

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
NOME DO CURSO DE MESTRADO OU DOUTORADO

FAGNER DEPORT FERREIRA DO NASCIMENTO

**ENTRE APARÊNCIAS E CONTRASTES:** IMAGINÁRIO DO MASCULINO NAS ANIMAÇÕES  
*DISNEY*

Porto Alegre  
2018

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

FAGNER DEPORT FERREIRA DO NASCIMENTO

**ENTRE APARÊNCIAS E CONTRASTES:**  
IMAGINÁRIO DO MASCULINO NAS ANIMAÇÕES *DISNEY*

Porto Alegre

2018

FAGNER DEPORT FERREIRA DO NASCIMENTO

**ENTRE APARÊNCIAS E CONTRASTES:**  
IMAGINÁRIO DO MASCULINO NAS ANIMAÇÕES *DISNEY*

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Profa. Dra. Juliana Tonin

Porto Alegre

2018

FAGNER DEPORT FERREIRA DO NASCIMENTO

**ENTRE APARÊNCIAS E CONTRASTES:**  
IMAGINÁRIO DO MASCULINO NAS ANIMAÇÕES *DISNEY*

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Profa. Dra. Juliana Tonin – PUCRS

---

Prof. Dr. Juremir Machado da Silva – PUCRS

---

Profa. Dra. Elisa Piedras – UFRGS

Porto Alegre

2018

## Ficha Catalográfica

N244e Nascimento, Fagner Deport Ferreira do Nascimento

Entre aparências e contrastes : Representações do masculino nas animações Disney / Fagner Deport Ferreira do Nascimento Nascimento . – 2018.

146 f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientadora: Profa. Dra. Juliana Tonin.

1. Comunicação. 2. Imaginário. 3. Cinema de animação. 4. Imagem. 5. Gênero. I. Tonin, Juliana. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Bibliotecário responsável: Marcelo Votto Texeira CRB-10/1974

## **AGRADECIMENTOS**

O processo de fazer uma dissertação é árduo, por vezes doloroso, mas na maioria das vezes, gratificante e prazeroso. Nunca pensei que sairia tão drasticamente transformado do processo: me sinto mais maduro, responsável, consciente das pessoas e do mundo ao meu redor. A pesquisa é um processo de transcendência, de conexão com o outro, com os segredos do mundo, com camadas de realidades ocultas, mesclado à rigidez, necessária para a conclusão, ao autocontrole e ao olhar crítico que desenvolvemos na jornada.

Saio da dissertação com a sensação de dever cumprido, com o cérebro instigado e com um gosto de quero mais e a certeza de que posso ir mais além. Nada disso seria possível, sem as pessoas que me cercaram de amor, compreensão, amizade, conselhos, zelo e parceria.

Agradeço aos meus colegas (amigos!) de trabalho da Ascomk, sobretudo, Tiago Rigo, Letícia Castilhos e Katiana Ribeiro, pelas conversas, paciência e auxílio nas inúmeras saídas e atropelamentos em nossa labuta diária.

Agradeço aos meus familiares por sempre acreditarem e me apoiarem em todas as decisões, em especial meus amados Arlindo, Rosângela e Francyni pelo apoio e ao meu parceiro de vida, Bruno Celidonio, minha grande viga de sustentação no fazer deste trabalho.

Agradeço, imensamente, à minha orientadora extraoficial, Eni Paiva Celidonio, bem como vários outros amigos meus (muita gente para colocar aqui!) que escutaram meus monólogos intermináveis em bares, meus surtos nas entregas e minhas ausências nos compromissos – a todos um muito obrigado mesclado com desculpas.

Um agradecimento especial ao programa de bolsas e auxílios da Capes, sem o qual não teria concluído esta etapa da minha vida.

E meu muito obrigado à minha Orientadora/Terapeuta/Guru/Inspiração Juliana Tonin e aos integrantes da banca, formada pela sábia Elisa Piedras e o inspirador Juremir Machado da Silva.

Por fim, um muito obrigado a todos que vierem a ler este trabalho!

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Diferentes versões de Peter Pan .....	37
Figura 2 – Pinóquio, Tiana e Ariel .....	47
Figura 3 – Rotoscopia de Tinker Bell em <i>Peter Pan</i> (1953) .....	50
Figura 4 – Vestuário da época de Luís XIV .....	74
Figura 5 – Brummell .....	80
Figura 6 – Dândis em conjunto .....	80
Quadro 1 – Características hegemônicas .....	98
Figura 7 – Peter Pan aparece e briga com Sininho .....	102
Figura 8 – Peter se incomodado com Wendy / Tenta levá-la embora .....	102
Figura 9 – Beijos de Peter Pan .....	103
Figura 10 – Tinker Bell (Sininho).....	104
Figura 11 – Caricatura Gancho. ....	105
Figura 12 – Beau Brummell se ajeita. ....	106
Figura 13 – Gancho em frente ao espelho. ....	106
Figura 14 – Gancho e Smee: ódio e amor. ....	107
Figura 15 – Gancho de salto alto .....	107
Figura 16– Roupas para liderar .....	108
Gráfico 1 – Características MCH e MH 1.....	109
Figura 17 – Gancho e Peter Pan .....	110
Figura 18 – Vilões de outras animações .....	111
Figura 19 – Luta entre Peter Pan e Gancho .....	111
Figura 20 – Peter veste a roupa de Gancho .....	113

Figura 21 – Terapia de Ralph .....	114
Figura 22 – Surto de Ralph .....	116
Figura 23 – <i>Missão de Herói e Corrida Doce</i> .....	116
Figura 24 – Apresentação do Rei Doce .....	117
Figura 25 – Turbo e Rei Doce .....	118
Figura 26 – Comparação entre carros .....	119
Figura 27 – Rei Doce Insetrônico .....	120
Figura 28 – Rei Doce e Detona Ralph .....	121
Figura 29 – Rei Doce e a cor rosa .....	121
Figura 30 – Diálogo com Ralph preso e Ralph solto .....	122
Gráfico 2 – Características MCH e MH2.....	123
Gráfico 3 – Características MCH.....	123
Gráfico 4 – Características MH.....	124
Gráfico 5 – Contrastes entre os personagens das animações.....	126
Figura 31 – Dândis.....	130
Figura 32 – Vilões da Disney em várias épocas .....	131
Figura 33 – Heróis da Disney em várias épocas .....	132
Figura 34 – Vilões de Fievel .....	135
Figura 35 - BoxTrolls .....	136

## RESUMO

As animações de longa-metragem são um campo extremamente fértil do cinema, poderosa tecnologia do imaginário, e permitem a compreensão de diversas representações advindas de um imaginário sociológico igualmente rico e complexo. A partir de uma perspectiva simbólica, na qual a imagem é o elo entre os homens, o que possibilita a leitura de tipos sociais no imaginário, este trabalho propõe-se a analisar e compreender diferentes manifestações do masculino nas animações dos estúdios Walt Disney. Para tal entende-se que a sociologia compreensiva será aliada da pesquisa bibliográfica, que abarca múltiplas perspectivas sobre o gênero masculino, possibilitando a elaboração de instrumentos capazes de auxiliar no reconhecimento da forma formadora (pesquisa estilística). Aliadas a essa metodologia está a técnica dos retratos contrastados do imaginário, que permite a leitura das formas e tipos sociais, através de um campo binário de oposição, que será realizado por meio da comparação entre personagens protagonistas e antagonistas, das animações *Peter Pan* (1953) e *Detona Ralph* (2012).

**Palavras-chave:** comunicação; imagem; cinema de animação; imaginário; gênero.

## ABSTRACT

The feature animations are an extremely fertile field of cinema, powerful imaginary technology, allowing the understanding of diverse representations arising from an equally rich and complex sociological imaginary. From a symbolic perspective, in which the image is the link between men that makes possible the reading of social types in the imaginary, this work proposes to analyze and understand different manifestations of masculine in the animations of the Walt Disney Studios. To that end, understanding sociology will be allied with bibliographical research, in which encompasses multiple perspectives on the masculine gender, enabling the elaboration of instruments capable of assisting the recognition of the formative form (stylistic research). Allied to this methodology is the technique of contrasted pictures of the imaginary, which allows the reading of social forms and types, through a binary field of opposition, which, in this work, will be realized by the comparison between protagonist and antagonist characters, the animations Peter Pan (1953) and Wrecking Ralph (2012).

**Keywords:** Communication; image; animation movies; imaginary; gender.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>1 O IMAGINÁRIO E AS IMAGENS</b> .....	<b>16</b>
1.1 O QUE É IMAGINÁRIO: CONCEITOS.....	16
1.2 A IMAGEM NA PERSPECTIVA DO IMAGINÁRIO .....	19
<b>1.2.1 A sociologia do imaginário e as representações</b> .....	<b>24</b>
<b>1.2.2 A imagem religante na pós-modernidade</b> .....	<b>28</b>
<b>2 CINEMA: UMA TECNOLOGIA DO IMAGINÁRIO</b> .....	<b>35</b>
2.1 CINEMA: FÁBRICA DE SONHOS DA CULTURA DE MASSA .....	37
2.2 CINEMA DE ANIMAÇÃO: CARACTERÍSTICAS.....	44
<b>2.2.1 Animações e representações de gênero: uma problemática</b> .....	<b>56</b>
<b>3 MASCULINIDADE: CONSTRUÇÕES E DESCONSTRUÇÕES</b> .....	<b>61</b>
3.1 HISTÓRIA DA SEXUALIDADE E A CONSTRUÇÃO DO MASCULINO.....	61
<b>3.1.1 O masculino gay</b> .....	<b>70</b>
3.2 O TEMOR À FEMINIZAÇÃO DO HOMEM E DA CULTURA.....	72
<b>3.2.1 Homens nem tão viris: Don Juan e o dandismo</b> .....	<b>77</b>
3.3 A DESCONSTRUÇÃO DO MASCULINO: MASCULINIDADE EM CRISE .....	81
<b>3.3.1 Gênero como performance</b> .....	<b>85</b>
<b>4 PROPOSTA METODOLÓGICA</b> .....	<b>89</b>
4.1 A SELEÇÃO DOS FILMES .....	91
4.2 A IMAGEM COMO FORMA FORMADORA .....	93
4.3 A TÉCNICA DOS RETRATOS CONTRASTADOS .....	95
4.4 ELENANDO AS NOÇÕES SOBRE O MASCULINO .....	96
<b>5 ANÁLISE</b> .....	<b>100</b>
5.1 PETER PAN E CAPITÃO GANCHO .....	101

<b>5.1.1 Contrastes entre Peter Pan e Capitão Gancho .....</b>	<b>109</b>
<b>5.2 DETONA RALPH E REI DOCE .....</b>	<b>114</b>
<b>5.2.1 Contrastes entre Detona Ralph e Rei Doce.....</b>	<b>120</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>128</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>139</b>

## INTRODUÇÃO

Desde o lançamento de *Branca de Neve e os sete anões*, em 1937, pelos estúdios Walt Disney, o cinema de animação nunca mais foi o mesmo. O *look* Disney, construído com base em uma combinação de qualidade técnica com inovação, começou a ser estabelecido e seguiria, a partir de então, recontando clássicos da literatura e encantando muitas gerações com suas personagens carismáticas e universos fantásticos. Segundo Nogueira (2010), é típico do cinema recontar histórias já conhecidas, mas com o cinema de animação o fantástico volta à vida e a nostalgia da infância ganha imagem e movimento. O cinema é uma verdadeira usina de mitos (MORIN, 1977), que reproduz com tanta força quanto cria maneiras de ser e estar no mundo. Essa poderosa tecnologia do imaginário penetra no mais íntimo do espectador e, através de mecanismos de projeção e identificação, cria laços de empatia com os personagens que projeta na tela.

Noely Novaes Coelho (1987) afirma que o período em que a Disney começou a ascender coincide com uma espécie de interesse renovado pelos contos de fadas, contos maravilhosos e mitos antigos. As animações passaram a ser, no contemporâneo, uma espécie de releitura dessas histórias, tendo a imagem como aliada. A imagem do cinema, por sua vez, é mágica, provoca êxtase, semelhante aos rituais antigos, no qual os homens cultuavam os deuses antigos e devaneavam com alguma possível manifestação de sua presença. Há um certo animismo na capacidade criadora do cinema de animação a dar vida a objetos, seres e traços inanimados, conforme Nogueira (2010). Enquanto no cinema convencional, no qual as personagens incorporam nos atores em tela e as imagens são captadas por fotogramas, dispostos quadro a quadro, para depois serem postas em sequência para criar a ilusão de movimento; nas animações, os personagens são criados a partir do zero, com cada movimento desenhado.

Para passar a ilusão de que vivem, as personagens, sobretudo, de animações, geralmente são construídas com base em mimetismo, baseado em modelos reais de pessoas e seus comportamentos, para criar seus conteúdos com comicidade e uso de caricaturas. Os comportamentos e aparências são reuniões de gestos, tipos físicos, falas e intenções expressas na tela durante a projeção do filme (NOGUEIRA, 2010).

Essa forma de arte brinca com os jogos das aparências e se conecta aos desejos, sonhos, medos e vicissitudes da condição humana. Seu sucesso reside no fato de representar, por meio da dinamização de imagens, um pouco do secreto e íntimo que habita em cada um de nós, fenômeno que Morin (1977) denomina de projeção-identificação. Nessa perspectiva, todo o simbólico, as relações humanas e os modelos do real, são refletidos nas personagens para que o espectador tenha empatia e, por meio da verossimilhança, assimile que aquela personagem existe, vive, sente, tem sonhos e busca realizá-los, remontando a jornada pessoal de cada um.

O pensamento humano é formado por representações, de acordo com Gilbert Durand (1998): a necessidade de simbolizar o outro, o indizível, o incompreensível parece acompanhar a humanidade no trajeto antropológico, que se utiliza da imagem para representar esses terrenos sombrios. Seja a imagem matricial dos arquétipos, expressa nos mitos, nos contos de fadas e na maioria das narrativas humanas – o que Campbell (2013) denominou *monomito*, com seres, heróis, monstros e divindades que representam sensações (medos, desejos, aflições, sonhos) advindas do inconsciente coletivo dos homens; ou a imagem material, das produções artísticas.

