveis. Dentre as proibições estavam prostituição, escravidão branca, estupro, aborto, beijos de boca aberta, abraços libidinosos, perversão sexual, sedução, nudez, obscenidades etc. Porém, em meio ao conservadorismo moral que se instalava no cinema americano, outro estereótipo LGBT ganhava espaço na indústria cinematográfica dos Estados Unidos. Os indivíduos LGBT's, principalmente os homossexuais, neste momento passaram a ser associados aos personagens cruéis e asquerosos das narrativas filmicas.

A intenção era pedagogizar a sociedade vigente através de uma censura que interferia na manifestação discursiva do cinema de até então, buscando assim, formas de controlar, organizar e redistribuir novos discursos instituídos de novos poderes, afirmando o que não era permitido através de uma negação e ligação com o ilícito [...] A comissão que policiava o Código Hays trocava roteiros, palavras, cenas, enfim tudo o que fosse da ordem contrária ao sistema agora implantado. Mesmo assim, com todos os esforços de vigilância e de punições, o Código não conseguiu eliminar os homossexuais e sexualidade dissidentes da tela, só que desta vez, eles deixavam de pertencer às performances de caráter cômico para representar vilões, psicopatas e patológicas representados em casos de filmes [...]. (NEPOMUCENO, 2010, p. 150)

Se a autocensura imposta pelo Código Hays era capaz de modificar as tramas e os roteiros das narrativas, inclusive a ponto de substituir a indefinição sexual do personagem em *Farrapo Humano (Lost Weekend)*, de 1945, por exemplo, por um bloqueio de criatividade, por qual motivo a mesma censura permitiu a representação do estereótipo dos homossexuais como os vilões em *diversos* filmes? Com base neste questionamento, podemos novamente evidenciar como o cinema pode ser visto como um instrumento que além de contribuir com as normas conservadoras da realidade, fora das telas, ele também difunde a sua própria pedagogia cultural. Desta maneira percebemos que ao retratar os indivíduos LGBT's como vilões o cinema reafirma o discurso de que as outras normas de sexualidade, que não seja a heterossexualidade, são vistas como ilícitas e monstruosas (LOURO, 2000). O complemento desse discurso se dá

pelo fato de que tais personagens, além de serem representados de maneira anômala, possuem como destino na narrativa sempre uma morte trágica, reafirmando para a sociedade que aqueles que apresentam sexualidades desviantes da heteronormativa estão fadados a fatalidades e desgraças.

Um sistema de tipos sociais e estereótipos aponta tudo o que está, por assim dizer, dentro e fora dos limites das normalidades [ou seja, comportamentos aceitos como “normais” em qualquer cultura]. Tipos são instâncias que indicam aqueles que vivem segundo as regras da sociedade (tipos sociais) e aqueles que as regras são delineadas para excluir (estereótipos). Por essa razão, os estereótipos também são mais rígidos que os tipos sociais. [...] Os limites [...] devem estar claramente delineados e, dessa forma, os estereótipos, um dos mecanismos da manutenção dos limites, são caracteristicamente fixos, claros, inalteráveis. (DYER, 1977, p. 29 citado por HALL, 2016, p. 191)

Por mais que em outros momentos o cinema tenha passado a dar uma caracterização mais pertinente aos LGBT's, a mídia cinematográfica utilizou (e ainda utiliza) esses estereótipos. Os personagens estereotipados quando são representados nas telas, seja do cinema ou da televisão, além de apresentarem um comportamento previsível para o público, reforçam e perpetuam o preconceito da sociedade contra os indivíduos LGBT's. Hall (2016) também afirma que o estereótipo contribui com a prática da exclusão e com a própria manutenção de poderes, na qual mantém-se a hegemonia da heteronormatividade enquanto os demais são excluídos.

Conforme veremos adiante, o cinema de animação também aproveitou-se dessas representações para reforçar os estereótipos dos LGBT's em suas narrativas, mesmo depois da decadência do Código Hays, no final da década de 1960. No caso do cinema de animação, a situação é ainda mais perigosa, pois sendo uma mídia voltada para todos os públicos, inclusive as crianças, estas podem naturalizar a representação estereotipada como única e verdadeira, dificultando a desconstrução desta imagem quando estas crianças forem adultas. Portanto, conforme elucidamos, o cinema de animação é uma mídia que propaga sua própria pedagogia cultural, contribuindo com a representação de estereótipos que ajudam a reforçar os preconceitos, funcionando também como mecanismos que favorecem determinadas hegemonias enquanto outros grupos sociais são excluídos e marginalizados.

4.2 O método de mapeamento dos personagens *diversos*

Anteriormente, evidenciamos que o GLAAD é uma organização não-governamental que monitora as representações plausíveis e inclusivas dos indivíduos da comunidade LGBT nas mídias de entretenimento. Em 2013, a organização passou a mapear anualmente a quantidade e qualidade destas representações LGBT's nos filmes dos principais estúdios norte-americanos. O mapeamento acontece com base no Teste Vito Russo,⁵¹ que avalia as seguintes características: o filme deve apresentar um personagem devidamente assumido ou identificado como um indivíduo LGBT; o personagem não deve ser unicamente ou predominantemente definido por sua orientação sexual ou identidade de gênero; o personagem deve ter uma importância para a narrativa fílmica, a ponto de que sua remoção teria um efeito significativo para a história.

Essas particularidades do Teste Vito Russo evitam que os personagens apresentem uma representação estereotipada ou que os estúdios utilizem um personagem LGBT descartável na narrativa apenas para um efeito de uma suposta inclusão e publicidade para o filme. Conforme a própria organização afirma, passar no Teste Vito Russo não garante de forma alguma que um filme não seja problemático ou ofensivo em sua representação de pessoas LGBT's. Ademais, a GLAAD revisa os filmes dos principais estúdios no intuito de encontrar algum tipo de linguagem “anti-LGBT” ou algum humor extremamente ofensivo com o escopo de mostrar que este tipo de atitude e conteúdo é bastante prejudicial e afeta a vida dos indivíduos LGBT.

Com demasiada frequência, os personagens e histórias LGBT são relegados ao subtexto e é deixado para o público interpretar ou ler um personagem como sendo *queer*. Em outros casos, o público pode não perceber que está vendo um personagem LGBT, a menos que tenha conhecimento externo de uma figura real, tenha consumido material de origem para uma adaptação ou tenha lido confirmações externas da imprensa. Isso não é suficiente. A GLAAD atualizou sua metodologia de relatório este ano para explicar nosso foco na representação na tela. Nossas histórias merecem ser vistas na tela tanto quanto as de todos os outros, não escondidas ou deixadas para adivinhar o trabalho, mas com ousadia e total demonstração.⁵² (tradução nossa)⁵³

⁵¹ Vito Russo (1946-1990), além do autor do livro *The Celluloid Closet*, foi um dos cofundadores da GLAAD, na década de 1980. A obra deste historiador cinematográfico continua sendo uma importante ferramenta que analisa a representação LGBT nos filmes de Hollywood. Por isto, a GLAAD desenvolveu seu próprio conjunto de critérios para analisar como os personagens LGBT são retratados e situados dentro de uma narrativa fílmica através do Teste Vito Russo, que também homenageia as contribuições do autor e fundador.

⁵² Disponível em: <https://www.glaad.org/sri/2018/additional-recommendations>

⁵³ No original: “*Far too often, LGBTQ characters and stories are relegated to subtext and it is left up to the audience to interpret or read into a character as being queer. In other cases, audiences may not realize they are seeing an LGBTQ character unless they have outside knowledge of a real figure, have consumed source material for an adaptation, or have read external press confirmations. This is not enough. GLAAD updated its report methodology this year to explain our focus in on-screen representation. Our stories deserve to be seen on screen just as much as everyone else’s, not hidden away or left to guess work, but boldly and fully shown*”.

Além disso, a GLAAD reconhece que alguns personagens podem ser interpretados hipoteticamente como uma representação LGBT. Porém, para esta confirmação, se faz necessário conhecer a intenção dos realizadores ou depender de algum material referente à origem do personagem ou se ele foi baseado em alguma figura pública. Por isso, a GLAAD utiliza-se na sua metodologia de mapeamento apenas das características que são apresentadas na narrativa filmica com o intuito de enaltecer as representações fidedignas que realmente são exibidas e não aquelas que muitas vezes são apresentadas de forma incognoscível.

Abordamos esta breve descrição do método de organização GLAAD exatamente para evidenciar o método que construímos para o mapeamento dos personagens *diversos* do cinema de animação. No primeiro aspecto, ambos os métodos podem ser vistos com certa semelhança, inclusive afirmamos que o método da GLAAD serviu de base para criação do nosso método de mapeamento dos personagens *diversos*, porém a principal diferença entre eles reside nos produtos analisados e a maneira como são analisados. Enquanto o método do Teste Vito Russo proposto pela GLAAD foca na análise de todos os filmes lançados durante determinado ano dos principais estúdios cinematográficos, o método de mapeamento do *diverso* busca analisar todos os filmes animados (incluindo longas e curtas-metragens) dos principais estúdios de cinema de animação (Disney, Pixar e DreamWorks).

A escolha desses estúdios de cinema de animação se dá principalmente pela popularidade e o número de filmes já lançados no mercado mundial. A Disney, neste caso, a Walt Disney Animation Studios, criada em 1923, pelo próprio Walt Elias Disney, é o principal estúdio de animação da atualidade. O estúdio foi responsável pela produção de *diversos* curtas-metragens que serviram de experimentação de técnicas, que além de importantes contribuições para o cinema de animação, foram aplicadas em seus 58 longas-metragens lançados ao longo do quase centenário da empresa. A Pixar Animation Studios, que se destacou no mercado pela qualidade de suas animações computadorizadas, iniciou suas atividades na década de 1980, com curtas-metragens que, além de popularizarem o estúdio, obtiveram vários prêmios e destaques, o que permitiu que, em 1995, o estúdio lançasse o primeiro longa-metragem totalmente realizado por animação computadorizada, um marco na História da animação. Atualmente, a Pixar conta com o lançamento de 21 longas-metragens, vários curtas-metragens e múltiplos prêmios importantes. O estúdio se apartou não apenas pela distinção de sua qualidade técnica, mas também por apresentarem narrativas sensíveis e emocionantes.

É importante salientar que, em 2006, a Disney comprou a Pixar, porém a Pixar mantém seu estilo próprio em seus filmes, que a destacou no mercado, bastante diferente dos filmes da própria Disney. A Pixar busca narrativas mais inventivas, raramente se baseia em obras

literárias ou contos de fadas, estes que são a base da narrativa da maioria das animações da Disney. Outro elemento que se diferencia entre os estúdios é a utilização da música. Enquanto a Pixar emprega a música como plano de fundo, a Disney utiliza a música como parte da narrativa, produzindo musicais de animação, estabelecendo o elemento musical como o responsável pelo desenvolvimento da narrativa e dos personagens. Enfim, mesmo que a Disney detenha a Pixar, ambos os estúdios apresentam pontuais diferenças em suas narrativas, devido a isto resolvemos pontuá-los individualmente.

A DreamWorks Animation, fundada em 1994, é um “[...] estúdio sediado na Califórnia, nos Estados Unidos, que completa 25 anos em 2019” (GONDIN, 2019, p. 16). O estúdio sempre buscou maneiras de mostrar que era diferente da rival Disney, porém de algum modo estava ligado a polêmicas com o estúdio de Mickey Mouse. Como foi o caso do seu primeiro filme *FormiguinhaZ* (*AntZ*, de 1998), que foi acusado de ser uma cópia de *Vida de Inseto* (*Bug’s Life*, de 1998) devido ao fato de que um dos fundadores da DreamWorks, Jeffrey Katzenberg, ser um ex-presidente da Disney, distribuidora da Pixar na época. Porém, mesmo com a semelhança na temática de formigueiros, ambos os filmes são completamente diferentes.

Filmes que valorizam os laços de amizade, família, afeto. Filmes que não têm medo de revelar para o público que o diferente é igual a você. Filmes que valorizam a diversidade celebram a pluralidade, e que de alguma forma, contribuíram para mudanças na forma de se contar uma história para as crianças, e porque não, para os adultos também. Filmes que transformam o nosso olhar, a forma de ver o mundo. (GOMES, 2019, p. 7-8)

De acordo com Gondin (2019), a trajetória da DreamWorks como uma verdadeira empresa de animação, e não uma cópia da Disney, se consolida quando ela fatura o primeiro Oscar da categoria de Melhor Animação com *Shrek*, em 2002. Mesmo já tendo ganhado em 1998, o Oscar de Melhor Canção Original por *O Príncipe do Egito* (*The Prince of Egypt*, 1998). Atualmente, a DreamWorks já conta com 36 longas-metragens animados lançados. Mais que a popularidade, premiações ou sucessos de bilheteria, a DreamWorks é um dos estúdios que enfatizamos neste trabalho devido às histórias originais que apresentam uma pluralidade de personagens, sendo que alguns desses coincidem com a proposta desta pesquisa.

Todavia, é importante salientar que nosso objetivo é analisar apenas aos filmes animados, por isso excluimos as séries de desenhos animados para televisão ou outras mídias. Entendemos como filmes animados aqueles que foram produzidos para serem exibidos no cinema, independente da técnica de realização. Fazemos esta objeção pois acreditamos que as séries de desenhos animados, isto é, os produtos voltados para a exibição em mídias diferentes

do cinema, demonstram uma maior liberdade ao retratar personagens *diversos* em suas narrativas. A própria Disney, no desenho animado *Star vs. as Forças do Mal* (*Star vs. the Forces of Evil*), em 2017, mostrou uma breve cena na qual era possível perceber um beijo entre dois personagens do mesmo sexo (Figura 26). Entretanto, em alguns casos de personagens que iniciaram sua carreira com curta-metragens animados e depois ganharam espaço na televisão e outras mídias, podemos fazer comparações sobre as representações que foram utilizadas nestes personagens ao longo do tempo e das mídias.

Figura 26 - O beijo gay em um desenho animado da Disney



Fonte: *Star vs. as Forças do Mal* (2017)⁵⁴

No entanto, outro aspecto de diferença que se destaca entre os dois métodos são os personagens analisados. O método do GLAAD avalia apenas os personagens que se enquadram como um indivíduo assumidamente LGBT na narrativa. No caso do método de mapeamento do personagem *diverso*, não podemos afirmar com total veemência sobre as orientações sexuais e identidade de gênero dos personagens animados que destoam da heteronormatividade. Como já foi abordado, o cinema de animação apenas deixa bastante específico quem são os personagens heterossexuais, seja o personagem masculino acompanhado da sua figura feminina, seja a princesa que busca a felicidade através do encontro com o “homem de sua vida”. Porém, os personagens que fogem dessa construção, que evidenciam claramente a heterossexualidade, acabam apresentando uma caracterização abalizada. Em alguns casos, a representação é repleta de estereótipos ou simbolismos que evidenciam a sexualidade distinta.

⁵⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCtT0fbE9eJ6iAYULIZv6Ysw>

Por isto, um dos principais elementos que permitem a evidênciação destes personagens *diversos* é o princípio da similaridade e da diferença. O teórico Stuart Hall (2016) descreve que através do princípio da similaridade e da diferença é possível obter uma organização, disposição e classificação de diferentes elementos a partir da relação de conceitos ou da distinção entre eles. O autor cita como exemplo os pássaros e os aviões: no aspecto da semelhança ambos são capazes de voar; em outro aspecto, os pássaros são animais presentes na natureza, enquanto os aviões são criações humanas. Para ambos os elementos é possível elencar suas possíveis similaridades e diferenças e a partir dessas relações constituir um sistema organizacional e classificatório. Para Hall (2016), esse processo permite a idealização “[...] de ideias e pensamentos complexos” (HALL, 2016, p. 35), e é devido a essa organização em distintos sistemas de classificação “[...] que o significado é produzido” (WOODWARD, 2000, p. 40). Além disto, esse tipo de sistema classificatório pode ser realizado a partir de distintos princípios de organização, como vai ser o caso dos personagens *diversos*.

Como base de comparação com os personagens *diversos*, usaremos os demais personagens presentes na narrativa. Portanto, a partir da construção e do comportamento do personagem *diverso* na narrativa, faremos uma comparação com a constituição e a conduta dos outros personagens. Entendemos que cada personagem tem uma construção única, porém, neste caso, através desse processo será possível evidenciar os signos e detalhes que remetam às diferenças da sua sexualidade. Além disso, conforme já evidenciamos, acreditamos que o antropomorfismo dos personagens, muito utilizado no cinema de animação, acaba sendo uma das maneiras de representar de forma camuflada os personagens *diversos*.

De forma sucinta, vamos exemplificar a utilização da similaridade e da diferença desse método. Em determinada narrativa filmica, podemos ter vários personagens masculinos ou femininos, entretanto, um destes personagens pode apresentar diferenças significativas em sua construção, seja nas vestimentas, nos trejeitos ou na voz da interpretação do ator. Nosso objetivo é tentar identificar estas similaridades e as diferenças, tentando entender o intuito da utilização destes aspectos empregados no personagem, especialmente o da diferença.

A diferença pode ser construída negativamente – por meio da exclusão ou da marginalização daquelas pessoas que são definidas como “outros” ou forasteiros. Por outro lado, ela pode ser celebrada como fonte de diversidade, heterogeneidade e hibridismo. (WOODWARD, 2000, p. 50)

Para Silva (2000), a identificação da diferença acontece a partir de uma cadeia de conceitos e comparações. Mesmo que a diferença seja “[...] uma entidade independente” (SILVA, 2000, p. 74), ela quase sempre é apenas vista como uma oposição, neste caso uma

oposição binária daquilo que os outros não são. O próprio Hall (2016) afirma que a diferença está diretamente associada ao uso de estereótipos, “[...] a estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a ‘diferença’” (HALL, 2016, p. 191). Silva (2000) ainda frisa que a diferença nunca é utilizada de forma inocente, sua utilização sempre tem algo para evidenciar. Logo, “[...] a diferença possui significado. Ela fala.” (HALL, 2016, p. 146). Neste sentido, a diferença pode contribuir amplamente para a exclusão e marginalização, especialmente pelo uso de estereótipos, ou para celebrar a diversidade e o apelo à tolerância. Nosso objetivo é identificar essas diferenças presentes nos personagens *diversos* mapeados e o intuito da utilização da diferença presentes nestes personagens.

Como parte da classificação dos personagens *diversos*, utilizamos também a afirmação de alguns poucos autores que abordam sobre a sexualidade dos personagens animados. Nestes casos, além da afirmação dos autores, fazemos uma análise de acordo com o nosso método para verificar se tal afirmação é condizente com a proposta da pesquisa. É importante ressaltar que não são muitos autores que abordam sobre esta temática específica no cinema de animação. Destacamos especialmente as contribuições de Sam Abel (1995), Sean Griffin (2000) e Meredith Li-Vollmer & Mark E. LaPointe (2003).

Em alguns casos, o nosso mapeamento se fundamenta em declarações dos próprios realizadores, que afirmam que a construção de determinados personagens foi baseada em alguma figura pública. Neste sentido, além de analisarmos o personagem na narrativa, analisamos aspectos importantes do indivíduo no qual o personagem foi baseado. As declarações dos realizadores são aspectos importantes para a pesquisa, pois buscamos tais asseverações especialmente nos extras presentes das mídias físicas das versões de *homevídeo* dos filmes.

Com o intuito de ir além do mapeamento dos personagens *diversos* construímos uma tabela para possibilitar uma análise mais aprofundada nos dados coletados. A tabela de Mapeamento dos Personagens *Diversos* consta de dados que vão permitir tabular informações referentes aos estúdios que mais desenvolveram tais personagens, o estilo de animação (tradicional, *stop-motion* e computadorizada), a posição do personagem na narrativa (protagonista, secundário e vilão) e, principalmente, os tipos de representação que estes personagens repassam (positiva ou negativa). Tais informações vão ser importantes para o capítulo seguinte, “O intuito das representações”, e para as considerações finais da pesquisa. Segue o modelo da tabela que utilizaremos (Tabela 1):

Nome do Personagem:				Estúdio:	
Filme:				Ano:	
Curta-metragem			Longa-metragem		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa		

Tabela 1 - Modelo de tabela utilizada para o Mapeamento dos Personagens *Diversos*

As primeiras informações da tabela têm o intuito de identificar o personagem, como seu nome, o estúdio responsável, o filme no qual o personagem está presente, ano de lançamento do filme e o tipo de filme/duração (curta ou longa) no qual o personagem foi lançado. No caso de curtas-metragens, em alguns casos não é possível evidenciar apenas um curta-metragem do personagem e nestas situações abordamos o primeiro curta-metragem e o ano no qual o personagem estreou. Em alguns poucos casos, evidenciamos os aspectos analisados com continuações lançadas posteriormente, a grande maioria lançada diretamente para o *homevideo*, ou participações em outros filmes além da própria franquia que o personagem estreou e até mesmo em series animadas para televisão. Aqui é importante salientarmos que não mapeamos personagens *diversos* a partir destas continuações, mas sim salientamos as características já evidenciadas no longa-metragem original, que acabam se repetindo na continuação dando mais ênfase ao que constatamos. Achemos interessante abordar também a técnica de animação (tradicional, *stop-motion* e computadorizada) na qual foi realizado o filme do personagem *diverso*, para possíveis fins de identificação. A animação tradicional (também chamada de animação clássica), é a técnica de animação realizada através de desenhos manuais. O *stop-motion* é a técnica cinematográfica em que a câmera é parada e reiniciada repetidamente, criando a ilusão do movimento por meio da sobreposição do registro, quadro a quadro, a partir da manipulação de objetos em um determinado cenário. Por fim, a animação computadorizada (também chamada de animação digital ou 3D) é a técnica que utiliza de tecnologias computacionais para criar a ilusão do movimento presente nos filmes animados.

Assim que a história do herói começa, acontece algo, exigindo que o protagonista deixe o conforto e a segurança de seu lar para embarcar em uma jornada a um mundo extraordinário – jornada essa repleta de aventuras, riscos e incertezas. Nesse novo mundo, o herói terá de superar uma série de dificuldades cada vez mais intensas ou perigosas e enfrentar forças antagonicas para realizar ou adquirir ou aprender algo de valor incalculável, que é a recompensa. O protagonista deverá então escapar de qualquer oposição remanescente, ou derrotá-la, para levar a recompensa de volta para casa, algo que mudará para sempre o herói (ou heroína) e seu povo. (SURRELL, 2009, p. 79-80)

No quesito da posição do personagem na narrativa (protagonista, secundário e vilão), tentamos uma abordagem semelhante ao Teste Vito Russo do GLAAD, que avalia a importância do personagem para a narrativa fílmica. Nesse quesito, avaliamos a posição do personagem na narrativa e a maneira pela qual ele é desenvolvido nela. O protagonista é aquele em torno do qual gira a história, o personagem que é essencial para o desenvolvimento da narrativa através de sua jornada. O secundário é o personagem que representa “[...] papéis significativos, tornando os filmes divertidos e agradáveis, adicionando vida à história central, mesmo eles não sendo essenciais” (MALTIN; GOLDBERG; KAUFMAN, 2009).⁵⁵ Muitas das vezes o personagem secundário acaba sendo o responsável pela comicidade do filme. Sua função principal acaba sendo auxiliar o protagonista em sua jornada.

Afinal de contas, eles [os vilões] também possuem algo dos mesmos traços de personalidade e fraquezas humanas que seus opostos heroicos têm – e tudo isso vem de seus criadores muito humanos, das experiências e dos relacionamentos que eles trazem para o processo criativo. (SURRELL, 2009, p. 113)

O personagem vilão ou antagonista é aquele que tem a função principal de impedir o protagonista de conquistar o objetivo de sua jornada. Os vilões na maioria das situações têm más intenções ou vendetas contra o protagonista ou outros membros do elenco animado. Por esse motivo, a posição dos personagens na narrativa acaba servindo como um dos principais parâmetros para a classificação do tipo de representação, positiva ou negativa, que os personagens repassam. Optamos apenas por esses dois tipos de representação na tabela (negativa e positiva) para facilitar a análise dos dados e não refletir qualquer gosto pessoal dos realizadores. No caso dos personagens vilões e personagens que auxiliam os vilões, estes apresentam apenas representações negativas, pois além de suas intenções maquiavélicas na narrativa, colaboram, mesmo que de forma inconsciente, com a hegemonia da heterossexualidade ao reafirmar que indivíduos que destoam da heterossexualidade seriam figuras cruéis ou até mesmo monstruosas. No caso dos personagens protagonista ou secundário, avaliamos o uso de estereótipos utilizados na construção destes personagens e a forma com que as suas sexualidades são abordadas, ou não, na narrativa animada. Em alguns casos, estamos cientes de que os estereótipos presentes no personagem secundário servem exatamente para reforçar a heterossexualidade do protagonista. Mesmo assim, esses personagens não recebem uma representação negativa, apenas aqueles personagens que buscam prejudicar os demais de

⁵⁵ Leonard Maltin, escritor e cinéfilo, Eric Goldeber, diretor e animador, e J.B. Kaufman, historiador, são os responsáveis pelos comentários presentes no blu-ray da edição Platinum de *Pinóquio – 70º Aniversário*.

algum modo, neste caso, os vilões e seus ajudantes. Entretanto, isso não significa que a representação dos personagens secundários ou protagonistas que mapeamos como *diversos* não seja problemática ou ofensiva de algum modo. Em cada uma das análises do mapeamento dos personagens *diversos* abordamos os motivos da classificação de sua representação.

Por fim, temos na tabela os quesitos “Antropomórfico”⁵⁶ e “Estilização humana”. Com a análise desses dados buscamos evidenciar uma das hipóteses da pesquisa, de que o antropomorfismo dos personagens é uma das principais formas que os realizadores utilizam para retratar os personagens *diversos*. A caracterização antropomórfica dos personagens acaba servindo também como uma tentativa de camuflar o uso dos estereótipos usando os animais para representarem os seres humanos. Afinal, se os personagens animados através do antropomorfismo podem representar seres humanos e suas caracterizações psicológicas, estes mesmos personagens podem representar os seres humanos com distintas identidades de gêneros e orientações sexuais.

4.3 Os personagens animados *diversos* (Disney, Pixar e DreamWorks)

4.3.1 O touro afeminado em *Ferdinando, o Touro* (1938)

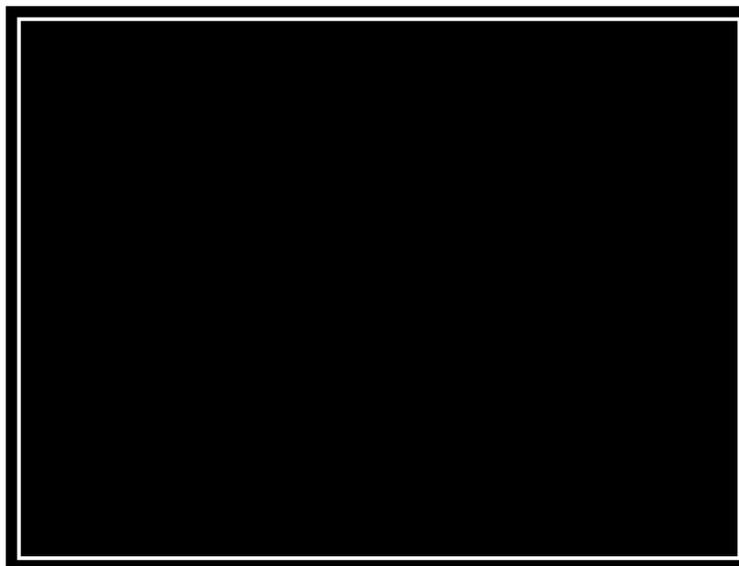
O curta-metragem animado *Ferdinando, o Touro* (*Ferdinand the Bull*, 1938), dos estúdios Disney, foi baseado no livro infantil *The Story of Ferdinand* (1936), de Munro Leaf, e ilustrado por Robert Lawson. O curta-metragem, agraciado com o Oscar no mesmo ano, aborda a história do distinto touro Ferdinando, que prefere ter uma vida pacata cheirando as flores, enquanto os demais touros gostam de trocar cabeçadas e almejam participar das grandes touradas em Madri.

O personagem antropomórfico Ferdinando (Figura 27) pode ser descrito como um *diverso* não apenas pelos seus desejos e anseios individuais, retratados na narrativa – ficar sentado cheirando as flores, ao invés de se exercitar para as touradas –, mas também pelas características físicas dadas ao personagem. Ferdinando, desde novilho, se difere dos demais personagens da sua mesma espécie devido ao andar de forma graciosa, tão similar à mãe vaca apresentada na história, e pelos olhos caídos e sonolentos que piscam constantemente como uma forma de charme. Depois que o animal cresce, após uma pequena passagem temporal, o

⁵⁶ Em alguns casos os personagens não são antropomórficos, mas antropozoomórficos. Nesses casos, optamos por classificá-los com antropomórficos, porém no corpo do texto da análise do personagem frisamos essas diferenças.

personagem fica grande e forte, mas mantendo a passividade e os aspectos delicados que se destacavam ainda na sua fase inicial.

Figura 27 - Ferdinando, o touro diverso



Fonte: *Ferdinand the Bull* (1938)⁵⁷

As características físicas e psicológicas do personagem que ajudam na sua caracterização como *diverso* se sobressaem principalmente na comparação com os demais touros, que são violentos, se apresentam com a postura mais firme e ereta e com o desejo de participar de uma tourada, semelhantes aos touros reais que são naturalmente animais viris e agressivos. Diferente de Ferdinando, que é tranquilo, com uma postura mais relaxada (que não é condizente com a natureza do animal) e sua fascinação por flores. Nessa comparação de Ferdinando com os demais touros, percebemos como o personagem principal do curta-metragem foge das expectativas tradicionais de masculinidade.

Por outro lado, mesmo que o curta-metragem retrate Ferdinando de forma bastante afetada e afeminada, fugindo dos padrões heteronormativos habituais do estúdio Disney, não podemos deixar de observar o final que é dado ao personagem principal na narrativa. Ferdinando, mesmo isolado dos demais personagens, acaba alcançando seus desejos de uma vida tranquila e feliz, cheirando as flores que tanto gosta, valorizando a individualidade do personagem *diverso* através de uma representação positiva.

⁵⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UN62cxSs5Q8>

Nome do Personagem:	Ferdinando (<i>Ferdinand</i>)	Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	"Ferdinando, o Touro" (<i>Ferdinand the Bul</i>)		Ano:	1938
Curta-metragem	X	Longa-metragem		
Tradicional	X	Stop-motion	Computadorizada (3D)	
Protagonista	X	Secundário	Vilão	
Antropomórfico	X	Estilização humana		
Tipo de Representação				
Positiva	X	Negativa		

Tabela 2 - Ferdinando (1938)

4.3.2 O dragão poeta em *O Dragão Relutante* (1941)

O quarto longa-metragem do estúdio Disney, *O Dragão Relutante* (*The Reluctant Dragon*, 1941), é um filme que combina a animação tradicional, realizados através de desenhos manuais, com a ação ao vivo, a atuação de atores reais. O primeiro momento da narrativa, dirigida por Alfred Werker, retrata o humorista Robert Benchley aprendendo um pouco do processo de animação nos estúdios de Walt Disney. No local, o comediante de rádio encontra vários funcionários que trabalham na empresa, dentre eles, os animadores Ward Kimball, Fred Moore, Norm Ferguson e Clarence Nash. Inclusive Benchley encontra o próprio Walt Disney e tenta convencê-lo a adaptar a história de um dragão gentil que adora recitar poesias.

A sutileza é a marca registrada da sequência de “O Dragão Relutante”, que, como “Ferdinando, o Touro”, retrata um animal supostamente feroz que acaba sendo pacífico; sua paródia de estereótipos muito britânicos antecipa o ainda mais bem-sucedido “O Vento nos Salgueiros”. Mas esta sequência de doze minutos funciona muito bem em seus próprios termos – com humor deliciosamente caprichoso e animação de personalidade soberba. (MALTIN, 1984, p. 48, tradução nossa)⁵⁸

O segmento animado *O Dragão Relutante*, que também dá nome ao longa-metragem, é uma história filmica de 20 minutos baseada no conto infantil de Kenneth Grahame de 1898. A narrativa conta história de um garoto que conhece um dragão ensimesmado que, diferente de como é retratado nos livros, é pacífico e não gosta de batalhas. O garoto, que não acredita nas distintas características do dragão, acaba arrumando uma batalha entre a criatura e o famoso caçador de dragões Sir Giles. Entretanto, o dragão e Sir Giles apenas simulam uma grande batalha para a satisfação da plateia. O personagem antropomórfico principal do curta-metragem

⁵⁸ No original: “Subtlety is the hallmark of *The Reluctant Dragon* sequence, which, like *Ferdinand the Bull*, depicts a supposedly ferocious animal who turns out to be quite peaceful; its spoof of veddy-British stereotypes anticipates the even more successful *The Wind in the willows*. But this twelve-minute sequence works quite well on its own terms - with delightfully whimsical humor and superb personality animation.”

animado, o simpático dragão, apresenta várias características e uma personalidade que permitem o seu mapeamento como um personagem *diverso*.

Figura 28 - A ilustração do aterrorizante dragão



Fonte: *O Dragão Relutante* (1941)⁵⁹

O segmento animado inicia com uma narração que apresenta uma terra distante na qual vive um jovem garoto que se considera como uma das maiores autoridades no quesito de valentes cavaleiros e seus inimigos mortais cuspidores de fogo, os dragões, que aterrorizam aquela região. O garoto (interpretado por Billy Lee), sentado debaixo de uma árvore, lê um livro sobre cavaleiros e dragões. Quando seu afobado pai fala da presença de um dragão no alto da colina, o garoto procura pela imagem de um dragão em seu livro (Figura 28). Conforme a ilustração do dragão presente no livro, percebemos uma criatura colossal, de aparência reptiliana, sanguinária e destruidora, já que está prestes a lançar pela boca um jato de fogo em uma vila. Entretanto, o dragão apresenta características bem diferentes daquelas apresentadas no livro.

⁵⁹ Disponível em: <https://criticaretro.blogspot.com/2015/09/o-dragao-relutante-reluctant-dragon-1941.html>

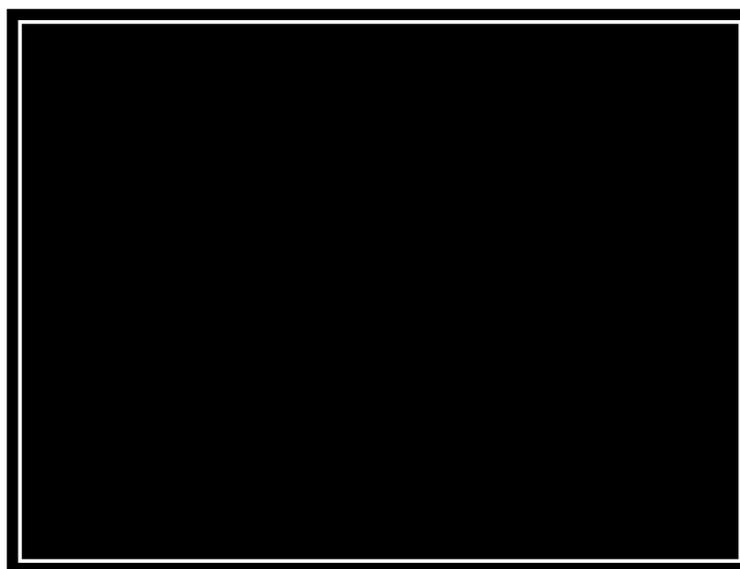
Figura 29 - O dragão *diverso* relutante

Fonte: *O Dragão Relutante* (1941)⁶⁰

A primeira cena que apresenta o dragão azul esmeralda (interpretado por Barnett Parker), que faz jus ao título, mostra-o cantando com sua voz estridente e aguda, enquanto lava seu corpo repolhudo em uma cachoeira (Figura 29). O personagem se destaca como um *diverso* tanto nos aspectos físicos quanto nos psicológicos. O Dragão cujo gênero não sabemos – sabemos apenas que é dublado por um homem – é delicado, gentil, possui orelhas grandes e móveis semelhantes a cabelos trançados, o olhar delicado com os cílios alongados e o comportamento afeminado, repleto de trejeitos femininos com as grandes patas. O Dragão se mostra ainda ser bastante envergonhado, quando pede para o garoto para se virar enquanto seca o corpo com o seu próprio rabo. Porém, o personagem se sobressai ainda mais devido ao fascínio pela poesia e ao desprezo pelas batalhas. O Dragão também mostra aptidões com o instrumento musical, a flauta, ensinando os pássaros a cantar. Enfim, o personagem é apresentado com características bem díspares do dragão evidenciado no livro.

⁶⁰ Disponível em: <https://criticaretro.blogspot.com/2015/09/o-dragao-relutante-reluctant-dragon-1941.html>

Figura 30 - O estereótipo do olhar afeminado



Fonte: *O Dragão Relutante* (1941)⁶¹

Neste momento é importante salientar sobre as características do olhar do personagem Dragão, que é bastante semelhante ao olhar do personagem do curta-metragem *Ferdinando, o Touro* (*Ferdinand the Bull*, 1938). Ambos os personagens apresentam os olhos caídos e os cílios alongados que remetem a um olhar delicado e bastante afeminado (Figura 30). Os personagens afeminados nas décadas de 1930 e 1940 apresentavam características físicas comuns, como o bigodinho fino, atributo que deixava claro que tais personagens eram homens afeminados. Desta forma, podemos associar essa característica presente no olhar como um dos elementos que assinalam os personagens animados como possíveis *sissy's*. Nesse caso, o olhar delicado destes personagens pode ser visto como um estereótipo comum para evidenciar os personagens animados que fogem do padrão da heterossexualidade.

Além das características do personagem, o Dragão também se destaca na narrativa. O garoto, mesmo fazendo amizade com ele, fica decepcionado não por ele não ser o inimigo da raça humana como imaginava e, sim, pela sua predileção pelas artes e o desprezo pelas grandes batalhas. Ao retornar à aldeia, descobre que o Sir Giles, um senhor de idade, afamado por ser o matador de dragão, também é apaixonado pelas recitações em versos e decide visitar o dragão. O garoto e Sir Giles encontram o dragão fazendo um piquenique sobre sua imensa barriga, com um jogo de xícaras de cor de rosa cantando a seguinte canção:

⁶¹ Disponível em: <https://criticaretro.blogspot.com/2015/09/o-dragao-relutante-reluctant-dragon-1941.html>

Eu sou o dragão relutante.
Sim. Eu sou!
O dragão muito relutante.
Oh, muito, muito.
Você não sabe.
Eles me chamam de dragão tímido.
Que podridão!
Eu não sou!
Eu só não vou lutar.
Eu prefiro jogar.
Eu sei que não vou me machucar desse jeito.

Sobre a música poética recitada pelo Dragão, é importante destacar que ele tem consciência da sua relutância em não participar de batalhas, porém não gosta de ser chamado de tímido, já que o personagem é bastante comunicativo e performático. Na reunião, o Dragão descobre que Sir Giles também gosta de fazer poesias e ambos fazem um recital. Logo depois, o Dragão é persuadido com elogios a lutar com Sir Gales. Entretanto, a luta entre os dois personagens é apenas uma performance repleta de barulho e fumaça, esta que serve também para camuflar a valsa que é dançada pelos personagens, enquanto o dragão finge gritos de ajuda e segura o seu rabo como se fosse uma saia de bailarina. Por fim, a representação do personagem Dragão como *diverso* é positiva, pois a história termina com ele sendo aceito na sociedade e recitando alegremente um poema de situações que ele jamais vai realizar (“*Eu prometo não reclamar ou rugir e flagelar o campo mais*”), mesmo que sua caracterização seja repletas de estereótipos.

A situação vivenciada pelo Dragão em ser uma criatura destruidora e inimiga dos seres humanos pode ser comparada como as expectativas comportamentais e sociais que se espera para a conduta do indivíduo masculino perante a sociedade. A sociedade “força” o homem a mostrar a sua masculinidade praticamente desde o seu nascimento, fazendo com que ele demonstre um comportamento que seja visto como aceitável de acordo com seu gênero. Nas sociedades nas quais a masculinidade precisa ser comprovada pela via do comportamento e nas quais impera a intolerância com aqueles homens que fogem do comportamento padrão, o homem não pode chorar ou usar a cor rosa e a ele é ensinado usar a agressão e a força para resolver as suas diferenças. No caso da narrativa em tela, o Dragão antropomórfico pode ser visto como aquele homem que não apresenta um comportamento esperado para um dragão (ser feroz, atacar jovens donzelas e flagelar os campos) e, por este motivo de não suprir com as

expectativas comportamentais, ele prefere se isolar. Entretanto, seu isolamento não é definitivo, o dragão volta a viver em sociedade depois de prometer ter um comportamento que já tinha.

Nome do Personagem:	Dragão		Estúdio:	Disney	
Filme:	O Relutante Dragão (<i>The Reluctant Dragon</i>)			Ano:	1941
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista	X	Secundário		Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 3 - Dragão Relutante (1941)

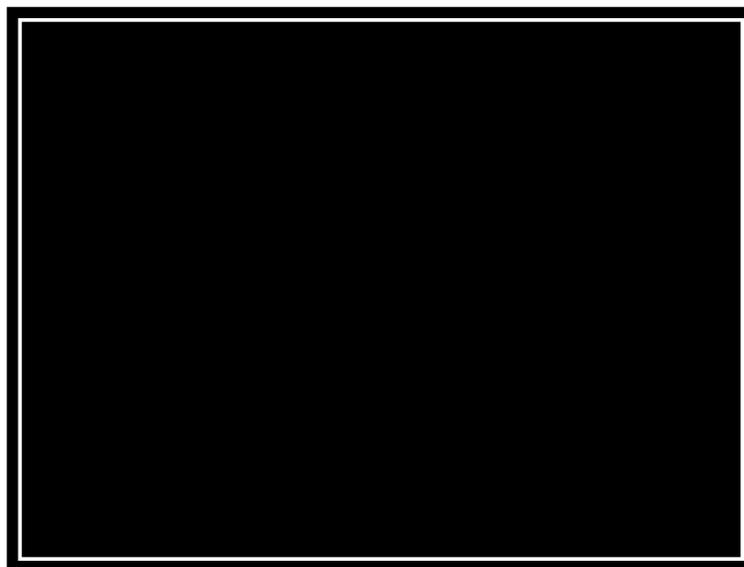
4.3.3 Os ardilosos vilões João Honesto e Gideon, em *Pinóquio* (1941)

Um diretor de filmes com atores de carne e osso ao ligar a câmera vai filmar alguma coisa. Mas em uma animação nada acontece que não seja planejado *frame a frame*. Nada é por acidente. É tudo intencional! (MALTIN; GOLDBERG; KAUFMAN, 2009)⁶²

O segundo longa-metragem de animação produzido pelo estúdio Disney, *Pinóquio* (*Pinocchio*, 1940), foi baseado na obra literária *As Aventuras de Pinóquio* (1881), de Carlo Collodi. A narrativa fílmica, dirigida por Hamilton Luske e Ben Sharpsteen, retrata a história do boneco de madeira que ganha vida, devido ao pedido de Gepeto, o responsável pela sua construção. O boneco precisa mostrar suas qualidades e virtudes para, então, se tornar um menino de verdade pela Fada Azul. Conforme Maltin, Goldberg e Kaufman (2009) afirmam, o livro de Collodi é uma literatura infanto-juvenil, enquanto o filme é sofisticado, apresentando momentos sombrios, sátiras contemporâneas e várias caracterizações adicionais que o diferenciam da obra original.

⁶² Leonard Maltin, escritor e cinéfilo, e Eric Goldeber, diretor e animador, e J.B. Kaufman, historiador, são os responsáveis pelos comentários presentes no blu-ray da edição Platinum de *Pinóquio – 70º Aniversário*.

Figura 31 - Gideon e João Honesto



Fonte: Blu-ray *Pinóquio* (1941)

Neste sentido, *Pinóquio*, ao apresentar seus personagens com distintas caracterizações, mostra que a narrativa é devidamente planejada nos mínimos detalhes, neste caso, *frame a frame*. O longa-metragem animado da Disney se destaca não apenas pelos variados personagens que possibilitam que o personagem principal se torne um menino, mas também por apresentar personagens *diversos* – o gato Gideon e a raposa João Honesto – que diferem de suas contrapartes originais da literatura (Figura 31). A afirmação desses personagens como *diversos* se dá através da declaração de Russo (1987), que afirma que até mesmo nas animações de Walt Disney é possível encontrar relacionamentos entre personagens do mesmo sexo que são negligenciados pela narrativa. Para Russo, a raposa e o gato antropomórfico são personagens animados que apresentam estereótipos do homem afeminado. Roth (1996) também faz uma afirmação sobre a sexualidade dos personagens, conforme o texto a seguir:

O primeiro vilão, a raposa [João Honesto], é educado, efeminado, urbano e do teatro. Seu pequeno companheiro estranhamente elástico, o gato [Gideon], constantemente desliza ao redor dele e através de suas pernas. Desajeitados, os dois geralmente ficam entrelaçados um no outro em um caos de membros [Figura 32]. Eles são claramente gays. (ROTH, 1996, s/p, tradução nossa)⁶³

Gideon é um gato antropomórfico mudo, que usa vestes maltrapilhas e maiores que seu próprio corpo, enquanto João Honesto (voz de Walter Catlett), mesmo usando vestes velhas,

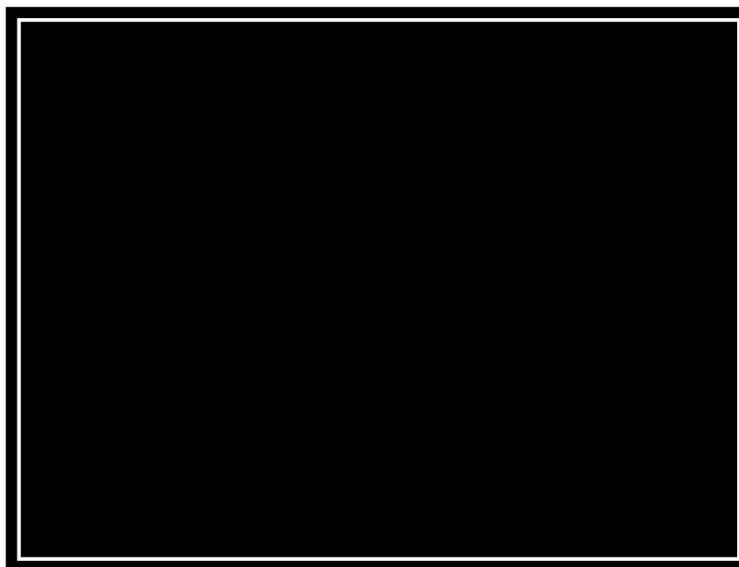
⁶³ No original: “The first villain, The Fox, is mannered, effeminate, urbane and of the theater. His small, strangely elastic companion, The Cat, constantly slithers around him and through his legs. Clumsily, the two of them often become entwined with each other in a chaos of limbs. They are clearly gay.”

repletas de remendos em várias partes da sua roupa, a raposa antropomórfica tenta manter e transparecer uma determinada elegância. Além disso, ambos os personagens usam bengalas e cartolas, no caso de Gideon, o acessório é bem menor que sua cabeça. De acordo com Maltin, Goldberg & Kaufman (2009), João Honesto, mesmo com a roupa exagerada, amarfanhada e remendada, “é um personagem que gosta de se apresentar como elegante” (MALTIN, GOLDBERG & KAUFMAN, 2009).

A elegância e a preocupação excessiva com as roupas são algumas das características do estereótipo do homem afeminado, comumente utilizada nas narrativas filmicas da década de 1940. Além disso, é possível identificar em ambos os personagens alguns trejeitos femininos, especialmente em Gideon, que gesticula de forma exagerada em cena. João Honesto e Gideon são apresentados na narrativa apenas em três momentos. No primeiro momento, quando Pinóquio precisa frequentar a escola, semelhante às demais crianças humanas, Gideon e João Honesto abordam o garoto de madeira e o convencem a se juntar ao teatro de fantoches de Stromboli, já que o boneco se locomove sem qualquer tipo de traquinagem. Os personagens cafajestes seduzem Pinóquio com a música *Heigh Diddley Dee*, que, conforme Russo (1987) enfatiza, afirma na segunda linha que “*an actor's life is gay!*” (“a vida de um ator é gay!”) – fato que deve ser ressaltado ainda que se deva entender a possível tradução da palavra “gay” como “feliz” ou “alegre”.

O segundo momento dos personagens *diversos* no longa-metragem é quando estão reunidos com o Cocheiro. Nessa cena, os personagens bebem cerveja e fumam charutos e até fazem um sinal de alusão à assassinato com o intuito de agradar ao Cocheiro. Para Maltin, Goldberg e Kaufman (2009), os charutos e a cerveja representam a imoralidade, já que os personagens, e mesmo Pinóquio, são punidos na Ilha dos Prazeres pelo mau comportamento, inclusive por fumar e beber. No terceiro momento, os personagens persuadem novamente o protagonista para ir para a Ilha dos Prazeres, local onde as crianças são transformadas em burros. Desta forma, percebemos que a representação desses personagens é secundária e negativa, já que são apenas uma espécie de assistentes dos vilões, exercendo praticamente a mesma função de seduzir o boneco de madeira em troca de algum benefício próprio. Além das características do homem afeminado, os personagens representam o aspecto da indecorosidade.

Figura 32 - Gideon e João Honesto entrelaçados



Fonte: Blu-ray *Pinóquio* (1941)

No restante da narrativa do segundo longa-metragem da Disney não é demonstrada qualquer conclusão ou fechamento para os personagens *diversos* na narrativa. Da mesma maneira que João e Gideon desaparecem após levar o Pinóquio ao cigano Stromboli, eles também desaparecem depois de levar o protagonista ao Cocheiro. Por fim, Griffin (2000) aponta que além da preocupação excessiva com as questões de vestuário, como é o caso de João Honesto, o que ressalta ainda mais sua característica como estereótipo do homem afeminado é a maneira como os personagens são “[...] focados em um menino” (GRIFFIN, 2000, p. 76, tradução nossa),⁶⁴ em uma relação de perseguição e sedução que pode remeter até mesmo à pedofilia.

Nome do Personagem:		João Honesto (Honest John)		Estúdio:	Disney	
Filme:	Pinóquio (<i>Pinocchio</i>)				Ano:	1941
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário		Vilão		X
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva				Negativa	X	

Tabela 4 - João Honesto (1940)

⁶⁴ No original: “[...] focused on a young boy”.

Nome do Personagem:	Gideon		Estúdio:	Disney	
Filme:	Pinóquio (<i>Pinocchio</i>)			Ano:	1941
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 5 - Gideon (1940)

4.3.4 Os ratos enrustidos de *Cinderela* (1950)

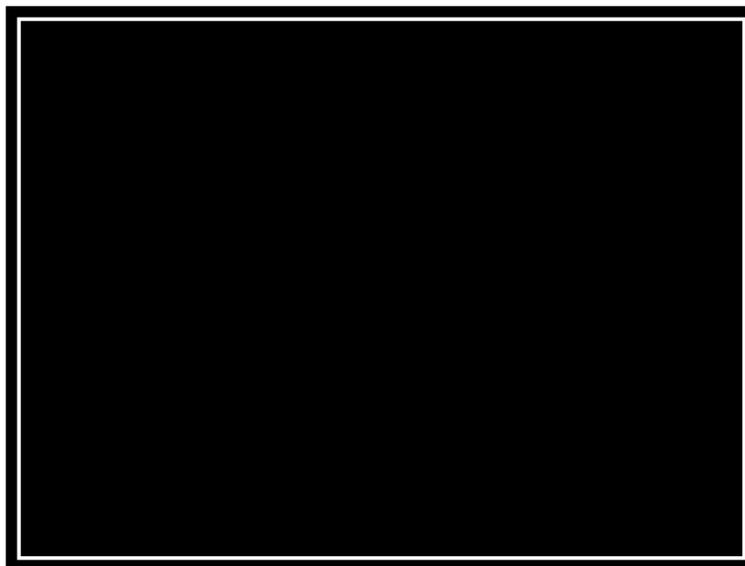
Cinderela foi lançado em 1950 e Walt Disney não acreditava no sucesso do filme, pois não havia sido [...] feito com todo cuidado e empenho como o da *Branca de Neve*. Contudo, com sua marcante trilha sonora, a dramática história da princesa, sua simpática fada madrinha e um enredo secundário com bondosos ratos antropomorfizados, perseguidos por um maldoso felino, fez muito sucesso e recebeu as melhores críticas da época. (CECHIN, 2014, p. 136)

Cinderela (*Cinderella*, de 1950) foi o décimo segundo longa-metragem animado lançado pelos estúdios Disney. O filme retrata a história da jovem que dá nome ao filme, que, após a perda do pai, fica sob a responsabilidade da madrasta. Entretanto, o que deveria ser zelo e cuidado pelo próximo acaba se tornando uma relação abusiva, até o dia em que a protagonista tem a oportunidade de conhecer o príncipe, em um baile, e ambos se apaixonam, permitindo que Cinderela saia de seu lar abusivo, casando-se com o príncipe para viver uma vida de princesa. Nos momentos da narrativa nos quais Cinderela é encarregada excessivamente dos serviços da casa, sob a guarda da Madrasta, enquanto suas meias-irmãs vivem em pleno conforto, a única ajuda que a jovem recebe é dos ratinhos antropomórficos. Todavia, dois desses personagens, Jaq e Tatá, acabam se comportando de forma distinta, o que nos permite os analisarmos como personagens *diversos*.

Na primeira cena, quando a personagem principal acorda, é possível perceber os animais antropomórficos, pássaros e ratos, que apresentam, além do comportamento humano, diferentes adereços (lenços na cabeça, boinas, roupas, sapatos, avental) que não são comuns aos animais. A utilização desses adereços serve claramente para assinalar e diferenciar quem são os personagens antropomórficos do sexo masculino e do sexo feminino. Além disto, nessa primeira cena é possível perceber que, assim como os adereços servem para diferenciar os gêneros, as tarefas realizadas pelos personagens também possuem distinção quanto ao sexo. No momento do banho de Cinderela, as ratinhas fêmeas antropomórficas, devidamente caracterizadas com bandanas na cabeça e aventais, expulsam os ratos machos (usam apenas

uma blusa e sapato) do recinto. Essa descrição do uso de adereços e a divisão de tarefas dos ratos fará sentido no nosso mapeamento dos personagens *diversos* deste filme (Figura 45).

Figura 33 - O uso de adereços para diferenciar os gêneros



Fonte: Blu-ray *Cinderela* (1950)

Dando continuidade, após os cuidados matinais da futura princesa, Jaq, um rato magro, trajando uma camisa vermelha, um casaco laranja, sapatos marrons e uma espécie de boina vermelha, chega bastante apressado, falando para Cinderela sobre um ratinho novo na casa, que está preso na ratoeira. A protagonista logo se antecipa para buscar uma vestimenta para o novo rato, porém pega um pequeno vestido. Jaq ri e alerta através de gestos que o novo personagem antropomórfico é ele. Cinderela responde: “Isso faz muita diferença”, pegando apenas um casaco e os sapatos. Novamente, nessa cena percebemos como a utilização dos adereços pelos personagens antropomórficos é um fator crucial para a definição dos gêneros masculino e feminino dos personagens.

O que é gênero, o que são homens e mulheres, que espécie de relações se obtém ou se deveria obter entre eles - todas essas noções não são simplesmente reflexos ou elaborações a partir de “dados” biológicos, mas são produtos de processos sociais e culturais. A própria ênfase no fator biológico é variável nas diferentes tradições culturais; algumas culturas afirmam que as diferenças entre machos e fêmeas são quase totalmente baseadas na biologia, enquanto outras dão bem pouca ênfase às diferenças biológicas, ou supostamente biológicas. (ORTNER; WHITEHEAD, 1981 apud PORCHAT, 2014, p. 28)

Desde o momento em que é rotulado pelo médico o sexo de um indivíduo ainda em processo de gestação, a família rapidamente se posiciona a partir desta colocação para a

construção do gênero da futura criança, refletindo “[...] os estereótipos de feminilidade ou masculinidade da cultura a qual faz parte” (PORCHAT, 2014, p. 40). Logo, a partir de uma simples fala médica – “é um menino” ou “é uma menina”, – inicia-se a construção dos possíveis atributos e comportamentos da criança que deveram refletir o seu gênero. A construção social desse binarismo homem/mulher inicia antes mesmo do nascimento da criança a partir de simples atos simbólicos da família – decoração do quarto, cores das roupas e os brinquedos que utilizarão –, “[...] atos que fazem o gênero, que visibilizam e estabilizam os corpos na ordem dicotomizada dos gêneros” (CEZAR, 2019. p.74). Em *Cinderela*, mesmo que alguns personagens sejam antropomórficos, a distinção do gênero se dá exclusivamente a partir do uso de acessórios e na realização de tarefas, reproduzindo os estereótipos de gêneros.

Figura 34 - Jaq e Gus (Tatá)

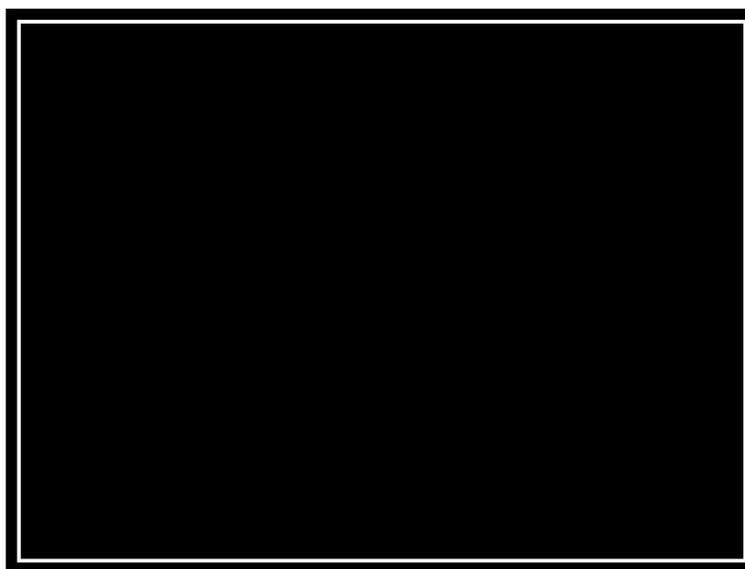


Fonte: Blu-ray *Cinderela* (1950)

Logo em seguida, Cinderela libera o rato da ratoeira e solicita que o outro rato, Jaq, explique tudo para o novo personagem. Gus, ou Tatá na versão brasileira, é um rato antropomórfico, aparvalhado, gordinho e com características do estereótipo dos personagens afeminados: trejeitos e o olhar delicado, os olhos caídos e que piscam constantemente, típicos destes personagens. Tatá é um personagem que se difere tanto nos aspectos físicos quanto psicológicos quando comparado aos demais ratos antropomórficos masculinos do filme. Na relação de Tatá e Jaq, já que este fica encarregado de tomar conta do novo habitante da casa, é possível perceber momentos de carícias excessivas, como mãos dadas, abraços e danças, situações que não são demonstradas com os outros ratos masculinos (Figura 34).

Na cena em que os personagens ratos decidem ajudar Cinderela, reconstruindo o vestido que era de sua mãe, a divisão de tarefas baseadas no sexo novamente é frisada na narrativa. Os personagens Jaq e Tatá, na tentativa de contribuir com a reconstrução do vestido (ou apenas ajudar por ser uma atividade que eles sentem prazer), são advertidos e proibidos. A cena mostra Tatá e Jaq animados com a atividade, enquanto o primeiro rato pega a tesoura, o segundo, com a agulha em suas mãos, fala: “*E eu fico com a costura*”. Nesse momento, eles são intimidados por uma ratinha que além de tomar a agulha da mão de Jaq, afirma: “*A costura é das senhoras. Traga-me as fivelas.*”. Portanto, cabe aos dois personagens a tarefa de recolher alguns dos itens que complementarão o visual do vestido.

Figura 35 - Interesse e apropriação por adereços femininos



Fonte: Blu-ray *Cinderela* (1950)

De acordo com Cezar (2019), no estereótipo do homem afeminado, bastante utilizado para a comicidade nas primeiras décadas do cinema, uma das características que facilitava o reconhecimento do público com estes personagens era o interesse ou apropriação pelos adereços femininos. Os personagens de Cinderela, além da efeminação, como é o caso de Tatá, mostram um enorme interesse pelas atividades e adereços típicos dos personagens femininos. Além do interesse no corte e costura, Jaq e Tatá que deveriam buscar fivelas para o vestido, acabam buscando faixas rosas e colar, isto porque tais itens chamam a atenção dos personagens (Figura 35). Inclusive Tatá, ao resgatar o colar do gato Lúcifer, enrola o item no seu corpo como se estivesse usando o acessório. Logo, mais um elemento: o interesse por adereços femininos, que associa os personagens aos estereótipos do homem afeminado.

Ainda na segunda parte da cena da costura, quando os personagens estão confeccionando o vestido é possível evidenciar mais um aspecto que diferencia os personagens Jaq e Tatá dos demais personagens antropomórficos masculinos. Na cena, as ratas são responsáveis pelo desenho, recorte dos panos e pela costura, enquanto os ratos apenas auxiliam com a força bruta, ajudando a levar os itens para as partes mais altas do vestido (Figura 36). Contudo, Jaq e Tatá, mesmo sob os olhares de desaprovação dos demais ratos, acabam ajudando nas atividades de corte e escura, que até então eram exclusivas dos personagens femininos.

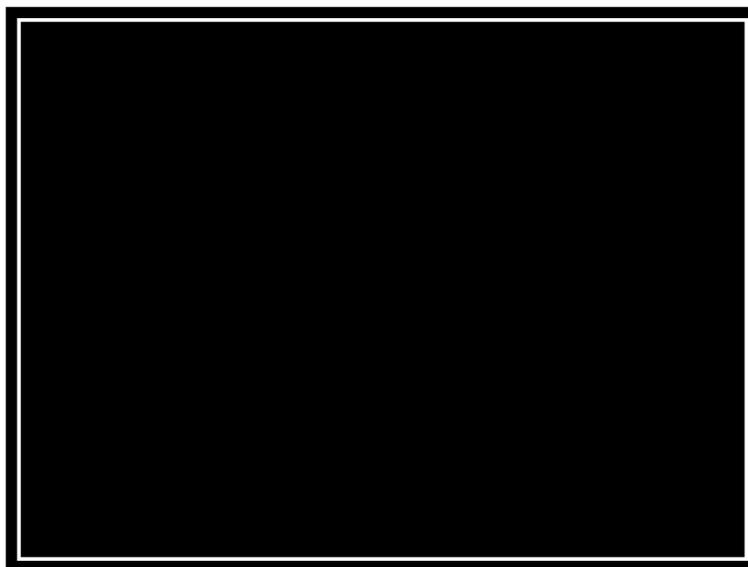
Figura 36 - Os ratos auxiliando com a força bruta



Fonte: Blu-ray *Cinderela* (1950)

Por fim, um último detalhe que deve ser evidenciado para qualificar o comportamento dos personagens como *diverso* é quando Cinderela volta apressada do castelo e perde toda a magia que a Fada Madrinha disponibilizou. A futura princesa começa a narrar para os animais sobre os momentos que vivenciou com o príncipe durante o baile. Em uma das cenas, envoltos pelo romantismo da narração de Cinderela, Tatá sentado ao lado de Jaq, começa a se esfregar no amigo, como se fossem um casal. Jaq, envolvido pela situação, coloca seus braços por trás do rato, fazendo com que eles fiquem ainda mais próximos e envolvidos (Figura 37). De repente, o momento romântico entre os ratos antropomórficos do gênero masculino é interrompido quando Jaq se dá conta da situação e olha para Tatá com um olhar de desaprovação pelo ato dos dois.

Figura 37 - O momento romântico de Jaq e Gus



Fonte: Blu-ray *Cinderela* (1950)

Conforme retratamos, são várias as cenas e características que permitem o mapeamento dos personagens Jaq e Tatá como *diversos*. Entretanto, além da narrativa não desenvolver a relação dos dois, devido ao fato de serem personagens secundários, cuja função principal na narrativa é auxiliar a protagonista Cinderela, Jaq e Tatá – e especialmente este último –, apresentam características típicas do estereótipo do homem afeminado. Todavia, a representação de Jaq e Tatá como personagens *diversos* na narrativa de Cinderela é classificada como positiva, mesmo que eles sejam estereotipados ou não se assumam como um casal, pois os ratinhos não prejudicam outros personagens agindo, por exemplo, como antagonistas.

Nome do Personagem:		<i>Jaq</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	Cinderela				Ano:	1950
Curta-metragem			Longa-metragem	X		
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 6 - Jaq (1950)

Nome do Personagem:	Gus (Tatá)		Estúdio:	Disney	
Filme:	Cinderela			Ano:	1950
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 7 - Tatá (*Gus*) (1950)

4.3.5 Os piratas Capitão Gancho e Smee, em *Peter Pan* (1953)

Após quase duas décadas de trabalho, dúzias de tratamentos da história e milhares de desenhos, *Peter Pan* de Walt Disney foi finalmente concluído. Foi inicialmente lançado em 3 de fevereiro de 1953 e se tornou imediatamente um dos favoritos do público. Permanece uma das maiores realizações animadas da Disney. (BURTON, 1998)⁶⁵

O décimo quarto longa-metragem do estúdio Disney, *Peter Pan* (1953), é uma adaptação da peça teatral do escritor e dramaturgo Sir James Matthew Barrie, apresentada em Londres, em 1904. A produção dessa animação começou no final da década de 1930, ainda durante a produção de *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, de 1937). A intenção era que *Peter Pan* fosse o segundo filme do estúdio, porém, devido às limitações técnicas da época e o início da Segunda Grande Guerra Mundial, o desenvolvimento e finalização do filme só foi possível na década de 1950. A narrativa filmica retrata a história de Wendy e seus irmãos, que são levados para a Terra do Nunca pelo menino que não queria crescer, Peter Pan. No passeio pela terra mágica, os irmãos conhecem a fada Tinker Bell, as sereias e a trupe de piratas comandada pelo malvado Capitão Gancho. Para os personagens humanos o estúdio utilizou a técnica de referências ao vivo, também chamada de modelo vivo, na qual atores, além de cederem a voz, posam para que os animadores façam o desenho da estruturação das principais cenas que vão compor o filme. O ator Has Conried foi o responsável em ceder a voz e o modelo estrutural para a composição dos personagens Sr. Darling, o pai das crianças, e o vilão Capitão Gancho.

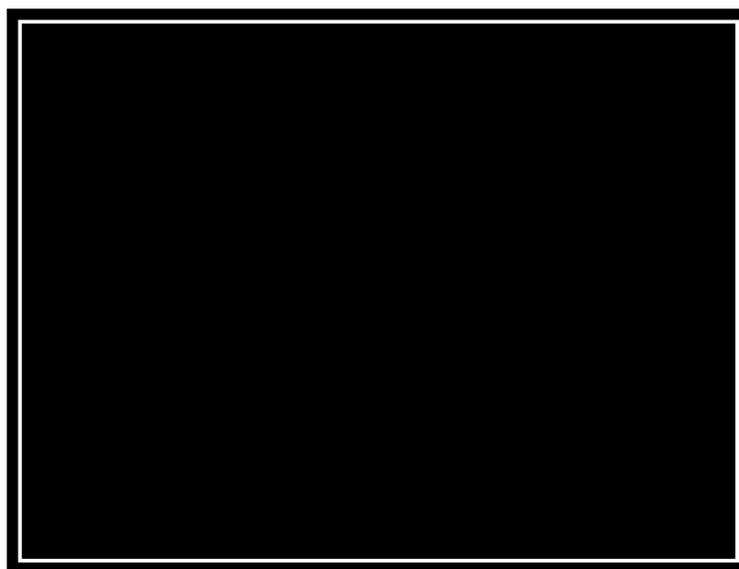
O roteirista, Ed Penner, o havia imaginado meio extravagante. Tinha modos elegantes, achava que esta era a vida ideal, jantava à meia-noite, bebia vinho, gostava de coisas finas, sofisticadas. Já o diretor o via como um cara durão e mal que dispararia o canhão

⁶⁵ Corey Burton é o narrador do pequeno documentário *You Can Fly: Por trás das câmeras* (lançado originalmente em 1998), presente nos extras da edição de *homevideo* do disco de blu-ray da edição Diamante de *Peter Pan*, lançado em 2013.

e atiraria em sua própria tripulação, um vilão ameaçador. Era um oponente ameaçador para Peter Pan. (THOMAS, 1998)⁶⁶

Conforme Frank Thomas afirma no documentário *You can Fly: Por trás das câmeras*, a construção visual do vilão Capitão Gancho teve como ponto de partida a imaginação do roteirista, o homem “extravagante”, e a visão do diretor, a verdadeira vilania ameaçadora para o herói da história. Entretanto, podemos perceber que a caracterização final do personagem reúne elementos dos roteirista e do diretor. Devido a esta construção mútua, o personagem, juntamente com o assistente Sr. Smee, apresentam características que permitem os seus mapeamentos como personagens *diversos*. Além disto, Griffin (2000) descreve que Smee e Capitão Gancho seriam um casal de mesmo sexo cujo relacionamento não é evidenciado na narrativa (Figura 38).

Figura 38 - Capitão Gancho e Sr. Smee



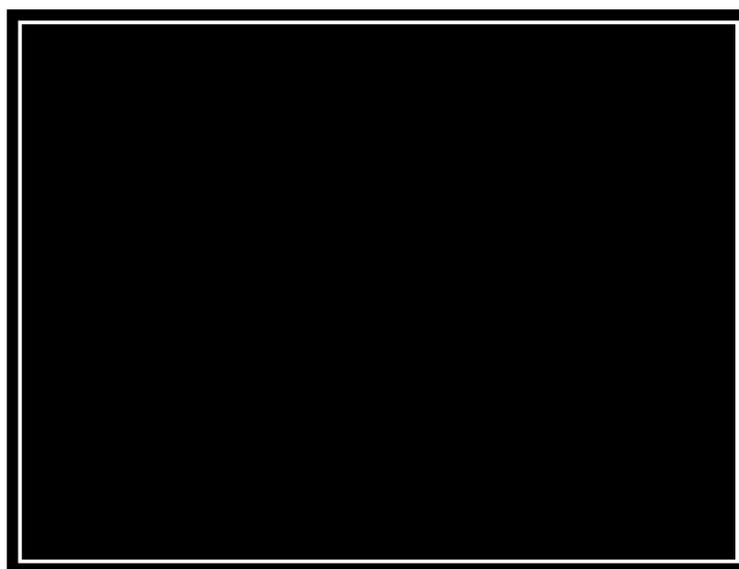
Fonte: Blu-ray *Peter Pan* (1953)

Nas primeiras cenas que apresentam o vilão Capitão Gancho na narrativa percebemos na sua construção física vários elementos que não apenas mostram a sua preocupação excessiva com a aparência, mas também os traços que remetem ao estereótipo da representação do homem afeminado, representação que se tornaria típica no estúdio: grande casaco vermelho, camisa rosa brilhante com babados, calça bonina com laço na cintura, piteira dupla dourada para

⁶⁶ Frank Thomas é um dos entrevistados do pequeno documentário *You Can Fly: Por trás das câmeras* (lançado originalmente em 1998), presente nos extras da edição de *homevideo* do disco de blu-ray da Edição Diamante de *Peter Pan*, lançado em 2013.

charutos (lembrando que a piteira é um objeto habitualmente utilizado por mulheres nos filmes), lenço de alfazema, gancho que substitui a mão esquerda (em outro momento ele troca o gancho por um de ouro e ainda coloca um anel com uma enorme pedra de rubi), sapatos com fivelas douradas, enorme chapéu com exageradas plumas, cabelos longos e o bigode fino e alongado (Figura 39). Capitão Gancho, um *diverso* representado como o vilão principal, vai ser o primeiro de muitos personagens do estúdio Disney.

Figura 39 - A piteira dupla dourada



Fonte: Blu-ray *Peter Pan* (1953)

Por mais que Gancho tente apresentar características que o coloquem como um vilão ameaçador, como o tiro que mata o pirata de sua trupe devido à cantoria que atrapalhava seu raciocínio ou as tentativas de agressões contra Smee ou Peter Pan, o que realmente se sobressai no personagem é a movimentação pomposa, adornada de itens, sendo que muitos destes itens remetem ao uso feminino, e a atuação melodramática (GRIFFIN, 2000). Essa representação fica ainda mais evidente ao o compararmos com o outro personagem que Hans Conreid dublou e para o qual posou como modelo vivo, o Sr. Darling, o pai de Wendy.

Leonard Maltin, autor e historiador de cinema, e Roy Disney, o irmão de Walt Disney, são os responsáveis pelos comentários presentes na versão de *homevideo* de *Peter Pan: Edição Diamante*. Nesses comentários, é comum que os participantes usem o termo “elegante” para descrever o Capitão Gancho, o que enfatiza a importância que é dada às vestimentas e aos adornos do personagem. Devido a esta importância dada ao requinte de sua aparência, dois momentos da narrativa devem ser destacados. Na cena final, em que Gancho batalha com Peter

Pan, este destrói a roupa do Capitão Gancho, maneira que o garoto utiliza para demonstrar a superioridade e debochar do personagem, já que suas roupas são bastante simbólicas na narrativa.

O outro momento são as cenas nas quais o crocodilo Tic-Tac aparece e faz o Capitão Gancho perder toda a elegância, extravagância e a postura máscula que tenta demonstrar em alguns momentos da narrativa. O animal foi o responsável por devorar a mão esquerda do Capitão Gancho e, na tentativa de conseguir o restante do corpo, o crocodilo persegue Gancho constantemente na história, da mesma forma que Gancho persegue Peter Pan. Nestas cenas em que a moral e o psicológico de Capitão Gancho são abalados, principalmente pelo barulho do “tic-tac” que demonstra a aproximação do crocodilo (já que ele engoliu um relógio inteiro), que faz Gancho perder toda a sua compostura, espernear, gritar, pedir socorro e até mesmo se refugiar no colo de Sr. Smee.

Figura 40 - O simpático Sr Smee



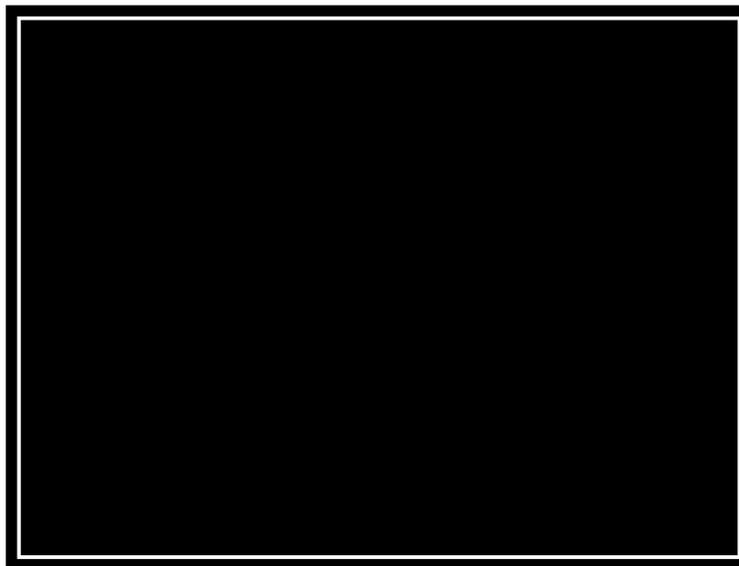
Fonte: Blu-ray *Peter Pan* (1953)

Sr. Smee é o outro personagem *diverso* de *Peter Pan* (Figura 40). Para Griffin (2000), na possível relação de Gancho com Smee, este último assume uma posição de fiel companheiro, sempre ao lado de Gancho, apoiando todas as decisões do parceiro, fazendo tudo que o líder maníaco solicita: “Smee é obviamente a constante rocha emocional que mantém Capitão Gancho equilibrado.” (GRIFFIN, 2000, p. 76, tradução nossa)⁶⁷. Smee apresenta uma construção física mais simplista, nada extravagante ou pomposa como o Capitão Gancho. O

⁶⁷ No original: “Smee is obviously the steady emotional rock that keeps Hook balanced.”

simpático personagem usa chinelos, bermudas, uma camisa listrada curta que constantemente mostra a barriga saliente, usa óculos, porém nunca olha através deles, e usa um gorro vermelho que cobre parte dos cabelos brancos.

Figura 41 - As diferenças na construção física de Smee e os demais piratas



Fonte: Blu-ray *Peter Pan* (1953)

O coadjuvante de vilão Smee não se destaca como *diverso* pela sua estilização física, mas sim pela sua construção psicológica. Diferente dos demais piratas, que são grossos, violentos, agressivos, rabugentos e debochados, Smee é repleto de trejeitos, é educado, feliz e cuidador, já que ele é responsável por barbear o Capitão Gancho, além de auxiliar na sua vestimenta descomedida e ainda acalmar e aconselhar o líder dos piratas nas situações mais problemáticas. Devido à sua personalidade exuberante, Smee é zombado pelos demais piratas. Smee e Gancho, os personagens *diversos*, diferem bastante do restante da tripulação, tanto no aspecto físico quanto no psicológico. Os piratas da tripulação usam camisas surradas, bermudas, panos na cabeça, tapa-olhos, ficam descalços, alguns usam tatuagens e sempre aparecem com armas, facas ou espadas (Figura 41). No aspecto psicológico, os piratas são brutos, violentos, debochados e insubordinados. Já na primeira cena dos piratas, por exemplo, é possível perceber que os personagens jogam facas em uma caricatura do Capitão Gancho.

Por fim, um último aspecto deve ser evidenciado sobre a representação de Capitão Gancho e Smee como personagens *diversos*. Roy Disney, nos comentários da *Edição Diamante* do filme, fala da difícil tarefa de animar alguns personagens, como, por exemplo, os príncipes. De acordo com o irmão de Walt Disney, o cuidado com a animação destes personagens deve

ser extremo, pois eles podem ficar efeminados, o que não é o intuito para com eles. Somada a esta discussão temos a citação a seguir, que mostra que Roy Disney, ciente da construção estereotipada dos índios americanos nas animações do estúdio, aborda que este tipo de estilização não seria mais aceita pelas pessoas:

E tinha os índios, isso foi do Ward Kimball. Lindamente feitos, índios muito engraçados. Não sei se agora teríamos feito igual, pois hoje há muitas coisas que as pessoas aceitam e que não aceitam, e provavelmente os índios não teriam sido feitos assim. (ROY DISNEY, 2013)

O que podemos sugerir é que o estúdio Disney, ciente tanto da utilização dos estereótipos raciais, como é o caso dos índios, quanto do cuidado com animação dos personagens heróis príncipes para não ficarem efeminados, utilizaram o estereótipo do vilão afeminado, como é o caso de Capitão Gancho e Smee, de forma consciente e proposital.

Por isto, os personagens *diversos* Capitão Gancho e Smee da narrativa fílmica de *Peter Pan* (1953) assumem uma representação negativa. Ambos os personagens, além do estereótipo do homem afeminado, o que os difere dos demais personagens masculinos da narrativa, também são os vilões da história. Conforme Griffin (2000) afirma, o Capitão Gancho, semelhante a João Honesto, de *Pinóquio* (*Pinocchio*, 1940), tenta esconder a sua vilania por trás dos ares refinados que transparecerem através de suas roupas e o comportamento excêntrico. Além disso, as motivações dos personagens Capitão Gancho e João Honesto nas histórias giram em torno da perseguição a um menino. E, no caso de Smee, seu principal objetivo reside em agradar e satisfazer seu líder e parceiro.

Nome do Personagem:		<i>Capitão Gancho</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	<i>Peter Pan</i>				Ano:	1953
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário		Vilão		X
Antropomórfico			Estilização humana	X		
Tipo de Representação						
Positiva			Negativa	X		

Tabela 8 - Capitão Gancho (1953)

Nome do Personagem:	Sme		Estúdio:	Disney	
Filme:	Peter Pan			Ano:	1953
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 9 - Sme (1953)

4.3.6 A performática Malévola, em *A Bela Adormecida* (1959)

O décimo sexto filme do estúdio Disney, *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, 1959), dirigido por Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman, foi baseado nos contos de fadas *A Bela Adormecida do Bosque* (1697), de Charles Perrault's, e *A Bela Adormecida* (1812), dos Irmãos Grimm. A narrativa fílmica conta a história da princesa Aurora que, em sua cerimônia de batismo, recebe uma maldição da antagonista Malévola: ao completar 16 anos, antes do pôr do sol, a garota morreria ao picar o dedo no fuso de roca de fiar. Felizmente, a fada Primavera consegue mudar a maldição da fada má e, em vez de morrer, Aurora cairá em um sono profundo até ser despertada por um beijo de amor verdadeiro. Mesmo sendo criada como uma camponesa pelas fadas boas Fauna, Flora e Primavera, Aurora, hipnotizada por Malévola, se pica e cai no sono profundo. Cabe ao príncipe Phillip derrotar Malévola e quebrar o feitiço, beijando a princesa Aurora.

[...] os filmes da Disney enfatizavam cada vez mais o namoro heterossexual, à medida que o estúdio se movia mais intensamente na narrativa e animação de personagens. Contos de fada como *Branca de Neve*, *Cinderela* e *Bela Adormecida* se prestavam com muita facilidade a essa celebração e promoção da heterossexualidade. (GRIFFIN, 2000, p. 74-75, tradução nossa)⁶⁸

Na narrativa de *A Bela Adormecida*, assim como em vários outros filmes do estúdio, está evidente a relação heterossexual, já que, ainda na abertura do filme, no momento em que o livro torneado de pedras preciosas se abre, a narração frisa a dificuldade do rei e da rainha em ter um herdeiro do trono. Além disso, durante a cerimônia de batizado de Aurora, ainda bebê, sua mão é prometida para o jovem príncipe Phillip. Porém, a família monarca heterossexual e o futuro casamento arranjado (com a intenção de unir os reinos) são arruinados com a chegada

⁶⁸ No original: “Disney’s films increasingly emphasized heterosexual courtship as the studio moved more heavily into narrative and character animation. Fairy tales like *Snow White*, *Cinderella* and *Sleeping Beauty* lent themselves quite easily to this celebration and promotion of heterosexuality.”

da indesejada fada má, Malévola (interpretada por Eleanor Audley), o personagem *diverso* desta narrativa. Malévola não se classifica como *diverso* apenas por ser a vilã responsável em frustrar a celebração da heterossexualidade, mas, conforme veremos a seguir, por outras características que permitiram este mapeamento.

Figura 42 - A exuberante Malévola



Fonte: Blu-ray *A Bela Adormecida* (1959)

A primeira aparição da Malévola se dá quando a personagem invade indesejavelmente a cerimônia real do batizado de Aurora (Figura 42). Mesmo sendo uma estilização humana a construção visual da antagonista, uma enorme túnica negra de gola alta e pontuda com detalhes em roxo e um enorme adereço na cabeça, semelhante a chifres, só deixam revelados apenas as mãos e o rosto da personagem. E é exatamente nestas partes expostas que residem as principais diferenças da personagem. É importante salientar que Malévola foi desenhada e animada por Marc Davi, que também ficou responsável pela animação da Princesa Aurora. Na comparação das duas personagens, as mãos da Malévola são grandes, magras, com dedos alongados e unhas alongadas, diferente das mãos de Aurora, que são delicadas e com proporções femininas.

Horror e suspense são fornecidos por Malévola, seu corvo de estimação, e seus “capangas”, personagens cômicos / maus que gíngam em torno de seu castelo como protetores. Malévola é o mal personificado, não apenas no design de seu rosto e vestimentas, mas na magia negra que ela evoca, desde uma visão de pesadelo de sua profecia, no nascimento de Aurora, até a realidade flamejante de seu rosto como um dragão lutando contra o príncipe. nas cenas do clímax. (MALTIN, 1984, p. 155, tradução nossa)⁶⁹

⁶⁹ No original: “Horror and suspense is provided by Maleficent, her pet raven, and her ‘goons’, comic/evil characters who waddle around her castle as protectors. Maleficent is evil personified, not only in the design of her face and costume, but in the black magic she conjures up, from a nightmarish vision of her prophecy, at Aurora’s birth, to the flaming reality of her countenance as a dragon battling the Prince in the climactic scenes.”

O rosto da vilã também se destaca na comparação com a construção suave da heroína. A face da Malévola tem maçãs do rosto definidas, nariz fino e afiado e o queixo extremamente pontudo, bastante semelhante ao queixo alongado do rei Stefan. Malévola também apresenta uma maquiagem carregada e exagerada, com uma enorme sombra roxa entre a pálpebra dos olhos e as sobrancelhas. A construção de Malévola se diferencia até mesmo em uma comparação com os demais indivíduos da sua mesma “espécie”, as fadas, que são baixinhas e redondinhas. Conforme Griffin (2000) salienta, todas estas características da Malévola que remetem a uma construção que esconde o corpo e com traços masculinizados, fazem a personagem parecer uma *drag queen*⁷⁰(Figura 43).

Figura 43 - A construção pontiaguda da personagem



Fonte: Blu-ray *A Bela Adormecida* (1959)

Além da sua construção física, outras características e atributos se sobressaem na construção da vilã para seu mapeamento. Malévola, assim como outros personagens animados vilões, especialmente os da Disney, “[...] desempenham teatralmente seus papéis de gênero, a tal ponto que a ‘naturalidade’ de seu gênero pode ser questionada” (GRIFFIN, 2000, p. 73, tradução nossa).⁷¹ O exagero na verdade é o que rege a construção e personalidade da personagem. Desde a sua descrição como “encarnação do mal puro” até a primeira cena da personagem, no batizado de Aurora, demonstrando uma entrada performática, assustando os presentes do recinto. Malévola se movimenta em demasia, o que é potencializado pela exuberância do vestido e da capa. Até a trilha sonora colabora para o comportamento

⁷⁰ O autor Sean Griffin aborda que as características físicas das personagens Malévola, Cruella De Vill e a Rainha Má parecem com *drag queens*. Entretanto, discordamos plenamente da colocação da vilã de *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), pois, mesmo utilizando roupas e maquiagem exageradas, os traços da personagem são bem femininos, diferentes das demais personagens citadas: Malévola e Cruella.

⁷¹ No original: “[...] theatrically perform their gender roles, to the point where the “naturalness” of their gender can be called into question.”

exuberante da personagem, conforme cita Griffin: “Também deve ser mencionado que todos os seus movimentos e poses são cronometrados para as melodias e ritmos altamente emotivos da versão de Bela Adormecida de Tchaikowsky – um compositor homossexual da escola ‘romântica’” (GRIFFIN, 2000, p. 74, tradução nossa).⁷²

A personalidade da Malévola também contribui amplamente para uma representação negativa de um personagem *diverso*. Malévola é fria, dissimulada, desonesta, sarcástica e adora desdenhar os demais personagens, se sentindo superior a todos, demonstrando a sua arrogância. Malévola lança uma maldição em Aurora apenas pela motivação de sua maldade, já que o fato de não ser convidada para o evento real não é motivo plausível para vingança dessa proporção. Para as demais fadas, Malévola é uma pessoa infeliz, que não conheceu o amor ou a empatia do próximo. Se Malévola não é amada ou feliz, cabe a ela também impedir que o amor prospere. A personagem não demonstra nenhum tipo de interesse amoroso pelos personagens masculinos. Em sua forma de maldade extrema, transformada em um dragão negro que cospe fogo verde, Malévola apenas busca a destruição do seu oponente para impedir que a jovem garota seja salva do sono profundo pelo beijo de amor heterossexual (GRIFFIN, 2000).

Nome do Personagem:	<i>Malévola</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	A Bela Adormecida (<i>Sleeping Beauty</i>)			Ano:	1959
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 10 - Malévola (1959)

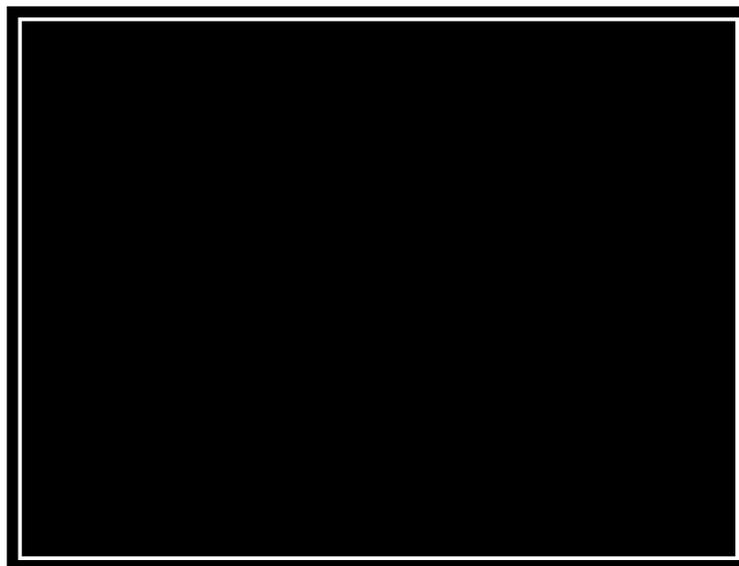
4.3.7 A exagerada Cruella De Vil, em *101 Dálmatas* (1961)

O décimo sétimo longa animado do estúdio Disney – “*101 Dálmatas*” (*One Hundred and One Dalmatians*, 1961) – foi dirigido Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wolfgang Reitherman, e baseado no livro homônimo de Dodie Smith. A narrativa retrata o casal Roger e Anita, que possuem um casal de dálmatas, Prenda e Pongo. Quando a cachorra Prenda dá à luz quinze filhotes da raça, a antagonista da narrativa, Cruella De Vil, se oferece para comprar e

⁷² No original: “It should also be mentioned that all her movements and poses are timed to the highly emotive melodies and rhythms of Tchaikowsky’s version of *Sleeping Beauty* – a homosexual composer of the “romantic” school.”

fazer um casaco de pele de dálmatas, já que é fascinada por peles, porém Roger se a nega vender os filhotes para Cruella. Todavia, os filhotes acabam sendo roubados e levados para a casa de Cruella, junto com mais 84 filhotinhos de dálmatas. Pongo e Prenda salvam os 99 filhotes e os 101 dálmatas ficam com Roger e Anita.

Figura 44 - A exagerada Cruella De Vil

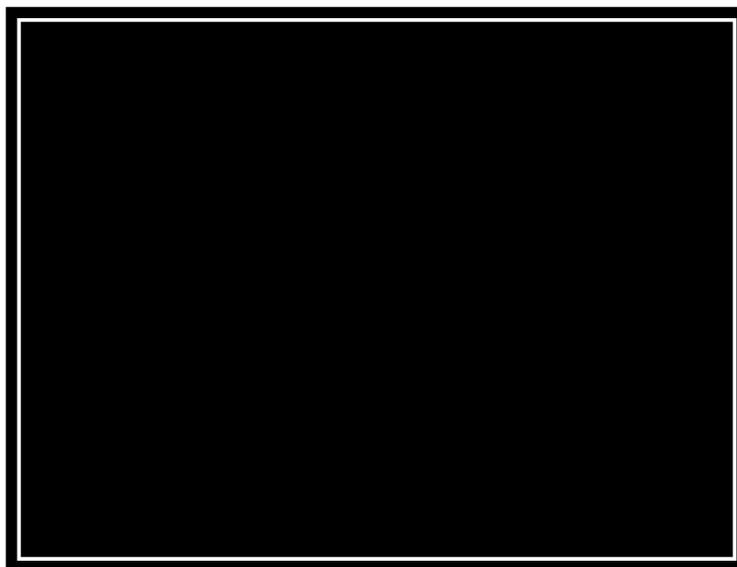


Fonte: Blu-ray *101 Dálmatas* (1961)

Cruella De Vil (interpretada por Betty Lou Gerson) se destaca na narrativa por sua construção física e psicológica bastante excêntrica (Figura 44). Conforme seu animador Mark Davis⁷³ afirma, “[...] ela era um tipo de personagem extravagante. Você tinha que fazê-la exagerada”. Cruella De Vil, assim como Malévola, ambas animadas por Marc Davis, apresentam traços e características exageradas que fizeram Griffiin (2000) compará-las com uma *drag queen*. Conforme iremos evidenciar, em uma comparação direta com as outras personagens femininas, Cruella De Vil apresenta características que permitem mapeá-la como um personagem *diverso*.

⁷³ A fala do animador Marc Davis está presente no pequeno documentário *Cruella de Vil: Desenhada para ser Má*, um dos extras da edição diamante do disco de blu-ray do de homevídeo de *101 Dálmatas*, lançado em 2015.

Figura 45 - As diferenças na construção de Anita e Cruella



Fonte: Blu-ray *101 Dálmatas* (1961)

Griffin (2000) salienta que a narrativa de *101 Dálmatas* não permite que o espectador acredite que a antagonista seja um homem de *drag*, porém a personagem apresenta vários atributos que remetem a uma exacerbada masculinidade mesclada a artificios femininos. Na construção física, Cruella De Vil, usa sapatos vermelhos de salto alto com meias pretas, bolsa com três rabos de raposa, vestido preto e um casaco enorme de pele creme, que disfarça a magreza excessiva do seu corpo e a falta de seios. Entretanto, o seu rosto se destaca pela aparência cadavérica no qual sobressaem as maçãs do rosto e a mandíbula acentuada. A pele pálida contrasta com a excessiva maquiagem, vermelha nos lábios e verde nas pálpebras. O cabelo mediano é dividido com dois tons de cores, preto do lado esquerdo e branco do lado direito. As mãos, mesmo usando luvas de ópera vermelhas, não disfarçam (ou realçam) seu tamanho, tendo os dedos bem alongados. Para completar a construção exagerada, a personagem usa grandes brincos de turquesa, um único anel em sua mão direita e uma longa piteira com cigarros cor-de-rosa que exalam fumaça verde.

101 Dálmatas é a Disney em seu elemento, um filme completamente delicioso que muitos consideram ser sua melhor animação em anos. Ao contrário de alguns de seus empreendimentos dos anos 1950, esse cartum não é sobrecarregado por tentativas de duplicar a realidade. De fato, revela o exagero estilístico da realidade, mais bem exemplificado pelo caráter de Cruella De Vil. Seu design é uma caricatura; seu corpo é uma linha fina, envolto em um enorme casaco de pele branco. Seu rosto é ossudo e anguloso, sugerindo o interesse canino de sua personalidade, e seu cabelo é um choque de mechas pretas e brancas. Ela carrega em todos os momentos uma piteira de uma milha e deixa para trás um rastro de fumaça por onde passa. Até o carro dela é um exagero - uma longa limusine de luxo que desce pelas ruas da cidade e para na frente da casa dos Radcliffs. Cruella é duplamente marcante, é claro, em contraste com

Anita, que é atraída muito pelo estilo clássico das heroínas da Disney. (MALTIN, 1984, p. 181, tradução nossa)⁷⁴

A citação de Maltin (1984) é questionada por Sean Griffin: “Mas uma caricatura de quê? Um exagero estilístico de que realidade?” (GRIFFIN, 2000, p. 73, tradução nossa).⁷⁵ Cruella De Vil está longe de qualquer ideal de feminilidade para um personagem animado, principalmente se comparada com Anita, que apresenta um estilo recatado, semelhante às princesas do estúdio produzidas até a década de 1960 (Figura 57). Por outro lado, a antagonista apresenta características que condizem com um comportamento masculino. Se comparada com Roger, tem-se que ambos fumam excessivamente e a diferença fica apenas no acessório: ela usa a piteira e ele o cachimbo. Na narrativa, além de Cruella De Vil, apenas outros personagens masculinos dirigem automóveis; no caso da vilã, ela dirige uma luxuosa limusine, mesmo que de forma desgovernada e desajustada, assim como sua personalidade.

Na construção psicológica Cruella De Vil é mimada, arrogante, rude, egoísta, gananciosa, intimidadora e malvada. Graças ao seu mau-humor constante e aos ataques de raiva a personagem se torna impulsiva e imprudente, especialmente quando dirige seu luxuoso carro. Cruella foi um personagem construído para ser odiado devido à sua perversão, por isso sua representação como um personagem *diverso* é negativa. Outro aspecto que salientamos é a comparação com a personagem do livro original de Dodie Smith: Cruella, além de fascinada pela moda, especialmente por roupas feitas com peles de animais, também é deslumbrada por joias e diamantes, o que não acontece na animação. Ainda em comparação com a Cruella da obra literária, a antagonista é casada com um peleiro, e na animação a personagem é retratada como uma solteirona, que não acredita no amor heterossexual, estando disposta a derrubar tudo, inclusive a formação familiar, tanto a do casal humano quanto a dos cachorros, para conseguir o casaco de peles de filhotes de dálmatas.

Por fim, outro aspecto que pondera Cruella De Vil como um personagem *diverso* é a forma como ela “[...] aponta o conceito de gênero como representação de papéis” (GRIFFIN,

⁷⁴ No original: “*One Hundred and One Dalmatians is Disney in his element, a thoroughly delightful film that many considered to be his best animated feature in years. Unlike some of his 1950s endeavors, this cartoon is not weighed down by attempts to duplicate reality. In fact, it revels in the stylistic exaggeration of reality, best exemplified by the character of Cruella De Vil. Her design is a caricature; her body is a thin line, encased in a huge, billowing white fur coat. Her face is bony and angular, suggesting the canineness of her personality, and her hair is a shock of black and white moplike strands. She carries at all times a mile-long cigarette holder and leaves behind her a trail of smoke wherever she goes. Even her car is an exaggeration—a long, long luxury limousine that careens down the city streets and screeches to a halt in front of the Radcliffs' home. Cruella is doubly striking, of course, in contrast to Anita, who is drawn much in the classic style of Disney heroines.*”

⁷⁵ No original: “*But a caricature of what? A stylistic exaggeration of what reality?*”

2000, p.74, tradução nossa)⁷⁶ através de suas tentativas hilariantes de ser um símbolo da beleza feminina. Praticamente todas as cenas que demonstram a chegada de Cruella são teatrais, “[...] fazendo uma entrada no palco para uma multidão entusiasmada” (GRIFFIN, 2000, p. 74, tradução nossa).⁷⁷ Em sua primeira aparição é demonstrada apenas sua silhueta no vidro da porta, como se fosse uma aranha. Depois, a porta se abre estrondosamente revelando a vilã, como se estivesse tentando apresentar sua persona com ar de sofisticada e diabólica, como, inclusive, a cachorra Perdy a chama. Além disso, Cruella De Vil apresenta poses e gestos exagerados, especialmente quando está fumando sua longa piteira. O vício no cigarro é demonstrado constantemente na narrativa, já que a personagem fuma exageradamente e em seu quarto é possível perceber as várias guimbas no cinzeiro no momento em que Cruella atende ao telefone com formato de diabo. Inclusive, todo o cenário que remete à vilã é exagerado como sua construção física e psicológica, incluindo sua estridente risada de cacarejo.

Nome do Personagem:		<i>Cruella De Vil</i>		Estúdio:	Disney
Filme:	101 Dálmatas (<i>One Hundred and One Dalmatians</i>)			Ano:	1961
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 11 - Cruella De Vil (1963)

4.3.8 O refinado vilão Shere Khan, em *Mogli: O Menino Lobo* (1967)

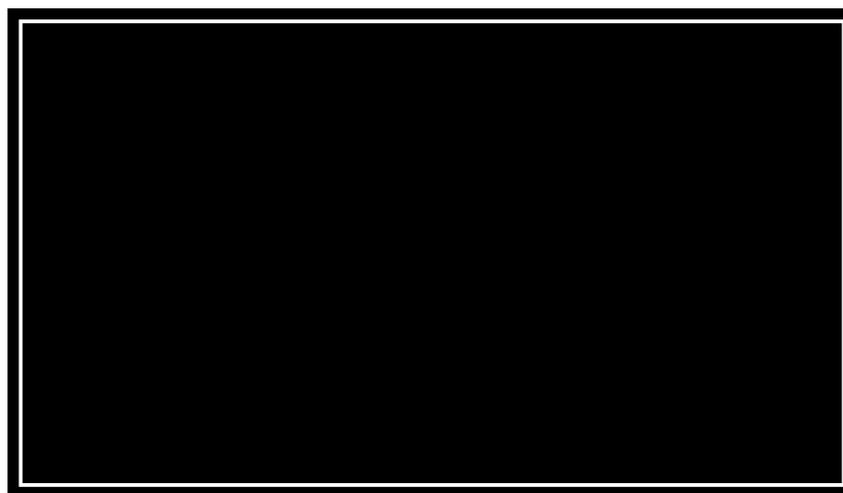
O décimo nono longa-metragem animado do estúdio Disney, *Mogli: O Menino Lobo* (*The Jungle Book*, de 1967), dirigido por Wolfgang Reitherman, foi baseado no romance de Rudyard Kipling chamado *O Livro da Selva*, lançado em 1894. A narrativa retrata a história de Mogli, o menino que, ainda bebê, foi encontrado no interior de uma selva na Índia pela pantera negra Baguera, que o leva para ser criado por um casal de lobos e seus filhotes recém-nascidos. O garoto cresce em meio à família de lobos e familiarizado com a selva. Com o retorno do tigre Shere Khan para a selva, os lobos decidem que Mogli deve ir embora, devido ao ódio de Shere Khan pelos homens. Baguera se oferece para ajudar a levar o garoto para a aldeia dos homens. Entretanto, o Menino Lobo acaba conhecendo o preguiçoso e despreocupado urso Balu e decide

⁷⁶ No original: “[...] points out the concept of gender-as-role-playing.”

⁷⁷ No original: “[...] making a stage entrance for an enthusiastic crowd.”

ficar na selva com seu novo amigo. Porém, Baguera explica a Balu que Mogli corre perigo na selva devido à presença de Shere Khan. Baguera, Balu e Mogli conseguem afugentar Shere Khan. Mogli retorna à vila dos homens e seus amigos animais retornam à selva. *Mogli: O Menino Lobo* foi o último filme produzido com a supervisão e os toques pessoais de Walt Disney, sendo o primeiro a ser lançado após a sua morte, em dezembro de 1966.

Figura 46 - O refinado Shere Khan



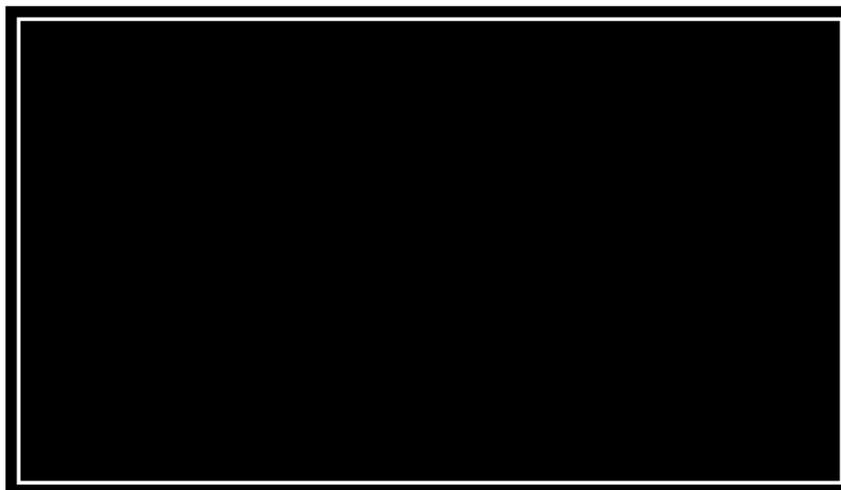
Fonte: Blu-ray *Mogli: O Menino Lobo* (1967)

Na narrativa filmica, além de Mogli e a menina que aparece nos momentos finais, que são os únicos humanos retratados na narrativa, os demais personagens são os diferentes animais antropomórficos retratados (urso, pantera, macacos, lobos, tigres, cobras e elefantes). A retratação destes animais rendeu várias discussões referentes ao possível racismo velado presente no filme, especialmente na representação dos personagens macacos e a fala de Baguera, “*Nesse mundo, cada qual com seu igual*”, em pleno momento de luta das segregações raciais. Entretanto, além destas possíveis representações antropomórficas problemáticas, o personagem Shere Khan apresenta características distintas na sua representação a ponto de permitir o seu mapeamento como um personagem *diverso*.

O vilão antropomórfico Shere Khan (interpretado por George Sanders) é um tigre de bengala grande e esguio, com pelo cor-de-laranja e listras negras no corpo (figura 58). O personagem é introduzido na narrativa do filme através da fala dos lobos, que revelam seu grau de periculosidade e a sua animosidade aos homens com suas armas e o fogo. Entretanto, o personagem em si só é apresentado na narrativa praticamente no final do segundo ato, quando intercepta uma conversa e decide ir ao encontro do menino Mogli. O predador mais feroz da

selva, Shere Khan, é sádico, manipulador, implacável, agressivo e violento, por isso causa medo em todos os demais animais na selva.

Figura 47 - O vilão brincando com as garras



Blu-ray *Mogli: O menino Lobo* (1967)

Mesmo com todas as características que demonstram a perigosa personalidade do personagem, Shere Khan “[...] também se move e fala de uma maneira ‘supercivilizada’” (GRIFFIN, 2000, p. 76, tradução nossa).⁷⁸ A forma como o personagem se move, excessivamente meticulosa, juntamente com as poses e trejeitos são motivos que permitem seu mapeamento como *diverso*. O animador Andreas Deja (2007)⁷⁹ explica que a narrativa de Mogli se passa na selva, no ambiente real dos animais, por isto os personagens não utilizam adereços para influenciar na construção de qualquer maneirismo. Devido a esse motivo os personagens animais costumam ser retratados mantendo certa fidelidade ao animal que é representado. Entretanto, Shere Khan utilizando elementos da sua própria construção física apresenta vários maneirismos educados e trejeitos afeminados.

No momento que escuta a conversa de Baguera com os elefantes, Shere Khan faz várias caras e bocas exageradas. O vilão também tem a estranha mania de “brincar” com as garras, colocando-as para fora e batendo-as no chão, com o intuito de apresentar suas presas extremamente finas e pontiagudas (Figura 47). Em outros momentos ele usa as garras para ameaçar sutilmente outros personagens. Mesmo sendo um animal quadrúpede, Shere Khan faz

⁷⁸ No original: “[...] also moves and speaks in an ‘overcivilized’ manner.”

⁷⁹ Bruce Reitherman, que deu voz ao menino lobo, Andreas Deja, animador da Disney, e Richard M. Sherman, compositor, são os responsáveis pelos comentários em áudio, presente na edição diamante de DVD do *homevideo* de *Mogli: O Menino Lobo*, lançado em 2007.

poses extravagantes, especialmente quando se deita e cruza as patas dianteiras, uma na frente da outra. O vilão também bate palmas com suas patas dianteiras. Conforme Andreas Dejas (2007) afirma, *Mogli: O Menino Lobo*, mais do que qualquer outro filme, usa bastante da linguagem corporal. Neste caso, Shere Khan é um exemplo da utilização deste artifício que contribui amplamente para o seu comportamento afeminado diferente dos demais personagens que se mantêm fiéis à natureza dos animais que representam.

Porém um dos aspectos que mais sobressaem na constituição do personagem Shere Khan e que permitem seu mapeamento como *diverso* é a sua fala excessivamente educada, sofisticada e refinada, bastante distinta, se comparada aos demais personagens. David Thorpe, no documentário *Do I sound gay?* (2014), explora as questões dos estereótipos presentes nos padrões de fala dos homens gays, o dito “sotaque gay”. O estereótipo da voz gay, bastante associado ao afeminado, é aquela voz suave, melosa, sibilante, com boa articulação das palavras e bastante aristocrática, como é o caso de Shere Khan. Para Thorpe (apud ANDERSON, 2015), em entrevista ao *Los Angeles Time*, a indústria cinematográfica de Hollywood reforçou o estereótipo que a voz dos gays soa de modo afeminado. Por mais que alguns gays realmente soem afeminados, Hollywood abordou estes estereótipos de forma generalizada e extremamente negativa, especialmente o estúdio Disney.

Esses filmes [...] são como as crianças aprendem estereótipos sobre pessoas gays, sobre mulheres, sobre pessoas de cor. Acho que, sem dúvida, quando assistem a muitos desses filmes clássicos, as crianças subconscientemente receberão essa mensagem de que ser afeminado e aristocrático tem essa conotação negativa de vilania. É difícil fazer uma ligação direta entre um filme e os preconceitos das pessoas, mas essas são as mensagens que estão circulando na cultura, e provavelmente seria melhor termos uma maneira mais tridimensional de apresentar as pessoas gays nos filmes animados das crianças. Acho que as coisas melhoraram recentemente, mas você ainda vê essas representações homofóbicas nos filmes animados [...]. (THORPE apud LUNN, 2015, tradução nossa)⁸⁰

Shere Khan, além do estereótipo do comportamento e da voz aristocrática, elucidando o afeminado, assume uma representação negativa devido a sua posição como vilão na narrativa. Shere Khan é um dos estereótipos que tenta reafirmar que a heterossexualidade é a única norma que deve ser seguida, os que fogem dela, ou apresentam características opostas, são vilões

⁸⁰ No original: “These [...] movies are how children learn stereotypes about gay people, about women, about people of colour. I think without a doubt when they watch a lot of these classic films, children subconsciously will get this message that to be effeminate and aristocratic has this negative connotation of villainy. It’s hard to make a direct link between a film and people’s prejudices but these are the messages that are floating around in culture, and we’d probably be better off we had a more three-dimensional way of presenting gay people in children’s cartoons. I think things have gotten better recently but you do still see these homophobic representations in [...] cartoons.”

monstruosos fadados à destruição. Além disso, Griffin (2000) aborda que as características maquiavélicas de Shere Khan, fazem dele um vilão masculino totalmente diferente dos apresentados pelo estúdio da Disney, especialmente em comparação com os personagens vilões e *diversos* João Honesto e Capitão Gancho. Shere Khan, com sua natureza agressiva e ameaçadora, realmente representa uma ameaça para Mogli, outro vilão que “[...] mais uma vez com a intenção de atrair um menino”. (GRIFFIN, 2000, p.76, tradução nossa).⁸¹

Griffin (2000) ainda aborda uma possível associação do vilão de *Mogli: o Menino Lobo* com as reuniões que Walt Disney teve com o FBI para a possibilidade de realizar um filme família que alertasse as famílias sobre a figura do pedófilo homossexual. Conforme o autor mostra, é impossível afirmar essa correlação, porém a construção ameaçadora do personagem condiz com as mudanças sociais que estavam acontecendo na década de 1960, que, para os mais conservadores, tais mudanças afastavam os jovens “[...] dos valores tradicionais e morais” (GRIFFIN, 2000, p.77, tradução nossa).⁸² Logo, para isso, era necessário um novo tipo de representação, fugindo da comicidade, mostrando vilões assustadores e predatórios com um sotaque refinado que ameaçasse a segurança dos bons costumes que as crianças deveriam aprender. A Disney acaba se revelando como o estúdio ideal para a construção desse tipo de representação que contribui com o estereótipo do terrível vilão afeminado. Shere Khan pode ser visto apenas como um protótipo deste tipo de representação antropomórfica que será bastante comum no estúdio de Mickey Mouse.

Nome do Personagem:		<i>Shere Khan</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	Mogli: O Menino Lobo (<i>The Jungle Book</i>)				Ano:	1967
Curta-metragem			Longa-metragem	X		
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário		Vilão		X
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva			Negativa	X		

Tabela 12 - Shere Khan (1967)

4.3.9 Príncipe João e o Senhor Chio, em *Robin Hood* (1973)

Nesses filmes, os “bandidos” ou seus parceiros eram mostrados como tendo traços femininos. Em Robin [Hood], o príncipe João é retratado de maneira estereotipada e efeminada; ele tem uma risada estridente, um pulso flácido, usa muitas joias e é

⁸¹ No original: “[...] yet again with the intention of luring a young boy.”

⁸² No original: “[...] from traditional values and morals”.

pequeno demais para caber em seu manto ou trono (TOWBIN; HADDOCK; ZIMMERMAN; LUND; TANNER, 2004, p. 34)⁸³

O vigésimo primeiro longa-metragem animado dos estúdios Disney, *Robin Hood* (1973), dirigido por Wolfgang Reitherman, aborda a história do lendário ladrão Robin Hood que roubava dos ricos para dar aos mais necessitados. Entretanto, a versão do estúdio de Mickey Mouse utiliza animais antropomórficos para representar os personagens. Dentre os distintos animais antropomórficos da narrativa, duas espécies se destacam como personagens *diversos*: Príncipe João (John), interpretado por Peter Ustinov, e o Senhor Chio (Sir Hiss), interpretado por Terry-Thomas, ambos antagonistas da história (Figura 48). O príncipe João é um leão antropomórfico, o principal vilão da narrativa, carregando muitas características que condizem com sua função na história. O personagem é ganancioso, enganador, manipulador, egocêntrico, possessivo, materialista e infantilizado. Na narrativa, príncipe João afirma que assumiu o trono e a coroa depois que o Senhor Chio hipnotizou seu irmão, o rei Ricardo, para participar de uma cruzada. Depois de se tornar um monarca atuante da Inglaterra, o príncipe João, governando através da tirania e do medo, rouba os seus súditos com o excesso de impostos, causando a miséria e o desespero do seu povo.

Além da funcionalidade indecorosa, o personagem também é um dos alívios cômicos da narrativa, devido ao hábito de chupar o dedo polegar em momentos inapropriados. Este costume, visto na narrativa como uma psicose, se deve principalmente à relação de amor e ódio do personagem com a falecida mãe, já que ele mesmo diz que era desfavorecido por ela em relação a seu irmão, porém esperneia quando alguém fala dela. Devido a essa cômica situação de chupar o polegar, o personagem é satirizado pelos demais. Além da comicidade, essa repulsiva mania do personagem enfatiza sua imaturidade e infantilidade em lidar com situações sérias, inclusive com as críticas a seu governo. Entretanto, por mais que essas características contribuam para ressaltar a vilania do personagem, nosso foco são as características físicas e psicológicas que o remetem a um *diverso*.

⁸³ No original: “In these movies, the “bad guys” or their sidekicks were shown as having feminine traits. In Robin, Prince John is portrayed in a stereotypically effeminate way; he has a high pitched laugh, a limp wrist, wears a lot of jewelry, and is too small to fit into his robe or throne.”

Figura 48 - Príncipe João e o Senhor Chio



Fonte: Blu-ray *Robin Hood* (1973)

Nas características físicas, o personagem é magro, de estatura mediana e por ser um leão antropomórfico não apresenta um dos principais elementos que caracterizam os machos da sua espécie: a juba. Além desse expressivo detalhe – a falta da juba –, príncipe João apresenta fios de bigodes, em cada lado do rosto, que ele gosta de pentear com as suas patas fazendo com que os fios fiquem unidos como se fossem finos bigodes humanos. Esse detalhe remete ao bigodinho devidamente delineado, bastante comum ao estereótipo do homem afeminado do cinema de ação comum em outras eras do cinema.

Figura 49 - A construção física do Rei Ricardo



Fonte: Blu-ray *Robin Hood* (1973)

Em uma comparação direta do príncipe João com o irmão, rei Ricardo, também um leão que aparece nos momentos finais da narrativa, este apresenta uma vasta juba e uma postura firme e pujante, sendo bem maior que o seu franzino irmão (Figura 49). Outra diferença que devemos evidenciar entre os personagens irmãos leões, rei Ricardo e o príncipe João, é a dublagem. Ambos personagens são interpretados por Peter Ustinov, entretanto a dublagem e a entonação de cada um deles é totalmente distinta. Enquanto a dublagem do Rei Ricardo assume um tom mais nobre, condizente com a posição do personagem, a do príncipe João, assume um tom de voz medrosa, sibilante e histérica, nos momentos de alegria e agonia, excessiva do personagem. Essa grande distinção realizada pelo dublador com sua voz, além de ser um artifício que propõe duas interpretações, acaba também realçando as características do estereótipo do homem afeminado do personagem príncipe João.

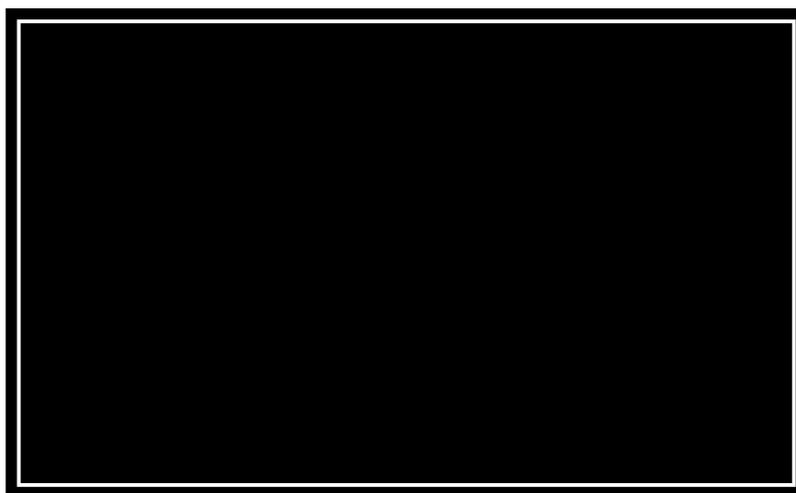
Esses não são os únicos estereótipos que o personagem carrega em sua construção. O personagem do príncipe João é repleto de trejeitos, além de gesticular bastante com as mãos, e gostar de dobrar a munheca da pata colocando-a abaixo do queixo. Além disso, o personagem tem uma preocupação excessiva com a aparência, adorando exibir as enormes joias dos seus anéis e as roupas da realeza, incluindo a colossal coroa que não cabe plenamente em sua cabeça. O personagem, além de resmungão e mimado, gosta de gargalhar alto quando está alegre, com sua voz estridente, ou berrar desesperadamente quando insultam a memória da falecida mãe. Nesses momentos de temperamento explosivo príncipe João abusa, até mesmo usando a violência, do outro personagem *diverso*, seu assistente, o senhor Chio.

Senhor Chio, o auxiliar de vilão, é um personagem secundário e antropomórfico, que é assistente, bajulador e conselheiro do príncipe João, é uma cobra verde pomposa, que usa uma capa e um chapéu de pena, com a fala mansa e sibilante. Mesmo sendo um personagem com uma construção simples de forma sinuosa, Senhor Chio consegue ser bastante performático e afeminado usando apenas seu corpo, especialmente seu rabo. Entretanto, além destas características que permitem mapear o personagem como um *diverso*, alguns elementos da relação entre o príncipe João e senhor Chio devem ser destacados.

O primeiro aspecto que destacamos é o fato do Senhor Chio, ao sibilar quando fala, acaba colocando sua língua para fora. Nas situações em que o Senhor Chio precisa aconselhar falando próximo às orelhas do príncipe João, ele sente cócegas. Sendo assim, podemos relacionar as “cócegas” do príncipe João a uma excitação sexual, já que os lóbulos da orelha são zonas erógenas humanas. Logo, o personagem masculino, que é uma representação humana, sente excitação quando é provocado pelo outro personagem também do sexo masculino. Frisamos aqui o “provocar”, pois o Senhor Chio, ciente dos seus atos, excita o príncipe em

variados momentos, que se aborrece quando tal situação acontece em público. O segundo aspecto é o fato de ambos compartilharem o mesmo quarto, em camas próximas, tão próximas que quando o Senhor Chio sibila durante o sono faz com que sua língua provoque cócegas (ou estímulos sexuais) no príncipe João, que se mostra satisfeito e feliz com a situação, já que ambos estão em um ambiente reservado (Figura 50).

Figura 50 - Príncipe João e Senhor Chio dormindo no mesmo quarto



Fonte: Blu-ray *Robin Hood* (1973)

Claro que não podemos afirmar veementemente sobre a relação amorosa ou afetiva dos personagens, até porque, além destes aspectos que evidenciamos da possível afinidade entre eles, a interação entre os personagens apresenta momentos abusivos, quando príncipe João intimida, grita ou até agride o Senhor Chio. Entretanto, mesmo com toda a instabilidade emocional do príncipe João, é o Senhor Chio quem acaba sendo o responsável por aconselhar, dar suporte na vilania e, inclusive, saber quando o príncipe não está feliz. Tal situação contribui ainda mais para tentar desmerecer as relações homoafetivas, colocando seus indivíduos, além de transgressores maléficos da ordem social, como instáveis e portadores de transtornos mentais. Por fim, os vilões antropomórficos e personagens *diversos* da narrativa de *Robin Hood* acabam sendo condenados à prisão juntos por todos os crimes que cometeram.

Nome do Personagem:	<i>Príncipe João (John)</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Robin Hood</i>			Ano:	<i>1973</i>
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 13 - Príncipe João (*John*) (1973)

Nome do Personagem:	<i>Senhor Chio (Sir Hiss)</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Robin Hood</i>			Ano:	<i>1973</i>
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

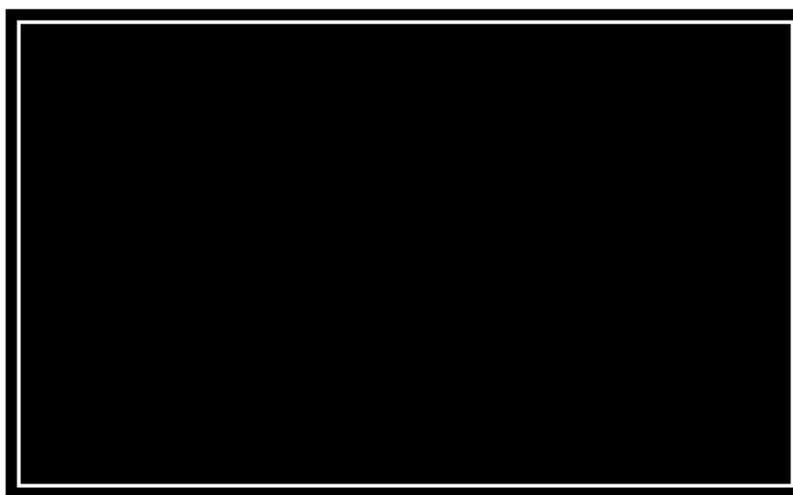
Tabela 14 - Senhor Chio (*Sir Hiss*) (1973)

4.3.10 Disputa de egos com a Madame Medusa, em *Bernardo e Bianca* (1977)

Bernardo e Bianca (*The Rescuers*, 1977) é o vigésimo terceiro filme do estúdio Disney, dirigido por John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Art Stevens. A narrativa fílmica, baseada em livros da escritora Margery Sharp, mostra a Sociedade do Resgate, uma organização internacional situada no subsolo do prédio das Nações Unidas, que intercepta uma carta em uma garrafa que é um pedido de socorro enviado pela menina Penny. A rata Bianca, uma das representantes da organização, juntamente com o rato Bernardo, o porteiro da organização escolhido por Bianca, partem na missão de tentar encontrar pistas para descobrir o paradeiro da jovem Penny. No orfanato local onde Penny morava, Bernardo e Bianca descobrem que Madame Medusa tentou atrair a garotinha para seu carro. Os ratos salvadores vão até a loja de penhores de Madame Medusa e descobrem que a mulher sequestrou a menina e a levou para a Baía do Diabo para pegar o diamante o Olho do Diabo. Bernardo e Bianca seguem a vilã até a baía e descobrem que Penny foi sequestrada para entrar em um pequeno buraco de uma caverna dos piratas, local em que o Olho do Diabo está escondido. Bernardo, Bianca e Penny formulam um plano para escapar de Madame Medusa e dos seus jacarés de estimação. Penny acaba sendo salva de Madame Medusa e é adotada, enquanto Bernardo e Bianca partem em uma nova missão de resgate.

A extravagante personagem Cruella De Vil, de *101 Dálmatas*, fora cogitada para ser a vilã do filme. Entretanto, a ideia foi descartada devido ao fato de que a presença dessa personagem na história poderia acabar sendo vista como uma continuação. Nessa época, o estúdio da Disney era relutante em fazer continuações para seus filmes animados. A personagem antagonista criada e animada por Marc Davis acabou sendo um dos maiores destaques do filme lançado em 1961, se tornando um símbolo de um personagem vilão exagerado, ameaçador e engraçado. De acordo com Andreas Deja,⁸⁴ os animadores do estúdio Disney, apesar de serem amigos, alimentavam entre si certas rivalidades, especialmente na construção de personagens animados marcantes para os filmes do estúdio de Mickey Mouse. Coube ao animador Milt Khal criar e animar uma vilã que fosse tão impactante quanto Cruella De Vil para a narrativa de *Bernardo e Bianca*. A personagem, “[...] a extravagante e malvada Madame Medusa” (MALTIN, 1984, p. 266, tradução nossa),⁸⁵ não apresenta o mesmo indescritível charme e apelo que a antagonista de *101 Dálmatas*. Porém, Madame Medusa (interpretada por Geraldine Page) apresenta várias semelhanças físicas e psicológicas com Cruella De Vil. Graças a esses aspectos similares Madame Medusa também pode ser mapeada como um personagem *diverso* (Figura 51).

Figura 51 - A vilã Madame Medusa



Fonte: Blu-ray *Bernardo e Bianca* (1977)

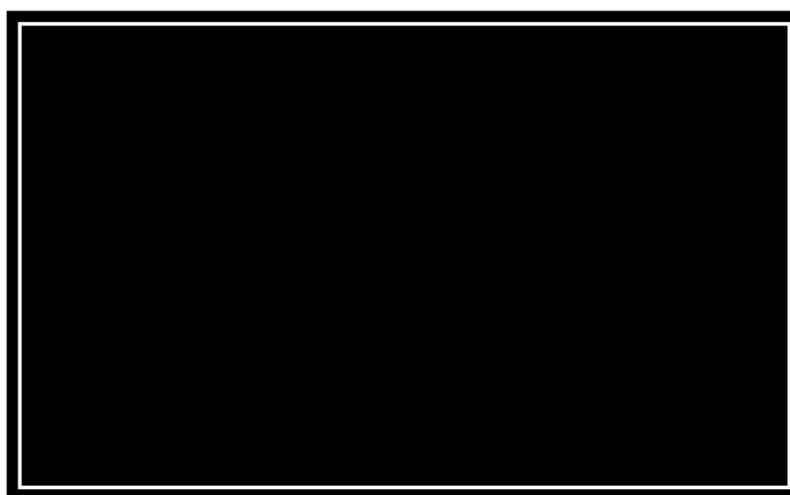
A personagem Madame Medusa é uma mulher que tenta exibir graça e beleza, semelhante à própria Cruella De Vil, porém ambas “[...] exibem tentativas fracassadas de

⁸⁴ Andreas Deja é um dos entrevistados no pequeno documentário *Cruella de Vil: Desenhada para ser Má*, um dos extras da edição diamante do disco de blu-ray do homevideo de *101 Dálmatas*, lançado em 2015.

⁸⁵ No original: “[...] the flamboyantly evil Madame Medusa.”

parecerem glamorosas” (FARAHBOD, 2016, p. 70, tradução nossa).⁸⁶ Em sua construção física Madame Medusa apresenta uma pele pálida que contrasta com seu curto cabelo ruivo avermelhado. A face não é cadavérica como a de Cruella, mas a personagem tem nariz grande e empinado, olhos verdes, cílios grandes (que mais tarde percebemos que são postiços), dentes ligeiramente pontiagudos e uma excessiva maquiagem com batom vermelho na boca e sombra roxa, nas pálpebras e ao redor dos olhos, o que aparenta (ou disfarça as) enormes olheiras. A personagem feminina é magra, mas não aparenta ter seios em sua construção, pois as alças do vestido vermelho vão quase ao encontro da saliente barriga, ou podemos supor que seus seios são caídos, já que é possível observar o sutiã que cai da mala quando ela dirige desesperadamente. O visual se completa com brincos verdes, mãos de dedos alongados e unhas sem fazer, uma espécie de meia-calça roxa e sapatos de salto rosa. Em algumas cenas a personagem usa uma bengala ou um grande casaco roxo ou uma capa azul marinha.

Figura 52 - Retirando os artifícios da feminilidade



Fonte: Blu-ray *Bernardo e Bianca* (1977)

Madame Medusa, juntamente com seu assistente de crime Sr. Snoops, são os únicos personagens adultos que são evidenciados na narrativa. Entretanto, no início da narrativa é possível perceber homens e mulheres caminhando na sede das Organizações Unidas, nenhuma das diferentes personagens humanas apresenta uma construção visual exacerbada como a de Madame Medusa. Em uma comparação com a menina Penny, as diferenças são ainda mais discrepantes: a garota é loira, de feições arredondadas e grandes olhos castanhos. Até mesmo em uma comparação com a personagem antropomórfica Bianca percebemos que ela usa roupas

⁸⁶ No original: “[...] exhibit failed attempts to look glamorously beautiful”.

mais charmosas e atraentes. Davis (2011) compara a construção visual de Madame Medusa, com suas vestimentas mal ajustadas e acessórios escandalosos, com a de uma prostituta. Tal afirmação ainda pode ser associada à cena em que Madame Medusa, em frente a uma penteadeira, retira o batom excessivo da boca e os cílios postiços, que já não são mais necessários no seu ofício. A cena em questão também pode ser relacionada às *drag queens* que após seus shows retiram os artifícios que permitem a ilusão da feminilidade (Figura 52).

A construção psicológica da personagem também é chamativa, impetuosa e exagerada. Além disso, a personagem é histérica, gananciosa, obcecada, manipuladora, mal-humorada, instável e traiçoeira. Madame Medusa tem como animais de estimação dois gigantes crocodilos que ela usa para intimidar os adversários ou aqueles que tentam impedir seus planos. Semelhante à Cruella De Vil, Madame Medusa faz determinadas ações que remetem a um comportamento masculino: dirigir de forma desgovernada, pilotar uma lancha e atirar desesperadamente com uma arma de fogo. A personagem é repleta de maneirismos, especialmente com a gesticulação excessiva com as mãos, fazendo várias poses. Em uma das cenas, a menina Penny imita a Madame Medusa, rebolando e gesticulando como a personagem antagonista.

Madame Medusa, por mais que seja apresentada como um suposto personagem feminino, está longe de qualquer ideal de feminilidade se comparada com as protagonistas dos demais filmes da Disney. Sua tentativa de ser feminina acaba transparecendo comicidade e deboche. Graças às suas características físicas e psicológicas, a personagem Madame Medusa, uma estilização humana, apresenta uma representação negativa dos personagens *diversos*. Por fim, Madame Medusa e Cruella De Vil não apresentam características similares apenas para tentar suprir o ego dos animadores, mas também para conotar possíveis dúvidas referentes ao gênero que as personagens representam, e, principalmente, para associar a vilania aos que apresentam sexualidades diferentes da heterossexualidade.

Nome do Personagem:		<i>Madame Medusa</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	Bernardo e Bianca (<i>The Rescuers</i>)				Ano:	1977
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário		Vilão		X
Antropomórfico				Estilização humana	X	
Tipo de Representação						
Positiva				Negativa	X	

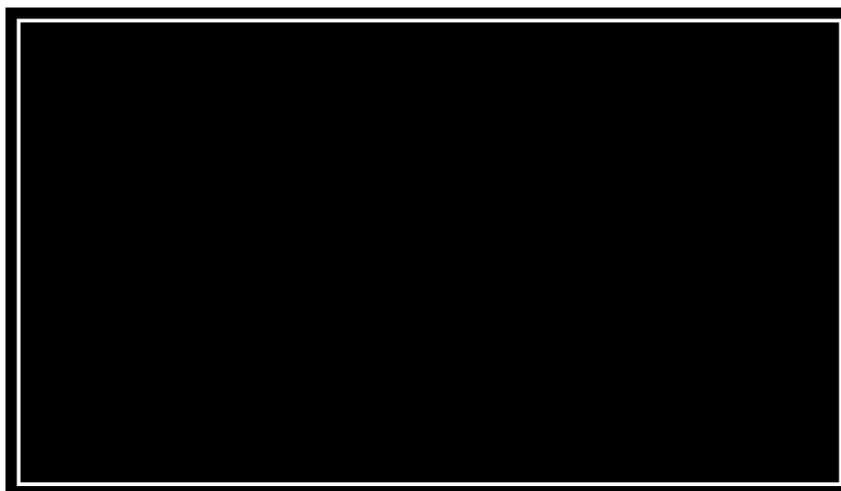
Tabela 15 - Madame Medusa (1977)

4.3.11 Professor Ratigan, em *As peripécias do ratinho detetive* (1986)

O vigésimo sexto longa-metragem animado do estúdio Disney – *As Peripécias do Ratinho Detetive* (*The Great Mouse Detective*, 1986) – foi dirigido por Burny Mattinson, David Michener, John Musker e Ron Clement. A narrativa fílmica baseada na obra literária *Basil of Baker Street*, de Eve Titus, se passa em Londres em 1897 e mostra a história do rato detetive Basil, que busca encontrar o fabricante de brinquedos Hiram Flaversham, sequestrado pelo Malvado Professor Ratigan,⁸⁷ que tenta criar um robô mecânico que imita a Rainha dos Ratos, para que ele possa governar a Inglaterra. Entretanto, o maquiavélico plano de Ratigan é impedido por Basil e o Dr. Dawson, que acaba se tornando um fiel companheiro e ajudante do rato detetive.

A narrativa é baseada em uma das histórias do famoso detetive Sherlock Holmes e, neste caso, Basil assume as características do detetive, enquanto Ratigan foi baseado no arqui-inimigo de Sherlock, professor James Moriarty. O vilão foi interpretado pelo “mestre do macabro”, Vincent Price, “[...] que realizou um sonho ao longo da vida de dublar um personagem animado da Disney, quase roubou o show fazendo dele um vilão memorável” (PRICE, 2019, p. 23, tradução nossa).⁸⁸ Todavia, para os fins desta pesquisa, Ratigan se destaca pelas características que permitem mapeá-lo como um personagem *diverso*.

Figura 53 - O afeminado Professor Ratigan



Fonte: DVD *As Peripécias do Ratinho Detetive* (1986)

⁸⁷ No Brasil, Ratigan recebeu o nome adaptado de Ratagão.

⁸⁸ No original: [...] “who realized a life-long dream of voicing a Disney animated character, nearly stole the show making him a memorable villain.”

Na construção física, Ratigan possui a pele cinzenta, é grande e apresenta ter músculos, devido à sua corpulência (Figura 53). No rosto, o personagem possui uma coloração que remete a uma barba semifeita, olhos amarelos, sobrancelhas grossas e ao redor dos olhos e das pálpebras apresenta tonalidades de lavanda, que remetem à utilização de maquiagem, artifício que acabou se tornando comum nos personagens vilões masculinos do estúdio da Disney. Por ser um rato antropomórfico o personagem possui nariz e orelhas sobressalentes e pontudos, além de uma longa cauda cor-de-rosa.

As extravagantes vestimentas de Ratigan também devem ser salientadas. O personagem usa um smoking preto, colete cinza escuro com botões, colarinho branco, gravata listrada de roxo e rosa e uma longa capa preta com a parte interna vermelha. Em alguns momentos da narrativa, Ratigan usa uma cartola preta com uma faixa cinza, que cobre seus cabelos pretos penteados repartidos ao meio. A excentricidade de sua construção se completa com as luvas brancas, abotoaduras douradas, lenço rosa (para enxugar as supostas lágrimas de emoção) e uma bengala de ouro. Ratigan é o único personagem que possui essa construção visual exagerada, o que contribuiu com sua postura pomposa. Os demais personagens masculinos, capangas, ou até mesmo Basil, apresentam roupas mais simples e não são carregados de acessórios (Figura 54). A postura pomposa de Ratigan só é desfeita nas cenas finais, quando o personagem se torna agressivo, rasga suas roupas, perde a pose, revela as unhas e os dentes, caminha feito um rato selvagem com as quatro patas e em posição curvada.

Figura 54 - As visíveis diferenças entre o extravagante rato e os simples camundongos



Fonte: DVD *As Peripécias do Ratinho Detetive* (1986)

Como afirmamos anteriormente, o personagem Ratigan é um rato antropomórfico, porém ele não aceita ser chamado de rato, pois acredita ser um camundongo, como os demais personagens antropomórficos da narrativa. Ratigan chega a matar um dos seus capangas camundongos, dando ele de alimento para sua imensa gata gorda, o animalzinho de estimação chamado Felícia. Sobre essa cena específica, percebemos que Ratigan se altera ao lembrarem a ele da sua natureza estranha perante os demais personagens camundongos. Ratigan é o indivíduo que carrega consigo a vergonha por ser aquele que destoa dos demais personagens a ponto de modificar o comportamento ostentoso e revelar uma mente violenta e selvagem. Neste ponto, evidenciamos mais um aspecto da representação negativa do personagem *diverso*, pois se associarmos a condição distinta de Ratigan como rato aos indivíduos que não se enquadram nos binarismos de gênero ou nos padrões da heterossexualidade estes são vistos como estranhos e sofrem com a violência contra eles. Entretanto, na narrativa, Ratigan é o personagem visto como estranho, porém não sofre com a violência, ele é o que apresenta a brutalidade e instabilidade psicológica provinda da sua dificuldade de aceitação como um rato.

A construção psicológica de Ratigan também contribuiu para sua representação negativa como um personagem *diverso* neste universo estereotipado do estúdio. Ratigan é sádico, temperamental, chantagista, calculista, desprezível, cruel, desonesto, sarcástico, megalomaniaco e homicida. A ganância pelo poder e pela riqueza, além do desejo de governar a Inglaterra, pode ser percebido especialmente na cena do seu covil, que mesmo morando nos esgotos da cidade, o barril do personagem é luxuoso, com uma fonte, arpa dourada, lustres, espelhos, castiçais, cortinas e uma brasão com a letra “R”. No canto da sala é possível perceber um punhado de joias e uma enorme coroa de rainha, inclusive na cena de sua canção o personagem dança na ponta dos pés sobre suas riquezas.

Figura 55 - As poses extravagantes de Ratigan



Fonte: DVD *As Peripécias do Ratinho Detetive* (1986)

Assim, como sua construção física e psicológica bastante extravagantes, as poses do personagem também devem ser mencionadas. Ratigan, além de dançar ou andar nas pontas dos pés quando está feliz, cruza as pernas de maneira feminina, aperta as bochechas dos outros personagens e toca o sino para chamar sua gata com o mindinho para cima. São várias poses e trejeitos que remetem a uma posição feminina que são utilizados por Ratigan (Figura 55). Para completar o visual ambíguo e pomposo do personagem, em algumas cenas ele se apresenta com uma piteira dourada, objeto tipicamente feminino, que permite que ele faça poses ainda mais exuberantes, contribuindo com o estereótipo do vilão afeminado.

Nome do Personagem:		<i>Professor Ratigan (Ratagão)</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	<i>As Peripécias do Ratinho Detetive (The Great Mouse Detective)</i>				Ano:	1986
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário		Vilão		X
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva			Negativa	X		

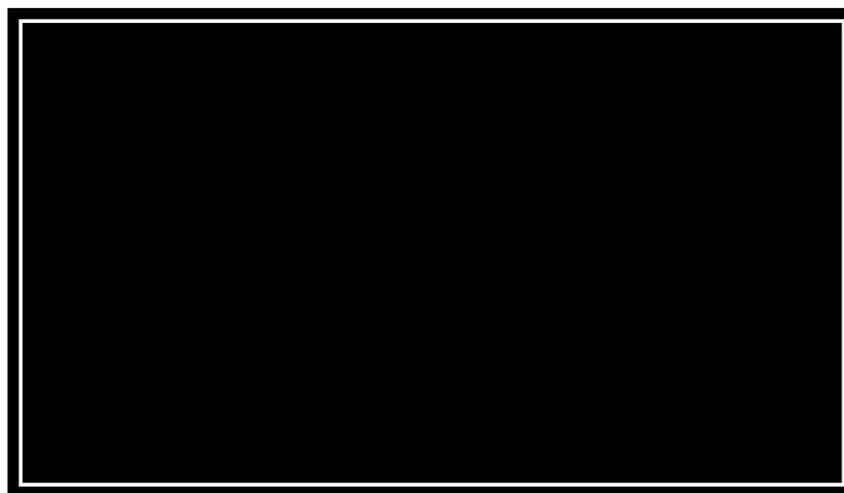
Tabela 16 - Professor Ratagão (*Ratigan*) (1986)

4.3.12 A bruxa *drag queen* Úrsula, em *A Pequena Sereia* (1989)

O vigésimo oitavo longa-metragem animado do estúdio Disney – *A Pequena Sereia* (*The Little Mermaid*, de 1989) –, dirigido por Ron Clements e John Musker, é uma adaptação

do conto homônimo de Hans Christian Andersen de 1837. A narrativa fílmica retrata a história de Ariel, uma sereia adolescente, que é fascinada pela vida e o comportamento dos humanos na superfície. Tristão, o rei dos mares e o pai da garota, insatisfeito com as rebeldias da filha, designa seu conselheiro, o caranguejo Sebastião, para vigiar Ariel e impedi-la do contato proibido com os humanos. Ariel, desobedecendo o pai, se aproxima do navio do príncipe Eric na superfície e acaba se apaixonando pelo rapaz. Ariel, depois de uma briga com o pai, faz um trato com a bruxa do mar Úrsula (Figura 56), trocando sua voz por pernas humanas. Na superfície, Ariel sem voz, precisa beijar Eric antes do pôr do sol do terceiro dia. Entretanto, Úrsula, utilizando seus feitiços e a voz de Ariel, se transforma em uma jovem humana, encanta Eric, para que ele se case com ela. Ariel, com a ajuda de seus amigos, consegue desmascarar Úrsula, recuperar a sua voz e quebrar o encanto da bruxa sobre o príncipe, porém acaba se transformando em sereia novamente. No fundo do mar, Úrsula prende Ariel e acaba se tornando a rainha dos mares devido à troca que o Rei Tristão faz, tornando-se prisioneiro da bruxa. O príncipe Eric, indo ao resgate da pequena sereia, consegue destruir a vilã. Nos momentos finais, Tristão transforma a filha em humana para Ariel poder se casar com Erick.

Figura 56 - Úrsula, a bruxa do mar



Fonte: Blu-ray *A Pequena Sereia* (1989)

Depois da morte de Walt Disney em 1966, uma série de filmes animados do estúdio Disney tiveram baixos rendimentos nas bilheteria e várias críticas medianas e/ou ruins, a ponto de cogitarem o fechamento do departamento de animação do estúdio. O filme *A Pequena Sereia* é considerado o filme que deu início ao renascimento da Disney, marcando um novo período para o estúdio de Mickey Mouse, restaurando o sucesso de bilheteria, críticas e premiações, glórias semelhantes àsquelas de outras eras do estúdio. Entretanto, para os fins desta pesquisa, o

filme se destaca devido às características da vilã Úrsula, que permitem o seu mapeamento como um personagem *diverso*, especialmente, pelo fato de a personagem ter sido inspirada no visual e performances do ator Harris Glenn Milstead, popularmente conhecido como Divine, uma icônica *drag queen* que atuou em produções teatrais cinematográfica, se tornando, inclusive, a musa do diretor John Waters (Figura 57).

Figura 57 - As semelhanças físicas de Úrsula e Divine



Fonte: Google Imagens⁸⁹

De acordo com o próprio diretor John Musker⁹⁰, a *drag queen* Divine foi uma grande influência para a construção física e psicológica de Úrsula. Ron Clements, o outro diretor, afirma que a personagem Úrsula, mais do que qualquer outra personagem, passou por diversas transformações para chegar ao seu design final. Howard Ashman, homossexual assumido, compositor e o produtor executivo do filme, esteve envolvido com a construção e o desenvolvimento da história e, até com o desenho dos personagens. Por este motivo, ele também contribuiu bastante com o desenvolvimento da personagem vilã, já que Howard e Divine eram conhecidos, pois ambos frequentavam locais LGBT's da cidade de Baltimore. Inclusive o próprio Howard contribuiu para algumas das improvisações vocais usadas pela sua intérprete Pat Carroll, quando ela pediu para ele interpretar a canção da vila. Logo, podemos dizer que a personagem vilã acaba recebendo também características de Howard que contribuiu com sua construção, entretanto tornamos a frisar que a “[...] persona da antagonista animada como um

⁸⁹ Disponível em: <https://images.app.goo.gl/uFPSeUzSKAwnMKiG9>

⁹⁰ John Musker e Ron Clements, os diretores e roteiristas, também são um dos entrevistados no documentário *Tesouros não revelados: por trás das câmeras de A pequena Sereia* (*Treasures Untold: The Making of The Little Mermaid*), presente nos extras do blu-ray da Edição Diamante de *A Pequena Sereia*.

todo foi baseada em grande medida na *drag queen* criada por Gleen Milistead, em especial seus trejeitos e maneirismo” (SANTOS, 2015, p.105). Conforme veremos, a construção física e psicológica de Úrsula apresenta grandes diferenciações comparadas a sua contra parte feminina Ariel, caracterizações bastante simbólicas e intencionais.

Úrsula, enorme lula gotejante, preta e roxa, da Pequena Sereia, explode com malícia e ironia, a heroína e sereia Ariel, aparece como um cruzamento entre uma típica adolescente rebelde e uma *top model* do sul da Califórnia. As representações de mulheres más e boas da Disney parecem ter sido modeladas nos escritórios editoriais da revista *Vogue*. (GIROUX, 1995b, p. 62-63)

Na narrativa de *A Pequena Sereia*, a personagem Úrsula é exibida ainda no primeiro ato da narrativa, sendo apresentada como a bruxa do mar que já habitou o palácio do reino, mas devido a algum motivo não revelado a personagem foi banida e exilada, jogada fora como quem não vale nada. Na construção física, Úrsula é um personagem antropozoomorfica, um híbrido de uma mulher humana de pele roxa e obesa, com um vestido decotado preto que realçam os seios fartos e, um polvo de longos tentáculos negros e ventosas roxas. Úrsula aparenta ser uma senhora de meia idade, devido às rugas e marcas de expressões na face, que são disfarçadas devido à excessiva maquiagem (nos lábios o batom vermelho escarlata e nas pálpebras a sombra azul, realçando a sobrancelha delineada e os cílios longos), o cabelo é curto e branco, a mandíbula larga, a boca grande com uma pequena pinta no lado direito, o nariz retilíneo, a voz é rouca e grave, e ainda possui chamativos acessórios (brincos de conchas, colar, unhas grandes e vermelhas). Construção totalmente diferente da protagonista Ariel que, mesmo sendo também um personagem antropozoomorfico, híbrido de humano e cauda de peixe, apresenta características habituais às princesas da Disney: jovem, corpo magro, queixo fino, nariz delineado, boca pequena, cabelos vermelhos e voz aguda (Figura 58).

A construção psicológica das personagens também deve ser salientada. Úrsula apresenta uma personalidade maquiavélica, manipuladora, vingativa e egoísta. Outras características se destacam além do dualismo bem/mal: Úrsula é extravagante, exuberante e sedutora, a personagem consegue exalar certo poder, elegância e, acima de tudo, sensualidade. Como a própria personagem afirma para a sereia: “*Não subestime a importância da linguagem do corpo*”. Úrsula, mesmo sendo um ser híbrido com a parte inferior de um polvo, usando suas curvas salientes consegue transparecer muita sensualidade e até mesmo uma feminilidade excessiva. A personagem também é temida pelos outros personagens da narrativa, conforme Sebastião diz: “*Ela é um demônio, ela é um monstro*”.

Figura 58 - As diferenças de Ariel e Úrsula



Fonte: Blu-ray *A Pequena Sereia* (1989)

De acordo com Sabat (2002), as distintas evidências na construção física e psicológica das personagens Úrsula e Ariel funcionam como parâmetros para mostrar que a personagem antagonista representa um indivíduo com características fora dos padrões. Seu exílio e isolamento na narrativa transparecem uma mensagem aos espectadores, especialmente às crianças, que, se o indivíduo apresenta anormalidades e abjeções, longe dos padrões hegemônicos (neste caso, as características de Ariel), estão fadadas à exclusão. A construção psicológica da vilã também remete a um comportamento inadequado que não deve ser seguido ou inspirado. Sua sensualidade excessiva pode ser considerada uma perversão, introduzindo sexo em um filme de animação. Úrsula acaba sendo subversiva, abjeta e transgressora por ser tudo aquilo que Ariel não é.

Figura 59 - A preparação para o show



Fonte: Blu-ray *A Pequena Sereia* (1989)

A semelhança entre Úrsula e Divine também pode ser constatada no comportamento teatral da vilã, semelhante a uma grande diva, repleto de entradas e saídas triunfais de cena, como se apresentasse para uma plateia lotada esperando sedenta pelos aplausos. A vilã é bastante dramática e extravagante, especialmente nos aspectos da feminilidade. Sua teatralidade pode ser confirmada na canção *Poor Unfortunate Souls*, composta por Howard Ashman e Alan Menken, que foi estruturada para ser uma peça teatral (formada por 3 atos, com progressão e clímax). Conforme Santos e Piassi (2016) afirmam, a cena da canção da vilã que ensina Ariel a se comportar e seduzir como mulher humana pode ser vista como uma alusão à rotina de um show de *drag queen* (Figura 59).

A cena é iniciada com Úrsula em uma espécie de camarim, preparando-se para a apresentação enquanto arruma os cabelos e passa batom. A relevância da teatralização desse primeiro momento, conhecido no meio drag como “montagem”, não deve ser subestimada, uma vez que tal etapa caracteriza propriamente o “tornar-se drag”, o processo de incorporação do personagem por parte do performer através de mudanças corporais diversas. Em seguida, já “em cena”, a antagonista dança e gesticula de maneira exagerada, mobilizando todos os níveis de sua “linguagem corporal”. Em determinado momento, a vilã vale-se de uma espécie de alga, utilizando-a como um boá e emprestando um breve – e cínico – tom dramático ao número musical, enquanto seus tentáculos movimentam-se de modo sincrônico e exuberante. (SANTOS; PIASSI, 2016, p. 171)

Na narrativa, Úrsula é apresentada como uma personagem feminina, entretanto, “[...] os excessos de sua feminilidade combinados com sua agressão masculina dão a ela as nuances da transgressão de gênero e reforçam sua natureza desviante” (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003,

p. 95, tradução nossa).⁹¹ Sua transgressão ainda pode ser vista nos interesses da vilã por Ariel e Eric, os representantes da heterossexualidade. Úrsula, diferente de qualquer outro vilão do estúdio Disney já construído, dá à protagonista aquilo que ela deseja. Claro que a realização do desejo de Ariel tem um valor e uma intenção, já que Úrsula acredita que a jovem princesa é a chave para a queda de Tritão. Quando a vilã arquiteta planos para separar Ariel e Eric, em nenhum momento Úrsula demonstra interesse no príncipe, mas, sim, nos poderes provenientes do título do monarca. Neste sentido, Úrsula pode ser vista como transgressora, pois é aquela que ameaça a supremacia e a continuidade da heterossexualidade. Para restaurar a ordem social natural, a vilã transgressora que subverte as normas de gênero precisa ser destruída, por isto “[...] Úrsula morre em uma cena fortemente simbólica, na qual a vilã é perfurada por um fállico mastro de um barco” (SANTOS, 2015, p. 107). O final trágico de Úrsula é semelhante ao que acontecia com os personagens estereotipados com sexualidades distintas da heterossexual, nos anos de censura cinematográfica do Código Hays. A principal diferença é que o Código Hays foi revogado 20 anos antes do lançamento de *A Pequena Sereia*.

Achei ótimo. Era a ironia máxima. Se dissessem aos executivos da Disney antes de fazer o filme: “Vamos ter um personagem enorme. E esse personagem é importante no filme. Não é um papel pequeno e ingênuo que tem um segundo. “Vamos baseá-lo na Divine. Sabem quem ela é!” Na terra do Dunga, não ia colar. (JOHN WATERS, 2006)⁹²

Úrsula é o primeiro personagem *diverso* que mapeamos a partir das declarações dos realizadores. Entretanto, a caracterização de Úrsula vai além das semelhanças físicas com a *drag queen* Divine. Conforme exemplificamos, a personagem vilã apresenta outras características que permitem seu mapeamento como *diverso*. De todo modo, para determinados grupos chega a ser estranho imaginar que a Disney e seus executivos conservadores da década de 1980, tenham permitido que um personagem tenha sido baseado em uma *drag queen* que transparecia uma imagem estranha, sexual e misantrópica. Entretanto, não podemos deixar de enfatizar que Úrsula não foi necessariamente uma homenagem a Divine ou algo que realmente possa se glorificar. A personagem, ao assumir a posição de uma vilã, repassa uma mensagem impresumível, condizente com a conturbada década de 1980 para os indivíduos LGBT’s,

⁹¹ No original: “[...] *the excesses of her femininity combined with her masculine aggression give her the nuances of gender transgression and reinforce her deviant nature*”.

⁹² John Waters é um dos entrevistados no documentário *Tesouros não revelados: por trás das câmeras de A Pequena Sereia* (*Treasures Untold: The Making of The Little Mermaid*) presente nos extras do blu-ray da edição Diamante de *A Pequena Sereia*.

especialmente com a crise da AIDS. Por isto, no nosso mapeamento, Úrsula assume uma representação negativa como um personagem *diverso*.

Nome do Personagem:	Úrsula		Estúdio:	Disney	
Filme:	A Pequena Sereia (<i>The Little Mermaid</i>)			Ano:	1989
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 17 - Úrsula (1989)

4.3.13 Gaston, Lefou e a alegoria de Howard Ashman, em *A Bela e a Fera* (1991)

O trigésimo longa-metragem animado do estúdio Disney – *A Bela e a Fera* (*Beauty and the Beast*, 1991) – foi dirigido por Gary Trousdale e Kirk Wise. O filme animado foi baseado no conto homônimo de Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont, e no filme francês, de Jean Cocteau, intitulado *La Belle et la Bête*, lançado em 1946. A narrativa filmica retrata a história de um jovem príncipe arrogante que é castigado por uma feiticeira, sendo transformado em uma fera horrenda, juntamente com todos os empregados do castelo, que são transformados em objetos encantados. O príncipe, agora uma fera, precisa aprender a amar alguém para desfazer o feitiço. Em uma aldeia, além do castelo do príncipe, vive Bela, uma jovem inteligente e amante de livros, que é sempre cortejada pelo caçador Gaston, o homem mais disputado da aldeia. O pai de Bela, o inventor Maurice, acaba se tornando um prisioneiro da fera amaldiçoada, mas a personagem Bela faz um pacto com a Fera e acaba ficando como “prisioneira” no lugar do seu pai. Enquanto vive no castelo, a amizade de Bela e a Fera vai ficando cada vez mais próxima, despertando outros sentimentos nos dois. Porém, Gaston acaba descobrindo a existência da Fera, partindo para o castelo para matar o que ele julga como um monstro. No final, Gaston acaba caindo do alto do castelo depois de atingir a Fera pelas costas. Bela, ao declarar seu amor pela Fera, consegue quebrar o feitiço, que faz o príncipe e os objetos voltarem a serem humanos.

Antes de mapearmos os personagens *diversos* deste filme, se faz necessário abordar alguns dos aspectos da produção, especialmente sobre determinados membros da equipe envolvidos na realização do filme. A produção de *A Bela e a Fera* passou por alguns problemas. No primeiro momento Richard Purdum, um animador inglês, foi contratado para dirigir.

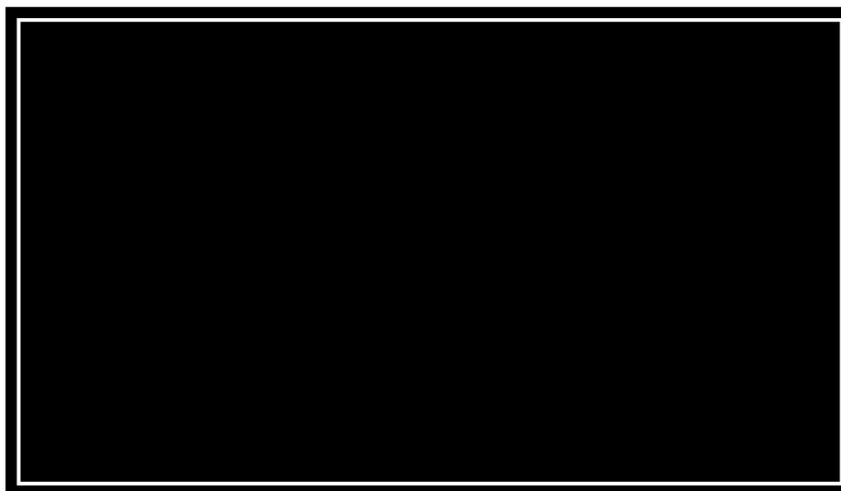
Entretanto, Jeffrey Katzenberg, chefe de produção da Disney na época, não ficou satisfeito com o desenvolvimento da história mais próxima ao conto original, declarando que “[...] o trabalho de Purdum [era] muito obscuro e dramático” (ERB, 1995, p. 60, tradução nossa).⁹³ Para tomar os contornos da animação musical com estilo teatral Broadway que conhecemos foi necessária uma mudança na equipe da produção: Gary Trousdale e Kirk Wise, estreantes na direção, foram contratados como diretores; Howard Ashman e Alan Menken, premiados pelo Oscar de Melhor Trilha Sonora com *A Pequena Sereia*, foram contratados como os compositores da animação musical. Porém, Howard Ashman, mesmo doente devido às consequências da AIDS, acabou assumindo a produção executiva do filme, o que permitiu seu envolvimento no desenvolvimento do novo roteiro e na construção dos personagens.

Além das músicas teatrais, as contribuições de Ashman no roteiro possibilitaram “[...] a inserção de aspectos da versão cinematográfica de Cocteau” (GRIFFIN, 2000, p.144-145, tradução nossa).⁹⁴ Para Griffin (2000), o filme francês de Jean Cocteau enfatiza certo homoerotismo dos personagens Fera e o pretendente de Bela, Avenant. Howard Ashman contribuiu na construção egocêntrica do personagem Gaston a ponto de apresentar determinadas semelhanças com o personagem de Cocteau, como a excessiva preocupação com a beleza. Também partiu de Ashman a mudança no roteiro para o foco da história a partir da perspectiva do personagem Fera. Tal mudança, conforme Griffin (2000) afirma, apresenta conotações da luta Ashman contra a AIDS. Em uma alegoria mais explícita, a maldição da Fera pode ser vista como a doença que Howard vivenciava, evitado pela sociedade, devido à transformação horrível que seu corpo sofria e sua vida era como a rosa encantada, que dia após dia foi perdendo o brilho e as pétalas. Howard Ashman faleceu alguns meses antes da finalização e lançamento do filme, entretanto suas contribuições para *A Bela e a Fera* foram tão significativas que um tributo a ele foi incluído ao final dos créditos: “Ao nosso amigo Howard, que deu a uma sereia sua voz e a uma Fera sua alma, nós sempre seremos gratos. Howard Ashman, 1950 – 1991”.

⁹³ No original: “Purdum's work too dark and dramatic”.

⁹⁴ No original: “[...] involve inserting aspects of Cocteau's film version”.

Figura 60 - Lefou e Gaston



Fonte: Blu-ray *A Bela e a Fera* (1991)

Não apenas a vivência e orientação sexual de Howard Ashman contribuíram para que possíveis leituras e subtextos de sexualidades diferentes da heteronormatividade fossem percebidos na narrativa de *A Bela e a Fera*. O animador Andreas Deja, assumidamente homossexual, assim como Ashman, “[...] anunciou em várias entrevistas que sua orientação sexual teve efeito sobre os personagens que ele desenha” (GRIFFIN, 2000, p. 141, tradução nossa).⁹⁵ Alguns dos principais personagens animados por Deja são vilões masculinos (Gaston, Jafar e Scar) ou personagens masculinos que apresentam um corpo extravagante e extremamente musculoso. Gaston, no caso, é um personagem que, além da vilania, apresenta “[...] um ideal exagerado do corpo masculino, com ombros, peito e braços maciços, cinturas apertadas e características faciais robustas”⁹⁶ (GRIFFIN, 2000, p.142). Nestes casos, da veneração excessiva do corpo masculino, Dejas se inspirou no narcisismo excessivo do corpo, presente nas academias esportivas, que também se tornou “[...] um aspecto notável da cultura urbana masculina gay nos anos 80” (GRIFFIN, 2000, p. 200, tradução nossa).⁹⁷ Conforme veremos, o vilão Gaston apresenta distintas características que permitem o seu mapeamento como um personagem *diverso*. O personagem recebe contribuições em sua construção física e psicológica da cultura gay a partir da vivência dos homossexuais Andreas Deja, o animador, e Howard Ashman, o produtor executivo, fazendo jus ao contexto histórico em que o filme foi

⁹⁵ No original: “[...] has announced in various interviews that his sexual orientation has had its effect on the characters he draws”.

⁹⁶ No original: “[...] an exaggerated ideal of the masculine body, with massive shoulders, chest and arms, tight waists and rugged facial features”.

⁹⁷ No original: “[...] a noticeable aspect of urban gay male culture by the 1980s”.

desenvolvido. Além de Gaston, LeFou o ajudante do vilão, também apresenta características que permitem o seu mapeamento (Figura 60).

O primeiro vilão que fiz para Disney foi em *A Bela e a Fera*. Foi Gaston. Ele era interessante porque não parecia um vilão. E então o público descobre no decorrer da história que ele é o bandido e o personagem de aparência assustadora, Fera, está se tornando o mocinho. (DEJAS, 2014)⁹⁸

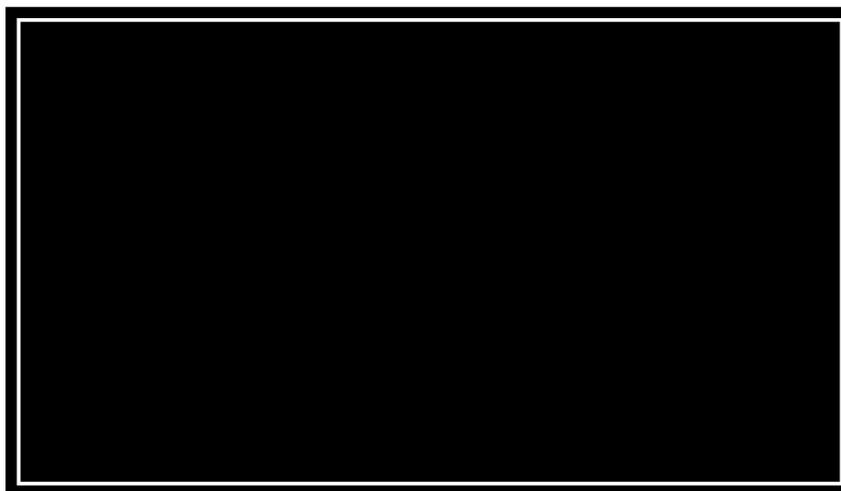
Gaston (interpretado por Richard White) é apresentado no início da narrativa fílmica, mostrando como todos na aldeiam o bajulam e como o personagem está determinado em ter a personagem Bela para si, como se ela fosse mais um dos seus troféus conquistados. Em termos de construção física, Gaston é um esbelto homem branco extremamente forte, cabelos negros longos, presos em um rabo de cavalo, olhos azuis, sobrancelhas grossas, camisa vermelha de gola amarela, com uma fenda na gola evidenciando o peito peludo, calça preta, botas carmim e luvas de caça amarelas. De acordo com os diretores Kirk Wise e Gary Trousdale,⁹⁹ a intenção da construção visual do personagem foi a tentativa de inverterem o que se espera de um conto de fadas, Gaston deveria ser um vilão bonito e forte, com determinadas características cômicas, o oposto do herói Fera que recebe uma construção aterradora, mas ao longo da narrativa demonstra suas qualidades.

Na construção psicológica, os primeiros aspectos que se destacam em Gaston são a vaidade, o egocentrismo e o narcisismo, já que o personagem sempre está admirando sua beleza em objetos reflexivos e se considera superior a todos (Figura 61). No primeiro contato com Bela, o personagem também demonstra seu machismo, misoginia, sexismo e o preconceito ao reprimir a garota por estar lendo: “*Não é direito uma mulher ler*”. Ao longo da narrativa outras características do personagem se sobressaem: arrogante, egoísta, persistente, chantagista, sádico e abusivo. No primeiro instante, a construção de Gaston pode ser comparada com o comportamento do homem machão e vaidoso, bastante comum nos filmes de ação de Hollywood na década de 1980. Entretanto, em uma análise mais aprofundada, percebemos que o personagem apresenta certas características comuns à cultura gay, sendo, neste sentido, um personagem *diverso*.

⁹⁸ Andreas Deja é um dos entrevistados do documentário *Arte do Mal: criação de vilões Disney (The art of Evil: Generation of Disney Villains)* presentes nos extras do blu-ray de *A Bela Adormecida: Edição Diamante*.

⁹⁹ O produtor Don Han, o compositor Alan Mecken e os diretores Kirk Wise e Gary Trousdale são os responsáveis pelos comentários em áudio, presentes na edição diamante do disco de blu-ray do *homevideo* de *A Bela e a Fera*, lançado em 2010.

Figura 61 - O narcisismo de Gaston



Fonte: Blu-ray *A Bela e a Fera* (1991)

Anteriormente, evidenciamos que o animador Andreas Deja e o produtor executivo Howard Ashman foram os responsáveis pela construção de Gaston. Griffin (2000) afirma que ambos contribuíram para aumentar a estética *camp* no filme, principalmente através do exagero e da artificialidade do personagem Gaston e, conseqüentemente, colaboraram “[...] para a história da vilania exagerada ‘tingida de gay’ na Disney” (GRIFFIN, 2000, p. 142, tradução nossa).¹⁰⁰ O primeiro aspecto que podemos evidenciar é a relação de Gaston com as personagens femininas. Gaston não demonstra qualquer tipo de interesse amoroso por Bela, mas, sim, vê na personagem a possibilidade de manter a sua reputação como um sujeito extremamente macho conquistador de mulheres. Em uma comparação com Fera, podemos perceber que a afeição entre a Bela e a Fera é desenvolvida ao longo do tempo em que a garota fica no castelo, diferente de Gaston, que tenta ter um relacionamento imediatista, exatamente para mostrar Bela como um objeto conquistado, reforçando sua falsa heterossexualidade. Outras personagens femininas bajulam Gaston, porém ele não demonstra nenhum tipo de interesse nelas.

Também evidenciamos que músculos nos personagens masculinos eram uma das características para salientar sua masculinidade. Porém, o design demasiado da musculatura do personagem Gaston, por mais que tente transparecer certa masculinidade, pode ser visto como um dos aspectos do exagero da estética *queer* e as mudanças socioculturais na comunidade LGBT. Com a crise da AIDS, na década de 1980, o corpo dos homossexuais foi estigmatizado por um longo período como lugar da “peste gay”, já que, além da perda evidente de massa

¹⁰⁰ No original: “[...] to the history of campy ‘gay-tinged’ villainy in Disney”.

corporal, alguns dos primeiros sinais da doença eram facilmente identificados no corpo dos indivíduos infectados. Por isto, foi necessária a construção de uma imagem mais atrativa para os homossexuais, para que não fossem mais vistos como aqueles que carregavam a peste. Com essa situação, formaram-se grupos de homossexuais com comportamentos masculinos exagerados focados no desenvolvimento da musculatura corporal, mesmo que através do uso de esteroides.

Gaston não é um simples vilão. Cenas iniciais enfatizam seu status como um tolo narcisista, e sua absorção cômica em seu próprio corpo e as armas fâlicas que ele usa para adorná-lo são tratadas com ironia carinhosa. O narcisismo de Gaston e sua propensão para coletar objetos decorativos fâlicos são transmitidos no design visual de seu alojamento: um enorme autorretrato está pendurado sobre a lareira e, como o próprio Gaston nos diz, ele usa chifres em todas as suas decorações. O grande amor de Gaston por todas as coisas masculinas forma o conteúdo do número de produção "Gaston", no qual Gaston e seus amigos celebram alegremente seu poder e beleza masculina. [...] As letras de Ashman são divertidas porque existem pouco mais que uma elaborada fetichização do poderoso corpo masculino, realizada nos termos mais hiperbólicos. (ERB, 1995, p.64, tradução nossa)¹⁰¹

Todavia, é no número musical *Gaston*, canção composta por Alan Mecken e com a letra de Howard Ashman, que percebemos a ênfase na estética *queer* e o exagero da masculinidade através de uma divertida letra que permite uma “[...] adoração/ridicularização simultânea do corpo masculino” (GRIFFIN, 2000, p. 253, tradução nossa).¹⁰² Depois que Gaston é rejeitado pela jovem Bela na festa de noivado surpresa que ele organizou, o ajudante LeFou inicia a canção na tentativa de animar seu ídolo masculino: “*Todo cara aqui adoraria ser você, Gaston*”. Enquanto isto, Gaston está sentado chateado em uma cadeira coberta com pele de animal com dois longos chifres, em frente a uma lareira. Na parede do local várias cabeças de animais mortos de diferentes espécies estão expostas e um quadro com a imagem de Gaston em uma pose que exhibe seus músculos enquanto segura uma arma, bem no meio do seu cano. LeFou continua bajulando a masculinidade de Gaston – “*Pois não há homem na cidade tão viril!*” – enquanto ele luta com os aldeões e até morde a canela de um deles. As três mulheres que são apaixonadas pelo personagem também estão no recinto, participando da canção. Em um dos refrões da música, as mulheres se ajoelham ao lado do personagem, enquanto ele está sentado.

¹⁰¹ No original: “*Gaston is no simple villain. Early scenes emphasize his status as a narcissistic fool, and his comic absorption in his own body and the phallic weapons he uses to adorn it is treated with affectionate irony. Gaston's narcissism and his propensity to collect phallic decorative objects are conveyed in the visual design of his lodge: a massive self-portrait hangs over the mantel, and as Gaston himself tells us, he uses antlers in all of his decorating. Gaston's great love of all things masculine forms the content of the production number "Gaston," in which Gaston and his friends joyously celebrate his power and male beauty. "Gaston" is yet another queer homage [...] Ashman's lyrics are amusing in that they exist as little more than an elaborate fetishization of the powerful male body, carried out in the most hyperbolic terms.*”

¹⁰² No original: “[...] *simultaneous worship/ridicule of the male body*”.

Noutro refrão, estão sentadas em um banco e cantam que “*Pois não há ninguém tão robusto e musculoso*”, enquanto são levantadas por Gaston, que as segura apenas com uma mão, enquanto enfatiza o tamanho do seu muque. Gaston também canta e mostra o peito peludo: “*E cada centímetro de mim coberto de pelos!*”. Cantando sobre seu tamanho exagerado, o personagem faz poses de fisiculturista. Depois de marchar em direção à cadeira, ele frisa sua exótica decoração: “*Eu uso chifres em toda a minha decoração!*”. Logo depois, sentado na cadeira, Gaston faz exageradas poses femininas, enquanto os demais homens celebram sua masculinidade (Figura 62).

Figura 62 - As extravagantes poses do másculo Gaston



Fonte: Blu-ray *A Bela e a Fera* (1991)

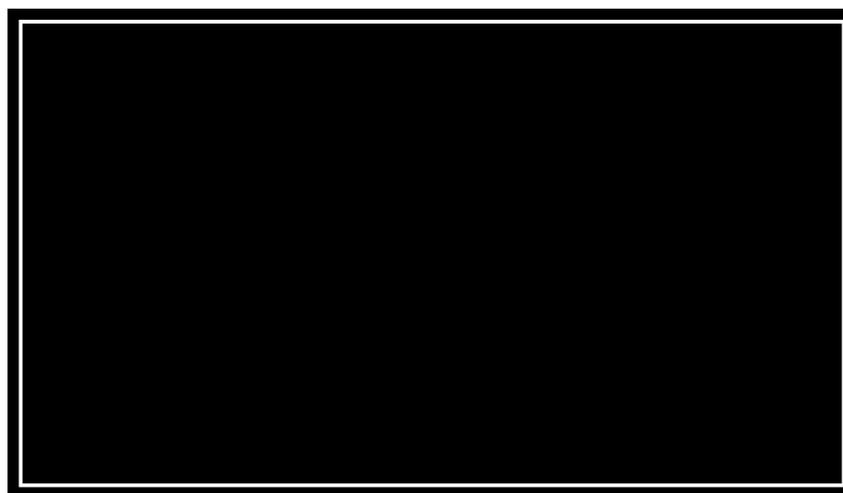
Por fim, um último aspecto deve ser evidenciado sobre o personagem *diverso* Gaston. Ao longo da narrativa, Gaston vai de um sujeito narcisista, rude, grosseiro e desonesto para um assassino. Os diretores afirmam que conforme a Fera fica mais humana, Gaston fica cada vez mais animalesco. A autora Erb (1995) associa essa mudança drástica de Gaston a atos violentos movidos por homofobia aos indivíduos homossexuais: “Gaston é cada vez mais usado para sugerir a violência e animosidade dirigida por homens heterossexuais contra homens gays” (ERB, 1995, p. 64, tradução nossa).¹⁰³ Se pensarmos em Gaston como um sujeito que reprime sua verdadeira sexualidade, a violência contra o estranho e o anormal, neste caso, a Fera, esta é sua maneira de descontar sua raiva, mantendo a sua reputação de machão e desta forma a sua real sexualidade permanece no anonimato. Devido a todas as características de vilão e o seu

¹⁰³ No original: “*Gaston is increasingly used to suggest the violence and animosity directed by straight men against gay men*”.

desejo de assassinar a Fera, Gaston acaba sendo uma representação negativa de um personagem *diverso*.

Erb (1995) ainda associa o comportamento violento de Gaston, especialmente quando instiga os aldeões a caçarem a Fera, na canção *The Mob Song*, uma alegoria ao pânico da AIDS. Para Erb, a letra da canção cantada por Gaston e os aldeões se desenvolve para construir a figura da Besta como uma ameaça para os moradores: “*A Besta vai fugir com seus filhos! Nós não estamos seguros até que sua cabeça esteja montada na minha parede. Eu digo que matamos a Besta!*”. Desta forma, a canção pode ser associada à maneira como os conservadores nomearam a AIDS, como “peste gay”, exatamente para demonizar e discriminar os portadores da doença.

Figura 63 - O momento da piada drag queen

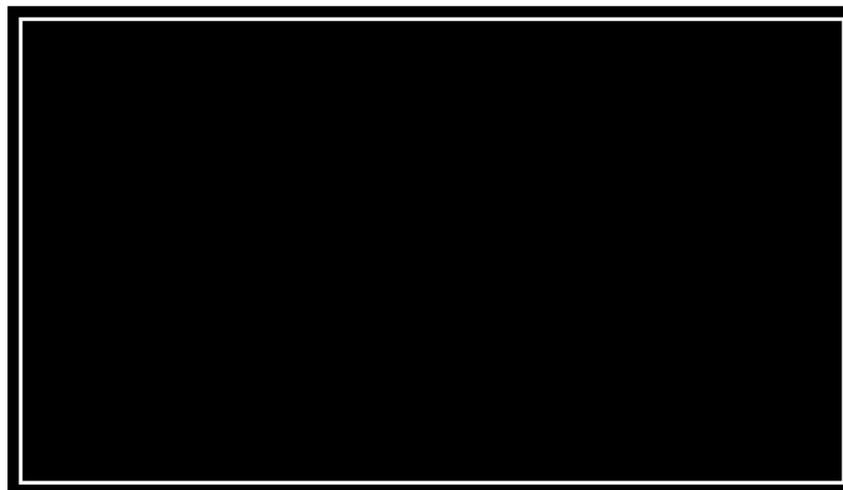


Fonte: Blu-ray *A Bela e a Fera* (1991)

Na sequência seguinte, na batalha dos aldeões com os objetos mágicos do castelo, outra referência *queer* pode ser vista. No momento em que o armário mágico enfrenta os aldeões, o móvel “engole” um dos personagens, depois, quando o “cospe”, ele está transvestido de mulher (com saia, calçola rosa, sutiã, luvas, peruca alaranjada francesa, colar, brinco e batom); quando ele percebe sua situação, grita e sai correndo desesperado (Figura 63). Na versão em *live action* do filme *A Bela e a Fera* reaproveitaram a cena, mas desta vez o armário encantado transveste três soldados com peças femininas. Sendo que a reação de dois deles é gritar e correr, como se aquilo fosse a coisa mais humilhante que poderia acontecer a eles, o terceiro, por outro lado, demonstra que gostou, sorrindo para o armário. Esse mesmo personagem que se transvestiu de mulher acaba dançando na cena final do filme de 2017 com o personagem LeFou, que foi apresentado pelo diretor Bill Condon como o primeiro personagem assumidamente gay na

História do estúdio (SILVA, 2017). Entretanto, LeFou, no longa-metragem animado de 1991, já apresentava características que permitiam seu mapeamento como um personagem *diverso*.

Figura 64 - As poses extravagantes de LeFou



Blu-ray *A Bela e a Fera* (1991)

O personagem LeFou (interpretado por Jesse Corti) é o atrapalhado ajudante de Gaston. LeFou é uma estilização humana de um homem branco, pequeno, gordinho, de nariz grande e rosado, cabelo de tonalidade castanho escuro com um pequeno rabo de cavalo e olhos negros. LeFou veste um terno marrom com as mangas dobradas, devido ao seu tamanho, colete vermelho, laço marrom no lugar da gravata, calça carmim e sapatos marrons. A construção visual de LeFou é bastante distinta da exagerada musculatura presente na construção de Gaston. Seguindo a tradição das animações Disney em apresentar personagens vilões afeminados com ajudantes atrapalhados, LeFou apresenta um comportamento semelhante a outros personagens do estúdio, que também mapeamos como *diversos*: Sr. Smee, Gideon e Sr. Chio, mesmo que estes dois últimos sejam antropomórficos.

Por mais que o personagem não seja muito desenvolvido na narrativa de *A Bela e a Fera*, alguns aspectos da personalidade de LeFou se destacam: desajeitado, covarde, rabugento e extremamente leal a Gaston. Sua principal função na narrativa acaba sendo a de bajular, adorar e ajudar Gaston de qualquer maneira possível, inclusive sendo um saco de pancadas nos momentos de fúria do personagem. Semelhante à relação entre Smee e Capitão Gancho, LeFou está disposto a aturar todas as atitudes mimadas e egocêntricas de Gaston, aquele pelo qual o personagem nutre um sentimento que vai além da admiração. Todavia, uma cena em especial de LeFou, a da canção *Gaston*, permite uma análise mais detalhada do seu comportamento e consequentemente o seu mapeamento como personagem *diverso*. LeFou é o responsável por

iniciar a canção no intuito de tentar alegrar seu ídolo. Enquanto cantarola, o personagem dança e rodopia de forma bem exagerada e feminina pelo salão do alojamento (Figura 64). LeFou também retira o cinto da calça de outro homem para medir o pescoço de Gaston, enquanto aproveita para fazer pequenas carícias no queixo do seu admirador. No final do número musical, Gaston e LeFou dançam com os rostos colados e simulam a saída de um casamento saudando os presentes, finalizando a cena, que funciona como uma homenagem *queer*, mas que revela importantes características dos personagens. LeFou, semelhante a Gaston, devido à sua posição de ajudante de vilão, faz tudo para tentar agradar seu ídolo, e acaba sendo uma representação negativa de um personagem *diverso*.

Nome do Personagem:		<i>Gaston</i>		Estúdio:	Disney
Filme:	A Bela e a Fera (<i>Beauty and the Beast</i>)			Ano:	1991
Curta-metragem		Longa-metragem		X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico		Estilização humana		X	
Tipo de Representação					
Positiva		Negativa		X	

Tabela 18 - Gaston (1991)

Nome do Personagem:		<i>LeFou</i>		Estúdio:	Disney
Filme:	A Bela e a Fera (<i>Beauty and the Beast</i>)			Ano:	1991
Curta-metragem		Longa-metragem		X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico		Estilização humana		X	
Tipo de Representação					
Positiva		Negativa		X	

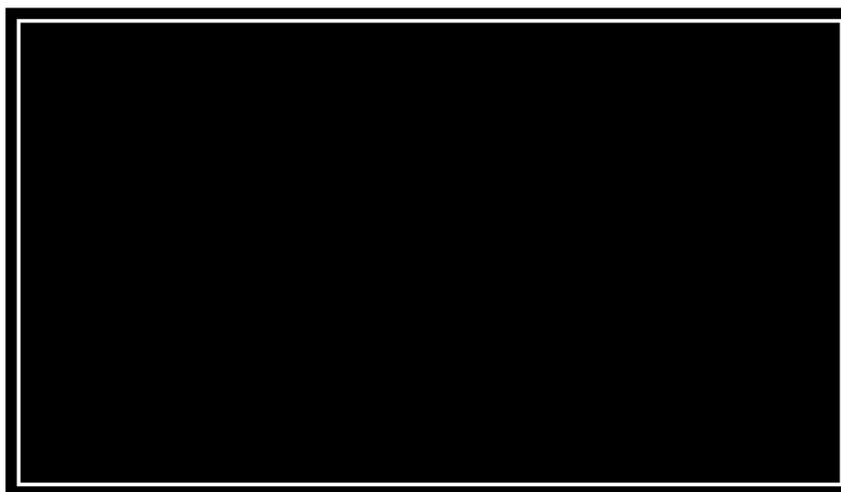
Tabela 19 - LeFou (1991)

4.3.14 O vilão Jafar e o Gênio, em *Aladdin* (1992)

O trigésimo primeiro longa-metragem do estúdio Disney, *Aladdin*, de 1992, foi dirigido por John Musker e Ron Clements. A narrativa fílmica foi baseada no conto árabe “Aladim e a Lâmpada Maravilhosa”, contido no livro *As Mil e uma Noites*. A narrativa aborda sobre o jovem Aladdin, que vive nas ruas de Agrabah, que por acaso encontra a princesa Jasmine, que fugiu do palácio após uma discussão com seu pai, o sultão, que deseja que ela se case com um

desconhecido príncipe. Aladdin acaba ajudando Jasmine, e com isto surge um interesse amoroso entre eles. Jafar, o vizir real do sultão, um maléfico feiticeiro que utiliza seus encantamentos para dominar o Sultão, almeja se casar com Jasmine e se tornar o governante da cidade. Os guardas de Jafar acabam encontrando Jasmine e Aladdin, mandando a garota de volta para o castelo e prendendo o jovem. Jafar consegue convencer Aladdin para ir às Caverna das Maravilhas, local em que se encontra a lâmpada mágica de um poderoso Gênio que pode conceder três desejos para aquele que esfregar o artefato. Graças ao macaco Abu, o plano de Jafar falha e Aladdin fica com a lâmpada. O Gênio concede a Aladdin os três desejos, que ele utiliza para conquistar Jasmine. Entretanto, o maléfico Jafar rouba a lâmpada de Aladdin e acaba se tornando o sultão e o feiticeiro mais poderoso. No fim, Aladdin consegue enganar Jafar, prendendo-o em uma lâmpada mágica, liberta o gênio de sua condição de servo da lâmpada e fica com Jasmine.