Um equívoco comum é entender o imaginário como sinônimo de imagem. Muitos creem, em um primeiro momento, que as imagens geram um imaginário, sendo que a lógica é inversa: a existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. "A imagem não é o suporte, mas o resultado. Refiro-me a todo tipo de imagens: cinematográficas, pictóricas, esculturais, tecnológicas e por aí fora" (MAFFESOLI, 2001, p. 76). Nesse imaginário, ao mesmo tempo impalpável e real, a imagem funciona como elo entre os homens na sociedade e na cultura, acolhendo objetividades e subjetividades, que se influenciam mutuamente:

As intimações objetivas são os limites que as sociedades impõem a cada ser. Relação, portanto, entre as coerções sociais e a subjetividade. Nisso entra, ao mesmo tempo, algo sólido, a vida com suas diversas modulações, e alguma coisa que ultrapassa essa solidez. Há sempre um vaivém entre as intimações objetivas e a subjetividade. Uma abre brechas na outra (MAFFESOLI, 2001, p. 80).

A imagem é o ponto de encontro, a mediação entre o simbólico e o real, entre aquilo que poderia ser e aquilo que de fato o é. Ela carrega em si a subjetividade do imaginário que emana da cultura em que é criada, funcionando como uma forma de meio de compreender um estilo social, um gênio de uma época, quando posta em reunião com outras. Ela é o elo de comunhão social, pois representa as crenças e

valores partilhados de um povo, sejam eles subjetivos ou não. Ela é simbólica. A origem da palavra símbolo, segundo Régis Debray (1993) é *symbolon*, que vem de *ymballein*, cujo significado é reunião, colocar junto, aproximação. Por tornar algo comum a mais de um indivíduo, a imagem, pode ser localizada diretamente no campo da comunicação: ação de “tornar comum”, de “pôr em comum” algo ou alguma coisa, segundo Carvalho (1983). Estas noções serão abordadas no primeiro capítulo deste trabalho, abarcando os conceitos-base que estabelecem o olhar desta dissertação.

O imaginário flui, é como uma corrente de água, em que todos estamos imersos – dinâmico, mutável, mas sempre presente, moldando-se conforme as mudanças das correntes, definidas pelas relações sociais, percepções partilhadas e produtos culturais. Para Maffesoli, (2001), o imaginário é uma espécie de aura, uma sensação que nos envolve. Não existe só um imaginário, mas vários, é a noção de gênio da época, ou *zeitgeist*, como dizem os alemães.

Com a evolução tecnológica, o imaginário se adapta e encontra canais para sua fruição. As tecnologias do imaginário, são dispositivos tais como o cinema, a televisão, o rádio, a literatura, que agem como canais, ao mesmo tempo dinamizadores, potencializadores e criadores de imaginários. O real e o imaginário passam a confundir-se a todo momento – um está imbricado no outro, e se influenciam mutuamente a todo tempo (SILVA, 2001). Uma das tecnologias do imaginário mais bem-sucedidas e frutíferas já criadas é o cinema. Como será exposto no capítulo segundo deste trabalho, Edgar Morin (1977) dedicou parte de sua obra ao entendimento exposições acerca do cinema, cuja força industrial criou uma verdadeira fábrica de sonhos que falam diretamente com a alma humana, remetendo a uma espécie de magia. O cinema cria seres e mundos extraídos diretamente do imaginário social, sendo alimentado por ele e o alimentado em retorno. Transformando arquétipos em estereótipos e ficções em verdades, em um jogo complexo e constante.

Devido à forte representatividade da Disney no ramo de cinema de animação, e tendo um universo infantil como parte de sua obra mais significativa, ela é, geralmente, associada a uma forma de arte apenas para crianças. Porém, como todo produtos da cultura de massa e da criação humana, há nessa forma de arte, 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. O cinema de animação, como diria Giroux (1995), funciona como artefato pedagógico contemporâneo, substituindo muitas vezes não só

os contos de fada, como também a Igreja, o Estado, a Família e a Escola no processo de aprendizagem das crianças.

Trabalhos como de Abel (1995), Zipes (1996), Sabat (2003), Kindel (2003) e Santos (2015) tratam da questão do gênero na animação. 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. Desde relações da protagonista Ariel de *A Pequena Sereia* (1989) ser a representação análoga ao transgênero, por não se identificar com o seu próprio corpo; passando por estereótipos étnicos e raciais em *Pocahontas* (1994); evidenciando uma paternidade homoafetiva de Timão e Pumba em relação a Simba, em *O Rei Leão* (1994); bem como pelo personagem Pernalonga, que se traveste de mulher para enganar seus inimigos; culminando, em especulações de uma certa afetação do vilão Jafar de *Aladdin* (1992), por exemplo. Todas essas investigações já demonstram uma identificação da existência desses personagens em animações de curtas e longas-metragens no decorrer das décadas.

O gênero entra em questão na pós-modernidade que, segundo noções de Maffesoli (1995), é caracterizada por uma sensação de incertezas que vivemos nos últimos tempos, acerca das identidades sexuais, sociais, profissionais e ideológicas criadas e disseminadas na modernidade. A noção de uma identidade imutável e sólida parece não fazer mais sentido frente a muitas possibilidades de vivências. O autor fala de um espírito do tempo que se caracteriza por trazer ao indivíduo uma possibilidade de vestir várias máscaras sociais (personas) ao longo de sua vida, para representar na teatralidade cotidiana, baseadas nas relações com os outros e identificações sucessivas. Foucault (1977), ao tratar da história da sexualidade, afirma que a modernidade é a era em que se estabelece o cientificismo, a indústria e o capitalismo. Há um imaginário que prioriza o corte, a separação e as definições, pois os contornos ajudariam a destinar todas as coisas para algum lugar – havia uma ideia funcionalista da realidade. Assim, em uma estratégia complexa e bem-sucedida entre instituições como Igreja, Estado, Escola e Indústria, os papéis de gêneros sexuais foram estabelecidos em definitivo, tendo como modelo padrão, o casal heterossexual monogâmico como representante de um seio familiar produtor e produtivo, alinhado às expectativas da indústria de ter disponível uma massa trabalhadora. Quem não

correspondia a essas expectativas era associado a uma noção de “contra-natureza”. Assim, passaram a ser caçadas as sexualidades periféricas, como o homossexual, tomado como um personagem de morfologia e anatomia misteriosa, cujo desejo e condição foram condenados a um passado, uma história, a um tipo de não possibilidade de existência. (FOUCAULT, 1977. Essas ideias se perpetuam até hoje, pois, segundo Nolasco (1995), os meninos são, desde a infância, regulados e fiscalizados constantemente por todas as instituições e grupos sociais que convive, como forma de assegurar que desenvolva e mantenha as características e atitudes esperadas de um homem.

O terceiro capítulo aborda essas perspectivas acerca do comportamento valorizado e naturalizado, a potencialidade simbólica, que se espera de um masculino hegemônico, segundo conceituações de autores como Nolasco (1995), Bourdieu (2000), Louro (2009), Badinter (1993) e Salih (2015), Januário (2016), entre outros. Um ideal simbólico de masculino hegemônico sustentado, ainda, no imaginário é baseado em uma série de atributos, que resumidamente, contemplam: *atributos físicos* – virilidade, força, atitude no passo, a cabeça erguida, postura dominadora, grande porte físico, aptidão para o combate, para a violência, bem como realizar trabalhos físicos – seja no atletismo ou em um alto desempenho sexual; *atributos psíquicos* – possui inteligência racional, aventureiro, arrogante, destemido, dominador, rude, desafiador, contém emoções, competitivo, agressivo, evita o fracasso, determinado, capacitado; *atributos sociais* – ser provedor, evitar demonstrações de afeto, ternura ou carinho, resistência à dor, ser trabalhador, herói das mulheres, obter êxitos profissionais e esportivos,

Na contemporaneidade, esse masculino encontra-se em crise, segundo Nolasco (1995), pois com o crescimento da automação nas indústrias, assim como a visibilidade dos movimentos feministas e gays, tornam a identidade deste homem clássico e, segundo Bourdieu (2000) e Badinter (1993), construído, inválida. O sujeito hoje parece fragmentado e polifônico, o que permite indefinições e incertezas em todos os âmbitos da existência. Para Badinter (1993), o homem precisa reiterar constante e publicamente sua masculinidade, como forma de assegurar que é digno de ser chamado de homem, pois não se sente assim. É comum, segundo a autora, o imperativo “Seja homem!” acompanhar os indivíduos do gênero masculino, reforçando a ideia de que um homem é um artefato incompleto e passível de apresentar defeitos. A negação e o afastamento de universos como o feminino, infantil e homossexual

acabam fazendo parte dessa construção identitária masculina até os dias atuais em algum nível.

Baseado nessas percepções, este trabalho parte para a análise, que se propõe a investigar e compreender as representações do gênero masculino nas animações dos estúdios Walt Disney, a partir de uma perspectiva sociológica e simbólica do imaginário. A sociologia compreensiva será aliada da pesquisa bibliográfica, possibilitando, assim, a elaboração de instrumentos capazes de auxiliarem no reconhecimento da forma formadora (pesquisa estilística). A técnica dos retratos contrastados (LEGROS, 2014) auxiliará e enriquecerá, por meio da oposição entre personagens protagonistas e antagonistas das animações dos estúdios Disney, *Peter Pan* (1953) e *Detona Ralph* (2012), a compreensão acerca das construções de gênero masculino e suas modulações no cinema de animação.

## 1 O IMAGINÁRIO E AS IMAGENS

A proposta deste trabalho é estudar o imaginário do masculino nas animações de longa-metragem da Disney no imaginário de diferentes épocas. Como objeto do estudo, serão investigadas as imagens dos protagonistas e dos antagonistas masculinos nas histórias das animações.

Parece haver uma certa forma, um padrão de representar as personagens que intriga esta pesquisa. Para tal, estudar o imaginário e as imagens em uma perspectiva simbólica, é uma tarefa, além de interessante e desafiadora, fundamental na tentativa de compreender essas características acerca do masculino, desvelando o porquê da repetição ou propagação de um modo específico de representar esses personagens.

### 1.1 O QUE É IMAGINÁRIO: CONCEITOS

Definir o imaginário é um desafio de essência transdisciplinar, pois sua conceituação nasce do cruzamento entre diversos campos do conhecimento como: psicanálise, literatura, antropologia cultural, sociologia dos meios de comunicação de massa e filosofia. Além de abranger as instâncias da fantasia, da memória, da cultura, do sonho, do mito, do romance, da ficção, da abstração, do inconsciente individual e coletivo. O imaginário é como uma malha que perpassa a experiência humana em todos os seus níveis: neurobiológicos, de autocompreensão e de sociabilidade. Segundo, Edgar Morin, o imaginário pode ser definido como o

além multiforme e multidimensional de nossas vidas, no qual se banham igualmente nossas vidas. É o infinito jorro virtual que acompanha o que é atual, isto é, singular, limitado e finito no tempo e no espaço. É a estrutura antagonista e complementar daquilo que chamamos real, e sem a qual, sem dúvida, não haveria o real para o homem, ou antes, não haveria realidade humana (MORIN, 1977, p. 80).

O senso comum costuma associar as noções de imaginário à ficção, às coisas que não possuem aparente consistência na realidade física, material como relembra Michel Maffesoli (2001). Por isso, muitos o tratam como um conceito que existe aquém dos aspectos políticos, econômicos ou sociais, por não deter, à primeira vista, caráter palpável ou tangível. Subestimar o imaginário é uma tradição que, para o sociólogo francês, é histórica. Essa noção perdeu força com o passar do tempo, em virtude do enfraquecimento de uma filosofia estritamente racionalista. Gaston Bachelard retomou

essa ciência esquecida que estudava as construções do espírito, tais como os sonhos e as fantasias. Sua ideia era demonstrar, através da mitopoética, que as "construções mentais podiam ser eficazes em relação ao concreto". Ou seja, alegava que o real é acionado com bases no imaginário.

Seguindo as premissas de seu mestre Bachelard, Gilbert Durand criou uma verdadeira ciência do imaginário, sistematizada através de uma antropologia geral. O autor passa a tratar o termo imaginário a partir da perspectiva da *imaginação simbólica*. Para ele, a imaginação simbólica dá-se "quando o significado não é *mais absolutamente apresentável* e o signo só pode referir-se a um *sentido*, não a um objeto sensível" (DURAND, 1988, p. 19). O símbolo para Durand é a "epifania de um mistério".

Gilbert Durand passou a construir seu conceito de imaginário, partindo de duas vertentes da condição humana que formam as imagens: a primeira é uma concepção *anatomofisiológica*, determinada pela relação do homem com o corpo e suas funções fisiológicas; a segunda, *etológica*, que se dá a partir dos costumes e comportamentos formados, sobretudo, na sociedade ou cultura em que está inserido esse homem. As duas características combinadas formam a fonte do imaginário e do pensamento humano: "Todo pensamento humano é uma *re-presentação*, isto é, passa por articulações simbólicas" [...] Por consequência, o imaginário constitui o conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer representação humana" (DURAND, 1998, p. 41). Ou seja, diferente de Bachelard, que se interessava por uma percepção do imaginário mais ligada a um campo de oposição à racionalidade, relacionando-o ao devaneio, ao sonho desperto e ao êxtase, Durand traz complexidade a essa perspectiva por meio da inserção das imagens no trajeto antropológico, que se inicia no plano neurobiológico e se estende ao plano cultural. Para ele, diferente dos outros animais, o homem tem uma aprendizagem ou maturação cerebral muito lenta, o que faz com que parte da sua formação essencial seja através da cultura, fundamental para a criação das suas representações.

Desse modo, real e imaginário vivem em troca constante, quase como se não existisse separação entre os dois. O próprio conceito de homem existe através da realidade imaginal, pois não há vida simbólica fora do imaginário: "O ser humano é movido pelos imaginários que engendra. O homem só existe no imaginário" (SILVA, 2012, p. 7). Para Juremir Machado da Silva, todo imaginário está baseado ou é uma narrativa (ou ponto de vista), alimentada por diversos sujeitos, pois os homens utilizam

o imaginário como língua. Todo indivíduo está fadado a submeter-se a um imaginário pré-existente, tornando-se tanto um inseminador quanto um receptor de imaginários, pois, muito mais que um álbum de imagens ou a memória coletiva de um povo, o imaginário é uma espécie de rede etérea que abarca valores e sensações partilhadas, tanto no concreto quanto no virtual, que permanecem em constante movimento (SILVA, 2012). Utilizando a analogia de reservatório-motor, o autor explica que o imaginário

agrega as imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leituras da vida e, através de um mecanismo individual-grupal, sedimenta um modo de ver, de ser, de agir, de sentir e de aspirar ao estar no mundo. O imaginário é uma distorção involuntária do vivido que se cristaliza como marca individual ou grupal. Diferente do imaginado – projeção irreal que poderá se tornar real –, o imaginário emana do real, estrutura-se como ideal e retorna ao real como elemento propulsor (SILVA, 2012, p. 11).