Figura 65 - A caracterização feminina de Jafar



Fonte: Blu-ray *Aladdin* (1992)

Como vimos e se tornou habitual no estúdio Disney, no longa-metragem animado *Aladdin*, o vilão Jafar (interpretado por Jonathan Freeman) também apresenta características que permitem seu mapeamento como um personagem *diverso*. O vilão Jafar foi desenhado e animado por Andreas Deja, que, conforme já evidenciamos, reflete sua homossexualidade de algum modo em seus personagens (GRIFFIN, 2000): percebemos como o animador, através da atuação do seu personagem, consegue refletir aspectos de sua vivência, valores e ideologias (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Meu segundo vilão para a Disney foi Jafar. Quando você o vê, sabe que ele é o bandido baseado em suas expressões. Sabe que há muita cor escura no traje dele. Eu lhe dei ombros largos aqui, que é basicamente o palco para o papagaio dele.¹⁰⁴ (DEJA, 2014)

No caso de Jafar, sua distinção já começa com o traço utilizado comparado aos dos demais personagens. De acordo com os diretores John Musker e Ron Clements,¹⁰⁵ Jafar tem linhas alongadas no seu traço, enquanto os outros personagens apresentam traços arredondados. Jafar é um personagem vilão, uma estilização humana, homem alto e magro, que veste roupas extravagantes e um bastão com uma cabeça de cobra que ele utiliza para enfeitiçar o sultão. Mesmo fazendo parte da realeza como vizir e conselheiro real, as roupas de Jafar se destacam devido à semelhança com roupas femininas (Figura 65). Jafar usa uma espécie de vestido preto com largas mangas em vermelho com uma faixa vermelha enrolada amarrada na altura da cintura. No manto é possível ainda perceber ombros largos e pontudos, na parte de trás uma capa preta esvoaçante com o interior vermelho. O personagem usa sapatos marrons, estilo árabe, com as pontas enroladas. A predominância da cor vermelha no personagem faz jus ao esquema de cores utilizado no filme que, de acordo com os diretores, o vermelho representa tudo que é ruim e mal. Na cabeça, Jafar usa uma espécie de turbante preto semelhante a uma mitra. O pano vermelho que desce do turbante cobrindo as laterais do rosto pode remeter a longos cabelos femininos escorridos. Na frente do turbante se encontra uma pena vermelha presa a uma pedra de rubi. Até mesmo quando o personagem se torna um sultão, suas vestimentas também apresentam aspectos femininos. Santos (2015) aponta que a extravagante roupa do personagem vilão é bastante contrária à do herói, que é simples e masculina, e há ainda o fato de Jafar, um personagem masculino, ser o único “[...] a não usar calças” (SANTOS, 2015, p. 96).

A diferença entre Jafar e Aladdin também pode ser observada nos elementos que serviram de inspiração para a construção dos personagens. A construção de Aladdin teve como base o ator Tom Cruise, “[...] um dos maiores exemplos de *sex symbol* masculino da década de 1990” (SANTOS, 2015, p.95). Por outro lado, Jafar teve como principal inspiração e base para sua construção a vilã Malévola, de *A Bela Adormecida*, desenhada e animada por Marc Davi. Por isso, os personagens vilões Malévola e Jafar apresentam inúmeras semelhanças, tanto na personalidade egocêntrica e narcisista, quanto na construção visual (trajes reais longos e escuros, uso de cajados para conjurar feitiços, ajudantes que são pássaros (corvo e papagaio) e

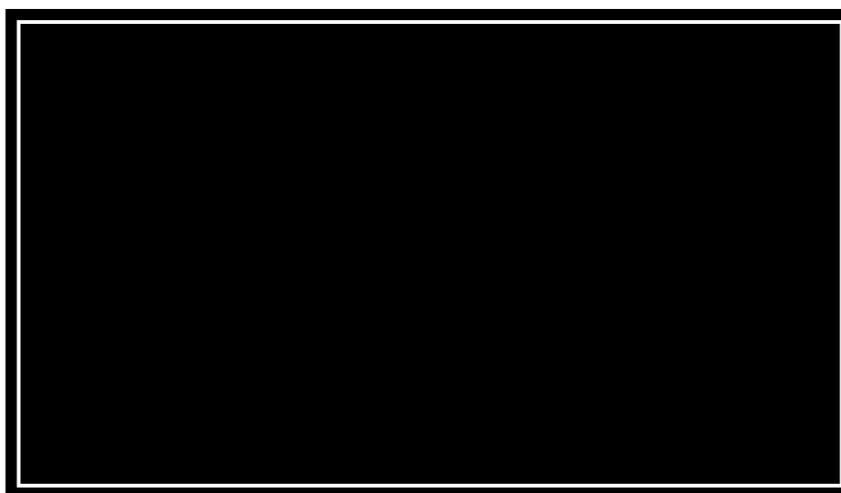
¹⁰⁴ Andreas Deja é um dos entrevistados do documentário “*Arte do Mal: criação de vilões Disney (The art of Evil: Generation of Disney Villains)*”, presente nos extras do blu-ray de *A Bela Adormecida: Edição Diamante*, lançado em 2014.

¹⁰⁵ A produtora Amy Pell e os diretores e roteiristas John Musker e Ron Clements são os responsáveis pelos comentários em áudio, presentes na edição diamante do disco de blu-ray do *homevideo* de *Aladdin*, lançado em 2015.

transformações em animais (dragão e serpente). Andreas Deja, admirado com o trabalho de Marc Davi com Malévola, chegou a estudar a animação do personagem durante o desenvolvimento de Jafar.

É possível observar outros aspectos femininos na construção de Jafar. No rosto magro do personagem percebe-se o uso de um cavanhaque e um bigode fino, neste caso podemos associar aos estereotipados personagens gays do cinema. Além disso, se destacam as sobrancelhas devidamente delineadas, nas pálpebras percebem-se cores de lavanda, semelhante a uma maquiagem, assim como traços pretos no canto dos olhos, como se usasse delineador, aspectos percebidos também nos personagens femininos (Figura 66). Santos (2015) ainda salienta a construção corporal do personagem que se aproxima da mesma construção corporal dos personagens femininos: corpo alto, magro, cintura fina e especialmente as mãos com os dedos pontudos, sugerindo unhas femininas. Jafar também é repleto de trejeitos e gesticulação excessiva com as mãos, mais uma característica semelhante ao estereótipo do homossexual utilizado no cinema hollywoodiano.

Figura 66 - O bigode fino e a coloração ao redor dos olhos



Fonte: Blu-ray *Aladdin* (1992)

Em termos de personalidade, Jafar mantém uma postura tranquila, para mascarar a ganância, o sadismo, o egocentrismo e o narcisismo. Outra característica que se sobressai é a capacidade de manipulação do personagem, e muitas das vezes essa aptidão está associada à magia. Entretanto, o que mais se destaca da personalidade maquiavélica de Jafar é o insano desejo de poder. É devido a esse fim que Jafar planeja se casar com a princesa Jasmine e, neste sentindo, Jafar “[...] é motivado a se engajar em uma relação heterossexual unicamente por

conta de sua obsessão por poder, e não por atração por uma mulher” (SANTOS, 2015, p.93). Como observa Griffin (2000), diferente de outros filmes em que o personagem vilão deseja o protagonista para si mesmo. Nos filmes da Disney, o vilão pode ser visto como aquele que representa um risco para a heteronormatividade, demonstrando apenas que a relação heterossexual de um homem e uma mulher é coerente e plausível para “viveram felizes para sempre”.

É importante ressaltar ainda que o animador e o desenhista de Jafar, Andreas Deja, homossexual assumido, afirmou em várias entrevistas que ao conceber o personagem “[...] como um homem gay para lhe dar sua qualidade teatral, sua elegância” (GRIFFIN, 2000, p.141, tradução nossa).¹⁰⁶ Em uma comparação com o conto original *Aladdin e a Lâmpada Maravilhosa*, no qual foi baseado o filme, o vizir do sultão é um homem heterossexual que almeja que a princesa se case com o seu filho. Portanto, percebemos que Jafar acaba tendo mais inspiração em características de outros vilões do estúdio, como Malévola, do que no próprio personagem do conto em que foi baseado. Por isso, devido à sua construção física e psicológica, e aos fins que movem o personagem Jafar na narrativa de *Aladdin*, sua representação como um personagem *diverso* é negativa.

De fato, personagens e situações que encorajam a recepção de uma estética *camp* foram um desenvolvimento marcado (e importante, amplamente notado) neste novo “Período Dourado” da animação da Disney. Janet Maslin, escrevendo para o New York Times, comentou que esse novo período criava animações “não apenas com o objetivo de agradar as crianças, mas também com uma audiência mais antiga e mais inteligente em mente”. Piadas internas e maliciosas que a maioria das crianças não captariam ou entenderiam que de repente começou a aparecer nesses musicais de contos de fadas. (GRIFFIN, 2000, p. 145-146, tradução nossa)¹⁰⁷

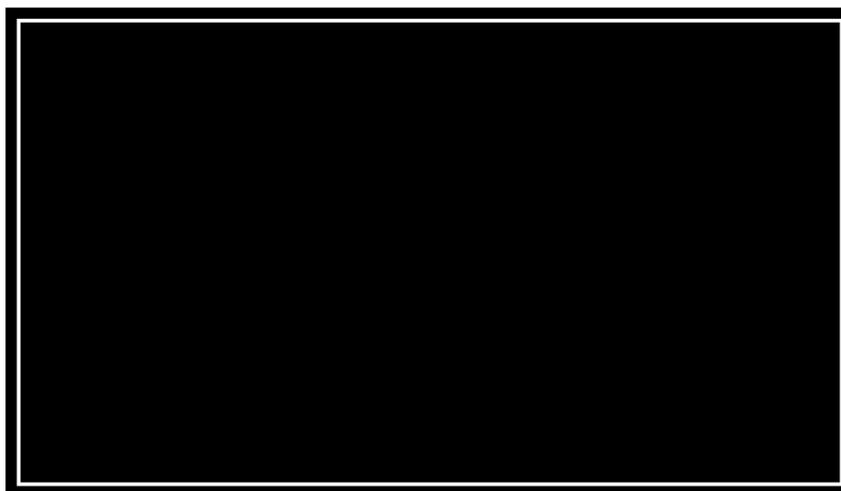
Desta vez, além do vilão Jafar, o ajudante do protagonista, o Gênio (interpretado por Robin Williams), também apresenta características que permitem o seu mapeamento como um *diverso*. Antes de apresentarmos as características do personagem *diverso* é importante ressaltar que antes da morte de Howard Ashman, em 1991, o compositor contribuiu com um primeiro tratamento da história de *Aladdin*, ainda em 1988; entretanto, apenas três músicas compostas por Howard Ashman e Alan Menken entraram para a versão cinematográfica de 1992. De acordo com Griffin (2000), as composições de Ashman contribuíram amplamente com a

¹⁰⁶ No original: “[...] as a gay man ‘to give him his theatrical quality, his elegance.’”

¹⁰⁷ No original: “In fact, characters and situations encouraging a camp reception were a marked (and importantly, widely noticed) development in this new ‘Golden Period’ of Disney animation. Janet Maslin, writing for the New York Times, commented that this new period created animation ‘not only with an eye toward pleasing children but also with an older, savvier audience in mind.’ In-jokes and sly winks that most children would not catch or understand suddenly started popping up in these fairy-tale musicals.”

estética *camp*, repleta de extravagâncias e exageros nos filmes animados da Disney. Em *Aladdin*, dois números musicais compostos por Howard Ashman apresentam estas características e ambos são interpretados pelo personagem Gênio: *Friend Like Me* e *Prince Ali*, um inspirado nos shows de Las Vegas e o outro nos desfiles de grandes balões em Nova York (Figura 67). As contribuições de Ashman possivelmente podem ter influenciado no personagem *diverso* do Gênio, assim como aconteceu com as outras produções de que Ashman participou, exercendo sua liberdade criativa e que contribuíram com o renascimento da Disney com filmes animados.

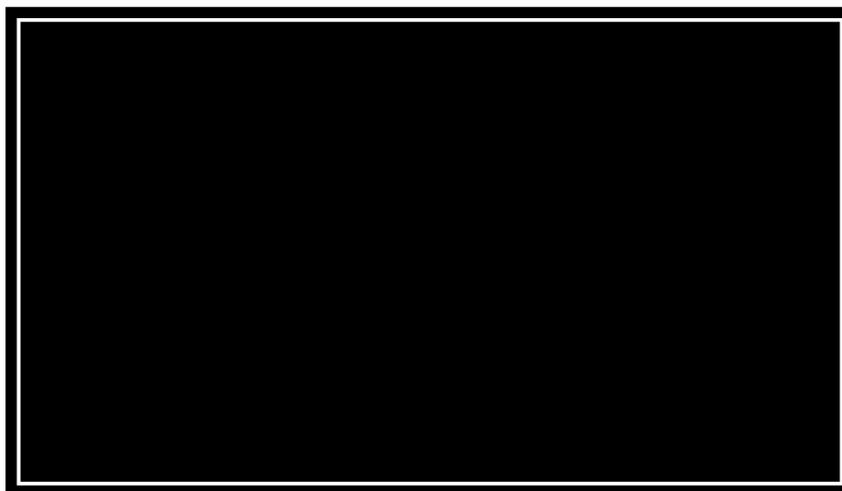
Figura 67 - Um dos vários momentos em que o Gênio se transveste



Fonte: Blu-ray *Aladdin* (1992)

Os diretores John Musker e Ron Clements afirmaram que, para a concepção do Gênio, pensaram nele como uma figura divina, que transcendia espaço e tempo, ciente de todas as referências culturais de qualquer tempo. O Gênio, apesar de não ser propriamente dito um ser humano, já que apresenta uma pele de coloração azulada e a parte do corpo (da cintura para baixo) é apenas uma cauda enevoada, o mesmo apresenta alguns traços, que permitem dizer que é uma estilização humana. O personagem, quando está fora da lâmpada mágica, apresenta uma construção corporal grande, esbelta, com orelhas pontudas com um brinco dourado na orelha direita, nariz adunco, fina barba preta levemente encaracolada na altura do queixo, sobrancelhas grossas, rabo de cavalo preto preso com uma presilha e braceletes douradas nos punhos. Quando ganha sua liberdade, o personagem perde os braceletes, ganhando uma calça azul escura e um sapato marrom de estilo árabe com as pontas enroladas.

Figura 68 - O olhar afeminado do Gênio



Fonte: Blu-ray *Aladdin* (1992)

Na construção psicológica do personagem se destacam a alegria, a comicidade e a excentricidade. Mesmo sendo um ser poderoso, o Gênio é bastante amigável e benevolente. Na narrativa, o personagem pode ser visto como um mentor para Aladdin, aconselhando, encorajando e até mesmo usando de certa ironia. Entretanto, a função principal do personagem acaba sendo de alívio cômico, graças a sua capacidade de executar notáveis imitações, parodiando tanto os personagens da narrativa quanto figuras e elementos da cultura popular. Exatamente, graças a este comportamento excêntrico e extremamente performático, “[...] a perspectiva do *camp* é mais evidente do que no personagem do Gênio em *Aladdin*” (GRIFFIN, 2000, p. 147, tradução nossa).¹⁰⁸

Embora esses exemplos tendam a promover a leitura do Gênio como um “homem gay”, a natureza maníaca do personagem frequentemente se espalha além dessa simples categoria, tornando-se uma figura verdadeiramente “*queer*”. Enquanto o dublador Williams faz o Gênio ostensivamente masculino, “ele” rapidamente se transforma em uma série de caricaturas de pessoas famosas (William F. Buckley, Groucho Marx, Ethel Merman, Jack Nicholson e Arsenio Hall, entre outros), bem como *crossdresses* (uma comissário de bordo, uma menina do harém, uma líder de torcida) e até se torna espécies diferentes (uma cabra, uma ovelha, uma abelha). Ele mostra a heterossexualidade masculina “mucho-machista” por um segundo como Arnold Schwarzenegger, então no segundo seguinte uma caricatura da homossexualidade como um estridente alfaiate medindo Aladdin para seu traje de príncipe Ali. Tudo é bastante enfatizado (os desenhos de inspiração de Hirschfeld, a voz hipercinética de Williams) e passeado rápido. A superabundância da transformação ostenta a instabilidade da identidade no rosto do espectador, criticando hilariante as teorias do essencialismo no processo. Tudo é apenas mais um traje para o Gênio colocar e descartar. (GRIFFIN, 2000, p. 147, tradução nossa)¹⁰⁹

¹⁰⁸ No original: “[...] *camp perspective more apparent than in the character of the Genie in Aladdin*”.

¹⁰⁹ No original: “*While these examples tend to promote reading the Genie as a “gay male,” the character’s manic nature often spills beyond this simple category, becoming a truly “queer” figure. While casting Williams makes*

Conforme Griffin (2000) aponta, as improvisações do dublador Robin Williams contribuíram bastante para a personificação do Gênio, mas foram as canções de Howard Ashman, escritas antes mesmo do dublador assinar o contrato de dublagem, que permitiram sua retratação como uma figura exagerada embasada em uma estética *camp*. A performance do Gênio lembra bastante o personagem Pernalonga que consegue subverter o gênero, manipulando e parodiando o binarismo do gênero através de suas performances. O Gênio não apenas se fantasia com roupas femininas, ele faz notáveis imitações utilizando todos os artifícios possíveis, inclusive as vozes, os gestos e até mesmo o olhar afeminado, piscando constantemente os cílios longos (Figura 68). Além disto, o personagem consegue satirizar a própria heteronormatividade através de suas performances exageradas, que em um curto espaço de tempo apresenta um homem macho e viril e no outro um homem afeminado e sibilante (Figura 69).

Figura 69 - O alfaiate afeminado e sibilante



Fonte: Blu-ray *Aladdin* (1992)

Também podemos salientar a própria subtrama do personagem Gênio, que sendo “escravo” do possuidor da lâmpada, deseja com ardor a sua liberdade, o que pode acontecer apenas se um dos seus amos desejar a liberdade do seu gênio como um dos seus desejos: “Ser

the Genie ostensibly male, “he” rapidly shifts into a number of caricatures of famous people (William F. Buckley, Groucho Marx, Ethel Merman, Jack Nicholson and Arsenio Hall amongst others) as well as crossdresses (a flight attendant, a harem girl, a cheerleader) and even becomes different species (a goat, a sheep, a bumblebee). He displays “mucho-macho” male heterosexuality one second as Arnold Schwarzenegger, then a caricature of homosexuality in the next second as a swishy tailor measuring Aladdin for his Prince Ali outfit. Everything is overemphasized (the Hirschfeld-inspired drawings, the hyperkinetic voice of Williams) and paced lightning fast. The overabundance of transformation flaunts the instability of identity in the viewer’s face, hilariously critiquing theories of essentialism in the process. It is all just another costume for the Genie to put on and discard.”

meu próprio amo. Seria melhor do que qualquer tesouro ou mágica do mundo”. Neste contexto, podemos associar o Gênio como um indivíduo com orientação sexual ou identidade de gênero divergente da heterossexualidade e do cisgênero, que buscam se libertar dos braceletes das normas sexuais que impedem estes indivíduos de serem quem eles realmente desejam. Por fim, diferente de Jafar, o Gênio que acaba sendo um personagem secundário que ajuda o herói na sua jornada assume uma representação positiva de um personagem *diverso*.

Nome do Personagem:	Jafar		Estúdio:	Disney	
Filme:	Aladdin			Ano:	1992
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 20 - Jafar (1992)

Nome do Personagem:	Gênio		Estúdio:	Disney	
Filme:	Aladdin			Ano:	1992
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

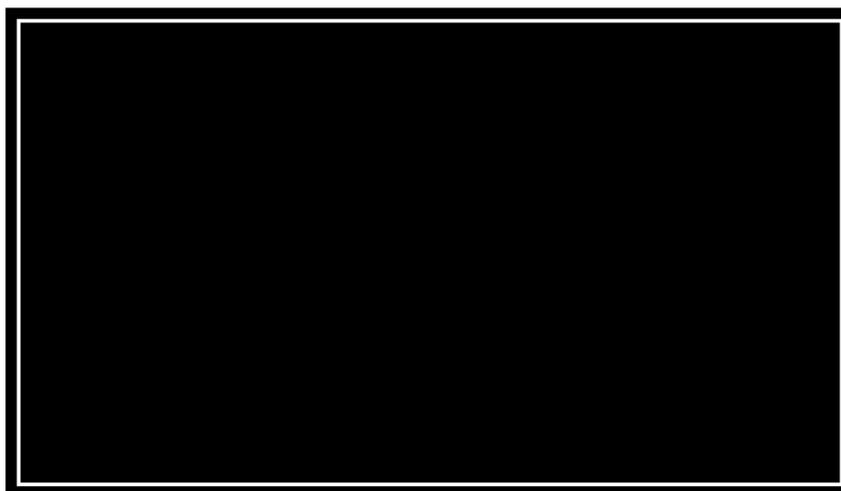
Tabela 21 - Gênio (1992)

4.3.15 O vilão Scar e o casal Timão e Pumba, em *O Rei Leão* (1994)

O Rei Leão (*The Lion King*, 1994) é o trigésimo segundo longa-metragem animado dos estúdios Disney. O filme, dirigido por Roger Allers e Rob Minkoff, retrata a história do pequeno Simba, herdeiro do trono, que acaba de nascer e é apresentado ao reino pelo seus pais e atuais monarcas, o rei Mufasa e a rainha Sarabi. Entretanto, o pequeno Simba acaba envolvido na orquestração da morte do seu pai pelo seu tio Scar que deseja o poder de governar o reino. Simba, desamparado e sentindo-se culpado pela morte do pai, foge, acaba recebendo o amparo dos excluídos Pumba e Timão, até o momento em que Simba precisa crescer e amadurecer para retornar ao seu reino e recuperar o reinado do seu tio maquiavélico Scar.

A narrativa de *O Rei Leão* é bastante debatida não apenas pela qualidade e o sucesso da animação, mas, também, pelos variados temas controversos presentes na narrativa, inclusive nos aspectos de gênero e sexualidade dos animais antropomórficos. Li-Vollmer e LaPointe (2003) fazem uma análise do personagem Scar como um vilão-afeminado, arquétipo bastante recorrente no estúdio Disney, enfatizando as principais características que apontam a transgressão de gênero presente no antagonista. É importante salientar que Scar foi animado por Andreas Deja, que também foi responsável por outros vilões de filmes da Disney, que assumem também esta característica afeminada. Por outro lado, Machado et al (2018) abordam brevemente que a relação entre os personagens masculinos Timão e Pumba pode ser vista como aceitável para uma representação LGBT no estúdio Disney. Por isso, nosso escopo é mapearmos os personagens Scar, Timão e Pumba, analisando as características que os colocam como personagens *diversos* e a representação que cada um deles acarreta.

Figura 70 - O afeminado leão Scar



Fonte: Blu-ray *O Rei Leão* (1994)

O personagem Scar (interpretado por Jeremy Irons) é apresentado no início da narrativa logo em seguida à cena de apresentação de Simba ao reino (Figura 70). Scar é um leão antropomórfico, com juba escura, pelo acastanhado, patas com longas garras escuras, olhos verdes e uma pequena cicatriz sobre o olho esquerdo (que faz jus ao seu nome em uma tradução direta da palavra “scar”, ou “cicatriz”). Nesta primeira aparição do personagem já percebemos a construção física do personagem “[...] que conotam ambiguidade” (SANTOS, 2015, p. 86) comparado aos demais personagens antropomórficos masculinos da sua espécie, especialmente Mufasa, o que permite mapeá-lo como um *diverso* (Figura 71).

Figura 71 - As diferenças do maxilar de Scar e Mufasa



Fonte: Blu-ray *O Rei Leão* (1994)

O primeiro aspecto que se destaca em Scar é o seu corpo magro, com aparência frágil, enquanto o corpo de Mufasa é bastante robusto. Inclusive, o próprio personagem na narrativa enfatiza suas qualidades mentais e a defasagem física: “*Em termos de cérebro, eu tenho a herança dos leões. Já em termos força bruta, os genes não me favoreceram*”. A diferença fica mais evidente na comparação dos rostos dos personagens. De acordo com Li-Vollmer e LaPointe (2003), Scar apresenta uma estrutura facial magra e pontuda enquanto Mufasa tem um rosto largo e uma mandíbula espessa. Ainda sobre o rosto de Scar, é possível identificar que o personagem apresenta pálpebras com cores ressaltadas e sobrancelha devidamente delineada, diferente da construção de Mufasa e bastante semelhante aos personagens femininos.

A forma afeminada com que Scar caminha também deve ser salientada. Conforme Li-Vollmer e LaPointe (2003) afirmam, o vilão anda de forma mansa, movimentando-se bem devagar e com passos pequenos. Mesmo sendo um animal antropomórfico, o personagem anda como se estivesse desfilando e rebolando, cruzando as patas uma na frente da outra, balançando as ancas de um lado para o outro e a cauda acompanhando o movimento. Numa comparação com Mufasa ou Simba, é possível perceber que ambos caminham com “[...] passos largos e deliberados, com suas caudas retas” (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 101, tradução nossa).¹¹⁰ Quando o personagem *diverso* canta seu hino de dominação, ele “desfila”, faz coreografias na ponta dos dedos das patas, passa as patas arrumando a juba e faz caras e bocas como se estivesse se apresentando em um show teatral, enquanto as hienas marcham para a sua

¹¹⁰ No original: “[...] in wide, deliberate strides, their tails held straight.”

ascensão como monarca ditador. Além destes detalhes, é importante frisar a dublagem do personagem, realizada por Jeremy Irons, com um forte sotaque refinado, outro estereótipo do homem afeminado utilizado pela indústria cinematográfica.

Santos (2015) também enfatiza o movimento da juba do personagem, como se ele usasse uma espécie de penteado feminino, bastante distinto da juba de Mufasa. No caso da juba de Mufasa é possível perceber o volume dos pelos, enquanto na juba de Scar, além desta fluidez do movimento dos pelos, ela é bastante minguada. Podemos asseverar que as jubas e as diferenças existentes entre elas são símbolos que evidenciam a masculinidade de um personagem, no caso Mufasa, e a falta dela, no caso de Scar (situação semelhante aos irmãos leões, em *Robin Hood*). A aparência magra de Scar, a face magra, a forma de movimentar-se e a juba minguada podem ser associadas ao estereótipo do homem afeminado que quase sempre foi apresentado com uma aparência distinta, fragilizada, frisando sua impotência física e a apreciação por adereços femininos na tentativa de demonstrar semelhanças ao corpo feminino.

Figura 72 - A gesticulação excessiva de Scar



Fonte: Blu-ray *O Rei Leão* (1994)

Porém, o aspecto físico que mais revela o comportamento afeminado de Scar são suas patas. Para Li-Vollmer e LaPointe (2003), as mãos são as partes mais expressivas do corpo dos vilões afeminados. Utilizando-se destas partes do corpo os personagens afeminados fazem *diversos* gestos excessivos que reforçam o desempenho afeminado, especialmente quando deixam o pulso solto. No caso de Scar, a gestualidade excessiva com as patas contribuí com a performance e o trajeito afeminado do personagem (Figura 72). O personagem *diverso* cruza as patas ao deitar-se, brinca com o ratinho que vai devorar, coloca as patas dobradas como se segurasse a cabeça e mostra as garras afiadas com o punho frouxo. Em muitas dessas situações,

a encenação do personagem é mais condizente a um humano do que ao próprio animal felino. Ainda sobre as patas, destacamos as garras negras alongadas do personagem, que sempre estão à mostra e nunca retraídas, “[...] enquanto os heróis Mufasa e Simba só mostram suas garras ao lutar” (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 98, tradução nossa).¹¹¹ As garras alongadas, e sempre à mostra, podem ser associadas às unhas femininas, que também costumam ser alongadas devido a questões estéticas.

Enquanto isso, Scar assume o poder. Como um Mau Líder, ele leva o reino à ruína. Afetado e aristocrata, e claramente não se preocupando em ter um herdeiro, como seu irmão mais viril, ele é apontado como um personagem gay. Ele é também um racional e utilitário, cobiçando o poder absoluto da realeza, mas não deixando de mostrar seu lado místico. Ele exerce uma influência corrupta sobre os jovens, habilmente colocando todos os tipos de ideias na cabeça de Simba. Pior de tudo, ele voluntariamente entra em uma aliança profana com as hienas, uma abundante ninhada de catadores famintos do gueto de uma “região escura”. (ROTH, 1996, tradução nossa)¹¹²

Na construção psicológica, o personagem é ressentido, inteligente, egocêntrico, sarcástico e narcisista, características que contribuem amplamente com sua representação negativa. Porém, o principal motivo que coloca Scar como uma representação negativa de um personagem *diverso* é o fato dele assassinar o seu irmão Mufasa, jogando-o de um penhasco, em uma debandada de gnus, e orquestrando o exílio do seu sobrinho Simba, o culpando pela morte do pai. Outra característica do personagem que se sobressai é a falta de interesses nos personagens femininos. Na narrativa, fica evidente as relações amorosas heterossexuais entre Mufasa e Sarabi e, posteriormente, entre Simba e Nala. Entretanto, mesmo quando Scar assume o poder, tendo todas as leas do reino disponíveis para a consolidação de uma estrutura monárquica de um rei e uma rainha, o personagem governa sozinho, levando o reino “[...] a seca, a pestilência e a destruição geral do ecossistema” (GRIFFIN, 2000, p. 212, tradução nossa).¹¹³

Sendo Scar o personagem vilão que desdenha do conceito tradicional da família heterossexual (o homem, a mulher e os filhos), a construção psicológica rebelde, manipuladora e destruidora do personagem, juntamente com o comportamento afeminado, contrapõe-se e condiz com a exaltação do patriarcado heterossexual, devidamente representados por Simba e

¹¹¹ No original: “[...] whereas the heroes Mufasa and Simba only show their claws when fighting.”

¹¹² No original: “Fifty years after Pinocchio (with Nazism supposedly repudiated, and Uncle Walt long since preserved in cryonic slumber to await his resurrection) The Lion King echoes all of its fascist themes: hatred of gays, communists, and minorities, and the glorification of violent male initiation and feminine domesticity — all set in a bucolic suburban environment under the strong leadership of an all-male state.”

¹¹³ No original: “[...] cause drought, pestilence and the general destruction of the ecosystem.”

Mufasa. De acordo com Griffin, Scar é o personagem vilão que desafia a ordem social, recusando-se a participar da “[...] performance ritual do privilégio heterossexual masculino” (GRIFFIN, 2000, p. 212, tradução nossa)¹¹⁴, presente na cena de abertura, quando Simba é apresentado para o reino. A consagração da dominação masculina heterossexual pode ser constatada na cena em que Simba retoma o poder, e o reino até então destruído pelo governo de Scar, retorna à vida milagrosamente prosperando em beleza e dando continuidade ao natural ciclo da vida, através da heterossexualidade regida pelo rei e pela rainha. Referente a essas mensagens presentes na narrativa de *O Rei Leão* que descaracterizam e desmerecem os indivíduos que supostamente não são condizentes com a heterossexualidade, repassadas principalmente através de Scar e o seu governo pernicioso, John E. Harris (1994 apud GRIFFIN, 2000, p.213, tradução nossa) faz a seguinte colocação: “Em um nível mais profundo, *O Rei Leão* dramatiza o perigo que homens ‘afetados’ solteiros representariam para qualquer sociedade, implicando que eles têm o poder de destruir uma civilização inteira”.¹¹⁵

Por fim, um último aspecto que podemos evidenciar no comportamento de Scar na narrativa fílmica é a forma como os demais personagens destratam o vilão. Simba, em uma conversa com seu tio, afirma: “*Você é tão estranho*”. As hienas, cúmplices do maquiavélico plano de Scar, falam: “*Scar. É você. Ficamos com medo que fosse alguém importante. É, como o Mufasa*”. Zazu, em conversa com Mufasa, aborda: “*Toda família tem alguém assim, Senhor*”. Podemos evidenciar que este tratamento é devido à conduta afeminada ou às características que o diferem como um leão, contraposto a Mufasa. No caso da fala de Zazu, ele ainda sugere que as diferenças do personagem podem ser resolvidas com o uso de violência: “*Ele daria um belo capacho. Quando ficasse sujo, poderia bater nele para tirar o pó!*”, discurso que pode ser associado aos indivíduos que são vistos como destoantes da heterossexualidade por instituições conservadoras e são submetidos a tratamentos de violência física ou/e psicológica.

Timão e Pumba, um suricato e um javali com quem o protagonista do filhote de leão Simba faz amizade depois que ele é banido de sua tribo, podem ser facilmente lidos como um casal gay masculino. Eles vivem felizes juntos, aproveitando sua marginalização do resto da sociedade da selva, e olham de lado o romance heterossexual de Simba com uma leoa. (GRIFFIN, 2000, p. 211, tradução nossa)¹¹⁶

¹¹⁴ No original: “[...] a ritual performance of heterosexual male privilege.”

¹¹⁵ No original: “On a deep level, *The Lion King* dramatizes the danger of single “affected” males to any society, implying that they have the power to destroy an entire civilization.”

¹¹⁶ No original: “Timon and Pumba, a meerkat and a warthog that the lion cub protagonist Simba befriends after he is banished from his tribe, can be easily read as a gay male couple. They live happily together, reveling in their marginalization from the rest of jungle society, and look askance at Simba’s budding heterosexual romance with a lioness.”

Se, na narrativa de *O Rei Leão*, Scar assume uma representação, totalmente negativa de um personagem *diverso*, Timão e Pumba conseguem demarcar uma participação na narrativa menos carregada, porém, ainda, contribuindo com a hegemonia da heterossexualidade, conforme veremos a seguir (Figura 85). Entretanto, para iniciarmos as análises dos personagens *diversos* Timão e Pumba, é necessário frisar a cena em que Mufasa apresenta o reino para Simba. Na cena em questão, Simba e Mufasa estão no alto da Pedra do Rei, visualizando toda a área do futuro reino de Simba. Abaixo segue a transcrição do diálogo entre os personagens:

Mufasa: “*Olhe Simba, tudo isto que a luz toca faz parte do nosso reino.*”

Simba: “*Uau.*”

Mufasa: “*O tempo de um rei como soberano nasce e morre feito o sol. Um dia, Simba, o sol vai ser pôr para mim e irá nascer para você, como o novo rei.*”

Simba: “*E tudo isso será meu?*”

Mufasa: “*Tudo.*”

Simba: “*Tudo em que a luz toca. E aquele lugar com sombras?*”

Mufasa: “*Fica além de nossa fronteira. Nunca deve ir lá Simba.*”

O propósito de evidenciar essa cena é o fato de a narrativa deixar visível o contexto do que é a sociedade governada por Mufasa e aqueles que estão à margem ou além desta fronteira de luz: os indivíduos que foram marginalizados, excluídos ou exilados por algum motivo. Como o próprio Timão afirma quando encontra o pequeno Simba no deserto: “*Você foi banido. Que ótimo. Nós também fomos*”. Situação semelhante que acontece aos indivíduos com sexualidades diferentes da heterossexualidade que são marginalizados, ignorados e até mesmo perseguidos por instituições conservadoras que não conseguem entender as múltiplas sexualidades do ser humano. Por mais que a narrativa não desenvolva a fundo os motivos que fizeram os personagens serem banidos, é importante realçar esta primeira associação – uma vez que será nesse lugar de escuridão que os personagens serão apresentados a Simba e ao espectador.

Figura 73 - O casal Timão e Pumba



Fonte: Blu-ray *O Rei Leão* (1994)

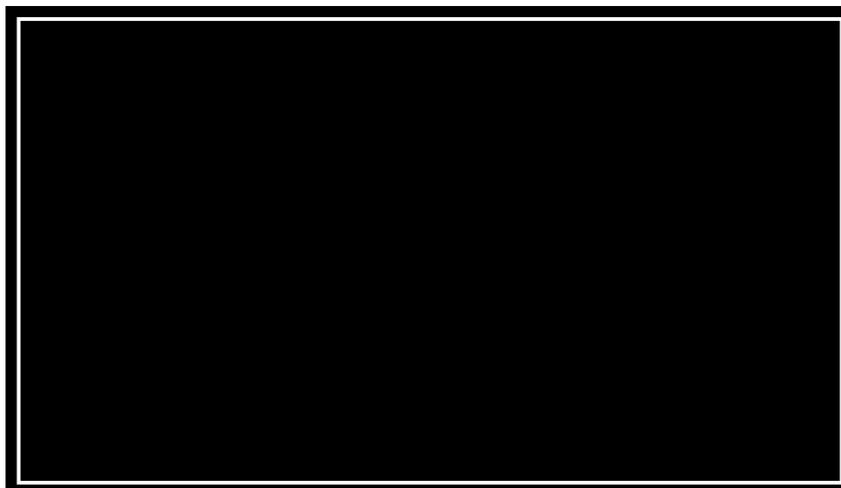
Na narrativa, os animais antropomórficos, o javali Pumba (interpretado por Ernie Sabella) e o suricato Timão (interpretado por Nathan Lane), vivem exilados, mas felizes, em um oásis, que supostamente satisfaz as vontades e os desejos dos dois, incluindo a exclusão de fêmeas de suas próprias espécies (ROTH, 1996). No quesito que classifica os personagens como *diversos* podemos evidenciar os maneirismos de Timão, já que ele é o personagem bípede da dupla, as performances exageradas e teatrais de ambos, e principalmente, a forma como ambos rebolam ao caminhar, como afirmam os diretores Rob Minkoff e Roger Allers (2011)¹¹⁷.

Todavia, os diretores nada afirmam (ou até mesmo desmentem) sobre a extensão do relacionamento dos personagens Timão e Pumba, apenas destacam que são bons amigos. É interessante ressaltar que Simba e Nala também são vistos como amigos antes de terem uma relação amorosa. Inclusive, na cena de apresentação de Nala para Pumba e Timão, ele frisa que ela era sua melhor amiga. Nos comentários dos diretores no momento da cena em que Timão, Pumba e Simba (já crescido) estão sob as estrelas e conversam a respeito dos astros luminosos, o diretor Rob Minkoff comenta sobre: “É bonito. É a união masculina. Podemos dizer isso?”. A frase final, “Podemos dizer isso?”, demonstra certo receio ao tentar dizer algo que possa ir contra a ideologia do estúdio. Entretanto, se os diretores não confirmam o casal *diverso*, o intérprete de Pumba, Ernie Sabella, em entrevista ao New York Times, em 1994, afirma: “Estes são os primeiros personagens homossexuais da Disney a aparecerem na tela” (DENICOLO, 1994)¹¹⁸.

¹¹⁷ Don Hahn, o produtor, e os diretores Rob Minkoff e Roger Allers são os responsáveis pelos comentários presentes no blu-ray da Edição Diamante de *O Rei Leão*, lançado em 2011.

¹¹⁸ No original: “These are the first homosexual Disney characters ever to come to the screen.”

Figura 74 - Dormindo juntos



Fonte: Blu-ray *O Rei Leão* (1994)

Ainda sobre Timão e Pumba, ambos os personagens são insetívoros¹¹⁹, se alimentam de insetos, fator que permite a união entre eles, quase como um código para frisar a sexualidade distinta dos dois. Além disso, os personagens dormem juntinhos, com o pequeno Timão sob o grande Pumba, como um verdadeiro casal (Figura 74). Conforme Denicolo (1994) afirma, o supervisor de animação do personagem Timão, Mike Surrey, tentou evidenciar no personagem as sobrancelhas e o jeito que Nathan Lane movia suas mãos. Griffin (2000) retrata que Nathan Lane, o intérprete de Timão, é um homossexual assumido que já se apresentou na cena gay de Nova York, por isto, o personagem contém o humor ácido e as performances exageradas, semelhantes a um show de *drags* do estado de Nova York (Figura 87).

¹¹⁹ No filme *O Rei Leão 3: Hakuna Matata (The Lion King 1 ½)*, de 2004) é retratado que o principal motivo que permite a aproximação um do outro é o fato de serem insetívoros.

Figura 75 - Timão e a performance *drag queen*

Fonte: Blu-ray *O Rei Leão* (1994)

Nas características psicológicas, Pumba é o personagem que apresenta uma personalidade amigável, leal, protetora e dependente de Timão. Na maioria das situações, ele é o responsável pelas ideias e planos perspicazes da dupla; porém, devido a sua ingenuidade, é menosprezado. De acordo com a narrativa, Pumba tem problemas com flatulência, por isto os outros animais o desprezam, devido a seu cheiro forte. Pumba é o responsável pela ideia de acolher e ajudar o filhote de leão. Timão é o personagem cômico que adora demonstrar que é esperto e inteligente, mas na maioria das vezes rouba as ideias do parceiro Pumba. No que se refere a seu passado, por não se adaptar aos seus semelhantes, Timão abandonou sua antiga colônia de suricatos, na busca por um lugar onde não precisasse se esconder ou se preocupar em ser devorado.¹²⁰

Entretanto, um dos fatores que mais destacam os personagens *diversos* Timão e Pumba como uma representação positiva é o fato deles serem os pais adotivos de Simba, os responsáveis pela criação do jovem leão, ensinando para o personagem a filosofia do Hakuna Matata, um lema que reflete a preguiça dos personagens e, para Simba, a “[...] fuga das responsabilidades disfarçada de uma coisa boa e engraçada”, conforme os diretores Roger Allers e Rob Minkoff afirmam (2011). Neste ponto é importante ressaltar como os filmes animados, especialmente os do estúdio Disney, trabalham com a questão de uma estruturação familiar distinta da “tradicional formação”: homem, mulher e os filhos. No caso de *O Rei Leão*, temos dois personagens masculinos e seu filhote, que eles amam, criam e fazem de tudo para ajudar, inclusive se montando como uma *drag queen* dançarina de Hula para distrair as hienas.

¹²⁰ Conforme é abordado na narrativa de *O Rei Leão 3: Hakuna Matata (The Lion King 1 ½, 2004)*.

Esta configuração familiar de Timão, Pumba e Simba fica mais evidente se analisarmos a narrativa do filme *O Rei Leão 3: Hakuna Matata (The Lion King 1 ½*, de 2004), o qual mostra um pouco mais da história de Timão e Pumba. Na narrativa filmica é possível perceber o carinho, cuidado e amor que a dupla tem com a criação de Simba. Em uma das cenas mais emblemáticas desta contestação, temos o pequeno Simba falando que teve um pesadelo durante a noite e acaba dormindo com os pais adotivos.

Todavia, por mais que possamos mapear a representação dos personagens *diversos* Timão e Pumba como positiva, é importante salientarmos alguns aspectos. Podemos perceber que Timão e Pumba foram, sim, os pais adotivos de Simba, entretanto a educação que é repassada ao filho pode ser questionada. Para os grupos conservadores, a mensagem pode ficar ainda mais clara ao associar os casais de mesmo sexo como irresponsáveis e acomodados na educação dos possíveis filhos que possam ter ou adotar. Para Roth (1996), a filosofia do Hakuna Matata, de não se preocupar com seus problemas, pode ser associada a um estilo de vida alternativo no qual se prega a irresponsabilidade e o amor livre. O autor ainda associa o retorno de Simba ao poder aos momentos de prosperidade econômica da década de 1950 dos EUA:

No final, porém, ele é exortado com sucesso a desistir de seu estilo de vida “alternativo” irresponsável e, de uma só vez, recuperar seus valores “tradicionais” e o reino de seu pai. Se quisermos recriar o paraíso dos anos 1950, temos apenas que conquistar os liberais e seus estilos de vida decadentes. (ROTH, 1996)¹²¹

Por fim, Timão e Pumba, como pais dispostos a fazer a felicidade do filho, são os ajudantes de Simba no restabelecimento do poder. Griffin (2000), em uma análise bastante interessante, associa este apoio dos personagens *diversos* ao capitalismo, no qual as grandes corporações, neste caso podemos incluir a própria Disney, que visam os consumidores de sexualidade distintas, atentos a estes indivíduos como mercado de dinheiro e não como grupo social político que luta por direitos e igualdades. Neste sentido, Timão e Pumba seriam estes consumidores que apoiam a ordem hegemônica e ajudam no retorno do poder do patriarcado heterossexual. Enfim, a narrativa de *O Rei Leão* apresenta três personagens antropomórficos que mapeamos como *diversos*, sendo um deles com uma representação totalmente negativa e os outros dois com uma representação positiva, porém com ressalvas, já que tais personagens apresentam características que contribuem com a hegemonia da heterossexualidade.

¹²¹ No original: “In the end, however, he is successfully exhorted to give up his irresponsible ‘alternative’ lifestyle and, in one stroke, reclaim his ‘traditional’ values and his father’s kingdom. If we want to recreate the paradise of the 1950s, we have but to conquer the liberals and their decadent lifestyles.”

Se a narrativa de *O Rei Leão* aborda a questão do ciclo da vida na natureza, no qual existe um equilíbrio e respeito entre todos os animais, conforme Mufasa explica a Simba – “*Tudo que está vendo existe num equilíbrio delicado. Como rei, você precisa compreender esse equilíbrio e respeitar todas as criaturas, da formiga que rasteja ao antilope que salta*” –, faltou a mesma percepção dos realizadores do filme para compreensão deste respeito que também deveria existir na sociedade humana.

Nome do Personagem:	<i>Scar</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	O Rei Leão (<i>The Lion King</i>)			Ano:	1994
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 22 - Scar (1994)

Nome do Personagem:	<i>Timão (Timon)</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	O Rei Leão (<i>The Lion King</i>)			Ano:	1994
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 23 - Timão (1994)

Nome do Personagem:	<i>Pumba (Pumbaa)</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	O Rei Leão (<i>The Lion King</i>)			Ano:	1994
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

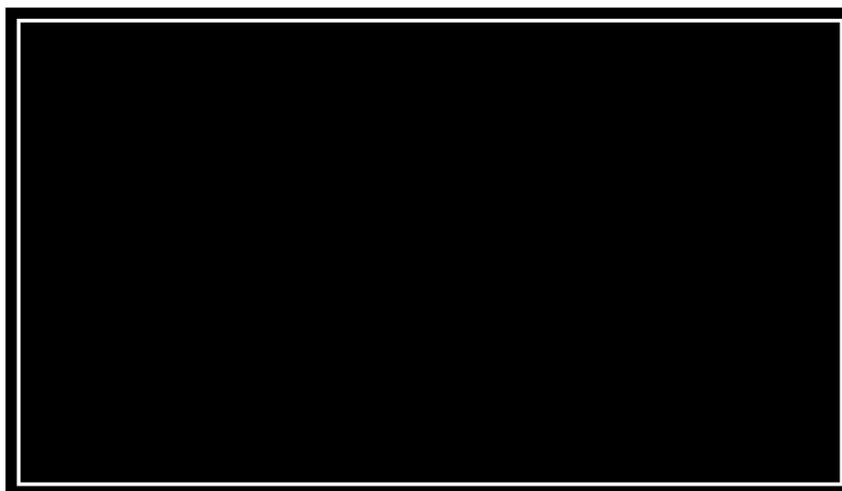
Tabela 24 - Pumba (1994)

4.3.16 Excentricidade com Governador Ratcliffe e Wiggins, em *Pocahontas* (1995)

Pocahontas (1995), é o trigésimo terceiro longa-metragem animado e o primeiro filme dos estúdios Disney que foi baseado em um personagem que realmente existiu, a índia

Pocahontas. A narrativa de *Pocahontas* se passa em 1607, quando um navio de colonos britânicos embarca nas terras do “Novo Mundo”. Pocahontas, uma jovem de espírito livre e filha do chefe Powhatan da tribo local no “Novo Mundo”, encontra o capitão da embarcação, John Smith. Enquanto Pocahontas e Smith aprendem muito um com o outro e desenvolvem uma relação de descobertas e interesse amoroso, os ingleses e os índios entram em batalha devido às diferenças entre as duas nações e os interesses em relação às terras do “Novo Mundo”. Na comitiva dos ingleses para o “Novo Mundo”, dois personagens – Governador Ratcliffe e o seu ajudante Wiggins – podem ser mapeados como *diversos*.

Figura 76 - O excêntrico Governador Ratcliffe



Fonte: Blu-ray *Pocahontas* (2012)

O personagem Governador Ratcliffe (Figura 76), uma estilização humana, é apresentado ainda nos primeiros momentos da narrativa, quando chega em sua carruagem tão pomposa quanto o próprio personagem, como o responsável por comandar a comitiva para o Novo Mundo. Ao sair da carruagem percebemos o personagem Ratcliffe trajando um casaco roxo de gola com punhos de lavanda, uma imensa capa vermelha, chapéu colonial roxo com uma pena azul presa na faixa preta, medalhão turquesa em volta do pescoço, calça roxa, meias de lavanda e sapatos escuros com um leve salto. No rosto do personagem se destaca o bigodinho bem delineado, com longos cabelos negros amarrados em pequenas tranças com fitas vermelhas na ponta e grossas sobrancelhas negras.

Figura 77 - O pomposo Wiggins



Fonte: Blu-ray *Pocahontas* (2012)

Seguido do Governador, temos Wiggins (Figura 77), outro personagem que é uma estilização humana, descendo da carruagem usando uma ostentosa roupa, um casaco amarelo e preto com as mangas e calças laranja, carregando, em uma almofada, o rosa cachorro Percy, da raça *pug*. Wiggins sustenta um pequeno rabo de cavalo com seus cabelos curtos. Até mesmo o cachorro Percy utiliza adereços chamativos, sininho dourado pendurado em uma vistosa coleira azul, que, de acordo com os diretores,¹²² são objetos historicamente verdadeiros. Entretanto, os adornos excêntricos de Ratcliffe e Wiggins apresentam um simbolismo que vai além da contextualização histórica.

Em *Pocahontas* (Pentecost et al., 1995), a exuberante vestimenta aristocrática do governador Ratcliffe, com um chapéu emplumado, capa e um grande pingente de joias, destaca-se contra as simples camisas, coletes e calças dos homens sob seu comando. Embora um homem de seu cargo garanta trajes mais luxuosos, o traje de Ratcliffe passa por desvios por meio de sua feminilidade evidente; ele não está vestindo apenas um terno fino, mas um terno de alfazema, punhos de babados, laços no cabelo e sapatos de salto alto. (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 101)¹²³

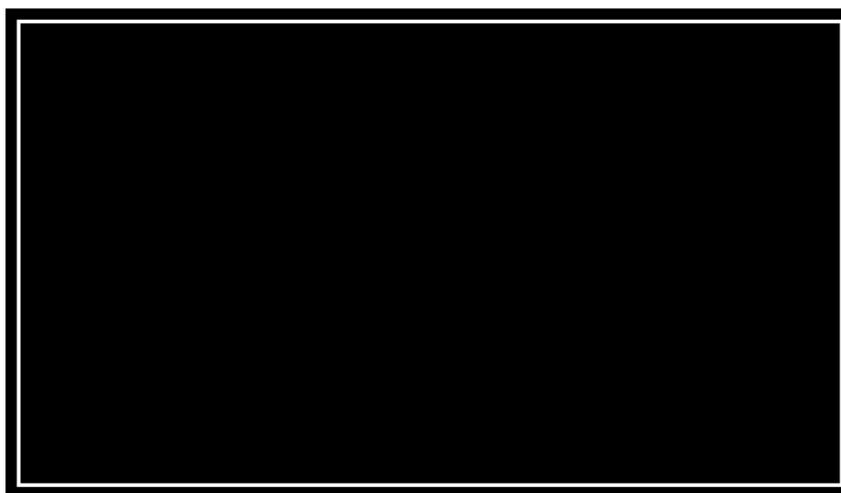
São várias as características físicas e psicológicas que permitem enquadrar o Governador Ratcliffe e Wiggins como representações negativas de personagens *diversos*. Tanto o Governador Ratcliffe quanto Wiggins são interpretados pelo ator David Ogden Stiers, que dá

¹²² Jim Pentecost, o produtor, e os diretores Mike Gabriel e Eric Goldberg, são os comentaristas presentes no extra da edição de homevídeo na versão em blu-ray de *Pocahontas e Pocahontas 2*, coleção com 2 filmes, lançada em 2012. Todas as citações referentes a eles provêm desta fonte.

¹²³ No original: “*In Pocahontas (Pentecost et al., 1995), Governor Ratcliffe’s lavish aristocratic dress, with a plumed hat, cape, and a large jeweled pendant, stands out against the simple shirts, vests, and trousers of the men under his command.5 Although a man of his standing warrants more luxurious garb, Ratcliffe’s costume crosses into deviance through its overt femininity; he is not merely wearing a fine suit, but a suit in fuschia with a lavender collar, ruffled cuffs, bows in his hair, and high-heeled shoes.*”

o sotaque inglês refinado que enfatiza bastante o caráter afeminado, além dos trejeitos com as mãos e as próprias vestimentas que são completamente diferentes dos demais personagens masculinos (Figura 78). Até mesmo John Smith, que é um renomado explorador, não usa roupas e acessórios extravagantes como o Governador Ratcliffe e Wiggins. Ainda sobre a construção física do governador Raticliffe, enfatizamos as pálpebras levemente escurecidas como se utilizasse algum tipo de maquiagem, que é evidenciada em determinados momentos da narrativa, que não se fazendo presente em nenhum outro personagem masculino.

Figura 78 - Comparação das vestimentas dos soldados e de Ratcliffe



Fonte: Blu-ray *Pocahontas* (2012)

No caso de Ratcliffe, de acordo com os diretores Mike Gabriel e Eric Goldberg, realmente existiu o personagem histórico Ratcliffe, que na realidade foi o segundo governador de Jamestown. Entretanto, o personagem Ratcliffe na narrativa de Pocahontas foi o responsável por nomear o assentamento de Jamestown. Os diretores afirmam que o personagem foi baseado em distintas outras personas famosas (sendo que os nomes não foram revelados). Durante a elaboração do personagem, no primeiro momento, foi optado para ele um viés mais cômico. Porém, o personagem acabou tendo uma aparência séria e uma personalidade mais sombria. Os diretores Mike Gabriel e Eric Goldberg (2012) fizeram questão de enfatizar uma mudança na construção física do personagem, conforme o relato abaixo:

Repare que essa foi uma mudança proposital no desenho. Originalmente, tratamos Ratcliffe como um personagem mais cômico. Então, ele tinha uma barriga enorme. Entre várias outras mudanças de estilo, mudamos a barriga dele para o peito, para que ele ficasse mais poderoso do que engraçado.

Na construção psicológica, o personagem do Governador Ratcliffe é vaidoso, implacável, manipulador, ganancioso e xenófobo, já que na narrativa o personagem chama os nativos de “pagãos imundos” e “selvagens”. Para os diretores, o principal vilão do filme *Pocahontas* é o preconceito, e Ratcliffe é afetado por ele. Além disso, durante a narrativa, o próprio personagem revela em uma conversa com Wiggins que nunca foi um homem popular e que sabe que ele não é bem visto pelos outros homens da corte, conforme Wiggins afirma: “*um patético oportunista, que fracassou em tudo...*”. Neste ponto, podemos supor que a falta de popularidade e de apoio que o personagem suporta se deve a sua própria extravagância e afetação. Ratcliffe na narrativa apenas é movido pela oportunidade de extrair ouro no “Novo Mundo” para sua chance de glória. Para alcançar seu objetivo ele é capaz de devastar a população de nativos. Em um dos encontros entre os nativos e os europeus Ratcliffe é o responsável por atirar em um dos índios ou ordena matá-los devido a sua característica manipuladora: “*Esta é minha terra! Eu faço as leis aqui! E digo que qualquer um que olhe para um índio sem matá-lo de vista, será julgado por traição e condenado!*”.

No momento de delírio do personagem, durante a canção *Mine, Mine, Mine*, é possível perceber os reais interesses do personagem e o fascínio pelo ouro, riqueza e poder. O Governador Ratcliffe, na atuação musical, é mostrado com vestimentas semelhantes a seu próprio uniforme extravagante, porém em uma versão amarelada para enfatizar o desejo pelo ouro. Além disso, nos pensamentos do personagem mostrados na canção, Ratcliffe é cortejado pelas damas da corte, entretanto o personagem não demonstra nenhum interesse pelas mulheres, mas, sim, pelo poder e o ouro que podem chamar a atenção das personagens femininas. Por fim, na canção percebemos a ganância de Ratcliffe ao mostrar que ele almeja ter o poder para destituir o rei James da Inglaterra.

Por outro lado, temos Wiggins, que é o alegre e enfadonho criado de Ratcliffe, que pode ser visto como um auxiliar do antagonista, semelhante à relação de Smee com o Capitão Gancho, em *Peter Pan*. O personagem não tem nenhum tipo de destaque na narrativa fílmica, suas motivações se baseiam em seguir as ordens de Ratcliffe, o que inclui dar banho no cachorro ou ajudar o Governador a se vestir ou apenas segurar um guarda-chuva para Ratcliffe e o cachorro não se molharem. Em outro momento é possível observar o personagem fazendo grandes esculturas de animais com os arbustos da floresta, o que podemos relacionar ao estereótipo dos personagens afeminados assumirem papéis irrelevantes como decoradores.

Por mais que Wiggins não tenha motivações que prejudiquem outros personagens na narrativa, optamos por classificá-lo como uma representação negativa de um personagem *diverso*, devido à sua relação de admiração e lealdade com Ratcliffe. E, ainda nos momentos

finais da narrativa, enquanto o Governador Raticliffe é levado de volta à Inglaterra acorrentado e amordaçado, Wiggins apenas é mostrado lamentando a situação de seu mestre, dizendo: “*Ele foi tão bem recomendado*”, em referência à mesma frase dita por Raticliffe, quando Wiggins sugere tolamente que os nativos recebam cestas de presentes como saudações de chegada. Por fim, os diretores de *Pocahontas* fazem o seguinte comentário sobre o filme:

Uma das coisas que tentamos fazer, e reflete a exatidão histórica de Pocahontas, é que ela é capaz de ver o mundo de forma diferente e mudar a maneira como outras pessoas veem o mundo. E essa luta, o conflito durante o filme, é fazer as pessoas não se verem através de estereótipos, ou pelo que pensam que são, mas por quem são realmente.

Se Mike Gabriel e Eric Goldberg, buscavam esta mensagem (“para as pessoas olharem além dos estereótipos”), deviam ter se preocupado com os outros estereótipos que estavam sendo representados no filme. Tanto o Governador Raticliffe quanto Wiggins apresentam várias características dos estereótipos do homem afeminado. No caso de Raticliffe, devido à sua posição antagonista na narrativa, acaba assumindo o arquétipo do vilão afeminado. Conforme Li-vollmer e LaPointe (2003) afirmam, o arquétipo destes extravagantes vilões que se comportam de maneira semelhante às vilãs clássicas (Rainha Má, Malévola, Cruella e a Madrasta) ou, ainda, como *drag queen* em sua feminilidade excessiva, com o intuito principal de demonstrar uma transgressão da ordem social heterossexual.

Nome do Personagem:		<i>Governador Ratcliffe</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Pocahontas</i>				Ano:	<i>1995</i>
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário		Vilão		X
Antropomórfico				Estilização humana	X	
Tipo de Representação						
Positiva				Negativa	X	

Tabela 25 - Governador Ratcliffe (1995)

Nome do Personagem:		<i>Wiggins</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Pocahontas</i>				Ano:	<i>1995</i>
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário		Vilão		X
Antropomórfico				Estilização humana	X	
Tipo de Representação						
Positiva				Negativa	X	

Tabela 26 - Wiggins (1995)

4.3.17 A gárgula Hugo, em *O Corcunda de Notre Dame* (1996)

O trigésimo quarto filme do estúdio Disney – *O Corcunda de Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*), de 1996, foi dirigido Gary Trousdale e Kirk Wise. A narrativa animada, baseada na obra literária homônima de Victor Hugo, conta a história de Quasimodo, um homem com deformação física, que é o responsável por tocar os sinos da catedral de Notre Dame. Quasimodo é um homem marginalizado devido à sua condição hedionda que vive isolado no campanário da catedral, cujas únicas companhias são as três gárgulas – Victor, Hugo e Laverne. O personagem principal da história foi deixado na catedral, ainda um bebê, pelo Juiz Claude Frollo, que matou seus pais ciganos e quando ia assassinar o bebê foi detido por um vigário que apontou as atrocidades do juiz. Frollo concordou em cuidar da criança deformada, que foi batizada de Quasimodo, desde que ela vivesse isolada da população de Paris. Frollo manipula o seu enteado, proibindo-o de sair da catedral e tentando repassar o seu ódio aos ciganos. Durante uma popular festa da cidade, Quasimodo sai da catedral e acaba sendo reprimido e torturado pelos cidadãos e soldados de Frollo, que não se responsabiliza pela desobediência do pupilo. A cigana Esmeralda ajuda Quasimodo, mas desperta a fúria de Frollo ao desacatá-lo. O preconceito de Frollo com relação aos ciganos e a sua fascinação e ódio por Esmeralda faz com que ele coloque fogo em toda a cidade de Paris à procura da cigana, e acaba a encontrando. Esmeralda é condenada à fogueira por feitiçaria, enquanto Quasimodo é preso com grossas correntes no alto da catedral. No clímax da história, Quasimodo liberta-se das correntes, salva a jovem cigana e liberta todos e a cidade das atrocidades do juiz Frollo.

Diferente de outros filmes da Disney, o vilão Frollo apresenta um comportamento heterossexual, já que ele mesmo, querendo destruir Esmeralda devido à sua etnia cigana, mantém um desejo sexual por ela, conforme afirmação dos diretores Gary Trousdale e Kirk Wise.¹²⁴ Entretanto, a gárgula Hugo (interpretado por Jason Alexander), claramente um personagem antropomórfico masculino, apresenta um comportamento que diverge das normas da heterossexualidade. O personagem secundário utilizado para alívio cômico em vários momentos da narrativa é extravagante, flerta com outros personagens masculinos e até se veste de mulher durante uma das canções do filme (Figura 79).

¹²⁴ Os diretores Gary Trousdale e Kirk Wise são os responsáveis pelos comentários presentes nos extras do blu-ray da edição *Corcunda de Notre Dame*, coleção com 2 filmes, lançado em 2013. Portanto, todas as citações referentes a eles provêm desta fonte.

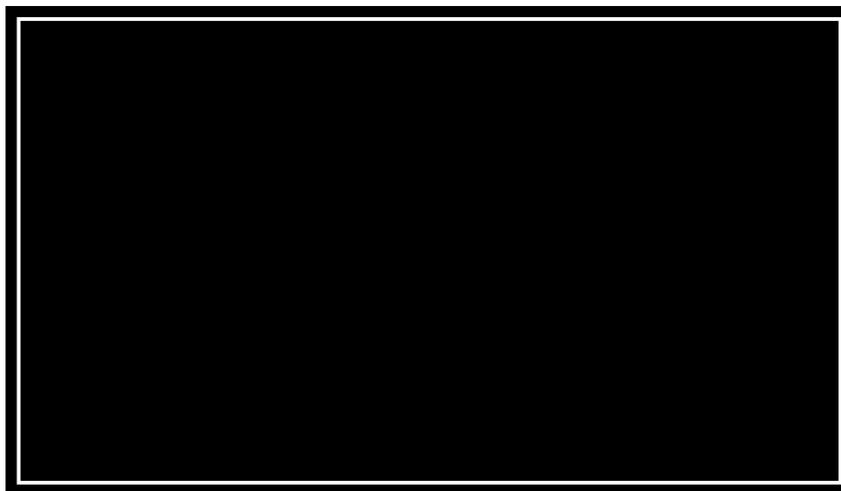
Figura 79 - A gárgula Hugo simulando cabelos loiros com a serragem



Fonte: Blu-ray *O Corcunda de Notre Dame* (1996)

De acordo com Trousdale e Wise (2013), as gárgulas, em determinados momentos do romance de Vitor Hugo, aludem que estão vivas e interagem com Quasimodo. O personagem principal conversa com as gárgulas e elas parecem respondê-lo. Graças a essas alusões, os diretores tiveram a ideia de dar vida, voz e personalidades para as gárgulas. Entretanto, as gárgulas mostram que são dotadas de vida apenas para Quasimodo e o bode Djali. Os três personagens são construídos apenas até a cintura e, por não possuírem pernas, as gárgulas pulam pelo campestre conversando e aconselhando Quasimodo. As três gárgulas apresentam características físicas e psicológicas bastante distintas. No caso do personagem *diverso*, a gárgula Hugo é de aparência rechonchuda, com pequenas mãos e asas (semelhantes a morcegos), e no rosto destaca-se a boca grande com dentes de formas arredondadas, um focinho grande de javali, olhos pequenos, orelhas caídas e dois grandes chifres retos no alto da cabeça.

Nos primeiros instantes em que Hugo aparece conversando com Quasimodo é possível perceber seu comportamento extravagante, especialmente se comparado com a gárgula Victor, que é bem mais contido do que Hugo. Conforme já evidenciamos anteriormente, uma característica comum nos personagens animados *diversos* é a utilização de um “olhar afeminado”, cílios longos e delineados que piscam constantemente. Hugo em vários momentos faz este olhar, enquanto faz poses excêntricas com suas mãozinhas. Durante o momento em que o personagem canta a música *A Guy Like You* com as outras gárgulas, é possível perceber mais algumas características do seu comportamento excêntrico: usa serragem de madeira para simular uma peruca feminina loira com cachos, e o momento mais marcante, quando ele se transveste de Esmeralda (Figura 80).

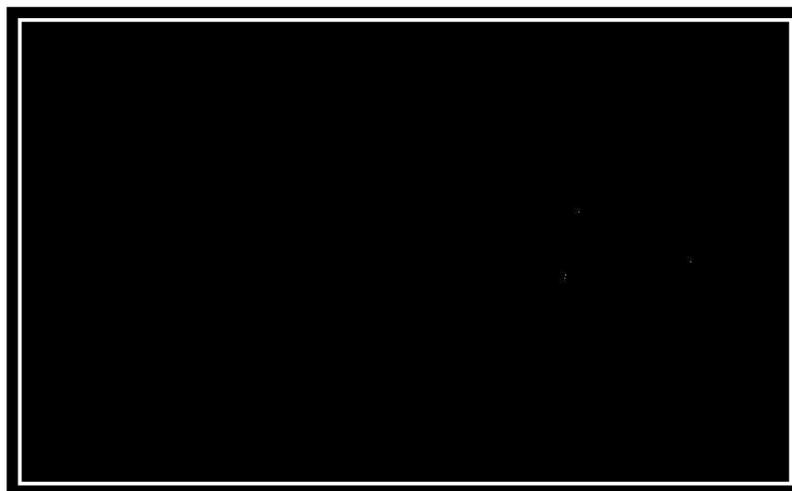
Figura 80 - O momento *drag queen* do Gárgula

Fonte: Blu-ray *O Corcunda de Notre Dame* (1996)

De acordo com a afirmação dos próprios diretores Gary Trousdale e Kirk Wise, este é o momento da “piada obrigatória da gárgula meio *drag*” da narrativa. Na cena em questão, Hugo entra por uma porta fugindo das pombas, enquanto Laverne e Victor cantam a música. De repente, Hugo faz uma entrada triunfal, como se estivesse em um show, vestido com as roupas que remetem a Esmeralda (saia rodada, blusa branca com grande decote, pano azul sobre a saia com pequenos cilindros em uma das bordas), usa peruca preta, pulseiras e brincos de argolas dourados, com mamas muito bem salientadas pelo decote, batom vermelho na grande boca, pinta preta no canto da boca e um pandeiro na mão direita. Por mais que a ocasião *drag queen* de Hugo seja principalmente voltada para a comicidade, ainda assim é um aspecto que deve ser evidenciando principalmente se associado às outras características já demonstradas do personagem.

Entretanto, a questão mais emblemática referente ao mapeamento de Hugo como um personagem *diverso* é a maneira como ele investe e flerta com o bode Djali. O animal antropomórfico (devido a algumas características incomuns do seu comportamento) é um bode branco, pequeno, com chifres pretos, um brinco de argola em uma das orelhas e é claramente macho, já que é tratado desta forma na narrativa. Djali é o companheiro e defensor fiel de Esmeralda. Quando Esmeralda encontra com Quasimodo na torre do sino, Hugo, por um breve instante, ganha vida e tenta beijar o bode, que se assusta com a situação. Em outra cena, Hugo faz o desenho do bode evidenciando seu fascínio por ele.

Figura 81 - A gárgula Hugo e o bode Djali



Fonte: Blu-ray *O Corcunda de Notre Dame II* (2002)

Porém, vai ser na continuação lançada em 2002, *O Corcunda de Notre Dame II: O Segredo do Sino* (*The Hunchback of Notre Dame II*), que o bode Djali corresponde às investidas de Hugo e um possível relacionamento floresce entre eles. A cena em questão mostra o bode berrando para a gárgula, que se aproxima e oferece uma rosa para Djali, que acaba comendo a flor, depois dá uma piscada afeminada para Hugo, seguida de uma lambida no rosto do personagem de pedra. Hugo petrifica, colocando a língua para fora, e cai para trás, numa clara alusão a uma ereção masculina, semelhante às cenas de curtas animados que associavam a excitação humana à loucura do personagem (Figura 81). Em alguns países, a dublagem alterou o sexo de Djali para uma fêmea, para evitar estas referências homossexuais. É importante ressaltar que, como Djali só se mostra um personagem *diverso* na continuação do filme, lançado diretamente para *homevideo*, por este motivo o personagem não entra na nossa análise. Todavia, mesmo que Hugo seja um personagem de alívio cômico, sua representação como um personagem *diverso* é positiva, pois ele é um ávido defensor de Quasimodo na narrativa.

Nome do Personagem:		<i>Hugo</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	O corcunda de Notre Dame (<i>The Hunchback of Notre Dame</i>)				Ano:	1996
Curta-metragem			Longa-metragem		X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 27 - Hugo (1996)

4.3.18 O vilão Hades e seus ajudantes, em *Hércules* (1997)

O trigésimo quinto longa-metragem animado do estúdio Disney – *Hércules* (1997) – foi dirigido por John Musker e Ron Clements, que também contribuíram com o roteiro da história. De acordo com os diretores Musker e Clements,¹²⁵ *Hércules* foi o primeiro longa-metragem da Disney baseado na mitologia grega, fugindo dos habituais contos de fadas ou histórias folclóricas. Na versão Disney da história mitológica, Hércules, ainda bebê, é sequestrado e envenenado pelos lacaios atrapalhados, Agonia e Pânico, a pedido de Hades. Porém, o bebê Hércules não bebe a última gota da poção, se transforma em um mortal e acaba sendo adotado por um casal de humanos. Hércules, apesar de sua incrível força, cresce se sentindo um estranho. Quando seus pais adotivos revelam sua verdadeira origem, Hércules vai até o templo de Zeus em busca de respostas. Zeus, através de uma estátua, revela a Hércules que ele é o seu verdadeiro pai, mas para que Hércules volte a casa dos deuses no Monte Olimpo ele precisa mostrar que é um herói. Hércules inicia um treinamento para ser um verdadeiro herói com o sátiro Philoctetes. Entretanto, Hades, o Senhor dos Mortos, descobre que Hércules ainda está vivo e que mesmo como um mortal ele pode ser um perigo para seus planos de conquistar o Monte Olimpo. Hades, na tentativa de destruir Hércules, usa a jovem Mégara (Meg) como uma isca para enganar o jovem em um trato e conquistar seu objetivo. No entanto, Meg é mortalmente ferida ao salvar Hércules em uma batalha e sua alma acaba indo para o Mundo Inferior de Hades. Hércules, ao tentar sacrificar sua vida salvando a alma de Meg no Mundo Inferior, se mostra um verdadeiro herói e volta a ser uma divindade. Porém, Hércules se recusa a voltar ao Monte Olimpo para viver com Meg, se tornando novamente um mortal.

Semelhantes ao demais filmes do estúdio Disney, o vilão Hades (interpretado por James Wood) e seus capangas Agonia (interpretado por Bobcat Goldthwait) e Pânico (interpretado por Matt Frewer) apresentam características que permitem os seus mapeamentos como personagens *diversos*. No caso de Hades, conforme Li-vollmer e LaPointe (2003) salientam, o vilão da narrativa é apresentado como um transgressor de gênero, sendo que algumas de suas características físicas e psicológicas evocam aspectos relacionados à feminilidade. A construção física de Hades, mesmo que o personagem seja uma divindade, é uma estilização humana com a pele azul acinzentada, o cabelo é uma chama azul flamejante, o personagem veste uma túnica negra longa com detalhes de caveira. No rosto destacam os olhos amarelos,

¹²⁵ John Musker e Ron Clements são entrevistados do pequeno documentário *Criando Hércules*, de 1997, presente nos extras do blu-ray da edição especial de *Hércules*, lançado em 2014.

orelhas pontudas e dentes afiados. Além disso, o personagem apresenta uma estrutura óssea facial mais delicada, bastante semelhante à das personagens femininas – “[...] com uma linha de mandíbula estreita e maçãs do rosto proeminentes e altas” (LI-VOLLMER E LAPOINTE, 2003, p. 97, tradução nossa)¹²⁶ e contrastando com o queixo largo dos personagens masculinos Zeus e Hércules. O personagem também apresenta detalhes que dão a impressão de usar algum tipo de cosmético de utilização feminina. Hades tem uma sombra escura ao redor dos olhos, os lábios são carnudos e escuros como se estivessem coloridos de batom, os cílios são mais acentuados e as sobrancelhas são delineadas e arqueadas. As personagens femininas como, Meg e Hera, também apresentam cores nas pálpebras e os cílios e as sobrancelhas definidos, diferente dos demais personagens masculinos que não apresentam estas características.

Figura 82 - As distinções entre Hades e Zeus



Fonte: Blu-ray *Hércules* (1997)

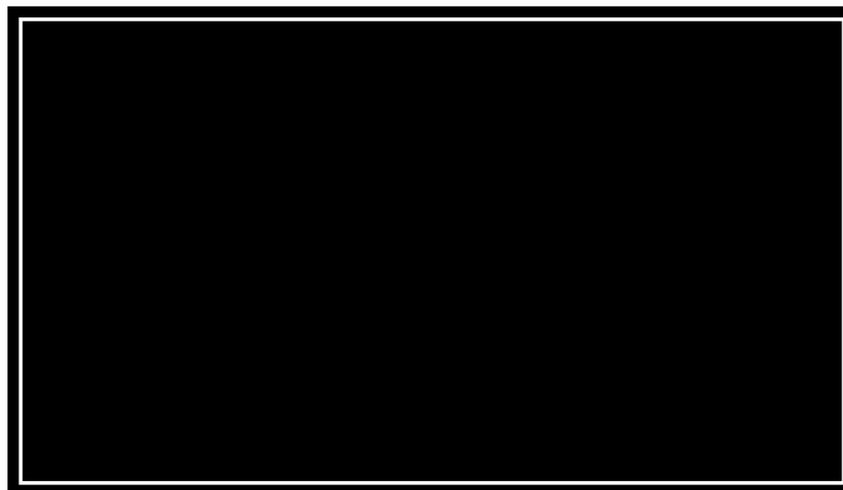
O figurino de Hades também é um aspecto apontado por Li-vollmer e LaPointe (2003), especialmente na comparação com as vestimentas dos heróis. Hércules usa uma armadura de gladiador que salienta seu “[...] físico exageradamente musculoso”¹²⁷ (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 99) e Zeus veste uma toga curta para enfatizar as pernas vigorosas, enquanto Hades usa uma túnica negra de base esfumada que lembra um vestido esvoaçante (Figura 82). Além disso, apresnetm tonalidades de cores que se opõem entre quente (Zeus) e frias (Hades). O fato de o personagem não ser musculoso e usar uma vestimenta que cobre totalmente suas pernas, permite que Hades transpareça “[...] uma sexualidade incerta” (PRIMO,

¹²⁶ No original: “[...] with a narrow jaw line and high, prominent cheekbones”.

¹²⁷ No original: “exaggeratedly muscular physique”.

2018, p.5, tradução nossa).¹²⁸ Para Li-Vollmer e LaPointe (2003), os vilões, que são frequentemente construídos com aspectos que sugerem à feminilidade, têm o escopo de demonstrar como eles são inferiores aos heróis, que recebem uma construção amplamente masculinizada.

Figura 83 - Detalhes afeminados de Hades



Fonte: Blu-ray *Hércules* (1997)

Na construção psicológica de Hades destaca-se o sarcasmo, a persuasão, o rancor e a necessidade de vingar-se do seu irmão. Hades é um vilão bastante temperamental, quando irritado, sua pele fica avermelhada e as chamas da cabeça ganham a coloração laranja amarelado. O personagem, além de falar muito, acaba dialogando bastante rápido, contribuindo para sua performance afeminada e repleta de trejeitos. Em uma das cenas, Hades, sentado no seu trono, materializa uma bebida roxa, segurando-a delicadamente com as mãos e o mindinho levantado. Logo depois, o personagem suga, vagorosamente, através do bico dos lábios, o pequeno verme de forma fálica presente no topo da taça (Figura 83). Porém, assim como em outros vilões da Disney, as mãos de Hades com a gesticulação excessiva também devem ser destacadas.

No entanto, a parte mais surpreendentemente feminina dos corpos dos vilões, encontrada entre todos os vilões humanos em nossa seleção, são as mãos. Os vilões têm mãos longas e finas nos pulsos finos, geralmente com as pontas dos dedos apontando para unhas compridas. Para vilões, como Hades e Jafar, as unhas são sugeridas no contorno da ponta dos dedos [...]. Em contraste, protagonistas

¹²⁸ No original: “conveys uncertain sexuality”.

masculinos, como Zeus e John Smith (*Pocahontas*), têm mãos grandes e carnudas sem unhas. (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 98, tradução nossa)¹²⁹

O personagem Hades apresenta mãos com dedos grandes e delgados que remetem a unhas salientes. Porém, vai ser com as mãos que o personagem apresentará os excessos de gestos e trejeitos afeminados. As mãos do vilão de Hércules constantemente são apresentadas com os pulsos fletidos, que denotam culturalmente comportamentos femininos, bastante diferente das mãos grandes e musculosas de Zeus e Hércules. Outra diferença, citada por Li-Vollmer e LaPointe (2003) entre o vilão e o protagonista é falta de predisposição de Hades em fazer atividades físicas e realizar algo que exige esforço, enquanto Hércules vivencia um árduo treinamento para se tornar um herói e até mesmo sem sua força física consegue derrotar o cíclope. Por outro lado, Hades, na maioria das vezes, envia seus capangas Dor e Agonia ou os Titãs para fazerem o trabalho pesado e destruírem o Monte Olimpo. Conforme Li-Vollmer e LaPointe (2003) afirmam, os heróis são mostrados como musculosos e ativos, semelhante ao comportamento dos homens na realidade, e os vilões correspondem às representações pejorativas femininas “[...] como passivas e inativas” (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 102, tradução nossa).¹³⁰

O mapeamento de Hades como um personagem *diverso* também pode ser evidenciado pelas diferenças existentes com o mito original. O Hades mitológico é apenas um rival de Zeus com uma aparência normal, semelhante aos demais deuses. Na adaptação da Disney, a construção visual do personagem remete ao desagradável e ao demoníaco, bastante diferente de Zeus, com uma construção máscula e grandiosa. Para Primo (2018), o Hades da Disney, além de vilão, funciona também como um alívio cômico, refletindo a marginalização dos homens afeminados subordinados às normas heteronormativas, da mesma forma que Hades subjugado por Zeus. Outro detalhe que deve ser ressaltado entre o mito original e a adaptação Disney é o fato de Hades da mitologia governar o submundo ao lado da sua esposa Perséfone, a deusa da primavera. Na narrativa Disney, enquanto Zeus mantém a relação heterossexual, Hades, além de governar sozinho o submundo, acaba sendo um grande empecilho para o amor heteronormativo que se desenvolve entre Hércules e Meg.

¹²⁹ No original: “*However, the most strikingly feminine part of the villains’ bodies, found among all the human villains in our selection, are the hands. Villains have long, slender hands on thin wrists, usually with pointed fingertips resembling long fingernails. For villains like Hades and Jafar, the nails are suggested in the outline of the fingertip [...]. In contrast, male protagonists like Zeus and John Smith (Pocahontas) have large, meaty hands with no nails*”.

¹³⁰ No original: “*as passive and inactive*”.

Outra exploração que o filme permite diz respeito à retratação de Hércules e Hades, o herói principal versus vilão principal, respectivamente. O primeiro é retratado em seu auge da seguinte maneira: branco, cabelos ruivos, olhos azuis, forte e com músculos bem delineados, já o segundo é cinza, com dentes e olhos amarelados, apresenta-se de forma caricaturada, por vezes com trejeitos efeminados, com gestos e emoções exageradas, e com costumes curiosos, como comer minhocas. A retratação de Hades é sempre em cores escuras, ressaltando comportamentos desviantes e acentuados no que se refere às normas de gênero, acusando-o transgressor do padrão tradicional de masculinidade. Essa maneira de representação associa a imagem e os gestos do vilão às características identificadoras da homossexualidade, devendo ser evitadas, repulsadas e odiadas, estando interligadas ao fracasso e distante do “felizes para sempre”. No entanto, sua presença é de fundamental importância para reforçar a normatividade através de uma lógica relacional e dependente, por ser aparentemente o oposto de Hércules, por materializar aquilo que não se deve ser, seguir ou expressar. (GARCIA; SILVA; PEREIRA, 2019, p. 30)

Na narrativa de *Hércules*, uma cena bastante simbólica que retrata uma das funções subentendida do vilão Hades, representando um perigo para a heteronormatividade de Hércules e Mégara, é aquela em que o personagem se materializa exatamente no meio da estátua de um casal. Hades não apenas destrói a estátua com sua chegada impetuosa, mas faz questão de separar ainda mais os restos do que nela era um homem e uma mulher. É importante frisar que a relação de Hades e Mégara é apenas por interesse na alma da personagem feminina, devido ao trato realizado entre eles. Hades, antes de descobrir que Mégara era a fraqueza de Hércules, até mesmo tenta aconselhar a garota sobre os homens: “*Não acredito que está toda agitada por um cara*”. Porém, podemos destacar a forma intrusiva como Hades aborda Hércules já adulto. Nesse primeiro encontro dos personagens na narrativa, Hades fala tão próximo ao herói que quase o beija na boca, mas Hércules consegue se desvencilhar das investidas do vilão, se afastando. Por fim, Hades, com toda a sua construção transgressora, apresenta um caráter e ações que não são exemplos de idoneidade para uma vida social, por isto acaba vivendo isolado e marginalizado no submundo. Logo, o vilão assume uma representação negativa de um personagem *diverso*.

Primo (2018) também salienta que a construção física e psicológica dos personagens Agonia e Pânico pode qualificá-los como transgressores das normas da sexualidade. Agonia e Pânico são os capangas de Hades, logo assumem também a posição de ajudantes do vilão, dois demônios que possuem a capacidade de mudarem de forma e se transformarem em diferentes espécies de animais e até mesmo em crianças humanas. Agonia é um diabrete gordo de coloração avermelhada, com pequenos chifres negros na cabeça, asas pequenas semelhantes às de um morcego, boca grande repleta de dentes afiados, olhos amarelos, cabelo castanho repartido ao meio e uma cauda pontuda. Pânico também é um diabrete, porém esverdeado, esguio e mais alto que Agonia, possui chifres longos e pontudos, assim como o nariz, com uma

boca menor e dentes uniformes, asas pequenas, olhos amarelos e cauda pontuda. Ambos os personagens são traiçoeiros, atrapalhados e histéricos, porém a conotação deles como personagens *diversos* se dá principalmente pelas cenas nas quais estão envolvidos (Figura 84).

Figura 84 - Os diabretes Pânico e Agonia



Fonte: Blu-ray *Hércules* (1997)

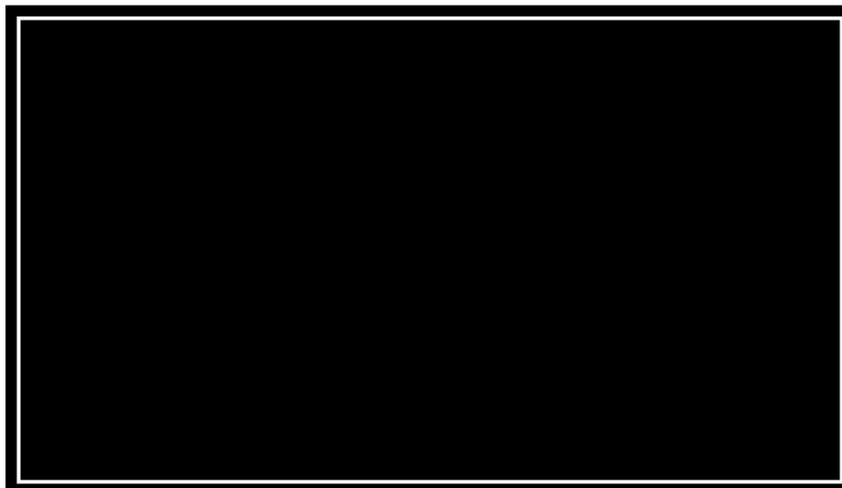
De acordo com Primo (2018), a sexualidade de Agonia e Pânico é questionada na primeira cena em que os personagens aparecem, quando Hades retorna ao Mundo Inferior e grita por seus ajudantes. Agonia, ao descer as escadas, tropeça e acaba sendo empalado duas vezes seguidas. Na primeira, o personagem cai enfiando as nádegas em três pontas de um objeto de decoração e, na segunda, os chifres de formato fálico de Pânico o penetram novamente. Logo depois, se apresentam para Hades em “[...] estado vulnerável e homoerótico” (PRIMO, 2018, p. 5, tradução nossa).¹³¹

A outra cena que evidencia os personagens como *diversos* é quando se transformam em uma égua de asas, altamente sexualizada, para conquistar o cavalo Pegasus (Figura 85). Conforme Primo (2018) afirma, a égua tem o desenho de um coração em seu flanco traseiro, marca que nas mulheres evidencia que elas estão propensas a relações sexuais. A égua consegue encantar Pegasus, que até deixa exposta a sua língua, evidenciando a sua excitação pela personagem feminina. A égua e Pegasus adentram em um quarto escuro, quando a fêmea revela sua real identidade, os dois personagens diabrinhos. Noutra cena, Pegasus persegue os dois demônios para agredi-los, enquanto Agonia grita: “*Minhas intenções eram puras! Rolou mesmo uma paixão*” (HÉRCULES, 1997). A agressão de Pegasus aos personagens Agonia e Pânico

¹³¹ No original: “[...] a vulnerable, homoerotic state”.

pode ser vista como um ato homofóbico para reforçar a sua masculinidade, já que anteriormente ele mostrara “[...] inadvertidamente interesse sexual em personagens que exibiam qualidades transgêneros” (PRIMO, 2018, p.5, tradução nossa).¹³²

Figura 85 - A transformação dos diabretes em uma égua sexualizada



Fonte: Blu-ray *Hércules* (1997)

Por fim, tanto Agonia quanto Pânico, mesmo sendo vilões secundários e atrapalhados, funcionam como alívio cômico para a narrativa. Além disso, da mesma forma como Hades serve de parâmetro para Hércules e Zeus, os personagens Agonia e Pânico servem para glorificar a exacerbada masculinidade e heterossexualidade de Pegasus e do treinador sátiro Phil. Agonia e Pânico, semelhantes aos vários vilões (ou ajudantes de vilões) do estúdio Disney, “[...] evocam uma associação entre o mal e o desvio da masculinidade e da heterossexualidade” (PRIMO, 2018, p. 5, tradução nossa),¹³³ logo, também assumem uma representação negativa de personagens *diversos*.

¹³² No original: “[...] inadvertently showing sexual interest in characters who displayed transgendered qualities.”

¹³³ No original: “[...] evoke an association between evil and the deviation from masculinity and heterosexuality”.

Nome do Personagem:	<i>Hades</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Hércules</i>			Ano:	1997
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 28 - Hades (1997)

Nome do Personagem:	<i>Agonia</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Hércules</i>			Ano:	1997
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 29 - Agonia (1997)

Nome do Personagem:	<i>Pânico</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Hércules</i>			Ano:	1997
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 30 - Pânico (1997)

4.3.19 Rompendo as normas de gênero, em *Mulan* (1998)

“Dizem que conhecemos uma lebre segurando-a pelas orelhas. Há sinais para a distinguirmos. Suspenso no ar, o macho chutará e se debaterá, enquanto as fêmeas ficarão paradas, os olhos a lacrimejar. Mas se ambos estão no chão a pular em liberdade singela quem será tão sábio para dizer se a lebre é ele ou ela?”¹³⁴

O trigésimo sexto longa-metragem animado do estúdio Disney, *Mulan* (1998), foi dirigido por Tony Bancroft e Barry Cook. A narrativa foi baseada na lenda chinesa de Hua

¹³⁴ Trecho de *A Balada de Hua Mulan*, que faz parte do extra *A jornada começa*, presente no blu-ray de *Mulan*, lançado em 2013.

Mulan. O longa-metragem animado inicia mostrando a invasão dos mongóis à China, e, devido a isto, o imperador chinês ordena que cada família envie um homem para combater a invasão com o exército imperial. Enquanto isto, a jovem Fa Mulan faz um desastroso encontro com a casamenteira da vila, sendo considerada por ela uma desgraça que nunca trará honra para a sua família. O pai de Mulan, um homem idoso e doente, recebe a ordem de ter que servir ao exército. Mulan, discretamente, rouba a armadura do pai e transveste-se de homem para apresentar-se ao exército imperial no lugar do pai. Mulan acaba recebendo ajuda do pequeno dragão Mushu, enviado pelos espíritos ancestrais, para cumprir a missão, ciente de que, se for pega, será morta, pois as mulheres são estritamente proibidas de guerrear. No exército, Mulan (sob o pseudônimo “Ping”) treina com um grupo liderado pelo capitão Li Shang e lentamente ganha o respeito e a confiança dele e dos colegas soldados Ling, Yao e Chien Po. Durante uma batalha com os hunos, após serem emboscados, Mulan, com um canhão de fogos, provoca uma grande avalanche, que soterra os hunos, incluindo o líder Shan-Yu. Mulan ainda consegue salvar Li Shang de cair de um penhasco. Entretanto, devido a uma ferida, acabam descobrindo que Ping na verdade é uma mulher, que é expulsa do exército. Mulan descobre que alguns dos hunos, incluindo o líder, estão vivos e vão para a cidade para sequestrar o imperador. Mulan, com a ajuda dos soldados e de Li Shang, consegue derrotar os hunos e salvar a China. O imperador oferece a Mulan um cargo de conselheira imperial, porém Mulan recusa e retorna para sua família, que a recebe com muita honra. Logo depois, Shang chega para conversar com Mulan, encorajado pelo imperador, e Mushu recebe o posto de guardião.

À primeira vista, a história de uma filha se tornando uma “mulher” guerreira para defender a família e o país parece adotar uma mensagem progressista e feminista para seus espectadores. No entanto, a transgressão de Mulan apoia estruturas de poder patriarcais em vez de disputar papéis de gênero estabelecidos. Os desafios do *crossdressing* comumente continham noções de binarismo, questionando categorias de gênero e o que exatamente é “feminino” e “masculino”, sejam consideradas essenciais e biológicas ou culturais e construídas. (LIMBACH, 2013, p.115-116, tradução nossa)¹³⁵

Antes de mapearmos os personagens *diversos* de *Mulan* (interpretado por Ming-Na Wen), é necessário evidenciar como a narrativa em seus primeiros momentos evidencia claramente as funções do que é ser homem e ser mulher naquela cultura. Em uma breve cena, antes de Mulan se encontrar com a casamenteira, a personagem passa por algumas crianças

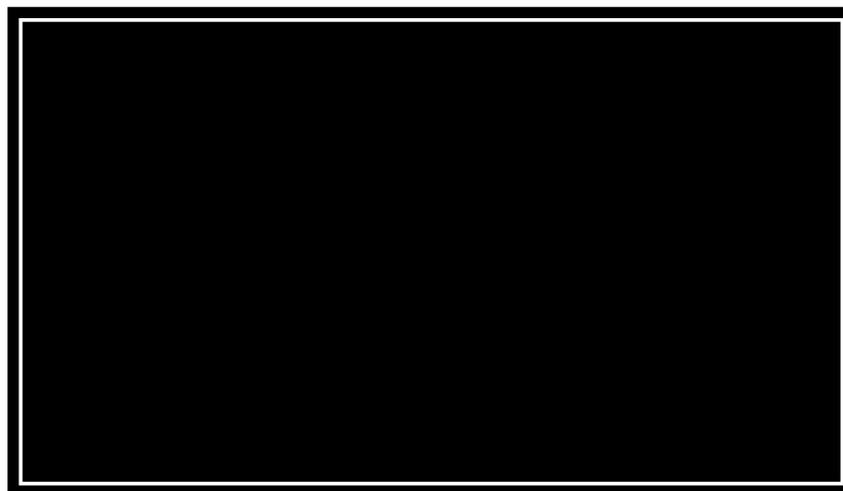
¹³⁵ No original: “*At first glance, the story of a daughter becoming a warrior “woman” to defend family and country seems to espouse a progressive, feminist message to its viewers. However, Mulan’s transgression supports patriarchal power structures rather than disputes established gender roles. Cross-dressing challenges commonly held notions of binarism, questioning gender categories and what exactly is “female” and “male,” whether these are considered essential and biological or cultural and constructed.*”

(uma menina e dois meninos) que estão brincando, a menina brinca com uma boneca e os meninos brincam com espadas e cavalos de madeiras, batalhando entre si. A cena em questão, bastante emblemática e simbólica, demonstra a expectativa do que se espera para os gêneros masculino e feminino naquela cultura. No decorrer do filme, outras cenas vão enfatizar mais especificamente como mulheres e homens devem desempenhar seus papéis de gênero. Na cena musical *Honor to Us All* é retratado que uma mulher, para trazer honra a sua família, precisa se submeter a um processo de feminização (figurino, maquiagem, cintura fina) para se casar e ter filhos. Enquanto a cena musical *I'll Make A Man Out Of You* funciona como uma contraparte, os homens passam por um processo de treinamento para serem soldados, reiterando a importância de sua masculinidade. Conforme Limbach (2013) afirma, ambas as cenas demonstram como o gênero é um produto cultural construído na narrativa, ao mesmo tempo que enfatiza a importância de ser “esposa” para as personagens femininas e de ser “soldado” para os personagens masculinos.

A personagem de Mulan, por exemplo, é uma das mais densas já produzidas pela Disney. A busca por seu verdadeiro eu pode ser considerada a questão de fundo do enredo do filme; a garota não se identifica com o padrão feminino socialmente aceito naquele contexto, por isso, busca outras experiências, outros modos de estar no mundo, como forma de se encontrar. (SABAT, 2003, p. 32)

Em meio a esta situação na qual os papéis de gênero estão definidos e limitados, temos um dos nossos personagens *diversos* que, durante uma parte da narrativa, quebra as normas, cruzando as linhas dos gêneros. A personagem Mulan, a partir da própria crise individual devido ao fato de não atender aos requisitos necessários para ser uma boa filha e uma boa esposa e aos padrões exigidos ao seu gênero, somando-se a isso o ato complacente de tentar ajudar o seu pai, experiencia o gênero oposto ao seu sexo biológico. Como um dos espíritos ancestrais da família de Mulan diz: “*Tinha que ser uma transformista!*”.

Figura 86 - Mulan transformada em um homem



Fonte: Blu-ray *Mulan* (1998)

Os transformistas (ou *crossdresser*) são os indivíduos que se utilizam de vestimentas, acessórios e maquiagens com o intuito de se aproximar o máximo possível das características culturalmente atribuídas ao gênero que pretende representar. Os transformistas não se identificam como travestis ou transexuais e diferem das *drag queens* ou *drag kings*, pois buscam mais uma similaridade com o gênero do que algum tipo de exagero e excentricidade (JAYME, 2013). No caso de Mulan, no primeiro momento, a personagem corta os cabelos longos, veste a armadura e usa a espada, um dos símbolos da masculinidade no filme (Figura 86). Depois, recebendo os conselhos de Mushu, a personagem começa a se comportar como um homem, incluindo simular uma voz mais grave e assumir a identidade de Ping. De acordo com os diretores Bancroft e Cook,¹³⁶ é possível identificar o transformismo de Mulan em seu design. Enquanto mulher, a personagem tem visual mais arredondado e voluptuoso, quando se transveste de homem, tem um maxilar maior e os traços do rosto são mais angulosos.

¹³⁶ Os diretores Tony Bancroft e Barry Cook e o produtor Pam Coats são os responsáveis pelos comentários presentes nos extras da edição em *homevideo* da versão em blu-ray de *Mulan*, coleção com 2 filmes, lançado em 2013. Portanto, todas as citações referentes a eles provêm desta fonte.

Figura 87 - As diferenças entre Mulan/Ping e os personagens homens



Fonte: Blu-ray *Mulan* (1998)

Entretanto, é importante salientar que Mulan, transvestida de Ping, não apenas aprende as características que se sobressaem na masculinidade, mas a personagem consegue transitar entre os gêneros, aproveitando aspectos da feminilidade para encarar as situações masculinas. Conforme Limbach (2013) aponta, sob o comando de Shang no exército, Ping aprende combate corpo a corpo, arco e flecha e lançamento de foguetes para se tornar um soldado. Entretanto, os soldados, para mostrarem que realmente são homens, precisavam escalar e pegar a flecha no alto do poste. Mulan, usando seus aprendizados (força e disciplina) regidos pela masculinidade e a inteligência proveniente da sua feminilidade, consegue chegar ao topo e provar que é um verdadeiro guerreiro, logo, um “homem” (Figura 87). De acordo com os diretores Bancroft e Cook, a partir deste momento inicia-se uma mudança na narrativa, pois, mesmo Mulan sendo uma mulher e não tendo a força física de um homem ela pode usar sua inteligência e sensibilidade para vencer. Outra sequência que demonstra o poder do personagem transitando entre os gêneros é a cena em que ela consegue sozinha provocar uma avalanche e soterrar o exército huno.

Por isso, Mulan não se transveste de modo a usurpar o poder cultural que lhe é negado por ser mulher, nem o faz para realização pessoal ou sexual. Em vez disso, sua transgressão é reinscrita como, inicialmente, piedade filial e, mais tarde, como jornada para realizar seu lugar na sociedade. (LIMBACH, 2013, p. 122, tradução nossa)¹³⁷

¹³⁷ No original: “Hence Mulan does not cross- dress in order to usurp cultural power denied her because she is female, nor does she cross- dress for personal or sexual fulfillment. Rather, her transgression is reinscribed as, at first, filial piety and later as journey to realize her place in society.”

Conforme afirmamos, Mulan é um personagem *diverso*, mas apenas durante uma parte da história, já que seu transformismo é apenas com o intuito de progresso da narrativa. Limbach (2013, p.122, tradução nossa)¹³⁸ assegura que Mulan sempre tem um pretexto para explicar seu transformismo, “[...] seja para impedir que seu pai seja morto ou para provar que ela pode fazer as coisas direito”. O autor prossegue, dizendo que a Disney tenta suavizar qualquer possível desconforto que o espectador possa sentir pelo transformismo presente na narrativa com o final que a personagem recebe, restabelecendo as normas de gênero e o binarismo (masculino/feminino). Na narrativa, a personagem recebe do imperador a oportunidade de ser membro do conselho devido às suas proezas militares e inteligência estratégica. Entretanto, a personagem escolhe retornar ao seu papel de filha e futura noiva, suprimindo seu poder subversivo, ao mesmo tempo em que restaura os tradicionais papéis de gênero. Todavia, mesmo que a personagem Mulan adote seu transformismo apenas em parte do filme e no final retorne ao papel de filha e futura esposa perfeita, a sua representação como um personagem *diverso*, ainda assim é positiva, pois ela realmente quebra as normas de gênero daquela sociedade se vestindo e se comportando como um homem.

A autenticidade do transformismo de Mulan pode ser ainda comparada com o momento em que os personagens masculinos personificam concubinas. Como parte do plano de Mulan para resgatar o imperador, os soldados Ling (interpretado por Gedde Watanabe), Yao (interpretado por Harvey Fierstein) e Chien Po (interpretado por Jerry Tondo) se transvestem de mulheres chinesas, com quimonos coloridos, maquiagem no rosto, brincos, coques no cabelo, leques e até mesmo simulam os peitos através do uso de frutas. Ling, Yao e Chien Po transvestidos em suas versões femininas ajudam a salvar a China dos terroristas. Para os diretores, a cena em questão, além da comicidade, demonstra como tais personagens, que antes cantavam a partir de uma visão chauvinista do papel da mulher na sociedade, agora estão disfarçados delas. Entretanto, de acordo com Limbach (2013), o travestismo dessa cena pode até ser visto como um possível senso de justiça poética para as mulheres, “[...] depois do que os homens fizeram com Mulan por sua transgressão” (LIMBACH, 2013, p.122, tradução nossa).¹³⁹

¹³⁸ No original: “[...] whether to keep her father from being killed or “to prove [she] could do things right.”

¹³⁹ No original: “[...] after what the men have done to Mulan for her transgression”.

Figura 88 - Os soldados transformistas



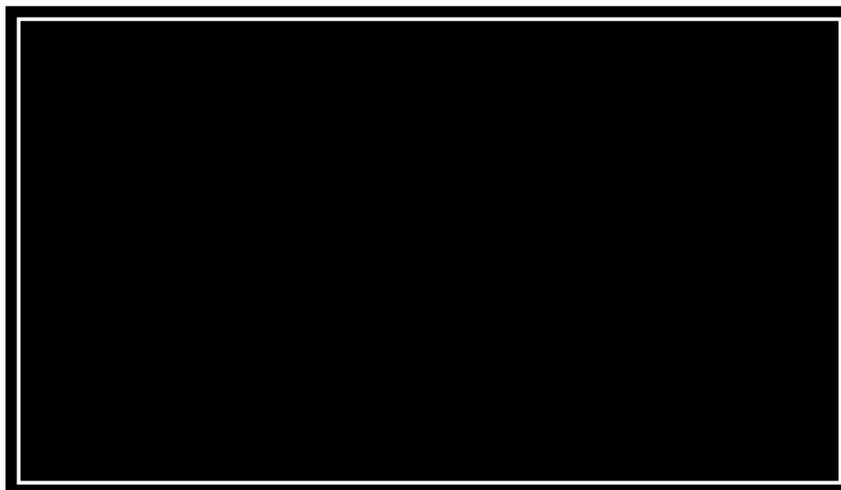
Fonte: Blu-ray *Mulan* (1998)

Entretanto, neste caso, o transformismo não é utilizado como forma de empoderamento, mas, sim, como uma paródia e estratégia. As três concubinas, por mais que apresentem vestimentas e acessórios femininos, ainda demonstram poses e comportamento extremamente masculinos. Inclusive, o personagem Yao, mesmo maquiado, mantém as longas costeletas que se unem ao seu bigode. O mesmo personagem, no momento em que as concubinas revelam que os enchimentos dos seus peitos são na verdade frutas de formas arredondadas (maçã, melancia e laranja), mostra uma banana. A presença da banana, uma fruta de formato fálico, pode ser vista como a afirmação de que, mesmo usando roupas e acessórios femininos, ele ainda é dotado do órgão sexual masculino. Os próprios diretores afirmam que a cena em questão durante a sua construção causou bastante risos na equipe, entretanto não evidenciam o motivo da zombaria. Todavia, percebemos que através do transformismo dos personagens masculinos a feminilidade é ridicularizada (LIMBACH, 2013).

Os transformismos presentes na narrativa fílmica, tanto o de *Mulan* quanto o transformismo estúrdio dos soldados, remetem à frase dita pelo escritor Quentin Crisp, no documentário *The Celluloid Closet*, de 1995: “Quando o homem se veste de mulher, o público ri. Quando a mulher se veste de homem ninguém ri. Só a acham maravilhosa”. Os soldados se transvestem de mulher, mas ainda se portam como homens, para criar comicidade na narrativa, diferente de *Mulan*, que usa o transformismo, tanto nas vestimentas quanto no comportamento, para defender a honra da sua família e a sua vida. Todavia, mesmo com estas diferenças existentes na intenção dos transformismos presentes na narrativa de *Mulan*, os personagens Ling, Yao e Chien Po também são mapeados como personagens *diversos* com uma representação positiva, ainda que haja jocosidade da cena, os personagens acabam apresentando

uma situação que quebram a normas de gênero tanto daquela sociedade retratada na narrativa quanto fora dela.

Figura 89 - O misógino e afeminado Chi Fu



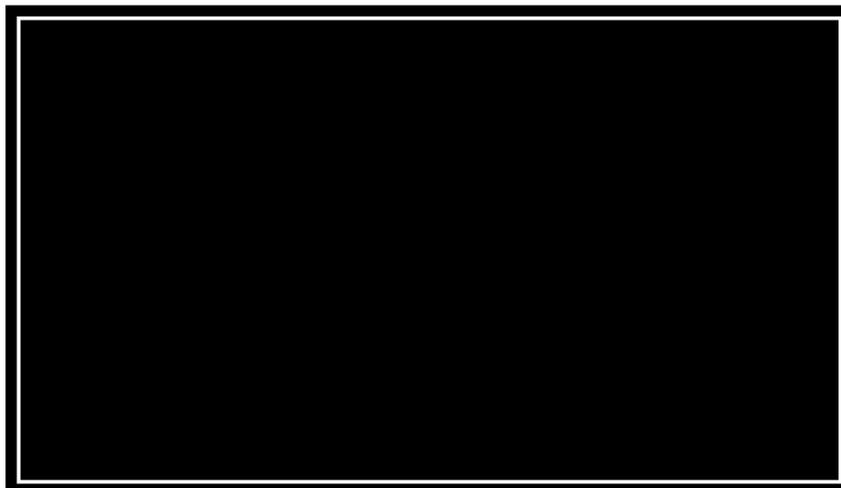
Fonte: Blu-ray *Mulan* (1998)

O personagem Chi Fu (interpretado por James Hong), o conselheiro de confiança do imperador da China, também apresenta características que permitem seu mapeamento como personagem *diverso*. Em sua construção física se destacam a magreza, a boca quase banguela e a barba e o bigode extremamente finos, como se fossem longos espinhos, dois acima da boca e um descendo pelo queixo (Figura 89). De acordo com os diretores Bancroft e Cook (2013), na narrativa, Chi Fu funciona como um antagonista para a personagem Mulan, já que o personagem é extremamente misógino. São várias as cenas em que Chi Fu demonstra o machismo presente na sociedade, parecendo odiar as mulheres especialmente Mulan. No momento em que Mulan tenta impedir que seu pai se aliste no exército, Chi Fu vocifera: “*Seria bom ensinar sua filha a dobrar a língua na presença de homens*”. Quando descobre que Ping na verdade é Mulan, a chama de “*Víbora traiçoeira!*”. Até mesmo quando Mulan salva o imperador e a China, o personagem tenta desprezá-la, usando para isto a referência a seu gênero seu gênero: “*É uma mulher, nunca será digna de nada*”.

Entretanto, o que permite o mapeamento do personagem como um *diverso* não é o seu ódio às mulheres, mas, sim, suas características em comum com elas. Na cena em que Mulan que tenta se banhar no rio, ao sair, ela traja uma toalha cobrindo os peitos e as partes genitais, enquanto os personagens masculinos estão pelados. Entretanto, quando Chi Fu vai tomar banho no rio, o personagem, além de usar uma a toalha cobrindo todo o seu corpo, também usa uma

na cabeça. Além da semelhança com Mulan, comparando com os demais personagens masculinos, a toalha na cabeça também é utilizada pelas mulheres, especialmente para secar os cabelos longos (Figura 90).

Figura 90 - A semelhança dos acessórios com as personagens femininas



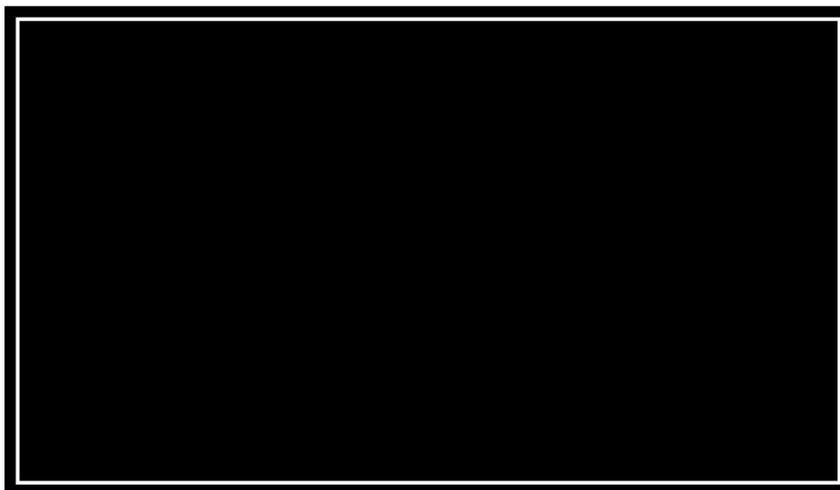
Fonte: Blu-ray *Mulan* (1998)

Chi Fu também é satirizado pelos demais personagens masculinos questionando a sua sexualidade. Na saída do rio, o personagem chama os demais de subordinados e faz a seguinte pontuação: “*Eu não dou gritinho de mulher*”, mesmo que em seguida ele grite alto e agudo ao se assustar com um panda. Na música *A Girl Worth Fighting For*, o personagem canta que tem “[...] *uma garota em casa que é diferente de qualquer outra*”. Os demais personagens zombam dele afirmando que a única garota que o amaria seria sua mãe. Entretanto, seu verso na canção e suas atitudes afeminadas podem nos remeter a que, talvez, ele não esteja falando necessariamente de uma garota. Por fim, vale salientar que o personagem, na batalha com os hunos, se esconde, demonstrando sua covardia e medo. Devido ao fato de Chi Fu ser visto como um vilão para Mulan, optamos por mapear sua representação de um personagem *diverso* como negativa – ainda mais por ser tão misógino.

A Disney é popular por suas narrativas de princesas que sonham com seus príncipes encantados, exemplo evidente de como os filmes do estúdio são regidos por normas heteronormativas focadas no binarismo de gênero. O filme *Mulan* apresenta uma quebra destas normas no momento em que a “princesa” conhece o “príncipe”. A personagem Mulan, a protagonista feminina, transvestida de um homem desajeitado e esguio, conhece Li Shang (interpretado por BD Wong), o seu futuro par romântico, no treinamento do exército (Figura

91). De acordo com Hough (2016, s/p, tradução nossa),¹⁴⁰ “Em vez de uma mulher conhecer um homem, temos um homem conhecendo um homem”.

Figura 91 - Li Shang, o par romântico de Ping e de Mulan



Fonte: Blu-ray *Mulan* (1998)

De acordo com a produtora Pam Coats (2013), durante uma das exibições testes do filme, o diretor executivo do estúdio Disney da época, Michael Eisner, solicitou que se sugerisse um romance entre Mulan, travestida de Ping, e o general Li Shang. Devido a essa sugestão do diretor executivo foram acrescentadas cenas que previam o eventual romance de Li Shang e Mulan, quando ela revelasse sua real identidade feminina. Porém, ao longo do filme, percebemos que o general Li Shang, que não imagina que seu soldado seja uma mulher, começa a perceber e admirar o aprendizado do jovem Ping. O que, no primeiro instante, pode ser visto como admiração, devido à dedicação de Ping para se tornar um bom soldado, logo ganha contornos de uma atração amorosa, não apenas por Mulan, transvestida de Ping, em relação a Li Shang, mas também pelo general por seu diligente soldado – como em *Grande Sertão Veredas*, de Guimaraes Rosa.

[...] a história funciona melhor se Shang tiver sentimentos por Ping e Mulan. A única maneira de tornar significativos os momentos finais do filme é fazer com que Shang construa seu interesse romântico em Ping / Mulan desde o início. Se tudo o que Shang viu de Mulan é ela salvando o imperador, ele a conhece como mulher há aproximadamente algumas horas. Em qualquer boa história de romance, isso não precipitaria uma proposta de casamento. Por outro lado, se Shang construiu seu afeto desde o momento em que conheceu Ping até a conclusão da narrativa, o romance tem um arco narrativo quase clássico. De fato, o relacionamento de Mulan e Shang segue, de muitas maneiras, a estrutura tradicional da Disney, mas redefinida radicalmente

¹⁴⁰ No original: “*Instead of a woman meeting man, we have a man meeting a man.*”

com um espectro mais fluido de gênero e sexualidade. (HOUGH, 2016, s/p, tradução nossa)¹⁴¹

Por se tratar de um filme da Disney que evidencia um romance regido pela heteronormatividade, o estúdio precisava ser melindroso na relação que tangencia Mulan, transvestida de Ping, e o general Li Shang. Por isto, não é possível encontrar explícitos gestos românticos que demonstrem o interesse de Li Shang por Ping, mas situações extremamente simbólicas que permitem o mapeamento de Li Shang como um personagem *diverso*. A narrativa de Mulan, ao tentar usar uma linguagem corporal simplista e masculina (sorrisos genuínos, olhares avulsos e mãos nos ombros) para evidenciar uma relação de confiança, mesmo que regida pela hierarquia militar, entre Li Shang e Ping, acaba criando também uma possível leitura da relação amorosa de dois homens, devido ao excesso de carinhos e cumplicidades (Figura 92). Apenas Ping recebe este tipo de tratamento de Li Shang, nenhum dos outros soldados vivencia esta situação.

Figura 92 - O simbolismo da cumplicidade



Fonte: Blu-ray *Mulan* (1998)

Durante a canção *A Girl Worth Fighting For*, quando os personagens soldados cantam sobre as suas visões machistas do que seria uma mulher perfeita que pela qual valesse a pena lutar, cada um dos soldados, inclusive a própria Mulan, como Ping, e Chi-Fu, contribuem com

¹⁴¹ No original: “[...] the story works better if Shang has feelings for Ping and Mulan. The only way to make the final moments of the film meaningful is to have Shang build his romantic interest in Ping/Mulan from the start. If all Shang has seen of Mulan is her saving the emperor, then he's known her as a woman for approximately a few hours. In any good romance story, that wouldn't precipitate a marriage proposal. Conversely, if Shang built his affection from the moment he met Ping to the conclusion of the narrative, then the romance has a full, almost classical narrative arc. Indeed, Mulan and Shang's relationship does in many ways follow the traditional Disney framework, but radically redefined with a more fluid spectrum of gender and sexuality”.

suas versões de uma mulher ideal. Entretanto, Li Shang, aquele que lidera a tropa dos soldados, não participa da construção musical chauvinista em boa parte dos seus versos. De acordo com Hough (2016), a falta de interesse do personagem nos versos musicais pode refletir seu desinteresse nas normas de gênero vigentes daquela sociedade. Hough ainda pontua que, de acordo com as características apresentadas por Li Shang e o interesse tanto por Ping quanto por Mulan, o personagem pode ser visto como um indivíduo pansexual, ou seja, aquele que sente atração pela pessoa, independente do sexo. É importante salientar que a pansexualidade não é muito retratada no cinema, especialmente no cinema de animação. Por fim, Li Shang, como um personagem *diverso*, apresenta uma representação positiva. A produtora Pam Coats ainda pontua sobre uma das mensagens do filme: “A temática do filme que tínhamos o tempo todo em mente era: ‘Seja verdadeiro consigo mesmo’. E somos, cada um de nós, uma pessoa diferente. Nascemos com características diferentes, tipos físicos diferentes, diferentes habilidades, personalidades, e temos que descobrir quem somos e seremos verdadeiros conosco. E não desperdiçar a energia tentando ser outra pessoa. Descubra quem você é e seja feliz assim”.

Podemos perceber, assim, que a narrativa de Mulan apresenta vários personagens que destoam da heteronormatividade, sendo mapeados como personagens *diversos*. Mesmo que alguns destes personagens não tenham uma representação positiva ou apresentem uma representação voltada para a comicidade, a fala da produtora Pam Coats nos comentários do filme revela que um dos panos de fundo na produção do filme foi o respeito às diferenças, sejam elas de gênero ou de sexualidade ou de personalidade. Portanto, da mesma forma que o filme tentou respeitar a busca pela real identidade de Mulan, seus realizadores também esperam que seus espectadores encontrem quem realmente são.

Nome do Personagem:		<i>Mulan</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Mulan</i>				Ano:	<i>1998</i>
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)		
Protagonista	X	Secundário		Vilão		
Antropomórfico				Estilização humana	X	
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 31 - Mulan (1998)

Nome do Personagem:	<i>Ling</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Mulan</i>			Ano:	<i>1998</i>
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 32 - Ling (1998)

Nome do Personagem:	<i>Yao</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Mulan</i>			Ano:	<i>1998</i>
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 33 - Yao (1998)

Nome do Personagem:	<i>Chien Po</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Mulan</i>			Ano:	<i>1998</i>
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 34 - Chien Po (1998)

Nome do Personagem:	<i>Chi Fu</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Mulan</i>			Ano:	<i>1998</i>
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 35 - Chi Fu (1998)

Nome do Personagem:	<i>Li Shang</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Mulan</i>			Ano:	<i>1998</i>
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 36 - Li Shang (1998)

4.3.20 Joanhinha macho ou fêmea e a lagarta afeminada, em *Vida de Inseto* (1998)

O segundo longa-metragem da Pixar – *Vida de Inseto* (*Bug's Life*) – foi lançado em 1998. A animação computadorizada, dirigida por John Lasseter e Andrew Stanton, foi baseada na fábula *A Formiga e o Gafanhoto*. A narrativa aborda a história de Flik, uma formiga repleta de ideias e de invenções mirabolantes, que muitas vezes são desastrosas para sua colônia. As formigas da colônia de Flik todos os anos são responsáveis por colher alimentos para um grupo de gafanhotos gananciosos liderados por Hopper. Contudo, devido a uma das invenções fracassadas de Flik, o alimento dos gafanhotos é perdido. Hooper, irritado, estipula que as formigas têm apenas o resto da estação para coletar a comida para seu bando. Flik acaba sendo o responsável por sair da ilha das formigas à procura de recrutar insetos para combater os gafanhotos. Na cidade dos insetos, Flik encontra uma tropa de insetos de circo desempregados que, devido a um mal-entendido, são vistos como guerreiros. De volta à colônia, os insetos de circo são vistos como heróis pelas formigas. No entanto, tanto Flik quanto a tropa descobrem que se enganaram, mas optam por não falar a verdade para a colônia. Flik tem a ideia de construir um pássaro para assustar Hooper e seu bando. Porém, as formigas acabam descobrindo que os insetos guerreiros são na verdade artistas circenses e exilam Flik da colônia pela perda de tempo na construção do pássaro. Neste meio tempo, os gafanhotos invadem a colônia e forçam as formigas a recolherem o seu alimento. Flik retorna à colônia com a trupe de circo, retomando o plano do pássaro para afugentar os gafanhotos. Porém, Hooper descobre a farsa e acaba ferindo Flik, que mesmo machucado, consegue reunir a colônia contra os gafanhotos. No fim, as ideias e invenções de Flik são aceitas para acelerar a colheita e a trupe de circo volta aos espetáculos, mas são agradecidos pela colônia de formigas.

A animação da Pixar foi lançada um mês depois da animação computadorizada da DreamWorks chamada *FormiguinhaZ* (*Antz*, 1998). Devido a algumas semelhanças presentes na narrativa de ambos os filmes, a situação acabou gerando certa rivalidade entre os estúdios.

Todavia, a principal diferença das animações é que enquanto a animação da DreamWorks se concentra praticamente nas formigas antropomórficas, o longa-metragem da Pixar se destaca por apresentar uma gama de distintos insetos com características e comportamentos condizentes aos seres humanos. Dentre esta gama de personagens, alguns deles trazem “[...] à tona sutilmente temas relacionados com sexualidade e auto aceitação” (LESSA, 2012, p. 101). Os personagens Francis, uma joaninha, e Chucrute (Heimlich), uma lagarta, apresentam características que permitem o seu mapeamento como personagens *diversos*.

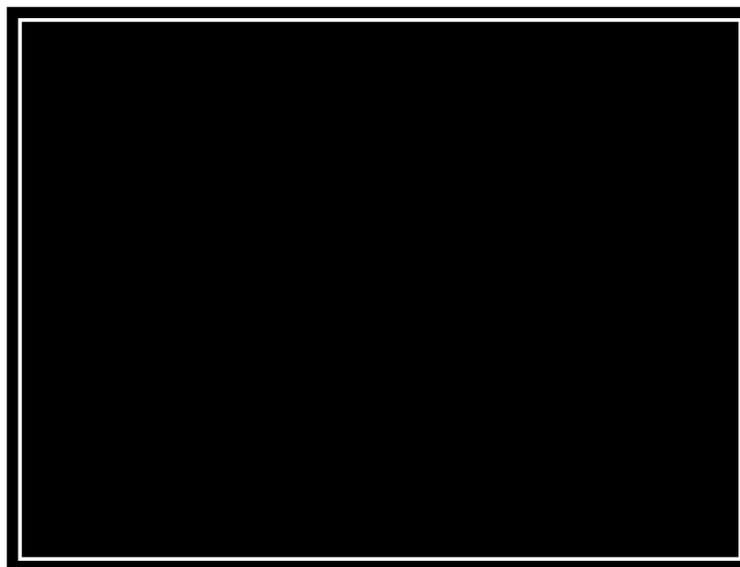
Um membro da equipe do circo, Francis é a joaninha masculina incompreendida. Para compensar seu sexo equivocado, ele desenvolve uma atitude “machona” que só pode ser amenizada pela tropa de mirtilos da Ilha das Formigas.¹⁴² (tradução nossa)¹⁴³

Francis (interpretado por Denis Leary) é um personagem secundário que ajuda Flik e o seu formigueiro contra o abuso dos gafanhotos. Francis é um personagem masculino com voz grossa, mas que apresenta características femininas em sua construção física: olhar feminino, cílios longos e um detalhe na sua cabeça que remete a uma franjinha enrolada na testa (Figura 93). As feições de traços afeminados de Francis remetem muito aos personagens afeminados do cinema da década de 1930. De acordo com Oliveira et al (2016), o personagem é simbólico, pois quando se fala do inseto da espécie *Coccinella novemnotata*, a joaninha, logo assume-se que são sempre femininos, simbolizando delicadeza e fofura.

¹⁴² Descrição do personagem presente no site da PIXAR, disponível em: <https://www.pixar.com/feature-films/a-bugs-life>

¹⁴³ No original: “A member of the circus crew, Francis is the misunderstood male ladybug. To compensate for his mistaken gender, he develops a macho attitude that can only be softened by Ant Island’s young Blueberries troop.”

Figura 93 - Francis, a joaninha com traços femininos



Fonte: DVD *Vida de Inseto* (1998)

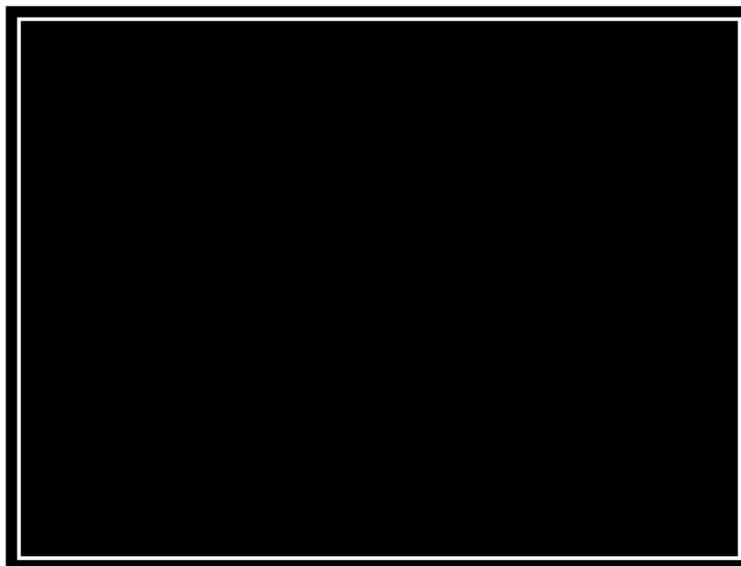
No caso de Francis, não apenas sua construção física remete a um personagem *diverso*, como sua personalidade também. Por mais que Francis fique extremamente nervoso, devido ao fato de acharem que ele é uma mulher, o personagem ainda assim se apresenta como delicado e performático, especialmente quando grita e desmaia por motivos banais. Entretanto, ao longo da narrativa, enquanto as formigas o tratam no feminino, chamando-o de “senhorita”, “madrinha do acampamento” ou de “mãe nata”, o personagem passa a aceitar os aspectos afeminados de sua construção, abraçando e descobrindo também a feminilidade do seu personagem joaninha.

Oliveira et al (2016) ressaltam que a construção de Francis reflete os estereótipos presentes no padrão binário de gênero da nossa sociedade, no qual um homem deve se parecer e se comportar com o se espera do estereótipo de um homem e o mesmo é válido para as mulheres. Qualquer indivíduo que não apresente as características estipuladas para o gênero do seu nascimento acaba sofrendo algum tipo de preconceito ao longo da sua vida. Neste caso, o personagem Francis pode ser comparado aos sujeitos andróginos, aqueles que apresentam aparência e comportamento tanto do sexo masculino quanto do sexo feminino. É interessante salientar que o site Fandom,¹⁴⁴ que descreve os personagens da cultura pop, apresenta Francis como uma *drag queen* do circo e seu ato de montar (se transvestir em mulher) é tão convincente a ponto de confundir a plateia de que ele realmente seja uma garota. De todo modo, é importante

¹⁴⁴ Disponível em: <https://pixar.fandom.com/wiki/Francis>

ressaltar como o estúdio da Pixar, em seu segundo filme, mesmo que de forma singela, constituiu um personagem que permite uma discussão de gênero em torno da sua construção.

Figura 94 - O afeminado Chucrute (Heimlich)



Fonte: DVD *Vida de Inseto* (1998)

O outro personagem *diverso* da narrativa de *Vida de Inseto* é o Chucrute, “Heimlich” no original (interpretado por Joe Rant), uma lagarta verde grande e gorda com sotaque alemão que sonha em ser uma linda borboleta (Figura 94). Chucrute também é um personagem secundário que ajuda o formigueiro de Flik contra os gafanhotos. A lagarta Chucrute é um personagem desajeitado, porém bastante afeminado e extravagante. Além disto, se comparamos Chucrute aos demais insetos masculinos (com exceção de Francis), é possível perceber como ele é repleto de trejeitos, mesmo com suas patas curtas. No final da narrativa, quando o seu sonho finalmente se realiza, o personagem sai da crisálida praticamente o mesmo, apenas com a cor azulada e um par de minúsculas asas de borboletas, que não conseguem levantar seu peso e conseqüentemente o impede de alçar voo. Chucrute acaba necessitando da ajuda de outros personagens para transportá-lo. Sobre a metamorfose que o personagem vivencia, percebemos que seu processo de mudança é quase nulo e, ele ainda não se torna uma borboleta padrão. Talvez a intenção dos realizadores em torno da transformação do personagem fosse a de afirmar que ele não precisaria de nenhuma mudança para que realmente tudo ficasse melhor. Por fim, tanto Francis, a joaninha com a incompreensão do seu próprio corpo, quanto a lagarta Chucrute, com seu comportamento afeminado e o desejo de mudança, apresentam representações positivas de personagens *diversos*.

Nome do Personagem:	<i>Francis</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	<i>Vida de Inseto (Bug's Life)</i>			Ano:	1998
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 37 - Francis (1998)

Nome do Personagem:	<i>Chucrute/Heimlich</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	<i>Vida de Inseto (Bug's Life)</i>			Ano:	1998
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 38 - Chucrute (1998)

4.3.21 A menina moleque Terkina, em *Tarzan* (1999)

O trigésimo sétimo longa-metragem animado do estúdio Disney, *Tarzan* (1999), baseado na história de Edgar Rice Burroughs, *Tarzan dos Macacos*, de 1912, mostra a história de um bebê que perde os pais na selva e é adotado por um gorila fêmea como se fosse seu próprio filho. O garoto nomeado de Tarzan cresce em meio aos primatas como se fosse um deles. Tarzan só começa a se questionar sobre sua verdadeira origem quando ele passa a ter contato com outros humanos. Porém, a personagem secundária Terkina (Terk, no original) que auxilia Tarzan na sua narrativa de descoberta, é o foco de nossa análise, já que Terkina pode ser mapeada como um personagem *diverso*.

Figura 95 - A estilosa gorila Terkina



Fonte: Blu-ray *Tarzan* (1999)

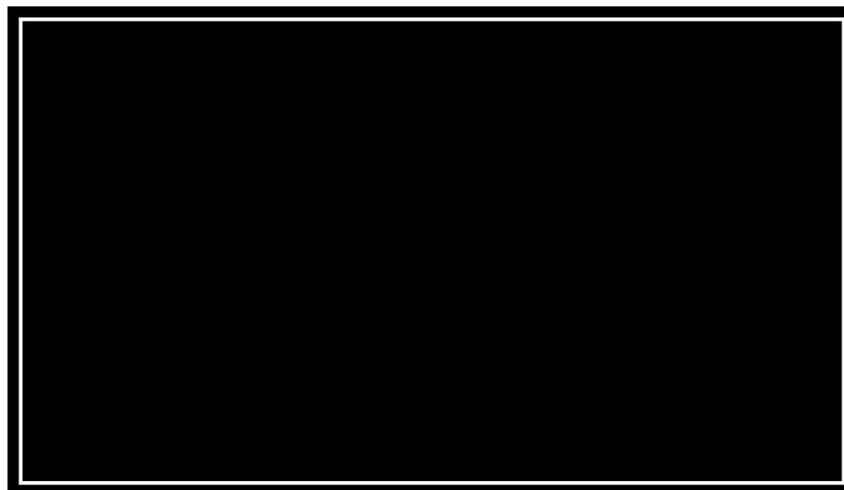
Nos aspectos físicos, Terkina se destaca dos demais gorilas graças aos pelos da cabeça, que formam uma espécie de crista semelhante a um penteado estilo moicano (Figura 95). Além disso, percebemos sua baixa estatura como um gorila, ela é ligeiramente obesa, com o pelo cinza escuro que cobre todo o corpo e os olhos castanhos. Mesmo sendo um personagem antropomórfico, a construção física de Terkina pode ser comparada com as mulheres homossexuais que apresentam traços masculinizados. A personalidade se destaca principalmente pela amizade e o espírito fraternal que compartilha com seu melhor amigo, o humano Tarzan. A gorila assume uma presença marcante pelo estilo brincalhão e despojado, o que assume um caráter bastante masculinizado, permitindo seu mapeamento como *diverso*.

Destacamos também o fato que Terkina, como um personagem *diverso*, desde a sua infância está sempre presente com os personagens masculinos, envolvida nas brincadeiras e confusões, que em alguns casos, ela mesmo provoca. Mesmo quando a personagem cresce, ela continua diferente das outras personagens gorilas fêmeas, que assumem a função de cuidadoras dos filhotes e seguidoras do líder do bando Kerchak, enquanto Terkina brinca de lutar com Tarzan ou se diverte com os jovens gorilas machos e com o próprio Tarzan (Figura 96). De acordo com a produtora Bonnie Arnold,¹⁴⁵ a intenção inicial era a construção de um personagem masculino, que assumiria a posição de amigo e meio-irmão de Tarzan, semelhante ao romance de Burroughs. Entretanto, optaram por uma personagem fêmea com características masculinas, interpretada pela atriz, homossexual assumida e ativista pelas causas LGBT, Rosie O'Donnell.

¹⁴⁵ Bonnie Arnold, a produtora, é uma das entrevistadas nos extras, intitulados *Os personagens de Tarzan – Criando Terk e Tantor*, presente na edição de *homevídeo* do blu-ray de *Tarzan*, lançado em 2014.

Conforme a própria Bonnie Arnold confirma: “Existe algo um pouco impaciente na voz de Rosie e em sua maneira que faz com que ela passe um pouco essa ideia de menina moleque que tínhamos para Terk”. Neste esclarecimento, percebemos como a intenção dos realizadores foi um personagem que apresentasse características destoantes da heteronormatividade.

Figura 96 - Terkina lutando com Tarzan



Fonte: Blu-ray *Tarzan* (1999)

Na narrativa, mesmo Terkina sendo um personagem antropomórfico secundário, muitas vezes voltada para a comicidade da história, assume um importante papel no desfecho final, sendo ela a responsável por salvar Tarzan, e conseqüentemente os demais gorilas, do vilão Clayton. O que já caracteriza uma representação bastante positiva da personagem. Além disso, o personagem mesmo, se comportando de forma diferente das demais gorilas, com um comportamento masculinizado, não sofre nenhum tipo de repreensão contra a sua conduta na narrativa. Por fim, conforme já evidenciamos, no cinema de animação tudo é devidamente pensado para ser apresentado no produto fílmico finalizado. Logo, Terkina, a personagem com os aspectos masculinizados, interpretada por uma atriz assumidamente homossexual, de grande importância para a narrativa de Tarzan, assume uma colocação condizente aos indivíduos *diversos* que representam na realidade.

Nome do Personagem:	Terkina		Estúdio:	Disney	
Filme:	Tarzan			Ano:	1999
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 39 - Terkina (1999)

4.3.22 Kuzco, Izma e Kronk, em *A nova Onda do Imperador* (2000)

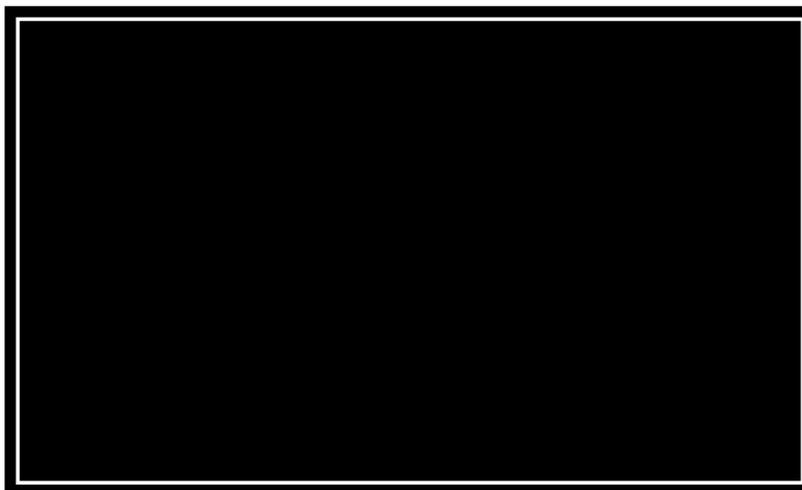
A Nova Onda do Imperador (*The Emperor's New Groove*), o quadragésimo longa-metragem animado do estúdio Disney, lançado em 2000, foi dirigido por Mark Dindal. A narrativa mostra o jovem egocêntrico imperador Inca, Kuzco, que é transformado por acidente em uma lhama pela maquiavélica conselheira Yzma, que desejava matar o imperador para assumir o seu trono. Por isto, cabe ao ajudante de Izma, Kronk, dar um fim na lhama. Porém, Kronk tem uma crise de consciência e, por acidente, acaba deixando Kuzco cair na carroça do camponês Pacha que sai da cidade. Pacha, ao voltar para a sua casa no campo, encontra a lhama falante. Pacha faz um acordo para ajudar a lhama Kuzco a retornar ao palácio e retomar sua condição humana. Enquanto isto, Yzma descobre que seu ajudante Kronk não matou Kuzco e tenta encontrar o imperador que é uma lhama. Depois de muita perseguição, Kuzco e Pacha trabalhando juntos, chegam ao palácio e conseguem o frasco para reverter a condição de lhama. No fim, devido à influência de Pacha, Kuzco se torna um governante mais solidário e altruísta. O imperador passa a morar em uma cabana simples, próxima à família de Pacha. Yzma graças a suas poções acaba sendo transformada em uma gatinha e Kronk se torna o chefe dos escoteiros.

A narrativa fílmica de *A Nova Onda do Imperador* acaba apresentando vários elementos que são bastante incomuns aos filmes do estúdio Disney, como a falta de um romance heteronormativo para o protagonista e até mesmo o desvio das normas dos personagens. De acordo com o diretor Mark Dindal,¹⁴⁶ o filme possui vários elementos dos desenhos animados, especialmente as obras e os personagens de Chuck Jones, que serviram de referência para a criação dos personagens. Por isto, podemos supor que devido a esta influência do animador Chuck Jones, o desvio das normas, especialmente das de gênero, se faz bastante presente no

¹⁴⁶ O diretor Mark Dindal e o produtor Randy Fullmer são os responsáveis pelos comentários presentes nos extras do DVD da edição de homevideo *A Nova Onda do Imperador*, lançado em 2001.

filme *A Nova Onda do Imperador*, e por isto, três personagens da narrativa, apresentam características que possibilitam o seu mapeamento como diversos: Kuzco, Yzma e Kronk.

Figura 97 - O afeminado Kuzco



DVD *A Nova Onda do Imperador* (2001)

O jovem imperador Kuzco (interpretado por David Spade) é apresentado na narrativa de duas formas: a estilização humana, como um adolescente magro com cabelos pretos compridos, sobrancelhas grossas e olhos castanhos, e como um animal zoomórfico, após beber a poção de Izma Kuzco se transforma em uma lhama. No início do filme, durante as cenas de apresentação de Kuzco, o personagem de estilização humana é demonstrado principalmente como arrogante, presunçoso, impaciente, egoísta, egocêntrico e sarcástico. Além disto, Kuzco se preocupa muito com a aparência, é afeminado e é repleto de maneirismos com as mãos (Figura 97). Conforme já evidenciamos, as mãos são partes do corpo que se sobressaem em personagens afeminados. O comportamento mimado e extravagante de Kuzco permanece enquanto o personagem se transforma em uma lhama, e os maneirismos com as patas são ainda mais evidentes. É interessante ponderar que Kuzco pode ser enquadrado como o primeiro protagonista afeminado da Disney. Todavia, em grande parte da narrativa esse sujeito não está representado como humano, mas como uma lhama (situação bastante semelhante com a narrativa de *A Princesa e o Sapo*, na qual a primeira princesa negra, na verdade, passa mais de 70% do filme sendo verde).

Além da extravagância e do comportamento afeminado, salientamos também a falta de interesse do protagonista da narrativa por personagens femininas. Podemos destacar a cena, ainda no início do filme, em que o personagem rejeita todas as possíveis noivas, mostrando que não está disposto a se casar com nenhuma das garotas, por motivos banais. Kuzco não apenas

recusa as garotas através de uma simples avaliação, mas as descarta de forma bastante grosseira. Como animal zoomórfico, destacamos a cena que Kuzco como lhama se transveste de mulher. Na narrativa, o personagem de *drag queen* é até visto como uma mulher muito feia pela atendente do restaurante, mas não há desprezo pelo “casal” não tradicional presente no recinto (Figura 98). Conforme Reitsma (2013) afirma, o momento *drag* do personagem, quando ele veste roupas, acessórios e maquiagem carregada, se assemelha muito ao próprio travestismo que Pernalonga (*Bugs Bunny*) fazia “[...] no qual um personagem animal ‘masculino’ se veste de *drag* para se passar (ou não) como mulher” (REITSMA, 2013, p. 134, tradução nossa).¹⁴⁷ Nestas situações, percebemos que, mesmo com as influências de outros personagens animados, Kuzco apresenta características que destoam dos papéis tradicionais de gênero, especialmente por se tratar de um filme do estúdio Disney.

Figura 98 - A lhama *drag queen*



DVD *A Nova Onda do Imperador* (2001)

Todavia, mesmo com estas características que permitem seu mapeamento como um personagem *diverso* com uma representação positiva devido à sua posição como protagonista, é importante evidenciar as transformações que o personagem vivencia ao longo da narrativa, tanto uma mudança física, na busca em se transformar em humano novamente quanto principalmente psicológica. Antes de evidenciarmos tais mudanças, é necessário uma descrição e comparação com o personagem Pacha (interpretado por John Goodman), um homem viril, forte, com uma família (o único relacionamento heteronormativo na narrativa). Enquanto Kuzco é inicialmente mostrado como egocêntrico e egoísta, Pacha é apresentado como gentil,

¹⁴⁷ No original: “[...] in which a “male” animal character dresses in drag to pass (or not) as a woman.”

e bondoso. Para o diretor Mark Dindal, foi necessário este equilíbrio entre os personagens para que a mudança de Kuzco ficasse mais evidente e a bondade de Pacha envolvesse a plateia desde seu primeiro instante no filme. Todavia, as evidentes diferenças entre os personagens podem ser vistas para que Pacha sirva como modelo do que o jovem Kuzco seja no seu futuro: um homem bom, másculo em uma relação heteronormativa. Kuzco, o jovem sem família, após a convivência com Pacha, no final da narrativa adota o seu modo de vida em vários âmbitos.

Figura 99 - A diva enlouquecida Yzma e Kronk



Fonte: DVD *A Nova Onda do Imperador* (2001)

A vilã Yzma (interpretada por Eartha Kitt) é outro personagem *diverso* de *A Nova Onda do Imperador*. Na narrativa, Izma é a excêntrica conselheira do imperador que, após sua despedida, deseja matar Kuzco e assumir o reino (Figura 99). De acordo com Thomas Schumacher,¹⁴⁸ Yzma é uma típica vilã Disney, exagerada e operante. Izma apresenta a personalidade de uma diva enlouquecida que grita e berra, que tem raiva de tudo. O que podemos evidenciar que tanto a construção física quanto psicológica de Izma lembra vários outros vilões do estúdio, especialmente nas cores roxas presentes em sua construção. De acordo com Colin Stimpson,¹⁴⁹ diretor de arte do filme, a cor roxa dos vilões é associada à loucura. Contudo, podemos remetê-la à utilização dos personagens vilões que evadem as normas de gênero na Disney.

¹⁴⁸ Thomas Schumacher foi presidente da Walt Disney Animation e é um dos entrevistados do extra *As vozes dos personagens*, presente no DVD da edição de homevídeo *A Nova Onda do Imperador*, lançado em 2001.

¹⁴⁹ Colin Stimpson é um dos convidados dos comentários em áudio presentes nos extras do DVD da edição de homevídeo *A Nova Onda do Imperador*, lançado em 2001.

Na construção física, Yzma é uma personagem extremamente magra, repleta de rugas que evidenciam sua idade, longas unhas pintadas, sobrancelha arqueada, lábios vermelhos, sombra roxa nas pálpebras e exagerados cílios longos. Nas características psicológicas, destacam-se sua excentricidade, egoísmo, ganância, capacidade de manipulação, paranoia e impaciência. Especialmente a maquiagem carregada, a sobrancelha arqueada e o rosto cadavérico são algumas das características de Izma que são semelhantes às de outras vilãs que mapeamos como personagens *diversos*. Conforme evidenciamos, o intuito dessas características que tentam demonstrar uma feminilidade excessiva acaba relacionando a personagem a traços que remetem à extravagância das *drag queens*. Devido à sua posição como antagonista da narrativa, a representação de Izma como um personagem *diverso* é negativa.

E, finalmente, temos Kronk (interpretado por Patrick Warburton), o desajeitado comparsa de Izma que adora cozinhar. Apesar de ser o ajudante da vilã, Kronk, ao longo da narrativa, mostra-se ser um personagem dócil, prestativo e gentil, apesar da ingenuidade e infantilidade. Quando o personagem precisa enfrentar algum dilema moral, as figuras de um anjo e um diabo aparecem em seu ombro tentando aconselhar o personagem. Para o diretor Mark Dindal, a consciência do personagem representada através do anjo e do diabo era uma das formas de demonstrar como funcionaria a cabeça de Kronk. Todavia, a discussão dos personagens “bem” e “mal” acaba sendo inútil e confusa. Em termos da construção física, Kronk é alto, musculoso, com queixo quadrado, sobrancelhas grossas e cabelos negros e longos. Sua construção física com os membros superiores largos e grandes e a cintura bastante afilada é semelhante a outros personagens do estúdio que tentam repassar uma exagerada masculinidade através do desenho do seu corpo. Todavia, conforme Li-Vollmer e Lapointe (2003) pontuam, a cintura fina, especialmente dos vilões masculinos, remete à utilização de um espartilho para definir a silhueta da cintura.

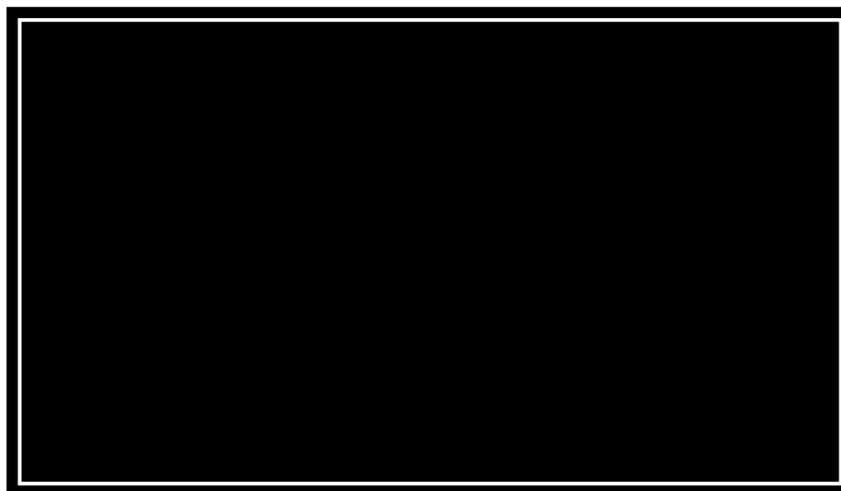
Em *A Nova Onda do Imperador*, mesmo sendo um personagem estereotipado devido ao seu tamanho e à sua idiotice, Kronk é bastante exagerado e performático em suas poses. Em alguns momentos, o personagem chega a aparentar um comportamento afeminado, com extravagância e maneirismos. Reitsma (2013) reitera que a delicadeza e a afinidade por cozinhar e por roupas elegantes de Kronk são detalhes incomuns que os espectadores mais astutos podem perceber no personagem. Entretanto, vai ser no filme *A Nova Onda do Kronk (Kronk's New Groove)*, de 2005, que as características de Kronk como um personagem *diverso* serão salientadas.

Nos dois filmes, ele é totalmente alheio às mulheres ou a qualquer coisa do outro feminino. Ele mostra, no entanto, extraordinariamente adepto da dança, culinária e moda, comportamentos estereotipados em nossa cultura como "isso é tão gay". Aprendemos que seu pai nunca aprovou suas diferenças "efeminadas". Ele é solteiro, sem filhos e um empreendedor culinário sofisticado. Embora não seja abertamente gay, o comportamento do jovem Kronk certamente faz parte de um estereótipo gay, e a rejeição de seu pai está alinhada com as narrativas gays de rejeição dos pais e a tentativa de treinar a criança de maneira diferente Kronk, no entanto, é incapaz de ajudar a si mesmo ou mudar, e agora administra um restaurante de sucesso. (REITSMA, 2013, p. 133, tradução nossa)¹⁵⁰

No filme *A Nova Onda do Kronk*, os realizadores perceberam as distintas características de Kronk que não foram aprofundadas e aproveitaram para demonstrar estes atributos na continuação da narrativa. Kronk, em seu próprio filme, é ainda mais performático, histérico e afeminado (Figura 100). Em uma das cenas, quando o personagem idealiza fugir dos seus problemas, Kronk não imagina fugir com uma mulher, mas, sim, se tornar uma, no caso uma pastorinha. Até mesmo o personagem Diabo debocha chamando o Anjo de “senhorita”, pelo fato dele usar vestido e um colar de pérolas. Em outro momento, quando Kronk mostra por acidente um filme da sua vida, ele impede a projeção dizendo que é o filme errado. Contudo, no símbolo está presente sobre a imagem de um veado com chifres os dizeres “*Stag Reel*”, o que enfatiza que é um filme para adultos, especialmente um pornográfico. O que podemos supor que o ato de Kronk agir de forma envergonhada perante a exibição acidental demonstra que ele poderia estar presente na atuação do filme ou que ele tenha o hábito de assistir aos filmes.

¹⁵⁰ No original: “*In both films he is entirely oblivious to women, or anything of the feminine other. He is shown to be, however, extraordinarily adept at dancing, cooking, and fashion, behaviors stereotyped in our culture as "that's so gay."* We learn that his father never approved of him or his "effeminate" differences. He is unmarried, childless, and a fancy culinary entrepreneur. While not overtly gay, the young Kronk's behavior is certainly part of a gay stereotype, and his father's rejection is in line with gay narratives of parental rejection and the attempt to train the child differently Kronk, however, is unable to help himself, or change, and now runs a successful restaurant.”

Figura 100 - Kronk afeminado e o pai símbolo de masculinidade



Fonte: DVD *A Nova Onda do Kronk* (2005)

A narrativa *A Nova Onda do Kronk* é focada na carta que Kronk recebe do pai, o Papi, como é chamado pelo protagonista, que avisa que vai visitá-lo para conhecer sua esposa, filhos e a casa no topo da montanha, o que demonstra que o sucesso está associado a uma relação heteronormativa com a construção de uma família. Kronk revela que desde sua infância o pai não aprovava suas atitudes e comportamento: “*Sabe, eu sempre fui diferente quando criança*”. Ao longo do filme, Kronk reprisa os momentos da sua vida em que buscou alcançar a aprovação do Papi. Porém, em uma das cenas Kronk, se “encanta” por uma mulher, porém a personagem Birdwell, que gosta do ar livre e é mais forte que Kronk, apresenta “[...] as características de uma lésbica estereotipada” (REITSMA, 2013, p. 134, tradução nossa).¹⁵¹ O próprio Kronk, ao vê-la pela primeira vez, a descreve com características físicas masculinas:

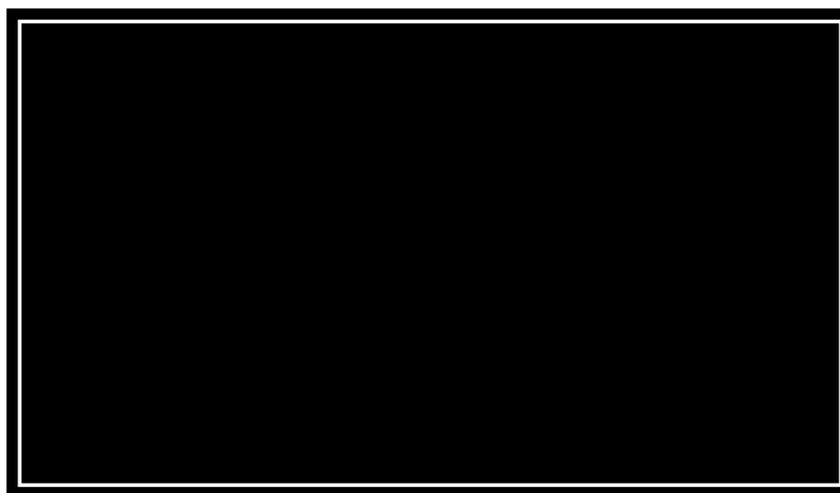
*“Ele vê uma Mulher masculinizada
Pés como duas lanchas empacadas
Joelhos feito maçanetas de cobre
Cotovelos tão ásperos que poderiam lixar uma tábua
E seus olhos. Dizem que os olhos são as janelas da alma
Os dela estavam mais para portas de aço com um cadeado cujo segredo eu tinha que descobrir”*

De acordo com Reitsman (2013), os próprios atributos masculinos destacados por Kronk são o que realmente permitiu o seu interesse pela personagem feminina. O relacionamento não convencional dos dois com direito a trilha sonora de discoteca, permite até mesmo que eles

¹⁵¹ No original: “[...] the hallmarks of a stereotyped lesbian”.

troquem suas roupas de banho, com Kronk usando um biquini (Figura 101). Todavia, o relacionamento dos dois acaba quando Birdwell se decepciona com Kronk quando ele permite que um dos seus escoteiros trapaceie na competição de escoteiros. Kronk, desesperado, sem filhos e uma esposa, acaba buscando ajuda dos amigos, que acabam se travestindo de mulheres e crianças para tentarem enganar o Papi. No fim, o pai de Kronk aceita as condições distintas do filho e a relação heterossexual é restabelecida, já que “[...] a verdadeira noiva finalmente parece salvar o dia” (REITSMAN, 2013, p. 134, tradução nossa).¹⁵²

Figura 101 - Kronk usando biquini



Fonte: DVD *A Nova Onda do Kronk* (2005)

Para Reitsman (2013), a narrativa filmica permite as diferenças, especialmente no quesito das normas que regem os aspectos de masculinidade e feminilidade. Todavia, no final, se faz necessário que os indivíduos precisem ser endireitados para se tornarem um membro “normal” da sociedade, através de uma relação heteronormativa, que permita a construção de uma família e da criação de filhos. O autor ainda assemelha essa mensagem filmica aos discursos religiosos de cura gay, que buscam converter um homem ou mulher, assumidamente homossexuais em indivíduos heterossexuais. Além disso, é importante salientar que ambos os personagens buscam, no decorrer do filme, passar por mudanças. Birdwell se torna mais feminina, especialmente no visual, deixando de usar o uniforme dos escoteiros e soltando os cabelos. No caso de Kronk, ele tenta se tornar mais masculino, para ter a aprovação do pai que é um sinônimo de masculinidade, todavia sua maior transformação se dá através do relacionamento heteronormativo. Por fim, no caso da representação de Kronk como um

¹⁵² No original: “[...] *the real fiancée finally appears to save the day*”.

personagem *diverso*, optamos pela classificação negativa, já que o personagem inicia a narrativa como um assistente de vilão e somente no decorrer do filme é que ele modifica seu alinhamento.

Nome do Personagem:	<i>Kuzco</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	A Nova Onda do Imperador (<i>The Emperor's New Groove</i>)			Ano:	2000
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista	X	Secundário		Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 40 - Kuzco (2000)

Nome do Personagem:	<i>Izma</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	A Nova Onda do Imperador (<i>The Emperor's New Groove</i>)			Ano:	2000
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 41 - Izma (2000)

Nome do Personagem:	<i>Kronk</i>		Estúdio:	Disney	
Filme:	A Nova Onda do Imperador (<i>The Emperor's New Groove</i>)			Ano:	2000
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 42 - Kronk (2000)

4.3.23 Negando a realidade com Lord Farquaad, em *Shrek* (2001)

Em 2001, o mundo da animação sofreu uma grande reviravolta. Uma criatura verde, asquerosa, sem modos, se tornou um dos seres mais amados do planeta. Shrek encantou a todos com uma história sarcástica envolvendo o universo dos contos de fadas. A animação dirigida por Andrew Adamson e Vicky Jensen foi apresentada em competição no Festival de Cannes e acabou levando o primeiro Oscar de Animação, desbancando o clássico estúdio Disney, que concorria por *Monstros S.A.* (GOMES, 2019, p. 7)

A DreamWorks, em 2001, lançava um dos seus projetos mais ambiciosos – *Shrek* –, que consequentemente causou grandes mudanças, especialmente na premiação do Oscar que finalmente criou um prêmio direcionado aos filmes animados. O filme, dirigido por Andrew Adamson e Vicky Jensen, é uma paródia moderna baseada no livro *SHREK!*, de William Steig, publicado em 1990. De acordo com Ribeiro (2019), o título que dá nome ao filme e ao personagem é um termo alemão que significa “medo” e “terror”. A narrativa fílmica conta a história do ogro verde Shrek que vive isolado no seu pântano. Todavia, o seu sossego é interrompido por várias criaturas mágicas dos contos de fadas que invadem o pântano de Shrek, fugindo de Lord Farquaad, que busca exterminar todas as criaturas mágicas dos contos de fadas. Shrek, na tentativa de recuperar sua solidão e sossego, parte com o Burro Falante para resolver a situação com Farquaad. Ao chegar em Duloc, Shrek faz um trato com Lord: caso o ogro resgate a princesa de Fiona para se casar com Farquaad, ele retiraria os personagens mágicos do pântano. Shrek e Burro partem em busca da princesa e a resgatam de um dragão fêmea que vigiava o castelo. Entretanto, no caminho de volta ao reino de Duloc, Shrek se apaixona pela princesa Fiona, mas a princesa esconde um grande segredo. Fiona é amaldiçoada: toda noite, ela se transforma em uma ogra e somente um beijo de amor verdadeiro poderia livrá-la da maldição. Porém, devido a um mal-entendido, Shrek acaba entregando Fiona para casar-se com Farquaad e ter de volta o seu pântano. No fim, Shrek interrompe o casamento de Farquaad e Fiona para falar do seu amor. Fiona acaba se transformando, revelando sua maldição para todos. Shrek e Fiona se beijam, quebrando a maldição, mas revelando que a real forma da princesa era a de ogro. Os ogros se casam no pântano.

Conforme Carney (2010) afirma, o filme *Shrek* se destacou pela forma como sua narrativa apresentava um número ostensivo de referências a contos de fadas clássicos e a muitos filmes hollywoodianos. *Shrek* pode ser visto como um conto de fadas moderno que consegue parodiar e ridicularizar a tradição, porém a principal diferença reside no fato do filme ser “[...] um conto de fadas para adultos” (RIBEIRO, 2019, p. 57). Todavia, neste primeiro filme, é possível perceber que nem tudo é parodiado neste conto de fadas moderno. Na narrativa de *Shrek* é possível perceber claramente as relações heteronormativas, especialmente entre Shrek e Fiona, que acabam sendo apresentados como símbolos de masculinidade e feminilidade, respectivamente. Todavia, o vilão Lord Farquaad apresenta características que divergem da heteronormatividade, o que permite o seu mapeamento como um personagem *diverso*. O que podemos antecipar que neste quesito a DreamWorks manteve a construção do vilão semelhante as próprias animações que buscou satirizar.

Lord Farquaad (interpretado por John Lithgow), uma estilização humana, é o governante de Duloc, que busca se tornar o rei de Duloc. Nas características físicas, Farquaad se destaca pela sua estatura baixa, com a cabeça grande para seu corpo minúsculo, cabelos longos, sobrancelhas delineadas e arqueadas e vestimentas pomposas (Figura 102). Além disso, em alguns instantes o personagem apresenta os olhos delicados, com cílios grandes que piscam invariavelmente. Na construção psicológica, o personagem é mimado, infantil, extravagante e com alguns trejeitos com as mãos. Todavia, o que mais se destaca é sua tirania, associada à crueldade e ganância. Lord Farquaad busca criar um reino perfeito, banindo todas as criaturas mágicas a ponto de torturar os personagens mágicos na busca de localizar outros personagens. Em algumas das características físicas e psicológicas de Farquaad já é possível perceber certos aspectos que poderiam caracterizá-lo como afeminado. Porém, Carney (2010) salienta que a postura afeminada de Farquaad se destaca quando comparado ao modelo de masculinidade de Shrek.

Figura 102 - O pomposo Lord Farquaad

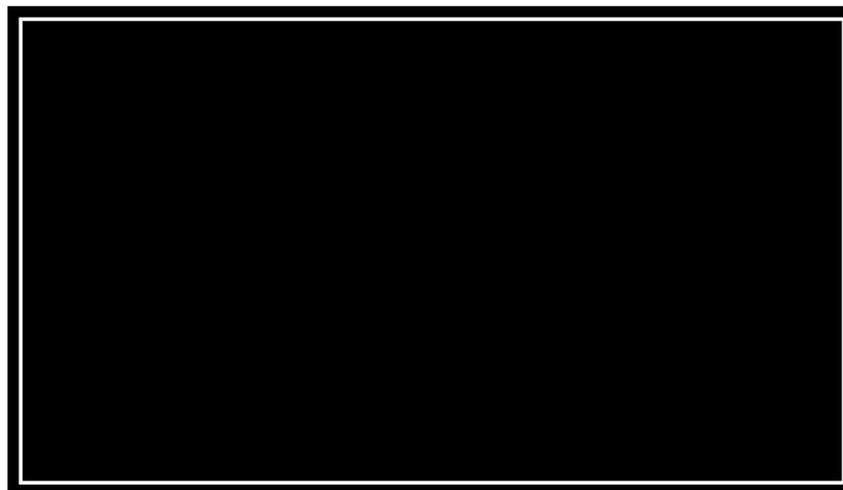


Fonte: Blu-ray *Shrek* (2001)

Shrek, desde o primeiro momento em que é apresentado na narrativa, “arrota” sua masculinidade da mesma maneira como demonstra seus maus hábitos. O ogro verde é forte e repugnante o suficiente para conseguir sozinho se livrar de uma multidão enfurecida. Acima de tudo, a construção de Shrek com o queixo espesso, nariz grande, careca e corpulento não apresenta nada de feminino. Conforme Carney (2010) afirma, a própria narrativa contribui para demonstrar que Shrek é um personagem heterossexual masculino repleto de testosterona, exibindo constantemente a sua força muscular. A construção física de Shrek, grande e corpulenta, está relacionada ao conceito cultural da masculinidade com modos quantitativos,

logo Shrek também se torna mais masculino devido ao seu tamanho, diferente da estatura baixa de Farquaad, que é afeminado (Carney, 2010).

Figura 103 - A excentricidade de Lord Farquaad nos detalhes do seu quarto



Fonte: Blu-ray *Shrek* (2001)

Todavia, outros aspectos contribuem com o mapeamento de Farquaad como um personagem *diverso* e sua proeminente diferença com Shrek. Conforme Li-Vollmer e LaPointe (2003) pontuam, os heróis são sempre mais ativos, enquanto os vilões se predispõem de pessoas para realizar as atividades em seu nome. No caso de Shrek, o personagem até mesmo se presta a salvar a princesa de Farquaad, que não faz nenhum tipo de esforço ou atividade por si só. Carney (2010) afirma que a passividade de Lord Farquaad não apenas ajuda a defini-lo como um vilão, como também enfatiza o estereótipo do homem afeminado. A excentricidade de Farquaad também é um indicador do seu comportamento afeminado. No momento em que a cena mostra o quarto do Lord é possível perceber um tapete de urso com laço rosa no cabelo, cobertor com estampas de zebras e travesseiros cobertos com couro preto (Figura 103). Além disso, verifica-se que o quadro na cabeceira da cama é uma referência a *O Nascimento de Vênus*, quadro de Botticelli – todavia, Lord Farquaad é a personagem feminina da pintura.

Lord Farquaad, na sua busca por um reino perfeito, precisa se casar com uma princesa para, enfim, se tornar rei de Duloc. Nesta situação, percebemos que a suposta perfeição está associada a um relacionamento heteronormativo, logo Farquaad se submete a esta situação apenas pelo interesse no poder e na perfeição. O Lord não exprime qualquer desejo pela sua futura noiva ou qualquer motivação romântica para salvá-la. Na cena em que ele precisa escolher uma das três princesas pelo espelho mágico, Farquaad não escolhe pela beleza ou atração que sentiu, mas, sim, pela torcida dos capangas, que agem como se a escolha fosse um

programa de auditório. Portanto, Farquaad não demonstra interesse pelas mulheres, mas sim pela possibilidade de uma escolha rápida e prática para sua posição de poder.

É importante salientar o formato do castelo de Lord Farquaad em Duloc. Carney (2010) aponta o formato do castelo, fático e grande, que pode ser associado à sua orientação sexual reprimida. O próprio Shrek na narrativa questiona o castelo do Lord questionando se ele não busca compensar alguma coisa. Ainda podemos evidenciar a fala dos diretores Andrew Adamson e Vicky Jenson,¹⁵³ afirmando que a personalidade controladora de Farquaad é devido ao fato do personagem negar sua própria realidade. Neste sentido, podemos evidenciar que Farquaad também nega sua própria sexualidade, por isto apresenta um comportamento afeminado, acessórios extravagantes e construções fáticas. Por fim, conforme afirmarmos o filme *Shrek* pode ser uma paródia moderna que tenta ridicularizar o tradicionalismo. Todavia, o filme acaba repetindo a representação de um vilão afeminado que outros estúdios fizeram ao longo dos anos, não apresentando nada de inovador neste quesito. Também, por isto, Lord Farquaad acaba assumindo uma representação negativa de um personagem *diverso*.

Nome do Personagem:		<i>Lord Farquaad</i>		Estúdio:	DreaWorks	
Filme:	<i>Shrek</i>				Ano:	2001
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional	Stop-motion		Computadorizada (3D)		X	
Protagonista	Secundário		Vilão		X	
Antropomórfico				Estilização humana	X	
Tipo de Representação						
Positiva				Negativa	X	

Tabela 43 - Lord Farquaad (2001)

4.3.24 Agente Pleakley, *drag queen*, em *Lilo & Stitch* (2002)

Lilo & Stitch (2002), é o quadragésimo segundo longa-metragem animado do estúdio Disney, dirigido por Chris Sanders e Dean DeBlois. A narrativa aborda a história de Stitch, um monstro feroz, proveniente de experiências ilegais, que consegue escapar do seu exílio, determinado por julgamento pela União Federativa da Galáxia, que acaba sendo foragido para o planeta Terra, especificamente para o Haváí. Na ilha havaiana, por acidente, Stitch é adotado pela jovem Lilo, que vive com sua irmã mais velha, Nani. Lilo é a responsável por lidar com a rebeldia de Stitch e tenta ensinar a ele os valores familiares, enquanto Nani precisa lidar com a

¹⁵³ Os diretores Andrew Adamson e Vicky Jenson são os responsáveis pelos comentários presentes nos extras da edição de *homevideo* em blu-ray de *Shrek*, da coletânea *Shrek: A história completa*, lançado em 2010.

possível remoção da guarda de sua irmã mais nova. Em meio a esta narrativa que aborda os novos laços de formação familiar, o agente Pleakley, responsável por capturar o foragido Stitch, se destaca como um personagem *diverso*.

Figura 104 - O esguio agente alienígena Pleakley



Fonte: Blu-ray *Lilo & Stitch* (2002)

Pleakley (interpretado por Kevin McDonald) é o agente da Federação Galáctica, um esguio alienígena¹⁵⁴ ciclope verde, que tem três pernas, boca larga com duas línguas, dois braços com três dedos alongados em cada mão e, no alto da cabeça careca, uma pequena antena (Figura 104). O personagem é apresentado no início da narrativa, ainda no julgamento de Stitch, como um especialista sobre a Terra, com um imponente uniforme azul, repleto de detalhes dourados, bastante exagerado e obsessivo com o planeta Terra, especialmente com os insetos. Mesmo se tratando de uma narrativa que aborde alienígenas é possível perceber que as conotações referentes aos gêneros terrestres são bem definidas na narrativa. A personagem Grande Conselheira, a líder da Federação das Nações Unidas Galáctica, além da dublagem, (pela atriz Zoe Caldwell), usa uma vestimenta que remete a um grandioso vestido. Os personagens Dr. Jumba (interpretado por David Ogden Stiers) e Capitão Gantu (interpretado por Kevin Michael Richardson) apresentam características e vestimentas que remetem ao masculino. Logo, podemos afirmar que Pleakley neste primeiro momento pode ser visto com características que o remetem ao gênero masculino.

¹⁵⁴ Na tabela de mapeamento, Pleakley, mesmo sendo um alienígena, será classificado como um personagem antropomórfico.

Figura 105 - A exagerada caracterização feminina de Pleakley



Fonte: Blu-ray *Lilo & Stitch* (2002)

Pleakley, devido ao seu conhecimento sobre o Planeta Terra, é encarregado de ajudar Jumba a capturar o fugitivo Stitch. No Havaí, o personagem sugere que os personagens se disfarcem na perseguição do alienígena foragido. A partir deste momento, as características físicas e psicológicas de Pleakley nos permitem analisá-lo como um personagem *diverso*. O primeiro aspecto que destacamos de Pleakley é a capacidade de se disfarçar e performar como uma mulher (Figura 105). Enquanto o alienígena Jumba escolhe simples roupas masculinas para o disfarce, Pleakley usa como disfarce vestido, bolsa, pulseira, sapato alto, peruca ruiva, maquiagem carregada, cílios alongados e uma pequena mancha redonda simulando uma pinta próxima ao canto da boca.

Além disso, o personagem se disfarça de mulher em outras oportunidades. Na cena que se passa no luau em um restaurante, Pleakley usa outras roupas femininas e um imenso chapéu de frutas, mas mantendo a maquiagem carregada e a pinta no canto da boca. Até mesmo nos momentos em que Pleakley e Jumba não precisam se disfarçar, o personagem demonstra interesse pelos artigos que o fazem ficar com características femininas. Na cena em que os personagens estão acampados e se preparando para dormir, mesmo trajando pijamas e pantufas, Pleakley, no momento em que Jumba se distrai, veste uma peruca feminina e se admira no espelho, pegando carinhosamente nos cabelos. Neste instante, Jumba questiona o que ele está fazendo e o personagem nega seu fascínio pelo artifício feminino.

Figura 106 - Pleakley admirando a peruca feminina



Fonte: Blu-ray *Lilo & Stitch* (2002)

Na personalidade de Pleakley algumas características também devem ser salientadas. O personagem secundário, além de gostar de usar as vestimentas femininas, apresenta o estereótipo de homem afeminado, gesticulando com as mãos de três dedos, neurótico, nos momentos de desespero grita e se agita desesperadamente e é bastante performático, ao simular a voz de mulher e agir como uma nos momentos do disfarce. Necessariamente Pleakley, é o personagem secundário que assume o alívio cômico da narrativa, entretanto, nos momentos finais, Pleakley com sua preocupação com a raça humana, salva Lilo de uma explosão e se compadece da situação familiar de Nani, Lilo e Stitch, o que permite classificar sua representação como positiva.

Dean DeBlois, homossexual assumido e codiretor de *Lilo & Stitch*, em entrevista para a revista *The Advocate* (2002), afirma que, mesmo tendo um personagem extraterrestre que faz uma *drag*, o tema central do filme “[...] é a formação de uma família não-tradicional” (STEELE, 2002 p. 53, tradução nossa).¹⁵⁵ Neste caso, formada por Lilo, sua irmã mais velha Nani, Stitch e os “tios” Pleakley e Jumba, que acabam ficando na Terra, fazendo parte da “*Ohana*”.¹⁵⁶ Todavia, conforme a afirmação do diretor, Pleakley não é apenas um personagem de alívio cômico, é um personagem representativo de uma *drag queen*, portanto um *diverso*. As *drag queens* são os homens transformistas que, usando uma série de artifícios conseguem se transformar, repassando uma ilusão feminina. Este processo de transformação é conhecido como “montar”, e Louro (2004, p. 84-85) define a “montaria” como:

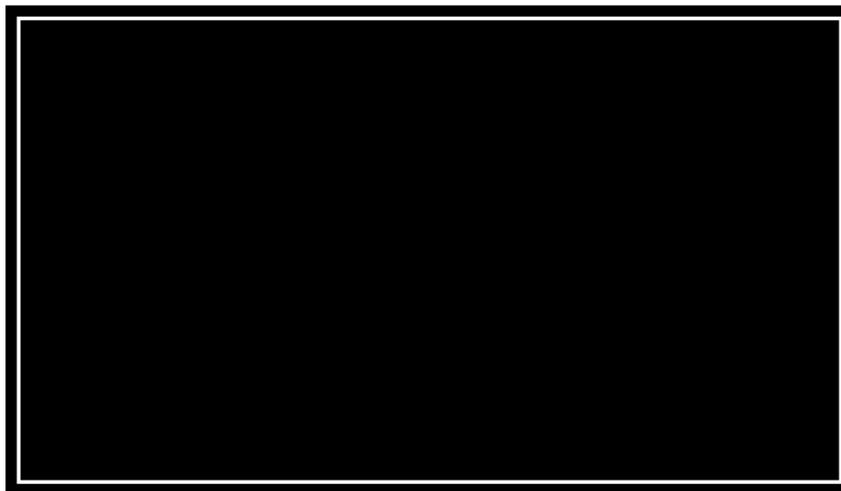
¹⁵⁵ No original: “[...] is the formation of a nontraditional family.”

¹⁵⁶ No filme, assim como na cultura havaiana, *Ohana* tem o significado de “família”, independente dos laços sanguíneos ou de adoção.

A “montaria” consiste na minuciosa e longa tarefa de transformação de seu corpo, um processo que supõe técnicas e truques (como uma cuidadosa depilação, a dissimulação do pênis ou, ainda, por exemplo, o uso de seis pares de meias-calças para “corrigir” as pernas finas); um processo que continua com uma exuberante vestimenta, muita purpurina, sapatos de altas plataformas e que se completa com pesada maquiagem (corretivo, base, batom, muito blush, cílios postiços e perucas). [...] é nesse momento que a *drag* efetivamente incorpora, que ela toma corpo, que ela se materializa e passa a existir como personagem. Ela está, agora, pronta para ganhar a rua, para se apresentar num show, a trabalho, para “fazer” o carnaval ou simplesmente para se divertir.

No caso de Pleakley, o personagem, usando do pretexto de disfarce para encontrar Stitch, acaba gostando de “se montar” ou apenas revelando um desejo que já existia. Percebemos que Pleakley não faz nenhum tipo de alteração no seu corpo alienígena. Entretanto, ele demonstra um cuidado na tentativa de sua ilusão feminina com a maquiagem, com os modelos de roupas e as diferentes perucas. A confirmação de Pleakley como um personagem *diverso* que gosta de se transvestir de mulher vai além do primeiro filme *Lilo & Stitch*, já que o personagem está presente em outros filmes da série lançados diretamente para o mercado de *homevideo* e até mesmo na série animada lançada para a televisão.

Figura 107 - A tia Pleakley



Fonte: Blu-ray *Lilo & Stitch 2: Stitch Deu Defeito* (2005)

Em *Stitch, o Filme* (*Stitch! The Movie*, 2003), já fazendo parte da família de Lilo, Nani e Stitch, Pleakley praticamente em todas as suas cenas aparece com roupas e adereços femininos. Inclusive, Nani diz para David que desconfia que Pleakley experimenta suas roupas, o que posteriormente ela confirma e questiona: “*E por que está com a minha camiseta? A cor nem combina com você*”. Já em *Lilo & Stitch 2: Stitch Deu Defeito* (*Lilo & Stitch 2: Stitch Has a Glitch*, 2005), Pleakley consegue mostrar ainda mais sua performance feminina, se

apresentando como a tia Pleakley de Lilo (Figura 107) ou, então, na tentativa de fazer ciúmes em Nani, finge se interessar por David, montado como a estudante de intercâmbio loira Inga ou a atraente dançarina espanhola de flamenco. Claro que todas estas ocasiões funcionam como situações cômicas, porém não desmerecem a representação positiva do personagem *diverso*.

Nome do Personagem:	<i>Pleakley</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Lilo & Stitch</i>			Ano:	2002
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 44 - Pleakley (2002)

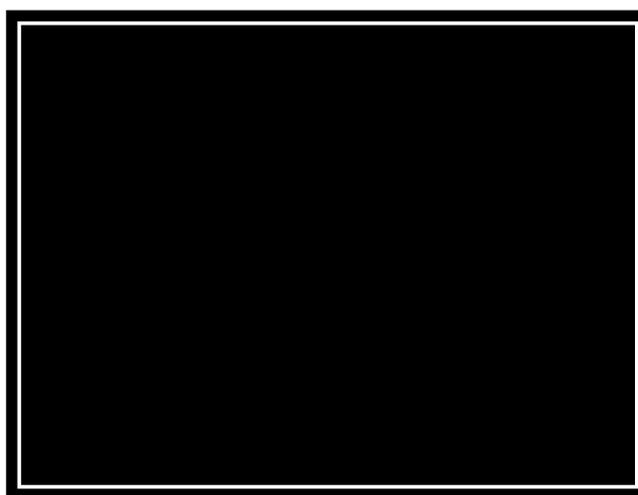
4.3.25 Edna Moda, em *Os Incríveis* (2004)

Os Incríveis (*The Incredibles*), lançado em 2004, dirigido e escrito por Brad Bird, foi o sexto longa-metragem da Pixar, sendo o primeiro filme do estúdio a apresentar humanos estilizados e não animais ou objetos antropomórficos. A narrativa conta a história de uma família de seres humanos dotados de superpoderes, mas que devido a ações desastrosas do passado são forçados a serem cidadãos “normais” impedidos de utilizar seus poderes: Beto Pêra é o pai frustrado que sente saudades dos seus dias de glória como o super-herói Sr. Incrível; Helena Pêra, a Mulher-Elástico, é a mãe encarregada das responsabilidades domésticas, que tenta lidar com a frustração do marido e conter que os filhos não utilizem seus poderes no dia-a-dia; Violeta, a filha mais velha, insegura, pode ficar invisível e criar pequenos escudos de plasma; Flecha tem o poder da super velocidade, mas sua mãe o proíbe de participar das competições; e o bebê Zezé, que, até então, não havia demonstrado qualquer tipo de superpoder. O Sr. Incrível recebe uma proposta para destruir um protótipo robótico em uma ilha, oportunidade que ele vê para restaurar seu tempo de glória como herói e acabar com sua vida monótona. Sr. Incrível recebe outros trabalhos na ilha e acaba descobrindo que a ilha é a base secreta de Síndrome, personagem sem superpoderes, mas repleto de utensílios que lhe dão certos poderes para derrotar os super-heróis. Sr. Incrível é capturado por Síndrome. Helena fica desconfiada do seu marido e procura a designer de moda, Edna Moda, descobrindo que o Sr. Incrível encomendou trajes novos para ele e toda a família. Helena segue o rastro de Beto, devido ao dispositivo de rastreamento presente nos novos uniformes. Todavia, os filhos Violeta

e Flecha acabam indo escondidos. Helena consegue resgatar Beto e a família se reúne para derrotar os guardas de Síndrome e sair da ilha. Enquanto isto, Síndrome envia um robô para destruir a cidade e ele encenar a destruição do robô com seus protótipos. Porém, o robô perde o controle e a família de heróis consegue derrotá-lo. Síndrome, frustrado por seus planos terem sido impedidos pelos Incríveis, sequestra o bebê Zezé, que revela seus múltiplos poderes, fazendo com que Síndrome o solte. O vilão é sugado pelo motor de um avião pela sua capa. No fim, a família consegue conviver com a vida civil e os poderes, até o aparecimento de um novo vilão.

A animação computadorizada de Brad Bird também conta com um personagem *diverso*, a excêntrica designer de moda Edna Moda (também interpretado pelo diretor Brad Bird). De acordo com Scarpi (2018), a personalidade e aparência da personagem animada foram inspiradas na legendária figurinista de Hollywood, Edith Head (1897-1981), que ao longo da sua carreira obteve 35 indicações ao Oscar por Melhor Figurino e foi a vencedora de 8 das indicações. A personalidade forte e intimidadora de Edna Moda foi guiada pelo próprio comportamento da figurinista Edith Head (Figura 108). O diretor Brad Bird, que conheceu pessoalmente a figurinista, afirma que Edith foi “[...] sua inspiração de como alguém de baixa estatura apresentava essa grande personalidade dentro de si” (SCARPI, 2018, p. 162).

Figura 108 - Edith Head e Edna Moda



Fonte: Disneyexaminer¹⁵⁷

¹⁵⁷ Disponível em: <https://i0.wp.com/disneyexaminer.com/wp-content/uploads/2015/04/edith-head-edna-mode-incredibles.jpg>

Edith Head se tornou referência no meio artístico durante as seis décadas em que trabalhou em Hollywood. A figurinista era uma das profissionais favoritas do diretor Alfred Hitchcock. Além do seu exímio profissionalismo nas produções cinematográfica, Edith apresentava uma personalidade extravagante e repleta de estilo. De acordo com Rutledge (2017), Edith Head era lésbica, e mesmo sendo bastante discreta, sua homossexualidade não era segredo em Hollywood. No caso de Edna Moda, podemos afirmar que a personagem não herda apenas os maneirismos, o alto senso de estilo e os óculos redondos de Edith Head, mas também a sua sexualidade que apresenta características que destoam da heterossexualidade.

Edna, como apontado anteriormente, teve suas características visuais baseadas em Edith Head, entretanto, a personagem teve diversas alterações em sua concepção até ser apresentada em sua forma final. É possível notar que dentre os esboços iniciais apresentados para a concepção da personagem, os elementos que predominam em sua caracterização é o uso dos óculos de aros largos e o corte de cabelo. Sua forma atarracada, personalidade forte e temperamento explosivo fazem uma combinação caricata de personagem com a função narrativa de alívio cômico. (SCARPI, 2018, p. 173-174)

Edna Moda é um personagem de estilização humana, feminino, com baixa estatura, pele clara e cabelos pretos com corte Chanel. No rosto, se destacam os grandes óculos de aros redondos que ampliam seus olhos pequenos descendentes de japoneses. De acordo com o diretor Brad Bird,¹⁵⁸ a personagem apresenta uma descendência alemã e japonesa. O primeiro aspecto que evidenciamos de Edna Moda como um personagem *diverso* é a sua voz. Conforme afirmarmos, Edna, mesmo sendo um personagem feminino, é interpretada por Brad Bird, e mesmo com as alterações de voz de Bird, a personagem acaba recebendo tons mais graves. Mesmo que Edna seja uma homenagem a uma grande figura da indústria cinematográfica, sua personalidade extremamente exagerada também pode ser evidenciada como uma característica de um personagem *diverso*. Conforme já evidenciamos, a personalidade excêntrica, acaba sendo uma das principais características que se sobressai nos personagens *diversos*. A excentricidade de Edna pode ser observada tanto nas suas atitudes, vestimentas e até mesmo na luxuosa casa repleta de enormes esculturas e com seu laboratório têxtil secreto, para testes dos uniformes dos heróis.