Enquanto autores como Lacan ou Castoriadis consideram um imaginário individual, este trabalho seguirá a perspectiva de Michel Maffesoli, cuja noção de imaginário não contempla o imaginário individual, apenas o coletivo. O imaginário, dessa maneira, é algo que ultrapassa o indivíduo:

Pode-se falar em “meu” ou “teu” imaginário, mas, quando se examina a situação de quem fala assim, vê-se que o “seu” imaginário corresponde ao imaginário de um grupo no qual se encontra inserido. O imaginário é o estado de espírito de um grupo, de um país, de um Estado-nação, de uma comunidade, etc. O imaginário estabelece vínculo. É cimento social. Logo, se o imaginário liga, une numa mesma atmosfera, não pode ser individual (MAFFESOLI, 2001, p. 76).

Maffesoli reforça que há diferenças marcantes entre imaginário e cultura, apesar de serem conceituações próximas e alguns as tomarem como sinônimos. O autor compreende o imaginário como uma espécie de aura, atmosfera, semelhante ao que Walter Benjamin chama de aura.

O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. Na aura de obra — estátua, pintura —, há a materialidade da obra (a cultura) e, em algumas obras, algo que as envolve, a aura. Não vemos a aura, mas podemos senti-la. (MAFFESOLI, 2001, p. 75).

Resumidamente, é possível afirmar que Bachelard interessava-se pelo imaginário através de um campo mitopoiético, pelo resgate da metafísica e da transcendência em oposição à realidade objetiva e prática da modernidade. Durand

trouxe essas concepções para o âmbito antropológico e Maffesoli, por sua vez, junto aos seus contemporâneos, utilizou o imaginário como objeto no campo da sociologia. O imaginário, na perspectiva desses teóricos franceses, é como uma sensação que abarca a experiência humana, dando coesão à realidade, pois emana da cultura, das relações sociais e, por vezes, se materializa. O imaginário é a condição que permite a conexão entre as pessoas de um determinado contexto, para que partilhem sonhos, ideias, visões de mundo, religiões e concepções acerca do mundo sensível em que estão imersos.

Esse será o gatilho utilizado, a partir de então, na concepção deste trabalho, compreendendo que o imaginário auxiliará na identificação de construções acerca do masculino no decorrer dos anos.

## 1.2 A IMAGEM NA PERSPECTIVA DO IMAGINÁRIO

Gilbert Durand, em sua obra *O Imaginário – Ensaio acerca da filosofia da imagem*, inicia com uma ponderação: apesar de o século XX ser caracterizado por uma alta produção e difusão de imagens, decorrente da rápida evolução tecnológica, que criou uma civilização da imagem, há antes de tudo, a imagem mental e a icônica. Estas, frequentemente, passam a ser subjugadas pela supremacia da imprensa e da comunicação escrita advindas da Galáxia de Gutemberg. A imagem mental é formada por lembranças, ilusões e percepções, ao passo que a icônica é a das artes. O imaginário é o museu que guarda todas essas imagens, sejam elas passadas, possíveis, produzidas ou a serem criadas.

Se nas civilizações orientais a escrita nunca foi separada da imagem, como os ideogramas chineses ou os hieróglifos egípcios, por exemplo, no Ocidente ocorreu uma verdadeira caça às imagens durante a Modernidade. Essa iconoclastia é decorrente da hegemonia do monoteísmo ocidental, já que o politeísmo arcaico é naturalmente receptivo às imagens (iconófilo). A iconoclastia é uma herança do raciocínio socrático, no qual se buscava uma lógica binária de pensamento, calcada na separação de valores antagônicos – um falso e um verdadeiro. Com a força que as religiões monoteístas (cristianismo, judaísmo e islamismo) ganharam na Europa e demais países que mantinham relação estreita com o mundo ocidental, as imagens acabaram sendo relegadas a um campo diferente do qual pertencia a escrita. O texto

– escrito e codificado na Bíblia, Alcorão ou Torá – passou a ser um referencial de verdade absoluta e iluminação, surge uma textolatria<sup>1</sup>, cuja consequência é a paganização da imagem.

No Ocidente da Idade Média, toda imagem, cuja natureza impedia de reduzi-la a um argumento polarizado, “passa a ser desvalorizada, incerta e ambígua, tornando-se impossível extrair pela sua percepção (sua "visão") uma única proposta ‘verdadeira’ ou ‘falsa’” (DURAND, 1998, p. 10). Para Jung (2008), o monoteísmo ajudou a *matar* os sonhos nos homens, e, logo, a imagem simbólica. A imaginação passa a ser suspeita, amante da falsidade.

A imagem pode se desenovelar dentro de uma descrição infinita e uma contemplação inesgotável. Incapaz de permanecer bloqueada no enunciado claro de um silogismo, ela propõe uma "realidade velada" enquanto a lógica aristotélica exige "clareza e diferença (DURAND, 1998, p. 10).

A partir de teólogos e filósofos da Idade Média, como São Tomás de Aquino, a única verdade passa a ser a teológica da Igreja Romana. Mas acima de tudo, a *razão teológica*, que é o único meio de legitimação e acesso a uma verdade absoluta. O imaginário, assim, sobretudo, a partir do século 17 "passa a ser excluído dos processos intelectuais" (DURAND, 1998, p. 12). A imagem passa a ser o produto de uma *casa de loucos* e é abandonada em face da persuasão de pregadores, das obras de poetas e das telas de pintores. Nesse contexto,

Qualquer "imagem" que não seja simplesmente um clichê modesto de um fato passa a ser suspeita. Neste mesmo movimento as divagações dos "poetas" (que passarão a ser considerados os "malditos"), as alucinações e os delírios dos doentes mentais, as visões dos místicos e as obras de arte serão expulsas da terra firme da ciência (DURAND, 1998, p. 15).

Durand alega que, desse período em diante a mentalidade lógica passou a ser a do adulto branco e civilizado – detentor do conhecimento acerca da ciência, ao passo que as demais culturas do mundo foram tachadas de pré-lógicas, primitivas ou arcaicas. Ou seja, o pensamento positivista, característico da modernidade, começa a se manifestar e ganhar força.

---

<sup>1</sup> Vilém Flusser (2002) utiliza o termo “Textolatria” para tratar da supervalorização do texto em detrimento da imagem, durante a idade média e moderna, o que acarretou na perda do caráter mágico do mundo que, anteriormente, vivia em comunhão com a imagem, em um processo mágico e misterioso que ele considera um tipo de idolatria.

Um dos primeiros marcos do retorno da imagem ao Ocidente, foi o Santo Sudário, também conhecido como o véu ou manto de Santa Verônica<sup>2</sup>, que após ter enxugado com o tecido a face suplicada de Jesus Cristo, filho de Deus, teria gravado nele sua imagem verdadeira. Esse fato foi um dos responsáveis por reabilitar o valor e a adoração das imagens no Ocidente cristão (DURAND, 1998). A partir do Santo Sudário, as pessoas passam a adorar imagens de outros santos. A representação do homem e das divindades antigas antropomorfizadas dos renascentistas e iluministas passam a trazer consigo, paradoxalmente, um quê de paganismo, ao mesmo tempo que seu intuito inicial era o de retratar um homem voltando às suas raízes naturais e vivências junto à natureza e suas paisagens:

O Barroco é realmente "um banquete dos anjos" - título que une duas imagens antiéticas (ou "oximoros"): a dos seres de espírito puro, os anjos, e aquela do banquete, totalmente carnal - mas, ao mesmo tempo, é a "profundidade da aparência" (DURAND, 1998, p. 24).

Foi em pequenos rompantes ou detalhes que o imaginário encontrou resistência para sobreviver no Ocidente. Sobretudo, nos valores perpetuados pelas correntes do Romantismo, do Simbolismo e do Surrealismo. Segundo Bachelard, os mitos são construídos com base nos arquétipos – estruturas que acompanham os seres humanos independente da etnia ou origem cultural, parte do inconsciente coletivo consagrado por Carl Gustav Jung. Os arquétipos são responsáveis pela faculdade de criação de mitos da mente humana, a *mitopoiética*, que através de estudos advindos da antropologia e psicologia, consegue revelar elementos comuns quando comparados os mitos, as religiões e os contos de fadas (DURAND, 2002).

Essas imagens matriciais, seguindo essa perspectiva, se dividem em duas polaridades: uma masculina, o *animus* e outra feminina, a *anima*; que influenciam constantemente a relação dos homens com o mundo, através de um paradoxal binômio de luta voluntária e reconciliação. Se Freud via as imagens como recalçadas no inconsciente, a perspectiva de Bachelard, ao contrário, as vê como transformadas, por meio de uma consciência perceptiva, em novas imagens, em decorrência do contato delas com elementos materiais do mundo exterior. As imagens, assim, são

---

<sup>2</sup> Interessante perceber que Verônica é uma junção possível de duas palavras em latim: *Vero* e *Icono*, ou seja, a "imagem verdadeira". Porém, há polêmicas entorno dessa suposta verdade etimológica, como ressalta Pereira (2015). Coincidência ou não é um fato curioso acerca do Santo Sudário. Link: <<http://dx.doi.org/10.1590/0100-85872015v35n1cap09>>. Acesso em: 18/2/2018.

mediações entre o eu, o ser, e as noções individuais com o mundo externo, universo do qual o homem jamais tem total controle. A partir desse contato, as imagens se carregam de significações, não mais subjetivas, pois passam por uma contaminação com a substância do cosmos, cuja formação é essencialmente material. Essa matéria acaba servindo de conteúdo para as imagens. As imagens, então, são nutridas e enriquecidas com efeito simbólico, que parte dos quatro elementos essenciais da natureza – terra, água, fogo e ar, fornecendo as bases que levam os seres humanos a crescer psiquicamente.

Durand também foi muito influenciado pela arquetipologia de Jung, teoria que para o autor é uma das hermenêuticas instauradoras do imaginário, principalmente por não reduzir o simbolismo das imagens a uma simples leitura semiótica, estruturalista e semântica de seus significados. Para Durand, a tomada de consciência acerca do inconsciente humano, contrariando o pensamento cientificista e, de certa maneira, hegemônico da modernidade, alterou o modo de enxergar o funcionamento da psique – não mais o psiquismo humano funcionava com base em um encadeamento racional de ideias, pois parte dele trabalhava à noite, com imagens irracionais provenientes do sonho, das neuroses e da criação poética (DURAND, 1998).

O psiquismo divide-se em, pelo menos, duas séries de impulsos: aqueles que se originam na parte mais ativa, mais conquistadora, quando o *animus* se mostra freqüentemente sob os traços da grande imagem arquetípica (do tipo arcaico, primitivo e primordial) do herói que derrota o monstro e, por outro lado, aqueles elaborados na parte mais passiva, mais feminina e mais tolerante, a *anima*, a qual surge muitas vezes sob a figura da mãe ou, ainda, da Virgem (DURAND, 1998, p. 37-38).

Os seguidores das ideias de Jung, com o passar do tempo, complexificaram as matrizes arquetípicas, acrescentando mais nuances nessas figuras, tornando os esquemas míticos de *animus* e *anima* mais plurais. Os arquétipos feminino e masculino se desdobraram, desse modo, em diversas outras subcategorias ou figuras do imaginário humano: a anima poderia se manifestar como Juno, Diana ou Vênus, por exemplo. O autor explica que Jung localiza o arquétipo masculino máximo, o animus, mais relacionado com o desenvolvimento da consciência, enquanto o feminino, *anima*, ao inconsciente. Na *Teogonia* de Hesíodo, o arquétipo do masculino está ligado à temporalidade - a submissão pela nova geração e o medo da perda do poder temporal. Pai associado à cultura e tradição. Desse modo, no processo de

individualização do sujeito, há inúmeras personificações do arquétipo masculino que distinguem os aspectos do processo.

Os arquétipos, por sua vez, auxiliam no engendramento de dois *regimes* constituídos de imagens visuais e relatos da existência humana, um Regime Noturno e um Regime Diurno, segundo Durand. O *Regime Noturno* é intimista, formado por elementos que valorizam as analogias, os eufemismos das diferenças. Já o *Regime Diurno* tende a privilegiar o binarismo, os cortes, os antagonismos e as antíteses. A organização desses regimes se dá por constelações simbólicas: o *Regime Heroico* que engloba as oposições de dia e noite, bestiário, queda, armas etc. – fortemente ligado ao masculino, ao homem; o Regime Místico, caracterizado pelo misticismo, símbolos que seguem a "inversão" – encaixe, imagem maternal – ou intimidade – tumba, taça, alimento nutritivo – ou seja, mais relacionado a uma ideia de eterno feminino; e por fim, o Regime Sintético, Dramático ou Cíclico (dependendo do Regime Noturno conciliador, que faz alternar os materiais das duas estruturas anteriores – eterno retorno, progresso). O ocidente, por exemplo, é impregnado pelo Regime Diurno e Heroico, cujo símbolo principal é o gládio, que corta e separa o falso do verdadeiro, a ascensão da queda, o forte do fraco, o homem da mulher, o dia da noite e o bom do mau. Junto ao gládio, estão os símbolos de poder: o cetro, o falo, o cume da montanha. Dele são advindos mitos como o de Ícaro, cujo o desejo de subir ao sol e alcançar os deuses é punido com a queda brusca, em decorrência do derretimento de suas asas de cera. Os grandes deuses do monoteísmo, e mesmo os principais deuses de muitas mitologias – Apolo, Hórus – estão ligados ao sol, ao masculino, enquanto o Regime Noturno privilegia as grandes deusas, místicas, ligadas à água, à Grande Mãe, às deidades da água e às deusas vingativas e temperamentais, como Artémis, Afrodite, Hera, Tétis, entre outras (DURAND, 2002).

Essa concepção de imagens primordiais também foi identificada por etólogos (como *Urbilder*) no decorrer da história, e servem como diretrizes dos gestos e atitudes do comportamento dos animais, sendo responsáveis pelo desencadeamento das dominantes postural, nutritiva e copulativa. Através de teorias de antropólogos como Claude Lévi-Strauss e seus contemporâneos, o imaginário deixou de ser uma noção esboçada como advinda do "eurocentrismo que acalentou o nascimento da sociologia e da história" (DURAND, 1998, p. 46). Houve uma tomada gradativa de consciência sobre o espectro dos estudos do imaginário: ele deveria ser ampliado fora do modo de pensar branco, elitista e europeu, abraçando a ideia de que o imaginário dos

demais povos possuía tanto valor quanto. Dessa maneira, foi possível enriquecer e ampliar o repertório acerca dos mitos e encontrar semelhanças entre as diferentes culturas e sociedades. Parecia mais claro o fato de o homem, desde os primórdios, ser *homo symbolicus* antes mesmo de ser *sapiens*.