Além disso, se comparamos Edna Moda a outras personagens femininas, é possível perceber mais evidências de sua caracterização como *diverso* (Figura 109). Helena, antes mesmo de ser esposa e mãe, é mostrada flertando com o Senhor Incrível, a ponto de marcarem

¹⁵⁸ O diretor Brad Bird e o produtor John Walker são os responsáveis pelos comentários presentes nos extras da edição de homevideo em blu-ray de *Os Incríveis*, lançado em 2011.

um encontro para constituir a relação heterossexual dos personagens, que se finda no casamento e na constituição da família. Violeta, mesmo sendo uma adolescente, já demonstra interesse amoroso por outro personagem masculino. No caso de Edna Moda, podemos perceber que ela, mesmo sendo uma mulher mais velha que Violeta e até mesmo que Helena, não demonstra qualquer tipo de interesse nos personagens masculinos, nem mesmo a narrativa evidencia qualquer possível relacionamento que Edna Moda possa ter tido. Neste caso, supomos que da mesma maneira que Edith Head era discreta com sua sexualidade, o mesmo acontece com Edna Moda.

Figura 109 - A excêntrica Edna Moda e a Helena Pêra



Fonte: Blu-ray *Os Incríveis* (2004)

Na continuação *Os Incríveis 2 (Incredibles 2)*, lançada em 2018, a personagem Edna também não demonstra qualquer tipo de atração por outros personagens. Sua principal função na narrativa, além de designer dos uniformes de herói, acaba sendo a de “babá” do bebê Zezé. Por fim, mesmo que Edna Moda seja um personagem secundário e de alívio cômico sua representação como um personagem *diverso* é positiva, pois ela auxilia a família de heróis e não há características negativas em seu comportamento.

Nome do Personagem:	Edna Moda		Estúdio:	Pixar	
Filme:	Os Incríveis (<i>The Incredibles</i>)			Ano:	2004
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico		Estilização humana	X		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 45 - Edna Moda (2004)

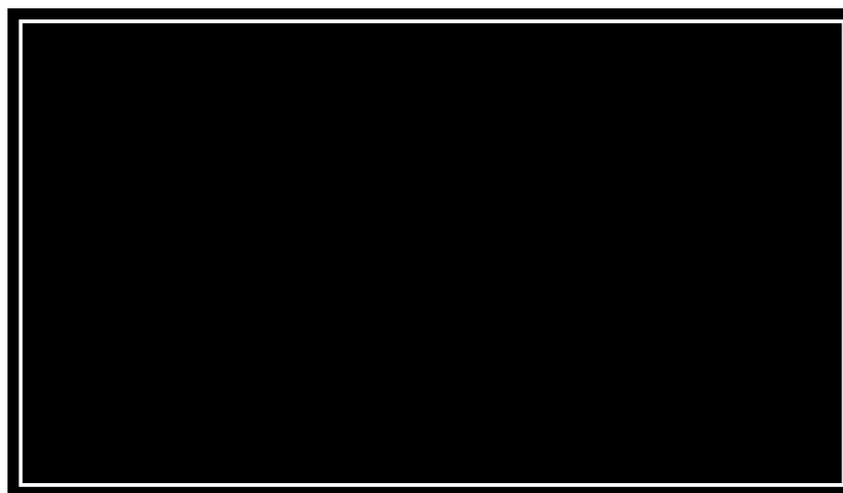
4.3.26 Lobo Mau, Pinóquio e Príncipe Encantado, em *Shrek 2* (2004)

Depois do sucesso de crítica e público de *Shrek*, a continuação da aventura do ogro verde era algo imprescindível de acontecer. O filme *Shrek 2* foi lançado em 2004, tão repleto de referências cinematográficas e sátiras quanto o filme antecessor. A animação computadorizada da DreamWorks, a primeira continuação do estúdio, foi dirigida por Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. A narrativa de *Shrek 2* começa com o príncipe Encantado tentando resgatar a princesa Fiona, porém a princesa está em lua-de-mel com o ogro Shrek. Ao retornarem ao pântano, o casal de ogros recebe o convite dos pais de Fiona para conhecer o reino de Tão, Tão Distante. Depois de uma longa viagem, Shrek, Fiona e o Burro chegam e não são bem recebidos. Durante o jantar no castelo, Shrek acaba brigando com o rei Haroldo, o pai de Fiona. Na mesma noite, a Fada Madrinha e seu filho príncipe Encantado ameaçam o rei, caso ele não ajude Fiona a se separar de Shrek e se casar com seu filho. O rei Haroldo contrata o assassino Gato de Botas para tentar eliminar seu genro, porém o gato acaba derrotado, revela seu mandante e se une ao ogro e ao Burro. O trio busca ajuda na fábrica de poções da Fada Madrinha, mesmo rejeitados pela Fada, o trio acaba roubando a poção “Felizes para Sempre”. Shrek e Burro tomam a poção e são transformados, respectivamente, em um belo homem e em um alazão. Porém, a Fada Madrinha engana Fiona, dizendo que o príncipe Encantado é o Shrek depois de tomar a poção. No fim, Shrek consegue revelar as falcatruas da Fada Madrinha, que é desintegrada quando lança uma magia em Shrek, mas o rei Haroldo reflete com sua armadura. Shrek e Burro voltam às suas formas originais após o efeito da poção passar. Fiona e Shrek se reconciliam e o rei Haroldo, agora como um sapo, aceita o ogro como seu genro.

Conforme Carney (2010) afirma, *Shrek 2* é um filme que, semelhante ao antecessor, continua afirmando os tradicionais papéis de gênero. As cenas iniciais de Shrek e Fiona na lua-de-mel demonstram seguramente como o filme é regido por aspectos da heteronormatividade. Todavia, um pequeno detalhe da sequência da lua-de-mel se destaca: Fiona, assim como Shrek,

também faz a sua barba, usando espuma e um aparelho de barbear. Tal ação totalmente condizente com a situação de ogro da personagem também revela que o filme busca superar as fronteiras do binarismo de gênero (CARNEY, 2010). Não é à toa que a continuação do filme de sucesso de 2001 apresente um número maior de personagens que destoem da heteronormatividade, consequentemente, permitindo os seus mapeamentos como personagens *diversos*.

Figura 110 - O Lobo Mau de gênero discutível



Fonte: Blu-ray *Shrek 2* (2004)

O primeiro personagem que destacamos é o Lobo Mau (interpretado por Aron Warner), que também esteve presente no primeiro filme buscando exílio no pântano de Shrek. Lobo Mau aparece deitado na cama do Ogro, vestindo uma camisola rosa com um gorrinho, também rosa na cabeça (Figura 110). No primeiro filme, devido à sua participação rápida, é fácil associar as roupas femininas do Lobo Mau ao seu conto de origem *Chapeuzinho Vermelho*, já que o personagem veste as roupas da vovó para tentar enganar sua neta. Todavia, em *Shrek 2*, quando o personagem tem uma participação um pouco maior na narrativa, ele continua utilizando as roupas femininas, mesmo tendo voz e comportamentos masculinos. Até mesmo a personagem Fada Madrinha se refere ao personagem como “*um lobo de gênero discutível*”.

Conforme Junior e Lara (2012) afirmam, o personagem Lobo Mau pode ser visto como um indivíduo transgênero, isto é, aqueles que não são classificados no binarismo do masculino e do feminino, mas que constrói em sua identidade de gênero a partir de elementos presentes nos polos sem qualquer repressão das normas. Os autores salientam que o personagem é apresentado de forma ambígua, já que, no segundo filme, o Lobo Mau aparece lendo a revista *Pork Illustrated* com uma porca de biquíni na capa, o que não esclarece se é um desejo sexual ou

um desejo alimentar pelos animais da revista. Além disto, as vestimentas do personagem contribuem com sua ambiguidade a ponto de causar dúvidas nos demais personagens da narrativa, como no caso da Fada Madrinha.

Por outro lado, Maia (2013, p.120) analisa o personagem Lobo Mau e seu hábito de utilizar roupas femininas como uma “[...] paródia da masculinidade e seus valores associados”. Neste sentido, comparando o personagem Lobo Mau da quadrilogia *Shrek* ao seu personagem de origem dos contos, percebe-se uma grande diferença, já que nos filmes o personagem mantém uma relação de amizade com os três porquinhos, enquanto no conto se mantém uma relação de perseguição e covardia. Lobo Mau também está presente nos outros filmes da franquia *Shrek Terceiro* (*Shrek the Third*, 2007) e *Shrek para Sempre* (*Shrek Forever After*, 2010). Em ambos os filmes, ele também está usando roupas femininas, a diferença é que no último filme o personagem é responsável por cuidar das perucas do vilão Rumpelstiltskin usando um uniforme feminino de empregada doméstica. Todavia, mesmo sendo um personagem secundário e voltado para o alívio cômico, o lobo antropomórfico assume uma representação positiva de um personagem *diverso*, pois o Lobo Mau ajuda os protagonistas em diferentes momentos das narrativas filmicas da quadrilogia.

O boneco de madeira Pinóquio (interpretado por Cody Cameron) também apresenta um comportamento que permite seu mapeamento como um personagem *diverso*. Pinóquio, um personagem secundário, está presente em todos os filmes da série. Assim como na sua história original o personagem quando fala mentiras faz com que seu nariz de madeira cresça. No primeiro *Shrek*, Pinóquio é uma das criaturas mágicas que Lord Farquaad tenta acabar para ter seu reino puro. O boneco de madeira é vendido aos guardas de Farquaad pelo seu pai e criador Gepetto, que o classificam como “brinquedo possuído”. Todavia, vai ser a partir de uma cena de *Shrek 2* que o personagem vai apresentar um comportamento destoante da heteronormatividade. Os próprios diretores Kelly Asbury e Conrad Vernon¹⁵⁹ afirmam que a cena em questão é a revelação do segredo de Pinóquio.

¹⁵⁹ Os diretores Kelly Asbury e Conrad Vernon são os responsáveis pelos comentários presentes nos extras da edição de homevideo do blu-ray de *Shrek 2*, da coletânea *Shrek: A história completa*, lançado em 2010.

Figura 111 - O segredo de Pinóquio



Fonte: Blu-ray *Shrek 2* (2004)

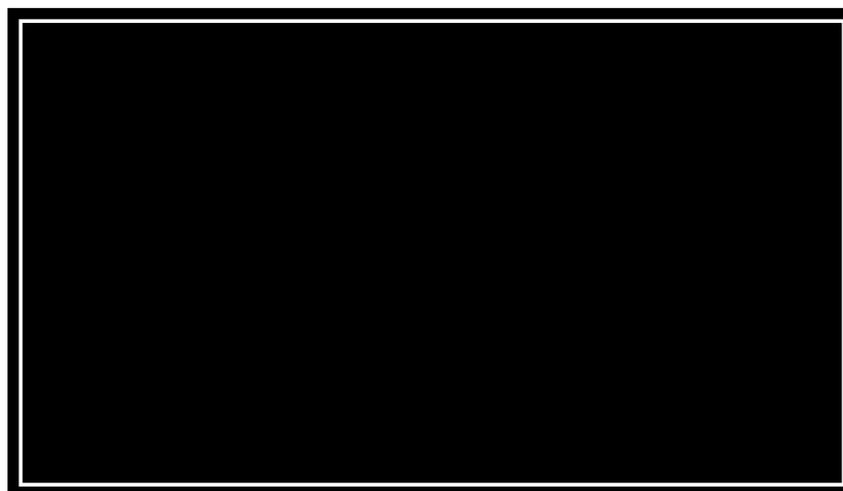
No momento em que Pinóquio ajuda a salvar Shrek, Burro e o Gato de Botas da prisão, o boneco de madeira, utilizando cordas de marionete, mergulha no poço. Porém, ele acaba se enrolando e não consegue alcançar Shrek. Os demais personagens sugerem que ele conte mentiras para que seu nariz cresça e, assim, o personagem Homem-Biscoito possa atravessar pelo seu nariz e libertar os demais. O burro, então, sugere que ele diga que está usando roupa íntima feminina. Porém, quando o personagem repete, nada acontece com seu nariz. Shrek, assustado com a revelação, questiona: “*Está?*”. Rapidamente o boneco de madeira nega a pergunta e o seu nariz começa a crescer. Cada vez que o personagem nega que está usando roupa íntima feminina seu nariz cresce mais e mais. Por fim, o personagem Homem-Biscoito acaba revelando que o personagem está usando uma “tanga” rosa como roupa íntima. Pinóquio continua negando afirmando que é uma sunga e o seu nariz cresce continuamente a ponto de permitir que o Homem-Biscoito caminhe por ele e salve os demais personagens (Figura 111).

A cena em questão, de acordo com os diretores, tem o intuito cômico de associar o uso de roupas femininas ao *crossdressing* do personagem. Neste caso, Pinóquio, utilizando roupas íntimas femininas, apresenta um comportamento que de certo modo causa constrangimento quando revelado a outros indivíduos. Logo, Pinóquio apresenta um comportamento distinto da heterossexualidade, sendo um personagem *diverso*. Junior e Lara (2012, p. 2) o classificam como um transgênero já que “[...] designa uma situação de trânsito, de identidade à deriva, flutuante”. Carney (2010) ainda pontua, que Pinóquio em *Shrek Terceiro*, na cena em que fingem estar tomando chá para distrair o príncipe Encantado, bebe seu chá com o dedo mindinho no ar. Para o autor, essa é uma das referências (que também podem ser vistas como códigos) que os realizadores utilizam para evidenciar os personagens gays ou *queer* nos filmes

animados, processo semelhante ao que acontecia com os filmes mais antigos da indústria cinematográfica de Hollywood. Todavia, Pinóquio, o boneco de madeira antropomórfico, também apresenta uma representação positiva de um personagem *diverso*, mesmo que os aspectos da sexualidade e identidade de gênero sejam utilizados para o alívio cômico da narrativa.

Por fim, temos o Príncipe Encantado (interpretado por Rupert Everett), o filho da vilã Fada Madrinhá, uma estilização humana que também apresenta características de um personagem *diverso*. Encantado é apresentado no início da história como o herói que percorre distâncias e arrisca a própria vida para salvar a princesa Fiona. Todavia, a história, que é narrada por ele mesmo, o descreve como um homem corajoso, charmoso e o mais belo de todos. Neste momento, a cena desacelera para demonstrar Encantado retirando seu capacete, exibindo seus longos cabelos loiros que balançam com o movimento de sua cabeça, semelhante a uma publicidade de produto para os cabelos (Figura 112). Encantado é tão preocupado com seu cabelo que ele usa uma rede de cabeça para proteger os fios loiros de não amassarem com o capacete de ferro.

Figura 112 - Príncipe Encantado e seus cabelos esvoaçantes



Fonte: Blu-ray *Shrek 2* (2004)

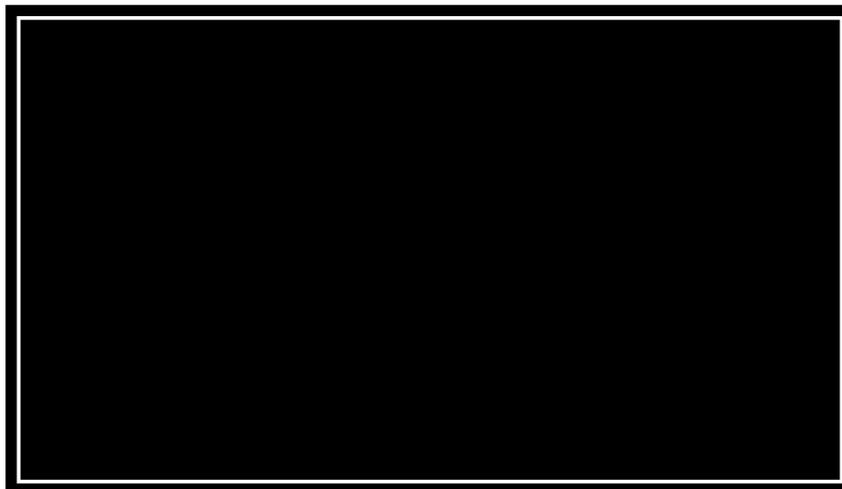
Nesta primeira aparição do príncipe percebemos como ele é vaidoso e esnobe. Carney (2010) pontua que a construção física de Encantado, loiro, olhos azuis e dotado de uma beleza exuberante, é comparável à construção das personagens femininas do filme. Além disso, o personagem usa brilho labial sabor cereja, utiliza vários acessórios e roupas com as cores rosa ou lavanda (bastante comuns aos personagens que destoam da heterossexualidade) e preocupa-

se excessivamente com sua aparência, inclusive “[...] se vestindo de maneira marcadamente mais refinada que os outros personagens masculinos” (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 99, tradução nossa).¹⁶⁰ Carney (2010) descreve que sua construção e comportamento são significantes que sugerem que Encantado seja um homossexual, semelhante aos personagens antigos do cinema Hollywoodiano que eram representados através de codificações. Por outro lado, Maia (2013, p. 119) analisa o personagem como um metrossexual, isto é, o homem que é “[...] excessivamente preocupado com sua aparência”, porém, ainda assim destoando de características que se esperam para os personagens masculinos, especialmente do “[...] modelo convencional de príncipe” (MAIA, 2013, p. 119).

A situação se intensifica ainda mais quando a narrativa revela que o Príncipe Encantado é filho da Fada Madrinha, ambos vilões, conspirando contra os protagonistas Shrek e Fiona. Encantado se mostra mimado, egoísta, arrogante e principalmente infantil, a ponto de se empolgar com o brinde gratuito que recebe com seu lanche medieval no restaurante de *fastfood* pedido pela sua mãe. De acordo com Carney (2010), o comportamento infantilizado muitas vezes é associado ao estereótipo do homem afeminado. Além disso, Encantado é bastante apegado à mãe Fada Madrinha, permitindo que ela faça tudo por ele, inclusive brigar com o rei em nome da insatisfação do filho e até mesmo arrumar o celebrado cabelo do príncipe para as festas. Carney (2010) pontua que a passividade de Encantado acentua a sua construção de um homem afeminado, criando mais contraste com os outros personagens masculinos que são regidos pela heteronormatividade: Shrek, Burro, Gato de Botas e o Rei Haroldo.

¹⁶⁰ No original: “[...] clothed in markedly finer dress than the other male.”

Figura 113 - Dóris preparando para roubar um beijo do Príncipe Encantado



Fonte: Blu-ray *Shrek 2* (2004)

Carney (2010) ainda salienta como o comportamento do Príncipe Encantado é o oposto do de Shrek, que ainda é visto como epítome da masculinidade. Em *Shrek 2*, o protagonista ogro, devido ao efeito de uma poção, acaba se tornando um homem. Mesmo em sua forma humana, o personagem extremamente bruto ainda assim é considerado atraente por um trio de mulheres. Carney (2010) afirma que Shrek, independente da sua forma de ogro ou forma humana, possui um apelo sexual que consegue atrair tanto a ogra Fiona quanto as outras mulheres. Diferente do Príncipe Encantado que mesmo descrito como “o mais belo de todos” não é dotado de apelo sexual ou qualquer possibilidade de atrair o sexo oposto. A única personagem que é atraída pelo Príncipe é Dóris, uma das irmãs adotiva da Cinderela (que também é um personagem *diverso* como iremos evidenciar) e que, no final, acaba roubando um beijo do personagem (Figura 113).

Figura 114 - As polainas rosas do Príncipe Encantado



Fonte: Blu-ray *Shrek 3* (2007)

Em *Shrek Terceiro*, o Príncipe Encantado, devido à morte da sua mãe Fada Madrinha, se torna malvado, abusivo, manipulador, vingativo e disposto a fazer de tudo para se tornar o rei de Tão, Tão Distante. Todavia, suas características como personagem *diverso* são mantidas, em alguns casos são ainda mais salientadas. Como o principal vilão da história, Encantado busca vingar a mãe, já que chora desesperadamente chamando por ela. No início da narrativa, quando o Príncipe Encantado se apresenta em uma espécie de restaurante com teatro, alguém no fundo grita, se referindo à sua atuação medíocre: “*O que ela disse?*”. A referência do personagem como “ela” pode ser atribuída à sua voz aguda ou ao fato dos demais personagens não o considerarem verdadeiramente um homem (CARNEY, 2010). O personagem também continua pomposo e delicado como, por exemplo, quando ele entra na taberna Maçã Envenenada, coloca um lenço rosa com suas iniciais sob um banco para poder se sentar sem se sujar, ou ao celebrar sua união com os outros personagens malvados, quando ele celebra com um coquetel de frutas, sendo que o local costuma servir cerveja em canecas, ou ainda quando usa polainas rosas enquanto ensaia sua peça teatral (Figura 114). Além disso, na taberna, Encantado pergunta sobre Dóris para a atendente, a outra irmã chamada Mabel (também um personagem *diverso* que iremos evidenciar). O questionamento do príncipe pode ser interpretado como um possível interesse entre os personagens não-heterossexuais, já que Encantado foi beijado por Dóris no filme anterior.

No terceiro filme, Príncipe Encantado até simula uma relação heterossexual com a princesa Rapunzel, porém é tão fria quanto o interesse que ele tinha por Fiona. Carney (2010) afirma que Príncipe Encantado não demonstra qualquer atração (amorosa ou sexual) por

Rapunzel. Encantado apenas manipula as pessoas para conquistar o poder que deseja. O personagem também demonstra sua passividade na organização da sua peça de teatro, deixando o trabalho físico para os demais personagens. Na apresentação da peça teatral, que relevaria o “talento” de Encantado como ator, Shrek zomba de suas roupas, dizendo que são femininas, fazendo a plateia rir e deixando-o enfurecido. No final da narrativa, a torre do cenário cai em cima do Príncipe Encantado, que chama em vão pela sua mãe. A suposta morte de Encantado também remete às representações antigas de Hollywood, quando um personagem que se desviasse das normas heterossexuais merecia apenas um fim trágico. Logo, a representação do Príncipe Encantado como um personagem *diverso* é vista como negativa, já que, em ambos os filmes dos quais ele participa, o personagem é um vilão.

Nome do Personagem:		<i>Lobo Mau</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	<i>Shrek 2</i>				Ano:	2004
Curta-metragem			Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X	
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 46 - Lobo Mau (2004)

Nome do Personagem:		<i>Pinóquio</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	<i>Shrek 2</i>				Ano:	2004
Curta-metragem			Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X	
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 47 - Pinóquio (2004)

Nome do Personagem:		<i>Príncipe Encantado</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	<i>Shrek 2</i>				Ano:	2004
Curta-metragem			Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X	
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico			Estilização humana	X		
Tipo de Representação						
Positiva			Negativa	X		

Tabela 48 - Príncipe Encantado (2004)

4.3.27 A precisa representação do tubarão vegetariano, em *O Espanta Tubarões* (2004)

O nono filme da DreamWorks, *O Espanta Tubarões* (*Shark Tale*), é uma animação computadorizada dirigida por Vicky Jenson, Bibo Bergeron e Rob Letterman. O filme se destaca com o importante elenco que dá vozes aos personagens: Will Smith, Jack Black, Robert De Niro, Renée Zellweger, Angelina Jolie e Martin Scorsese. Além disso, a construção física dos personagens antropomórficos acabou recebendo características que remetiam ao ator que interpretava o personagem. A narrativa fílmica aborda a história de Oscar, o peixe lavador de baleias que sonha em ser rico, famoso e morar no topo do recife. Porém, Oscar, repleto de malandragem, deve muito dinheiro ao seu chefe Sykes. A sua amiga Angie oferece uma pérola brilhante, uma herança de sua família, para que Oscar penhore e pague sua dívida. Oscar acaba perdendo o dinheiro que deveria pagar Sykes em uma aposta com corrida de cavalos-marinheiros. Sykes ordena que seus agentes águas-vivas acabem com Oscar. Enquanto isto, o tubarão Don Edward Lino, o chefe da máfia dos tubarões tem problemas com seu filho Lenny, um tubarão vegetariano que se recusa a ser um matador a sangue frio. Cabe ao irmão mais velho e mais violento, Frankie, ensinar como Lenny deve se comportar. Oscar, que foi deixado para morrer, é encontrado por Lenny e Frankie, que ordena que seu irmão coma o pequeno peixe. Lenny não consegue e acaba libertando Oscar. Frankie, insatisfeito com o irmão, persegue Oscar para matá-lo. Porém, uma âncora acaba caindo na cabeça do tubarão, matando-o. Lenny, sentindo-se culpado pela morte do irmão, foge, enquanto Oscar é visto como o matador de tubarões, gozando de fama e luxo, como sempre desejou. Lenny procura Oscar e chantageia o peixe, ameaçando contar que ele não é o matador de tubarão, caso não deixe ele morar com ele. Lenny e Oscar simulam uma batalha que permite que Lenny fuja da cidade e a reputação de Oscar como matador de tubarão se solidifique. Don Lino descobre a farsa, repudia o filho e persegue Oscar. No fim, Oscar rejeita a fama e a fortuna, confessando o que realmente aconteceu com Frankie, e Don Lino, finalmente, respeita as escolhas do seu filho Lenny.

Por retratar uma sociedade aquática com diversas espécies do oceano, o filme apresenta distintos personagens secundários. Um dos personagens secundários é Lenny, um tubarão, que, diferentemente da sua natureza animal, acaba sendo apresentado com outras características, pois ele é delicado, sensível, empático, gentil, e até mesmo inocente, e é inclusive visto pelos demais personagens como um tubarão “especial”, e não como o matador que deveria ser – e a narrativa fílmica faz questão de ressaltar estas diferenças ao abordar também os outros tubarões que causam medo nos outros peixes do recife, inclusive ao próprio Lenny. (RAMALHO; BELO, 2017, p. 77)

Em *O Espanta Tubarões*, é possível encontrar uma infinidade de animais aquáticos que se comportam como seres humanos. A partir do comportamento e da construção física dos personagens aquáticos é possível perceber distinções que remetem às pluralidades dos seres humanos nos quesitos de gênero, raça e sexualidade. Dentre essa rica fauna antropomórfica de personagens, um deles apresenta características que permitem o seu mapeamento como um personagem *diverso*. O tubarão Lenny é meigo, afeminado e repleto de trejeitos, principalmente se comparado com os demais tubarões da narrativa (Figura 115). Além disto, ao abordar sua condição de um tubarão vegetariano que não é aceito pelo pai, a narrativa acaba trabalhando uma analogia dos indivíduos LGBT's que se sentem diferentes e não aceitos socialmente. Por este motivo, na época de seu lançamento, os cristãos da *American Family Association* acusaram o estúdio da DreamWorks, alegando que o filme *O Espanta Tubarões* repassaria uma mensagem de tolerância aos gays, ao trabalhar com o tubarão vegetariano como uma metáfora para a homossexualidade.

Figura 115 - O delicado tubarão Lenny

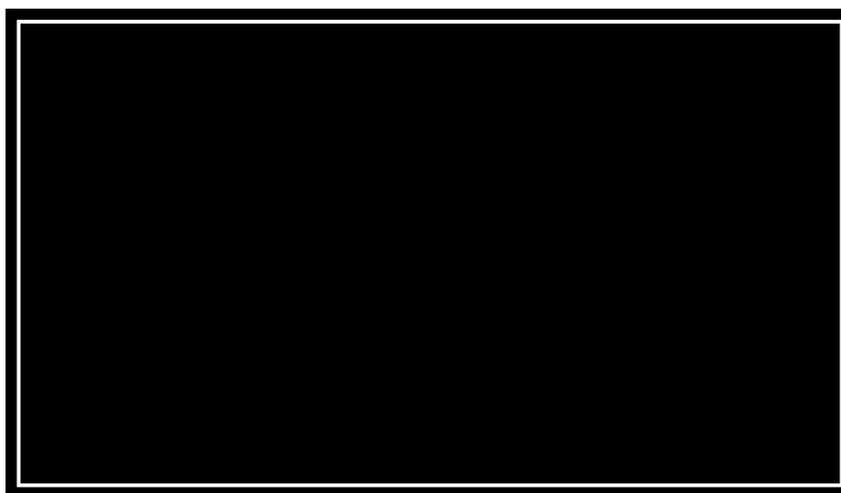


Fonte: Blu-ray *O Espanta Tubarões* (2004)

A construção física do personagem Lenny (interpretado por Jack Black) é semelhante ao animal que é representado, um tubarão branco com corpo fusiforme e grande. O personagem apresenta a cor branca na parte ventral e acinzentada na dorsal. Todavia, mesmo que o personagem apresente barbatana e cauda, os realizadores conseguiram fazer com que o personagem fosse afeminado e os excessivos trejeitos com as barbatanas, funcionam como mãos. Lenny se destaca como um personagem *diverso* com sua construção psicológica: amigável, extrovertido, compassivo, gentil e vegetariano.

Don Lino e Frankie, pai e irmão mais velho de Lenny, são os tubarões carnívoros e agressivos, conforme sua natureza animal. Conforme Ramalho e Belo (2017) afirmam, a posição de poder de Don Lino pode ser vista como a sociedade heteronormativa que busca controlar a sexualidade dos indivíduos através do binarismo de gênero. Portanto, o pai Don Lino não busca apenas que Lenny seja o seu reflexo na máfia dos tubarões, mas assumam também a sua posição intimidadora e feroz como um tubarão, neste caso a suposta representação de um homem heterossexual. Já Frankie é o modelo de tubarão “perfeito”, animal forte e robusto que consegue amedrontar e utiliza a violência física, o verdadeiro sinônimo de masculinidade para a comunidade de tubarões (Figura 116).

Figura 116 - Lenny e seu irmão mais velho Frankie

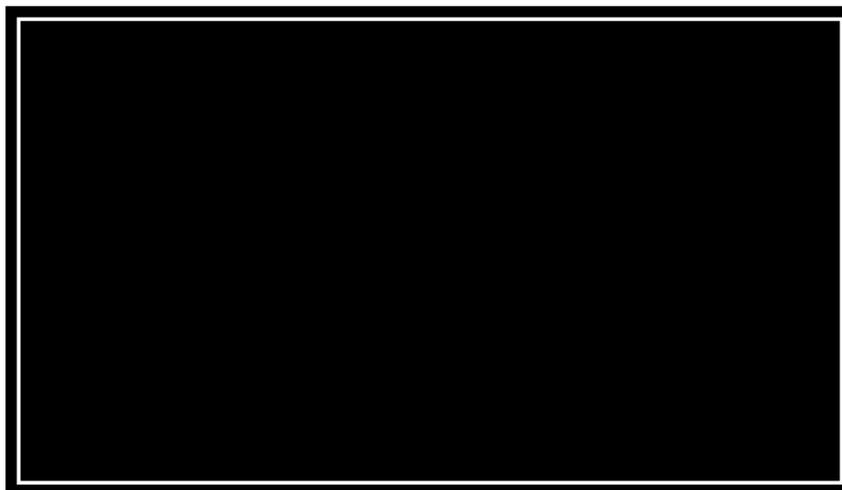


Fonte: Blu-ray *O Espanta Tubarões* (2004)

Ramalho e Belo (2017) ainda ressaltam a cena em que Lenny consegue desabafar para Oscar sobre sua diferença comparada aos demais tubarões. Ao confessar sobre ser vegetariano e Oscar não demonstrar qualquer surpresa sobre a revelação do personagem, Lenny, inconformado, fala da dificuldade de guardar este segredo e o fato do pai não o aceitar desta forma. A cena em questão pode ser vista como uma alusão ao “sair do armário”, momento em que os indivíduos homossexuais revelam sua sexualidade a outras pessoas. O “sair do armário” acaba sendo um ato de “[...] um desafogo interno” (RAMALHO; BELO, 2017, p. 283), já que os indivíduos que o fazem não precisam mais alimentar uma vida dupla que se desgasta para manter a ordem da sociedade heteronormativa. Ramalho e Belo (2017) ainda afirmam que Lenny ao se vestir de Sebastian, o golfinho, é uma alusão ao ato de montar de uma *drag queen*. Porém, neste caso, a figura do golfinho é associada à feminilidade, algo a que os tubarões que

representam a masculinidade respondem com desrespeito e afronta, especialmente pelo fato de Lenny, um tubarão, se transvestir de um golfinho.

Figura 117 - Eu te amo filho, não importa o que você come ou o que você veste



Fonte: Blu-ray *O Espanta Tubarões* (2004)

Até aqui percebemos como a animação computadorizada *O Espanta Tubarões*, mesmo colocando Lenny como um personagem antropomórfico secundário, apresenta uma representação extremamente positiva de um personagem *diverso*, retratando através de metáforas e analogias suas vivências como indivíduos que destoam da heteronormatividade. Todavia, a narrativa filmica ainda presenteia seus espectadores com um discurso de “aceitação das diferenças e da tolerância em relação às diversidades dos seres vivos” (RAMALHO; BELO, 2017, p. 286). Por fim, Lenny acaba tendo sua redenção quando seu pai, Don Lino, entende o mal que provocou ao filho, passando a entender que não importa o que seu filho coma ou vista, o amor e os laços paternos devem sempre prevalecer na relação familiar – um conceito que precisa ser mais propagado (Figura 117).

Nome do Personagem:	<i>Lenny</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	O Espanta Tubarões (<i>Shark Tale</i>)			Ano:	2004
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 49 - Lenny (2004)

4.3.28 O namoro “de fachada” dos adolescentes, em *O Galinho Chicken Little* (2005)

O Galinho Chicken Little (*Chicken Little*, de 2005) é o quadragésimo sexto longa-metragem animado do estúdio Disney. O filme, dirigido por Mark Dindal, é o primeiro filme totalmente animado por técnicas computacionais realizado pela Disney, sem qualquer participação da Pixar. O roteiro foi baseado na fábula *Chicken Little*, de Henny Penny, sendo a segunda adaptação do estúdio baseada no trabalho de Henny Penny (a outro é um curta-metragem animado homônimo, de 1943). A narrativa fílmica de *O Galinho Chicken Little* retrata a história do jovem galinho que tenta avisar aos habitantes de sua cidade que o céu está caindo. Entretanto, o galinho acaba virando alvo de piada na cidade. Na escola, os únicos amigos de Chicken Little são os também desajustados e zombados: a pata Abby Mallard, o mudo Peixe Fora da Água e o porco Raspa do Tacho. Todos eles são satirizados pela colega de escola Raposa Rosa. Depois de ganhar um jogo de beisebol, melhorando a sua reputação na cidade e a relação com seu pai, o galinho recebe um pedaço de metal que caiu do céu e logo chama seus amigos para averiguarem. O grupo acaba descobrindo uma nova alienígena camuflada na cidade. Devido a um mal-entendido, a cidade de Chicken Little é invadida pelos alienígenas e cabe ao galinho resolver esta situação e realmente salvar a sua cidade.

O amigo do personagem principal, Raspa do Tacho (*Runt of the Litter*, interpretado por Steve Zahn) e a Raposa Rosa (*Foxy Loxy*, interpretada por Amy Sedaris) apresentam algumas características que permitem os seus mapeamentos como personagens *diversos*. Raspa do Tacho é um porco antropomórfico extremamente obeso, com bonezinho azul, calça marrom, calça branca e uma jaqueta azul. Devido à sua construção física o personagem é bastante desengonçado e desastrado. Raspa de Tacho apresenta uma personalidade dócil e leal, mas com distúrbio de ansiedade, o que provoca medo e pânico no personagem. Nos momentos em que está nervoso ou em apuros, ele come desesperadamente, simula desmaios ou se torna histérico, agressivo e destruidor, até mesmo simulando ser outra pessoa nestas ações extremas: “*Entre em transe por um instante*”.

Figura 118 - Raspa do Tacho dançando Spice Girls



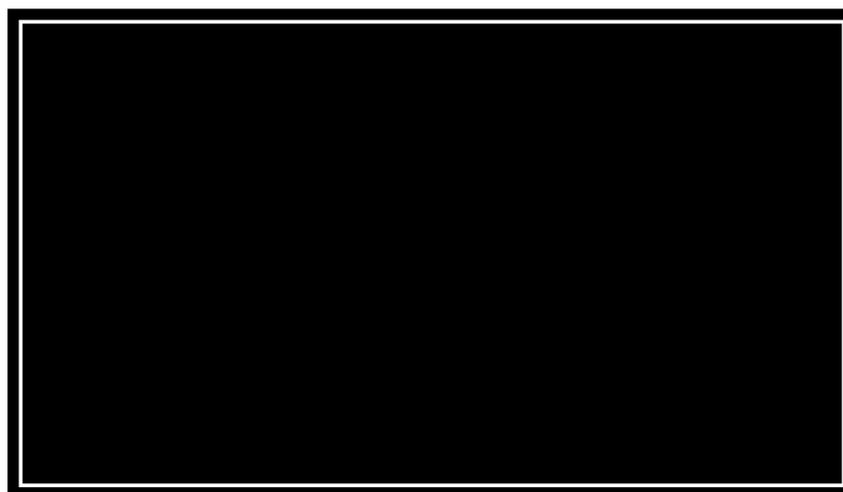
Blu-ray *O Galinho Chicken Little* (2005)

Nestas descrições da construção psicológica do personagem secundário já percebemos algumas conotações estereotipadas de um comportamento afeminado – o exagero performático. Entretanto, o que realmente vai permitir sua classificação como *diverso* são os seus gostos, especialmente os musicais. Na escola, Raspa do Tacho é um dos alunos impopulares e que morre de medo de queimada. Porém, quando está apenas com seus amigos ele gosta de dançar e cantar bem empolgado *Wannabe*, da banda britânica Spice Girls, a ponto de ganhar a aprovação dos amigos (Figura 118). Nos momentos de pânico, quando ele se torna histérico e escandaloso, os amigos pedem a ele para fazer o que gosta, por isto ele canta e dança Bee Gees para relaxar. Quando é advertido pela mãe, ela o ameaça: “*Senão vou vender todos os seus discos da Barbra Streisand!*”. Nos momentos finais, quando Raspa do Tacho salva Chicken Little e o seu pai Pedro Galo dos alienígenas dirigindo um caminhão de bombeiro, o galinho, para encorajar o porco, pronuncia: “*I will survive!*”. Logo em seguida, a melodia da música homônima de Gloria Gaynor é colocada de fundo, enquanto o porco encorajado enfrenta os alienígenas, balburiando o refrão da música.

Os gostos musicais de Raspa do Tacho (Spice Girls, Bee Gees, Barbra Streisand e Gloria Gaynor) remetem a artistas que de algum modo se tornaram ícones gays, ou seja, serviram como referência aos indivíduos da comunidade LGBT. No caso do personagem, é possível perceber ícones de diferentes épocas, porém um deles se destaca, pois “[...] tornou-se um hino para a comunidade gay em 1979 e permaneceu assim por vários anos depois disso” (STUDER, 1994,

p. 269 apud HUBBS, 2007, p. 239, tradução nossa).¹⁶¹ A canção cantada por Gloria Gaynor, lançada no final de 1978, apresenta uma letra que repassa uma mensagem sobre superação que foi bastante tocada nas casas noturnas, frequentada por indivíduos LGBT's, em um momento que o ativismo destes indivíduos ganhava contornos expressivos na luta pela igualdade de direitos. De acordo com Hubbs (2007), a significação presente na música ganhou ainda mais importância na luta pela sobrevivência na década de 1980, com o surto da epidemia da AIDS. “Assim, da década de 1980 até agora, a interpretação de Gloria Gaynor sobreviveu como um hino gay” (HUBBS, 2007, p. 239, tradução nossa),¹⁶² sendo bastante utilizada na mídia, especialmente no cinema, para evidenciar contextos que remetem a personagens LGBT's, como no filme *Priscilla, a Rainha do Deserto* (*The Adventures of Priscilla, Queen of the Desert*, de 1994).

Figura 119 - Raspa do Tacho fascinado com a nova Raposa Rosa



Fonte: Blu-ray *O Galinho Chicken Little* (2005)

Por mais que a narrativa de *Chicken Little* não se atenta a desenvolver a sexualidade de Raspa do Tacho, a utilização das músicas de ícones gays acaba sugerindo pistas a respeito de sua sexualidade, servindo especialmente com o intuito cômico, através de piadas compreendidas por adultos, em torno de elementos específicos da comunidade LGBT. As dúvidas são ainda mais aguçadas, depois do mal-entendido e da confusão na cidade serem resolvidas por Chicken Little, quando Raspa do Tacho, fascinado com a nova personificação feminina da Raposa Rosa impede que ela seja restaurada a sua forma e personalidade anterior

¹⁶¹ No original: “[...] became an anthem for the gay community in 1979 and remained so for several years thereafter”.

¹⁶² No original: “Thus, from the 1980s until now Gloria Gaynor’s rendition has survived as a gay anthem”.

ao evento. O personagem canta com a Raposa Rosa e, ainda, dá um singelo beijo em seu rosto (Figura 119). Ações que podem remeter a um possível interesse amoroso entre os personagens; entretanto, iremos evidenciar que estas ações remetem a outros significados. Porém, é necessário abordarmos nosso outro personagem *diverso*, a Raposa Rosa.

Figura 120 - A masculinizada Raposa Rosa



Fonte: Blu-ray *O Galinho Chicken Little* (2005)

A Raposa Rosa é a personagem secundária que intimida Chicken Little e seus amigos. A personagem é uma raposa vermelha, de estatura baixa e gordinha. A Raposa Rosa usa aparelho nos dentes e um laço azul prendendo o rabo de cavalo com cabelos castanho avermelhado. A personagem veste um macacão azul com coração rosa claro estampado na frente e uma camisa branca com gola de babado (Figura 120). Por mais que estas características da personagem não representem nenhum ideal de feminilidade, a construção física da Raposa Rosa apresenta alguns elementos que a caracterizam como um personagem do sexo feminino (rabo de cavalo, corações estampados e laço no cabelo). Entretanto, vai ser na sua construção psicológica que a personagem apresenta características que permitem o seu mapeamento como um personagem *diverso*.

O personagem Raposa Rosa praticamente durante todo o filme apresenta um comportamento bastante masculinizado, a típica conduta de um “valentão” que atormenta os demais personagens na escola: desrespeita os colegas e professores, inventa apelidos depreciativos e manda a comparsa Gansa Pança machucar e ameaçar os colegas. Além disso, o personagem é uma estrela do beisebol, sendo apenas ela e a Gansa Pança os únicos personagens femininos que participam do jogo esportivo. Em uma das cenas em que a Pata Feia aborda o comportamento dos homens e das mulheres, dizendo: “*Homens. Acho que só as mulheres se*

comunicam de modo honesto e sensível”. A Raposa Rosa na sequência acerta o rosto da Pata Feia com uma forte bolada. Esta cena em específico elucida como a Raposa Rosa apresenta um comportamento moleque que foge do padrão esperado para os personagens femininos.

Figura 121 - A transformação feminina de Raposa Rosa



Fonte: Blu-ray *O Galinho Chicken Little* (2005)

Devido a esta função da Raposa Rosa de atormentar e satirizar os demais personagens, juntamente com a sua personalidade cruel, egoísta, egocêntrica e malvada, a sua classificação como personagem *diverso* é negativa, mesmo ela não sendo necessariamente uma vilã e tendo também uma mudança brusca em sua personalidade nos momentos finais da narrativa. Durante a invasão dos alienígenas, a Raposa Rosa tenta atacar um dos extraterrestres e é transportada para uma câmara de captura. Depois que ela é retirada da câmara, devido a um erro de reconstituição em suas ondas cerebrais, sua personalidade é alterada. Em sua nova construção física e psicológica, Raposa Rosa usa um vestido rosa e amarelo com estampas de coraçõezinhos, cabelos loiros, laço rosa na cabeça, sombrinha dourada, bolsa e maquiagem (Figura 121). Além de estar mais feminina, Raposa Rosa está mais doce e agradável que a sua personalidade anterior. Os alienígenas até se oferecem para que a Raposa Rosa volte com a sua personalidade atroz, porém Raspa do Tacho impede, dizendo: *“Ela está perfeita!”*. Os personagens Raspa de Tacho e Raposa Rosa cantam e dançam juntos nos momentos finais e nos créditos do filme, dando a entender que, com a formação do casal, os comportamentos afeminados do porco e masculinizados da raposa foram sanados e assim a “[...] ordem social é restaurada e a heteronormatividade imposta” (REITSMA, 2013, p.136, tradução nossa).¹⁶³

¹⁶³ No original: “[...] social order is restored and heteronormativity imposed”.

Embora o espectador fundamentalista possa se deliciar com essa virada de eventos, eu diria que Raspa do Tacho não é realmente seduzido pelos novos charmes femininos de Raposa Rosa. Em vez disso, ele é seduzido pelo que ela encarna, enquanto ela está cantando a música Lollipop, do The Chordettes. Foxy Loxy tornou-se uma confeitação de doçura pronta para consumo. (REITSMA, 2013, p.136, tradução nossa)¹⁶⁴

No final da narrativa de *O Galinho Chicken Little* acontece a restauração da unidade familiar: a criança alienígena perdida retorna aos pais, o galinho se reconcilia com o pai galo e o romance heterossexual entre os jovens Chicken Little e Pata Feia é florescido. No caso de Raspa do Tacho, seu fascínio por Raposa Rosa se dá pelo personagem performática em que ela se transforma, quase que uma *drag*, sendo que ambos podem cantar e dançar, sem toques ou beijos que levantam os pés, semelhante aos de Chicken Little e Pata Feia. Conforme Reitsma (2013) afirma, a relação de Raspa de Tacho e Raposa Rosa é um namoro “de fachada”,¹⁶⁵ isto é, quando um gay e uma lésbica assumem um relacionamento para ocultar ou dissipar rumores referentes às suas verdadeiras sexualidades. Na realidade é uma união simbólica, para que Raspa do Tacho possa ser livre para performar suas heroínas e ícones gays sem qualquer julgamento, já que ele se mostrou heterossexual revelando interesse pelo sexo oposto, enquanto Raposa Rosa assume sua heterossexualidade através de um comportamento feminino marcado pelo uso de vestidos, maquiagem, cabelo loiro e um jeito enfadonho. O longa-metragem animado *O Galinho Chicken Little* é mais um filme do estúdio Disney que celebra a norma heterossexual como a salvadora, estável e a única possível, e qualquer comportamento fora do heteronormativo deve ser combatido e negado. Os personagens Raspa do Tacho e Raposa Rosa apresentavam comportamentos que não condiziam com a norma da heterossexualidade, que eram aceitáveis apenas enquanto eram usados para a comicidade do filme, mas, no final, é necessário deixar isto para trás e tomar o rumo “correto”. Como Reitsma (2013) descreve:

[Neste filme] os gays não salvam o dia, eles se tornam héteros e as coisas ficam como deveriam: Famílias reunidas, os gays se fazem de hétero, e o hétero é redimido por ser um ultra hétero. A diferença (gay/lésbica em particular) é aceitável e comemorativa, mas só até certo ponto: para ser verdadeiramente feliz, você tem que crescer, deixar essa fase infantil para trás, e se adequar à heteronormatividade e aceitar padrões sociais como o verdadeiro caminho para a realização e autoconsciência. (REITSMA, 2013, p.137, tradução nossa)¹⁶⁶

¹⁶⁴ No original: “While the fundamentalist viewer might be delighted with this turn of events, I would argue that Runt is not actually seduced by Foxy Loxy's newfound girly charms. Rather, he is seduced by what she embodies, as she is singing The Chordettes's song, Lollipop. Foxy Loxy has become a confection of sweetness ready for consumption.”

¹⁶⁵ Richard Reitsma utiliza o termo “beard” para abordar a união dos personagens.

¹⁶⁶ No original: “[...] the gays don't save the day, they become straight, and things are left as they should be: Families Reunited, the Bent made Straight, and the Straight redeemed by being über Straight. Difference

Nome do Personagem:	<i>Raspa do Tacho (Runt of the Litter)</i>	Estúdio:	<i>Disney</i>		
Filme:	O Galinho Chicken Little (<i>Chicken Little</i>)			Ano:	2005
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 50 - Raspa do Tacho (2005)

Nome do Personagem:	<i>Raposa Rosa (Foxy Loxy)</i>	Estúdio:	<i>Disney</i>		
Filme:	O Galinho Chicken Little (<i>Chicken Little</i>)			Ano:	2005
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 51 - Raposa Rosa (2005)

4.3.29 O afeminado lêmure Rei Julien, em *Madagascar* (2005)

Madagascar, lançado em 2005, é o décimo filme do estúdio DreamWorks, com a direção de Eric Darnell e Tom McGrath. A animação computadorizada mostra o leão Alex, a “hipopótama” Gloria e a girafa hipocondríaca Melman, todos animais celebridades do zoológico de Nova York, que fogem do local em busca da zebra Martin, que queria saber o que estava além dos muros do lugar. Os quatro animais se encontram na Estação Central de metrô, porém eles são capturados e enviados para a África. Devido a um acidente com o navio, os animais acabam indo para Madagascar e precisam lidar pela primeira vez com a vida na selva sem o conforto e as facilidades da vida em cativeiro com a qual estavam acostumados. Os animais, além de ajudarem os lêmures contra o ataque das fossas carnívoras, precisam lidar com o fato de Alex, o leão, ficar mais selvagem e delirante, devido ao fato de ser o único carnívoro no grupo acostumado com os bifés do zoológico. No fim, os pinguins que também fugiram do zoológico retornam até Madagascar com um navio que roubaram. Alex tem a fome saciada com sushi feito pelos pinguins. Os animais de Nova York e da ilha de Madagascar fazem um

(gay/lesbian in particular) is acceptable and celebratory, but only to a point: To be truly happy, you have to grow up, leave that childish phase behind, and conform to heteronormativity and accept social standards as the true path to fulfillment and self-awareness”.

banquete comemorativo, acreditando que retornarão à cidade americana com o navio dos pinguins. Os pinguins, porém, não os avisam que o navio está sem combustível.

A narrativa de *Madagascar* focada nos quatro animais antropomórficos que precisam sair do seu conforto no zoológico de Nova York e enfrentar os desafios da ilha de Madagascar apresenta um humor distinto e único, repleto de momentos fantasiosos, remetendo bastante aos personagens antropomórficos de Chuck Jones. Da mesma forma que os personagens de Chuck Jones burlavam as leis da física e as normas sociais, os personagens de *Madagascar* também apresentam este humor, mas nunca perdendo a essência humana que representam. No quesito normas de gênero, a narrativa também se diferencia por apresentar um personagem “lêmure sexualmente ambivalente que constantemente faz piadas de gênero, mas deixa o espectador incerto” (CARNEY, 2010, p. 107, tradução nossa)¹⁶⁷ quanto a sua sexualidade.

O personagem rei Julien (interpretado por Sacha Baron Cohen) é o líder dos lêmures que estão festejando em *Madagascar*. O lêmure gosta de dançar para exhibir seus passos delirantes (Figura 122). Diferente dos demais lêmures, rei Julien é mais alto, tem a cauda longa, anelada e listrada com pelos pretos e brancos, o corpo é coberto de pelos cinza claro, no rosto se destacam os grandes olhos amarelos, sobrancelhas finas e pretas, as orelhas curtas, nariz preto com minúsculos bigodes e usa uma coroa de folhas verdes e amarelas. Nas características psicológicas, rei Julien é egoísta, egocêntrico e preguiçoso. Todavia, o que vai permitir o seu mapeamento como um personagem *diverso* é sua extravagância e o comportamento afeminado.

Figura 122 - As extravagantes entradas de Rei Julien



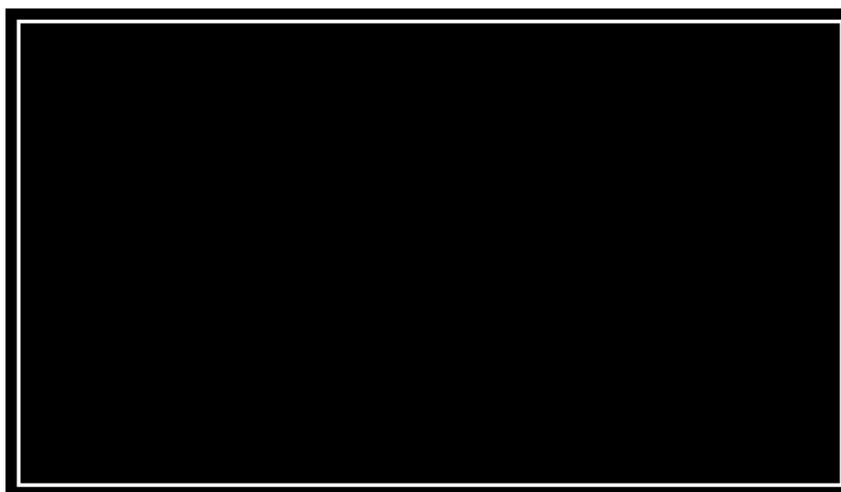
Fonte: Blu-ray *Madagascar* (2005)

¹⁶⁷ No original: “maak kykers kennis met ’n seksueel ambivalente lemur wat konstant gendergrappies maak, maar die kyker onseker laat”.

Conforme Laurie (2015) aponta, o comportamento histérico e afeminado de rei Julien é semelhante aos estereótipos do homem afeminado que sempre estiveram presente no cinema de Hollywood. No caso de rei Julien, por se tratar de um personagem antropomórfico, destacam-se a sua atuação exagerada, os trejeitos afeminados, gesticulações excessivas, sotaque refinado e adora uma exibição própria. O personagem, para ser apresentado aos demais, precisa de uma entrada exclusiva, chamativa, repleta de saltos e piruetas. Além disso, o personagem secundário tem o intuito de alívio cômico e durante a narrativa apresenta falas de duplo sentido, como: “*O que é uma simples mordida nas nádegas entre amigos?*”. Semelhante a outros personagens afeminados que já retratamos, rei Julien também é preguiçoso, tendo sempre alguém para fazer algo por ele, inclusive balançar sua própria mão para se despedir de alguém.

O personagem Rei Julien também apresenta características que condizem com a espécie animal que representa – o lêmure de cauda anelada. A ilha de Madagascar, um grande nicho ecológico de diversidade da fauna e da flora, é o único local no qual é possível encontrar a família dos *Leumuroideas*. De acordo com Dias (1998), os lêmures de cauda anelada, a espécie do rei Julien, são bastante sociáveis, uma espécie de animal que consegue conviver em comunidade, com grupos grandes de indivíduos machos e fêmeas. Todavia, na sociedade dos lêmures de cauda anelada, são as fêmeas que são as dominantes. Logo, a posição de rei Julien, na narrativa de *Madagascar*, como um monarca, de um líder da comunidade de lêmures é errônea ou talvez, intencional, condizente com a sua caracterização que apresenta o estereótipo de um homem afeminado.

Figura 123 - Rei Julien montado de uma *drag queen*



Fonte: Blu-ray *Madagascar 2: A Grande Escapada* (2008)

O personagem *diverso* de rei Julien também está presente na continuação *Madagascar 2: A Grande Escapada (Madagascar: Escape 2 Africa)*, lançado em 2008. Na animação computadorizada de 2008, o personagem continua tão extravagante e afeminado quanto no prólogo, mas desta vez busca sair da sua ilha de lêmures para ir em direção a Nova York. Entretanto, devido ao incidente, acaba indo para a África. A primeira cena que demonstra o personagem, em mais uma entrada chamativa, mostra Rei Julien fantasiado de dançarina havaiana, com saia e metades das cascas de coco simulando os peitos, saindo de um grande bolo dançando, rebolando e dizendo (Figura 123):

*“Rebola, rebola!
Olha só: eu sou uma mocinha!
Eu sou uma moça, pessoal! Uma mocinha!
Que nada! Sou eu, rei Julien.
E aí, quem foi que sentiu atração pela minha pessoa?
Mãos para cima, isto!”*

Nesta entrada triunfal do personagem, em que se enfatiza seu comportamento afeminado e sua tentativa de fazer uma *drag queen*, já se demonstra que o exagero, a excentricidade e a afetação do personagem serão ainda mais destacados. Rei Julian, por mais que não tenha um papel de importância na narrativa, desfila pelas terras africanas montado em aves de diferentes tamanhos, continua tendo um ajudante para realizar as tarefas mais simples e pessoais e a coroa bastante extravagante ganha plumagens com diferentes tons de rosa. Em um dos momentos mais emblemáticos do personagem nesta continuação, Rei Julien simula uma cena de conquista com outro personagem masculino, fazendo carícias em sua cabeça e olhando no fundo dos seus olhos, com o intuito de ensinar à girafa Melman como conquistar a sua amada.

Figura 124 - Sonya, a ursa, par romântico de Rei Julien



Fonte: Blu-ray *Madagascar 3: Os Procurados* (2012)

Se o rei Julien elevou seu comportamento extravagante e afeminado no segundo filme, em *Madagascar 3: Os Procurados* (*Madagascar 3: Europe's Most Wanted*), lançado em 2012, o personagem obteve um par romântico para uma tentativa de validar uma relação heteronormativa. Todavia, isto não impediu que ele continuasse afeminado, performático, exibido e que grita agudamente. Em *Madagascar 3: Os Procurados*, rei Julien se apaixona pela ursa Sonya, que usa um laço rosa no topo da cabeça e uma saia frufu, únicas características além do nome que permitem a associação ao gênero feminino (Figura 124). A cena em que a personagem aparece, mostra rei Julien, Maurice e Mort caindo dentro de um vagão escuro, semelhante a uma cena de terror; porém, quando a grande ursa com seus olhos vermelhos sai da parte escura do vagão dirigindo sua pequena bicicletinha vermelha, mostrando toda sua robustez e comportamento apático, conquista o lêmure que se aproxima e diz: “*Oi boneca! Alguém já lhe disse que parece uma top model? Só que é uma modelo gordinha, peluda e fedida!*”.

Na continuação da cena, Sonya quase engole rei Julien por completo, depois retira ele da sua boca e coloca-o nas suas largas costas, como se fosse um acessório. Rei Julien aproveita para acariciar as costas da ursa: “*Suas costas são muito peludas. Adoro isso numa mulher!*”. Enquanto Mort e Maurice olham a cena chocados pela situação e atônitos pelo interesse de rei Julien por uma personagem feminina. A decisão de colocarem uma ursa antropomórfica para ser o par romântico de rei Julien é intrigante, pois um personagem que apresenta as características do homem afeminado se relacionando com uma ursa pode também fazer alusão aos “ursos” da cultura gay masculina, que são os homens grandes e peludos. Depois, ao longo do filme, Sonya e rei Julien fazem vários programas românticos, inclusive um passeio por

Roma, para findar esta relação incomum. Porém, novamente vemos que basta termos uma relação heteronormativa para tentar acabar com possíveis sexualidades que destoem da heterossexualidade. Entretanto, mesmo com o romance com Sonya, rei Julien continua afeminado e extravagante. Por fim, ainda que com esta relação ambígua de rei Julien e Sonya com intuito de enfatizar a heteronormatividade como a salvação dos comportamentos desviantes, a representação do lêmure afeminado como personagem *diverso* é positiva.

Nome do Personagem:	<i>Rei Julien</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	<i>Madagascar</i>			Ano:	2005
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 52 - Rei Julien

4.3.30 Transexualidade e representatividade, em *Shrek Terceiro* (2007)

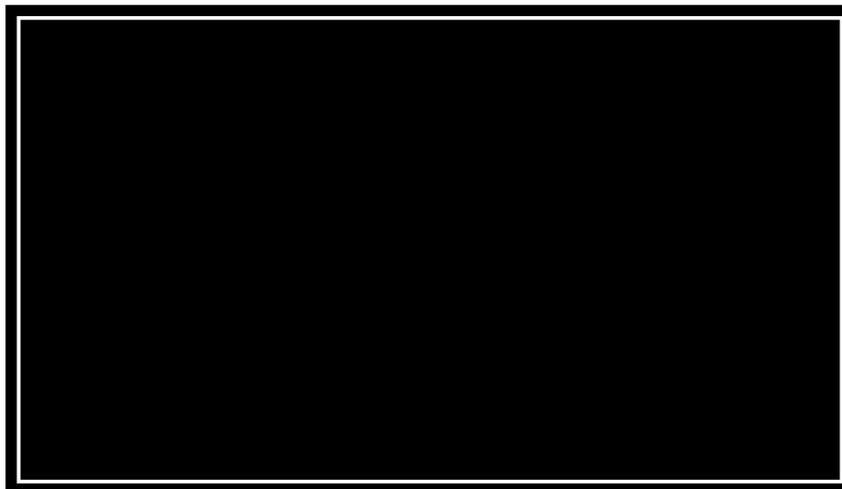
O famoso ogro verde ganhou um terceiro filme lançado em 2007. A animação computadorizada *Shrek Terceiro* (*Shrek the Third*), dirigida por Chris Miller e tendo Raman Hui como codiretor, apresenta Shrek lidando com “[...] os dilemas da vida adulta” (RIBEIRO, 2019, p. 58) e assumindo brevemente as funções do rei Haroldo, que se encontra doente. O Príncipe Encantado, depois da morte de sua mãe, a Fada Madrinha, é constantemente ridicularizado em sua nova ocupação como ator de teatro. Por isto, Encantado jura vingar sua mãe e assumir o reino de Tão, Tão Distante. Para isto, ele se une aos vilões dos contos de fadas para tentar conquistar o reino. Depois que o rei Haroldo falece, Shrek, buscando fugir das responsabilidades de um rei, sai em viagem para buscar o sobrinho Arthur “Artie” Pendragão, que poderia assumir o reinado. Antes de partir, Fiona revela que está grávida e o ogro surta com a notícia. Enquanto, Shrek, Burro e o Gato buscam convencer Artie a assumir o reino de Tão, Tão Distante, Fiona e as outras princesas são trancadas em uma cela durante a invasão dos vilões sob mandato do Príncipe Encantado. Shrek retorna ao reino, mas é preso para ser morto por Encantado durante a grande encenação teatral para todo o reino, mostrando como ele é um bom ator e o novo rei de Tão, Tão Distante. Todavia, os personagens conseguem escapar de suas prisões. Artie impede que Shrek seja morto, convencendo os vilões a acabar com a aliança

com Encantado, que é esmagado pela torre do cenário que cai sobre ele. No fim, Artie assume o reino, Shrek e Fiona voltam ao pântano para cuidar dos trigêmeos.

Assim como os filmes anteriores, *Shrek Terceiro* também celebra os papéis tradicionais de gênero e a predominância da heteronormatividade. Se, antes, o filme desenvolvia o casamento de Shrek e Fiona, agora, eles vão ter que lidar com a responsabilidade da paternidade e constituição familiar. Porém, mesmo tendo como foco principal este desenvolvimento da família tradicional heteronormativa, *Shrek Terceiro* também apresenta personagens que apresentam características físicas e psicológicas que destoam da heteronormatividade: as meias-irmãs de Cinderela, Dóris e Mabel e o estilista Raul. No caso das personagens Dóris e Mabel suas representações são muito significativas, especialmente para os filmes animados.

Dóris (interpretada por Larry King) é uma das irmãs feias, que é apresentada em *Shrek 2* como a atendente da taberna Maça Envenenada, que é frequentada por vilões. Dóris pode ser mapeada como um personagem *diverso* pois apresenta alguns atributos ambíguos aos gêneros masculino e feminino (Figura 125). Dóris é uma mulher com características masculinas, tais como: corpo grande e vigoroso e voz grossa e grave, já que ela é interpretada por um homem. Por outro lado, a personagem utiliza-se de artifícios femininos: vestido longo de cor roxa, cabelos castanhos trançados em forma de coroa, sobrancelhas destacadas e delineadas e, maquiagem carregada (sombra azul nas pálpebras, batom e blush rosado nas bochechas). A participação de Dóris, em *Shrek 2*, acaba sendo bastante restrita: a atendente da taberna, quando indica o Gato de Botas para o rei Haroldo, como possível assassino de Shrek; depois, quando ela revela sua paixão pelo Príncipe Encantado, e, finalmente, quando ela rouba um beijo do Príncipe.

Figura 125 - A ambígua Dóris



Fonte: Blu-ray *Shrek Terceiro* (2007)

Se, em *Shrek 2*, Dóris causa espanto ou dúvida quanto à ambiguidade do seu gênero na interação com outros personagens, em *Shrek Terceiro*, ela ganha uma maior participação e destaque, por isto optamos por seu mapeamento neste filme. A personagem está presente em vários momentos importantes da narrativa e é tratada como uma verdadeira mulher, pela grande maioria dos personagens (exceto quando Branca de Neve exclui Dóris como uma princesa sexy, não ficando claro se a exclusão se deve à sua ambiguidade). Conforme Junior e Lara (2012) afirmam, mesmo que Dóris apresente um grande contraste visual com sua construção masculinizada perante as outras princesas, ainda assim, ela está ocupando uma posição feminina, uma dama de honra da Princesa Fiona, e, principalmente, sendo tratada como tal (Figura 126).

Figura 126 - As diferenças entre Dóris e as demais princesas



Fonte: Blu-ray *Shrek Terceiro* (2007)

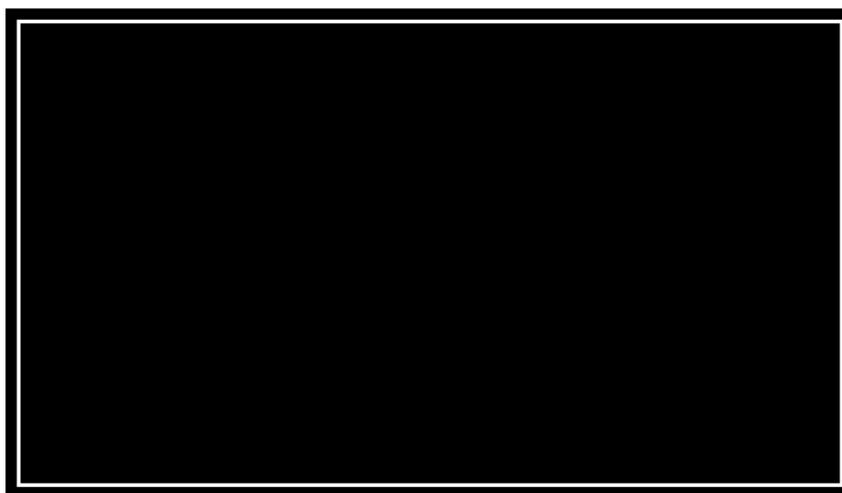
Além disso, os realizadores dos filmes também tiveram o cuidado na construção psicológica de Dóris: “[...] enquanto as princesas são representadas como meninas fúteis, Dóris é sensata e gentil” (JUNIOR; LARA, 2012, p.4). No chá de bebê, quando Fiona fala das expectativas de ser mãe, as outras princesas desestimulam a personagem, falando que o casamento não vai ser mais o mesmo. Todavia, Dóris é a única que defende a princesa Ogra dizendo que “[...] o bebê só vai fortalecer o amor entre Fiona e Shrek”. A ambiguidade do gênero da personagem também é utilizada na narrativa como estratégia para enganar os vilões. No momento da fuga da prisão, as princesas encontram dois guardas de Encantado, Dóris, então, utiliza suas pernas vestidas com meia calça roxa e cinta liga para seduzir os homens, que se aproximam, se assustam com a personagem e depois levam uma surra de Dóris. Em outros momentos, Dóris também utiliza sua força, devido a sua musculatura avantajada, para ajudar as personagens princesas. Junior e Lara (2012) pontuam que Dóris é uma personagem transgênero, e, mesmo que seja apresentada para fins cômicos, ainda assim, reforça a representação de identidade trans.

Historicamente, a população transgênero ou trans é estigmatizada, marginalizada e perseguida, devido à crença na sua anormalidade, decorrente da crença de que o “natural” é que o gênero atribuído ao nascimento seja aquele com o qual as pessoas se identificam e, portanto, espera-se que elas se comportem de acordo com o que se julga ser o “adequado” para esse ou aquele gênero. (JESUS, 2012, p. 11)

Desta forma, percebemos que Dóris, mesmo não sendo uma protagonista, ainda assim, é importante para o desenvolvimento da narrativa. Logo, Dóris assume uma representação positiva de um personagem *diverso*. Todavia, se pensarmos na representação de Dóris, como

uma possível mulher transgênero, em um filme animado, este é um feito ainda mais importante. Praticamente, uma representatividade pioneira, em se tratando de um cinema comercial voltado para todos os públicos. Portanto, para os indivíduos transgêneros que são muitas vezes vistos como anormais, devido ao fato de não se identificarem ou se comportarem como as normas de gênero que foram estipuladas desde o seu nascimento, ao se verem representados em um personagem, esta talvez seja a fagulha de transformação, para que saiam desta zona de marginalização a que lhe foram instaurados.

Figura 127 - Dóris e Mabel em um momento de reconciliação

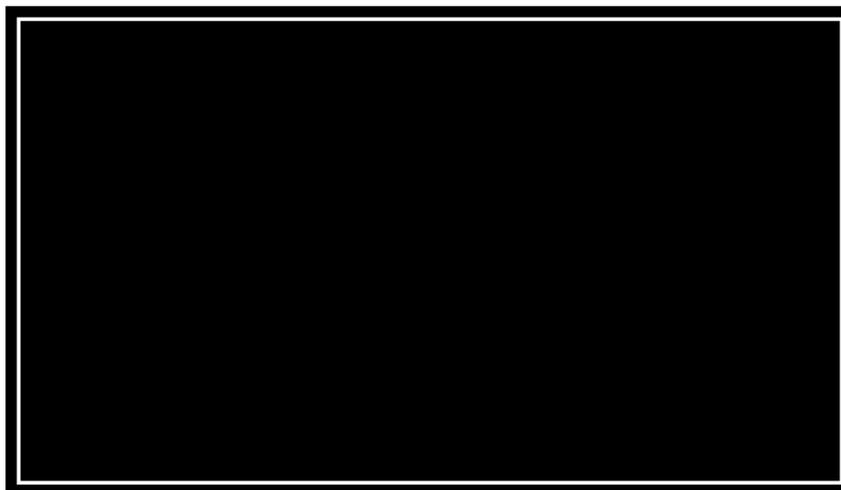


Fonte: Blu-ray *Shrek Terceiro* (2007)

Mabel (interpretada por Regis Philbin) é a outra meia-irmã de Cinderela que aparece em *Shrek Terceiro*, substituindo sua irmã Dóris na taberna Maçã Envenenada. Mabel, semelhante à irmã Dóris, apresenta características que remetem ao masculino e ao feminino. Todavia, elas apresentam algumas diferenças. Mabel é mais baixa e gordinha, por isto não apresenta um corpo tão masculino como o da irmã, mas também utiliza um vestido longo verde, como se tentasse esconder aspectos masculinos do seu corpo. Porém, a voz e o comportamento são bem masculinizados. No rosto redondo com uma maquiagem leve destaca-se o “nariz de batata” e as sobrancelhas delineadas como as da irmã. O cabelo repartido ao meio parece formar uma concha castanha em cada lado da cabeça. No final da narrativa, Mabel se aproxima de Dóris, dando um leve soco na bochecha da irmã como uma forma de carícia; Dóris, não controlando sua força, acaba socando Mabel, que desmaia (Figura 127). O ato entre as duas irmãs se mostra como uma forma de afeto masculino, que é comum entre as duas. Pelo fato de Mabel se unir à aliança de vilões de conto de fadas do Príncipe Encantado, por mais que a narrativa não

demonstre Mabel praticando alguma maldade ou prejudicando outros personagens, ainda assim sua representação como um personagem *diverso* acaba sendo negativa.

Figura 128 - O estilista Raul



Fonte: Blu-ray *Shrek Terceiro* (2007)

Por fim, temos Raul (interpretado por Guillaume Aretos), uma estilização de homem magro, afeminado, repleto de trejeitos, com uma barbicha e um bigode fino (Figura 128). Raul é o estilista responsável por tentar transformar Shrek e Fiona em verdadeiros súditos da nobreza real. Raul, além providenciar roupas elegantes, também tenta dar uma aparência menos assustadora aos ogros. Todavia, é uma tarefa vã, pois as vestimentas pomposas e apertadas acabam causando um acidente no salão real. Em outro momento, Raul também aparece sentado e emocionado com a performance teatral da produção do Príncipe Encantado. Na realidade, a representação de Raul remete aos estereótipos do gay utilizados no cinema de décadas passadas (homem magro, de bigode fino, afeminado, em um papel insignificante). Todavia, Raul, mesmo com sua aparição curta, estereotipada e insignificante, acaba sendo uma representação positiva de um personagem *diverso*, já que não busca causar nenhuma maldade aos demais personagens.

Nome do Personagem:	<i>Dóris</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	Shrek Terceiro (<i>Shrek the Third</i>)			Ano:	2007
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico		Estilização humana	X		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 53 - *Dóris* (2007)

Nome do Personagem:	<i>Mabel</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	Shrek Terceiro (<i>Shrek the Third</i>)			Ano:	2007
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 54 - Mabel (2007)

Nome do Personagem:	<i>Raul</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	Shrek Terceiro (<i>Shrek the Third</i>)			Ano:	2007
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 55 - Raul (2007)

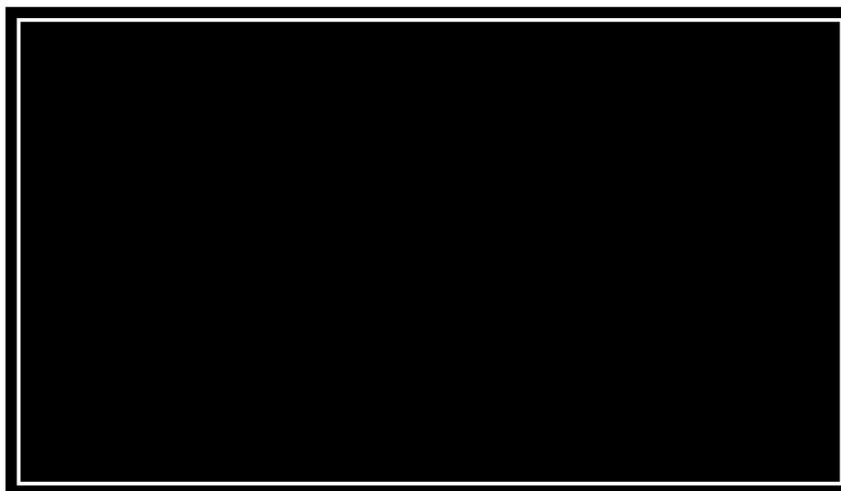
4.3.31 A aceitação de Alex, em *Madagascar 2* (2008)

Com o sucesso financeiro do primeiro filme, veio a animação computadorizada *Madagascar 2: A Grande Escapada* (*Madagascar 2: Escape 2 Africa*), lançada em 2008. O décimo sétimo filme da DreamWorks foi dirigido por Tom McGrath e Eric Darnell. Na continuação da franquia *Madagascar*, os protagonistas antropomórficos estão presentes – o leão Alex, a zebra Marty, a girafa Melman e a hipopótamo Gloria – e se preparam para retornarem a Nova York, em um avião simples reconstruído e pilotado pelos pinguins e acompanhados de Rei Julien e seu súdito Maurice. Porém, o avião sem combustível acaba caindo na África, local aonde Alex reencontra seus pais, pois ainda filhote havia sido capturado da reserva por caçadores e levado ao zoológico de Nova York. Enquanto Alex relata para os pais que é visto como o rei de Nova York, Marty encontra outras zebras semelhantes a ele, Melman é nomeado pelas demais girafas como o médico da reserva e Gloria, convivendo com outros hipopótamos, busca um par romântico. Porém, mesmo convivendo com os animais de suas espécies, os protagonistas precisam lidar com distintos problemas, enquanto os pinguins consertam o avião para retornarem a Nova York. Alex ao participar de um ritual de passagem dos leões, acredita que é um concurso de dança e, ao perder a luta, acaba sendo banido do grupo, juntamente com seu pai, que renuncia ao trono e Makunga assume. Marty acaba sofrendo com uma crise de

identidade percebendo que já não é mais uma zebra única. Melman acredita que está mortalmente doente e se predispõe para ser sacrificado e Gloria perde o interesse no hipopótamo Moto Moto, pois ele está apenas atraído pelo peso dela. No fim, Alex consegue resolver o problema da falta d'água da reserva, Martin refaz a amizade com Alex, Gloria impede que Melman se sacrifique declarando seu amor pela girafa. Melman descobre que não vai morrer e os pinguins consertam o avião, partindo para Monte Carlo, enquanto os demais ficam na África aguardando o retorno. Se, em *Madagascar*, o personagem Rei Julien se destaca por apresentar um comportamento ambivalente e afeminado, este é ainda mais enfatizado na continuação de 2008. Em *Madagascar 2: A Grande Escapada*, além do próprio Rei Julien, os gostos e o comportamento do leão antropomórfico Alex (interpretado por Ben Stiller), se comparado com os outros personagens da sua própria espécie, possibilitam seu mapeamento como um personagem *diverso*.

A narrativa começa com um *flashback* mostrando Alex (que, na verdade, é Alekey) ainda filhote sendo ensinado pelo pai a como ser um verdadeiro leão alfa que deve saber lutar. Porém, o pequeno filhote não demonstra qualquer interesse nos ensinamentos do pai sobre o comportamento de um leão adulto, especialmente nas lutas. Alekey, na verdade, está interessado nos saltos e rodopios da sua dança infantil, dança que incomoda o pai. O pai Zuba chega, inclusive, a evidenciar que o filhote é um “*garoto estranho*”. Esta primeira cena já demonstra que o filhote não apresenta o comportamento padrão para ser um verdadeiro leão alfa daquela reserva de animais. Logo depois, o pequeno filhote é capturado pelos caçadores e acaba indo parar no zoológico de Nova York, local em que ele acaba sendo aplaudido por ser quem ele é, com seus saltos, giros e o exibicionismo, sendo considerado agora como “Alex, o leão, o rei de Nova York”. Quando adulto, o leão antropomórfico de traços quadrados, com corpo marrom e juba brilhante, apresenta uma personalidade exagerada, semelhante a uma celebridade. Nem mesmo fora do zoológico, Alex perde o comportamento extravagante e a necessidade de se exhibir e se vangloriar do seu *status* de estrela do zoológico de Nova York, e é graças a este comportamento exibicionista e extravagante que ele acaba sendo banido do grupo de leões.

Figura 129 - Alex dançando para seu rival no seu ritual de passagem



Fonte: Blu-ray *Madagascar 2: A Grande Escapada* (2008)

Ao ser reconhecido como sendo o desaparecido Alekey, precisa passar pelo ritual de passagem do bando de leões. Alex acredita que seja um ritual de dança e atuação, inclusive pinta no seu corpo os símbolos do teatro (Figura 129). Porém, o ritual é de batalha entre os leões, e Alex, depois de dançar, rebolar e gesticular excessivamente acaba perdendo de forma humilhante. O pai de Alex, o rei Zuba, envergonhado com a atitude do filho, acreditando que ele realmente fosse um rei, passa o título para o leão Makunga, que acaba banindo a família de Alex. Além disso, Alex é condenado a usar um chamativo chapéu da vergonha. Na cena que se segue, o pai demonstra o descontentamento pela a atitude do filho e, na discussão, Zuba afirma que isto não teria acontecido se Alex “*fosse um leão de verdade*”.

A discussão entre Zuba e Alex é uma clara alusão ao pai que não aceita a homossexualidade do filho. O pai leão está envergonhado e decepcionado com o filho, que é um dançarino extravagante que não faz jus à imagem do macho viril e rei leão. A predileção pela dança e o comportamento extravagante e exibicionista de Alex são atitudes que são ensinadas como proibidas aos homens, pois ferem a idolatrada masculinidade. Por isto, a frase “leão de verdade” pode ser facilmente substituída pelo termo “homem de verdade”, o que mostra como a figura do leão antropomórfico “[...] pode ser associada à própria imagem do homem e sua venerada masculinidade” (RAMALHO; BELO, 2017, p. 279). Além disso, o fato de o personagem utilizar um chapéu da desonra, um objeto grande repleto de flores e frutas coloridas, pode ser visto como uma forma de punição por seu comportamento extravagante e com tendências afeminadas, da mesma maneira que homens afeminados são punidos de diferentes formas ao longo da sua vida (Figura 130).

Figura 130 - O chamativo chapéu da desonra



Fonte: Blu-ray *Madagascar 2: A Grande Escapada* (2008)

Outra característica que enfatiza o mapeamento de Alex como um personagem *diverso* é o comportamento infantilizado. Conforme Carney (2010) pontuou, o comportamento infantil é facilmente associado aos personagens com características afeminadas. No caso de Alex, o personagem chupa o dedo enquanto dorme ou, ainda, quando os seus pais mostram para ele o seu cobertorzinho com o qual ele dormia quando era filhote e ele se comporta como um filhote mimado, que grita pelo cobertor chamado “*foffy*”. A atitude infantil chega a causar constrangimento nas outras leas do bando, que tapam os ouvidos dos seus filhotes. Nenhum dos leões do bando apresenta o comportamento de Alex. Enquanto Alex dança, faz piruetas, gesticula ou rebola, os outros leões mantêm uma postura mais rígida, são musculosos e não gesticulam excessivamente.

No terceiro filme da franquia, *Madagascar 3: Os Procurados*, um dos personagens, o tigre russo Vitaly, satiriza Alex, falando da sua juba sedosa e brilhante, afirmando que o personagem parece mais uma leoa. Porém, o personagem neste filme acaba ganhando um par romântico na tentativa de disfarçar o seu comportamento exagerado e extravagante. No entanto, a representação de Alex como um personagem *diverso* é positiva, pois especialmente no filme *Madagascar 2: A Grande Escapada*, o personagem protagonista é aceito pelo pai e através da sua dança ele acaba salvando os animais das intervenções humanas na natureza.

Nome do Personagem:	Alex		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	Madagascar 2: A Grande Escapada (<i>Madagascar 2: Escape 2 Africa</i>)			Ano:	2008
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista	X	Secundário		Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 56 - Alex (2008)

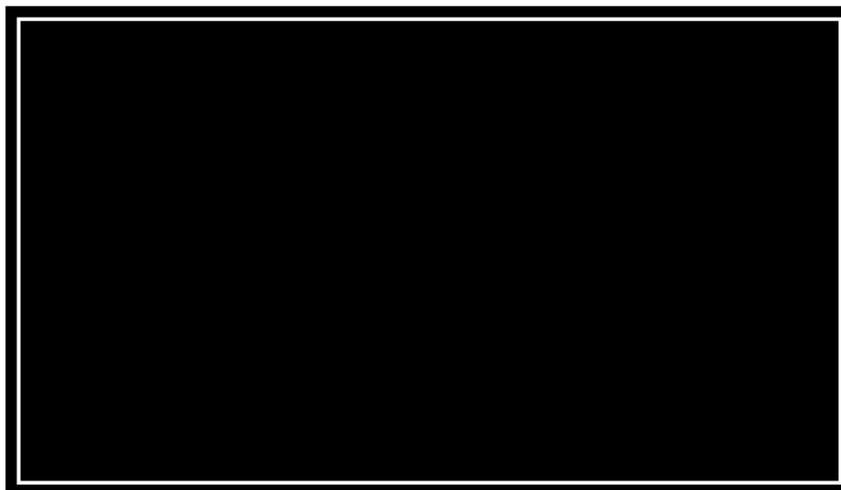
4.3.32 Cultura vodu com Dr. Facilier em *A Princesa e o Sapo* (2009)

O quadragésimo nono longa-metragem animado do estúdio Disney, *A Princesa e o Sapo* (*The Princess and the Frog*), lançado em 2009, foi dirigido por Ron Clements e John Musker. O filme foi baseado no conto *O Príncipe Sapo*, dos Irmãos Grimm. De acordo com os diretores, desde a época de *A Bela e a Fera*, de 1991, a Disney tenta adaptar a história, até mesmo a Pixar tentou fazer uma adaptação do conto. Os diretores Clements e Musker, que também dirigiram *A Pequena Sereia* e *Aladdin*, renomados filmes de contos de fadas com princesas, além de diretores foram os responsáveis pela construção da história e do roteiro. *A Princesa e o Sapo* se destacou por alguns fatores especiais: era o retorno da Disney aos filmes de animação tradicional, depois de anos se dedicando apenas às animações computadorizadas; também foi o retorno do estúdio aos tradicionais contos de fadas, além do fato inovador de ser o primeiro filme com uma princesa afrodescendente como protagonista.

A narrativa conta a história de Tiana, uma jovem trabalhadora que sonha em ter seu próprio restaurante em Nova Orleans. Na cidade também vive o sinistro feiticeiro de vodu Dr. Facilier, que consegue enganar o atraente Príncipe Naveen da Maldonia, o transformando em um sapo. Para desfazer o feitiço, Naveen precisa beijar uma princesa. Tiana acaba beijando o sapo e se transforma em uma rã. Os dois sapos acabam atravessando o pântano da Louisiana juntamente com o crocodilo Louis e do vagalume Ray para encontrar Mama Odie, a feiticeira que pode ajudar os sapos a se tornarem humanos novamente. O maléfico Dr. Facilier manda seus amigos “do outro lado”, as sombras, que capturam Naveen. De volta a Nova Orleans, Tiana, Louis e Ray precisam deter o Dr. Facilier. Ray consegue roubar o talismã mágico de Facilier e o entrega para Tiana, que destrói o objeto e faz com que as sombras levem o feiticeiro para o submundo como punição por suas dívidas não pagas. No fim, Tiana e Naveen, ainda como sapos, se casam e no momento em que se beijam a maldição é quebrada, devido ao fato de Tiana se tornar uma princesa por se casar com o príncipe e ambos voltam a ser humanos.

Tiana consegue inaugurar seu restaurante com a ajuda de Naveen enquanto dança e canta que “*Sonhos se tornam realidade em Nova Orleans!*”.

Figura 131 - As diferenças visuais de Dr. Facilier e o Príncipe Naveem



Fonte: Blu-ray *A Princesa e Sapo* (2009)

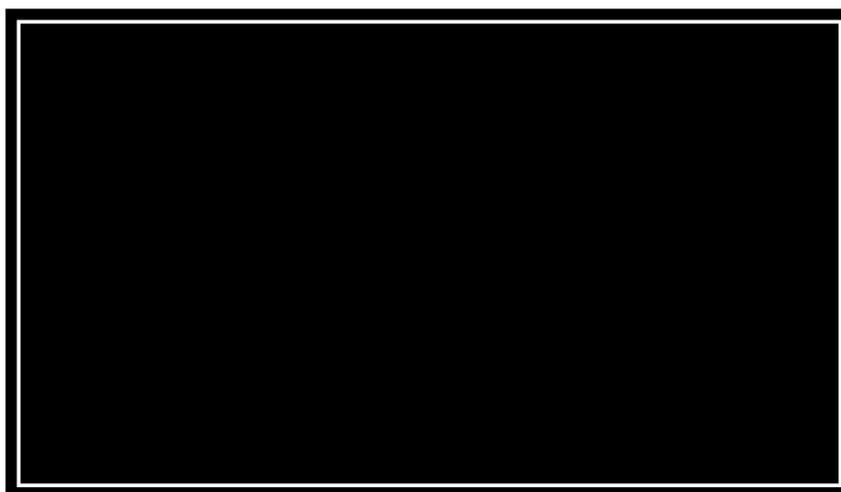
O filme *A Princesa e o Sapo* foi a tentativa da Disney de trazer de volta a animação tradicional, técnica que possibilitou o sucesso e a relevância de vários filmes do estúdio, entretanto, o filme não se destaca apenas por este motivo, mas também por apresentar um vilão com várias características semelhantes aos demais vilões do estúdio, que foram realizados com esta técnica. O Dr. Facilier (interpretado por Keith David) é exagerado, extravagante, repleto de maneirismos, semelhante a vários outros vilões (Capitão Gancho, Cruella de Vil, Úrsula, Jafar e Hades) que já relatamos anteriormente (Figura 131). Devido a isto, a construção física e psicológica do personagem permite seu mapeamento como um personagem *diverso*. O nome de Dr. Facilier foi inventado, mas foi baseado na palavra francesa “*facile*”, que significa “fácil”. O escopo do nome, de acordo com os diretores, é que o personagem facilitaria o acesso às coisas através da feitiçaria e do vodu. O personagem também foi baseado em uma loa – espírito característico da religião do vodu (PROWER, 2018).

O personagem Dr. Facilier, também conhecido como o Homem das Sombras, é uma estilização humana, representando um homem negro invulgarmente magro, alto e desproporcional. Enquanto sua cintura é estreita, bem afinada, suas pernas e braços são extremamente alongados, assim como suas mãos e pés que são enormes. As mãos grandes com os dedos finos contribuem amplamente para sua gesticulação expressiva e excessiva. No rosto do personagem, que é alongado com um queixo longo, se sobressaem os olhos de cor roxa, ao redor dos olhos uma sombra que remete a maquiagem. As sobrancelhas são arqueadas e

delineadas. A boca é grande com lábios grossos, acima do lábio superior o personagem tem um bigode estreito. No sorriso largo, entre os dois dentes superiores existe um diastema.

A roupa do personagem, com diferentes tons de roxo, também é extravagante, fazendo jus a sua construção física e personalidade. Dr. Facilier usa um fraque de cauda longa atrás com calça social com tons de roxo escuro com um colete roxo de tom mais claro e bastante curto, que deixa à mostra o umbigo. Na altura da cintura usa uma faixa vermelha. Os sapatos sociais são pretos e com detalhes em branco. Na cabeça, a cartola combinado com a cor da roupa tem uma faixa vermelha, com uma longa pena roxa e um emblema de caveira na frente. A cartola esconde os cabelos desgrelhados. No pescoço, o personagem usa um fino colar preto com dois dentes de crocodilo. Além disto, o personagem também usa como adereços uma bengala com globo roxo no topo da haste e cartas de tarô.

Figura 132 - Os olhos afeminados de Dr. Facilier



Fonte: Blu-ray *A Princesa e Sapo* (2009)

Nas características de Dr. Facilier é possível perceber algumas similaridades com o estereótipo do homem afeminado tão utilizado pelo cinema em décadas passadas e sempre aproveitado pelo estúdio Disney, até mesmo nos anos 2000. Dr. Facilier é magro, com bigode fino delineado, suposta maquiagem, roupas e adereços exagerados, trejeitos e gesticulação com as mãos. Além disso, conforme Li-Vollmer e Lapointe (2003) pontuam, a cintura fina dos vilões masculinos cria uma silhueta semelhante a um corpo feminino. Em determinado momento do filme, Dr. Facilier também faz os olhos afeminados com os cílios grandes que piscam constantemente (Figura 132). Na narrativa de *A Princesa e o Sapo* apenas outra personagem feminina faz o mesmo gesto, a também excêntrica Charlotte La Bouff. A extravagância de Dr.

Facilier pode ser facilmente percebida se comparado com o príncipe Naveem, que em sua forma humana é um negro musculoso, de cabelos castanhos escuros, vestindo roupas tipicamente masculinas (calça, camisa, colete, gravata e sapatos).