Após essa abertura conceitual em relação às culturas, outrora consideradas primitivas, passou-se a eufemizar e subjugar menos a cultura do outro. Durand refere-se a Lévi-Strauss ao citar a obra *O pensamento selvagem* (1962), na qual o segundo afirma que "os homens sempre souberam pensar muito bem" e que em cada homem subsiste um patrimônio "selvagem" infinitamente respeitável e precioso" (DURAND, 1998. p. 49-50). Foi a partir dessa reviravolta de valores que pôde-se fundar uma *sociologia do imaginário*, na qual as características mais marcantes do imaginário passaram a ser evidenciadas através da pesquisa psicológica e etológica. Esses estudos interessam-se pela investigação do modo como o homem, criador de símbolos, ao confrontar algo cuja explicação ou apresentação plena parecem impalpáveis, utiliza-se da representação. Essas representações habitam os imaginários das sociedades, ajudando a formar sua identidade e dar coesão a sua existência.

### 1.2.1 A sociologia do imaginário e as representações

A sociologia do imaginário é uma espécie de ponto de vista sobre o social, levando em conta a sociologia urbana, do trabalho, da religião, da educação. Ela se interessa pela dimensão imaginária das atividades humanas, que surgem das relações sociais, ao mesmo tempo que dão coesão a elas. É uma sociologia das profundezas, feita de sondagens e instantaneidades, que procura alcançar as motivações profundas humanas, circuitos dinâmicos que integram o subjetivo e animam as sociedades (LEGROS, 2014). Nessa perspectiva,

O imaginário, assim, diz respeito a uma civilização: circula através da história, das culturas e dos grupos sociais. Nós poderíamos dizer, parafraseando o historiador [Le Goff, 1985], que o imaginário alimenta e faz o homem agir. É um fenômeno coletivo, social, histórico (LEGROS, 2014, p. 10).

Patrick Legros, aludindo a Gilbert Durand, explica que a produção imaginária serve como uma espécie de válvula de segurança para que o ser social não seja contaminado com o resíduo ideológico. Quem cria essa produção é a função

fantástica, enraizada nos processos de consciência, que permite ao homem escapar da estática da existência e transmite a ilusão de que ele pode driblar sua incapacidade de controlar o futuro e a morte, que se transfiguram e ganham forma através de figuras imaginárias como, por exemplo, as divindades e os extraterrestres – que habitam o céu e o infinito, ou mesmo os espíritos e fantasmas – advindos do pós-morte.

O imaginário é uma tentativa de combater as ambivalências entre o acidente e a surpresa, o incompreensível e a descoberta, relativos aos ideais sociais, bem como conduzir estudos sobre certos traços da cultura de massa (quanto ao seu conteúdo e sua difusão). Ele é o produto resultante da soma entre conteúdo (semântica), estrutura (sintaxe) e intenção (objetivo da consciência). Na perspectiva de Legros, o imaginário possui os seguintes aspectos funcionais – *uma função antropofisiológica*: a necessidade do devaneio; *uma função de regulação humana diante da incompreensibilidade*: a morte, por exemplo, operando como intermediária do mito, do rito, do sonho ou, ainda, da ciência; *uma função de criatividade social e individual*: representando os principais mecanismos da criação e oferecendo uma abertura epistemológica (relativizando a percepção do real); e, por fim, *uma função de comunhão social*: favorecida, principalmente pelo mimetismo, os ideais-tipo, os sistemas de representação, a memória coletiva. O imaginário funciona mediante essa dinâmica dos encontros entre o arcaico, o presente e o possível. Intervindo, assim,

em todos os processos de socialização porque os afetos governam as crenças e os desejos, estimulam a ação dos sujeitos e determinam um movimento universal no seio do qual se combinam as características de base da existência na sua totalidade: a repetição e a diferenciação (LEGROS, 2014, p. 47).

Mesmo o desenho feito por uma criança<sup>3</sup> está impregnado de um sentido proveniente do coletivo: há um tipo de sistema de criatividade imaginária. Todavia, o imaginário não é uma forma social que se esconde, que permanece sempre nas sombras do inconsciente, “sob as fibras do tecido social”. Ele não está fora do alcance, só é complexo porque é dinâmico, baseado em um pensamento simbólico que ativa

---

<sup>3</sup> Em sua dissertação de mestrado, Bueno (2012), demonstra, através de narrativas e desenhos feitos por crianças, o quanto os mesmos estão impregnados de sentido relacionado a representação de gênero masculino e feminino em animações, ao solicitar a meninos e meninas que desenhassem como seria um príncipe e uma princesa. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-08012013-124856/en.php>>. Acesso em: 25/2/2018.

as formas de compreender o mundo a todo tempo. Ele mesmo acaba, como um organismo vivo, evoluindo sua própria produção (LEGROS, 2014).

Na sociologia, a noção de *representação social* é bem mais difundida do que imaginário ou imaginação. Numa perspectiva de psicologia social, a representação seria um reflexo do tecido social – a teoria das representações sociais seria a teoria do vínculo social, pois as representações são denominadores comuns a um grupo, pelo menos, ou não seria possível que fossem compreendidas em termos de comunicação entre os homens que a partilham (LEGROS, 2014). As representações sociais circulam nos discursos e são veiculadas nas mensagens e imagens provenientes da mídia, como verdadeiros

universos das trocas próprias de um grupo cultural e dos objetos do ambiente do qual estes indivíduos dependem. Nesse caso, elas podem estar associadas às opiniões (tomadas de posição: eu penso), informações (conhecimento: eu sei) ou crenças (convicção: eu creio) (LEGROS, 2014, p. 130).

Para Legros, mesmo que a representação social seja definida como ingênua, em primeiro momento, por não possuir aparente base científica, ela exerce influência na construção e apropriação de saberes, bem como na formação de identidades de pessoas ou grupos por elas formadas. Retomando Simmel, o autor relembra que a representação social se manifesta no modo como os homens tendem a simbolizar outros homens.

A representação é um ato de comunicação (troca, compreensão, atribuição etc.) em conformidade com o ambiente social que a recebe; é uma simples imagem privada de um suporte qualquer. [...]. Além disso, quaisquer que sejam as diferentes perspectivas psicológicas ou sociológicas, a representação social pode, sempre, ser considerada como a emissora valorizada e normativa de um objeto ausente. O objeto em representação não pode ser destacado da norma e do valor que lhe são atribuídos (LEGROS, 2014, p. 133).

A representação social é móvel, assim como os mitos e os contos, e vai se alterando mediante às interações que ela mesmo sustenta. É uma espécie de dispositivo que transmite informações.

Os monstros míticos são um bom exemplo de como o imaginário funciona: servem como reconstruções da realidade em forma de exacerbação da ordem moral, exaltando as qualidades e defeitos humanos. “Os monstros são projetados diante de nós para nos assustar (no sentido do latim *exfridare*: fazer sair da paz), para fazer

sobressair nossos excessos secretos" (LEGROS, 2014, p. 117). Segundo Magalhães, a palavra monstro possui uma origem etimológica complexa:

Derivado do latim, *monstrare* (mostrar), o monstruoso na tradição de leitura do Renascimento significava o sinal ou a mensagem enviada por Deus, "demonstrando" sua vontade ou ira; ou do latim *monere* (avisar). [...] Ainda com relação à etimologia da palavra, Calabrese (1988:106) ressalta que o *monstrum* é o espetacular, ou "aquele que se mostra para além da norma"; ele é também o *monitum*, ou o mistério de um aviso oculto da natureza para ser adivinhado pelos homens [...] sintetizando os dois significados de "monstro", remete-nos a Foucault e à sua referência às performances feitas por loucos, internos de asilos, até o século XIX: o monstro é algo ou alguém para ser mostrado (*monstrare*), servindo ao propósito de revelar o produto do vício e da desrazão como um aviso (*monere*). [...] o monstruoso é uma transgressão tal dos limites da natureza que se transforma em aviso moral. [...] o monstro é aquele que se rebela, desobedece e quebra as ligações naturais de obrigação para com os amigos e as relações de sangue, especialmente os pais (MAGALHÃES, 2003: p.24-25).

Assim, as criaturas criadas e perpetuadas no imaginário seriam uma necessidade de eufemizar a força que detém o desconhecido que assombra e acompanha a experiência humana, tal como a morte, a fome, o mal, entre outros. O lobisomem, por exemplo, simbolizava, em séculos passados, a violência escondida no outro, no estranho – em um membro da sociedade. Ele seria o duplo, o gêmeo mal, tal qual Mr. Hyde em relação a Dr. Jekyll no romance de Robert Louis Stevenson, *O médico e o monstro* (1886). Essa categoria de personagem representa o potencial impulso violento, destrutivo e selvagem, que habita em segredo todas as pessoas, mas que se materializa no austero aristocrata, no meio urbano, fazendo um contraste entre a persona social desempenhada pelo indivíduo e seu outro, que precisa "escapar", pois é tolhido pela sociedade. Hoje, as ficções policiais, em suas variadas formas, assim como os noticiários, possuem no *serial killer*, a representação contemporânea desta mesma figura monstruosa. Por isso, os monstros

São em cada época, o reflexo de nossa própria imagem conduzida pelo Indizível, ou seja, o universo incompreensível, o mais frequentemente angustiante (por exemplo, a morte, o infinito), em direção do qual se tende a compreender o sentido da existência. (LEGROS, 2014, p. 116).

Além de suportes de projeções psicológicas, os seres fantásticos representam "também traumas coletivos e históricos, que o discurso racional é incapaz de exprimir" (LEGROS, 2014, p. 251). O autor cita o exemplo dos gigantes, uma alegoria para o "mito da fundação": forças nefastas e difíceis de combater habitam um lugar a ser

conquistado e representam os medos de uma época. A exemplo da idade média, onde as histórias de gigantes ou criaturas de grandes proporções representavam o medo de perder a soberania, perder a identidade religiosa, perder a superioridade militar, o medo do mundo selvagem. Gigantes são associados com povos nefastos e fantásticos, ao incesto, à antropofagia, ao parricídio.

Essas conceituações são fundamentais para a compreensão deste trabalho, pois auxiliam a desvelar, aos poucos, as camadas que envolvem as representações sociais nas imagens que circulam na mídia, sobretudo no cinema, revelando tipos sociais comuns a mais de um indivíduo.

### 1.2.2 A imagem religante na pós-modernidade

Se fosse necessário elencar uma figura representativa, um arquétipo para a era moderna ocidental, que perdurou durante três séculos, seria o titã Prometeu e seu mito. Na história, Prometeu e seu irmão Epimeteu receberam a incumbência dos deuses de criar o homem e os animais. Epimeteu gastou inúmeros recursos para criar as demais criaturas, dando a elas garras, asas, rapidez, força, entre outras características. Ao final, Prometeu ficou com poucos recursos para criar o homem, que deveria ser o mais especial entre os seres. Então, com a ajuda da deusa Minerva, o titã subiu aos céus e acendeu uma tocha no fogo do carro do sol, trazendo o fogo ao homem.

Com esse dom, o homem assegurou sua superioridade sobre todos os outros animais. O fogo lhe forneceu o meio de construir as armas com que subjugou os animais e as ferramentas com que cultivou a terra; aquecer sua morada, de maneira a tornar-se relativamente independente do clima, e, finalmente, criar a arte da cunhagem das moedas, que ampliou e facilitou o comércio (BULFINCH, 1999, p. 20).

Essa alegoria permite um resumo da modernidade como dita por Michel Maffesoli (2004): uma era marcada pelo cientificismo e pela técnica de forma a tentar controlar a natureza. Heterogeneidade e separação são algumas das principais características desse tempo, cujo gládio<sup>4</sup>, é o símbolo máximo. O gládio é a ferramenta que corta, separa os opostos a fim de encontrar a verdade pelo conhecimento: o fogo metafórico de Prometeu. Desse modo, o bom é separado do

---

<sup>4</sup> Gládio se refere à espada, à lâmina, ao corte, uma imagem muito usada por Gilbert Durand para categorizar o Regime Diurno, masculino e racional.

mau, a razão da emoção, o coletivo do individual, o claro do escuro, o masculino do feminino, etc. Como típico das histórias onde os homens desafiam o poder das divindades imortais dos mitos antigos, Prometeu sofreu uma punição: amarrado a uma montanha, tem seu fígado comido por uma águia todos os dias, pois o órgão se regenera, causando-lhe uma penitência eterna por sua ousadia em enfrentar o desconhecido e o proibido. E, dessa maneira, deu-se a modernidade: consumida pela saturação de suas próprias ideologias, formalismos e avanços tecnológicos, acabou por não sustentar mais sua lógica entre os homens. Tal é a força desse pensamento estrutural da modernidade, que uma das obras literárias nascidas em meados do século XIX, trouxe ao imaginário popular o monstro de Frankenstein. No livro *Frankenstein ou O Prometeu Moderno (1818)*, da escritora Mary Shelley, o triunfo da ciência sobre a morte dá-se através da criação de um homem por meio de experimentos elétricos de um cientista, que dá vida a um corpo formado por diversas partes de cadáveres. É a parábola que reflete o desejo do homem de controlar a natureza e driblar a morte.

Já, a pós-modernidade para Michel Maffesoli, se configura como uma nova sensação nascida no século XX, um gênio desta época – uma sensação que acomete a contemporaneidade – cujo arquétipo, ao invés da promessa de progresso e do desenvolvimento individual trazido por Prometeu – a promessa da transcendência do homem – dá lugar, nas sociedades pós-modernas, à imagem de Dionísio, o deus da orgia, das paixões, notívago, das festas, das artes, do bem comum, dos ritos tribais, do gozar em conjunto (MAFFESOLI, 1995). Diz-se que, enquanto nas polis, os homens dignos cultuavam os deuses e os veneravam, considerando-os parte do dia a dia das cidades, alguns outros, acabavam por serem excluídos dessas tradições. Entre eles, mulheres e escravos, que eram acolhidos por outro tipo de culto não-oficial. Nesse tipo de celebração

São derrubadas as barreiras entre homem e deus, natural e sobrenatural, humano e animal. Não há mais o autocontrole valorizado pelos deuses. Nesse culto impera o delírio, a loucura da possessão, o êxtase religioso, e uma intimidade com o divino tão intensa que funde indivíduo e deus. Entramos no reino do vinho. O reino de Dionísio (NOGUEIRA.S, 2012, p. 95).