O personagem é um vilão, logo apresenta uma personalidade artilosa, sombria, misteriosa, sádica, manipuladora, persuasiva, gananciosa e megalomaniaca. Apesar disso, o personagem é bastante inteligente e usa a sedução e a astúcia para transparecer carisma para conquistar os clientes a fim de contratar seus serviços. A voz profunda de Dr. Facilie, dublado por Keith David, se destaca, e para vender seus truques ele quase sussurra no ouvido dos personagens, mas quando fica irritado sua voz ganha contornos autoritários e um tom mais grave. Contudo, o que mais se sobressai no personagem é a sua sede de poder, capaz de qualquer coisa para conseguir o que deseja – ser o homem mais rico e poderoso de Nova Orleans. Inclusive, Dr. Facilier assassina o personagem Ray que tenta roubar seu talismã mágico. Por isto, graças à sua posição como vilão, Dr. Facilier assume uma representação negativa de um personagem *diverso*.

O animador Bruce W. Smith, responsável pela animação de Dr. Facilier, em entrevista¹⁶⁸, disse que para a criação do personagem buscou inspiração nos vilões dos grandes clássicos da Disney. Os personagens vilões (e *diversos*) Capitão Gancho e Cruella del Vil, foram grandes referências para a criação do vilão de *A Princesa e o Sapo*. Além disso, o animador também confirmou que os cantores Michael Jackson e Usher influenciaram na movimentação de Dr. Facilier. Todavia, conforme Prower (2018) aponta, uma das maiores influências na construção de Dr. Facilier foi a loa Barão Samedi, da cultura do vodu. Para o autor, Dr. Facilier é uma versão caricaturada do Barão Samedi, um patrono da morte, que é bastante popular com os indivíduos que não se enquadram nas normas da heteronormatividade.

Sua capacidade fluida de ir além do binário de homem / mulher, hetero / gay, masculino / feminino, terra / submundo, vivo / morto faz dele uma loa popular para a comunidade *queer* e aqueles que sentem a necessidade de transgredir fronteiras sem vergonha ou com quem sentem que não se encaixam em uma categoria singular de rótulos. (PROWER, 2018, tradução nossa)¹⁶⁹

De acordo com Prower (2018), a divindade Barão de Samedi apresenta uma personalidade excêntrica e transgressora. Sua estrutura física é esquelética, usando um smoking preto ou roxo, com uma cartola e óculos de sol com uma das lentes faltando. Ainda tem o

¹⁶⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mdQs7zPC_mg

¹⁶⁹ No original: “*His fluid ability to go beyond the binary of man/woman straight/gay. masculine/feminine earth/underworld, living/dead makes him a popular lwa to the queer community and those who feel the need to transgress boundaries without shame or who feel they don't fit into a singular category of labels*”.

costume de agregar vestimentas e acessórios essencialmente femininos, por isto em muitos casos é visto como um transgênero por seus devotos. O espírito demonstra propensão ao deboche, usando um ar urbano e certa suavidade em suas atitudes. Destaca-se também a devassidão lasciva, com preferência específica ao sexo anal. Os cemitérios são os lugares sagrados para a devoção do espírito. Podemos perceber semelhanças físicas e psicológicas entre Dr. Facilier e Barão de Samedi, inclusive nas vestimentas e características físicas que remetem ao feminino. Dr. Facilier, assim como a divindade em que foi inspirado, acaba apresentando características além do binarismo homem e mulher, transgredindo as normas de gênero. Todavia, a Disney tentou utilizar as características transgressoras de gênero de Barão de Samedi presentes em Dr. Facilier, para aclamar o *happy end* do príncipe e da princesa presentes no filme, já que para o personagem *diverso* o seu destino é ser levado para a sepultura devido às suas infrações, inclusive contra a heteronormatividade.

Nome do Personagem:		<i>Dr. Facilier</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>
Filme:	A Princesa e o Sapo (<i>The Princess and the Frog</i>)			Ano:	2009
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional	X	Stop-motion		Computadorizada (3D)	
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva			Negativa	X	

Tabela 57 - Dr. Facilier (2009)

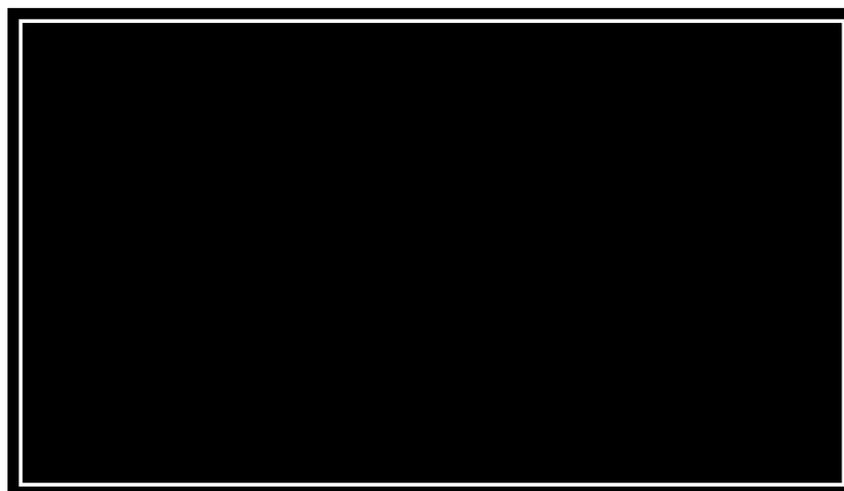
3.3.33 O brinquedo de menina Ken, em *Toy Story 3* (2010)

A afamada animação computadorizada dos brinquedos antropomórficos da Pixar ganhou sua terceira parte, lançada em 2010. *Toy Story 3*, dirigido por Lee Unkrich, retrata os brinquedos refletindo sobre seu futuro, já que Andy, a criança que brincava com eles, cresceu e está indo para a faculdade. Por um acidente, os brinquedos acabam sendo levados para a creche Sunnyside, um lugar que à primeira vista demonstra ser muito bem organizado, repleto de crianças que adoram brincar com os brinquedos liderados pelo simpático urso Lotso. Woody acaba fugindo da creche, porém é finalmente encontrado e levado pela menina Bonnie. Na casa de Bonnie, Woody descobre, pelos outros brinquedos da menina, que Sunnyside não é o que parece e que Lotso é manipulador e perigoso. Enquanto isso os brinquedos que ficaram na creche acabam descobrindo a verdade sobre Lotso, que os aprisiona. Woody retorna a Sunnyside e elabora um plano de fuga através do lixo. O plano saía como planejado, até o

momento em que Lotso descobre e encurrala os personagens na lixeira. Porém, Buzz conta a verdade sobre a manipulação de Lotso. Bebezão, um dos brinquedos da gangue de Lotso se revolta e joga o urso na lixeira. Lotso acaba levando arrastado Woody para o fundo da lixeira. O caminhão de lixo leva Woody e os demais brinquedos que tentaram salvá-lo. No aterro sanitário, os brinquedos são quase destruídos no incinerador, mas são salvos e retornam para a casa de Andy. No fim, os brinquedos acabam sendo doados para a menina Bonnie e a creche Sunnyside se torna um local de abrigo e acolhimento para outros brinquedos.

Cardoso e Oliveira (2015) apontam que os filmes da franquia *Toy Story* apresentam personagens, mesmo que antropomórficos, que reafirmam a heteronormatividade. Podemos evidenciar a relação de Woody e Betty demonstrada em *Toy Story* (1995); já em *Toy Story 2* (1999), além do Senhor e da Senhora Cabeça de Batata, temos um interesse amoroso de Buzz Lightyear pela vaqueira Jessie; em *Toy Story 4* (2019), com o retorno de Betty, Woody volta a ficar enamorado da pastorinha. Todavia, em *Toy Story 3*, mesmo que fique clara a relação heterossexual entre os bonecos Ken e Barbie, o personagem Ken apresenta distintas características que permitem seu mapeamento como um personagem *diverso*.

Figura 133 - O "brinquedo de menina" Ken



Fonte: Blu-ray *Toy Story 3* (2010)

Ken, ou Kenneth (como Lotso o chama), é um dos personagens novos da narrativa de *Toy Story 3* que vive na creche de Sunnyside e é um dos capangas do vilão Lotso. Ken (interpretado por Michael Keaton) é um boneco de plástico esbelto, com olhos azuis e cabelos castanhos (Figura 133). Todavia, vai ser através dos gostos e da personalidade de Ken que será possível perceber seu comportamento destoante da heteronormatividade. O boneco Ken, um personagem masculino, excessivamente alegre, que gosta de dançar e é fascinado por moda, até

mais do que a sua correspondente feminina, a boneca Barbie. O gosto do personagem por moda faz com que ele utilize um traje para cada cena e roupas extravagantes repletas de acessórios comuns ao vestuário feminino. Na primeira aparição do personagem, Ken usa uma camisa de safari de mangas curtas, aberta até quase o umbigo, shortinho com as pontas dobradas, um cinto dourado, sapatinhos e um lençinho azul enrolado no pescoço. Além disso, Ken mora em uma casa de boneca que possui pista de dança e um quarto só para seus vários modelos de roupa, onde ele desfila com poses extravagantes, ao som de uma música de discoteca. As roupas são tão significativas para o personagem que Barbie as usa para chantagear Ken.

Devido ao fato de apresentar características e comportamentos que remetem ao feminino, Ken é constantemente provocado pelos demais brinquedos, que o chamam de “brinquedo de menina”, deixando-o nervoso e ressentido. A ação dos brinquedos pode ser vista como uma provocação à masculinidade de um homem, que é questionada constantemente. Os personagens da própria narrativa estão tão cientes da extravagância de Ken que os heróis utilizam disto para enganar um dos capangas de Lotso. A cena em questão mostra Barbie se disfarçando de Ken, com uma roupa de astronauta cobrindo todo o seu corpo, exceto os pés, para enganar o bibliotecário e assim conseguir um manual de instruções para reverter a condição de Buzz Lightyear. Depois de entregar o papel, o bibliotecário olha para os pés do personagem e percebe que ele está usando salto alto. Acreditando que o personagem de saltos realmente seja o Ken, o bibliotecário faz uma expressão de reprovação quanto às atitudes de Ken. Cardoso e Oliveira (2015) asseguram que a forma de falar, de gesticular e de se vestir também são maneiras de medir e identificar o gênero através de suas próprias normas, logo o comportamento de Ken é visto na narrativa como desviante da norma.

As normas de gênero buscam produzir um corpo normal que se comporta de maneira culturalmente aceita de masculino que deverá se relacionar com mulheres. No filme, percebemos claramente esta norma, no estranhamento dos demais brinquedos ao comportamento que se diferencia, neste caso, do boneco Ken. Este mesmo comportamento de rejeição serve como regulador do comportamento dos meninos, pois buscarão se afastar das características femininas, sob pena de passarem pelas mesmas rejeições que o boneco. (CARDOSO; OLIVEIRA, 2015, p. 6)

O próprio Ken também está ciente do seu comportamento destoante. Nos momentos em que ele precisa intimidar os heróis, ele engrossa a voz e se coloca com uma postura mais masculina. Ao longo da narrativa, Ken recebe outros “apelidos” para tentar justificar seu comportamento extravagante e a fixação pela moda, como “metrossexual de plástico”. Todavia, a suposta correção comportamental de Ken acontece através do relacionamento com a boneca Barbie. Ken e Barbie se apaixonam no primeiro momento em que se veem. Porém, não sabemos

realmente se Ken é apaixonado pela boneca ou se se apaixonou por uma pessoa que compartilha o gosto pela moda. Como ele mesmo reclama, “*Ninguém liga para roupa aqui*”. Uma das primeiras falas do boneco para a futura namorada, por exemplo, é sobre as polainas rosas que ela usa; além disso, Barbie empresta vários acessórios a ele, como a echarpe rosa que Barbie puxa do pescoço de Ken no momento em que termina o namoro. Será que se não houvesse outro personagem masculino que também apreciava a moda, este não seria a alma gêmea de Ken? De todo modo, Barbie, além de ser a “salvadora” de Ken, motivando-o a seguir as normas heterossexuais, também é a que possibilita a mudança do alinhamento de Ken, que deixa de ser manipulado pelo vilão para se tornar um aliado dos protagonistas.

É importante salientar que mesmo que Ken e Barbie tenham constituído um relacionamento heteronormativo, as características de Ken como *diverso* foram utilizadas principalmente para fins de alívio cômico da narrativa. Tanto que nos créditos finais Woody está lendo uma carta de Sunnyside, com letras garrafais brilhantes, enviada por Ken. Buzz elogia a letra caprichada da carta, acreditando que seja da Barbie. Jessie o alerta que não foi a boneca quem escreveu a carta e Woddy faz uma cara de constrangimento. Devido à posição de Ken como um dos capangas do vilão Lotso em quase toda a narrativa, o boneco antropomórfico acaba assumindo uma representação negativa de um personagem *diverso*.

Nome do Personagem:		<i>Ken</i>		Estúdio:	Pixar	
Filme:	<i>Toy Story 3</i>				Ano:	2009
Curta-metragem			Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X	
Protagonista		Secundário		Vilão	X	
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva			Negativa	X		

Tabela 58 - Ken (2010)

3.3.34 A homofobia e o Rei Doce, em *Detona Ralph* (2012)

O quinquagésimo segundo longa-metragem do estúdio Disney – *Detona Ralph (Wreck-It Ralph)* – foi lançado em 2012. A animação computadorizada, dirigida por Rich Moore, teve como principal fonte de inspiração para a história o universo dos videogames. Por isto, o filme, além de seus personagens principais, conta com a participação de vários personagens famosos dos jogos eletrônicos. A narrativa conta a história de Ralph, o vilão do jogo de fliperamas “*Conserta Felix Jr.*”, cuja função é destruir o edifício, enquanto Felix Jr., com seu martelo

mágico, o conserta. Ralph, indignado com sua programação de vilão, fazendo o mesmo trabalho por 30 anos e sem nenhum reconhecimento, escapa do seu jogo na busca de uma medalha que prove seu verdadeiro valor. No jogo de tiro “Missão de Herói”, o personagem consegue pegar uma medalha de herói; entretanto, por acidente, Ralph acaba chegando ao jogo “Corrida Doce” juntamente com um insetrônico, um dos invasores alienígenas que são combatidos no “Missão de Herói”. A sargento Calhoun do jogo “Missão de Herói” e Felix vão atrás de Ralph e do insetrônico para impedir uma destruição em massa dos jogos por este último. Na “Corrida Doce”, um jogo de corrida de kart, ambientado em um reino feito inteiramente de doces e balas, Ralph acaba perdendo a medalha. A corredora Vanellope Von Schweetz pega a medalha, usando-a para entrar na competição da corrida. Ralph, nervoso, destrói alguns cenários do jogo de corrida e é preso, a pedido do Rei Doce, em sua masmorra. Ralph escapa, encontra Vanellope e faz um trato com a corredora para que ela devolva a ele sua medalha depois que ela ganhar o grande prêmio. Ralph e Vanellope acabam criando uma amizade enquanto ele a ajuda a treinar para a grande corrida. O vilão Rei Doce devolve a medalha para Ralph, mentindo que Vanellope é um *bug* e, devido a isto, o jogo pode ser desligado para sempre, prejudicando a todos. Ralph acaba destruindo o carro de Vanellope, impedindo-a de correr. Enquanto isto, Calhoun descobre que o insetrônico procriou e os ovos estão prestes a eclodir. Ralph descobre que Vanellope não é um defeito do jogo e a ajuda a voltar a correr. Os insetrônicos invadem a corrida e começam a destruir o jogo. O Rei Doce, na tentativa de destruir Vanellope, acaba revelando sua real identidade, o Turbo, um personagem antigo e rejeitado que invadiu a “Corrida Doce”. Ralph salva o jogo “Corrida Doce” dos insetrônicos e do Turbo, revelando que Vanellope é uma princesa do jogo que foi alterado pelo Rei Doce/Turbo. Ralph volta para seu jogo, mas desta vez, mesmo programado como um vilão destruidor do prédio, é reconhecido pelo seu trabalho.

A Disney, desde a década de 1980, planejava fazer um filme animado que envolvesse os games. A própria história presente no filme apresenta semelhanças com o personagem Donkey Kong da Nintendo, que estreou como um vilão do jogo de fliperama e depois acabou se tornando um herói dos próprios jogos. De acordo com os realizadores¹⁷⁰ do filme, além da inspiração nos games antigos, as animações clássicas tradicionais da Disney também serviram de referências para a construção do visual do filme *Detona Ralph*. O produtor Clark Spencer¹⁷¹, inclusive, cita o personagem vilão do filme: “Observe o Rei Doce, seus movimentos e sua

¹⁷⁰ *Bit a Bit – Criando os mundos de Detona Ralph* é um pequeno documentário no qual vários dos realizadores (diretor, produtor e artistas de distintas áreas) do filme retratam um pouco do processo de construção dos mundos da narrativa. O extra está presente na edição de *homevideo* em blu-ray do filme *Detona Ralph*, lançado em 2013.

¹⁷¹ Clark Spencer é o produtor do filme que fala da construção filmica no extra *Bit a Bit – Criando os mundos de Detona Ralph*.

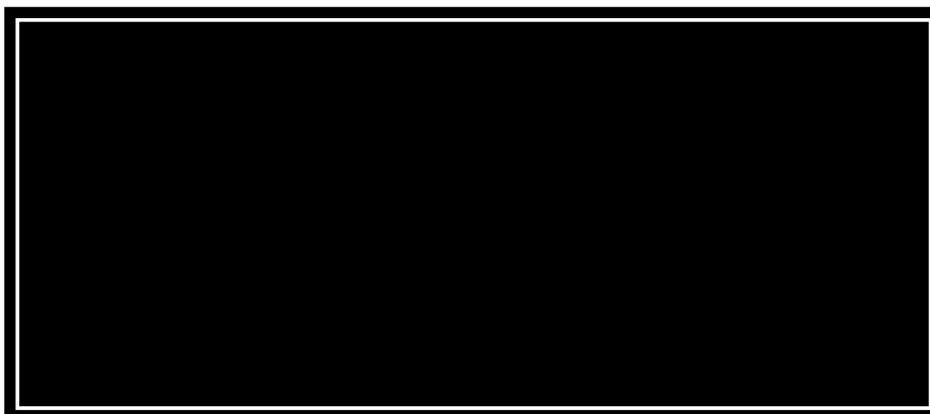
atuação. Vem dos princípios da animação em 2D e isto ajuda a diferenciar este mundo”. Todavia, o personagem Rei Doce recebeu muito mais que referências da animação tradicional, sua construção física, psicológica e o comportamento apresentam várias semelhanças com alguns dos vilões dos grandes clássicos do estúdio, inclusive com características que permitem também o seu mapeamento como um personagem *diverso*.

Por décadas, os filmes da Disney reforçaram o estereótipo de que gays são ruins porque não apenas planejam e encenam os bons personagens, mas também são ruins porque não estão em conformidade com as normas culturais de gênero. [...] Os homens são extravagantes. Eles usam linguagem floreada. Eles têm um jeito muito esnobe de falar. Eles geralmente são muito meticolosos e prestam muita atenção em como eles se vestem. Eles são personagens animados, tanto literal quanto metaforicamente, do que homens gay são. (THORPE apud LANG, 2017, s/p, tradução nossa)¹⁷²

O Rei Doce (interpretado por Alan Tudyk) é um vilão da narrativa fílmica de *Detona Ralph*. O personagem é uma estilização humana de um homem branco idoso, de estatura baixa, com cabelos grisalhos apenas nas laterais da cabeça grande e um enorme nariz vermelho de formato redondo (Figura 134). No rosto ainda se destacam as bochechas rosadas e as pálpebras levemente coloridas de roxo. As cores nas bochechas e nas pálpebras remetem ao uso de maquiagem. As características afeminadas também repercutem na excêntrica roupa do personagem. O Rei Doce veste uma camisa branca com uma enorme gola, com colete creme, um casaco roxo brilhoso e uma enorme gravata borboleta vermelha. Ele usa uma espécie de bermuda bufante com tons de dourados, meias longas e sapatilhas roxas com pompons de sino na ponta. Na enorme cabeça careca a coroa de ouro fica inclinada. Além disso, o personagem sustenta uma bengala listrada de vermelho e branco.

¹⁷² No original: “For decades, Disney films have reinforced the stereotype that gay men are bad because not only do they scheme and enact mischief upon the good characters, but they are also bad because they don't conform to cultural norms of gender [...] The men are flamboyant. They use flowery language. They have a very snobbish way of speaking. They're often very fastidious and pay a lot of attention to how they dress. They are a cartoon, both literally and metaphorically, of what gay men are.”

Figura 134 - A extravagância do Rei Doce

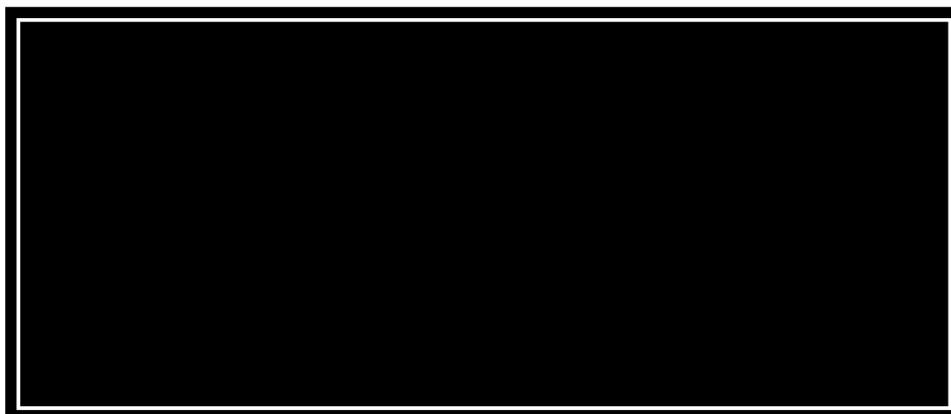


Fonte: Blu-ray *Detona Ralph* (2012)

Mesmo que a exuberante roupa do personagem possa remeter à sua posição como um monarca, a excentricidade de suas vestimentas e acessórios também o caracterizam como um personagem afeminado. A afetação ainda pode ser identificada no comportamento do personagem, que abusa das poses estilizadas e dos gestos exagerados, especialmente quando utiliza o pulso flácido para apontar e gesticular excessivamente, “[...] enquanto fala, com a língua presa e sotaque britânico” (NASCIMENTO, 2018, p.117). Em termos de personalidade, quando o personagem está alegre, é saltitante e cheio de maneirismos, entretanto, seu temperamento é curto, podendo se tornar cruel, violento e sádico. Até mesmo quando o insetrônico devora o Rei Doce, se transformando na enorme criatura que apresenta uma junção dos aspectos físicos do personagem e dos insetos eletrônicos, ele ainda continua apresentando certa afetação, gesticulando excessivamente com suas garras.

É importante ressaltar que o Rei Doce durante a narrativa revela sua real identidade como o personagem Turbo, um homem baixo, de pele acinzentada, nariz pequeno, olhos e dentes amarelados, um macacão simplista de corredor com detalhes em branco e vermelho. O personagem Turbo é aquele que não aceitou o sucesso e popularidade de outro jogo, por isto acabou causando a destruição do jogo concorrente e de seu próprio jogo. De acordo com Nascimento (2018), Turbo é um personagem transgressor que não respeita as normas e nem os demais personagens na narrativa. Ao invadir o jogo “Corrida Doce” e criar a persona do Rei Doce, tal transformação pode ser comparada ao processo de construção de uma *drag queen*, quando os indivíduos homossexuais constroem para si uma identidade que subverte as normas de gênero.

Figura 135 - As diferenças de Ralph e o Rei Doce



Fonte: Blu-ray *Detona Ralph* (2012)

No primeiro encontro entre Rei Doce e Detona Ralph, percebe-se claramente o contraste entre os personagens: Ralph é enorme, sério, robusto, bruto, vestindo roupas esfarrapadas (como o macacão surrado e sem um botão), agressivo, tem cabelo despenteado, anda sem sapatos, com grandes membros inferiores e superiores, passando a impressão de ser bastante pesado. Já Rei Doce [...] é totalmente o oposto: pequeno, bem-humorado, frágil, leve, bem trajado e delicado nos gestos. (NASCIMENTO, 2018, p. 120)

A afeminação de Rei Doce fica mais evidente quando comparado com os outros personagens masculinos, especialmente o protagonista Ralph (interpretado por John C. Reilly). Ralph é um personagem grande, forte, agressivo, mal-humorado e que não se preocupa com a sua aparência (Figura 135). Antes mesmo de se revelar um vilão, Ralph satiriza o Rei Doce pela sua predileção pela cor rosa no seu palácio, no intuito de duvidar da masculinidade do personagem. Todavia, a diferença de masculinidades entre os personagens fica mais evidente quando Ralph chama o monarca de “*nelly wafer*”, termo que é utilizado por homofóbicos para tentar insultar um homem gay. Logo, afirmamos que o desprezo e ódio de Ralph é uma forma homofóbica de tratar o Rei Doce. Na narrativa de *Detona Ralph* não existe uma relação heteronormativa para contrabalançar a afeminação do Rei Doce, por isto supomos que a masculinidade excessiva e preconceituosa do protagonista Ralph é destacada como contraponto ao vilão. Por fim, a Disney novamente não resgata apenas a retratação do vilão afeminado, mas também o fim que é dado a estes personagens. Por isto, devido ao caráter transgressor do Rei Doce, especialmente nas normas de gênero, só lhe resta uma morte trágica como forma de absolvição. Portanto, em virtude de sua posição como um vilão na narrativa a representação do Rei Doce como personagem *diverso* é negativa.

Nome do Personagem:	<i>Rei Doce/Turbo</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	Detona Ralph (<i>Wreck-It Ralph</i>)			Ano:	2012
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário		Vilão	X
Antropomórfico		Estilização humana	X		
Tipo de Representação					
Positiva		Negativa	X		

Tabela 59 - Rei Doce (2012)

3.3.35 Rompendo tradições com a princesa Merida, em *Valente* (2012)

O décimo terceiro longa-metragem animado da Pixar, *Valente* (*Brave*), lançado em 2012, foi dirigido e roteirizado por Brenda Chapman, a primeira mulher a assumir a direção de um filme do estúdio. No entanto, a diretora, durante a produção do filme, foi substituída por Mark Andrews devido a divergências criativas, mas ainda assim o nome da diretora é creditado no filme. Todavia, além de ter a primeira diretora da Pixar, *Valente* é o primeiro filme do estúdio a ter uma protagonista feminina. A narrativa se desenvolve na Escócia abordando a história da princesa Merida, uma jovem arqueira que tem uma relação conturbada com sua mãe, a rainha Elinor, que busca preparar Merida para que ela seja uma verdadeira princesa. Porém, a jovem de longos cabelos vermelhos esvoaçantes, busca a sua liberdade e a possibilidade de viver sua própria vida. A rainha Elinor organiza um evento no qual os primogênitos dos clãs associados ao reino escocês de Dun Broch devem competir para serem o noivo da princesa. A competição escolhida por Merida é de arco e flecha. Logo depois dos primogênitos executarem seus disparos, Merida se apresenta como a representante e primogênita do seu próprio clã, que luta pelo direito de escolher com quem se casar e quando se casar. Merida vence a competição devido à sua habilidade com arco e flecha, mas desencadeia uma abusiva discussão com sua mãe Elinor. Merida corta a tapeçaria da família feita por Elinor, e a rainha joga o arco da filha na lareira. Merida, desolada, foge com seu cavalo e acaba encontrando, em uma velha cabana, uma bruxa que prepara para a garota um feitiço, em forma de uma tortinha doce, que supostamente mudaria a intenção da mãe e o seu destino. Elinor depois de comer a iguaria acaba se transformando em um urso. Merida e a sua mãe urso passam por um processo no qual uma tenta entender a outra, enquanto buscam uma maneira de contornar a maldição. Merida luta para defender a sua mãe urso dos humanos e ambas conseguem destruir o violento urso Mor'du, que também foi transformado em animal através da magia, mas que perdeu sua humanidade devido à sede pelo poder. No fim, Merida pede desculpas a sua mãe por ter causado toda aquela

situação e a maldição é quebrada. Merida e Elinor, finalmente entendem uma à outra e o noivado da princesa é prorrogado para quando a garota realmente achar que deva se casar.

A animação computadorizada *Valente* também se destaca por ser a primeira animação da Pixar que contém elementos comuns aos contos de fadas (princesas, bruxas, magias e transformações). Todavia, diferente de outros filmes animados com a presença de princesas que acabam recebendo um papel passivo em suas narrativas, aguardando um herói masculino para realizar a sua salvação, em *Valente*, Merida é a heroína da sua própria história. A garota rebelde usa armas, monta a cavalo, deixa os cabelos livres, busca usar roupas que a deixem confortável e principalmente luta para ter o direito de poder escolher quando e com quem se casar. Devido a sua construção física e psicológica que rompe com as tradições e as normas, Merida pode ser mapeada como um personagem *diverso* (Figura 136).

Figura 136 - A princesa Merida rompendo a tradição e as normas



Fonte: Blu-ray *Valente* (2012)

A personagem Merida é uma jovem de 16 anos, esbelta, de rosto redondo, sardas, bochechas rosadas, olhos azuis e longos cabelos ruivos cacheados. Na preparação de Merida para ser uma princesa, ela demonstra indisciplina, teimosia e um forte temperamento. Como uma monarca, ela não pode fazer nada, a garota é constantemente podada pela mãe, que frisa que uma princesa precisa ser cautelosa, limpa e sempre buscar a perfeição. A vida de Merida no castelo acaba sendo enfadonha e opressiva com todos os deveres, responsabilidades e expectativas que são colocados para ela. Todavia, longe da opressão da mãe, Merida revela-se corajosa, aventureira, atlética, arrojada e de espírito livre, semelhante aos longos cabelos soltos que se destacam na sua construção. A constituição do cabelo da personagem representa “[...] a rebeldia, a transgressão e insubmissão, e também enuncia a busca e o apreço da personagem pela liberdade”. (EBERSOL, 2014, p. 4).

Desde muito nova, Merida demonstra uma personalidade desafiadora e obstinada, ao se interessar pelas atividades vistas como masculinas na narrativa, neste caso o arco do pai, e, depois, ganhando a sua própria arma, para desgosto da mãe que desabafa: “*Um arco, Fergus? Ela é uma dama*”. Quando crescida, o arco, além de arma, é praticamente um companheiro nas aventuras da garota. Merida luta para ter o direito pela sua mão, o direito de escolha, utilizando o arco. É através da arma, habitualmente masculina, que a personagem rompe com a tradição. O arco é um elemento tão simbólico na narrativa que a rainha Elinor joga a arma na fogueira, na tentativa de mudar a visão de Merida, mas também para que ela se comporte devidamente como uma princesa, como uma mulher. Além do arco, Merida também empunha a espada para rasgar a tapeçaria e para defender a mãe dos homens que tentam caçá-la. Neste sentido, semelhante a outros personagens que já evidenciamos que acabam exercendo atividades que não são comuns ao seu gênero, o fato de Merida utilizar as armas que são apenas comuns aos homens é um dos aspectos que permitem evidenciar o seu comportamento transgressor.

Merida se identifica muito mais com a figura aventureira e livre do pai do que com a regrada da mãe, sempre impecável, com cabelos presos e seguindo as regras da etiqueta. Elinor possui uma figura séria e forte, sendo a verdadeira administradora do reino. Com toda sua diplomacia, é ela quem é a mais respeitada e ouvida. O rei Fergus é apenas coadjuvante, um personagem que se resume à sua força física e humor. (ALVES; NEPOMUCENO, 2017, p.4)

Em comparação direta com a Rainha Elinor (interpretada por Emma Thompson), a outra personagem feminina de destaque na narrativa, as distinções de Merida são ainda mais evidentes. De acordo com o diretor Mark Andrews,¹⁷³ as personagens Merida e Elinor são diferentes até na linguagem corporal. Enquanto a mãe é rígida e muito formal, Merida é bastante relaxada e com a cabeça em outro lugar. Em termos de caracterização visual, a rainha Elinor é uma mulher esbelta, alta e elegante, usa um longo vestido verde esmeralda justo ao seu corpo, com alguns detalhes dourados. No rosto, se destaca o cabelo castanho comprido, organizado em duas tranças longas, presos com fitas douradas. No cabelo também é possível perceber uma mecha cinza referente à idade da personagem. A construção visual de Elinor condiz com a sua posição monarca e a própria personalidade. Elinor é a diplomata do reino responsável pela pacificidade entre os clãs, por isto acaba organizando o evento de noivado de Merida. Como parte de suas responsabilidades, ela exige que Merida siga seus passos, logo os costumes e as tradições do reino. Por isto, a personagem acaba sendo severa, autoritária e perfeccionista com

¹⁷³ O diretor Mark Andrews, juntamente com o codiretor Steve Purcell, o supervisor de história Brian Larsen e o editor Nick Smith, são os responsáveis pelos comentários em áudio presente nos extras da edição de homevideo do blu-ray de *Valente*, lançado em 2012.

Merida na busca de sua formação como uma perfeita princesa. Elinor tenta manter a postura elegante e ereta da sua representação monarca até mesmo quando se transforma em uma urso.

Assim como Merida que usa os cabelos desgrenhados e esvoaçantes para representar “seu espírito livre, selvagem e teimoso”, conforme diz Bill Wise,¹⁷⁴ o cabelo preso e organizado de Elinor também representa a sua personalidade rígida e inicialmente incontestável. As vestes são adereços bastante simbólicos na narrativa. O vestido com aparência de pesado e justo ao corpo de Elinor reflete o peso de suas responsabilidades no reino, o que acaba impossibilitando até mesmo a liberdade de seus gestos, por isto a personagem apresenta uma postura ereta e contida, sem gesticulações. Diferente de Merida, que usa bastante os gestos para se expressar.

Figura 137 - Merida engessada no vestido e a rainha Elinor



Fonte: Blu-ray *Valente* (2012)

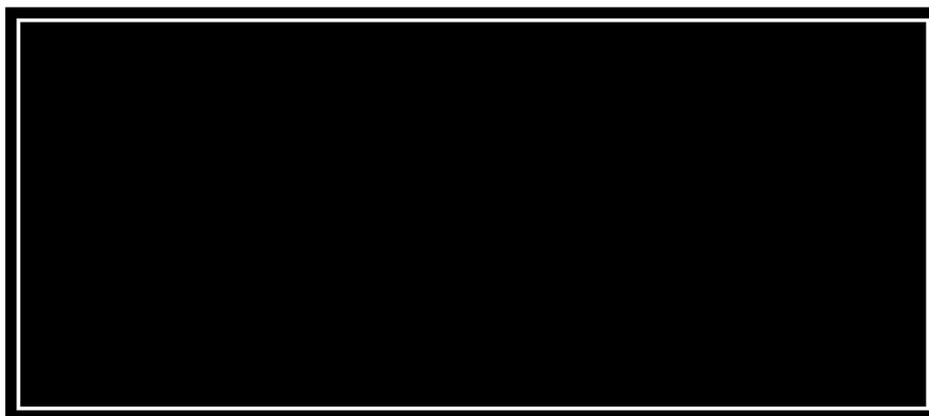
A cena da preparação de Merida para se apresentar aos primogênitos deve ser ressaltada como exemplo do simbolismo das vestimentas (Figura 137). Na preparação de Merida, a mãe a obriga a usar um espartilho que modifica o formato do corpo e um vestido apertado que além de cobrir todo o seu corpo, deixando apenas a face do rosto visível, engessa o comportamento da garota. Os cabelos também são “domados”, cobertos por uma espécie de touca branca com uma tiara por cima do pano. A vestimenta sufocante de Merida para o noivado pode ser visto como elemento que priva a garota da sua liberdade. Conforme a artista Fran Kalal¹⁷⁵ afirma, a cena pode ser vista como “alguém que está fisicamente forçando-a a ser diferente”. Posteriormente, quando a garota luta pela sua mão no torneio de arco e flecha, Merida rasga partes do vestido para conseguir atirar a flecha. O rasgar do vestido por Merida é um ato

¹⁷⁴ Bill Wise foi o supervisor de direção técnica do filme e é um dos entrevistados do pequeno documentário *Merida & Elinor*, presente nos extras da edição de *homevideo* do blu-ray de *Valente*, lançado em 2012.

¹⁷⁵ Fran Kalal é a artista de tecido e é uma das entrevistadas do pequeno documentário *Merida & Elinor*, presente nos extras da edição de *homevideo* do blu-ray de *Valente*, lançado em 2012.

simbólico que demonstra a liberdade que ela almeja, negando a tradição e as normas através de sua ação. Conforme o diretor Mark Andrews afirma, o ato em si representa o fato de que “Merida está resistindo àquilo de uma forma visual e tangível”.

Figura 138 - Merida comparada as outras princesas



Fonte: Blu-ray *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018)

Merida, mesmo com seu comportamento distinto para uma princesa, entrou para a linha de princesas da Disney, a *Disney Princess*. A personagem é a única princesa que não pertence a um filme exclusivo da Disney. Devido a esta condição cânone, Merida, juntamente com as demais princesas da Disney, estão presentes em algumas cenas do filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (*Ralph Breaks the Internet*, 2018). Entretanto, diferente das demais personagens, Merida é retratada com características que só confirmam o seu mapeamento como um personagem *diverso* (Figura 138). As princesas Branca de Neve, Cinderela, Aurora, Ariel, Belle, Jasmine, Pocahontas, Fa Mulan, Tiana, Rapunzel, Merida, Anna, Elsa e Moana são personagens da internet que vivem e trabalham no site *Oh My Disney*. Todas com suas respectivas vestimentas clássicas aos seus filmes de origem. Porém, depois que Vanellope entra no vestiário das princesas e elas ficam admiradas com as roupas casuais da garota, as princesas acabam vestindo roupas modernas, mas, ainda assim, vestimentas femininas, delicadas e combinando com suas personalidades pomposas. Merida, por outro lado, usa uma bermuda marrom, botas marrons, uma blusa escura com a estampa de um urso com a escrita “MUM” e uma jaqueta xadrez listrado escura por cima. Além disto, diferente das demais princesas, Merida não é nada delicada, senta-se sem postura exigida, comporta-se de maneira masculinizada e os cabelos estão despenteados, enquanto o das demais princesas não estão. Por fim, Merida ainda é zombada pelas outras princesas, que justificam que “*ela é de outro estúdio*” quando ela tenta dar conselhos em escocês para Vanellope.

Por fim, Merida, com seu comportamento que destoa do padrão heteronormativo que foi estipulado para as princesas, constitui uma representação positiva de um personagem *diverso*. A construção distinta de Merida possibilitou, inclusive, para os estúdios (especialmente a Disney), a realização de outros filmes com protagonistas femininas fortes, personagens que não precisam de um homem para serem seus heróis, elas podem ser as heroínas de sua própria narrativa. Conforme Alves e Nepomuceno (2017) afirmam, Merida é um modelo de princesa e de protagonista feminina mais próximo da realidade, uma outra forma de representação da feminilidade, mais condizente com as mulheres contemporâneas. Afinal, semelhante à fala do diretor Mark Andrews (“*Somos o que somos e tudo bem*”) em associação a um dos versos da música final dos créditos, a narrativa de *Valente* (2012) transparece uma mensagem que celebra a individualidade dos sujeitos que se aceitam e lutam pelo o que acreditam e o que querem ser, mesmo que esta aceitação destoe dos padrões habituais de sua sociedade.

Nome do Personagem:		<i>Merida</i>		Estúdio:	Pixar
Filme:	Valente (<i>Brave</i>)			Ano:	2012
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista	X	Secundário		Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 60 - Merida (2012)

3.3.36 A aceitação da rainha Elsa e a família de Oaken, em *Frozen* (2013)

O quinquagésimo terceiro longa-metragem animado do estúdio Disney, *Frozen: uma aventura congelante*, lançado em 2013, foi dirigido por Chris Buck e Jennifer Lee. A animação computadorizada foi inspirada no conto *A rainha da Neve*, de Hans Christian Andersen. De acordo com o diretor Chris Buck,¹⁷⁶ desde 1939 o estúdio Disney buscava adaptar a história de *A Rainha da Neve*. A narrativa de *Frozen* conta a história das princesas do reino de Arendelle, Elsa e Anna. Elsa nasceu com poderes mágicos que permitem que a menina controle a neve e o gelo. Contudo, quando crianças, Elsa acidentalmente fere Anna em uma brincadeira. Os pais buscam a ajuda do rei Troll, que remove de Anna as memórias da magia da irmã. Porém, os

¹⁷⁶ Em depoimento dado em *Descongelando: de Hans Christian Andersen até Frozen*, pequeno documentário presente nos extras da edição de *homevideo* do disco de blu-ray de *Frozen: uma aventura congelante*, lançado em 2014.

pais também decidem que Elsa precisa se isolar para que ninguém se machuque com seus poderes, incluindo a própria irmã Anna. Elsa, devido ao medo de machucar sua irmã, acaba se isolando e conseqüentemente se afastando de Anna. Depois da morte dos pais, Elsa, com 21 anos, é coroada a rainha do reino, porém, devido a uma briga com Anna, acaba revelando para o reino seus poderes que por anos escondeu. A rainha Elsa, em pânico, foge para as montanhas do norte, local onde constrói um castelo de gelo, transformando-se em outra mulher. Porém, durante a fuga, Elsa acaba desencadeando um forte inverno no seu antigo reino. Anna parte em busca da irmã para reatar o relacionamento fraternal e acabar com o inverno que assola Arendelle. Contudo, quando as irmãs se encontram, Elsa em um momento de medo e culpa pelo que causou ao seu reino, não consegue controlar seus poderes e acaba atingindo Anna no coração. Com a ajuda dos Troll, Anna descobre que somente um ato de amor verdadeiro pode impedir que ela se torne um gelo sólido. Desta forma, acabam interpretando que somente um beijo de amor do príncipe Hans poderia salvar Anna. Hans é o homem que Anna conheceu na coroação de Elsa e ficaram noivos no mesmo dia, motivo que desencadeou a briga entre as irmãs e a revelação do poder de Elsa. Hans acaba indo ao castelo de Elsa durante a batalha, Elsa é nocauteada e levada para Arendelle. Anna se encontra com Hans, e o príncipe revela que seduziu a jovem apenas para se casar com ela e ter o controle de Arendelle. Hans, que se mostra o vilão da narrativa, abandona Elsa para morrer sozinha e acusa a rainha como culpada pela morte da sua irmã. Hans vai atrás de Elsa no intuito de matá-la. Anna consegue escapar e impedir que Hans mate sua irmã, mas acaba virando uma estátua de gelo. Elsa se desespera e chora pela irmã. Contudo, a ação de Anna em salvar a irmã é vista como o verdadeiro ato de amor da história, por isto ela acaba voltando ao seu estado humano. Elsa então percebe que o amor é o fator essencial para controlar seus poderes, descongelando o reino de Arendelle.

O filme *Frozen*, quando lançado em 2013, foi severamente acusado, especialmente por líderes religiosos, de promover o lesbianismo, incesto entre as irmãs e até mesmo o satanismo. De modo geral, os conservadores alegavam que Elsa era uma princesa lésbica que corrompia a irmã mais nova, e a própria Disney celebrava a homossexualidade feminina através do ato de amor verdadeiro entre as irmãs. Inclusive, em 2019, a ministra da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos do governo Jair Bolsonaro – Damares Alves – afirmou que Elsa vive sozinha em seu castelo de gelo porque é lésbica.¹⁷⁷ A ministra e pastora conservadora ainda afirmou em

¹⁷⁷ Conferir a reportagem feita pelo jornal *online* catalão El Periódico a este respeito. Disponível em: <https://www.elperiodico.com/es/extra/20190521/frozen-sexualidad-elsa-ninas-lesbianas-princesa-ministra-mujer-brasil-7466207>

um evento televisionado que a princesa Frozen retornaria para acordar a Bela Adormecida com um beijo gay.

Independentemente da posição dos conservadores perante o filme, a narrativa de *Frozen* também foi abraçada pela comunidade LGBT, já que os indivíduos se viram representados através do processo de reclusão e aceitação vivenciado por Elsa. Até mesmo foi feita uma campanha *online* na qual os usuários do Twitter, através da *hashtag* #GiveElsaAGirlfriend, solicitaram aos estúdios Disney uma namorada para Elsa na continuação do filme prevista para estreiar em novembro de 2019. A própria Idina Menzel, que dubla a personagem Elsa, disse que a ideia era excelente.¹⁷⁸ A partir destas discussões entre a comunidade LGBT e os conservadores, poderíamos realmente afirmar que a rainha Elsa é lésbica? Um personagem *diverso*?

Figura 139 - O alegre Oaken



Fonte: Blu-ray *Frozen – Aventura Congelante* (2013)

O debate sobre a sexualidade de Elsa foi tão intenso que acabaram não percebendo que na narrativa de *Frozen* outro personagem poderia ser mapeado como *diverso*. No momento em que Anna sai à procura de Elsa, a jovem princesa acaba perdendo seu cavalo. Com frio, molhada, entra no “Armazém do Carvalho Errante e Sauna” para a compra de suprimentos. No estabelecimento, ela encontra o comerciante Oaken (interpretado por Chris Williams), um homem corpulento, de pele clara, olhos azuis, nariz rosado, cabelos loiros com costeletas e bigode (Figura 139). Oaken, com sotaque carregado, é bastante educado, bem-humorado e prestativo com Anna. Entretanto o que deve ser destacado na pequena participação do comerciante é quando ele acena para uma porta de madeira com um vidro e diz: “Oi, família!”.

¹⁷⁸ Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/gente,idina-menzel-adere-a-campanha-que-pede-namorada-para-elsa-de-frozen,10000052926>

Através do vidro é possível perceber, mesmo que rapidamente, um homem grande bem ao centro da cena, três crianças e uma mulher mais jovem, que aparenta ser uma adolescente, que acenam de volta para Oaken (Figura 140).

Figura 140 - A diversificada família de Oaken

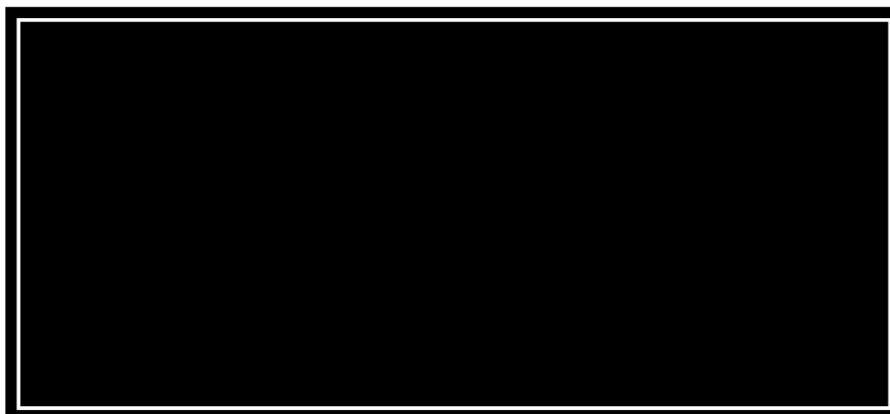


Fonte: Blu-ray *Frozen – Aventura Congelante* (2013)

Claro que estes breves fotogramas que demonstram esta família diversificada em um filme Disney acabam não sendo percebidos por todos ou até mesmo são passíveis de outras interpretações que fogem daquela de que haveria, ali, uma família homossexual. Contudo, os signos que envolvem a cena são bem objetivos: temos Oaken, um personagem que frisa em mostrar sua família se divertindo na sauna e, na imagem da família, a figura que mais se destaca é o homem adulto. Essa singela cena e a interação entre os personagens acabam transparecendo uma relação de carinho paterno, logo, uma família composta pelos pais homossexuais e seus filhos. Mesmo que com uma participação pequena e irrelevante para o desenvolvimento da narrativa, Oaken é uma representação positiva de um personagem *diverso*.

Retornando à sexualidade da princesa Elsa, conforme já frisamos, nosso foco nesta pesquisa é evidenciar como os personagens *diversos* apresentam características que destoam da heterossexualidade, especialmente se comparados com outros personagens de sua narrativa. Isso é o que nos permite mapear Elsa como um *diverso*. Elsa é uma princesa com características opostas às de sua irmã Anna ou às de qualquer outra princesa do estúdio Disney, não apenas pelos poderes que possui, mas principalmente pelo comportamento que apresenta ao longo da narrativa (Figura 141). Elsa e Anna, durante a infância são amigas, entretanto, devido ao acidente no qual Elsa fere Anna, elas se afastam e vivenciam as primeiras mudanças.

Figura 141 - A rainha Elsa e a princesa Anna



Blu-ray *Frozen – Aventura Congelante* (2013)

Elsa que nasceu com seus poderes e é forçada a se isolar da sua família e a usar luvas nas mãos para impedir de manifestar seus poderes e ocultar a verdade: “*Encobrir, não sentir, não deixar saber*”, ela diz. O poder de Elsa, que é visto como uma maldição pelos pais (e depois pelo povo de Arendelle), pode ser associado aos indivíduos que desde a infância apresentam comportamento que destoam da heterossexualidade. Os poderes de Elsa também podem ser comparados aos mutantes criados por Stan Lee na década de 1960, os X-men, nos quadrinhos. Através de humanos que continham o gene-x, que fornecia diferentes poderes aos personagens, Stan Lee criou uma metáfora moderna para representar minorias sociais através de histórias fantasiosas de humanos com poderes através de narrativas que envolviam o racismo e a homofobia. No caso de Elsa, seus poderes são vistos como algo que viola a norma e se opõe à natureza, por isto deve ser ocultado. Por esse motivo, Elsa passa longos anos suprimindo o afeto da irmã e escondendo quem realmente é, logo, seus poderes podem ser vistos como uma metáfora da sua sexualidade destoante da heterossexualidade. Por exemplo, o gelo, que é resultado físico dos poderes de Elsa, também é projetado como maneira de manifestar seus sentimentos e desejos. No início, ou nos momentos de medo, raiva ou frustração da personagem, o gelo tem o formato distorcido, irregular e repleto de pontas, semelhante aos seus sentimentos incompreendidos e reprimidos. No momento em que Elsa se torna livre da sociedade que prende suas emoções e julga seus desejos a personagem consegue projetar um palácio harmonioso de gelo.

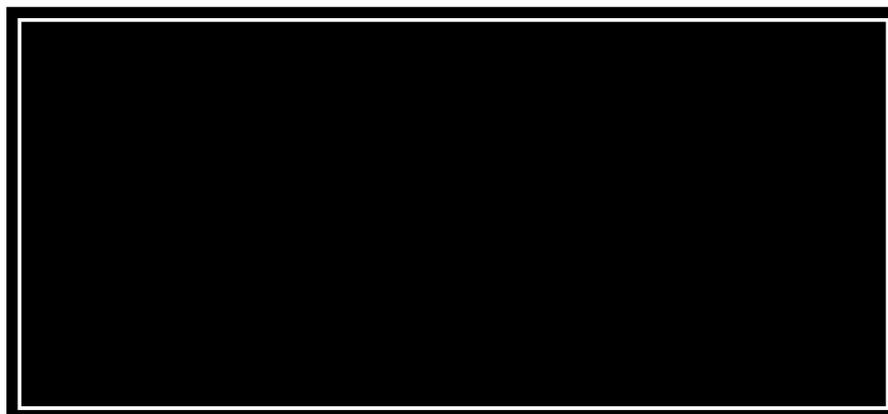
Já crescidas, especialmente após a morte dos pais, Elsa e Anna demonstram como o segredo da irmã influenciou cada uma delas. Na festa de coroação, enquanto Elsa tem medo de revelar seus poderes para as pessoas do reino, Anna busca conhecer seu príncipe encantado. Na realidade o anseio de Anna por um homem que vá resgatá-la de todos seus problemas,

especialmente da solidão que viveu no castelo durante os anos afastada de Elsa, é o que a Disney sempre pregou com as suas princesas. Semelhante ao que acontece com quase todas as personagens femininas protagonistas do estúdio que se apaixonam à primeira vista por um homem, Anna também se apaixona pelo príncipe Hans, a ponto de aceitar o noivado com ele no mesmo dia em que se conheceram. Todavia, Elsa impede que sua irmã cometa a atitude imatura de se casar com o homem que acabou de conhecer, o que ocasiona no conflito entre as irmãs e, conseqüentemente, Elsa acaba revelando sua magia. Neste sentido, percebemos como Elsa demonstra uma construção totalmente distinta de sua irmã e das próprias princesas Disney. Elsa é uma mulher consciente de que o amor é uma relação que se constrói através de duas pessoas ao longo de um determinado tempo e não uma situação mágica na qual um se apaixona pelo outro espontaneamente. Além disto, a personagem feminina Elsa, ao longo da narrativa, não demonstra qualquer interesse amoroso nos personagens masculinos (ou femininos), situação inovadora e nada habitual com as princesas da Disney ou da própria irmã Anna.

Ao revelar seus poderes para o reino Arendelle, Elsa é acusada de ser uma feiticeira e é enfatizada como um monstro, um perigo para o reino. Neste sentido, as acusações que Elsa sofre são semelhantes às que são direcionadas aos indivíduos LGBT's, que são sempre estigmatizados como a figuras mefistofélicas que querem converter as crianças e destruir as famílias heteronormativas. Benschhoff (1997, p. 10, tradução nossa)¹⁷⁹ aborda que os monstros em narrativas filmicas podem ser vistos como os indivíduos com “[...] energia sexual inadequada ou mal direcionada”, sendo utilizados como uma forma de codificar os supostos padrões de sexualidade vistos como normais em uma sociedade, alinhados com a ideologia dominante, neste caso a heteronormatividade. Tal afirmação pode ser associada à narrativa de *Frozen* quando Anna, após a demonstração dos poderes da irmã, é questionada se também é um monstro, e a princesa responde: “*Não, eu sou completamente comum*”.

¹⁷⁹ No original: “[...] *misdirected or inappropriate sexual energy*”.

Figura 142 - Desprendendo-se das normas



Fonte: Blu-ray *Frozen – Aventura Congelante* (2013)

No momento em que Elsa foge do reino Arendelle, tanto a letra da música *Let it Go* quanto as ações que a personagem desenvolve na cena são repletas de simbolismos e significados que validam o seu mapeamento como um personagem *diverso* (Figura 142). A cena começa com um grande plano aberto, com a câmera se aproximando da personagem em meio a uma tempestade de neve. Elsa enfrenta sozinha a tempestade com uma vasta capa roxa que se arrasta na neve, enquanto apaga as pegadas que deixam marcas na neve. Logo depois de lamentar a vida contida que viveu, a personagem joga a sua luva, que é levada com o vento. Enquanto se liberta da luva, o símbolo do elemento que reprimiu os seus poderes, a personagem canta sobre os sentimentos e desejos que foram proibidos por tanto tempo a ponto de formar uma tempestade em seu interior que ela não pretende mais conter, sem se importar com o que possam pensar dela. Como é dito na letra da canção:

*“A neve branca brilha na montanha esta noite
 Nenhuma pegada para ser vista
 Um reino de isolamento e parece que sou a rainha
 O vento está uivando como a tempestade que rodopia dentro de mim
 Não consegui segurá-la, os céus sabem que eu tentei
 Não deixe eles entrarem, não deixe eles verem
 Seja a boa menina que você sempre tem que ser
 Esconda, não sinta, não deixe que eles saibam
 Bem, agora eles sabem!
 Deixe pra lá, deixe pra lá, não posso mais segurar
 Deixe pra lá, deixe pra lá, dê as costas e bata a porta
 Eu não me importo com o que eles vão dizer
 Deixe a tempestade se enfurecer
 O frio nunca me incomodou mesmo”* (tradução nossa)¹⁸⁰

¹⁸⁰ No original: “The snow glows white on the mountain tonight. Not a footprint to be seen. A kingdom of isolation and it looks like I’m the queen. The wind is howling like this swirling storm inside. Couldn’t keep it in, heaven

Abraçando o frio e os poderes que fazem parte da sua construção, Elsa se liberta da imensa e pesada capa roxa que também voa com o vento. Neste sentido, a cena pode ser vista como Elsa compreendendo a sua sexualidade e a capa roxa simbolizando a suposta culpa e o peso de carregar consigo uma identidade destoante da heteronormatividade. É importante frisar que a cor roxa é bastante presente na construção visual de variados vilões do estúdio Disney que evidenciamos como personagens *diversos* (Malévola, Úrsula, Governador Ratcliffe, Izma e Dr. Facilier). Elsa continua a cantoria frisando que, depois de se distanciar, ficando livre das normas sociais, os medos já não a incomodam mais. A personagem testa sua capacidade e os seus limites: o gelo dos seus poderes agora tem formas arredondadas, os flocos de neves formam sutis desenhos abstratos, Elsa projeta airoas escadas, que funcionam como pontes sobre abismos escuros, para, então, construir um suntuoso palácio de gelo. Se, antes, a sua identidade era reprimida impedindo a personagem de crescer agora que ela aceita seu corpo e seus poderes, ela consegue construir pontes sobre o medo e proteções das normais sociais. Ainda conforme a letra:

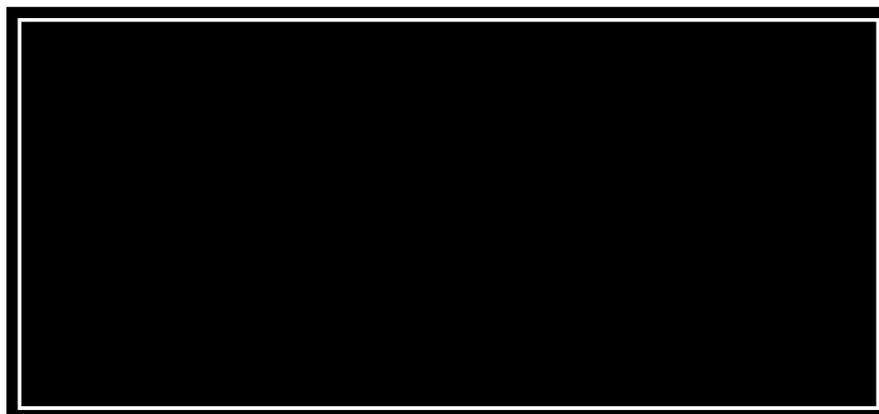
*“É engraçado como alguma distância faz tudo parecer pequeno
E os medos que uma vez me controlaram não chegam nem perto de mim
É hora de ver o que eu posso fazer, testar os limites e avançar
Sem certo, sem errado, sem regras para mim. Estou livre!
Deixe pra lá, deixe pra lá, eu estou com o vento e o céu
Deixe pra lá, deixe pra lá, você nunca vai me ver chorar
Aqui estou eu e aqui eu vou ficar
Deixe a tempestade se enfurecer
Meu poder se agita pelo o ar e entra pelo chão
Minha alma é um espiral em fractais congelados à minha volta
E um pensamento cristaliza como uma explosão de gelo
Eu nunca vou voltar. O passado está no passado
Deixe pra lá, deixe pra lá, e eu vou me levantar como o amanhecer
Deixe pra lá, deixe pra lá, aquela garota perfeita se foi
Aqui estou eu à luz do dia
Deixe a tempestade se enfurecer
O frio nunca me incomodou mesmo” (tradução nossa)¹⁸¹*

knows I tried. Don't let them in, don't let them see. Be the good girl you always have to be. Conceal, don't feel, don't let them know. Well, now they know! Let it go, let it go, can't hold it back anymore. Let it go, let it go, turn away and slam the door. I don't care what they're going to say. Let the storm rage on. The cold never bothered me anyway.”

¹⁸¹ No original: *“It's funny how some distance makes everything seem small and the fears that once controlled me can't get to me at all. It's time to see what I can do, to test the limits and break through. No right, no wrong, no rules for me. I'm free! Let it go, let it go, I am one with the wind and sky. Let it go, let it go, you'll never see me cry. Here I stand and here I'll stay. Let the storm rage on. My power flurries through the air into the ground. My soul is spiraling in frozen fractals all around and one thought crystallizes like an icy blast. I'm never going back,*

A personagem, depois do palácio edificado e devidamente protegida, se desfaz da sua coroa de rainha. Elsa está disposta a perder a sua posição de monarca para ter sua liberdade, ser a rainha da sua própria vida. Logo depois, a personagem transforma suas roupas: ela também é a sua própria fada madrinha. Se o vestido real, antes, era escuro e impedia que qualquer parte do corpo da personagem ficasse visível, agora o vestido assume tons mais claros. As pernas, as mãos e os ombros ficam à mostra. O cabelo se desprende e ganha um bonito penteado, mais condizente com sua liberdade física e emocional, pois a personagem também se desprende das normas (Figura 143). Elsa fica mais sensual, pois rebola os quadris enquanto caminha para admirar a vista do seu refúgio. A música finaliza mostrando uma nova mulher, já não mais aquela “perfeita” para a sociedade, mas aquela que arrebatou as normas, que entende a importância da sua aceitação pessoal, da mesma maneira que controla seus poderes, vistos antes como monstruosos e anormais.

Figura 143 - Elsa depois de sua aceitação



Fonte: Blu-ray *Frozen – Aventura Congelante* (2013)

Na narrativa, o processo de aceitação não é apenas de Elsa, que ignorou as normas que por anos a aprisionou e impediu o contato com sua irmã. A princesa Anna, mesmo agindo de acordo com as normas de Arendelle, demonstra que, não importa o que Elsa seja, ela sempre irá amar a irmã. Por isto, a princesa defende Elsa perante as acusações sociais, dizendo: “*Elsa não é perigosa*”. Vai atrás da irmã depois de sua fuga e até mesmo se sacrifica para impedir que ela seja morta, revelando o verdadeiro ato de amor da história. Neste sentido, o amor verdadeiro da irmã pode ser visto como a aceitação ao diferente. De acordo com os diretores

the past is in the past. Let it go, let it go, and I'll rise like the break of dawn. Let it go, let it go, that perfect girl is gone. Here I stand in the light of day. Let the storm rage on. The cold never bothered me anyway”

Chris Buck e Jennifer Lee,¹⁸² o tema principal do conto de Hans Christian Andersen é a forma como o amor conquista a negatividade, ao trazerem esta temática para a atualidade o medo seria a negatividade. Por isto, em vários momentos de *Frozen*, são abordadas as questões do amor vencendo o medo. Elsa só controla seus poderes quando não sente medo, quando é aceita por quem ela realmente é. Assim sendo, o medo ao diferente, ao *diverso*, pode ser combatido através do amor, da aceitação do indivíduo. Por fim, Elsa, mesmo com as críticas dos conservadores, acaba sendo uma representação muito positiva e importante de um personagem *diverso*.

Nome do Personagem:	<i>Elsa</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Frozen - Uma Aventura Congelante (Frozen)</i>			Ano:	2013
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista	X	Secundário		Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 61 - Elsa (2013)

Nome do Personagem:	<i>Oaken</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Frozen - Uma Aventura Congelante (Frozen)</i>			Ano:	2013
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 62 - Oaken

4.3.37 O assumido viking Bocão, em *Como Treinar o Seu Dragão 2* (2014)

Baseado na série de livros homônimos de Cressida Cowell, o primeiro filme da série *Como Treinar o Seu Dragão (How to Train Your Dragon)*, lançado em 2010, retrata como o jovem Solução, ao estabelecer uma amizade com o dragão Banguela, conseguiu mudar a relação dos vikings com os dragões. Na continuação, *Como Treinar o Seu Dragão 2 (How to Train Your Dragon 2)*, lançada em 2014, Solução lida com a pressão para ser o novo líder de Berk, a

¹⁸² Os diretores Chris Buck e Jennifer Lee são entrevistados no pequeno documentário *Descongelado: de Hans Christian Andersen até Frozen – Uma Aventura Congelante*, presente nos extras da edição de homevideo do blu-ray de *Frozen: uma aventura congelante*, lançado em 2014.

vila dos dragões. O filme *Como Treinar o Seu Dragão 2* é o vigésimo longa-metragem animado do estúdio da DreamWorks, dirigido por Dean DeBlois. Em ambos os filmes, Bocão (interpretado por Craig Ferguson) é o ferreiro, guerreiro e o professor dos jovens da ilha de Berk. Todavia, no segundo filme, o personagem faz uma singela afirmação que evidencia sua sexualidade destoante da heteronormativa, permitindo o seu mapeamento aqui como um personagem *diverso*.

Figura 144 - O viking Bocão



Fonte: Blu-ray *Como Treinar o seu Dragão 2* (2014)

O personagem Bocão (*Gobber the Belch*), um dos vikings da ilha de Berk, é uma estilização humana que apresenta um porte grande, uma mescla entre um possível musculoso no passado com um aspecto de um gordinho do presente (Figura 144). Na cabeça careca, usa um capacete com chifres de iaque e no rosto se destaca o longo bigode loiro trançado. Gobber não possui o braço esquerdo e a perna direita, que foram devorados por dragões. No braço protético, o personagem utiliza ganchos e armas, para forjar armas ou nas batalhas contra os dragões e os inimigos. Bocão, apesar de ser bastante ranzinza, é bastante corajoso e leal, por isto apresenta funções importantes na narrativa. Além de ser o professor dos mais jovens, ensinando como combater os dragões, ele é o amigo e conselheiro do rei Stoico e o mentor do protagonista Solução. Como a relação de Solução e Stoico é conturbada, o personagem acaba sendo o elo de ligação entre o tenaz filho e o bruto pai. A boa relação de Bocão e Solução é bastante salientada na narrativa, indo muito além da relação aprendiz e mestre. Bocão praticamente é um familiar de Solução, já que posteriormente acaba sendo um substituto do pai, após a morte de Stoico.

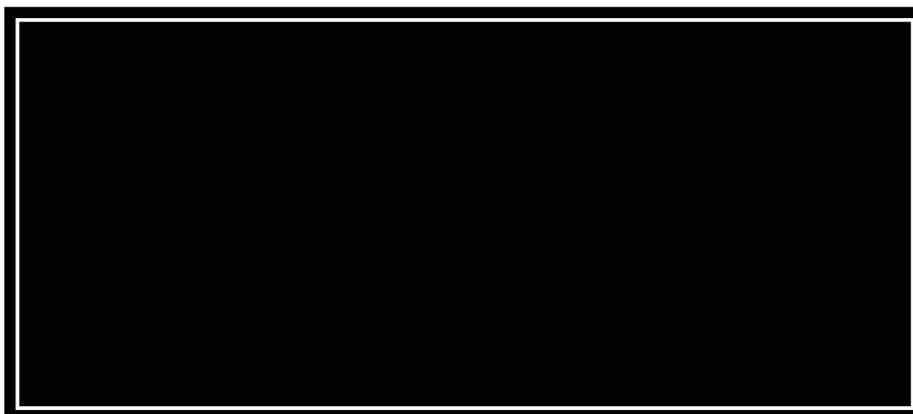
A franquia *Como Treinar o seu Dragão*, semelhante ao que acontece com a maioria dos filmes animados, enfatiza claramente o binarismo de gênero e as relações heteronormativas.

Inclusive, as próprias mulheres vikings também apresentam um comportamento tão violento quanto os personagens masculinos. No quesito das relações heterossexuais, ainda no primeiro filme, nas cenas iniciais, conhecemos Astrid, o interesse amoroso do protagonista Solução que o acompanhará em toda a trilogia. No segundo filme, além de Solução e Astrid, o foco da relação heterossexual é demonstrado através de Stoico e Valka, a mãe de Solução que supostamente tinha sido devorada pelos dragões e é encontrada. Todavia, especificamente em *Como Treinar o seu Dragão 2*, durante o momento que reúne Stoico e Valka – o que, no primeiro instante, acaba parecendo uma briga de casal – Bocão murmura para Solução: “*Por isso que nunca me casei. Por isso e por outro motivo*”.

A fala de Bocão acabou deixando dúvidas e margens para interpretações. Todavia, o diretor Dean DeBlois foi questionado sobre o fato e acabou confirmando que o personagem viking Bocão é um homossexual assumido (LABRECQUE, 2014). De acordo com Dean DeBlois (LABRECQUE, 2014), a segunda parte da fala do personagem foi improvisada pelo ator que o interpreta, Craig Ferguson. O diretor, que também é homossexual assumido, assegura que manteve a afirmação no filme, pois é tratada com naturalidade, sendo apenas mais um aspecto da composição do personagem, condizente com os aspectos progressistas e ousados de toda a narrativa da franquia *Como Treinar o seu Dragão*. Com base na fala do diretor, é importante salientar que na própria narrativa de *Como Treinar o seu Dragão 2*, em uma das cenas, a personagem Valka aborda sobre a unicidade de alguns vikings: “*Alguns de nós nascem diferentes*”.

No terceiro filme da trilogia, *Como Treinar O Seu Dragão 3: O Mundo Escondido (How to Train Your Dragon: The Hidden World)*, lançado em 2019, Bocão se mostra mais consciente da sua sexualidade, demonstrando, inclusive, um interesse sexual em outro personagem masculino. A cena em questão mostra Bocão flertando descaradamente com o personagem Eret, elogiando seus músculos: “*Não é culpa sua ter o corpo de deus nórdico*” (Figura 145). Em outros momentos, é possível perceber Bocão admirando Eret enquanto caminha ou, então, na cena do casamento, em que a prótese da mão de madeira de Bocão, segurando flores, se desprende e cai nas mãos de Eret, alusão à tradição do buquê de casamento que é jogado pelas noivas para as mulheres solteiras, ato em questão que parece frisar os desejos e sentimentos de Bocão por Eret. Todavia, o personagem Eret, que também é assediado por personagens femininas, não demonstra compartilhar do mesmo interesse que Bocão, apenas um profundo respeito pela sua importância naquela comunidade. Eret chega a confortar Bocão no momento em que ele chora com a partida dos dragões.

Figura 145 - Bocão flertando com Eret



Fonte: Blu-ray *Como Treinar o seu Dragão 3: O Mundo Escondido* (2019)

Por fim, a representação de Bocão como um personagem *diverso* é positiva, uma vez que o personagem, além de assumir uma importância na narrativa como mentor do protagonista, é tratado com o devido respeito, sendo a sua sexualidade apenas parte de sua construção. Inclusive, Bocão é um possível candidato que poderia ser mapeado através do Teste Vito Russo: personagem assumido como um indivíduo LGBT, cuja sua história não é orientado pela sua sexualidade e apresenta uma significativa importância para a narrativa – ainda que a sexualidade destoante da heteronormativa do personagem Bocão tenha surgido a partir de uma improvisação do ator que o interpreta. Apesar disso, a decisão do diretor em manter esta improvisação e dar ênfase a ela na continuação da série são decisões importantes para a representatividade de personagens *diversos* nos filmes animados. É importante salientar ainda que Dean DeBlois também dirigiu outros filmes que apresentavam personagens *diversos* (*Mulan* e *Lilo & Stitch*). Finalmente, se um dos focos da franquia *Como Treinar O Seu Dragão* é o ser humano aprendendo a conviver com novas espécies diferentes de animais, a introdução de um personagem homossexual condiz com este aprendizado.

Nome do Personagem:	<i>Bocão (Gobber the Belch)</i>		Estúdio:	DreamWorks	
Filme:	<i>Como Treinar o seu Dragão (How to Train Your Dragon)</i>			Ano:	2014
Curta-metragem			Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico			Estilização humana	X	
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 63 - Bocão (*Gobber the Belch*) (2014)

4.3.38 Diversidade, em *Zootopia: essa cidade é o bicho* (2016)

A animação computadorizada *Zootopia: essa cidade é o bicho* (*Zootopia*), lançada em 2016, é o quinquagésimo quinto longa-metragem do estúdio Disney. A animação foi dirigida por Byron Howard e Rich Moore, enquanto Jared Bush assumiu a codireção e o roteiro. A história se passa em um continente povoado por animais mamíferos antropomórficos. A narrativa é focada na coelha Judy Hopps, que se torna a primeira coelha do Departamento de Polícia de Zootopia, uma grande metrópole cujo lema principal é: “Onde você pode ser o que quiser”. Entretanto, ao chegar na grande cidade, para sua decepção, Judy é designada para ser guarda de trânsito pelo Chefe Bogo. Durante um dos turnos de seu trabalho, Judy é enganada por Nick Wilde, uma raposa macho vigarista. Judy fica decepcionada com a realidade em que se encontra, especialmente por não exercer o seu sonho de ser realmente uma policial. Em outra oportunidade, a coelha tem a oportunidade de perseguir e prender um ladrão. Porém, é repreendida pelo Chefe Bogo por insubordinação. Judy novamente desobedece às ordens do Chefe Bogo e acaba se envolvendo no caso de encontrar os mamíferos que estão desaparecidos. Judy percebe que Nick é uma peça importante no caso e manipula a raposa para ajudá-la a resolver o mistério. Judy e Nick acabam resolvendo o caso, descobrindo que os animais desaparecidos se tornaram predadores selvagens, que foram aprisionados pelo prefeito de Zootopia, para preservar sua imagem e evitar um caos na cidade. Judy, durante uma conferência para a imprensa, explica erroneamente que a condição dos mamíferos selvagens e agressivos se deve à condição biológica presente no DNA desses animais. A infeliz declaração de Judy acaba causando o medo e a discriminação aos predadores e sua renúncia na polícia. Depois de um tempo, Judy e Nick descobrem que a condição violenta dos predadores se deve a um soro de uma flor que era aplicado nos animais, alterando seu comportamento, o que fazia parte de uma conspiração organizada pela preconceituosa vice-prefeita Bellwether, que tentava uma segregação, ao incriminar os predadores e ter uma soberania das presas. Por fim, Judy é reintegrada à polícia com seu novo parceiro Nick.

Ao longo de quatro anos, a história do filme mudou drasticamente. O que começou como uma travessura de espiões da década de 1960 se transformou em um mistério ambientado no presente (nos dias de hoje), ressaltado pelo tema de como o viés afeta a todos nós. Mas nossos artistas sempre foram resilientes e tão mergulhados em pesquisas que foram capazes de desenvolver seus projetos junto com a história em mudança. Foi criada uma enorme quantidade de obras de arte incríveis para personagens e ambientes. Muitas dessas peças foram adaptadas para outros usos, mas algumas de nossas favoritas não chegaram ao filme no final. Mas, em nossa opinião, a cidade de Zootopia é um lugar grande o suficiente para conter muito mais histórias, locais e habitantes do que pode ser visto em um único filme. (HOWARD; MOORE, 2016 apud JULIUS, 2016, s/p, tradução nossa)¹⁸³

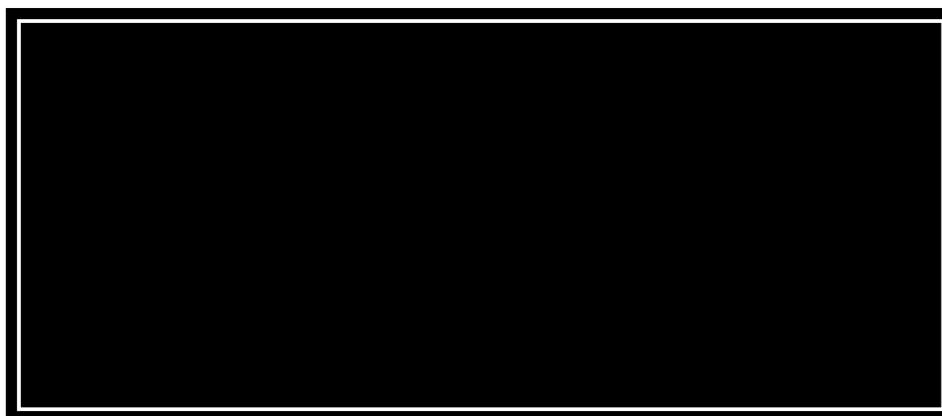
De acordo com os diretores Byron Howard e Rich Moore,¹⁸⁴ a narrativa de *Zootopia* aborda uma história de preconceitos de humanos contra outros humanos descritos por analogias e metáforas com animais. Para os diretores, narrativas que desenvolvem os animais se comportando e se vestindo feito humanos são fábulas modernas. Através destas alegorias, é possível falar sobre seres humanos através dos seus equivalentes animais. Os realizadores tinham como um dos escopos da narrativa mostrar que até mesmo a pessoa mais bem-intencionada é suscetível a estereotipar os outros. Portanto, através do binarismo “predadores cruéis” e “presas frágeis”, o filme *Zootopia* consegue desenvolver temas importantes como preconceitos e estereótipos através de uma história fantasiosa e lúdica. O próprio binarismo fantástico do filme pode ser comparado a outras divisões com vertentes opostas envolvendo raças, gêneros e sexualidades.

Todavia, um dos principais aspectos que se destacam no filme *Zootopia* é a gama diversificada de animais mamíferos que se comportam como seres humanos. Logo, dentre esta rica diversidade de personagens que se diferem tanto nos aspectos físicos quanto nos psicológicos, também é possível encontrar personagens que apresentam aspectos da pluralidade sexual humana. Claro que, por se tratar de uma animação voltada para todos os públicos, *Zootopia* não foca na sexualidade dos personagens, apenas em uma divisão baseadas nos gêneros. Nem mesmo os habituais romances heteronormativos do estúdio Disney estão presentes na narrativa. Contudo, os personagens Garramansa, Chefe Bogo, Bucky e Pronk apresentam características que permitem seu mapeamento como *diversos*.

¹⁸³ No original: “Over the course of four years, the film’s story changed drastically. What began as a 1960s-era spy caper morphed into a mystery set in the present day underscored by a theme of how bias affects all of us. But our artists were always resilient and so steeped in research that they were able to evolve their designs along with the changing story. A huge amount of amazing artwork for characters and environments was created. Many of these pieces got repurposed for other uses, but some of our favorites didn’t end up making it into the film in the end. But in our minds, the city of Zootopia is a big enough place that it contains a lot more stories, locations, and inhabitants than can be seen in a single film.”

¹⁸⁴ Os diretores Byron Howard e Rich Moore estão presentes no pequeno documentário *A origem de Um Conto Animal*, um dos bônus especiais da edição de *homevideo* do filme *Zootopia: essa cidade é o bicho*, lançado em 2016.

Figura 146 - A rápida aparição de Pronk Oryx-Antlerson

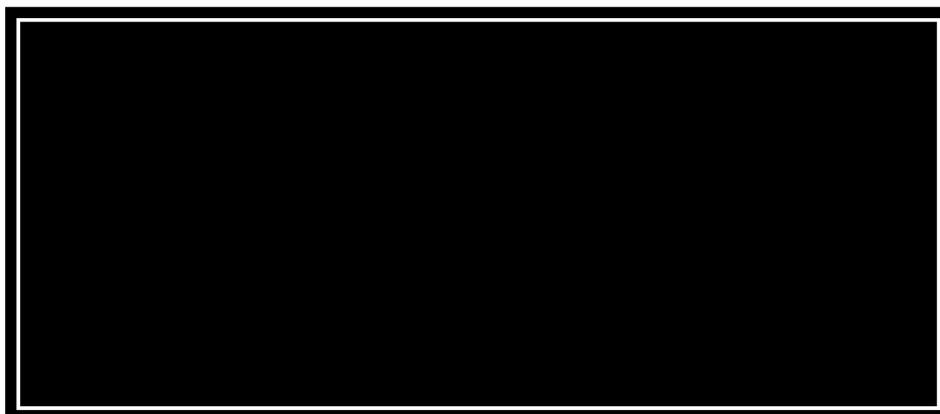


Fonte: Blu-ray *Zootopia* (2016)

No caso de Bucky (interpretado pelo diretor Byron Howard) e de Pronk (interpretado pelo codiretor Jared Bush), ambos são personagens coadjuvantes, sendo antílopes antropomórficos que vestem camisas e calças (Figura 146 e 147). Os personagens são os vizinhos barulhentos e antipáticos de Judy quando a coelha se muda para a cidade de Zootopia em um singelo apartamento de apenas um quarto. Os dois personagens vivem brigando um com o outro. Em determinado momento da narrativa, contribuem com uma conversa incômoda com Judy após um dia difícil no departamento de polícia. No primeiro instante, nenhum aspecto da sexualidade dos personagens é evidenciado para o espectador, devido à singela participação deles na história. Entretanto, é possível perceber que, nos créditos finais, os personagens são apresentados com o mesmo sobrenome: Bucky Oryx-Antlerson e Pronk Oryx-Antlerson. Logo, podemos supor que eles são um casal *diverso*, ou dois irmãos que moram juntos. Todavia, a confirmação dos personagens como um casal homossexual se deu pelo próprio codiretor e dublador do personagem Pronk, Jared Bush, através do seu Twitter.¹⁸⁵ O codiretor ainda evidenciou que as brigas frequentes dos personagens não são devidas às suas orientações sexuais, mas, sim, porque são personagens baseados na realidade, na qual um parceiro costuma brigar com o outro. Mesmo que Bucky e Pronk apenas apareçam brigando ou incomodando Judy, suas representações como personagens *diversos* ainda assim são positivas.

¹⁸⁵ Disponível em: <https://twitter.com/thejaredbush/status/803836679425556480>

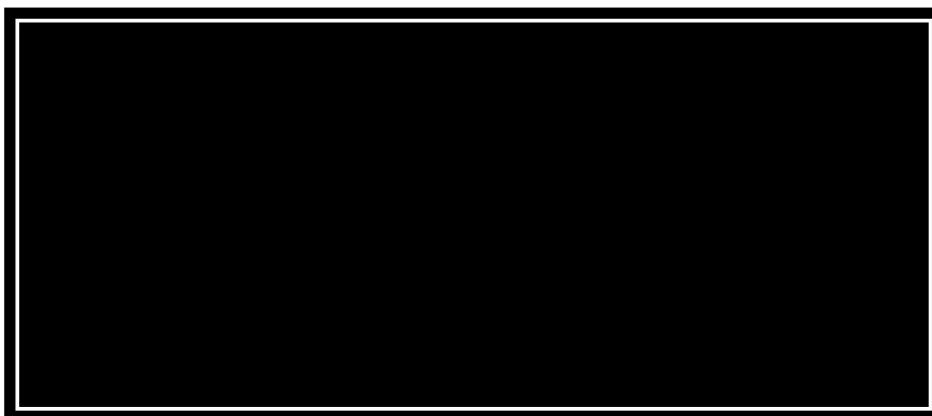
Figura 147 - A rápida aparição de Bucky Oryx-Antleron



Fonte: Blu-ray *Zootopia* (2016)

Por outro lado, outro personagem coadjuvante, entretanto com uma participação um pouco maior, e que permite analisar e evidenciar suas características como um *diverso* é Benjamin Garramansa (interpretado por Nate Torrence). O simpático Garramansa (*Clawhauser*) é um guepardo obeso, devido às rosquinhas que tanto ama, e trabalha como recepcionista no Departamento de Polícia, e por isso veste um uniforme azul marinho (Figura 148). Além disto, o personagem é obcecado pela diva pop de Zootopia – Gazelle. Devido à sua função como recepcionista, se destacam a sociabilidade e receptividade do personagem, que é cordial até mesmo com os criminosos que são escoltados pela recepção do local. Todavia, o que mais se sobressai na personalidade dele é sua alegria, que acaba sendo demonstrada através de poses exageradas.

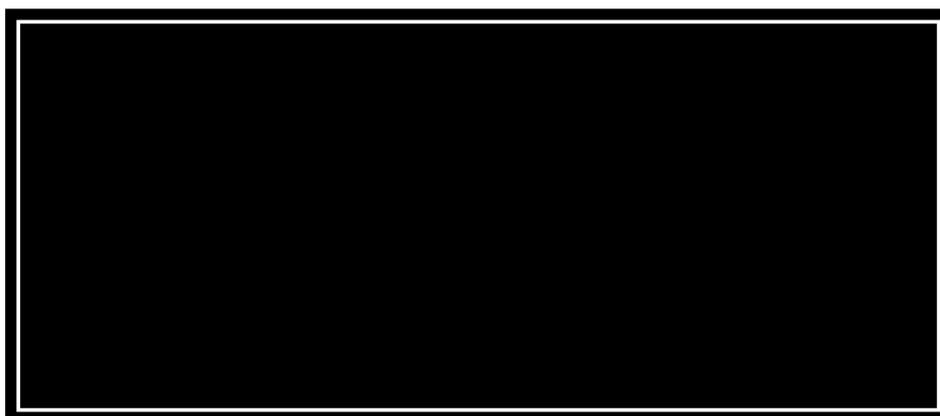
Figura 148 - O simpático Benjamin Garramansa



Fonte: Blu-ray *Zootopia* (2016)

Além disso, o personagem é repleto de trejeitos, sempre usando as patas de forma excessiva e com os punhos moles. Em uma comparação direta, os demais personagens do departamento são animais rudes, apresentando uma postura bastante rígida. Além deste comportamento extravagante de Garramansa, a sua fixação pela cantora pop Gazelle também deve ser evidenciada. Especialmente na comunidade gay é habitual que seus indivíduos venerem uma figura pública, na grande maioria das vezes uma cantora, que apresenta uma voz forte, músicas marcantes, personalidade exagerada e vestimentas chamativas. São vários os exemplos de celebridades que foram abraçadas e se tornaram ícones gay: Judy Garland, Barbra Streisand, Gloria Gaynor, Diana Ross, Cher, Madonna, Beyoncé e até mesmo a própria Shakira, que interpretou a cantora de Zootopia, Gazelle. Portanto, a forma como Garramansa idolatra Gazelle pode ser associada a essa relação que os homossexuais desenvolvem com suas divas.

Figura 149 - O másculo Chefe Bogo com o aplicativo de celular



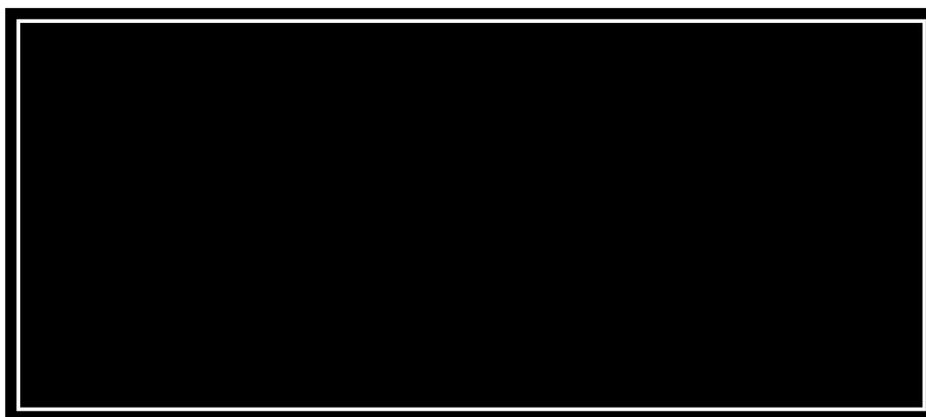
Fonte: Blu-ray *Zootopia* (2016)

A adoração de Garramansa pela cantora pop Gazelle faz com que o personagem tenha um aplicativo em seu celular que permite que ele seja um dos dançarinos da cantora. Na cena em questão, Garramansa demonstra eufórico no seu celular como ele sabe dançar e é elogiado pela cantora. Entretanto, o aplicativo apenas coloca uma foto do rosto do personagem Garramansa sobre o rosto do dançarino da cantora, e ele diz: “*É tão real! Só que não, é só um aplicativo*”. Todavia, a utilização deste aplicativo que demonstra o fascínio de Garramansa pela cantora pop permite a identificação do outro personagem *diverso* – Chefe Bogo. A cena mostra Chefe Bogo apreciando e dançando com o mesmo aplicativo (Figura 149), quando Garramansa entra afobado na sala. Garramansa, reconhecendo os sons provenientes do aparelho que o Chefe Bogo tenta esconder, fala: “*Também tem o aplicativo?*”. Garramansa, bastante afeminado, fica extremamente feliz em reconhecer que seu chefe também é um fã da cantora Gazelle. Assim, esta

cena pode ser vista também como a descoberta da verdadeira orientação sexual do chefe másculo de Garramansa através da utilização aplicativo para o celular. Inclusive, o aplicativo no filme da diva pop pode ser associado aos atuais aplicativos que, através da geolocalização, permitem que pessoas LGBT's encontrem outros indivíduos que compartilham dos mesmos interesses.

O Chefe Bogo é personagem secundário antropomórfico, que é a representação de um búfalo-africano grande, com corpo musculoso que usa o uniforme da polícia azul escuro com detalhes dourados. Chefe Bogo primeiramente é retratado como sério, rude e preconceituoso, já que ele estereotipa Judy por ser uma coelha e Nick Wilde por ser uma raposa. Diferente de Garramansa, Chefe Bogo mantém a aparência intimidadora através da seriedade e a postura rígida e musculosa. Após a descoberta de Garramansa através do aplicativo, Chefe Bogo acaba tendo uma pequena mudança na sua postura durante a narrativa filmica. Nos créditos finais, na apresentação de Gazelle, o personagem dança bastante empolgado ao lado de Garramansa, enquanto ambos assistem à apresentação da diva pop e dos musculosos tigres dançarinos (Figura 150).

Figura 150 - Garramansa e Chefe Bongo dançando eufóricos no show de Gazelle



Fonte: Blu-ray *Zootopia* (2016)

Ainda nos momentos finais da narrativa, a coelha Judy diz: *“Quando eu era criança, eu pensava que Zootopia fosse um lugar perfeito. Onde todos se davam bem e você podia ser o que quisesse. Só que a vida real é um pouco mais complicada que uma frase de para-choque. A vida real é confusa. Todos temos limitações. Todos cometemos erros. Quer dizer, sendo otimista, todos nós temos muito em comum. E quanto mais tentarmos entender uns aos outros, mais extraordinários seremos. Mas temos que tentar. Não importa que tipo de animal você é; do maior elefante, ou à nossa primeira raposa. Eu suplico, tentem. Tentem tornar o mundo um*

lugar melhor. Olhe para dentro de si e perceba que a mudança começa com você. Começa comigo. Começa com todos nós.”

É inegável que os realizadores de *Zootopia* fizeram uma fábula moderna sobre preconceito e tolerância utilizando uma rica fauna de mamíferos que se comportam como seres humanos. A diversidade do filme pode ser vista tanto nas características físicas dos animais quanto nas características psicológicas. Mesmo que Garramansa e Chefe Bogo sejam construções totalmente opostas, ambos são representações positivas de personagens *diversos*, demonstrando, mesmo que por simbolismos e nenhuma confirmação dos diretores, alguns dos aspectos da diversidade da sexualidade humana.