Assim, na pós-modernidade, se quebram as barreiras entre o eu e o outro; as histórias das pessoas passam a vigorar e ganhar mais visibilidade que a própria grande história da humanidade, formando uma sociedade da razão sensível. Desse

modo, desenvolve-se a ideia de que a “unidimensionalidade do pensamento é incapaz de compreender a polidimensionalidade da vivência” (MAFFESOLI, 2004, p. 35). O termo “indivíduo” no contemporâneo, não parece mais aceitável. A identidade individual é totalmente fragmentada em inúmeras identificações que se multiplicam constantemente. Essas identificações estão ligadas a uma *persona*, que desempenha diversos papéis no seio da tribo a qual adere. A validação da própria existência se dá pelos demais: só se existe através do outro, fenômeno que acontece “no contágio, na contaminação, no estranho impulso que nos leva a imitar o outro em suas maneiras de falar, de se vestir e de amar” (MAFFESOLI, 2004, p. 81).

Para acentuar bem esse fenômeno, podemos falar do (re) nascimento de ‘mundo imaginal’, ou seja, de um modo de ser e de pensar que é inteiramente perpassado pela imagem, pelo imaginário, pelo simbólico, pelo imaterial. É a imagem como “mesocosmo”, isto é, como meio, como vetor; como elemento primordial do vínculo social (MAFFESOLI, 2004, p. 30).

O retorno às imagens retoma o laço emocional, a efervescência étnica, a busca de múltiplos simbolismos e de um território comum. Segundo Maffesoli, não há sociedade que escape a esse imaginário: enquanto países de Terceiro Mundo passam por turbulências, os países de Primeiro Mundo ocidentais passam por uma crise profunda, e os de Segundo Mundo, como os Estados Unidos, por exemplo, são um “colosso com pés de barro” prestes a explodir (MAFFESOLI, 1995). Há, dessa maneira, um retorno ao arcaico, ao sentimento comum, que seria outra forma de dizer o mito “que tende a ser expresso de maneira mais ou menos perversa e que não tem, principalmente, nada de racional ou, pelo menos, é difícil de integrar um esquema racionalista que prevaleceu durante toda a modernidade” (MAFFESOLI, 1995, p. 89). A pós-modernidade traz de volta à cena o simbólico, o imaginário e a imaginação:

a imagem é antes de tudo um vetor de comunhão, ela interessa menos pela mensagem que deve transportar do que pela emoção que faz compartilhar. Nesse sentido, a imagem é, de parte a parte, orgiaca, *stricto sensu* passional (*orge*), ou ainda estética: seja qual for seu conteúdo, ela favorece o sentir coletivo (*aisthesis*) (MAFFESOLI, 1995, p. 94).

Segundo o autor, os estereótipos, a partir dos quais se formam os preconceitos, têm origem nos *arquétipos imemoriais*, que, apesar de uma característica latência, voltaram a adquirir força na pós-modernidade, “tornando-se visíveis e representando, então, um papel de primeiro plano na consolidação de conjuntos sociais de talhe

reduzido” (MAFFESOLI, 1995, p. 109). Os vínculos sociais e a vida cotidiana estão intimamente ligados às imagens matriciais que são materializadas através de outras formas. No entanto, essas imagens não pretendem ser plenamente fiéis e exatas, mas sim vetores de contemplação, de comunhão, o que faz sua força residir mais na relação que exaltam: a imagem contenta-se mais com o que é, o que está expresso ou o que poderia ser do que a pretensão de afirmar algo que deveria ser.

A imagem é um suporte que religa as pessoas entre si e com o tempo imemorial, mesmo que valorize a vivência de uma sociedade *hic et nunc*<sup>5</sup>. “Antes do material, do ideológico, do político-econômico, a sociedade precisa de uma potência imaterial, do simbólico, do inútil, de todas as coisas que podem ser reunidas como ‘imaginário social’” (MAFFESOLI, 1995, p. 113). Através de um jogo duplo e recursivo, essa *função religante* determina os comportamentos humanos em um meio, mas também pode modelar o mesmo em virtude dos comportamentos humanos.

O mundo imaginal seria, de certo modo, a condição de possibilidade das imagens sociais: o que faz com que se qualifique dessa ou daquela maneira um conjunto de linhas, de curvas de formas mais ou menos arbitrarias, e que, contudo, é reconhecido como sendo uma cadeira, uma casa ou uma montanha [...] Há uma inteligência imaginativa societal que não se pode tratar levianamente (MAFFESOLI, 1999, p. 130).

Há uma inteligência da forma, segundo o autor, que é muito variada, podendo se aplicar tanto aos mitos fundadores e às grandes obras da cultura quanto aos objetos do cotidiano, partes de uma determinada cultura local. A imagem cria e modifica essa cultura e influencia nas construções da memória urbana. Maffesoli afirma que o objeto colocado em forma, que se espiritualiza como imagem, é uma busca do primordial, do arcaico, da realidade pré-individual, que serve como base constitutiva para toda a sociedade. Assim, o *objeto-imagem* contemporâneo faz com que quem o possua ou é possuído por ele, transcenda, atingindo uma materialidade pura. O homem pós-moderno ao acariciar seu carro ou se extasiar perante uma filmadora, estaria reproduzindo o mesmo que um homem primitivo tocando um amuleto: ambos participam da potência primordial do mundo que os cerca.

A imagem possui essa potência mágica de agregação, “favorece a viscosidade” e a fascinação. “Ela cria o mistério, do qual sempre lembro a função: unir os iniciados

---

<sup>5</sup> *Hic et nunc*: aqui e agora.

entre si, favorecer o reconhecimento daqueles que se sentem como tais” (MAFFESOLI, 1995, p. 130). A televisão, ao animar, dar movimento a um objeto, por exemplo, incute neste, certa vitalidade, dinamizando a imagem, outrora cristalizada e estática – fenômeno observável nos filmes cinematográficos e a base do cinema de animação. As modulações da aparência (entre elas, a moda, o espetáculo político, a teatralidade, a publicidade, o audiovisual) compõem um conjunto de significados que exprime uma dada sociedade, portanto, segundo Maffesoli, faz-se necessária uma reflexão sobre a forma.

Para o autor a forma é formadora, assim como há a existência de uma forte conexão entre conteúdo e continente, interior e exterior. Qualquer elemento mundano é uma constante complexa de inter-relações. Assim, “o formismo mostra que o jogo da aparência é, ao mesmo tempo, parte integrante de um exemplo dado e meio de compreender esse conjunto” (MAFFESOLI, 1999, p. 127). As noções que o autor estipula afirmam que as imagens do eu e do ambiente encontram sua força na reunião de imagens.

Esse conjunto de imagens configura o que o autor denomina de estilo. Esse clima considera a criação das ideias como um bordado no tecido de toda a vida social, possibilitando a compreensão de elementos sociais do momento em que o mesmo esteve em vigor, como a filosofia, a religião e a sociedade. Ou seja, pode-se compreender o imaginário de uma época, construído por valores sociais, por meio da reunião de imagens – aparências e representações. O estilo, outra maneira de aludir à ideia de gênio da época, o que os alemães chamam de *zeitgeist*<sup>6</sup>, naturalmente heterogêneo e contraditório. Um exemplo é o cristianismo ocidental que teve uma grande dificuldade em distinguir práticas pagãs das consideradas cristãs, como a imagem da virgem Maria e da deusa Vênus:

O mesmo ocorreu com os santos católicos que, frequentemente, não eram senão heróis, deuses ou grandes personagens locais, batizados às pressas. E os “espíritos” dos cultos afro-brasileiros ou outras formas de vodu funcionam, essencialmente, sobre uma contaminação de estilos do mesmo tipo (MAFFESOLI, 1995, p. 27).

---

<sup>6</sup> *Zeitgeist* é um termo que se refere a um espírito do tempo ou de uma época: um estilo de pensar, ver o mundo e representá-lo de forma partilhada em um determinado contexto. Mais de um *zeitgeist* pode coexistir com outro, mas geralmente um se sobressai em relação aos demais (WAGNER, 2014).

Nas sociedades pós-modernas, os domínios da vida social se apresentam em constante interação, evitando o isolamento dos aspectos de um dado fenômeno. “O estilo, dessa maneira, age como um “princípio de unidade”, de coesão – o vínculo atribuído a ele sobrepõe-se sobre a fragmentação, a heterogeneização” (MAFFESOLI, 1995, p. 30). Ele passa a ser uma língua comum, mesmo que se refira a apenas alguns elementos ou indivíduos em determinado contexto. Ele transforma a estética da representação em uma estética de percepção.

Assim, aquela estrela esportiva, ou cantor de rock, aquele homem de negócios ou apresentador de televisão, aquele guru intelectual ou religioso, e até mesmo aquele animal em evidência no turfe semanal vai, por algum tempo, cristalizar o gênio coletivo (MAFFESOLI, 1995, p. 39).

Por fim, o estilo é como uma época se expressa, responsável por assegurar o elo de todos os membros de uma sociedade. A imagem, por sua vez, de acordo com as noções estipuladas por Maffesoli, através da forma, da estética e do jogo de aparências, proporciona o estabelecimento de uma unidade ao ideal comum. Ela representa uma forma de *estar-junto*. Isso vai de encontro à lógica da modernidade da identidade, que agora aparece despedaçada, dando lugar a uma série de “identificações sucessivas”. Não é mais possível determinar com certeza identidades únicas profissionais, ideológicas ou sexuais. A modernidade objetivava dar uma função a todas as coisas, que tudo servisse para algo e tudo fosse destinado para alguma parte. Cada ação individual ou coletiva deveria ser estruturalmente finalizada. Hoje, mais do que ser, ou melhor, “para ser, a vida deve parecer” (MAFFESOLI, 1999, p. 157).

A persona, sujeito desse processo, enquanto arquétipo, acaba por repetir e viver sob as normas criadas pelo coletivo: serve como máscara, que encena diversos tipos.

Na teatralidade geral, cada um, em graus diferentes, e em função das situações particulares, desempenha um papel (papéis) que o integra(m) ao conjunto societal. É isso que funda a dialética corpo/corpo social, tão pouco levada em conta pelas ciências sociais (MAFFESOLI, 1999, p. 172).

Os meios de comunicação de massa servem como aceleradores da disseminação das aparências, fazendo com que comportamentos estereotipados sejam difundidos constantemente e causem um impacto considerado, em primeiro momento, insuspeito (MAFFESOLI, 1999).

Resumindo, a imagem é uma cristalização do imaginário que, através da aparência, da representação transforma a percepção em sinônimo de real, sepultando um possível verdadeiro. Na reunião das imagens, é possível a compreensão de um estilo ou imaginário de uma época, pois nelas há um conjunto de crenças, valores e ideais sustentados pela sociedade que a engendra. Quando dinamizadas, as imagens cristalizadas assumem um novo potencial mágico, simbólico, arcaico que será estudado no próximo capítulo a partir do cinema, uma poderosa tecnologia do imaginário.

## 2 CINEMA: UMA TECNOLOGIA DO IMAGINÁRIO

O imaginário transforma sonhos em realidade, pois é uma espécie de fonte que abarca o racional e irracional, impulsionando a ação, seja de indivíduos ou grupos. O homem só concretiza algo por estar imerso em suas correntes. Como visto, no capítulo anterior, o indivíduo constrói seu imaginário a partir da sua relação com o outro. Esse processo se dá através da identificação (projeção e reconhecimento de si no outro), da apropriação (desejo de ter o outro como parte de si) e da distorção (reconstrução do outro para si). O imaginário, por sua vez, estrutura-se pela aceitação do modelo do outro (tribalismo), pela disseminação (identificação de igualdade na diferença) e pela imitação (distinção do todo por difusão de uma parte). Se um imaginário não surge do nada, logo, pode ser induzido. A tecnologia revela-se, através dessa perspectiva, um importante condutor dessa indução. Para o autor

As tecnologias do imaginário são dispositivos (Foucault) de intervenção, formatação, interferência e construção das "bacias semânticas" que determinarão a complexidade (Morin) dos "trajetos antropológicos" de indivíduos ou grupos. Assim, as tecnologias do imaginário estabelecem "laço social" (Maffesoli) e impõem-se como o principal mecanismo de produção simbólica da "sociedade do espetáculo" (Debord) (SILVA, 2012, p. 20-21).

Tal qual uma rede, o imaginário tem nas tecnologias seus terminais, pontos de entrada e nós de conexão. Para o Silva, não há mais imaginário sem tecnologia e vice-versa, a condução e a sedução são separadas por um abismo verbo-icônico, um complexo simbólico nascido do imaginário. As tecnologias do imaginário funcionam como produtoras de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida. Não buscam simplesmente a informação, mas trabalham sobre a povoação do universo mental, como um "território de sensações fundamentais" (SILVA, 2012, p. 22).

Dispositivos de uma sociedade espetacular são, também, ferramentas de comunicação. Toda comunicação, por sua vez, é "um deslocamento: da mensagem, do interlocutor, do enunciado, do imaginário coletivo. Não há ideia, logo crença, sem técnicas de suporte e de divulgação" (SILVA, 2012, p. 46).

Como tecnologias de crença, as tecnologias do imaginário enraizam uma parte do vivido, do praticado e do experimentado nos sentidos, que ganham outro significado ao serem absorvidos, criando um tipo verdade que opera sob a perspectiva de um jogo: onde nunca se tem certeza como as palavras podem agir sobre as coisas ou de que maneira as ideias influenciam os homens. Isso faz com que a propagação

das crenças seja em mitologia circular: “creio porque creio. Creio porque digo. Digo porque creio. Se digo, creio. Se creio, digo” (SILVA, 2012, p. 47). É desse modo que as tecnologias do imaginário cristalizam os patrimônios afetivos, imagéticos e simbólicos que mobilizam indivíduos ou grupos. Elas são

cinzeis que modelam a matéria simbólica nas bacias semânticas de cada um, irrigando trajetos antropológicos e adubando as várzeas dissipativas da aluvião individual ou grupal. A crença é sólida; o imaginário, líquido (SILVA, 2012, p. 57).