Nome do Personagem:		<i>Bucky Oryx-Antlerson</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Zootopia</i>				Ano:	<i>2016</i>
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X	
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 64 - Bucky Oryx-Antlerson (2016)

Nome do Personagem:		<i>Pronk Oryx-Antlerson</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Zootopia</i>				Ano:	<i>2016</i>
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X	
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 65 - Pronk Oryx-Antlerson (2016)

Nome do Personagem:		<i>Garramansa (Clawhauser)</i>		Estúdio:	<i>Disney</i>	
Filme:	<i>Zootopia</i>				Ano:	<i>2016</i>
Curta-metragem				Longa-metragem	X	
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X	
Protagonista		Secundário	X	Vilão		
Antropomórfico	X		Estilização humana			
Tipo de Representação						
Positiva	X		Negativa			

Tabela 66 - Garramansa (2016)

Nome do Personagem:	<i>Chefe Bogo</i>	Estúdio:	<i>Disney</i>		
Filme:	<i>Zootopia</i>			Ano:	<i>2016</i>
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 67 - Chefe Bogo (2016)

4.3.39 A lésbica masculinizada Maria Busão, em *Carros 3* (2017)

Carros 3 (*Cars 3*) é o décimo oitavo longa-metragem animado da Pixar dirigido por Brian Fee, e lançado em 2017. A animação computadorizada é a terceira parte da franquia *Carros*, que retrata mais um episódio do carro antropomórfico Relâmpago McQueen. Na narrativa, McQueen, agora visto como uma lenda das corridas, precisa lidar com o fato de estar envelhecendo e uma nova geração de pilotos de corridas com tecnologia de ponta serem os seus novos rivais das competições. Jackson Storm é um corredor novato e arrogante, que desponta nas corridas. McQueen, durante uma corrida, sofre um terrível acidente, deixando o corredor estacado por muito tempo. Quando se recupera, McQueen decide passar por um treinamento para recuperar sua glória. No centro de corrida, a jovem Cruz Ramires fica a cargo do treinamento de McQueen, que se irrita com os métodos tecnológicos de sua treinadora, que decide treinar em verdadeiras pistas. Durante uma briga, Ramires revela que sempre desejou ser uma corredora profissional, e não uma treinadora. McQueen e Ramires continuam treinando em Thomasville, com a ajuda de vários corredores antigos. Durante a corrida na Flórida, McQueen acaba cedendo lugar para Ramires correr, ele se torna o chefe de equipe e Ramires ganha a corrida. No fim, Ramires se torna uma corredora, enquanto McQueen é o treinador.

Os filmes 1 e 2 da franquia *Carros* da Pixar tiveram um apelo muito voltado para o público masculino. Por isto, grande parte dos personagens são masculinos que demonstram uma excessiva masculinidade. No primeiro filme, os poucos personagens femininos acabam desempenhando o papel de atendentes, fãs frenéticas dos corredores ou o desejo romântico do protagonista masculino para uma relação heteronormativa. Todavia, mesmo sendo personagens antropomórficos, isto é, carros com comportamento humanos, é visível os traços que permitem a identificação e diferenciação dos personagens masculinos e dos femininos. Porém, em *Carros 3*, além de um número maior de personagens femininas que desempenham papéis importantes na narrativa, mostrando como as mulheres podem ter paridade com os homens, uma

personagem feminina se destaca por destoar das normas da heteronormatividade, o que permite o seu mapeamento como um personagem *diverso*.

Figura 151 - A masculinizada Maria Busão



Fonte: Blu-ray *Carros 3* (2017)

A personagem Miss Fritter (interpretado por Lea DeLaria), ou Maria Busão na versão brasileira do filme, é um personagem antropomórfico que é uma grande estrela de uma corrida de demolição de Thunder Hollow. Maria Busão é o centro das atenções das corridas devido ao seu porte grande e resistente, já que a personagem é baseada nos ônibus escolares da década de 1980 (Figura 151). O objetivo da competição é ser o último sobrevivente da demolição, em que os corredores tentam destruir seus adversários. McQueen e Cruz Ramires se disfarçam para participar da competição, acreditando que era apenas uma corrida na pista de terra e lama. Durante a competição, Maria Busão destrói todos os demais carros, restando apenas McQueen e Ramires, que conseguem derrotá-la. No fim, quando o disfarce de McQueen é revelado, Maria Busão esclarece que é uma grande fã do corredor e que estava animada pela oportunidade de competir com ele.

Conforme afirmarmos, em *Carros 3*, são evidentes as diferenças físicas dos personagens masculinos e femininos. Os personagens femininos são carros com um design mais arredondado, tamanhos menores, sem detalhes visíveis na lataria, especialmente os adesivos publicitários das corridas e, claro, as vozes femininas das atrizes que interpretam as personagens. Todavia, diferente da construção delicada dessas personagens, Maria Busão é um ônibus amarelo, com grandes pneus com desenhos de chaves mecânicas cruzadas, olhos azuis no para-brisa, dois grossos tubos de escape na parte dianteira, semelhantes a grandes chifres, uma corrente saindo do capô para o para-choque, uma lâmina na parte esquerda como se fosse uma placa de pare, tela aramada nas janelas, várias placas de carros dos seus oponentes

penduradas nas janelas, o número 58 pintado com spray de tinta nas laterais e um pequeno adesivo de raio de arco-íris na janela de trás.

De acordo com o diretor Brian Fee e outros realizadores do filme,¹⁸⁶ os personagens da corrida de demolição – Oito Irados – foram baseados em jogadores de hóquei e lutadores de luta livre, devido ao grande porte físico e ao visual intimidante que precisam demonstrar na competição. Por isto, Maria Busão acaba possuindo as características físicas e psicológicas semelhantes aos carros masculinos, já que ela precisa demonstrar força, coragem e também intimidar seus adversários. Além disto, é importante salientar que Maria Busão é interpretada pela atriz, comedianta e musicista de jazz Lea DeLaria, que é uma homossexual assumida. De acordo com sua biografia,¹⁸⁷ Lea Delaria foi a primeira atriz abertamente gay na televisão nos Estados Unidos. As características masculinizadas de Maria Busão acabam sendo semelhantes às da sua própria intérprete. Acreditamos, inclusive, que o adesivo de raio de arco-íris detalhado na personagem Maria Busão seja uma representação indireta à bandeira do orgulho da comunidade LGBT, a bandeira do arco-íris que representa “[...] os ideais políticos e identitários dessa comunidade” (SANTANA, 2017, p. 792). Apesar do adesivo ser quase imperceptível nas cenas de ação em que a personagem aparece, ainda assim é um elemento evidenciado pelos realizadores que pode demonstrar algum progresso na representação de personagens LGBT’s nos filmes animados.

Por fim, a representação de Maria Busão como um personagem *diverso* é positiva, pois, por mais que Maria Busão assuma na corrida de demolição uma personalidade mais destrutiva contra os outros carros, inclusive contra o protagonista Relâmpago McQueen, a competição acaba sendo uma encenação semelhante às lutas de luta livre encenadas nas quais os personagens são baseados. O diretor Brian Fee, ao comentar sobre a corrida de demolição, retrata o evento como um teatro automotivo. Portanto, Maria Busão durante a corrida, assume uma personalidade mais destrutiva para fazer jus ao personagem do show de demolição, tanto que, posteriormente na narrativa, ela torce pela vitória dos protagonistas na corrida na Flórida. Por fim, é importante salientarmos que o nome Maria Busão utilizado na versão brasileira do filme remete bastante ao termo pejorativo “Maria sapatão”, utilizado para evidenciar mulheres que são excessivamente masculinizadas ou lésbicas.

¹⁸⁶ Brian Fee, o diretor, Jay Ward, o diretor criativo, e os produtores Kevin Reher e Andrea Warren são os responsáveis pelos comentários presentes nos extras da edição de *homevideo* em blu-ray de *Carros 3*, lançado em 2017.

¹⁸⁷ Disponível em: <http://www.leadelaria.com/biography>

Nome do Personagem:	Maria Busão/ Miss Fritter		Estúdio:	Pixar	
Filme:	Carros 3 (<i>Cars 3</i>)			Ano:	2017
Curta-metragem		Longa-metragem	X		
Tradicional		Stop-motion		Computadorizada (3D)	X
Protagonista		Secundário	X	Vilão	
Antropomórfico	X		Estilização humana		
Tipo de Representação					
Positiva	X		Negativa		

Tabela 68 - Maria Busão (2017)

4.4 Os personagens *diversos* de outros estúdios

No primeiro momento deste trabalho foram analisados alguns filmes que fugiam do recorte da pesquisa, isto é, curtas, séries, e longas-metragens animados que foram produzidos por outros estúdios que propusemos a analisar – Disney, Pixar e DreamWorks. Todavia, mantivemos estas análises na pesquisa devido à importância histórica que alguns destes personagens apresentaram em termos de representação e representatividade, como é o caso dos personagens: Pernalonga da Warner Bros. e do Mitch de *ParaNorman*, do estúdio Laika. Portanto, estes personagens aqui analisados não compõem o corpus de análise da pesquisa, por este mesmo motivo estas análises não apresentam a tabela de mapeamento, já que estes personagens não entraram nos dados analisados.

4.4.1 O monstro afeminado de Ub Iwerks, em *Soda Squirt* (1933)

Levando o humor que ele deu a Oswald e Mickey ao próximo nível, Iwerks salpicava seus animados com uma nova variedade de piadas cômicas. No mundo de um desenho animado do Ub, nada era sagrado. (GRAMMER, 1999)¹⁸⁸

Ub Iwerks foi um dos grandes animadores que se consagraram no estúdio da Disney, contribuindo imensamente com o desenvolvimento do cinema de animação nas décadas de 1920 e 1930. Antes mesmo do surgimento e popularização do estúdio da Disney, Ub Iwerks e Walt Disney já eram amigos e parceiros de trabalho. O coelho antropomórfico da série *Oswald – The Lucky Rabbit* foi o primeiro personagem de sucesso da parceria Ub e Disney, inclusive o animador permaneceu ao lado de Walt quando os direitos de Oswald foram perdidos para a Universal. Ub Iwerks foi o responsável pela construção visual do personagem que se tornou o

¹⁸⁸ Kelsey Grammer é o narrador do documentário *The Hand Behind the Mouse: The Ub Iwerks Story* (1999), que aborda a história do artista Ub Iwerks e sua imensa contribuição para a arte do cinema de animação.

símbolo da empresa – Mickey Mouse. Entretanto, devido a divergências pessoais com Walt Disney, Ub Iwerks, em 1930, “[...] aceitou uma oferta do produtor Pat Powers para abrir um estúdio com seu próprio nome” (BENDAZZI, 2009, p.87-88, tradução nossa¹⁸⁹). O The Iwerks Studio, além de competir diretamente com a Disney no mercado de animação, também retratava situações, até então, não muito convencionais nos filmes animados, como insinuações à nudez feminina¹⁹⁰ e personagens de sexualidade estereotipada.

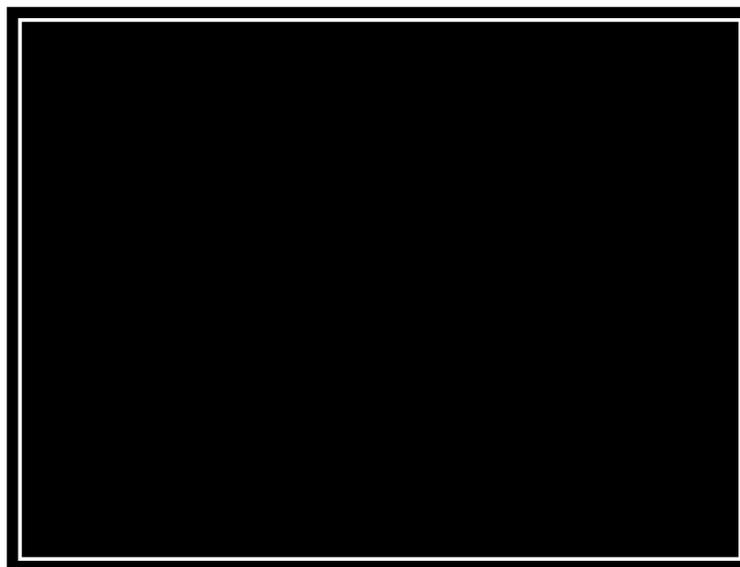
De acordo com Bendazzi (2009), em seu estúdio, Iwerks recuperou um personagem que ele não tinha utilizado desde 1928, *Flip the Frog*. O sapo antropomórfico da série *Flip the Frog* lembrava bastante o próprio coelho Oswald e o camundongo Mickey. A série animada de Ub Iwerks foi distribuída pela Metro-Goldwyn-Mayer, contando com 36 episódios, produzidos entre os anos de 1930 e 1933. No último episódio da série *Flip Frog* – o *Soda Squirt* – lançado em agosto de 1933, além da presença de várias caricaturas de diversas estrelas de Hollywood de 1930, é possível encontrar um personagem *diverso*.

O curta-metragem *Soda Squirt* (1933) se inicia mostrando a inauguração da Flips Drug Store, uma farmácia que se assemelha mais a uma lanchonete, com uma grande movimentação de pessoas à porta do local. Várias limusines e carros simples estacionam à porta para o desembarque das pessoas, como se fosse um evento cinematográfico, no qual o personagem Flip as recebe. No tapete vermelho desfilam os personagens que remetem a estrelas de Hollywood da época, dentre eles: Oliver Hardy (o Gordo), Stan Laurel (o Magro), Jimmy Durante, Buster Keaton, Lionel Barrymore (como o Rasputin), os irmãos comediantes Marx (Groucho, Chico, Harpo e Zeppo) e a sedutora Mae West, que foi o epítome da sexualidade feminina da época.

¹⁸⁹ No original: “Accepted na offer by producer Pat Powers to open a studio in his own name”.

¹⁹⁰ No documentário *The Hand Behind the Mouse: The Ub Iwerks Story* são mostradas algumas das cenas que abordam a representação da nudez feminina nos filmes animados.

Figura 152 - O personagem ambíguo de Ub Iwerks



Fonte: DVD *Coleção Animazing 7 – Ub Iwerks* (2007)

Entretanto, o que se destaca para os fins desta pesquisa é o personagem, supostamente um homem, que entra no estabelecimento. O personagem de cabelos curtos penteados, trajando terno e gravata, entra rebolando e balançando um lenço em uma das mãos. Em seu rosto é possível perceber a maquiagem nas bochechas, os cílios femininos grandes e os lábios brilhosos, como se estivesse utilizando batom (Figura 152). De acordo com a artista Lorelei Pepi¹⁹¹ (2019), esta representação estereotipada do personagem animado foi baseada no personagem Ernest, o instrutor de dança do filme *Our Betters* (1933). O personagem Ernest, interpretado por Tyrell Davis, é apresentado com maquiagem no rosto, bigodinho, cabelo ondulado penteadado, pulso flácido e repleto de trejeitos femininos, a verdadeira representação do estereótipo do *sissy* – a figura do homem afeminado. Como o personagem não possui qualquer identificação no curta-metragem, o nomeamos de Ernest.

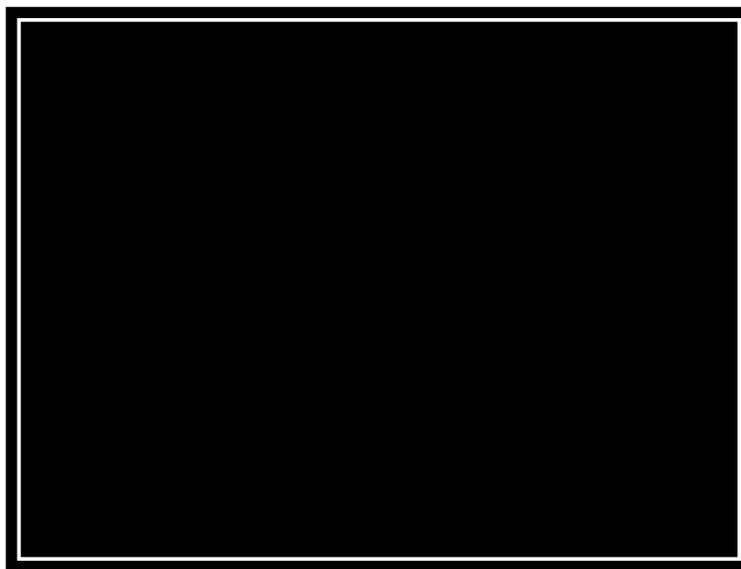
No primeiro momento do curta-metragem *Soda Squirt*, o personagem afeminado solicita pelo atendimento na lanchonete, porém Flip, o atendente, interessado no flerte com a caricatura de Mae West, despreza o pedido, até que atende o personagem *diverso* por causa de sua insistência. Durante o preparo da bebida, Flip, bastante desatento, devido à atenção focada na personagem feminina, mistura vários itens estranhos (pregos, tônico capilar, óleo de motor,

¹⁹¹ Lorelei Pepi é a artista responsável pelo curta-metragem *Happy & Gay* (2014), que tenta imitar os curtas-animados da década de 1930, reposicionando uma representação positiva aos personagens homossexuais, que foram retratados de maneira estereotipada.

borrifadas de veneno e tinta de caneta). O personagem afeminado, após beber totalmente a estranha mistura, arrota e começa a se transformar.

Em outro momento da narrativa, durante a transformação do personagem na ocasião em que ele tenta retirar sua roupa, é possível visualizar brevemente o que poderia ser possíveis seios do personagem, o que demonstra que a construção do personagem é bastante ambígua referente a seu gênero, dificultando uma afirmação adequada do que ele realmente poderia ser – um homem afeminado ou uma mulher masculinizada (Figura 153). Além disso, nesse momento da mutação, os dentes se tornam grandes e pontiagudos, a cor da pele se modifica, perde-se a maquiagem do rosto, as mãos ficam grandes com as unhas compridas, o cabelo também se modifica e é possível perceber pelos nas mãos e no rosto. O personagem ambíguo se transforma no monstro semelhante ao Sr. Hyde, como interpretado por Fredric March, em *O Médico e o Monstro (Dr. Jekyll and Mr. Hyde, de 1931)*, destruindo a lanchonete e assustando os clientes.

Figura 153 - Supostos seios do personagem afeminado



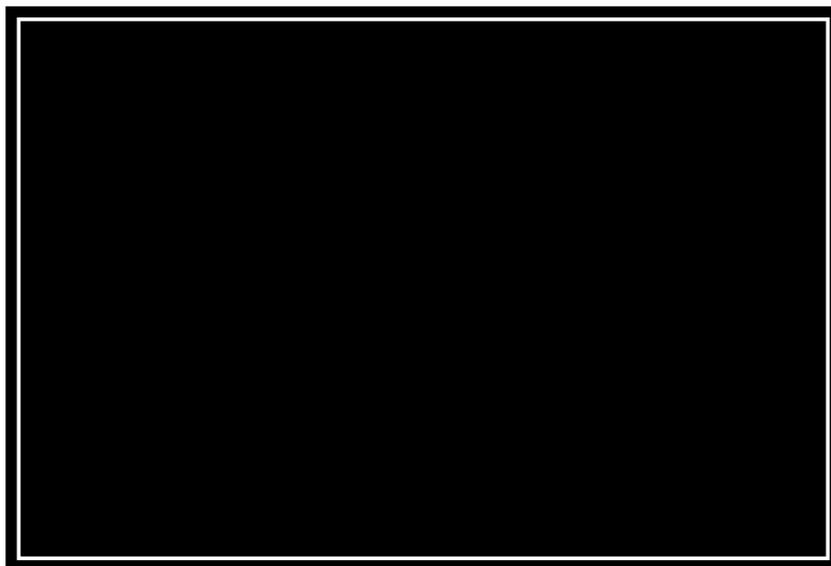
Fonte: DVD *Coleção Animazing 7 – Ub Iwerks (2007)*

O personagem só retorna ao seu estado inicial quando Flip o enfrenta e é borrifado no seu rosto o perfume *Eau de Pansy*¹⁹²(Figura 154). Referente à transformação do personagem em um monstro, podemos interpretá-la da seguinte forma: ao tomar a bebida feita por Frog, que acidentalmente, ou não, utiliza alguns elementos que de certo modo remetem ao universo

¹⁹² Na legenda presente no DVD *Coleção Animazing 7 – Ub Iwerks* o termo “*Eau de Pansy*” é traduzido como “Água-de-veado”.

masculino (pregos, tônico capilar e o óleo de motor), o personagem entra em colapso por “beber” uma masculinidade em excesso e acaba se transformando na criatura destruidora. Somente quando o personagem monstro é submetido a algo referente à feminilidade, nesse caso o perfume, é que ele retorna à condição inicial, novamente remetendo à figura ambígua.

Figura 154 - Legenda dada ao perfume



Fonte: DVD *Coleção Animazing 7 – Ub Iwerks* (2007)

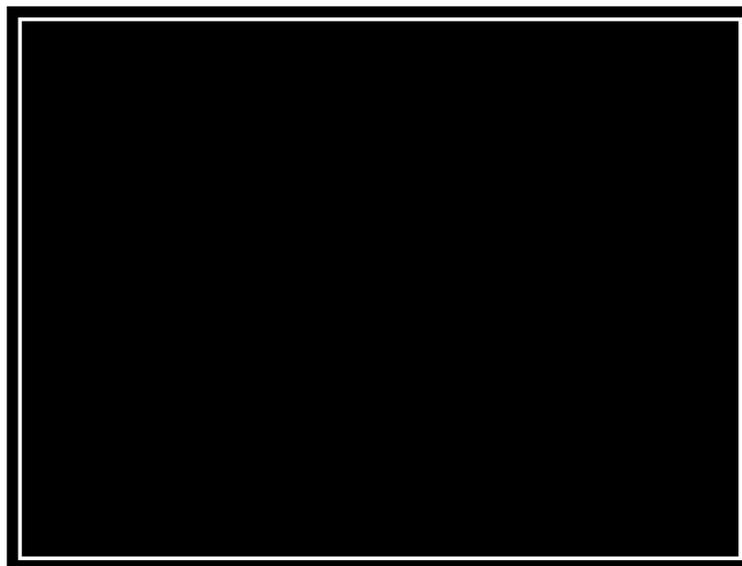
Portanto, podemos perceber que na narrativa do curta-metragem *Soda Squirt*, o personagem *diverso* apresenta duas funções principais, a comicidade e a vilania, o que remeteria a uma representação totalmente negativa. Não apenas pela sua apresentação estereotipada ao entrar na lanchonete, seja um homem afeminado, seja uma mulher masculinizada, mas também por sua apresentação como o “monstro” que destrói o estabelecimento e espanta a clientela. Desta forma, entendemos que a inserção de Ernest na narrativa, além de alívio cômico com sua representação estereotipada, supostamente também funciona como o vilão da narrativa, sendo ele o inimigo responsável pela destruição do negócio do personagem principal Flip.

4.4.2 A falta de músculos de Wimpy, em *Popeye* (1933)

O marinheiro Popeye, provindo das tiras em quadrinhos de Elzie Segar, teve sua estreia no cinema de animação no curta-metragem *Popeye the Sailor* (1933), da série animada da personagem Betty Boop para o estúdio Fleisher. Nesse curta-metragem, o personagem marinheiro disputa com o brutamontes Bluto, seu rival, a atenção da desengonçada Olivie Oyl. No mesmo ano, Popeye figura no curta-metragem *I Yam What I Yam* (1933), o primeiro da sua

própria série animada *Popeye the Sailor*, com 108 episódios, produzidos entre os anos de 1933 a 1942, com a clássica trilha sonora *I'm Popeye the Sailor Man*. Nesse primeiro curta-animado também é apresentado o personagem J. Wellington Wimpy (no Brasil, o personagem ficou conhecido como Dudu), o personagem *diverso* (Figura 155).

Figura 155 - J. Wellington Wimpy



Fonte: *Popeye and the Giant* (1960)¹⁹³

De acordo com Abel (1995), o personagem Popeye adota a norma de gênero instaurada pelos filmes animados da Disney, apresentando quase sempre um personagem masculino e o seu par feminino coadjuvante. Porém, o marinheiro Popeye consegue ir além dessa norma, apresentando um protótipo heroico representando “[...] um ideal sexual mais normativo do que o Mickey Mouse, e certamente um menos complexo” (ABEL, 1995, p. 186, tradução nossa¹⁹⁴). Popeye, caracterizado como um homem heterossexual, virtuoso e com braços musculosos, que ainda repassava uma mensagem positiva em sua narrativa – comer espinafre te deixaria forte –, era um exemplo perfeito de personagem animado símbolo para os padrões da heteronormatividade.

Maltin (1987) afirma que Dave Fleisher estabeleceu uma fórmula simples e clara para os filmes animados da série do Popeye, praticamente desde o primeiro episódio. Podemos descrever esta fórmula da seguinte maneira: Popeye, representando o bem, e Bluto, o personagem maléfico, ambos fortes e corpulentos, representando a masculinidade, disputam

¹⁹³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9MnulZH_Hmw

¹⁹⁴ No original: “[...] a more normative sexual ideal than does Mickey Mouse, and certainly a less complex one”.

pela posse de Olive Oyl, que apenas é vista como uma espécie de troféu na disputa entre os homens, sem qualquer vontade ou desejo. Popeye, quase perdendo a batalha para Bluto, reverte a sua sorte ao comer espinafre. Em contraparte a essa demonstração de masculinidade nos filmes animados, temos J. Wellington Wimpy, que, diferente de Popeye ou Bluto, é um gordinho, de fala mansa, bem-educado, covarde, preguiçoso, excessivamente parcimonioso, apaixonado por hambúrgueres e “[...] um oportunista obstinado” (MALTIN, 1987, p. 110, tradução nossa¹⁹⁵).

Conforme Abel (1995) afirma, Wimpy é a representação de um homem inexpressivo que se interessa apenas por hambúrgueres, porém em termos de sua sexualidade ele é uma incógnita, quase também uma incógnita em termo de gênero: seria Wimpy assexuado? O personagem na realidade apresenta bastante semelhança e característica com os estereótipos do *sissy*, o homem afeminado de classe alta, comumente utilizado nos filmes de Hollywood daquela época: homem branco, bem arrumado, com trejeitos característicos, bigodinho, em um papel secundário de alívio cômico. Entretanto, além destas características, Wimpy também sabe tirar proveito das situações, especialmente dos amigos, para se beneficiar de hambúrgueres.

Um corpo musculoso, forte e viril (tirado de academias, imagens publicitárias e veículos de entretenimento) vem historicamente se tornando o referencial de corporeidade masculina, enquanto corpos que desviam deste padrão são comumente satirizados ou mesmo excluídos da mídia. Segundo padrões normativos da atualidade, músculos são indicativos de masculinidade [...], atestando um ideal de força e virilidade, potencializado pela mídia sobre o imaginário de jovens homens. (BEIRAS et al., 2007, p. 01)

Conforme Abel (1995) ressalta, o personagem Wimpy é aquele que apresenta atributos e traços opostos na comparação com outros personagens, neste caso com Popeye e com Bluto, respectivamente o herói e o vilão másculo, que se agridem constantemente devido ao interesse sexual pela personagem feminina, enquanto Wimpy apresenta uma inatividade sexual para mascarar a sua real sexualidade, velando o retrato “[...] do sempre temido homossexual” (ABEL, 1995, p. 186, tradução nossa¹⁹⁶). Além disso, outra condição ressalta Wimpy como um personagem *diverso* de construção física rotunda, diferente de Popeye, que recebe uma construção musculosa. Por fim, mesmo que Wimpy apresente os estereótipos do homem afeminado contribuindo com a normatização de supostas condutas heterossexuais masculinas, ao mesmo tempo que marginaliza os comportamentos que não seguem este modelo, ainda

¹⁹⁵ No original: “[...] *a die-hard opportunist*”.

¹⁹⁶ No original: “[...] *of the ever-feared homosexual*”.

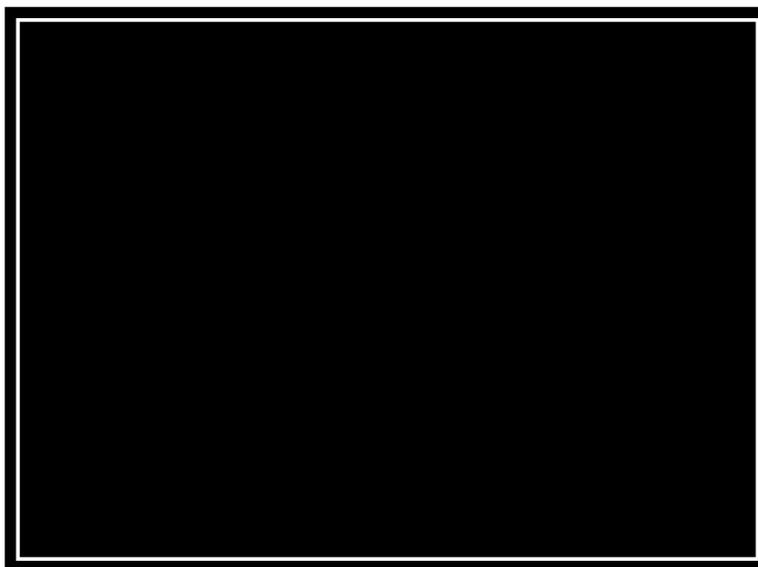
assim, a representação do personagem *diverso* é positiva, já que Wimpy, um personagem secundário, não busca prejudicar os demais personagens.

4.4.3 As performances *drag* de *Pernalonga* (1940)

Devido a seu caráter de irrealidade, o cartum não revela facilmente sua idade senão para o conhecedor que sabe identificar estilos, texturas, cores, técnicas. O desenho animado não é, como o cinema, feito com a matéria da realidade, mas com a matéria dos sonhos. Assim, a produção de desenhos animados sempre foi nebulosa e as autorias reais nem sempre puderam ser definitivamente estabelecidas. O cartum é, mais ainda que o cinema, uma criação coletiva, e sua história corre paralela à história da história em quadrinhos, de modo que, muitas vezes, as criações se confundem com as recriações: alguns personagens têm uma primeira vida nos quadrinhos antes de se transformarem em astros do desenho animado, outros percorrem o caminho inverso. E o caráter imaginário dessas criaturas confere-lhes uma existência mítica, “eterna”, cuja origem acaba se perdendo no tempo: os personagens de sucesso nascem como lendas vivas, saídas do fundo de um inconsciente coletivo. Por isso é difícil dizer com certeza quando Pernalonga nasceu: desde que existe, é como se tivesse sempre existido. (NAZARIO, 1996, p. 51)

O coelho antropomórfico da Warner Bros, *Pernalonga* (*Bugs Bunny*, de 1940), já apareceu em vários curtas e longas metragens, séries animadas para a televisão, revistas em quadrinhos, jogos para videogames e produtos de publicidade. Pernalonga, assim como o Mickey para a Disney, é um importante personagem e ícone para o estúdio da Warner Bros. A mascote do estúdio, além da sua própria estrela na calçada da fama de Hollywood, também se tornou um personagem de destaque para a História do cinema e um afamado personagem que apresenta características que permitem sua classificação como um *diverso*.

O coelho teve sua estreia cinematográfica no curta-animado *A Wild Hare* (1940), dirigido por Tex Avery, este que também foi o responsável por algumas das principais características físicas e psicológicas do personagem. Nesse mesmo curta, Pernalonga pronuncia a frase que se tornaria o seu famoso slogan “*What's Up, Doc?*” (“O que há, velhinho?”). Porém, conforme evidenciamos anteriormente, o coelho participou de outros curtas-metragens do estúdio. De acordo com Nazario (1996), um protótipo do personagem esteve presente no curta-metragem *Prest-O Change-O* (1939), dirigido por Chuck Jones, no qual o insano coelho já demonstrava suas aptidões para a subversão social (ABEL, 1995).

Figura 156 - Pernalonga de *drag* melindrosa

Fonte: *The Unmentionables* (1963)¹⁹⁷

Pernalonga é uma das maiores ameaças ao estilo de vida tradicional americano. A ameaça não está na propensão de Pernalonga pela violência - várias gerações de crianças sobreviveram às agressivas brincadeiras do coelhinho cinza com suas psiques intactas - mas em um tipo muito diferente de ataque psicológico e sociológico: a subversão de Pernalonga dos papéis tradicionais de gênero e o brilhantismo de alto nível com o qual ele executa sua subversão de gênero. Pernalonga é o herói do *camp* por excelência, o inimigo da visão de mundo heterossexual. Ele é o iconoclasta da tradicional encenação de gênero, alegremente quebrando todos os tipos de comportamentos masculinos e femininos esperados, muitas vezes sem o público saber que está sob ataque. A habilidade precisa e o humor selvagem desses *cartuns* de *camp* os tornam favoritos populares, enquanto ao mesmo tempo desafiam as crenças daqueles que os assistem avidamente. Como na maioria dos outros exemplos de *camp*, esse tipo de subversão é mais popular (e mais aceitável para a moralidade pública) quando é abstraído da realidade, aqui na forma “insignificante” de filmes animados. (ABEL, 1995, p. 183-184, tradução nossa¹⁹⁸)

De acordo com Abel (1995), a grande maioria dos filmes e personagens animados refletem os padrões da heteronormatividade, entretanto alguns personagens e filmes animados foram idealizados para serem uma crítica a estes padrões, fazendo uma verdadeira subversão

¹⁹⁷ Disponível em: <https://alchetron.com/The-Unmentionables>

¹⁹⁸ No original: “*Bugs Bunny*, is one of the greatest threats to the traditional American way of life. The threat lies not in Bugs’s penchant for violence-several generations of children have survived the aggressive antics of the little gray rabbit with their psyches intact-but in a very different kind of psychological and sociological attack: Bugs’s subversion of traditional gender roles, and the high-camp brilliance with which he executes his gender subversion. *Bugs Bunny* is the camp hero par excellence, the nemesis of the straight world view. He is the iconoclast of traditional gendered role-playing, merrily shattering all types of expected masculine and feminine behavior, often without his audience knowing it is under attack. The precise skill and wild humor of these camp cartoons make them popular favorites, while at the same time they challenge the beliefs of those who watch them avidly. As with most other examples of camp, this kind of subversion is most popular (and most acceptable to public morality) when it is abstracted from reality, here in the “insignificant” form of animated cartoons.”

das normas de gênero. Nesse sentido, os filmes de animação permitem esta crítica com as normas devido à sua abstração da realidade, isto é, a forma simplificada como retratam os aspectos sociais. Os curtas-metragens animados do personagem Pernalonga, especialmente os que tiveram a direção de Chuck Jones, são a exemplificação ideal desta situação de desconstrução das normas da heterossexualidade. O personagem de Chuck Jones abraça o *camp* e a performatividade do gênero (ABEL, 1995) (Figura 156).

Susan Sontag, em “Notas sobre o *camp*” (1987), ressalta sobre o *camp* como uma estética que privilegia o exagero e o artifício. Para a autora, o *camp* pode ser encontrado em diferentes objetos, inclusive no próprio cinema, especialmente em alguns personagens. O *camp* pode ser visto também nos indivíduos que ironizam ou ridicularizam os padrões dominantes da heterossexualidade, neste caso a afetação, a androgenia, o travestismo, os maneirismos e até mesmo o duplo sentido, especialmente para aqueles que interpretam a partir de possíveis duplicidades “[...] com um significado espirituoso para entendidos e outro, mais impessoal, para leigos” (SONTAG, 1987, p. 322).

O Pernalonga é um desses personagens, que já foi criado para ser contraposição ao apresentado por Mickey. Mesmo com um visual “fofinho”, o personagem da Warner é repleto de apelo, semelhante aos personagens da Disney, entretanto apresenta uma constituição psicológica insana e subversora. Não apenas isto: Pernalonga é o personagem que ridiculariza os padrões tradicionais de gênero. Em seu primeiro curta-metragem, *A Wild Hare* (1940), dirigido por Tex Avery, Pernalonga lasca um beijo na boca do caçador Elmer, depois pisca os olhos constantemente, como se estivesse fazendo charme para seu rival masculino. Todavia, o artifício que mais se destaca no personagem referente à sua subversão do gênero e o que permite o mapearmos como um *diverso* é a capacidade do personagem de representar a ambiguidade de forma poética e com maestria, especialmente quando Pernalonga personifica a *drag queen* para parodiar o gênero.

A performance do *drag* brinca com a distinção entre a anatomia e o gênero que está sendo performado. Mas estamos, na verdade, na presença de três dimensões contingentes da corporeidade significante: sexo anatômico, identidade de gênero e performance de gênero [...] Ao imitar o gênero, o *drag* revela implicitamente a estrutura imitativa do próprio gênero, assim como sua contingência (BUTLER, 2003, p. 196).

Para a teórica Butler (2003), o gênero é uma construção social, que através do ato performativo da repetição e da utilização de normas obrigatórias fixa-se como natural dentro do binarismo homem e mulher. Logo, essa constituição social do masculino e do feminino

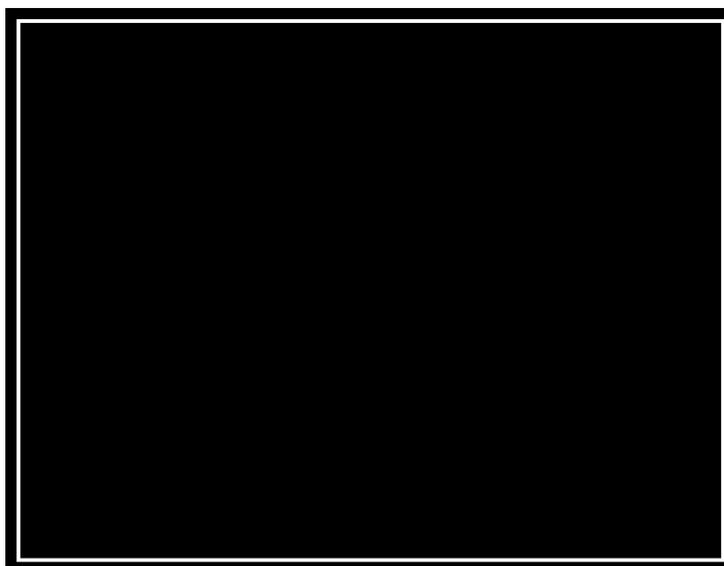
contribui plenamente com a “[...] estrutura da dominação masculina e da heterossexualidade” (PORCHAT, 2014, p. 89). Porém, através de figuras performáticas como a *drag queen*, a autora constata a possibilidade de uma paródia de gênero, ao mesmo tempo que demonstra “[...] o caráter factício de todo gênero” (FIQUEIREDO, 2018, p. 45). Neste contexto, Pernalonga se destaca ao manipular o gênero, assim como manipula as leis da física, fugindo dos padrões tradicionais de gênero presente nos demais estúdios, apresentando-se não apenas com uma construção subversiva, mas também como um crítico realizador através de sua capacidade de parodiar o binarismo de gênero da construção social (ABEL, 1995).

Como Pernalonga amadurece como um personagem de 1940 na década de 1950, sua subversão de *camp* fica mais sofisticada. Em seus primeiros anos, o pior insulto que Pernalonga pode causar a um inimigo é plantar um enorme beijo em seus lábios hiper-masculinos. Como o personagem de Pernalonga cresce para o personagem mais esteticamente satisfatório dos anos 50, ele geralmente abandona o beijo e assume o controle como modo central de subversão de gênero. O beijo é um desafio momentâneo à norma de gênero; acabou quase tão logo começou, e o inimigo beijado sabe imediatamente que foi insultado. *Drag* é um desafio muito mais sério para a hierarquia de gênero. Ele apresenta ao espectador uma imagem sustentada da inversão de gênero, e o inimigo só percebe que foi subvertido após o dano ter sido feito. Essa mudança revela um uso mais sutil da técnica teatral; o beijo é uma piada, o *drag* emprega uma ironia dramática mais sofisticada. (ABEL, 1995, p. 193-194, tradução nossa)¹⁹⁹

Se o Pernalonga da década de 1940 utiliza como arma o beijo na boca dos inimigos, o seu amadurecimento como personagem na década de 1950 permite também um aprimoramento em suas estratégias de combate, utilizando amplamente sua ambiguidade de gênero e a performance do *drag*. Não mapeamos Pernalonga como *diverso* apenas por usar o *drag* para enganar seus oponentes, mas, sim, por utilizar esta estratégia com ampla frequência e realizar o *drag* com extrema maestria, mostrando gosto e muita habilidade não apenas em se vestir de mulher, mas, também, por agir como uma, tanto na mudança da voz quanto nos trejeitos. É claro que o fato do personagem Pernalonga se travestir de mulher é algo cômico, com o intuito de seduzir ou humilhar seu adversário, mas transparece também a paródia e performance do gênero, o que por si só permitiria uma representação positiva do personagem *diverso*.

¹⁹⁹ No original: “*As Bugs matures as a character from 1940 into the 1950s, his camp subversion gets more sophisticated. In his early years, the worst insult Bugs can give an enemy is to plant a huge kiss on his hyper-masculine lips. As Bugs grows into the more aesthetically satisfying character of the 1950s, he generally abandons the kiss and takes up drag as his central mode of gender subversion. The kiss is a momentary challenge to the gender norm; it is over almost as soon as it has begun, and the kissed enemy knows immediately that he has been insulted. Drag is a much more serious challenge to the gender hierarchy. It presents the viewer with a sustained image of gender reversal, and the enemy only comes to realize that he has been subverted after the damage has been done. This shift reveals a more subtle use of theatrical technique; the kiss is a slapstick gag, drag employs a more sophisticated dramatic irony.*”

Figura 157 - Pernalonga em uma pose afeminada



Fonte: *Hair-Raising Hare* (1946)²⁰⁰

É importante salientar que Abel (1995) destaca especialmente o personagem Pernalonga dirigido por Chuck Jones como *camp* e o subversor das normas de gênero. Entretanto, as características que colocam Pernalonga como *diverso* não se limitam apenas ao personagem do diretor Chuck Jones. Claro que reconhecemos que foi Jones o percussor do personagem Pernalonga como *camp*, a mente criativa da construção responsável por “[...] executar uma crítica às normas sociais” (ABEL, 1995, p. 184, tradução nossa).²⁰¹ Todavia, o personagem Pernalonga, ao longo das décadas, continuou utilizando o beijo em outros personagens masculinos e o recurso de se travestir de mulher, fazendo uma *drag queen*, que ao mesmo tempo funcionasse como alívio cômico, fosse política e crítica contra as normas de gênero. Além disso, devemos evidenciar as poses afeminadas do personagem (Figura 157) e, conforme Abel (1995) ressalta, o uso do dialeto semelhante ao da comunidade masculina gay, que antecede o evento da revolução de Stonewall, em 1969.

²⁰⁰ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0038586/mediaviewer/rm157429248>

²⁰¹ No original: “[...] execute a critique of social norms”.

Figura 158 - O uso da performance *drag* para enganar os adversários



Fonte: *Customer Service* – The Looney Tunes Show (2012)²⁰²

A artimanha do coelho antropomórfico Pernalonga em usar a performance *drag* para distrair os inimigos (Figura 158) e servir de alívio cômico para os espectadores acabou sendo um recurso bastante utilizado por outros personagens animados. Porém, sem a intenção clara de parodiar as normas de gênero, agindo com a mesma maestria e cuidado a ponto de permitir seu mapeamento como um personagem *diverso* com uma representação positiva. Nem mesmo o fato de Pernalonga ter ganhando uma namorada em 1996 (56 anos depois da sua criação), uma coelha antropomórfica chamada Lola, que estreou no longa-metragem *Space Jam: O Jogo do Século* (*Space Jam*, de 1996), servindo de contraparte feminina do coelho na tentativa de atrair o público feminino, acabou com o comportamento subversivo de gênero de Pernalonga, seja com os beijos nos personagens masculinos ou com as convincentes performances *drag*, repleta de vestimentas, acessórios e comportamento feminino. Subversão que se tornou quase que uma marca registrada do personagem.

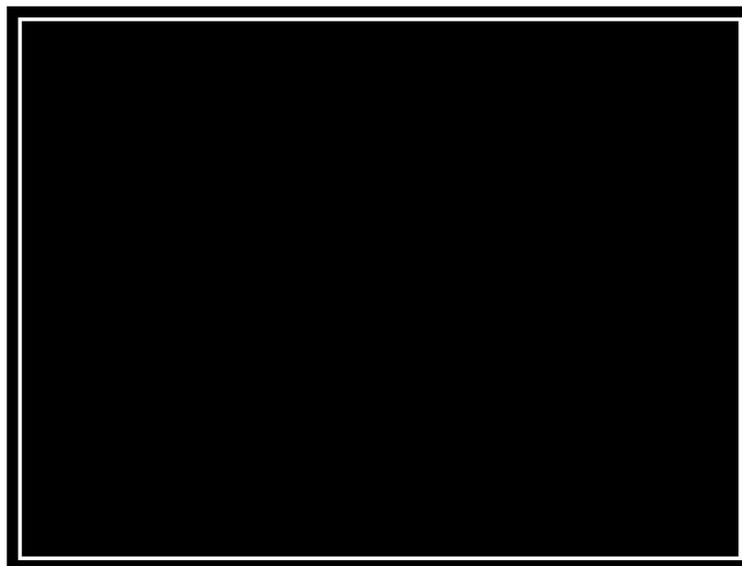
4.4.4 Os cônjuges Mac e Tosh Gophers da Warner Bros (1947)

Merrie Melodies foi uma série de curtas-metragens distribuída pela Warner Bros entre os anos de 1931 e 1969. Nas primeiras produções de *Merrie Melodies*, o intuito era ser uma série musical, semelhante a *Silly Symphonies* da Disney, com personagens avulsos em cada episódio. Porém, *Merrie Melodies* foi se aproximando cada vez mais da estética das outras

²⁰² Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2515314/>

séries de destaque do estúdio, *Looney Tunes*. As duas séries *Merrie Melodies* e *Looney Tunes*, consideradas “irmãs”, que, além de terem narrativas insanas, apresentavam diferentes e importantes personagens que se destacaram na História do cinema de animação. Dentre eles, Mac e Tosh, os *Goofy Gophers*, que se enquadraram como personagens *diversos*.

Figura 159 - Os *diversos*, Mac e Tosh



Fonte: *The Goofy Gophers* (1947)²⁰³

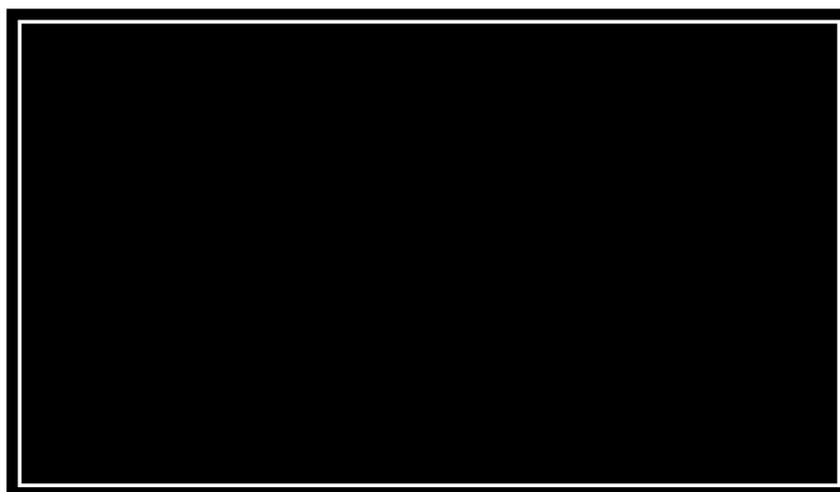
Os personagens Mac e Tosh são dois roedores, criados pelo animador Robert Clampett e que estrearam no curta-metragem *The Goofy Gophers* em 1947. Os personagens, apesar de não serem muito recorrentes no universo de personagens animados da Warner Bros, já apareceram em vários curtas-metragens, produzidos entre as décadas de 1940 e 1960, atormentando outros personagens ou estrelando seus próprios curtas-metragens animados. As principais características deles são: animais pequenos de dentes grandes, de pronúncia eloquente, civilizados e com forte sotaque britânico. Mesmo sendo animais antropomórficos com características insanas, os *Goofy Gophers* apresentam um grande nível de polidez, bem diferente dos demais personagens.

Abel (1995) faz uma breve comparação de Mac e Tosh com dois personagens da Disney, Chip e Dale, que tiveram a primeira aparição em 1943. Para o autor, os personagens antropomórficos da Disney são claramente homens heterossexuais, mesmo apresentando um comportamento quase infantilizado. Entretanto, conforme Abel (1995) afirma, os roedores da

²⁰³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GVGrpmATm_w

Warner Bros “[...] são abertamente gays” (ABEL, 1995, p.197, tradução nossa),²⁰⁴ um casal que disfarça a afeminação através da elegância de suas falas e gestos. Neste caso, Mac e Tosh, os *Goofy Gophers*, são personagens *diversos*. A afirmação de Abel (1995) referente à sexualidade dos personagens e nossa classificação de ambos como *diversos*, vai além dos maneirismos e da educação exagerada apresentada por eles. Mac e Tosh são praticamente os únicos personagens da Warner que vivem juntos, os demais personagens moram sozinhos em seus lares. Para o autor, eles são um casal, estão longe apenas de uma representação de amizade, especialmente porque não são exemplos de masculinidade. Por outro lado, mesmo que os personagens apresentem um comportamento extravagante e afetado, semelhante aos estereótipos do típico homossexual apresentado pela Hollywood da época, a representação deles seria positiva.

Figura 160 - Os “amigos” inseparáveis



Fonte: *The Looney Tunes Show – Merrie Melodies* – Episódio 23: Eu gosto/Você Gosta

Em 2011, estreou no canal Cartoon Network a série animada *The Looney Tunes Show*, produzida pela Warner Bros Animation, baseada nos vários personagens das séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*. Os personagens Mac e Tosh estão presentes em *The Looney Tunes Show*, que resgata as séries e personagens de sucesso de décadas passadas. Nesta nova versão, Mac e Tosh são apresentados como “amigos” e proprietários de uma loja de antiguidades, porém mantendo algumas das características que os caracterizam como *diversos* (principalmente o excesso de polidez, disfarçando a afeminação). O nosso questionamento

²⁰⁴ No original: “[...] are overtly gay”.

referente a essa nova leitura dos personagens é sobre a manutenção das características dos personagens frisando a amizade, porém aludindo à condição de casal (Figura 160).

Além disso, mesmo sendo apresentados como “amigos inseparáveis” em *The Looney Tunes Show*, é possível perceber certo excesso de carícias (mãos dadas, abraços), que não são percebidas em outros personagens supostamente do mesmo gênero. Em um dos episódios, *Você Gosta, Eu Gosto*, a narrativa tenta frisar a amizade deles, porém as cenas mostradas aludem à homossexualidade dos personagens, evidenciando os programas realizados pelo casal. Em outro episódio, os personagens sofrem devido a uma separação do casal, já que um não consegue mais entender o outro. Porém, acabam se reconciliando no final do episódio em um show de Michael Buble, com uma predominância de um público feminino. Em páginas da internet que descrevem a série e os personagens, é apresentado que os dubladores Rob Paulsen (Mac) e Jess Harnell (Toch) já comentaram sobre a sexualidade do casal *diverso*.

4.4.5 O primeiro *diverso* declarado, em *ParaNorman* (2012)

O filme *ParaNorman*, produzido pelo estúdio Laika e dirigido por Sam Fell e Chris Butler, estreou em 2012 e foi indicado ao Oscar de melhor animação. *ParaNorman* foi produzido com a técnica de animação de *stop-motion*. No caso de *ParaNorman*, a ilusão do movimento ocorre devido à manipulação dos bonecos articuláveis em meio ao cenário construído para a narrativa. Entretanto, o filme também utilizou tecnologias computacionais para a criação de determinados efeitos visuais difíceis de serem realizados com o *stop-motion*, devido às próprias limitações da técnica. O estúdio Laika está localizado em Oregon, nos EUA, e foi fundado em 2005. O estúdio é bastante conhecido por seus filmes de animação produzidos com a técnica de *stop-motion*: *Coraline e o Mundo Secreto* (*Coraline*, 2009), *Os Boxtrolls* (*The Boxtrolls*, 2014) e *Kubo e as Cordas Mágicas* (*Kubo and the Two Strings*, 2016). Além de longas-metragens, o estúdio Laika também produz curtas-metragens, clipes musicais e conteúdo comercial para *diversos* meios de comunicação.

O roteiro de *ParaNorman* foi desenvolvido a partir de uma ideia do diretor Chris Butler, sobre a infância e os perigos de crescer sabendo de um segredo, mas ninguém acreditar em você. Para o diretor, o filme deveria abordar diferentes tipos de questões que realmente afetam o indivíduo durante o seu crescimento: “[...] intimidação, adaptação, a formação de identidade e, claro, a invasão de zumbis” (BUTLER apud ALGER, 2012, p. 14, tradução nossa).²⁰⁵ Mesmo

²⁰⁵ No original: “[...] bullying, fitting in, the formation of identity, and, of course, zombie invasion.”

com todos os desafios que o desenvolvimento do roteiro propunha para a produção do filme com a técnica de *stop-motion*, *ParaNorman* foi lançado em 2012, trazendo também o discurso sobre a tolerância e o perigo dos julgamentos precipitados. A narrativa de *ParaNorman* aborda a vida de Norman Babcock, garoto de 11 anos de idade que é fissurado em filmes de terror, especialmente os que retratam zumbis, os seres que retornam à vida com a fome de cérebros humanos. Norman vive uma relação bastante conturbada com a sua família, especialmente com o pai e a irmã. Os familiares de Norman não acreditam em sua capacidade paranormal, de ver e se comunicar com criaturas mortas, especialmente com a avó falecida. Além disso, Norman é o garoto visto pela sociedade da cidade de Blithe Hollow como o estranho, fora dos padrões, mentiroso, até mesmo como portador de alguma deficiência cognitiva, exatamente por não acreditarem na sua capacidade mediúnica. Enquanto que, pelos fantasmas das criaturas mortas, Norman é tido como menino gentil e educado que se importa com aqueles sujeitos que não são mais vistos pela sociedade. Porém, cabe a Norman, juntamente com outros adolescente desajustados, impedir que a maldição de uma bruxa destrua a cidade de Blithe Hollow.

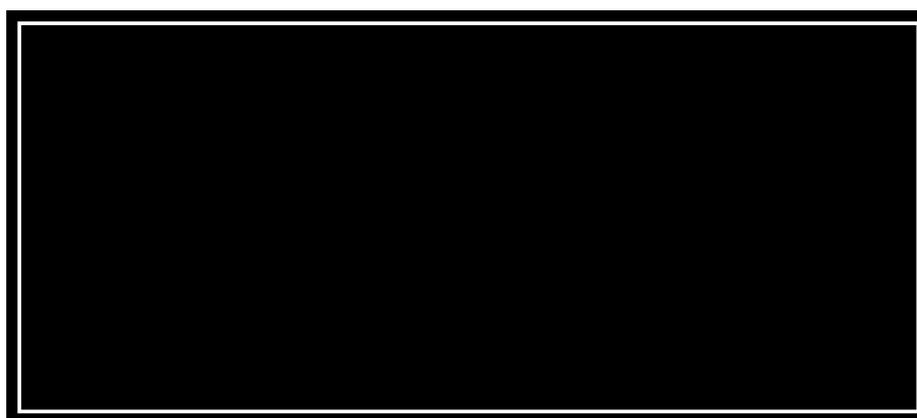
Todavia, *ParaNorman* não se destaca apenas pela sua narrativa de tolerância e respeito ao próximo. O longa-metragem animado também ganhou destaque por apresentar o primeiro personagem assumidamente homossexual em um filme animado. Contudo, a revelação da sexualidade de Mitch só acontece nos momentos finais da narrativa, e as cenas que desenvolvem o personagem não dão ênfase à sua orientação sexual sem usar estereótipos. São diversas as cenas que enfatizam Mitch de uma maneira cômica e abobalhada, mas são poucos os momentos que dão margem a uma possível análise da sua orientação sexual. Entretanto, ainda assim, Mitch é um personagem *diverso*, pois além da sua confirmação como um personagem homossexual algumas características também evidenciam a sexualidade destoante do personagem.

Mitch é um personagem que, à primeira vista, seguindo um padrão da representação dos adolescentes nos filmes de animação, seria o herói branco, heterossexual e conquistador de corações femininos. Ainda que seja o oposto disso - gay, medroso e esquivo às mulheres - sua representação parece não suscitar dúvidas com relação à sua masculinidade. De corpo atlético, voz grave, sem trejeitos efeminados, ele desperta a atenção de Courtney, uma garota fútil, não muito inteligente e ávida por encontrar um namorado. (SANTOS, 2016, p. 118)

O personagem Mitch Downe (interpretado por Casey Affleck) é um jovem adulto que gosta de carros, especialmente do seu furgão azul. O personagem apresenta uma construção física estilizada com as pernas finas, enquanto os braços e os membros superiores são grandes, ressaltados pela camisa pequena e colada ao corpo, possivelmente para demonstrar que o

personagem gosta e é praticante de atividades físicas, especificamente a musculação. Em torno do braço esquerdo é possível perceber uma tatuagem com estilo tribal. No rosto se destacam a face alongada com queixo pontudo, cabelos ruivos curtos, orelhas pequenas e redondas, mas com formato de “abano”. Em termos de personalidade, Mitch é praticamente o estereótipo de um garoto heterossexual que é bastante musculoso, porém é abobalhado e com baixo intelecto. Semelhante aos demais personagens presentes na narrativa, Mitch também age de forma preconceituosa ao satirizar e excluir Norman, não acreditando nas capacidades mediúnicas do garoto. Nas cenas em que Mitch dialoga com outros personagens, o personagem é um palerma que utiliza poucas palavras para a construção de frases curtas. Em uma das cenas, Courtney questiona Mitch, observando seus músculos: “*Você malha pesado? Porque seu deltoide é enorme*”. Mitch responde, confundindo os músculos com anabolizantes: “*Eu nunca usei deltoides na minha vida. Eu juro. Pode me examinar*”. De acordo com os diretores Sam Fell e Chris Butler,²⁰⁶ a intenção desta construção de Mitch era refletir o estereótipo do esportista burro tão presente nos filmes de terror da década de 1980. O filme *ParaNorman* parodia a utilização de estereótipos em seus personagens da mesma forma que utiliza vários elementos dos grandes clássicos do cinema de terror. A construção física e psicológica de Mitch remete ao estereótipo do gay superforte, de comportamento narcisista e estúpido, que “[...] brinca cinicamente com a heterossexualidade” (SANTOS, 2016, p. 117), fugindo do estereótipo do personagem afeminado.

Figura 161 - Ressaltando o corpo de Mitch



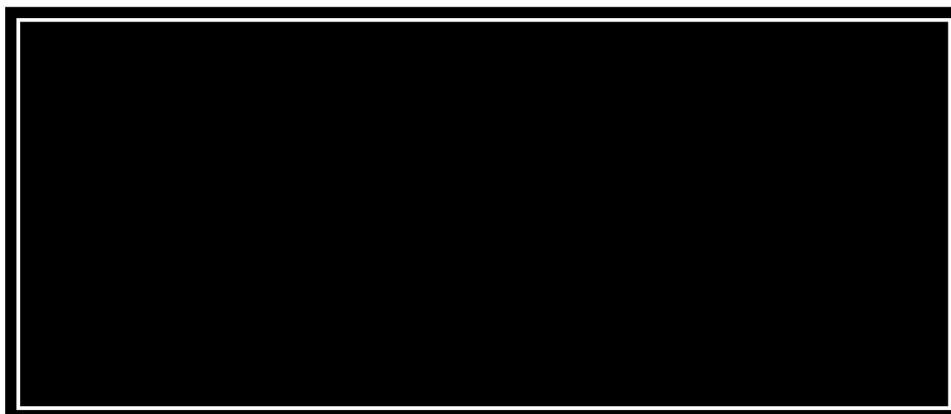
Fonte: Blu-ray *ParaNorman* (2012)

²⁰⁶ Sam Fell e Chris Butler são os responsáveis pelos comentários em áudio presente nos extras da edição de *homevideo* em blu-ray de *ParaNorman*, lançado em 2012.

As constantes investidas da personagem Courtney em Mitch são um aspecto que podemos salientar na análise da sexualidade do jovem, antes da sua revelação. A primeira cena de interação dos personagens mostra Courtney procurando por Norman na casa do seu amigo Neil, quando Mitch, irmão de Neil, atende a porta, trajando apenas uma toalha enrolada na cintura e uma touca de banho na cabeça (Figura 161), “[...] acessório mais associado ao universo feminino que masculino” (SANTOS, 2016, p. 122). Conforme Santos (2016) enfatiza, esta cena é carregada de simbolismos e ambiguidades em relação à sexualidade do personagem Mitch, mas sua principal função reside no fato de ressaltar seu corpo de diferentes formas e ângulos, servindo como objeto de desejo sexual para Courtney. A garota, inclusive, toca de forma extremamente voluptuosa no peitoral de Mitch para pedir ajuda, porém ele se porta de forma solícita, mas em momento algum demonstra algum tipo de interesse pela garota.

Em outro momento, a narrativa até satiriza um possível interesse de Mitch por Courtney. A cena mostra Mitch caminhando em direção a Courtney e ao furgão azul ao fundo do plano, dizendo: *“Meu amor, eu sinto muito. Vai ficar tudo bem. Nós vamos resolver esta parada juntos, tá?”*. Porém, na continuidade da cena, vemos Mitch seguindo em direção a van destruída que foi destruída no acidente, sem se importar com a garota. A cena em questão é o ápice da demonstração de que Mitch não corresponde às investidas de Courtney, pois, mesmo após o acidente, ele se importa unicamente com o carro, que trata com amor e apreço. Além disso, a cena pode ser vista como uma importante parte da desconstrução do estereótipo do atleta viril e heterossexual. Podemos supor que o escopo dos diretores fosse o de revelar ao longo da narrativa sutis detalhes do personagem secundário para que então, quando acontecesse a revelação da orientação sexual fosse algo banal e já esperado.

Figura 162 - A alegria no momento da revelação



Fonte: Blu-ray *ParaNorman* (2012)

Por fim, após Norman salvar a cidade e ser visto como herói por todos aqueles que o discriminaram, temos a singela cena da revelação da orientação sexual de Mitch, descrita no início deste capítulo. A sequência mostra Courtney se aproximando de Mitch e o convidando para um encontro. Mitch, então, revela sua sexualidade através da fala: *“Gostei dessa ideia, sabia? Olha só, você vai adorar meu namorado, ele se amarra nesses filmes de menininha”*. Sobre essa cena, o primeiro aspecto que podemos evidenciar é a sutileza da revelação. Mitch, após as diversas investidas lascivas de Courtney na narrativa, que talvez ele mesmo não tenha percebido, responde ao convite da garota confirmando a possibilidade de um reencontro, mas já evidenciando de uma maneira bastante educada que ele é comprometido. Além disso, pode-se perceber que esta manifestação do personagem é como se fosse algo habitual ao seu cotidiano e que ele aceita sua própria orientação sexual sem qualquer tipo de conflito pessoal.

Por outro lado, a revelação acontece exatamente no momento em que a cidade e seus moradores estão tolerantes e propícios à aceitação do diferente, já que foram salvos pelo indivíduo que eles mesmos julgavam como estranho. Se a revelação fosse realizada no início da narrativa, a aceitação seria a mesma? Este questionamento reflete também o próprio comportamento dos espectadores que ficaram insatisfeitos com os diretores que indagaram que esta revelação só aconteceu praticamente no final do filme animado, depois que eles já tinham uma afeição para com o personagem. Então, se a orientação sexual de Mitch ficasse clara desde o início da narrativa, este seria um personagem que o público abominaria? Possivelmente, sim. Além disso, observa-se que a fala de Mitch é sutil ao expor sua orientação sexual, mas carregada de um discurso machista ao afirmar que o namorado adora “filmes de menininha”. Sabemos que a intenção dos diretores era construir um personagem esportista dotado de músculos, mas com uma capacidade de raciocínio lenta. Contudo, Mitch acaba apresentando também um

discurso discriminatório em vários momentos da narrativa, tão ignorante e preconceituoso quanto os demais moradores.

Por fim, não podemos deixar de afirmar que Mitch seria, sim, uma representação positiva de personagem *diverso* do cinema de animação, que celebra e abraça a representatividade. Entretanto, sua representação, por mais que tenha sido a intenção dos diretores de desconstrução de estereótipos, inclusive a do próprio homem afeminado, apresenta algumas falhas, especialmente pelo fato do personagem macular outras minorias sociais. Além disto, é importante ressaltar que Mitch funciona mais como o principal alívio cômico da história. As situações dramáticas vivenciadas por Norman acabam sendo temperadas com a imbecilidade cômica de Mitch. Todavia, *ParaNorman* ainda assim é o pioneiro ao apresentar Mitch, um personagem declaradamente homossexual, em um filme animado comercial [...] que celebra ‘o diferente’, não apenas narrativamente, mas artisticamente, assim como o estúdio que o produziu” (BUTLER, 2012, p. 8, tradução nossa).²⁰⁷

²⁰⁷ No original: “[...] that celebrates “the different,” not just narratively, but artistically, as does the studio that produced it.”

5 A REPRESENTAÇÃO DO DIVERSO

Em um barracão de madeira, bastante bagunçado, repleto de tralhas e com uma das paredes de madeira quebrada com a vista para o rio, o personagem Hector, uma caveira antropomórfica com vestimentas simples, finaliza a sua canção ao mesmo tempo em que toca a melodia no violão. Enquanto isso, é observado pelo menino com rosto pintado de caveira e uma blusa de capuz vermelho que cobre sua cabeça e um senhor com face de caveira, bastante debilitado, que está deitado na rede em meio a várias quinquilharias. O Chicharrón, o senhor caveira deitado na rede, respira fundo e dá uma singela gargalhada com a música, enquanto pronuncia: *“Tenho boas lembranças”*. Em seguida, retira o grande chapéu da cabeça, segurando próximo ao peito, dizendo: *“Gracias”*. Logo depois, ele fecha os olhos, enquanto uma forte luz dourada envolve o seu corpo cadavérico, transformando-o em poeira que é levada com o vento.

Hector, o cantor, e o menino de capuz vermelho, olham, atentos e tristonhos, a poeira dourada de Chicharrón sendo levada e desaparecendo no ar, enquanto seu chapéu de palha cai no chão do barracão. O cachorro que também observava a cena, faz um som como se estivesse lamentando pela partida de Chicharrón. Hector se levanta da rede, pega um dos pequenos copos preenchidos com bebida alcoólica que estava sobre um caixote de madeira. Depois, levanta o copo ao alto, como se estivesse fazendo um brinde ao seu amigo que partiu, toma a bebida de uma só vez e coloca o pequeno copo de cabeça para baixo ao lado do copo cheio com a bebida.

Hector sai em direção à porta do simplório barracão, quando o garoto Miguel questiona: *“Espere. O que aconteceu?”*. Hector para, mas, ainda de costas ao garoto, responde, com a voz lamuriada: *“Ele foi esquecido”*. Virando apenas o rosto com o semblante triste ao garoto, prossegue: *“Quando ninguém no mundo dos vivos se lembra de você, você desaparece desse mundo. Chamamos isso de fim da linha”*. Miguel questiona: *“E aonde ele foi?”*; ao que Hector responde: *“Ninguém sabe”*. Miguel prossegue, ainda sem entender a situação: *“Mas eu o conheci. Quando voltar, eu posso lembrar!”*. A resposta de Hector, que coloca sua mão cadavérica sobre o peito, é apresentada em um plano fechado, que enquadra seu rosto com o semblante triste: *“Não, não funciona assim, rapacito. As lembranças têm que ser passadas por quem nos conheceu em vida nas histórias que contam sobre nós. Mas não tem ninguém vivo para contar as histórias do Chicharrón”*. E prossegue, enquanto entrega o violão de Chicharrón para o garoto ainda tristonho: *“Ei, acontece com todos, algum dia”*. Hector sai do barracão com

o cachorro no seu encaixe, enquanto Miguel ainda triste observa os dois copos em cima do caixote de madeira, depois prossegue em direção a porta.²⁰⁸

A utilização desta cena presente no filme *Viva a vida é uma festa (Coco, 2017)* condiz com o debate da representação que iremos desenvolver neste capítulo. Da mesma forma que na narrativa da Pixar os personagens caveiras precisam da lembrança dos vivos para existirem no mundo dos mortos, a representação dos *diversos*, até mesmo a representação negativa destes personagens, pondera aspectos positivos, especialmente pelo fato de contribuírem para mostrar que estes indivíduos existem e estão presentes não apenas nas narrativas fílmicas, mas também na sociedade. Indivíduos com comportamentos e sexualidades distintas, mas, ainda assim, plausíveis com os aspectos da diversidade humana, sem qualquer indício de anormalidade ou monstrosidade. Conforme afirma o ator e roteirista Harvey Fierstein, no documentário *The Celluloid Closet*, “Prefiro a imagem negativa a nenhuma imagem”. Portanto, a representação destes indivíduos é como uma lembrança, uma memória que permanece presente no mundo através destas representações fílmicas. Sendo assim, as representações são muito mais significativas que a invisibilidade, esta que gera o esquecimento, contribuindo ainda mais para com a marginalização e a exclusão.

Neste capítulo, iremos analisar os dados mapeados dos personagens *diversos* que evidenciamos, especialmente para tentar responder qual o intuito das representações dos personagens *diversos*. Além disto, iremos contabilizar se o número de representações negativas se sobressai às positivas; pontuaremos quais dos estúdios comerciais possuem um número maior de representações positivas e, por fim, responderemos uma das hipóteses da pesquisa: seria o antropomorfismo um meio que facilitaria a representação dos personagens *diversos*?

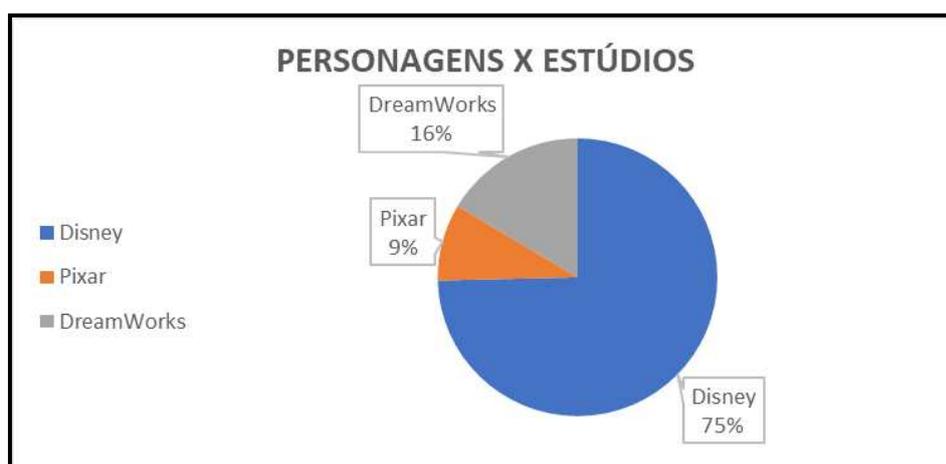
5.1 Análise dos dados mapeados

A presente pesquisa propôs uma investigação referente à representação dos possíveis personagens animados que apresentam uma construção destoante da heteronormatividade, a que nomeamos de *diversos*, na filmografia dos principais estúdios comerciais do cinema animado (Disney, Pixar e DreamWorks) até o ano de 2017. Foram analisados um total de 39 filmes de animação, o que permitiu o mapeamento de 67 personagens que apresentaram algum tipo de simbolismo ou alguma característica física e/ou psicológica destoante do padrão heteronormativo, especialmente se comparados com os demais personagens da narrativa em

²⁰⁸ Esta transcrição foi realizada a partir da cena do blu-ray do filme *Viva a vida é uma festa (2017)*, incluindo as legendas dos diálogos e as caracterizações dos personagens.

que estão envolvidos. Destes filmes, analisadas 38 foram longas-metragens e 1 curta-metragem. Dos filmes, 41 foram realizados através da técnica de animação tradicional e 26 através da animação computadorizada. É compreensível o maior número de filmes realizados pela técnica de animação tradicional, já que a animação computadorizada só se estabeleceu como técnica animada na década de 1980. Por outro lado, como uma curiosa observação, a técnica animada em *stop-motion*, que sempre esteve presente na História do cinema de animação praticamente desde seu surgimento e popularização, não apresentou nenhum personagem *diverso* dos estúdios analisados. Entretanto, é em uma animação produzida com a técnica do *stop-motion* que nomearam o primeiro personagem declaradamente homossexual de um filme de animação, com *ParaNorman*.

Figura 163 - Gráfico Personagens X Estúdios



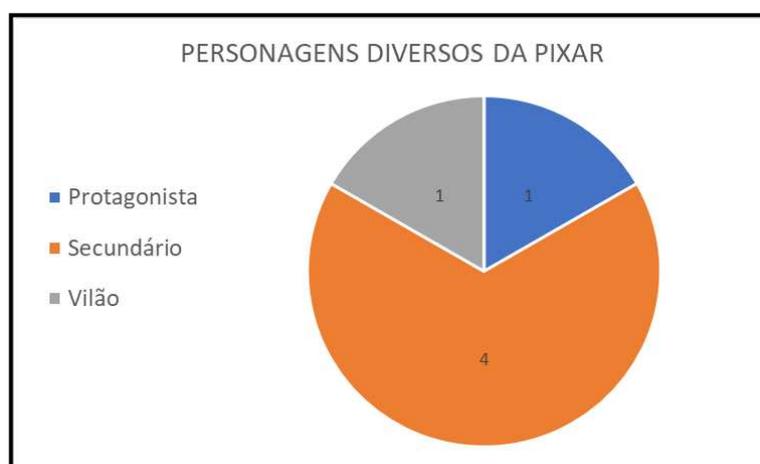
Em uma análise direcionada para a relação entre os personagens *diversos* mapeados e os estúdios é possível perceber (conforme Figura 163), que, dos 67 personagens, 50 são pertencentes ao estúdio da Disney (o equivalente a 75% dos personagens), 11 aos estúdios da DreamWorks (o equivalente a 16% dos personagens), 6 da Pixar (o equivalente a 9% dos personagens). Como esperávamos, a Disney predomina com maior número de personagens devido a própria história do estúdio que começou em 1923, enquanto a Pixar e a DreamWorks foram criadas quase que 70 anos depois.

No aspecto da relação entre antropomorfismo e estilização humana, dos 67 personagens *diversos* analisados, 34 são construções antropomórficas e 33 são estilizações humanas. Cabe apenas indicar uma sutil diferença a respeito da construção física destes personagens. Numa análise voltada aos principais estúdios, constatamos que, na DreamWorks, o número de personagens de estilização humana é maior, sendo 6 estilizações e 5 antropomórficos; na Pixar,

4 são antropomórficos e 2 estilizações; na Disney, há o mesmo número de personagens antropomórficos e o de estilização humana, 25 de cada. Logo, por mais que tenhamos validado a hipótese desta pesquisa, esperávamos inicialmente que o número de personagens *diversos* antropomórficos fosse bem maior se comparados aos personagens de estilização humana.

Na relação de representações positivas e negativas, a diferença também é bem concisa. Como esperávamos, o número de representações negativas é, ainda que discretamente, superior ao número de representações positivas, sendo 32 representações positivas e 35 representações negativas. De modo geral, tal constatação demonstra como o cinema de animação durante anos contribuiu com a discriminação e estigmatização dos indivíduos LGBT's através da representação dos personagens animados estereotipados. Por outro lado, a diferença exígua demonstra que ele tenta modificar a situação preconceituosa, contribuindo com a representatividade no cinema de animação. No decorrer deste capítulo, abordaremos o intuito das representações e a importância da representatividade no cinema de animação. Vale ressaltar que nossos aspectos para classificação destas representações foram apenas relacionados à posição do personagem na narrativa (vilão, protagonista ou personagem secundário). Sendo assim, até mesmo um personagem com representação positiva pode apresentar aspectos estereotipados ou desleais nela. Neste sentido, cada personagem mapeado nesta pesquisa permitiria uma análise ainda mais aprofundada, especialmente se avaliarmos outros aspectos da sua representação. Todavia, nesta relação de representações positivas e negativas, se fizermos uma avaliação por estúdio, a situação é ainda pior se comparado com este resultado geral apresentado. Conforme veremos, alguns dos principais estúdios avaliados apresenta um número preocupante de personagens com representações negativas.

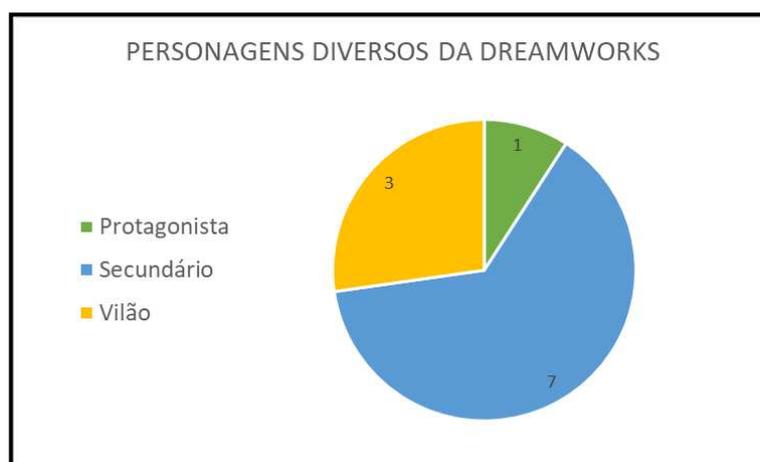
Figura 164 - Gráfico dos personagens *diversos* da Pixar



Começando pela Pixar, o estúdio que se destacou com as animações computadorizadas e personalidades contemporâneas dos seus personagens. Foram analisados nesta pesquisa 5 filmes do estúdio da Pixar, possibilitando o mapeamento de 6 personagens *diversos* (Figura 164). Sendo que, deste mapeamento, 5 são representações positivas e 1 representação negativa. Nas representações positivas é possível perceber que apenas 1 é a protagonista da narrativa fílmica, neste caso, a jovem Merida, de *Valente*. Os 4 demais acabam sendo personagens secundários (Francis e Chucrute, de *Vida de Inseto*; Edna Moda, de *Os Incríveis*; e Maria Busão, de *Carros 3*). O vilão apontado também é um caso à parte, o boneco Ken, em *Toy Story 3*. O personagem Ken acaba sendo um ajudante de vilão, mas tem sua redenção ao longo da narrativa. Todavia, a remição do personagem também se dá pelo viés da heteronormatividade, já que seu comportamento afeminado e extravagante é podado ao iniciar o relacionamento heterossexual com a boneca Barbie.

É importante salientar que não ponderamos os personagens coadjuvantes que renderam debates por camadas conservadoras por serem possíveis casais homossexuais presentes em um dos filmes da Pixar. Em *Procurando Dory*, lançado em 2016, a polêmica iniciou quando o trailer do filme foi lançado, mostrando brevemente e supostamente um casal homossexual feminino levando um carrinho de bebê. A pequena aparição, que não confirmava a sexualidade das personagens, causou um frisson que conseqüentemente frustrou o público conservador que afirmou que o estúdio estava contribuindo para o aumento da representatividade LGBT nos filmes animados. Todavia, na própria narrativa do filme, é possível perceber que as personagens aparecem como figurantes em uma breve cena do filme, sem qualquer influência na narrativa. Devido a esta situação dos personagens figurantes é impossível fazer qualquer tipo de análise que possa realmente evidenciá-los como destoantes da heteronormatividade.

Figura 165 - Gráfico Personagens diversos da DreamWorks



A DreamWorks surgiu na década de 1990, como a principal rival do estúdio da Disney, mas foi nos anos 2000 que o estúdio fundado por Steven Spielberg, David Geffen e Jeffrey Katzenberg ganhou destaque e se popularizou, especialmente, com filmes apresentando paródias da cultura contemporânea. Do estúdio DreamWorks foram analisados 7 filmes, o que possibilitou o mapeamento de 11 personagens *diversos*, sendo 8 representações positivas e 3 representações negativas. Conforme o gráfico acima, podemos perceber que, nas representações positivas, 7 são personagens secundários e 1 é o protagonista (Figura 165). Todavia, nestes quesitos, é importante salientarmos algumas questões destas representações dos personagens secundários.

Alguns dos personagens secundários acabam apresentando um desenvolvimento na narrativa tão importante quanto do próprio protagonista. Em algumas destas representações da DreamWorks pode-se observar a sua importância para a representatividade LGBT nos filmes de animação, como é o caso do personagem tubarão secundário Lenny, de *O Espanta Tubarões*, de 2004. Utilizando o antropomorfismo e outras mediações, o filme consegue fazer uma analogia da vivência de um indivíduo LGBT que reconhece a sua diferença perante a sua orientação sexual e conseqüentemente sofre devido às cobranças da família e da sociedade. A personagem secundária Dóris, de *Shrek 3*, também pode ser considerada por esta perspectiva da representatividade. Conforme já afirmamos, se Dóris é vista como a representação de uma mulher transgênero em um filme animado, assumindo uma representatividade pioneira e de suma importância aos indivíduos trans que muitas das vezes são marginalizados pela sociedade e repletos de invisibilidades no cinema, especialmente no cinema de animação.

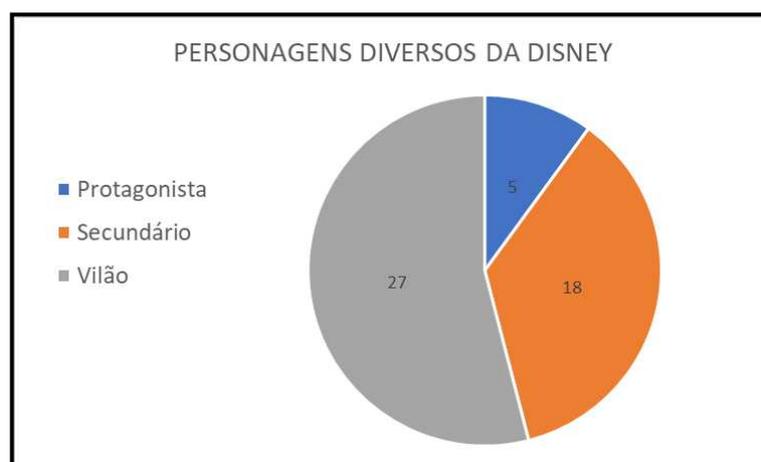
Não há dúvidas de que expor as crianças a verem personagens gays positivamente retratados poderiam ter um efeito significativo que contribuiria para o aprendizado dessas crianças sobre o mundo e sobre quem nele está. (SCHIAPPA citado por CONTRERA, 2016)²⁰⁹

Como o próprio Schiappa (2016) afirmou, é extremamente importante personagens de orientações sexuais e identidades de gêneros distintas sendo retratados no cinema de animação, que propõe atingir a todas as idades possíveis, principalmente o público infantil. Por outro lado, é importante pensar a forma através da qual estes personagens vão ser retratados durante a narrativa, na medida em que, a depender da forma como isto ocorre, em vez do personagem permitir uma representatividade, pode acabar contribuindo com o preconceito ou generalizando ideias errôneas. Desta forma, podemos perceber que a DreamWorks, mesmo que com algumas retratações negativas, contempla representações positivas que acabam destacando não apenas a orientação sexual e a identidade de gênero diferente dos padrões heteronormativos, mas, em alguns casos, especialmente através das analogias, demonstram também situações e vivências dos indivíduos LGBT. Ainda que a DreamWorks não tenha declarado oficialmente a sexualidade e identidade de gênero dos seus personagens, é possível perceber como o estúdio tem um cuidado em suas retratações, situação bem distinta do seu estúdio rival, Disney.

Por fim, temos justamente o estúdio de Mickey Mouse, que se popularizou nos anos 1920 e praticamente dominou a produção de filmes animados durante várias décadas. Antes de evidenciarmos os tipos de representações dos personagens *diversos* da Disney, é necessário abordar que parte da pedagogia dos filmes do estúdio reside na força do amor heterossexual, especialmente representado no beijo heterossexual, que é demonstrado como mágico, excepcional e poderoso. São vários os filmes da Disney nos quais, quando os personagens heterossexuais protagonistas se beijam, algo ilustre e transformador acontece, seja para reviver alguém da morte, despertar de um sono profundo ou quebrar poderosos feitiços, situação que provém dos contos de fadas. Estas ocorrências só reforçam como o amor heterossexual é o único capaz de provocar grandes mudanças naqueles que o vivenciam. Logo, aqueles que não buscam este amor estão destinados à solidão ou à morte. Por isto, boa parte dos personagens *diversos* da Disney são representações negativas, e até mesmo os que apresentam representações positivas acabam sendo prometidos ao amor heterossexual.

²⁰⁹ Edward Shiappa é professor de professor de estudos de mídia e escrita no Massachusetts Institute of Technology.

Figura 166 - Gráfico dos personagens diversos da Disney



Do estúdio Disney foram analisados 27 filmes, sendo 26 longas-metragens e 1 curta-metragem, realizados entre 1938 a 2016, o que totalizou 50 personagens. Destes personagens, 41 foram realizados com técnica de animação tradicional e 9 através da técnica computadorizada. Com relação aos personagens do estúdio de Mickey Mouse, foram 31 representações negativas e 19 representações positivas. Conforme o gráfico da Figura 166, destas representações, 5 foram protagonistas, 18 personagens secundários e 27 vilões. No mapeamento dos personagens *diversos* da Disney é possível perceber que, nas primeiras décadas das produções do estúdio (1938 e 1941), encontram-se personagens com representações positivas, porém não são os personagens ou filmes mais evidenciados do estúdio, como *Ferdinando, o touro* e o *Dragão Relutante*. Em 1950, é possível encontrar os ratos Jaq e Tatá de *Cinderela*, que apresentam características destoantes da heteronormatividade, especialmente demonstradas através do interesse pelas tarefas e adereços femininos, mas, de algum modo, os personagens secundários são podados quanto a suas possíveis sexualidades destoantes. Com relação às representações positivas, somente após 44 anos foi possível identificá-las em Timão e Pumba, mas, ainda assim, são personagens secundários que auxiliam o herói no retorno do poder do patriarcado heterossexual. Foi somente em 1997, com a personagem Mulan, que a Disney apresentou uma personagem protagonista que flexibiliza as normas de gênero. A partir dos anos 2000, é possível perceber um número maior de personagens secundários *diversos*, porém, ainda assim, alguns destes personagens, mesmo com comportamento destoante da heteronormatividade, são destinados ao amor heterossexual, como é o caso de Kronk e Raspa do Tacho.

Nas 31 representações negativas da Disney é possível salientar algumas observações. O primeiro filme com uma representação negativa do estúdio foi *Pinóquio*, em 1941, com João

Honesto e Gideon, que acabam instaurando o estereótipo de homens afeminados e também do casal de “maricas”, com o vilão principal e seu ajudante, situação que vai se repetir em outros filmes: *Peter Pan* (em 1953) e *Robin Hood* (em 1973). O estereótipo do homem afeminado acaba sendo bastante recorrente no estúdio, seja nos personagens de estilizações humanas, seja nos antropomórficos, que costumam ser femininos, manipuladores e sofisticados, especialmente se comparados aos demais personagens masculinos de suas narrativas: Capitão Gancho, Shre Khan, Príncipe João, Ratigan, Jafar, Scar, Ratcliffe e Hades. Conforme evidenciamos, estes personagens gesticulam bastante com as mãos e/ou com as patas, para ressaltar o “punho mole”, característico do estereótipo. Todavia, o que mais se destaca nos personagens *diversos* da Disney é o exagero e a extravagância, que também pode ser vista nas personagens femininas. As vilãs, diferente dos vilões, não apresentam o estereótipo de uma mulher masculinizada, mas, sim, uma construção distinta, com traços angulares e com maquiagem excessiva, que destoa das demais personagens femininas da narrativa, remetendo à figura das *drag queens*, como é o caso de Malévola, Cruella De Vil, Madame Medusa e Úrsula.

Tanto nos personagens *diversos* masculinos quanto nos personagens *diversos* femininos, a Disney busca equiparar certa ambiguidade de gênero através de seus personagens malevolentes. Se pensarmos no Código Hays e sua censura imposta no cinema entre as décadas de 1930 e 1960, é compressível o fato da Disney retratar estes personagens vilões com esta caracterização destoante da heteronormatividade, já que isso era comum naquele momento nos estúdios de cinema. Porém, a Disney continuou com esta representação nas décadas seguintes. Até nas décadas dos anos 2000 e 2010, período em que é possível perceber um número maior de personagens *diversos* positivos na Disney, o estúdio de Mickey Mouse parece ter buscado referências em seus afeminados vilões clássicos da era do Código Hays para construir o Dr. Facilier, de *Princesa e o Sapo*, e o Rei Doce, de *Detona Ralph*. A partir destas duas representações negativas da Disney pode-se evidenciar que, enquanto os demais estúdios (os mesmos estúdios que abalaram a hegemonia da Disney) apresentam personagens mais condizentes com o momento contemporâneo, a Disney apresentou personagens que já não condiziam com o momento, tentando, talvez, resgatar sua hegemonia, através de representações errôneas e negativas que descaracterizam os indivíduos LGBT.

Ainda sobre as representações da Disney, por mais que possamos perceber que, a partir do final da década de 1990, o estúdio tenha aumentado o número de representações positivas (com ressalvas) dos personagens *diversos*, mesmo assim este estúdio está longe de ter uma representação que celebre uma representatividade LGBT nos filmes animados, até mesmo como uma maneira de amortizar os vários anos durante os quais a empresa tentou associar os

indivíduos LGBT à maldade dos seus vilões. Talvez, o personagem que tenha chegado mais próximo de uma possível representação positiva e que foi abraçado pela comunidade LGBT seja a rainha Elsa, de *Frozen*, que precisou aprender a lidar com seus “poderes”, que podem ser vistos como uma alusão aos seus sentimentos reprimidos e incompreendidos, que posteriormente são entendidos e aceitos como parte da sua identidade. Porém, o estúdio não confirmou a situação da personagem. Todavia, conforme afirma Griffin (2000), por mais que a Disney assuma certo conservadorismo em não apresentar nenhum personagem assumidamente LGBT em seus filmes animados, não podemos deixar de ponderar que distintos talentos LGBT’s estiveram e estão envolvidos com o estúdio contribuindo com o sucesso de seus filmes animados, incluindo Howard Ashman, Elton John e o animador Andreas Dejas, entre outros. Diferente do que ocorre nos filmes animados, nos demais produtos do estúdio, como filmes de ação ao vivo e séries, já existe esta representatividade. Numa previsão positiva, seja por exigência do público ou pelo próprio reconhecimento do estúdio, mais cedo ou mais tarde a Disney apresentará seu personagem declaradamente LGBT em um filme animado.

A noção de autor ainda não entrou totalmente nos hábitos no que respeita ao cinema de animação. Um filme de animação não tem estrelas (salvo nas vozes das longas-metragens, sinal aliás de uma contaminação pela filmagem real e seu funcionamento), nem um realizador célebre, cujo universo e nome sejam conhecidos por toda a gente. Quantos espectadores, entre as centenas de milhões que viram Shrek, lembrarão o nome dos realizadores do filme? Isso também acontece no cinema em filmagem real, e não se trata de instituir a animação como parente pobre quanto à autoria. Porém, não há dúvida de que cada cineasta desenvolve um estilo particular; inclusive Walt Disney, cuja produção difere nitidamente quando se ocupa diretamente dos filmes ou não. (DENIS, 2010, p. 22)

Durante o mapeamento dos personagens *diversos* um detalhe chamou a atenção: a repetição de determinados nomes responsáveis pela direção dos filmes analisados. Entendemos que o cinema, assim como a animação, é uma atividade conjunta. São vários profissionais em prol da construção filmica. No caso de um personagem animado, há a figura do animador, um dos principais responsáveis pela construção física e psicológica do personagem que irá “ganhar vida”. Todavia, por mais que nos filmes animados se destaque o estúdio que realizou a obra filmica, ainda assim a figura do diretor deve prevalecer como principal realizador do filme. Neste sentido, conforme afirma Denis (2010), o diretor deve também conhecer o processo de animar, especialmente a construção de personagens. Desta forma, percebemos que o diretor, como o responsável por atribuir sentidos em sua obra, também é o agente da prática da representação; logo, um dos manifestantes das ideologias, dos discursos

e dos signos (HALL, 2016). Sendo assim, tornam-se necessárias algumas pontuações acerca da relação dos diretores e dos personagens *diversos*.

Nos filmes da Disney foi possível observar que o cargo da direção na maioria das vezes é compartilhado com outros profissionais. Vale salientar que nas animações tradicionais os diretores também foram animadores de outras produções. O primeiro diretor que destacamos é Clyde Geronimi que dirigiu 3 filmes (*Cinderela*, *Peter Pan* e *101 Dálmatas*) com parcerias de outros diretores e que totalizam 5 personagens *diversos*, sendo 3 representações negativas. O diretor e animador Hamilton Luske dirigiu 4 filmes (*Pinóquio*, *Cinderela*, *Peter Pan* e *101 Dálmatas*), todos com codireção, que totalizaram 7 personagens *diversos* com 5 representações negativas. Wolfgang Reitherman dirigiu 5 filmes. Os filmes *A Bela Adormecida*, *101 Dálmatas* e *Bernardo e Bianca* foram codireções, enquanto que em *Mogli – O Menino Lobo* e *Robin Hood* Wolfgang Reitherman assumiu a direção sozinho. Destes 5 filmes, foram mapeados 6 personagens *diversos* e os 6 são representações negativas. Todavia, no caso destes diretores, os filmes animados com as representações negativas podem ser associados e condizentes com o Código Hays presente na época.

Porém, uma dupla de diretores se destacou no mapeamento realizado. Os diretores John Musker e Ron Clement dirigiram, entre os anos de 1986 e 2009, 5 filmes com personagens *diversos* (*As Peripécias do Ratinho Detetive*, *A Pequena Sereia*, *Aladdin*, *Hércules* e *A Princesa e o Sapo*). Nestes filmes, foi possível mapear 8 personagens *diversos*, sendo que 7 são representações negativas. Apenas, o Gênio, de *Aladdin* é visto como uma representação positiva nos filmes dirigidos pela dupla. É importante salientar que, no caso destes filmes realizados em diferentes décadas, já não se tinha mais as colocações indiretas do Código Hays. Além disso, é possível perceber que os personagens com representações negativas destes diretores são alguns dos personagens mais extravagantes e exagerados em suas representações. Os personagens masculinos são estereotipados e extremamente afeminados. No caso da personagem feminina, Úrsula, esta foi baseada em uma *drag queen* famosa do cinema. Portanto, afirmamos que os diretores John Musker e Ron Clement são os que mais apresentaram personagens *diversos* com representações negativas. Sugere-se, assim, que estudos, futuros, talvez possam ser realizados na tentativa de aprofundar a relação destes diretores com os personagens destoantes da heteronormatividade.

Por outro lado, nas representações positivas, podemos destacar os diretores Chris Buck, Dean DeBlois e a dupla Tom McGrath e Eric Darnell. Em 1999, Chris Buck dirigia o filme *Tarzan*, que apresentava a personagem secundária Terkina, amiga fiel do protagonista, com seu comportamento masculinizado. Anos depois, em 2013, ao lado de Jennifer Lee, apresentava

Elsa e Oaken, em *Frozen*. Dean DeBlois, pela Disney, juntamente com Chris Sanders, dirigiu, em 2002, *Lilo & Stitch*, que apresentava o alienígena que gostava de se transvestir com roupas e adereços femininos. Pela DreamWorks, em 2014, DeBlois, ao dirigir *Como Treinar seu Dragão 2*, permite que o personagem Bocão seja apresentado como um homossexual assumido. Enquanto a dupla Tom McGrath e Eric Darnell, em 2005, apresentam o afeminado, mas bastante popular na franquia *Madagascar*, Rei Julien, e, em 2008, com *Madagascar 2: A Grande Escapada*, apresentam o protagonista Alex com vivências análogas a um indivíduo LGBT.

Antes de tentarmos responder à pergunta que move este capítulo, acerca do intuito das representações, é importante abordar, mesmo que brevemente, os outros possíveis personagens *diversos* que pontuamos, porém não analisamos profundamente devido ao fato de serem de estúdios diferentes do escopo deste trabalho. O filme *Robôs (Robots)*, de 2005, dirigido por Chris Wedge, mostra o personagem robótico Manivela (interpretado pelo falecido Robin Williams) vestindo acessórios metálicos que denotam seios e cabelos femininos, e que, durante uma batalha entre robôs, faz uma dublagem de uma música de Britney Spears. Na delicada animação australiana de 2009, *Mary e Max – Uma Amizade Diferente (Mary and Max)*, dirigida por Adam Elliot, o personagem Damiam, interpretado por Eric Bana, abandona a personagem protagonista, pois descobre a sua verdadeira orientação sexual, a homossexualidade. Na animação da Illumination Entertainment de 2016, *Sing – Quem canta seus males espantam*, dirigida por Garth Jennings, o porco antropomórfico Gunter (interpretado por Nick Kroll) abusa da extravagância e do exagero em seus números musicais de divas do pop. Na versão de *homevideo* deste filme é possível encontrar no curta-metragem *Amor à primeira vista (Love at First Sight)*, de 2017) um casal de tartarugas antropomórficas do mesmo sexo celebrando sua união.

Na animação de 2016 voltada para o público adulto intitulada *Festa da Salsicha (Sausage Party)*, dirigida por Conrad Vernon e Greg Tiernan, são vários os personagens *diversos*: Teresa del Taco (interpretada por Salma Hayek) é uma bissexual; o bolinho Twink (interpretado por Scott Underwood) é um homossexual alegre; e os personagens Kareem Abdul Lavash (interpretado por David Krumholtz) e Sammy Bagel, Jr., (interpretado por Edward Norton) que descobrem a homossexualidade a partir da rivalidade existente entre eles. Em 2017, o brasileiro Carlos Saldanha dirigiu o longa-metragem animado *O Touro Ferdinando (Ferdinand)*, no qual, semelhante ao curta-metragem de 1938, o personagem principal pode ser visto como um *diverso*: um touro antropomórfico que não gosta da violência presente nas

touradas. O filme animado é repleto de simbolismos que associam a figura antropomórfica do touro às exigências da masculinidade do homem.

Por fim, há que se mencionar um longa-metragem animado brasileiro que também se destaca pela sua representação positiva de seus personagens. Muitos anos antes de *ParaNorman* apresentar um personagem assumidamente homossexual, Otto Guerra, com a animação *Rocky & Hudson*, de 1994, apresentava dois personagens homossexuais. A animação, que foi uma adaptação das histórias em quadrinhos homônimas de Adão Iturrusgarai, mostrava um casal de caubóis homossexuais, que moram e combatem, juntos, os vilões homofóbicos. É interessante observar que a figura do caubói, que é vista como símbolo da masculinidade no cinema clássico hollywoodiano, é desconstruída para demonstrar dois caubóis em uma relação conjugal. Apesar dos personagens serem estereotipados, o filme foi lançado após o surto da AIDS que ainda associava os gays como doentes e portadores de uma maldição. O diretor Otto Guerra conseguiu construir uma animação para o público adulto repleta de palavrões, insinuações sexuais, violência e piadas politicamente incorretas, com dois personagens protagonistas que destoam das normas da heteronormatividade.

Feitas estas considerações, passa-se ao tratamento das representações dos personagens *diversos* mapeados, buscamos agora contestar o intuito destas representações no cinema de animação.

5.2 O intuito das representações e a representatividade

A história da representação de lésbicas e gays no cinema *mainstream* é politicamente indefensável e esteticamente revoltante. Pode haver muitos personagens gays flutuando pelas telas atualmente [...]. A visibilidade gay nunca foi realmente uma questão nos filmes. Os gays sempre foram visíveis. É a forma como eles são mostrados que permanece ofensiva por quase um século. (RUSSO, 1981, p. 325, tradução nossa)²¹⁰

Se, nos filmes de ação ao vivo a representação dos indivíduos LGBT é duvidosa e desrespeitosa, no cinema de animação tais representações são quase inexistentes, já que apenas as relações heterossexuais são enfatizadas. Por isto, nosso escopo com a pesquisa foi o mapeamento dos personagens que fogem deste padrão da heteronormatividade dos filmes animados, personagens que são apresentados de uma forma distinta, repleta de significados e

²¹⁰ No original: “The history of the portrayal of lesbians and gay men in mainstream cinema is politically indefensible and aesthetically revolting. There may be an abundance of gay characters floating around on various screens these days. [...] Gay visibility has never really been an issue in the movies. Gays have always been visible. It’s how they have been visible that has remained offensive for almost a century.”

simbolismos, especialmente se comparados aos demais personagens da narrativa. Ao mapear tais personagens e elencar seus certos dados, buscamos responder: qual é o intuito das representações destes personagens *diversos* no cinema de animação?

O cinema de animação, com seus poucos mais de um centenário de história²¹¹, apresenta um panorama próprio, quase que à parte da própria história do cinema. Todavia, da mesma forma que o cinema é influenciado por seu contexto histórico, o cinema de animação também sofre influência do momento histórico no qual os filmes são produzidos. Desta maneira, observamos, principalmente, que as representações dos personagens *diversos* dos maiores estúdios de cinema de animação acabam refletindo o contexto histórico no qual os filmes são realizados.

Conforme observamos nas análises, no primeiro momento destas representações, situado nas primeiras décadas, encontra-se o estereótipo do homem afeminado, seja ele representado por personagens de estilizações humanas ou antropomórficos. Nesta circunstância, o personagem animado apresenta traços de feminilidade com o intuito de flertar com o humor. É possível perceber também que o cinema de animação criou suas próprias características para apresentar estes personagens afeminados, principalmente o olhar delicado com os cílios alongados que piscam constantemente. Tais personagens foram bastante influenciados pela estética do *camp*, por isto são apresentados de forma extravagante e exagerada. Em alguns casos, como as performances transvestidas de mulher do Pernalonga, que têm o intuito de ridicularizar os padrões dominantes da heterossexualidade tão enfatizada pelo estúdio rival Disney. Algumas destas características que são instauradas ainda nesse momento, como o olhar delicado e o próprio travestismo, acabam sendo utilizadas recorrentemente para representar os personagens *diversos* nas outras décadas.

O segundo momento das representações condiz com a implantação do Código Hays a partir da década de 1940. Neste momento, existe a predominância dos filmes dos estúdios da Disney que começam a implantar a sua pedagogia conservadora exaltando a heteronormatividade através dos casais, especialmente os príncipes e as princesas. Os filmes animados da Disney acabam absorvendo o estereótipo dos filmes de ação ao vivo, que apresentam o vilão amargurado, ressentido, solitário, sem uma sexualidade aparente e fadado a um final trágico. Todavia, os vilões da Disney, além destas características, também transparecem o exagero e a extravagância. Conforme já afirmamos, no caso dos vilões também é possível perceber o comportamento afeminado repleto de trejeitos e, no caso das vilãs, são

²¹¹ A animação em si vem antes do cinema (ver LUCENA JÚNIOR, 2005).

apresentadas com uma excessiva feminilidade a ponto de destoar drasticamente de uma figura feminina real, se assemelhando mais à figura da *drag queen*.

Conforme salienta Griffin (2000), nos anos de 1970, após a liberação LGBT da revolução de Stonewall, a homossexualidade tornou-se mais comum na cultura norte-americana. Enquanto o cinema de ação ao vivo começava a produzir filmes com personagens LGBT com representações mais condizentes e distintas do vilão assexuado ou dos estereótipos do humor, a Disney continuou com seu conservadorismo através de suas representações negativas, com seus icônicos vilões, mesmo após a morte de Walt Disney. É importante salientar que o último filme no qual Walt Disney estava envolvido antes de sua morte, *Mogli – O menino lobo*, apresentou um vilão afeminado, mas bastante agressivo e ameaçador, que perseguia uma criança. Os vilões afeminados perseguidores de crianças podem ser vistos como possíveis representações de pedófilos, situação que era comum nas comunidades conservadoras na tentativa de tentar associar a homossexualidade à pedofilia.²¹²

A década de 1980 foi marcada pela crise da AIDS, que provocou grandes mudanças especialmente nas relações sociais. O cinema de ação ao vivo, em muitos casos, buscou representar as consequências do surto da doença para o contexto social. Todavia, o cinema de animação, especialmente aquele vinculado ao estúdio Disney, continuou com sua representação negativa através de seus vilões. Neste momento, diferente dos demais filmes do estúdio nos quais os vilões apresentam características que remetem a possíveis indivíduos LGBT's, agora temos a confirmação que um dos seus icônicos vilões é baseado em uma famosa *drag queen*, já que a construção da personagem Úrsula, a vilã de *A Pequena Sereia*, foi baseada na artista Divine.

Aqui é importante salientar que *A Pequena Sereia* é visto como um marco, sendo o filme que inaugurou o período de renascimento do estúdio. Depois da morte de Walt Disney, os filmes lançados pelo estúdio apresentaram uma perda de qualidade técnica e de narrativa, consequentemente, as críticas e o valor arrecadado nas bilheterias também deixaram a desejar. *A Pequena Sereia* marca o retorno do estúdio aos filmes de contos-de-fadas ao mesmo tempo que apresenta críticas positivas e arrecadações na casa dos milhões. Podemos afirmar que parte do sucesso desse filme se deve também à construção da vilã, que acaba sendo um personagem marcante e bastante reconhecido dentre os personagens da Disney. De um modo geral sobre a

²¹² No final da década de 1970, nos EUA, grupos fundamentalistas cristãos em companhias políticas contra os direitos aos homossexuais utilizaram da estratégia e do argumento de que os gays e lésbicas eram todos pedófilos e corruptores de menores. A cantora e ativista política Anita Bryant foi uma das principais responsáveis por estas campanhas difamadoras.

grande maioria dos vilões da Disney que destoam da heteronormatividade, devemos ressaltar que, mesmo que os padrões morais do estúdio tentassem corresponder ao Código Hays ou ao moralismo da sociedade, ainda assim, são vilões marcantes estranhamente atraentes, que ficaram destacados na animação.

Na década de 1990 é possível perceber mudanças significativas tanto no cinema de ação ao vivo quanto no cinema de animação. Com o surgimento do *New Queer Cinema* foi possível perceber uma pluralidade de representações condizentes aos indivíduos LGBT's, o que permitiu também a abertura de espaços na mídia. No cinema de animação, por mais que a Disney insistisse na construção de vilões afeminados, foi possível identificar personagens secundários com representações mais positivas. Todavia, a principal mudança nesta década se dá com o lançamento da primeira animação computadorizada: *Toy Story* foi um divisor de águas, não apenas por introduzir uma nova técnica para se produzir filmes animados, mas também por trazer personagens antropomórficos com personalidades contemporâneas. A animação da Pixar rompeu com o tradicionalismo Disney de produção de animações baseadas em contos de fadas. Ao realizar tal fato e retratar personalidades contemporâneas, os filmes animados acabaram debatendo, mesmo que indiretamente, gêneros e sexualidades mais condizentes com o momento de sua produção. Ainda assim, havia a predominância da heteronormatividade, mas as inovações de personalidades instauradas por *Toy Story* permitiram grandes mudanças na década seguinte.

Nessa perspectiva, passei a tomar o cinema como uma produção cultural que não apenas inventa histórias, mas que, na complexidade da produção de sentidos, vai criando, substituindo, limitando, incluindo e excluindo “realidades”. Portanto, passei a tomar os filmes como produções datadas e localizadas, produzidos na cultura, criando sentidos que a alimentam, ampliando, suprimindo e/ou transformando significados. (FABRIS, 2008, p. 120)

A partir dos anos 2000, sem a predominância dos filmes animados da Disney, a Pixar e a DreamWorks acabam ganhando destaque por romperem com o habitual que a Disney sempre apresentou. Neste momento, no qual os filmes se destacam por apresentarem produções datadas com o contemporâneo e incluindo outras realidades, é possível perceber um número maior de personagens *diversos* com representações positivas e, em alguns casos, bastante representativas da comunidade LGBT, conforme já visto. Claro que nenhuma destas representações de possíveis personagens LGBT foi confirmada pelos estúdios, mas cabe também aos próprios espectadores entenderem que, em um filme animado, nada ali está solto – cada detalhe, cada movimento, cada construção, foi pensado e planejado, cuidadosamente. As narrativas e os

personagens, por mais que apresentem aspectos fantasiosos e lúdicos, podem e são baseados na realidade. Neste sentido, percebemos a importância da representação que busca uma tentativa de imitação da realidade, mas que conseqüentemente pode contribuir (ou não), com a representatividade de determinados grupos devido às mudanças culturais que são refletidas nos filmes.

É importante evidenciarmos uma mídia, que também é voltada ao público infantil, mas que acreditamos que contribuiu diretamente com a representação do *diverso* nos filmes animados nos anos 2000: os desenhos animados para TV. Nos anos 2000, com a popularização de canais exclusivos para desenhos animados, como Cartoon Network e Nickelodeon, aumentou também o número de desenhos animados com uma proposta mais autoral, a partir da qual os criadores buscavam apresentar narrativas e personagens inovadores. Muitos desses desenhos animados continham personagens que insinuava uma sexualidade distinta do padrão heteronormativo. Na década de 2010, as insinuações passaram a ser representações concretas, evidenciando claramente romances homossexuais, como é o caso de Jujuba e Marceline, em *Hora de Aventura* (2010); e Ruby e Safira, em *Steven Universe* (2013), ambas séries animadas do Cartoon Network, e os personagens Blubs e Durland, de *Gravity Falls* (2012), do Disney Channel.

Rebecca Sugar, criadora de *Steven Universe*, e escritora e artista de *storyboard* de *Hora de Aventura*, faz um importante depoimento que enfatiza nossa afirmação que a representação depende, principalmente, da intenção dos criadores e realizadores.

Eu acho que pra muita gente no time dos criadores, nossos amigos, nossas famílias, estamos escrevendo sobre nós mesmos, e muitos de nós não são héteros, não são brancos, não são de gêneros normativos. Então é muito natural para gente escrever sobre nossa infância, do jeito como vivemos e escrever sobre um tipo de programa que gostaríamos de ter visto quando jovens, mas não conseguimos. (SUGAR, 2019, s/p)²¹³

Todavia, nem mesmo os desenhos animados escapam do preconceito e da perseguição dos conservadores. O desenho animado para adultos produzidos pela Netflix chamado *Super Drags* (2018) foi alvo de inúmeras críticas, que aconteceram antes mesmo do seu lançamento. Foram várias manifestações de repúdio ao conteúdo do desenho animado: três amigos gays que se tornam super-heroínas, as “super *drags*”, que buscam proteger a energia vital dos gays. A série animada com classificação indicativa de 16 anos, recebeu críticas até mesmo da Sociedade

²¹³ Rebecca Sugar dá este depoimento no vídeo *Desenho & Representatividade*, do canal Meteoro Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ve3dbsusxDw>

Brasileira de Pediatria, que alegou que a animação se utilizava de uma linguagem infantil para abordar contextos de adultos. As várias críticas, repletas de teor preconceituoso, acabaram ocasionando o cancelamento da série, que conta apenas com uma temporada de cinco episódios. Mesmo com esse tipo de perseguição, os desenhos animados são mídias que estão atentas às mudanças culturais e conseguem utilizar suas narrativas e personagens para enfatizar distintas representações de minorias. Entretanto, não é o foco aqui aprofundar nas discussões da representação, especialmente dos indivíduos LGBT's, nos desenhos animados para TV, mas podemos perceber que esta mídia é um importante meio que contribui constantemente com a representação e a representatividade do *diverso* no cinema de animação.

No entanto, o campo da representação não é estático. Desde o início da década de 1980 até o presente, as maneiras pelas quais as diferenças raciais e étnicas têm sido codificadas dentro da representação popular continuam a ser deslocadas por meio de novos padrões emergentes. (HALL, 2016, p. 224)

Conforme afirmamos anteriormente, os estudos e conceitos de Stuart Hall nas análises da representação do negro nas imagens da publicidade britânica serviram de base para analisarmos os personagens que destoam da heteronormatividade no cinema de animação. Portanto, da mesma maneira que Hall constata que tais representações estão em constante mudanças devido a múltiplos fatores que emergem da própria sociedade, como o aumento de pessoas negras devidamente representadas na mídia e a aceitação do negro como membro da sociedade britânica, o mesmo acontece com a representação dos personagens *diversos* animados que condizem especialmente com os contextos históricos da produção fílmica.

O cinema é um meio importante que contribui plenamente na construção da imagem de um indivíduo ou de um grupo social. Logo, percebemos que, da mesma maneira que o cinema de animação construiu imagens estereotipadas ou maléficas de personagens que evadem da heteronormatividade, este mesmo cinema vem, aos poucos, dando a estes personagens outro tratamento mais digno e condizente com suas vivências, derrubando a postura conservadora de outrora e se tornando um importante aliado no combate ao preconceito. Podemos associar estas mudanças a múltiplos fatores, como os crescentes debates sobre gênero e sexualidade, a aceitação individual dos indivíduos LGBT refletida nas telas cinematográficas e, principalmente, a luta por representações inclusivas e fidedignas nas mídias. Deste modo, os filmes animados têm evoluído para um momento que tratará destas questões de uma forma mais natural, sem representações simbólicas ou indiretas.

Todavia, tais mudanças podem demorar a se concretizar. Os filmes animados ainda erroneamente, vistos como produtos voltados para o público infantil, são amplamente vigiados,

especialmente por camadas conservadoras e religiosas. É possível perceber que constantemente filmes e/ou personagens animados são utilizados para serem associados a processos de demonização ou são acusados de promoverem campanhas de promoção LGBT, com o intuito de converterem as crianças. Contudo, tais acusações são sempre “invencionices” carregadas de relutâncias, na grande maioria das vezes sem qualquernexo ou uma análise mais aprofundada. Inclusive, ponderamos, ainda o intuito de que o trabalho apresentado nesta pesquisa, juntamente com os personagens que foram mapeados, não sejam utilizados para contribuir com estes fins preconceituosos. Talvez, uma mudança pudesse acontecer de forma mais acelerada quando estes conservadores entenderem que o cinema de animação é uma forma de expressão artística que possibilita realizar filmes com todos os gêneros cinematográficos e para todos os públicos.

Por fim, entendemos a cautela dos estúdios de cinema de animação em finalmente reconhecer a diversidade sexual com receio de sofrer boicotes dos grupos conservadores e haver baixa arrecadação. Todavia, trata-se de um passo natural na História do cinema de animação que condiz com o contexto histórico da realidade, refletindo as mudanças culturais, contribuindo com o combate do preconceito através de filmes e personagens com uma representação efetiva e de qualidade dos indivíduos que destoam da heteronormatividade. A Disney, com o lançamento do seu próprio serviço de *streaming*, o Disney+, inseriu um alerta no início de alguns dos seus filmes clássicos que apresentam estereótipos racistas e misóginos. O consultor de diversidade Michael Baran (apud LATI, 2019) afirma que em alguns casos também deveria ter um aviso referente às representações problemáticas de gênero e sexualidade. De todo modo, percebemos que o estúdio reconhece, em parte, suas representações errôneas de seus personagens animados. Sendo assim, quem sabe um dia todos esses filmes que mapeamos que apresentaram representações negativas dos personagens *diversos* não apresentem o alerta de “representações culturais desatualizadas”.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os filmes animados são repletos de personagens que apresentam uma construção baseada especialmente em animais e/ou objetos, porém com comportamentos, características e personalidades condizentes aos seres humanos. Por isto, este elemento nomeado de antropomorfismo, que condiz em ter o homem como referencial para a representação dos personagens animados, foi o ponto de partida de nossa discussão. Nesta pesquisa, fizemos um apanhado histórico da evolução da utilização do antropomorfismo nos filmes animados. Neste sentido, o escopo do primeiro capítulo “O Antropomorfismo e a Representação” foi fazer uma abordagem histórica e conceitual do antropomorfismo e sua atuação nos distintos campos: artístico, literário, cultural, religioso e psicológico. Para, então, entender como o antropomorfismo pode, ou não, contribuir com a representação dos personagens que destoam da heteronormatividade.

No cinema de animação o antropomorfismo está presente praticamente desde os primeiros filmes realizados pela arte animada. Da mesma maneira que o cinema de animação evoluiu bastante, especialmente na década de 1920, o antropomorfismo contribuiu com esta evolução, ao mesmo tempo em que também ganhava contornos distintos que possibilitaram importantes avanços na representação humana. Na abordagem histórica do antropomorfismo nos filmes animados se destacam três personagens antropomórficos de distintos estúdios: Mickey Mouse da Disney, o Lobo da MGM e o Pernalonga da Warner Bros., devido à maneira como suas construções físicas e psicológicas se submeteram ao conservadorismo e à representação das sexualidades humanas.

Mickey Mouse, o camundongo antropomórfico e símbolo dos estúdios Disney, ganhou fama por ser o primeiro personagem que utilizava do som sincronizado em um filme animado. Porém, Mickey Mouse merece ser evidenciado no que condiz a sua personalidade. Nos seus primeiros curtas-metragens, ele demonstrava um comportamento bastante rude e malicioso que desagradava à família conservadora norte-americana. Devido a esta pressão, a personalidade de Mickey foi podada, perdendo suas características iniciais, se tornando enfadonha e infantilizada. A situação de Mickey é uma das evidências que demonstra como a pressão social, especialmente da camada conservadora, pode interferir na constituição dos personagens, modificando a proposta dos estúdios sobre um personagem ou até mesmo de um roteiro.

A Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) iniciou a utilização de um elemento que acabou ganhando espaço nos filmes animados – a sexualização dos personagens animados através do personagem antropomórfico “O Lobo”, que era constantemente estimulado sexualmente por

uma personagem feminina, que além de dançar de forma sensual, utilizava trajes chamativos. O Lobo, ao visualizar a garota demonstrava uma reação insana, colocando a língua para fora, se sacudindo dementemente retratando claramente seu desejo sexual pela personagem. Por mais que tais cenas tenham sido atenuadas devido à censura da época, este tipo de representação dos desejos sexuais dos personagens masculinos com os personagens femininos acabou se tornando comum nos filmes animados.

Porém, nosso questionamento é o fato da permissão que é dada à sexualização da heteronormatividade. Será que a camada conservadora que se incomodou com a personalidade rude de Mickey Mouse não se contrariou com este tipo de representação? O que percebemos é que este tipo de situação demonstra a predominância e unicidade da heteronormatividade nos filmes animados. O Lobo apresenta um comportamento heterossexual representando a distorção do sexo exaltado, ressaltando o seu desejo sexual, especialmente a excitação masculina associada à loucura, que é aceita comumente pela sociedade sem qualquer julgamento. O que não é lícito é qualquer representação que fuja da dominância da heteronormatividade. Neste sentido percebemos como o cinema de animação também é capaz de promover padrões, estabelecendo e reproduzindo as normas da heterossexualidade. O antropomorfismo contribuiu com esta dominância da heteronormatividade, atenuando a representação da sexualização.

Por outro lado, o personagem Pernalonga, que se tornou a mascote da Warner Bros., é a representação exata de uma subversão social dos filmes de animação. Pernalonga apresenta uma personalidade inusitada, com toques de extravagância temperadas com malícia e insanidade, sendo uma contraposição exata aos padrões e normas presentes nos personagens da Disney. Pernalonga com sua personalidade subversora também ridiculariza as normas de gênero. O coelho antropomórfico surpreende com beijos intensos em outros personagens masculinos e manipula com maestria o gênero, parodiando o binarismo de gênero em suas atuações. Podemos arriscar a dizer que Pernalonga é um dos personagens *diversos* mais importantes para a representatividade daqueles que destoam da heteronormatividade, pois sua subversão e capacidade de parodiar o gênero se tornaram características marcantes do personagem e jamais foram podadas de sua atuação, como aconteceu com o Mickey Mouse. Nem mesmo a censura do Código Hays abrangeu o personagem. Neste caso, percebemos como a construção física antropomórfica e a personalidade contribuíram para a subversão social e com a representação dos personagens que destoam da heteronormatividade.

É importante salientar também que o antropomorfismo dos filmes animados ganha outros patamares com o aprimoramento da computação gráfica. A nova tecnologia que permitiu uma inovadora forma de construir personagens antropomórficos também consentiu na

utilização de personalidades contemporâneas. O filme animado *Toy Story*, de 1995, produzido pela Pixar, acaba sendo um divisor de águas tanto pela tecnologia utilizada (o primeiro longa-metragem produzido por computação gráfica) quanto pelo antropomorfismo que é dado aos seus personagens brinquedos. Os brinquedos além da capacidade de raciocínio apresentam personalidades e comportamentos suasórios, condizentes com o material de seus objetos. A Pixar produziu outras obras em que o antropomorfismo dos seus personagens se destacou, porém foi *Toy Story* que possibilitou a flexibilização para a representação positiva de personagens que destoam da heteronormatividade.

Portanto, verificamos que o antropomorfismo é a representação de seres humanos nos filmes animados. Logo, conforme afirmamos, os personagens animados, sejam eles antropomórficos ou de estilização humana, são representações humanas, logo, também possuem uma sexualidade. Na maioria dos casos, fica evidente a heterossexualidade como referência e norma nos personagens. Todavia, alguns deles destoam do padrão da heteronormatividade, seja pela sua caracterização, maneirismos ou algum outro signo da sua construção física e psicológica. Acreditamos ainda que o antropomorfismo seja uma maneira de representar, pela abordagem construtiva, tais personagens de sexualidades distintas, ressaltando, ainda, que a representação destes personagens condiz com o contexto histórico de sua construção e as ideologias dos responsáveis pelo filme, o que pode contribuir com o tipo de representação (positiva ou negativa) e conseqüentemente com a manutenção ou quebra dos poderes hegemônicos do controle de sexualidade.

No segundo capítulo da pesquisa, “Caracterizando o *diverso*”, buscamos evidenciar o termo *diverso*, ou seja, os personagens que fogem ao padrão da heteronormatividade. A escolha da utilização do termo *diverso* se deu principalmente pelo fato dos filmes animados retratarem comumente personagens tendo a heterossexualidade como padrão. Os personagens que destoam desta norma não podem veemente ser afirmado por suas orientações sexuais e identidade de gênero. Conforme afirmamos, tais personagens são representados através da utilização de signos e do próprio antropomorfismo para evidenciar esta sexualidade distinta. Além disto, buscamos o emprego de um termo que não fosse depreciativo, exaltando especialmente a diversidade da sexualidade nos filmes animados.

Sendo assim, o mapeamento dos personagens *diversos* não buscou enquadrá-los em alguma categorização específica da comunidade LGBT, seja no quesito da orientação sexual ou da identidade de gênero (homossexuais, transexuais, bissexuais, travestis etc.). Ainda assim, se fez necessário introduzir neste capítulo um breve percurso da história do movimento LGBT. O intuito desta abordagem histórica das lutas LGBT’s foi evidenciar uma pauta em particular que

motivou indiretamente os fins desta pesquisa, que é a extinção dos estereótipos LGBT's nas principais mídias, buscando uma representação mais condizente com a realidade dos indivíduos, o que pode contribuir amplamente para a quebra do preconceitos contra a comunidade LGBT e seus indivíduos. No nosso caso questionamos sobre a utilização da possível representação dos indivíduos LGBT's nos filmes animados. Todavia, percebemos que as sexualidades divergentes da heteronormatividade não são abordadas diretamente. Também por este motivo, propusemos o termo *diverso*, a fim de identificar, analisar, qualificar e entender o intuito destas representações no cinema de animação. Além disto, o fato de evidenciarmos o percurso histórico do movimento LGBT permitiu entender as representações do *diverso* conforme o contexto histórico da produção dos filmes.

Na última parte do segundo capítulo, entendemos como o cinema, um aparato da indústria cultural, consegue prover padrões, influenciando seus espectadores e estipulando tendências na sociedade. Sendo assim, evidenciamos como o cinema é capaz de reproduzir as normas sociais, especialmente as gênero. Mais do que isto, o cinema contribuiu para difundir e legitimar as normas, funcionando como uma instância, que contribui com a normatização, estabelecendo os sujeitos que seguem as normas e os que diferem da normalidade. Conforme afirmamos, o gênero também opera através da repetição das normas sociais e o cinema acaba colaborando com as normas que regulam os gêneros inteligíveis, aqueles condizentes ao sexo biológico. Da mesma maneira, o cinema contribuiu amplamente para demonstrar como um homem ou uma mulher devem se comportar perante as normas que caracterizam o seu devido gênero.

Todavia, os indivíduos que fogem destas normas de gênero acabam tendo uma representação tortuosa, estereotipada e manipuladora, favorecendo as normas de gênero dominantes. Durante décadas o cinema reiterou a heterossexualidade como a única e aceitável norma de gênero, reforçando a pedagogia da sexualidade com seu controle da sexualidade e dos corpos. Somente a partir da década de 1990, com movimentos do cinema independente, que passou a dar uma visibilidade positiva aos indivíduos LGBT's, ao mesmo tempo que buscava criticar a hegemonia da heterossexualidade. A produção fílmica deste movimento do cinema, independente, juntamente com as mudanças da sociedade, influenciaram a indústria cinematográfica que produziu filmes com representações LGBT's mais dignas e apropriadas.

Além disso, evidenciamos como o cinema comercial atualmente vem adotando uma nova postura, uma certa publicidade sensacionalista, ao anunciar antecipadamente que seus filmes contam com personagens LGBT's. A indústria cinematográfica aproveita as polêmicas, geradas através dos calorosos debates das questões e normas de gênero presentes na sociedade

contemporânea, para ganhar popularidade com uma singela representatividade que acaba gerando bilheterias milionárias. Porém, mesmo que se ressalte o intuito capitalista por trás destas atitudes da indústria cinematográfica, é inegável que houve um crescimento de personagens LGBT's nas produções fílmicas, sendo que grande parte deste crescimento se deve às lutas do movimento LGBT, que buscou uma representação mais fidedigna e condizente com as lutas pelos direitos civis destes indivíduos.

O cinema pode ter evoluído, todavia, o percurso para tentar desfazer sua contribuição com a estereotipagem e preconceitos aos LGBT's de outras eras ainda é grande. Se o cinema retrata a sociedade, suas condições e seus indivíduos, o aparato cinematográfico deve ter a responsabilidade de uma retratação fidedigna referente também as sexualidades dos seres humanos. Se uma sociedade é composta por heterossexuais, homossexuais, bissexuais, transexuais e outros, não cabe ao cinema tentar evidenciar em suas produções que existem personagens de sexualidades distintas, como se fosse algo único e inovador. Este tipo de publicidade é tão semelhante aos shows de horrores, populares no século XIX, que evidenciava as pessoas com deficiências físicas apresentadas como monstros. É necessário buscar uma naturalização e normalidade aos personagens e indivíduos que destoam das normas da heterossexualidade. A única categorização que realmente pode ocorrer no cinema se dá pelos seus gêneros: comédia, drama, ação, terror etc.

O terceiro e mais denso capítulo da pesquisa, “O *diverso* no cinema de animação”, possibilitou o mapeamento de 67 personagens dos 39 filmes analisados dos principais estúdios de animação comercial. Entretanto, antes da identificação destes personagens para entender o intuito destas representações, apresentamos a pedagogia cultural presente no cinema de animação e os estereótipos existentes nos filmes animados. Conforme evidenciamos, semelhante ao cinema de ação ao vivo, o cinema de animação também é capaz de assumir uma posição de vigilante e autocrata das normas. Entretanto, devido à falsa noção de ser um entretenimento exclusivo ao público infantil, os filmes animados acabam sendo mais vigiados do que os demais produtos da mídia cinematográfica. Os discursos presentes nos filmes animados disfarçados de diversão podem difundir ideias e valores conservadores através das ideologias que contribuem para a hegemonia de raça, gênero e sexualidade. Devido ao fato de serem uma instância que propaga ensinamentos, a públicos de distintas idades, ao mesmo tempo em que mascaram o favorecimento das relações de poder e de dominação, o cinema de animação também é visto como uma forma de pedagogia cultural.

O estereótipo é outro elemento bastante recorrente nos filmes animados. Definido como um modo que propõe uma falsa representação, o estereótipo distorce a realidade, resumindo de

forma desprimorosa, limitada e descaracterizada os sujeitos de determinados grupos sociais. Conforme abordamos, o uso de estereótipos no cinema de animação é arriscado. Sendo o filme de animação uma mídia voltada para todas as idades, os estereótipos podem agir no inconsciente infantil, passando uma imagem errônea de determinados sujeitos – o que, posteriormente, pode gerar adultos que legitimem e naturalizem o comportamento estereotipado. Os adultos que internalizaram ainda na infância o estereótipo como uma conduta verdadeira da sociedade poderiam apresentar maiores dificuldades para desconstruir estas falsas representações.

Os filmes animados, especialmente dos estúdios comerciais, apresentaram ao longo dos anos, vários estereótipos de gênero e raciais, que contribuem para o machismo e o racismo. Da mesma maneira, os estereótipos LGBT's foram muitas vezes usados para fins cômicos, ao mesmo tempo em que contribuíram com a hegemonia da heteronormatividade e a discriminação e estigmatização dos sujeitos que foram erroneamente apresentados. O estereótipo do homem afeminado é um exemplo: um personagem sem relevância para a narrativa, que assume uma função estritamente cômica, usando maquiagem ou adereços femininos, atuando de forma exagerada, gesticulando com as mãos e repleto de trejeitos. O homem afeminado é um estereótipo que surgiu no cinema de ação ao vivo em Hollywood, mas que foi amplamente aproveitado nos filmes animados. Todavia, o cinema de animação, além de se aproveitar de algumas das características do estereótipo do homem afeminado, concebeu sua própria maneira de representar os personagens que destoam da heteronormatividade.

Para o mapeamento dos personagens *diversos* dos filmes animados, utilizamos como base o método do teste Vito Russo, que a organização não-governamental GLAAD utiliza para mapear anualmente a quantidade e qualidade das representações LGBT's nos filmes dos principais estúdios norte-americanos. Enquanto o teste Vito Russo analisa os filmes lançados durante determinado ano, o método de mapeamento dos personagens *diversos* aqui analisou todos os filmes animados (incluindo longas e curtas-metragens) dos estúdios de cinema de animação: Disney, Pixar, DreamWorks. Além disso, o método do mapeamento do *diverso* utilizou o princípio da similaridade e da diferença para evidenciar os personagens, já que nos filmes animados é impossível afirmar com veemência se os personagens animados se enquadram nas categorias da comunidade LGBT.

A partir de uma base de comparação com os demais personagens da narrativa, avaliamos se os personagens apresentam semelhanças e diferenças. As simbólicas diferenças entre os personagens (construção física, vestimentas, trejeitos, voz e personalidade) foram identificadas, analisadas, classificadas, para, então, mapearmos o personagem como *diverso*, destoante da heteronormatividade, se comparado aos demais personagens daquela narrativa. Além deste

processo de identificação a partir das similaridades e diferenças, contamos com as contribuições de alguns poucos teóricos que fazem um estudo metucioso sobre as questões de gênero e sexualidade no cinema de animação. Por isto, acreditamos que todo nosso processo, da pesquisa textual e o mapeamento destes personagens, sejam notáveis lançando luz sobre uma temática à qual os trabalhos acadêmicos no Brasil são escassos, servindo de cerne para uma gama de outras vertentes de pesquisas.

No mapeamento dos personagens *diversos* foi possível pontuar algumas características que se sobressaíram comumente nos 67 personagens analisados. Independente da construção física, seja ela antropomórfica ou de estilização humana, os personagens apresentaram estas características e códigos, que podem ser vistos como signos, evidenciando aqueles com sexualidades distintas, especialmente se comparado aos demais personagens da narrativa. A primeira característica que destacamos é a atuação exagerada, performática e bastante teatral. Os personagens costumam ser bastante chamativos, andam de forma graciosa, quase rebolando, são cheios de requintes. Esta construção imoderada se deve à influência da estética do *camp*, que trabalhava com o exagero e a artificialidade. Todavia, diferente da estética *camp*, nem todos os personagens animados *diversos* têm o intuito de ironizar ou ridicularizar os padrões dominantes da heterossexualidade. Em alguns casos, foi possível perceber personagens que foram desenvolvidos para apresentar uma flexibilização com as tradições e normas. Outra característica em comum são os trejeitos e a gesticulação expressiva com as mãos ou patas, no caso dos personagens antropomórficos. Ainda no quesito mãos e patas é possível perceber que estes membros são alongados, apresentando certa delgadeza nas pontas dos dedos ou garras enormes. O enfoque nas mãos e patas destes personagens acabam reforçando o comportamento afeminado. Os cílios alongados é outra característica que remete a um olhar delicado e afeminado. A fala dos personagens também deve ser pontuada, uma vez que quase todos os personagens apresentam uma fala eloquente e educada, com uma voz suave, melosa e sibilante, com uma boa articulação das palavras e um sotaque aristocrático. O interesse ou apropriação por adereços e acessórios tipicamente comuns ao gênero oposto ao do personagem foi pontuado como outra característica.

Também observamos que os personagens *diversos* de representação negativa, os vilões das narrativas, apresentam características em comum entre si. Estes personagens são excessivamente preocupados com a vestimenta e a aparência, transparecendo certa elegância e afetação. Os personagens femininos apresentam uma maquiagem carregada e traços masculinizados em sua construção, enquanto os personagens masculinos apresentam colorações sutis no rosto, o que remete a uma maquiagem delicada. Os personagens vilões

masculinos, além da infantilidade no comportamento, são passivos e inativos, quase sempre se predispõem de assistentes boçais para realizar atividades em seu nome. Os ajudantes dos vilões que fazem de tudo para agradar o seu “ídolo amoroso”. Os vilões também apresentam uma falta de interesse sexual, sendo quase assexuados. Quando necessitam se relacionar com alguém do sexo oposto, o relacionamento se dá por interesse, na tentativa de alcançar o seu desejo pelo poder. Ademais, os vilões *diversos* são retratados por estarem dispostos a derrubar o amor heterossexual e a formação familiar tradicional, como uma ameaça à supremacia e à continuidade da heterossexualidade.

Além disso, muitos vilões são construídos ou possuem na sua concepção visual uma predominância da cor roxa. De acordo com alguns realizadores dos filmes animados, a cor roxa utilizada em vilões muitas vezes é associada à loucura e insanidade destes personagens. Neste sentido, percebemos que, além de ressaltar as alterações patológicas de suas faculdades mentais, os realizadores acabam transparecendo também que aqueles que destoam da heteronormatividade são doentes, necessitando de tratamento médico. Sabemos da importância de vilões e seus atos maléficos para o desenvolvimento da narrativa filmica dos filmes animados, mas a maldade destes personagens não deve de forma alguma ser associada à sexualidade. Ser um *diverso*, um indivíduo ou personagem que destoa da heteronormatividade não significa que você seja um sujeito sem escrúpulos e egoísta que deseja o mal para todos. Este tipo de associação que é por vezes enfatizada contribui com o preconceito à comunidade LGBT, e o cinema animado, voltado para todos os públicos, que desenvolve discursos positivistas de aceitação e tolerância ao diferente, deveria repensar estas representações – como importante meio de propagação cultural.

De todo modo, podemos ponderar que, da mesma maneira que o cinema criou características para representar os homossexuais, sem assumi-los como homossexuais, o cinema de animação também cunhou suas próprias características para representar seus personagens destoantes. Tais características também podem ser vistas como possíveis estereótipos, uma representação simplificada e generalizada. Todavia, o intuito da descrição e identificação destas características é poder contribuir e auxiliar as futuras pesquisas relacionadas a esta temática presente nos filmes animados que poderão verificar se houve mudanças na maneira de representar estes personagens ao longo dos anos 2020, e das produções realizadas.

Consequentemente, não podemos deixar de evidenciar que alguns destes vilões *diversos*, mesmo com os estereótipos e características que remetem a um indivíduo LGBT, se tornaram personagens estimados pelo público, em alguns dos casos, são tão (ou mais)

lembrados que os protagonistas da narrativa. Acreditamos que tais apreciações a estes personagens vilões se deva pelo fato de apresentarem certas semelhanças aos indivíduos LGBT's. Em muitos dos casos destes filmes, os vilões acabam transparecendo mais similaridade com a realidade do que os próprios protagonistas, mesmo que os estúdios tenham tentado associar a vilania aos indivíduos que destoam da heteronormatividade. Além disto, é importante ressaltar que na atual onda de *remakes* das animações clássicas da Disney, os personagens vilões não apresentam mais as mesmas características que suas versões animadas. Supomos que estas mudanças demonstram que o estúdio reconheça, em parte, que os personagens animados apresentam representações problemáticas, e agora, de algum modo, tentam contornar estas representações estereotipadas. Todavia, estas “restruturações” não aconteceram apenas com os personagens vilões. O Gênio, interpretado por Will Smith, na refilmagem do filme *Aladdin*, de 2019, dirigido por Guy Ritchie, mesmo se transvestindo de mulher em alguns momentos, recebeu um par romântico heterossexual na narrativa. Contudo, os personagens de ação ao vivo, até então, não apresentaram o mesmo charme, carisma e apelo que suas versões animadas.

Por fim, o último capítulo da pesquisa, “A representação do *diverso*”, analisou os dados coletados dos personagens analisados buscando responder qual seria o intuito das representações dos personagens *diversos*. Com os dados coletados foram feitas várias relações, sendo estas as mais importantes para a proposta da pesquisa: personagens mapeados e os estúdios, o antropomorfismo e a estilização humana, representações positivas e negativas e as representações dos personagens *diversos* de cada estúdio. Dos personagens analisados 50 foram da Disney, 11 da DreamWorks, 6 da Pixar. Conforme já esperávamos, as representações antropomórficas foram superiores às representações de estilização humana. Logo, reafirmamos a nossa hipótese de que o antropomorfismo acaba sendo um elemento que possibilita (ou facilita) a representação dos personagens *diversos*.

No que compete à análise dos personagens *diversos* dos estúdios analisados, identificamos que o número de representações negativas é superior ao número de representações positivas. A diferença é sutil (35 representações negativas e 32 representações positivas), mais, ainda assim, uma diferença que deve ser pontuada. No primeiro momento esperávamos um número muito maior de representações negativas. Porém, a predominância de representações negativas demonstra como o cinema de animação durante muito tempo tentou associar a vilania com indivíduos que destoam da heteronormatividade, ajudando a propagar o preconceito e a discriminação com os indivíduos que não seguiam este padrão. Por outro lado, a sutil diferença, que pode ser associada ao crescente número de representações positivas das

últimas décadas, pode ser vista como um lampejo de esperança para representações LGBT mais fidedignas nos filmes de animação e de forma mais regular. Por outro lado, é importante ressaltar que para definirmos esta relação apenas ponderamos a posição do personagem e a maneira como ele é desenvolvido na narrativa (vilão, protagonista ou personagem secundário). Por isto, sugerimos análises mais aprofundadas que busquem avaliar outros métodos de suas representações. Inclusive, uma de nossas sugestões é analisar a maneira como o personagem que destoa da heteronormatividade é aceito na narrativa, pelos demais personagens.

Todavia, a relação de representações dos personagens *diversos* de cada estúdio apresentou dados estimulantes em alguns e bastante desanimador em outros. Nos estúdios Pixar e DreamWorks o número de representações positivas se sobressai às negativas, porém grande parte destas representações corresponde a personagens secundários. A DreamWorks ainda se destaca por apresentar personagens, mesmo que secundários, mais representativos e narrativas que podem ser vistas como análogas às vivências dos indivíduos LGBT's. Contudo, o estúdio de Mickey Mouse, com o maior número de personagens *diversos* apresenta um número muito superior de representações negativas, sendo 31 negativas e 19 representações positivas. O que percebemos é que a Disney, um dos mais importantes estúdios que contribuiu com a evolução dos filmes animados, aproveitou-se de sua popularidade e exclusividade na produção de filmes animados, para disseminar uma ideologia conservadora e preconceituosa, com seu discurso de que “amor verdadeiro” (heterossexual) é resgatador. Claro, que a Disney tem tentado modificar esta situação depreciativa e preconceituosa, mas está longe de revertê-la.

Ao tentar responder uma das perguntas que motivou a pesquisa: “Qual o intuito das representações dos personagens *diversos*?” identificamos que as representações acabam refletindo o contexto histórico no qual os filmes são realizados. Cada situação de destaque na História mundial de algum modo é refletida no cinema de animação. Desta forma confirmamos como Stuart Hall estava coerente ao afirmar que o campo da representação não é estático e está em constante mudança. Por isto, algumas representações dos personagens *diversos*, condizentes com seu momento histórico, hoje acabam sendo vistas como ultrapassadas e degradantes. O cinema de animação tem evoluído, assumindo um importante papel social, ao possibilitar o debate de temas delicados de maneira mais lúdica, o que possibilita o entendimento a seus distintos públicos, ao mesmo tempo que tenta quebrar as barreiras do preconceito e do conservadorismo. Isso demonstra que podemos estar caminhando para um momento em que os filmes animados tratarão das questões de gênero e sexualidade de forma mais natural, sem a necessidade de simbolismos para representar aqueles que hoje destoam da hegemonia heteronormativa e que também usufruem destes filmes.

Todavia, por mais que faramos uma previsão positiva, acreditando que os filmes animados algum dia farão representações inclusivas e representativas dos indivíduos LGBT's, é necessário pontuar sobre o crescente e assustador conservadorismo no mundo. A ideologia conservadora, especialmente a provinda das instituições religiosas vem se propagando nos mais distintos campos da sociedade, da política ao cultural. As instituições religiosas buscam controlar os corpos dos indivíduos, inclusive no quesito da sexualidade, instaurando apenas a heterossexualidade como possível e verdadeira. Porém, ao se instaurar no campo político, o conservadorismo religioso pode interferir nas leis e transformar seus deveres em direitos e impor seu conservadorismo como dever. É preocupante também o crescimento do segmento religioso nas mídias o que favorece o aumento da produção de produtos midiáticos religiosos e consequentemente contribuindo com o crescimento e a visibilidade do conservadorismo. Logo, com o controle de exibição nas mãos de instituições conservadoras, qualquer representação que destoe da heteronormatividade seria novamente destinada ao deboche ou à invisibilidade. O questionamento que fazemos é se teríamos condições de vivenciar um novo código de censura, semelhante ao Código Hays, que aconteceu no cinema. Sinceramente, esperamos que não.

Ansiamos que o cinema de animação seja cada vez mais um palco para celebrar as múltiplas diversidades humanas, caminhando para um futuro promissor, afastando-se cada vez mais do conservadorismo. Cada personagem animado que apresenta uma sexualidade que destoa da heterossexualidade é um passo na direção certa, é uma demonstração de tolerância e aceitação, que abre espaço para outros personagens ainda mais relevantes, originando situações mais ocorrentes, representativas e humanas.

REFERÊNCIAS

- ABEL, Sam. *The Rabbit in Drag: Camp and Gender Construction in the American Animated Cartoon*. Journal of Popular Culture 29, n° 3, p.183-202, 1995.
- ALGER, Jed. *The art na Making of ParaNorman*. São Francisco: Chronicle Books, 2012.
- ALVES, Laianna M. J., NEPOMUCENO Margarete A. Uma valente análise semiótica: a desconstrução e humanização da princesa Merida. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Curitiba /PR, 2017. p. 1-11.
- AMBROSE, Tom. *Heróis e exílios: ícones gays através dos tempos*. Belo Horizonte: Gutenberg, 2011.
- ANDERSON, Tre'vell. Q&A: Is there a 'gay voice'? Director David Thorpe on his Outfest documentary. In: *Los Angeles Time*, 15 de julho de 2015. Disponível em: <<https://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-david-thorpe-gay-voice-documentary-outfest-20150714-story.html>> Acesso em: 19 de jul. 2019.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1993.
- BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix, 2012.
- BEIRAS, A. et al. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. *Psicologia & Sociedade*, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v19n3/a10v19n3.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2019.
- BEKOFF, Marc. *Encyclopedia of Animal Rights and Animal Welfare*. Santa Barbara: Greenwood, 2010.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. London: Indiana University Press. 2009.
- BERUTTI, Eliane B. *Gays, lésbicas, transgenders: o caminho do arco-íris na cultura norte-americana*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.
- BETTELHEIM, Bruno. *A Psicanálise dos Contos de Fadas*. São Paulo, Paz e Terra, 2015.
- BHABHA, Homi K. *O Local da Cultura*. Belo Horizonte. Editora UFMG, 1998.
- BRUZZO, Cristina. Nota Explicativa. In: FALCÃO, Antônio R. et.al. *Coletânea Lições com Cinema: Animação*. São Paulo: FDE, 1996. p. 5-8.
- BUTLER, Chris, Foreword. In: ALGER, Jed. *The art na Making of ParaNorman*. São Francisco: Chronicle Books, 2012. p. 8-9.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2003.

CÂMARA, Sergi. *O Desenho Animado*. Lisboa: Estampa, 2005.

CAMPOS, Maurício de Souza; COELHO, Maria Thereza Ávila Dantas. A AIDS e o discurso homofóbico da indústria cinematográfica hollywoodiana. In: *Simpósio Fazendo Gênero*, Santa Catarina, n. 9, ago. 2010. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/9/simposio/view?ID_SIMPOSIO=86>. Acesso em: 13 jul. 2018.

CARDOSO, Helma; OLIVEIRA, Anselmo. A presença da heteronormatividade em filmes infantis: uma análise do filme Toy Story. In: *IV Seminário Internacional Enlaçando Sexualidades*, 2015, Salvador. Anais IV Seminário Enlaçando Sexualidades (2015), 2015. p. 01-09.

CARNEY, Terrence R. Gay-en queer-kodes in geanimeerde films. *Litnet Akademies: 'n Joernaal vir die Geesteswetenskappe, Natuurwetenskappe, Regte en Godsdienswetenskappe*, v. 7, n. 1, p. 99-115, 2010.

CARVALHO, Diego. U. S. *Os Conceitos de Representação em Schopenhauer*. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

CECHIN, Michelle B.C. O que se aprende com as princesas da Disney?. *Zero-a-Seis*, v. 29, n. 1, 2014.

CEZAR, Marina S. *Moda e Gênero: corpo político, cultura material e convenções na construção da aparência*. Novo Hamburgo: Feevale, 2019.

CIAREI, Martin. *Fábulas: La Fontaine – Antologia*. São Paulo: Editora Martin Claret, 2005.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. *A psicanálise na Terra do Nunca: ensaios sobre a fantasia*. Porto Alegre: Penso, 2011.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue, 2005

CRAFTON, D. *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1993.

CRUZ, Gabriel. O Camundongo e seu Criador: os primeiros passos de Walt Disney. In: *Interstícios: ensaios sobre arte sequencial, quadrinhos, animação e cinema*. Rio de Janeiro, Pão e Rosas, 2009.

DARWIN, Charles. *A Expressão das Emoções no Homem e nos Animais*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

DAVIS, Amy M. *Good Girls and Wicked Witches: Changing Representations of Women in Disney's Feature Animation, 1937-2001*. United Kingdom: John Libbey Publishing, 2011.

DENICOLO, David. A Pair of Runyon Guys Roam the Serengeti. *New York Times* (Archives), 12 jun. 1994. Disponível em <<https://www.nytimes.com/1994/06/12/archives/film-a-pair-of-runyon-guys-roam-the->

serengeti.html?mtrref=undefined&gwh=CB599408B8428B9C4831D3F218456544&gwt=pay
>. Acesso em: 20 jul. 2019.

DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DENTERGHEM, Diego E. K. *O antropomorfismo nos quadrinhos adultos: uma pesquisa exploratória*. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Interfaces Sociais da Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

DIAS, Pedro A. D. *Dominância feminina em Lemur catta (Lémur de cauda anelada): verificação dos padrões comportamentais e da hierarquia social num grupo em cativeiro. Relatório final apresentado no âmbito da cadeira de Seminário de Investigação, do 4º ano da Licenciatura em Antropologia*, Universidade Técnica de Lisboa Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas Lisboa, 1998.

EBERSOL, Isadora. Merida e as imposições de gênero: uma análise da construção visual da personagem de Valente. In: *Seminário de Educação, Diversidade Sexual e Direitos Humanos*, Vitória/ES, 2014.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. *Fundamentos de Cinema: a linguagem do cinema*. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ERB, Cynthia. Another World or the World of an Other? The Space of Romance in Recent Versions of "Beauty and the Beast. *Cinema Journal*, v. 34, 1995.

FABRIS, Elí H., Cinema e educação: um caminho metodológico. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 33, n. 1, jan./jun. 2008, p. 117-134.

FACCHINI, Regina. *Histórico da luta de LGBT no Brasil*. 61. 2016. Disponível em: <<http://pre.univesp.br/historico-da-luta-lgbt-no-brasil#.W03o7dJKjIU>>. Acesso em: 17 jul. 2018.

FARAHBOD, Marissa F. *From hag to heroine: the evolution of the female villain in Disney's Frozen and Maleficent*. Masters thesis, Memorial University of Newfoundland. 2016. Disponível em <<https://research.library.mun.ca/12425/>> Acesso em: 10 de ago. 2019.

FERREIRA, Ricardo A. *A revolta de Stonewall e sua importância para o mundo gay, na avaliação de Alexino Ferreira*. 2016. Disponível em <<http://jornal.usp.br/radio-usp/a-revolta-de-stonewall-e-sua-importancia-para-o-mundo-gay-na-avaliacao-de-alexino-ferreira/>>. Acesso em: 25 de abr. 2018.

FOUCAULT, Michel. *Power/Knowledge*. Brighton: Harvester, 1980.

FRANÇA, Representações, mediações e práticas comunicativas. In: PEREIRA, Miguel; GOMES, Renato Cordeiro; FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de (Org.). *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: PUC Rio; Aparecida: Ideias & Letras, 2004. p. 13-26.

FRANZ, Marcelo. Zoomorfismo e Hibridismo Humano-Animal na Ficção: Situações e Significações. In: NITRINI, Sandra et al. (Org.). *Anais do XI Congresso Internacional da*

Associação Brasileira Literatura Comparada: tessituras, interações, convergências. São Paulo: ABRALIC, 2008. Disponível em <http://www.abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/072/MARCELO_FRANZ.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2017.

FREUD, S. (1967). *Lettre de Freud à Mrs N. N...: Correspondance de Freud 1873-1939*. Paris: Gallimard. (Originalmente publicado em 1935).

GABLER, Neal. *Walt Disney: O triunfo da Imaginação Americana*. New York, EUA. Novo Século, 2009.

GALIMBERTI, Umberto. *Dicionário de Psicologia*. São Paulo: Paulinas, 2010.

GARCIA, Rafael Marques; SILVA, Alan Camargo; PEREIRA, Erik Giuseppe Barbosa. As representações de corpo, gênero e masculinidades no filme “Hércules”. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 19-36, jun. 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/1807-1384.2019v16n2p19/40039>>. Acesso em: 28 ago. 2019.

GIROUX, Henry. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.) *Alienígenas na sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 132-158.

GIROUX, Henry. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antônio Flávio (Orgs.) *Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 49-81.

GOMES, Breno L. Prefácio. In: GOMES, Breno L. (Org.) *Catálogo da Mostra de Animação Fábrica de Sonhos*. Brasília, 2019. p. 7-9.

GONDIM, Simone. DreamWorks Animation chega aos 25 anos. In: GOMES, Breno L. (Org.) *Catálogo da Mostra de Animação Fábrica de Sonhos*. Brasília, 2019. p. 14-21.

GRIFFIN, Sean. *Tinker Belles and Evil Queens: The Walt Disney Company from the inside out*. New York and London: New York University Press, 2000.

GUTHRIE, Stewart E. *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*. New York: Oxford University Press, 1993.

HALL, Stuart. The West and the Rest. In: HALL, S. e GIEBEN, Bram (Orgs.) *Formations of Modernity*. Cambridge: Polity Press/The Open University, 1992.

HALL, Stuart. *Cultura e Representação*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HERDY, A. H. F. *O cinema e a diversidade sexual: uma análise das obras do cineasta Pedro Almodóvar*. Monografia (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas – Fasa, Brasília, 2007.

HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2009.

HOUGH, Soren. *How Disney's "Mulan" Brazenly Challenges Gender and Sexuality*. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/balder-and-dash/how-disneys-mulan-brazenly-challenges-gender-and-sexuality>> Acesso em: 07 set. 2019.

HOWARD, Byron; MOORE, Rich. Foreword. In: JULIUS, Jessica. *The art of Zootopia*. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2016.

HUBBS, Nadine. *'I Will Survive': musical mappings of queer social space in a disco anthem*. *Popular Music*, v. 26, 2007. p. 231-244.

ITUASSU, Arthur. Hall, comunicação e a política do real. In: HALL, Stuart. *Cultura e Representação*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016. p.9-15.

JAYME, Juliana. *Travestis, transformistas, drag-queens, transexuais: personagens e máscaras no cotidiano de Belo Horizonte e Lisboa*. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP, 2001.

JESUS, Jacqueline G. de. *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos*. Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião. Brasília: EDA, 2012.

JUNIOR, Belidson D. B.; LARA, Alice M. V. O Lobo Mau, Pinóquio e as Irmãs Más como imagens transgêneras em Shrek: traços pedagógicos. *Visualidades*, v. 8, n. 1, 24 abr. 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18225>> Acesso em: 15 out. 2019.

LABRECQUE, Jeff. *How to Train Your Dragon 2': Is Gobber really gay?*. 2014. Disponível em: <<https://ew.com/article/2014/06/15/how-to-train-your-dragon-2-gobber-gay/>> Acesso em: 31 de out. 2019.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metáforas da Vida Cotidiana*. Campinas: Mercado de Letras, 2002.

LATI, Marisa. Disney+ insere alerta para conteúdos racistas ou ofensivos em filmes de seu catálogo. In: *Terra*, 15 nov. 2019. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/diversao/tv/disney-insere-alerta-para-conteudos-racistas-ou-ofensivos-em-filmes-de-seu-catalogo,916e3fa52e1d1afab858d696a6c9d8e5drlervar.html>> Acesso em: 19 de dez. 2019.

LAURIE, Timothy. Becoming-Animal is a Trap for Humans: Deleuze and Guattari in Madagascar. In: ROFFE, John.; STARK, Hannah. *Deleuze and the Non/Human*. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan, 2015. p. 142-162.

LESSA, Taiana G. *Nem o que nem quem: Análise da Antropomorfia dos Personagens Animais nas Animações de Longa Metragem da Walt Disney*. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Comunicação Contemporânea) – Universidade Anhembí Morumbi, São Paulo, 2012.

LIMBACH, Gwendolyn. "You the Man, Well, Sorta": Gender Binaries and Liminality in *Mulan*. In: CHEU, Johnson. *Diversity in Disney films: critical essays on race, ethnicity,*

gender, sexuality and disability. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013. p.115-128.

LI-VOLLMER, Meredith & LAPOINTE, Mark E. Gender Transgression and Villainy in Animated Film. *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, v. 1, n. 2, 2003.

LOURO, Guacira Lopes. *Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2004.

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da Sexualidade. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p.7-34.

LOURO, Guacira Lopes. *Gênero e Sexualidade: Pedagogias Contemporâneas*. Pro-Posições, v. 19, n. 2 (56), mai.-ago. 2008.

LOURO, Guacira Lopes. *Um Corpo Estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. J. *Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

LUNN, Oliver. The film busting open the stereotype of ‘sounding gay’. *Dazed*, nov. 2015. Disponível em: <<https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/28320/1/the-film-busting-open-the-stereotype-of-sounding-gay>> Acesso em: 19 de jun. 2019.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

MACHADO, Felipe K. V. et al. E elxs viverão felizes para sempre?(In) visibilidades de personagens LGBT em produções da Disney como força propulsora de cibercontecimentos. *Comunicação, Mídia e Consumo*, v. 15, n. 43, 2018.

MAEDA, Carla. *Entre princesas y brujas: Análisis de la representación de las protagonistas y las antagonistas presentes en las películas de Walt Disney*, a Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social, Universidad de la Laguna, Tenerife, 2011.

MALTIN, Leonard. *Of Mice and Magic: a history of american animated cartoons*. New York: A Plume Book, 1987.

MALTIN, Leonard. *The Disney Films*. New York: Disney Editions, 1984.

MATTOS, Alexandre A. J. *Antropomorfismo na Cultura da Animação*. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos da Arte) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

MENDES, Gyssele. *Representação de LGBTs na mídia: entre o silêncio e o estereótipo*. 2017. Disponível em: <<http://www.reformapolitica.org.br/noticias/comunicacao/2081-representacao-de-lgbts-na-midia-entre-o-silencio-e-o-estereotipo.html>> Acesso em: 10 ago. 2018.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MILES, Murray. *Inroads: Paths in Ancient and Modern Western Philosophy*. Toronto: University of Toronto Press, 2003.

MOLINA, Luana Pagano Peres. *A homossexualidade e a historiografia e trajetória do movimento homossexual*. Antíteses / Universidade Estadual de Londrina, Londrina/PR, v. 4, n. 8, p. 949-962, dez. 2011. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses>>. Acesso em: 12 jun. 2018.

MORENO, Antônio do N. *A personagem homossexual no cinema brasileiro*. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/285133>>. Acesso em: 20 jul. 2018.

MOURA, Jose F. *Dicionário de Filosofia Tomo 1 a-d*. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

NAGINE, Mateus. O cinema pós-queer e seus meios de exibição. In: *New Queer Cinema - Cinema, Sexualidade e Política*. São Paulo: Caixa Econômica Federal, 2015.

NAZARIO, Luiz. A Animação Norte-Americana. In: FALCÃO, Antônio R. et.al. *Coletânea Lições com Cinema: Animação*. São Paulo: FDE, 1996. p. 36-61.

NAZARIO, Luiz. O outro no cinema. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, v. 16, p. 94-109, dez. 2007. ISSN 2317-2096. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1408>>. Acesso em: 01 nov. 2016.

NEPOMUCENO, Margarete Almeida. O colorido do cinema *queer*: onde o desejo subverte imagens. In: *Seminário Nacional Gênero e Práticas Culturais*, João Pessoa, 2009.

OLIVEIRA, Ana R. et al. Análise do filme de animação “Vida de Inseto” à luz da Biologia Animal. In: DA-SILVA, E.R.; PASSOS, M.I.S.; AGUIAR, V.M.; LESSA, C.S.S.; COELHO, L.B.N. (Eds.) – *Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro*. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, 2016, p. 166-181.

OLIVEIRA, Flávio. Os Bonecos que ganham vida. In: CHAUD, E.M.; SANT’ANNA, T. (Orgs). In: *Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em arte e cultura visual*. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2014.

ONDRYÁS, Martin. *Racist Stereotypes in Tom and Jerry*. Monografia (Graduação) - Department of English and American Studies, English Language and Literature, Masaryk University Faculty of Arts, 2015

PESSANHA, José A. M. *Os Pré-Socráticos*. São Paulo: Editora Nova Cultural Ltda., 1996.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. *Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro*. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes e Design, PUC, Rio de Janeiro, 2006.

- PORCHAT, Patrícia. *Psicanálise e transexualismo: desconstruindo gêneros e patologias com Judith Butler*. Curitiba: Juruá, 2014.
- PRADO, Marco Aurélio; JUNQUEIRA, Rogerio Diniz. Homofobia, hierarquização e humilhação social. In: *Diversidade Sexual e Homofobia no Brasil*. Fundação Perseu Abramo, 2011.
- PRICE, Thomas. *A Cauldron of Chaos and Cultivation: Rediscovering Disney Animation of the 1980s*. Theses (Film Studies MA), Chapman University, Califórnia, 2019. Disponível em: <https://digitalcommons.chapman.edu/film_studies_theses/7> Acesso em: 28 de jul. 2019.
- PRIMO, Cassandra. *Balancing Gender and Power: How Disney's Hercules Fails to Go the Distance*. *Social Sciences*. n. 240, p. 1-13, 2018.
- PROWER, Tomás. *Queer Magic: LGBT+ Spirituality and culture from around the world*. Woodbury: Llewellyn Worldwide, 2018.
- PURVES, Barry. *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- RAEL, Claudia Cordeiro. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. 9.ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2013.
- RAMALHO, Felipe C. *Cinema de Animação: Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos*. Dissertação (Mestrado em Artes, Arte e Tecnologia da Imagem) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.
- RAMALHO, Felipe C.; BELO, Fábio. Identidade de gênero não-inteligível e o cinema de animação o caso de Lenny, de O Espanta Tubarões. *Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades*, v. 11, n. 16, 2017.
- REITSMA, Richard D. Queer (In)Tolerance in Children's Animated Film. In: DEMORY, P.; PULLER, C. (Eds.). *Queer Love in Film and Television: Critical Essays*. London: Palgrave Macmillan, 2013.
- RIBEIRO, Rita A. C. Uma família como todas as outras. In: GOMES, Breno L. (Org.) *Fábrica de Sonhos: Mostra de Animação*, 2019. p. 56-61.
- RODRIGUES, Lourdes. *A Sétima Arte – Volume I – O surgimento do cinema*. São Paulo: Editora Lemos, 2005.
- ROTH, Math. The Lion King: A short history of Disney-fascism. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, nº 40, p. 15-20, March 1996. Disponível em: <<https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC40folder/LionKing.html>> Acesso em: 20 jul. 2019.
- RUSSO, Vito. *The celluloid closet*. New York: Harpe & How, Publishers, 1987.

RUTLEDGE, Stephen. *#BornThisDay: Costume Designer, Edith Head*, 2017. Disponível em: <<https://worldofwonder.net/bornthisday-costume-designer-edith-head/>> Acesso em: 09 out. 2019.

SABAT, Ruth. Filmes infantis como máquinas de ensinar. In: *25ª Reunião Anual da ANPEd*, Caxambu, 2002. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/25/ruthfrancinisabatt16.rtf>>. Acesso em: 09 out. 2019.

SABAT, Ruth. Infância e gênero: o que se aprende nos filmes infantis?. In: *24ª Reunião Anual da ANPEd*, Caxambu, 2001. Disponível em: <<http://24reuniao.anped.org.br/T0747566718868.doc>>. Acesso em: 09 out. 2019.

SABAT, Ruth F. R. *Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade*. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2003.

SANTAELLA, L. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTANA, Bruno L. A.; A Bandeira do Arco-íris e a Construção do Discurso do Movimento LGBTI, In: *São Paulo: Blucher*, 2018. p. 792-801. Disponível em <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/a-bandeira-do-arco-ris-e-a-construo-do-discurso-do-movimento-lgbti-28062>> Acesso em: 23 de out. 2019.

SANTOS, Caynnã de C. *O vilão desviante: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos Estúdios Disney*. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

SANTOS, Caynnã de C; PIASSI, Luís P. de C. Para assistir aos vilões Disney: abjeção e heteronormatividade em “A Pequena Sereia”. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*. v. 37. n. 2, jul./dez. 2016. p. 163-180.

SANTOS, Marcelo M. Cinema e semiótica: a construção signíca do discurso cinematográfico. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, v. 13, n. 1, jan.-abr. 2011.

SANTOS, Suyene C. *Saindo do armário: representação do personagem gay nos filmes de animação “Mary e Max” e “Paranorman”*. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2016.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 2012.

SCARPI, Kate. *O projeto de figurino em personagens de animação 3D: um estudo sobre “Os Incríveis”*. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018.

SCOTT, Joan. *Gênero: uma categoria útil de análise histórica*. *Revista Educação e Realidade*, v. 1, n. 2, jul.-dez., 1990.

SHEDROFF, Nathan; NOESSEL, Christopher. *Make it So: Interaction Design Lessons from Science fiction*. New York: Rosenfeld Media LLC, 2012.

SIFIANOS, George. *Langage et Esthétique du cinema d’animation*. Tese (Doutorado), Universidade de Paris 1, Paris, 1988.

SILVA, Paulo Henrique. A Bela e a Fera estreia com boicote a personagem gay. *Jornal Hoje em Dia*, mar. 2017. Disponível em: <<http://24reuniao.anped.org.br/T0747566718868.doc>>. Acesso em: 09 out. 2019.

SILVA, Tomaz T. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis-RJ,: Vozes, 2000. p.73-102.

SONTAG, Susan. Notas sobre o camp. In: *Contra a interpretação*. Porto Alegre: L&PM, 1987. p. 318-337.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

STEELE, Bruce C. Film Disney Dude. *The Advocate*, jul. 2002.

STUDER, Wayne. *Rock on the Wild Side: Gay Male Images in Popular Music of the Rock Era*. San Francisco: Leyland Publications, 1994.

SURRELL, Jason. *Os segredos dos roteiros dos da Disney: dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos*. São Paulo: Panda Books, 2009.

TAYLLOR, Dianna. Normativity and Normalization. *Foucault Studies*, n. 7, p. 45-63, set., 2009.

TOWBIN, Mia A.; HADDOCK Shelley A.; ZIMMERMAN, Toni S.; LUND, Lori K.; TANNER, Litsa R. Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. *Journal of Feminist Family Therapy*, v. 15, n. 4, p. 19-44, 2004.

TYLOR, Edward B. *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*. Vol. 1 e 2. Boston: Estes & Lauriat, 1874.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a Análise Fílmica*. Campinas: Papyrus, 2012.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz & Terra, 2008.

WACHELKE, João Fernando Rech; CAMARGO, Brígido Vizeu. Representações sociais, representações individuais e comportamento. *Interam. j. psychol.*, v. 41, n. 3, p. 379-390, dez. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-96902007000300013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 16 out. 2017.

WATTS, Fraser; WILLIAMS, Mark. *The Psychology of Religious Knowing*. Cambridge and New York: Cambridge University Press, 1998.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis-RJ,: Vozes, 2000. p.7-72.

FILMOGRAFIA

101 DÁLMATAS. Direção de Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske. Estados Unidos, 1961, 79 minutos. Título original: *One Hundred and One Dalmatians*.

ALADDIN. Direção de John Musker e Ron Clements. Estados Unidos, 1992, 90 minutos.

ALADDIN. Direção de Guy Ritchie. Estados Unidos, 2019, 128 minutos.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. Direção de Direção Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Estados Unidos, 1951, 75 minutos. Título original: *Alice in Wonderland*.

A BELA ADORMECIDA. Direção de Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Estados Unidos, 1959, 75 minutos. Título original: *Sleeping Beauty*.

A BELA E A FERA. Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. Estados Unidos, 1991, 84 minutos. Título original: *Beauty and Beast*.

A BELA E A FERA. Direção de Bill Condon. Estados Unidos, 2017, 129 minutos. Título original: *Beauty and Beast*.

AN ELEPHANT NEVER FORGETS. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1934, 7 minutos.

A NOVA ONDA DO IMPERADOR. Direção de Mark Dindal. Estados Unidos, 2000, 77 minutos. Título original: *The Emperor's New Groove*.

A NOVA ONDA DO KRONK. Direção de Elliot M. Bour e Saul Andrew Blinkoff. Estados Unidos, 2005, 72 minutos. Título original: *Kronk's New Groove*.

ANTS IN THE PLANTS. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1940, 7 minutos.

A PEQUENA SEREIA. Direção de Ron Clements e John Musker. Estados Unidos, 1989, 83 minutos. Título original: *The Little Mermaid*.

A PRINCESA E O SAPO. Direção de Ron Clements e John Musker. Estados Unidos, 2009, 89 minutos. Título original: *The Princess and the Frog*.

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA. Direção de Andrew Adamson. Estados Unidos e Reino Unido, 2005, 143 minutos. Título original: *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*.

AS HORAS. Direção de Stephen Daldry. Estados Unidos e Reino Unido, 2002, 114 minutos. Título original: *The Hours*.

AS PERIPÉCIAS DO RATINHO DETETIVE. Direção de Burny Mattinson, David Michener, John Musker e Ron Clement. Estados Unidos, 1986, 74 minutos. Título original: *The Great Mouse Detective*.

A VINGANÇA DO CINEGRAFISTA. Direção de Ladislaw Starewicz. Rússia, 1912, 12 minutos. Título original: *The Cameraman's Revenge*.

A WILD HARE. Direção de Tex Avery. Estados Unidos, 1940, 8 minutos.

BERNARDO E BIANCA. Direção de John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Art Stevens. Estados Unidos, 1977, 77 minutos. Título original: *The Rescuers*.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção de Larry Morey, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, Perce Pearce, David Hand, William Cottrell. Estados Unidos, 1937, 83 minutos. Título original: *Snow White and the Seven Dwarfs*.

CARROS 3. Direção de Brian Fee. Estados Unidos, 2017, 102 minutos. Título original: *Cars 3*.

CINDERELA. Direção de Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Estados Unidos, 1950, 75 minutos. Título original: *Cinderella*.

COMO TREINAR SEU DRAGÃO. Direção de Dean DeBlois e Chris Sanders. Estados Unidos, 2010, 98 minutos. Título original: *How to Train Your Dragon*.

COMO TREINAR SEU DRAGÃO 2. Direção de Dean DeBlois. Estados Unidos, 2014, 102 minutos. Título original: *How to Train Your Dragon 2*.

COMO TREINAR SEU DRAGÃO 3: O MUNDO ESCONDIDO. Direção de Dean DeBlois. Estados Unidos, 2019, 104 minutos. Título original: *How to Train Your Dragon 3: The Hidden World*.

CORALINE E O MUNDO SECRETO. Direção de Henry Selick. Estados Unidos, 2009, 100 minutos. Título original: *Coraline*.

CLUBE DE COMPRAS DALLAS. Direção de Jean-Marc Vallée. Estados Unidos, 2013, 117 minutos. Título original: *Dallas Buyers Club*.

DETONA RALPH. Direção de Rich Moore. Estados Unidos, 2012, 101 minutos. Título original: *Wreck-It Ralph*.

DIFERENTES DOS OUTROS. Direção de Richard Oswald. Alemanha, 1919, 50 minutos. Título original: *Anders als die Anderen*.

DIVERTIDA MENTE. Direção de Pete Docter. Estados Unidos, 2016, 94 minutos. Título original: *Inside Out*.

DIZZY DISHES. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1930, 6 minutos.

EDUCATED FISH. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1937, 8 minutos.

FELIX THE CAT IN FELIX SAVES THE DAY. Direção de Otto Messmer. Estados Unidos, 1922, 9 minutos.

FARRAPO HUMANO. Direção de Billy Wilder. Estados Unidos, 1945, 101 minutos. Título original: *The Lost Weekend*.

FERDINANDO, O TOURO. Direção Dick Rickard. Estados Unidos, 1938, 8 minutos.

FESTA DA SALSICHA. Direção de Conrad Vernon e Greg Tiernan. Estados Unidos, 2016, 89 minutos. Título original: *Sausage Party*.

FLOWERS AND TREES. Direção de Burt Gillett. Estados Unidos, 1932, 8 minutos.

FORMIGUINHAZ. Direção de Eric Darnell e Tim Johnson. Estados Unidos, 1998, 83 minutos. Título original: *AntZ*.

FROZEN: UMA AVENTURA CONGELANTE. Direção de Chris Buck e Jennifer Lee. Estados Unidos, 2013, 102 minutos. Título original: *Frozen*.

GERTIE THE DINOSAUR. Direção de Winsor McCay. Estados Unidos, 1914, 12 minutos.

GOOFY AND WILBUR. Direção de Dick Huemer. Estados Unidos, 1939, 8 minutos.

HAIR-RAISING HARE. Direção de Chuck Jones. Estados Unidos, 1946, 7 minutos.

HARE TRIMED. Direção de Friz Freleng. Estados Unidos, 1953, 7 minutos.

HÉRCULES. Direção de John Musker e Ron Clements. Estados Unidos, 1997, 93 minutos. Título original: *Hercules*.

HOW A MOSQUITO OPERATES (THE STORY OF A MOSQUITO). Direção de Winsor McCay. Estados Unidos, 1912, 6 minutos.

HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES. Direção de James Stuart Blackton. Estados Unidos, 1906. 3 minutos.

I HAVEN'T GOT A HAT. Direção de Isadore Freleng. Estados Unidos, 1935, 7 minutos.

I YAM WHAT I YAM. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1933, 7 minutos.

JOE E AS BARATAS. Direção de John Payson. Estados Unidos, 1996, 77 minutos. Título Original: *Joe's Apartment*.

JUKE-BAR. Direção de Martin Barry. Canadá, 1989, 10 minutos.

JURASSIC PARK: O PARQUE DOS DINOSSAUROS. Direção de Steven Spielberg. Estados Unidos, 1993, 126 minutos. Título original: *Jurassic Park*.

KNOCK KNOCK. Direção de Walter Lantz. Estados Unidos, 1940, 7 minutos.

KUBO E AS CORDAS MÁGICAS. Direção de Travis Knight. Estados Unidos, 2016, 102 minutos. Título original: *Kubo and the Two Strings*.

LILO & STITCH. Direção de Chris Sanders e Dean DeBlois. Estados Unidos, 2002, 85 minutos.

LILO & STITCH 2: STITCH DEU DEFEITO. Direção de Michael LaBash e Tony Leondis. Estados Unidos, 2005, 68 minutos. Título original: *Lilo & Stitch 2: Stitch Has a Glitch*.

LUXO JR.. Direção de John Lasseter. Estados Unidos, 1986, 2 minutos.

MADAGASCAR. Direção de Eric Darnell e Tom McGrath. Estados Unidos, 2005, 86 minutos.

MADAGASCAR 2: A GRANDE ESCAPADA. Direção de Eric Darnell e Tom McGrath. Estados Unidos, 2008, 89 minutos. Título original: *Madagascar: Escape 2 Africa*.

MADAGASCAR 3: OS PROCURADOS. Direção de Eric Darnell, Conrad Vernon e Tom McGrath. Estados Unidos, 2012, 93 minutos. Título no original: *Madagascar 3: Europe's Most Wanted*.

MARY E MAX - UMA AMIZADE DIFERENTE. Direção de Adam Elliot. Austrália, 2009, 90 minutos. Título original: *Mary and Max*.

MENINOS NÃO CHORAM. Direção de Kimberly Peirce. Estados Unidos, 1999, 118 minutos. Título original: *Boys Don't Cry*.

MILK – A VOZ DA IGUALDADE. Direção Gus Van Sant. Estados Unidos, 2008, 128 minutos. Título original: *Milk*.

MOGLI: O MENINO LOBO. Direção de Wolfgang Reitherman. Estados Unidos, 1967, 78 minutos. Título original: *The Jungle Book*.

MULAN. Direção de Tony Bancroft e Barry Cook. Estados Unidos, 1998, 90 minutos.

MUSIC LAND. Direção de Wilfred Jackson. Estados Unidos, 1935, 10 minutos.

O DRAGÃO RELUTANTE. Direção de Alfred Werker. Estados Unidos, 1941, 74 minutos. Título original: *The Reluctant Dragon*.

O CORCUNDA DE NOTRE DAME. Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. Estados Unidos, 1996, 91 minutos. Título original: *The Hunchback of Notre Dame*.

O CORCUNDA DE NOTRE DAME II: O SEGREDO DOS SINOS. Direção de Bradley Raymond. Estados Unidos, 2002, 66 minutos. Título original: *The Hunchback of Notre Dame 2: The Secret of the Bell*.

O ESPANTA TUBARÕES. Direção de Vicky Jenson, Bibi Bergeron e Rob Letterman. Estados Unidos, 2004, 90 minutos. Título original: *Shark Tale*.

O GALINHO CHICKEN LITTLE. Direção de Mark Dindal. Estados Unidos, 2005, 81 minutos. Título original: *Chicken Little*.

OLD ROCKIN' CHAIR TOM. Direção de Joseph Barbera e William Hanna. Estados Unidos, 1948, 8 minutos.

O MÉDICO E O MONSTRO. Direção de Rouben Mamoulian. Estados Unidos, 1931, 98 minutos. Título original: *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*.

O OUTRO LADO DE HOLLYWOOD. Direção de Rob Epstein e Jeffrey Friedaman. Estados Unidos, 1995, 102 minutos. Título original: *The Celluloid Closet*.

O PRÍNCIPE DO EGITO. Direção de Brenda Chapman, Steve Hickner e Simon Wells. Estados Unidos, 1998, 98 minutos. Título original: *The Prince of Egypt*.

ORAÇÕES PARA BOBBY. Direção de Russell Mulcahy. Estados Unidos, 2009, 89 minutos. Título original: *Prayers for Bobby*.

O REI LEÃO. Direção Roger Allers e Rob Minkoff. Estados Unidos, 1994, 89 minutos. Título original: *The Lion King*.

O REI LEÃO 3: HAKUNA MATATA. Direção de Bradley Raymond. Estados Unidos, 2004, 77 minutos. Título original: *The Lion King 1 ½*.

ORPHAN'S BENEFIT. Direção de Burt Gillett. Estados Unidos, 1934, 7 minutos.

OS BOXTROLLS. Direção de Graham Annable e Anthony Stacchi. Estados Unidos, 2014, 96 minutos. Título original: *The Boxtrolls*.

O SEGREDO DE BROKEBACK MOUNTAIN. Direção de Ang Lee. Estados Unidos, 2005, 134 minutos. Título original: *Brokeback Mountain*.

OS INCRIVÉIS. Direção de Brad Bird. Estados Unidos, 2004, 115 minutos. Título original: *The Incredibles*.

O TOURO FERDINANDO. Direção de Carlos Saldanha. Estados Unidos, 2017, 108 minutos. Título original: *Ferdinand*.

OUR BETTERS. Direção de George Cukor. Estados Unidos, 1933, 83 minutos.

PARANORMAN. Direção de Sam Fell e Chris Butler. Estados Unidos, 2012, 92 minutos.

PESTS FOR GUESTS. Direção de Friz Freleng. Estados Unidos, 1955, 7 minutos.

PETER PAN. Direção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Estados Unidos, 1953, 76 minutos.

PINÓQUIO. Direção de Hamilton Luske e Ben Sharpsteen. Estados Unidos, 1940, 89 minutos. Título original: *Pinocchio*.

PLANE CRAZY. Direção de Walt Disney e Ub Iwerks. Estados Unidos, 1928, 6 minutos.

- POCAHONTAS*. Direção de Eric Goldberg e Mike Gabriel. Estados Unidos, 1995, 81 minutos.
- POOR CINDERELLA*. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1934, 10 minutos.
- POPEYE AND THE GIANT*. Direção de Jack Kinney. Estados Unidos, 1960, 5 minutos.
- POPEYE THE SAILOR*. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1933, 8 minutos.
- PORKY'S DUCK HUNT*. Direção de Tex Avery. Estados Unidos, 1937, 9 minutos.
- POWER RANGERS*. Direção de Dean Israelite. Estados Unidos, 2017, 121 minutos. Título original: *Saban's Power Rangers*.
- PREST-O CHANGE-O*. Direção de Chuck Jones. Estados Unidos, 1939, 7 minutos.
- PUSS GETS THE BOOT*. Direção de William Hanna, Joseph Barbera e Rudolf Ising. Estados Unidos, 1940, 9 minutos.
- RED HOT RIDING HOOD*. Direção de Tex Avery. Estados Unidos, 1943, 7 minutos.
- ROBIN HOOD*. Direção de Wolfgang Reitherman. Estados Unidos, 1973, 83 minutos.
- ROBÔS*. Direção de Chris Wedge. Estados Unidos, 2005, 90 minutos. Título original: *Robots*.
- ROCKY & HUDSON*. Direção de Otto Guerra. Brasil, 1994, 63 minutos.
- SHREK*. Direção de Andrew Adamson e Vicky Jenson. Estados Unidos, 2001, 90 minutos.
- SHREK 2*. Direção de Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. Estados Unidos, 2004, 93 minutos.
- SHREK PARA SEMPRE*. Direção de Mike Mitchell. Estados Unidos, 2010, 93 minutos. Título original: *Shrek Forever After*.
- SHREK TERCEIRO*. Direção de Chris Miller e Raman Hui. Estados Unidos, 2007, 93 minutos. Título no original: *Shrek the Third*.
- SING – QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTAM*. Direção de Garth Jennings. Estados Unidos, 2016, 108 minutos. Título Original: *Sing*.
- SODA SQUIRT*. Direção de Ub Iwerks. Estados Unidos, 1933, 6 minutos.
- SPACE JAM: O JOGO DO SÉCULO*. Direção de Joe Pytka. Estados Unidos, 1996, 88 minutos.
- STEAMBOAT WILLIE*. Direção de Walt Disney e Ub Iwerks. Estados Unidos, 1928, 8 minutos.

STITCH, O FILME. Direção Tony Craig e Roberts Gannaway. Estados Unidos, 2003, 60 minutos. Título original: *Stitch! The Movie*.

TARZAN. Direção de Kevin Lima e Chris Buck. Estados Unidos, 1999, 88 minutos.

THE BIG BAD WOLF. Direção de Burt Gillett. Estados Unidos, 1934, 9 minutos.

THE FRESH VEGETABLE MYSTERY. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos, 1939, 6 minutos.

THE GOOFY GOPHERS. Direção de Bob Clampett e Arthur Davis. Estados Unidos, 1947, 7 minutos.

THE PRACTICAL PIG. Direção de Dick Rickard. Estados Unidos, 1939, 8 minutos.

THE THREE LITTLE PIGS. Direção de Burt Gillett. Estados Unidos, 1933, 8 minutos.

THE TORTOISE AND THE HARE. Direção de Wilfred Jackson. Estados Unidos, 1934, 8 minutos.

THE SKELETON DANCE. Direção de Walt Disney. Estados Unidos, 1929, 6 minutos.

THE UNMENTIONABLES. Direção de Friz Freleng. Estados Unidos, 1963, 7 minutos.

THE WISE LITTLE HEN. Direção de Wilfred Jackson. Estados Unidos, 1934, 7 minutos.

THREE LITTLE WOLVES. Direção de David Hand. Estados Unidos, 1936, 9 minutos.

TIN TOY. Direção de John Lasseter. Estados Unidos, 1988, 5 minutos.

TOY STORY, UM MUNDO DE AVENTURAS. Direção de John Lasseter. Estados Unidos, 1995, 80 minutos. Título original: *Toy Story*.

TOY STORY 3. Direção de Lee Unkrich. Estados Unidos, 2010, 103 minutos.

VALENTE. Direção de Brenda Chapman. Estados Unidos, 2012, 93 minutos. Título original: *Brave*.

VIDA DE INSETO. Direção de John Lasseter. Estados Unidos, 1998, 96 minutos. Título original: *Bugs Life*.

ZOOTOPIA: ESSA CIDADE É O BICHO. Direção de Byron Howard, Rich Moore e Jared Bush. Estados Unidos, 2016, 108 minutos. Título original: *Zootopia*.

WHAT - NO SPINACH?. Direção de Dave Fleischer e Seymour Kneitel. Estados Unidos, 1936, 6 minutos.

WIFI RALPH: QUEBRANDO A INTERNET. Direção de Rich Moore e Phil Johnston. Estados Unidos, 2018, 112 minutos. Título original: *Ralph Breaks the Internet*.