As tecnologias do imaginário são responsáveis por engendrar mitologias, como verdadeiras máquinas, uma vez que o imaginário é uma espécie de usina de mitos. O rádio, o cinema e a televisão servem como canais poluentes do imaginário, pelos quais os mitos escorrem. A indústria audiovisual, sobretudo, elevou a produção simbólica a uma espécie de apogeu, nunca visto outrora, segundo o autor, agindo como “dispositivos de fabulação-mitificação que semeiam possibilidades criativas, grãos de percepção e concentrados existenciais a partir de choques perceptivos” (SILVA, 2012, p. 73). Desse modo, as tecnologias do imaginário tendem a não mais manipular pela censura ou pela mentira, mas pelo exato. Dentre tantos elementos, elas elegem o exato, uma parte escolhida de um todo, e através da verossimilhança sepultam o verdadeiro.

As tecnologias do imaginário, a todo momento, dinamizam a imagem, unidade básica do imaginário – seja a imagem mental ou a imagem técnica. Os movimentos da imagem, no âmbito simbólico, ao longo do tempo e espaço, reforçam ou ajudam a instituir imaginários, assim como as crenças, valores e conhecimentos partilhados que elas comunicam.

Na atualidade, por exemplo, um personagem de animação da Disney, Peter Pan (Figura 1), por exemplo, não habita apenas o conto de fadas que o originou ou mesmo o produto cinematográfico que cristalizou sua imagem clássica. Ele existe na mente de milhares de espectadores (adultos e crianças), caminhando livre nos parques da Disney, evidenciando que é, em certos aspectos, tão real quanto os leitores deste trabalho. Jean Baudrillard (1997) alarmava, inclusive, sobre a inversão de posições nesses mundos, onde imaginário e real se confundem<sup>7</sup> constantemente,

---

<sup>7</sup> "Nós nos tornamos não mais espectadores alienados e passivos, mas figurantes interativos, gentis figurantes liofilizados desse imenso "reality show" (BAUDRILLARD, 1997).

tornando as personagens protagonistas do parque e os visitantes desse grande *reality show*, meros figurantes.

Figura 1 – Diferentes versões de Peter Pan



Fonte: criação do autor.

O real se tornou imaginário e o pesquisador, ou narrador do vivido, assume a responsabilidade de desconstruir imagens, mergulhar e mostrar a profundidade da aparência. Revelar a “presença do imaginário no concreto, do concreto no imaginário” (SILVA, 2012, p. 86). No cenário atual, imaginários são despertados, reformulados ou até inventados a partir das tecnologias do imaginário, sendo uma das mais influentes e bem-sucedidas, o cinema.

## 2.1 CINEMA: FÁBRICA DE SONHOS DA CULTURA DE MASSA

O cinema é uma poderosa tecnologia do imaginário, alvo de muitos autores que se interessam pela magia que exalta. Em sua obra *A cultura de massa no século XX* (1977), Morin contextualiza e reforça o cinema como fruto da cultura de massa, iniciada no momento em que o poder industrial do Ocidente se instaurou por completo no globo terrestre, após a colonização efetiva da África e a dominação da Ásia. Nesse contexto, a industrialização passou para um segundo nível: para uma colonização vertical, onde penetrou na alma humana, uma indústria processada "nas imagens e nos sonhos". Dá-se a definição de *cultura de massa* a essa nova forma de cultura, porque é

produzida segundo as normas maciças de fabricação industrial; propagada pelas técnicas de difusão maciça [...]; destinando-se a uma massa social, isto

é, um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedade (classes, família, etc.) (MORIN, 1977, p. 14).

A partir de então, um novo sistema nervoso é constituído através da técnica na forma de cinema, filmes, televisão, jornais, revistas, entre outras; que dão às palavras e às imagens novos significados. Morin não está tão interessado no potencial material dessa nova indústria, no que tange seus processos mecânicos e químicos, mas sim, no quanto esse novo modelo de cultura alimenta-se do imaginário, e alimenta-o em retorno. O autor considera que essa industrialização passa a dizer respeito ao espírito, à organização interior, criando mercadorias culturais que preenchem o homem, muito mais no âmbito psíquico do que físico.

Muito do sucesso que o cinema conquistou deve-se ao dispositivo de projeção que carrega. Dispositivo porque aciona mecanismos que movem os homens, seus imaginários, e mostram formas de ser. Para o autor, a projeção é um processo universal e multiforme, onde as necessidades, aspirações, desejos, obsessões e medos humanos se projetam não só no vazio dos sonhos ou na imaginação, mas em todos os seres e coisas. É um processo natural que faz parte das percepções humanas elementares, como por exemplo, quando um indivíduo se compara a outro com intuito de entender proporções. As percepções são confundidas e moldadas simultaneamente. A projeção pode assumir a aparência de algo através de automorfismos, antropomorfismos ou duplicação (MORIN, 1977).

A identificação com a projeção desemboca em outro problema epistemológico: no momento em que ocorre a identificação com o outro, incorpora-se o meio ambiente e ele passa a integrar o indivíduo afetivamente. Por isso, a “identificação com outros pode acabar em ‘possessão’ do sujeito pela presença estrangeira de um animal, um feiticeiro, um deus” (MORIN, 2005, p. 86, tradução nossa). Esses fenômenos do trinômio projeção-identificação-transferência, para Morin, comportam todos os eventos psicológicos subjetivos, cuja natureza é trair ou distorcer a realidade objetiva das coisas ou que se localizam deliberadamente fora dessa realidade – semelhante aos estados espirituais, êxtases e devaneios.

Esse reino composto de magia e subjetividade, aos quais o homem tenta designar com palavras ligadas à alma, ao coração e sentimentos, é pura participação afetiva. “A zona de participação afetiva é a de identificações de projeção ambivalentes misturadas, incertas. É igualmente o do sincretismo mágico-subjetivo” (MORIN, 2005,

p. 89). Nessa zona, nem a magia ou a subjetividade podem ser ditas como plenamente manifestas ou latentes.

A projeção-identificação ou participação afetiva desempenha um papel contínuo em nossa vida cotidiana, seja privada ou social. As pessoas utilizam as roupas, por exemplo, como suportes que ajudam a desempenhar seu papel na vida, não só para os outros, mas para si mesmas. Do mesmo modo que a roupa é uma espécie de disfarce, o rosto atua como máscara e as conversas como convenções para desempenhar o espetáculo que é a vida – oferecido para si e para os outros, mediante um jogo de projeções imaginárias e identificações. Conceito semelhante ao que foi explanado por Maffesoli no capítulo anterior desta dissertação.

A ficção desempenha nessa lógica um trabalho que reúne pilhas de identificações-projeções. Logo, os eventos, situações, personagens e atores de uma obra de arte ou, no caso, de um produto da cultura de massa, seriam manifestações dos devaneios e subjetividades originários de seus autores: “Projeção de projeções, cristalização de identificações, apresentadas com todas as características alienadas e concretizadas da magia” (MORIN, 2005, p. 97, tradução nossa).

Uma das maiores provas do fenômeno de projeção para Morin, seria a identificação com as personagens da tela. O espectador tende a incorporar-se nas personagens da tela e incorporá-las em si, de acordo com semelhanças físicas ou morais dos mesmos. Por essa razão, teoricamente, homens prefeririam heróis mais masculinos, ao passo que mulheres, prefeririam as personagens femininas. Esse poder da identificação é ilimitado e incalculável, já que consegue transpor barreiras físicas com facilidade, permitindo, por exemplo, que crianças em lugares diferentes do mundo possam brincar de *cowboys* e índios, policiais e ladrões.

Esta participação polimórfica que o cinema traz consigo de uma maneira incomparável, abraça e une não apenas um personagem, mas todos os personagens, os objetos, as paisagens, o universo do filme em sua totalidade. Participamos, além das paixões e aventuras dos heróis, em uma totalidade de seres, coisas, ações, que varrem o filme em seu fluxo (MORIN, 2005, p. 106, tradução nossa).

A projeção-identificação é o que dá sentido ao cinema, pois o mundo real é objetivo, acontece fora do controle da subjetividade humana, existe sem nós: a realidade transcende nossa subjetividade. O cinema, sem a participação do

espectador, perde sua essência e vira apenas luminosidade, decorrente de uma série de processos físico-químicos combinados que ocorrem em uma tela. O segredo do cinema está na visão mágica, quase arcaica, que ele suscita, alimentando a ilusão da animação, do movimento das ficções apresentadas no ecrã através das imagens (MORIN, 2005).

No imaginário, habita o duplo, a imagem-reflexo, que dá forma e fisionomia aos nossos sonhos, desejos, aspirações, necessidades, angústias e temores. Quando essas características estão presentes em um personagem de uma história, independente do suporte da narrativa, os mesmos ganham vida para os homens através da verossimilhança. Por isso, o dispositivo de *projeção-identificação* passou a ser utilizado por todas as tecnologias do imaginário, sobretudo a literatura e o cinema. Dessa forma, tornou-se fundamental, pois, a partir dele, o leitor/espectador acaba partilhando com o personagem transferências múltiplas ao interiorizar parte de sua essência:

A morte trágica de um herói integra na relação estética, e de maneira evidentemente atenuada, as virtudes de um dos mais arcaicos e universais ritos mágicos: o sacrifício. O sacrifício não é apenas uma oferenda agradável aos espíritos e aos deuses; é também um apelo às próprias fontes da vida, segundo a magia de morte-renascimento; é enfim, dentro de certas condições a transferência psíquica das forças de mal, de infelicidade e de morte, para uma vítima expiatória [...] que exorciza o rito operatório da morte (MORIN, 1977, p. 82).

O sacrifício de um ser inocente e puro, como o cordeiro místico do cristianismo ou a jovem virgem da tragédia grega, segundo o autor, possui virtudes purificadoras. Esse *mecanismo purificador* habita o coração da tragédia aristotélica. Os heróis clássicos, como Édipo Rei, trazem para si uma carga negativa, como o incesto, difundida na atmosfera coletiva, mas guardada no interior de cada um. Quando o herói é castigado, há um apaziguamento quanto à cólera dos deuses, ou seja, a angústia dos seres humanos. As verdades presentes no subtexto falam diretamente com as questões existenciais que permeiam a condição humana, mesmo às características recalçadas, causando uma empatia pelo personagem e narrativa da qual ele faz parte. Para que haja a identificação efetiva e a plena funcionalidade dos mecanismos, faz-se necessário um equilíbrio entre idealização e realismo, ou seja, condições de verossimilhança e veridicidade que assegurem a comunicação entre a realidade vivida pelas personagens e a humanidade cotidiana, pois as “potências de projeção – isto é, também as de divertimento, de evasão, de compensação, de expulsão, até mesmo de

transferência quase sacrificial – se propagam por todos os horizontes do imaginário" (MORIN, 1977, p. 82). Para isso, os heróis precisam ser dotados de certa simpatia.

O autor nos lembra da obra literária *Madame Bovary* (1857), de Gustave Flaubert, na qual a protagonista Emma se alimentava de literatura romanesca, com certo ar de superioridade burguesa, como se as tramas apresentadas não pudessem ocorrer na vida real, porém, ironicamente, ela mesma acaba por encontrar-se imersa em uma história semelhante às que lia nos romances. A leitora de *Madame Bovary*, no século XIX, provavelmente também fazia parte da burguesia, ou seja, também era diretamente impactada por esse mecanismo de projeção-identificação com a obra (MORIN, 1977).

Uma analogia semelhante pode ser feita com *Pinóquio*, de Carlos Collodi, lançado em 1883 e adaptado pelos estúdios Walt Disney em 1942. Segundo Coelho (1987), o autor utilizou o teor mágico da história como instrumento do racional, criando uma obra que servia como uma espécie de manual de boa conduta para as crianças leitoras da sociedade progressista em ascensão na época.

Morin considera a ficção não só como uma realidade inventada, mas como uma realidade imaginária, que tende a ser fina, como uma forma de revestimento fantástico sobre a imagem objetiva. Os graus de realidade e irrealidade na ficção são tão variados quanto os gêneros de filmes existentes, e seus tipos, que, por sua vez, são determinados a partir da liberdade e do potencial de aderência às projeções-identificações, parte de um complexo sistema de credibilidade e participação, que se alteram de acordo com a classe social, gênero sexual e contexto específico do espectador. Para ele, a mente humana trabalha o tempo todo durante o filme, completando-o de significado e trazendo sentido, quase como se houvesse uma simbiose entre a mente do espectador e a do cineasta – a participação de quem assiste ao filme, é tão criadora quanto a do seu idealizador. A psique do cinema não auxilia na elaboração da nossa percepção do real, mas também guarda o imaginário: ele "imagina para mim, imagina no meu lugar e ao mesmo tempo fora de mim, com uma imaginação mais intensa e precisa" (MORIN, 2005, p. 202, tradução nossa).

Na lógica da cultura de massa (sobretudo capitalista), o esforço na produção desses produtos culturais prevê, no entanto, a máxima abrangência de audiência, uma alta performance e o melhor retorno possível, com o mínimo prejuízo. Para tal, a cultura de massa opera através de uma tecnoburocracia, criada para gerar seus produtos e submetê-los ao sistema, visando à padronização dos processos técnicos,

comerciais e políticos. Desse modo, o consumo cultural sempre demanda um produto novo, que traga consigo certa unicidade e originalidade, dentro desse sistema. Isto é, por mais que haja fórmulas pré-estabelecidas para o fazer de um produto cultural, a indústria cultural funciona com base na conciliação de valores antitéticos: burocracia/invenção, padrão/individualidade (MORIN, 1977). Essa organização burocrático-industrial da cultura só é possível através da própria estrutura do imaginário

O imaginário se estrutura segundo arquétipos: existem figurinos-modelo do espírito humano que ordenam os sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são temas míticos ou romanescos. Regras, convenções, gêneros artísticos impõem estruturas exteriores às obras, enquanto situações-tipo e personagens-tipo lhes fornecem as estruturas internas (MORIN, 1977, p. 26).

Em seus temas romanescos, a indústria cultural transforma arquétipos em estereótipos e utiliza o clichê como forma de atingir as massas. Essa massa espectadora, também chamada de grande público, pode ser tratada como um todo ou separada conforme as intencionalidades da obra criada com o intuito de atendê-la. Logo, “a procura de um grande público implica na procura de um denominador comum”. Como estratégia para atingir a esse denominador comum e garantir a assimilação de um público médio ideal, a cultura de massa tende a se aprofundar no imaginário e criar um sincretismo de gêneros. Em função disso, é comum perceber no cinema, meio que visa à homogeneização de estilos presentes em seu catálogo através da criação de *filmes-padrão*, a mistura de doses variadas de amor, ação, humor e erotismo, além de conteúdos ditos masculinos (viris, agressivos) com femininos (sentimentais). O autor reforça que, em adaptações cinematográficas de romances literários, por exemplo, é comum presenciar a intriga sendo esquematizada de forma mais simples, com a redução do número de personagens ou a mesclagem de alguns deles culminando na simplificação dos caracteres desses personagens a uma psicologia clara – oposição entre mocinho e vilão, por exemplo – eliminando, por conseguinte, tudo o que poderia ser dificilmente inteligível para a massa dos espectadores, tudo isso a fim de atender às limitações ou condições de um espectador médio ideal (MORIN, 1977).

Também se verifica uma mixagem de temas juvenis com temas adultos com o intuito de agradar aos mais variados gostos e garantir o máximo de consumo (MORIN, 1977, p. 35). Em consequência desse movimento, o autor atenta para a crescente

quebra gradativa das especificações de público, pois, em última instância, a mesma imprensa responsável pelo setor infantil de massa, também responde pela imprensa do mundo adulto. Isso acarreta na impregnação de conteúdos infantis, com suas imagens e desenhos de fácil apropriação, na grande imprensa dos adultos, caracterizando a cultura de massa altamente acessível, fortemente impregnada com caráter juvenil – para Morin, a cultura de massa se caracteriza por uma predominância masculino-menino, em seus conteúdos. Esses movimentos lúdicos da cultura de massa implicam diretamente nas relações com o imaginário, pois em uma constante troca dinâmica, o realismo acaba adentrando nas águas do imaginário, enquanto o real bebe da fonte do segundo. Um conto de fadas como *A gata borralheira* pode inspirar produções cinematográficas como o musical *My fair lady* (Cukor, 1964), por exemplo, ao mesmo tempo em que parece se relacionar diretamente com a história real do Príncipe Harry e a plebeia Kate Middleton. Em exemplos recentes, ocorre também o contrário – temáticas adultas passam a fazer parte de enredos, aparentemente infantis. Como, por exemplo, na animação *Moana* (Clements; Musker, 2016), dos estúdios Disney, cuja história é impregnada com forte teor de empoderamento feminino, acompanhando as discussões contemporâneas dos movimentos feministas; ou em *Viva – a vida é uma festa* (Unkrich, 2017), dos estúdios Disney/Pixar, que aborda a temática da morte de forma lúdica.

O próprio nascimento do cinema, para o autor, ocorreu em uma civilização onde o fantástico estava relegado a um lugar de criança. A fantasia do cinema está ligada à polimorfia, a união do irreal e real, sem uma determinante, englobando “O verdadeiro, o aparentemente verdadeiro, o incrível, o possível, o idealizado, os objetos estilizados, definidos, a música indefinida, combinam-se em uma mistura com infinitas possibilidades” (MORIN, 2005, p. 200, tradução nossa). Para Morin, o cinema se caracteriza dessa maneira:

O que interessa e o que o interessa é a mente em sua infância, que carrega dentro dela, ainda indistinta e confusa, a totalidade humana. O mundo se refletiu no espelho do cinematógrafo. O cinema nos oferece a reflexão não mais apenas do mundo, mas da mente humana. O cinema é psíquico, disse Epstein. Seus quartos são verdadeiros laboratórios mentais onde uma mente coletiva se materializa a partir de um feixe de luz (MORIN, 2005, p. 201, tradução nossa).

O cinema não só fala com as crianças, mas desperta a eterna criança interior de cada um, presente fortemente nas sociedades pós-modernas segundo Maffesoli

(2004). Além do sincretismo de gêneros e da projeção-identificação, o cinema vale-se de um outro elemento recorrente para atingir seu sucesso: o *happy end*.

O *happy end*, ou final feliz, é um mecanismo conciliador utilizado na indústria do cinema como um esforço para expulsar a tragédia e também o sentimento de absurdo ou loucura da obra. Ele surgiu no romance popular moderno (policial, de aventura) e na imprensa amorosa (novelas de folhetim), mas o auge da sua instituição foi nas produções cinematográficas. Enquanto na tragédia clássica tudo culminava em uma grande provação para o herói, muitas vezes com um final trágico, o *happy end* se caracteriza, não só pelo otimismo, mas pela rentabilidade do esforço. Segundo Morin (1977), esse recurso narrativo do cinema tem relação direta com o dispositivo de *projeção-identificação*: devido ao grande grau de identificação que se estabelece entre o herói da cultura de massa e o espectador, o segundo não permite mais que seu alter ego sofra imolações e espera o êxito do herói (a prova de que a felicidade é possível), ainda que, no mundo real, os mesmos desafios apresentados na história o levassem, provavelmente, à morte ou ao desespero.

Essa estratégia rompeu uma tradição milenar, não só ocidental, mas universal de narrativas, que ainda se mantém em filmes latino-americanos, indianos e egípcios, por exemplo. No cinema de animação voltado ao público infantil, o *happy end* é, ainda hoje, praticamente uma certeza: as histórias terminam, geralmente, com o sucesso de seus heróis e heroínas, acompanhados por beijos, casamentos, vitórias sobre o inimigo, realização de sonhos e ascensões sociais.

## 2.2 CINEMA DE ANIMAÇÃO: CARACTERÍSTICAS

Cinema de animação é um dos gêneros mais famosos e antigos que vigoram na história do cinema. Segundo Luís Nogueira (2010), pode-se definir a animação como “uma sequência de imagens que, devido à denominada persistência da imagem da retina [...], cria a ilusão do movimento” (NOGUEIRA, 2010, p. 59). Diferente do cinema convencional, no qual as imagens são registradas fotograma a fotograma, no cinema de animação, elas são registradas de forma contínua, fazendo com que a ilusão de movimento se dê a partir de cada movimentação, do personagem ou determinado elemento, desenhada entre as sucessões de imagens. Portanto, a animação não é um simples desenho que se move, mas a arte de movimentos que são desenhados.

Essas variações no movimento são responsáveis pela transmissão da ilusão de vida e alma aos seres representados na imagem da tela, independentemente da natureza desses seres. Para Nogueira é quase como se a animação se desse através da magia, dinamizando e transmitindo vitalidade a objetos inanimados.

Compreende-se, por isso, que sejamos tentados a remeter a animação para o âmbito do animismo, da alquimia e da magia. O animador seria um demiurgo que encontra apenas na imaginação e no engenho as fronteiras das suas possibilidades criativas. Na animação tudo pode ganhar vida e personalidade: objectos, marionetas, fantoches ou desenhos, por exemplo, revelam-se capazes de exprimir sentimentos, de manifestar vontades, de agir e de reagir. O inorgânico torna-se orgânico, o material torna-se espiritual (NOGUEIRA, 2010, p. 60).

A animação, desse modo, alude no ser humano uma presença mais simbólica que concreta, mais próxima da abstração do que da imitação (apesar de esta ser uma das constantes na técnica desse gênero). Ela permite fazer com que objetos, ideias e seres aproximem-se da corrente da consciência e auxiliem na percepção do funcionamento mental do ser humano: “A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação, como na mente, nada parece impeditivo” (NOGUEIRA, 2010, p. 61). Edgar Morin fala da imagem cinematográfica, sobretudo do personagem cinematográfico, como um novo duplo, que assim como nas civilizações arcaicas, contém a essência modificada do ser humano:

O duplo é efetivamente essa imagem fundamental do homem, precedendo a consciência íntima de si mesmo, reconhecido no reflexo ou na sombra, projetado no sonho, na alucinação, como nas representações pintadas ou esculpidas, fetichizadas e ampliadas nas crenças na vida após a morte, nos cultos e religiões. O duplo é efetivamente universal na humanidade arcaica. Talvez seja mesmo o único grande mito humano universal. Um mito experiente: sua presença, sua existência não deixa nenhuma dúvida. [...] não é tanto uma cópia verdadeira, é ainda mais que um *alter ego*: um ego *alter*, um outro eu (MORIN, 2005, p. 25, tradução nossa).

Esse duplo pode ser o personagem na tela, na qual o espectador incorpora e pode viver outras existências no lugar ontológico e privilegiado que é a ficção, segundo Cândido (1974). Esse fenômeno permite ao homem se desdobrar de si mesmo e se distanciar de sua condição, objetivando-a: o espectador, de certa maneira, “pega carona” na persona do personagem durante a projeção do filme. O personagem ficcional pode se assemelhar a um sujeito de verdade, porém, verdade parece um termo incorreto ao tratar de cinema. O autor considera que as palavras mais próximas

para a definição do personagem ficcional são genuinidade, sinceridade, autenticidade ou verossimilhança.

As personagens de cinema, naturalmente performáticas, possuem maior coerência do que pessoas reais: são mais exemplares, dadas em virtude “de concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente” (CANDIDO; ROSENFELD, 1974, p. 35). O *homo fictus* ao mesmo tempo se assemelha e se diferencia do *homo sapiens*, pois vive sob as mesmas linhas de ação e sensibilidade, entretanto, em intensidades e proporções diferentes. Esse ser, no geral, como e dorme pouco se comparado com um ser humano real, ao passo que vive de forma mais intensa as emoções e as relações humanas.

A personagem deve dar a impressão de que é um ser vivo e, para isso, precisa manter certa relação com a realidade do mundo em que vive. Esse mundo, geralmente, tem um forte vínculo de ação e sensação com o mundo dito real, e permite ao personagem estar imerso e interagir em um contexto formado por uma combinação de ordens religiosas, morais, políticas e sociais, bem como tomar atitudes frente a esses valores.

Neste mundo fictício, diferente, as personagens obedecem a uma lei própria. São mais nítidas, mais conscientes, têm contorno definido, – ao contrário do caos da vida – pois há nelas uma lógica pré-estabelecida pelo autor, que as torna paradigmas e eficazes (CANDIDO; ROSENFELD, 1974, p. 67).

Diferente da personagem de romance, cuja constituição se dá por meio das palavras, a personagem do cinema tem sua cristalização definitiva em um contexto visual. Essa caracterização do personagem é feita, geralmente, por pilhagem, através de modelos pré-concebidos (CÂNDIDO; ROSENFELD, 1974). Logo, é comum que o cinema se utilize de personagem célebres sem intuito de necessariamente ampliá-los ou aprofundá-los, mas sim em criar uma transposição que reduz o personagem, habitante do imaginário popular, em uma figura simples e um tanto pobre. O desinteresse pelas origens do personagem, tal como o desaparecimento do autor, marca uma característica do estilo desta época<sup>8</sup>.

Zipes (1996) também demonstra preocupação na maneira como as animações de longa-metragem criadas pelos estúdios Walt Disney acabam por ofuscar os

---

<sup>8</sup> O texto alude à ideia de Andre Bazin, cuja premissa parte da hipótese de que, em cem anos, não se apresentará o problema de saber qual o personagem original de uma obra – mesmo que seja uma adaptação literária ou teatral.

verdadeiros autores dos contos que as inspiraram, como Charles Perrault, Irmãos Grimm ou Hans Christian Andersen, tornando os produtos do estúdio o primeiro contato com a história ou a imagem mais forte que dessas narrativas e personagens. Em vista disso, é possível perceber alguns exemplos (Figura 2): o *Pinóquio* (Luske, 1942) *disneyficado* é mais doce e ingênuo que a personagem criada pelo italiano Carlo Collodi; a versão do conto germânico dos Irmãos Grimm, *O príncipe sapo* (1812), traz como protagonista, Tiana, uma norte-americana negra em *A princesa e o sapo* (Clements, 2009); e, por fim, em *A pequena sereia* (Clements, 1989), a personagem-título do filme tem um *happy end* clássico, enquanto sua inspiração, *The Little Mermaid* (1863), do dinamarquês Hans Christian Andersen, segue por um caminho drasticamente diferente e melancólico<sup>9</sup>.

Figura 2 – Pinóquio, Tiana e Ariel



Fonte: acervo pessoal.

Para o roteirista, norte-americano, Syd Field, o personagem é a unidade fundamental de um roteiro: “é o coração, alma e sistema nervoso de sua história” (FIELD, 1979, p. 18) e, para que o personagem tenha consistência, é possível conhecê-lo e revelar seus conflitos visualmente. Sua premissa parte da ideia de que um personagem é essencialmente ação – o personagem é o que ele faz: “Filmes são um meio visual e a responsabilidade do escritor é escolher uma imagem que dramatize cinematograficamente o seu personagem” (FIELD, 1979, p. 22).

Field afirma que a maneira como o personagem interage com os demais personagens ou elementos da trama também ajuda a caracterizá-lo. Em geral, há três formas de um personagem interagir: a) experimentando um conflito como meio de alcançar uma necessidade dramática; b) relacionando-se com outras personagens, seja como antagonista, amigo ou de forma indiferente; c) interagindo consigo mesmos

<sup>9</sup> No conto de fadas, a protagonista não tem seu amor correspondido pelo príncipe que ama, o que a impede de seguir em frente em sua forma humana: ela, então, acaba morrendo e seu corpo vira espuma do mar (ANDERSEN, 1994).

– como vencer um medo para superar um obstáculo, por exemplo. Não há fórmula mágica para determinar como um personagem deve ser, mas o autor indica caminhos através de construções reais de projeção, tal como Morin:

O que todas as pessoas têm em comum? Somos o mesmo, você e eu; temos as mesmas necessidades, os mesmos quereres, os mesmos medos e inseguranças; queremos ser amados, ter pessoas como nós, ter sucesso, sermos felizes e saudáveis. Somos o mesmo, sob a pele. Certas coisas nos unem. [...] O que nos separa de todos os outros é o nosso ponto de vista – como vemos o mundo. Cada pessoa tem o seu ponto de vista. [...] Personagem é um ponto de vista – é a maneira de olharmos o mundo. É um contexto (FIELD, 1979, p. 27).

O personagem também se manifesta com atitudes, personalidade e comportamentos que são expressos visualmente, além, claro, da identificação expressa por Morin: “O fator de reconhecimento de “eu conheço alguém assim” é o maior cumprimento que um roteirista pode receber” (FIELD, 1979, p. 31).

Quanto aos princípios técnicos do cinema de animação, segundo Nogueira, um dos elementos fundamentais e determinantes da animação é o tempo, ou *timing*, que auxilia na representação das personagens animadas, influenciando em como parecerão felizes ou tristes, agitados ou calmos, leves ou pesados. Quando um personagem move algo lentamente, esse objeto transmite a ideia de ser pesado; quando um personagem vira a cara lentamente, pode passar a ideia de receio. Outro aspecto técnico muito importante da animação, tanto no estilo cartunescos quanto nas animações mais realistas, é o exagero, que pode manifestar-se na aparência, na personalidade das personagens, nos movimentos, no ambiente da história ou situações em que são potencializadas – características importantes para definir determinado caráter ou acontecimento (NOGUEIRA, 2010).

Na busca por um alto nível de realismo e qualidade nas animações, um dos principais e mais importantes referenciais de animação, responsável por atribuir à animação um profissionalismo e um formalismo<sup>10</sup>, foi o complexo de estúdios da Walt Disney. Trabalhando semelhante aos estúdios de cinema convencionais da época,

---

<sup>10</sup> Pallant (2010) fala Formalismo Disney para englobar conceitos que vão do primor técnico estabelecido pelo estúdio, como o hiper-realismo na representação dos cenários, figura humana e animal – a captação do movimento, o retrato próximo aos seus equivalentes reais –, passando pelo modo de contar histórias, repleto de lições e valores (geralmente, com mensagens positivas intrínsecas), a estética (a beleza característica de suas princesas graciosas de olhos grandes e curiosos) e os roteiros (PALLANT, 2010). Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/174684771037756>>. Acesso em: 20/2/2018.

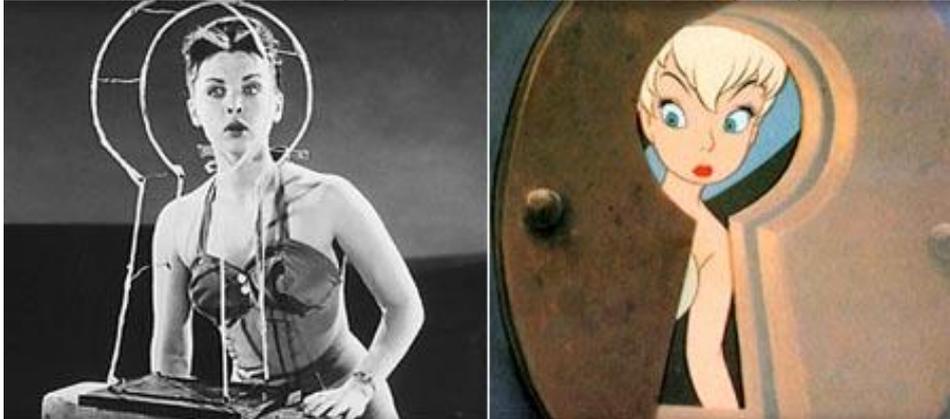
até hoje é um dos mais influentes na área. A Disney, segundo o autor, criou uma verdadeira estética global na animação – o *look* Disney, que passa a vigorar no imaginário comum como sinônimo de animações. Foi através dos trabalhos do estúdio, que a animação atingiu um alto nível de maturidade, inaugurando uma era de ouro, a partir dos anos 1930.

Esta procura de um nível de realismo crescente passava, igualmente, não só pela verossimilhança narrativa, como pela credibilidade dos movimentos das personagens e da motivação destas – não desdenhando, porém, com bastante frequência, um lado caricatural que, paradoxalmente, parece no contexto da animação e das suas premissas expressivas reforçar, em muitos casos, essa sensação de realismo nos acontecimentos e nas ações das personagens (NOGUEIRA, 2010, p. 68).

O marco definitivo instituído pelo estúdio no gênero da animação foi o primeiro longa-metragem animado da história: *Branca de Neve e os Sete Anões* (Hand, 1937). Após ele, *Bambi*, *Pinóquio* e *Fantasia*, foram alguns dos exemplos que ajudaram a criar o estatuto de clássicos na história da arte da animação. Entretanto, não só no cinema de animação tradicional a Disney vigorou, pois, acompanhando o desenvolvimento tecnológico, criou mesclas entre cinema computadorizado e animação 2D com *A Bela e a Fera* (Condon, 1991) e *O Rei Leão* (Minkoff; Allers, 1994), para mais tarde, em parceria com a Pixar Animation Studios, criar o primeiro longa-metragem totalmente realizado em computação gráfica: *Toy Story* (Lasseter, 1996).

Nogueira considera a animação o gênero cinematográfico com maior diversidade de técnicas em sua concepção. A Disney utiliza-se, até os dias atuais, de algumas delas, sendo as principais: o *stop motion*, no qual objetos e marionetes são fotografados quadro a quadro, criando a ilusão de movimento; a pixilação, na qual os princípios se assemelham à primeira, mas recorrem a seres humanos; e, por fim, a rotoscopia – a captura de imagens e movimentos de humanos reais, que depois são redesenhadas fotograma a fotograma. Atualmente, o uso crescente das animações por computador faz grande uso de um tipo de rotoscopia, buscando a aproximação da forma humana e de ambientes e fenômenos reais (Figura 3). Essa técnica é mais utilizada com objetivo de inspiração e aprendizado, do que necessariamente uma forma de evitar a criatividade – a essência da animação permanece a de criar vida a partir de personagens desenhados em um suporte material.

Figura 3 – Rotoscopia de Tinker Bell em *Peter Pan* (1953)



Disponível em: <<http://www.labutaca.net/reportajes/oir-campanillas-y-no-saber-donde-el-problema-de-encarnar-a-un-personaje-de-diez-centimetros/>>. Acesso em: 25/2/2018.

Mesmo acompanhando a tecnologia e seus avanços, inevitavelmente, o cinema de animação ainda trabalha acerca de características imutáveis que dão suas bases de estilo. O autor elencou e debruçou-se sobre dois regimes para a criação desses seres animados em questão de estética de animação, com intuito de dar vida e caráter às coisas: um esquemático, no qual há um alto teor conotativo e alusivo, predominando a economia expressiva na forma da sugestão, do simbolismo, da seleção e da caricatura; e outro detalhado, que tenta retratar e reproduzir com fidelidade a realidade que deseja expressar, como comportamentos e aspectos das coisas e dos seres, valorizando a aparência, a busca da verossimilhança do movimento e a aproximação por via da mimética (NOGUEIRA, 2010).

Outro ponto importante que caracteriza a animação é a plástica. Ela é toda fundamentada em autorreferência e autocitação – o cinema de animação vale-se de bricolagens de materiais e de histórias, de várias artes e de si mesmo para criar novas histórias. Ele possui um alto poder de fabular e criar, segundo os preceitos de Nogueira (2010).

Efabulação e ficção que são aqui quase totais: na animação, aparentemente, tudo é possível, uma vez que podemos renunciar ao referente real, trabalhando exclusivamente a partir dos mecanismos da imaginação e da representação. Não se trata de reproduzir o mundo e a vida, mas de os criar. É como se na ficção convencional partíssemos de situações concretas e a partir delas construíssemos modelos abstractos, ao passo que na animação partimos de ideias abstractas e concretizamo-las em obras específicas (NOGUEIRA, 2010, p. 88).

Mesmo que o abstrato possa ser a matéria-prima do cinema de animação, motivo pelo qual há muito experimentalismo e flerte com diversas técnicas ao longo da sua história, há um apelo ao realismo, a um resgate do concreto, do formal, da ligação com o real. Seja esse real expresso no nível dos movimentos, nas expressões das personagens, nos comportamentos ou aparências dos mesmos. Essa aproximação com o real garantiu (e garante até hoje) o sucesso e a popularidade das animações Disney: “a preocupação com a verossimilhança e a credibilidade quer das suas histórias, quer das suas personagens, e a aceitação massiva que conseguiram, acabaria por ser um dos segredos do seu domínio” (NOGUEIRA, 2010, p. 95).

Quanto à cinética, os ritmos e os movimentos se confundem na animação, o tempo e o espaço se tornam quase a mesma coisa, com tendência a transformar as personagens e a história, através de metáforas, cortes, planos e aproximações: “Efeitos como o *squash and stretch* ou a caricatura são notavelmente ilustrativos. Estilizar o ritmo permite perceber melhor o velho e o novo, o leve e o pesado, o rápido e o lento ou o caótico e o ordenado” (NOGUEIRA, 2010, p. 101). Os ritmos e os movimentos, segundo o autor, também servem para compreender as diferenças entre o natural e a caricatura das imagens – um jogo entre fabulação e imitação.

Por fim, o autor discorre sobre a mímica, como forma de representar o que, em teoria, seria o humano, através da reprodução dos gestos, rostos e sua capacidade de exprimir e comunicar informações, emoções e pensamentos do sujeito – o antropomorfismo das personagens. Nogueira propõe a abordagem de quatro instâncias do humano para simular através da mímica na animação: “o lírico, o cômico, o lúdico e o sério” (NOGUEIRA, 2010, p. 104).

A esfera do discurso lírico, para Nogueira, é marcada pelo modo como as formas artísticas são utilizadas pelo sujeito com o intuito de exprimir os afetos, sentimentos e pensamentos interiores no exterior. “A animação é, neste sentido, uma forma extraordinária – pela liberdade criativa que proporciona – para dar forma àquilo que há de mais profundamente humano: as emoções e reflexões” (NOGUEIRA, 2010, p. 104). É através dos recursos de plasticidade e elasticidade da mímica, que o interior e exterior, sujeito e mundo, acabam por se articular intimamente imbricados entre si. Com frequência, os autores de animações, utilizam-se do autorretrato, tanto na ordem do estilo quanto no tema para suas criações. O lirismo permite o encontro de representações díspares, que vão da neutralidade dos humores à histeria e aos exageros extremos da violência, ou mesmo à inverossimilhança, o que torna a

animação um ambiente de possibilidades praticamente infinitas. Essa jornada é complexa e acompanha a passagem de elementos racionais para emocionais durante o trajeto, elencados por Nogueira como: ponto, linha, contorno, textura, esquema, detalhe, luz, cor, volume, perspectiva, matéria, movimento, som, vida, gesto, olhar, sorriso, choro, ação, emoção, caráter, entre outros. A face das personagens, na tela, é onde os principais ânimos e afetos são representados através dos desenhos, sobretudo, nos olhos e nas bocas (NOGUEIRA, 2010).

O olhar do personagem transmite boa parte de sua comunicação emocional expressa no rosto. Este olhar pode ser triste ou alegre, ajudando a simbolizar o estado de espírito da figura animada, como as máscaras teatrais usadas na comédia ou na tragédia. Quando se mesclam as emoções expressas às ações das personagens, é possível emular os verbos: sentir, exprimir, pensar. “As emoções são necessariamente o culminar do processo de antropomorfização. É o sentimento que assinala a humanidade dos seres e das coisas. É o modo de sentir, de pensar e de agir que define o carácter” (NOGUEIRA, 2010, p. 82).

O cômico, por sua vez, é o espectro pelo qual a animação é mais conhecida, desde os primórdios de sua tradição: “A larguíssima maioria da animação feita ao longo dos anos tem como premissa uma dimensão caricatural, mesmo quando não se trata de procurar efeitos de humor” (NOGUEIRA, 2010, p. 105). O traço caricatural faz parte da animação porque trabalha sobre os aspectos característicos e salientes de personagens e acontecimentos. Todavia, é necessário tomar cuidado para não confundir a leveza do humor animado com leviandade ou a sátira feita com irresponsabilidade.

Assim, podemos constatar que o humor é frequente no cinema de animação, como o atesta quer a grande produção de filmes cômicos (em muitos casos com um humor destinado a um público infantil, mas cada vez mais sofisticado), quer o tom recorrente de paródia e de caricatura que podemos encontrar nas mais diversas produções e aos mais diversos níveis. Assim, tanto num caso como no outro, lá encontramos o insólito, o imprevisto, o extravagante, o delirante, o irônico, o satírico, o absurdo, o burlesco ou o grotesco (NOGUEIRA, 2010, p. 106).

Há, desse modo, uma inegável proximidade entre a animação e a comédia, cujos valores e propósitos são utilizados para a subversão ou ridicularização de convenções, preconceitos ou personagens. Inclusive, este é um dos aspectos que auxiliará na abordagem da caracterização futuramente, em nosso trabalho.

Junto ao lírico e a comédia, faz-se presente na animação seu caráter lúdico, assinalado por um teor de faz-de-conta, que engloba a fabulação, a fantasia e a criação. Não por acaso, são recorrentes as temáticas relacionadas às fábulas, contos de fadas e diversos outros gêneros narrativos oníricos e maravilhosos, ligados ao imaginário infantil e a um emocional resgatado pelo nostálgico.

Coelho (1987) confirma a volta desse tipo de narrativa nos tempos atuais – um pensamento mágico – que dinamiza o imaginário, desde os anos 1950/1960. Assim como Maffesoli, a autora também associa o retorno aos contos de fada e contos maravilhosos a uma espécie de saturação do cientificismo moderno: é o mistério *versus* a ciência. Desse modo, “O maravilhoso, o imaginário, o onírico, o fantástico... deixam de ser vistos como pura fantasia ou mentira, para ser tratados como portas que se abrem para determinadas verdades humanas” (COELHO, 1987, p. 9). Se, em um primeiro olhar, histórias como *A bela adormecida* e *Chapeuzinho Vermelho* parecem carregar consigo apenas o infantil e o lúdico, em uma imersão mais aprofundada, são perceptíveis sentidos ocultos de herança dos povos antigos, essenciais para a vida das pessoas. Lendas, fábulas, contos, mitos, fazem parte de um mesmo caudal de narrativas da Antiguidade, que se referem a um caminho caracterizado pela realização interior profunda, a luta do eu, a nível existencial; e outro cuja a realização é exterior, ao nível do social. Com isso, a efabulação, base do conto de fadas ou dos contos maravilhosos<sup>11</sup>, mostra obstáculos ou provas a serem vencidas, como um ritual iniciático, feito para que o herói alcance sua autorrealização existencial, “seja pelo encontro de seu verdadeiro eu, seja pelo encontro da princesa, que encarna o ideal a ser alcançado” (COELHO, 1987, p. 13).

Em todos, o sobrenatural, o maravilhoso, as metamorfoses, o destino... são a grande presença. Em todos, há sempre grandes provas a serem vencidas para que as personagens alcancem o que desejam. Entre o real do cotidiano e o mistério do imaginário, desaparecem as fronteiras, mostrando a vida como algo muito difícil de ser enfrentado, mas, talvez por isso mesmo,

---

<sup>11</sup> Coelho (1987), demarca diferenças entre contos de fadas e contos maravilhosos. Quando a narrativa tem como eixo gerador um problema existencial (realização essencial do herói ou heroína, muito ligado à união homem-mulher) e possui a presença de fadas, com seus argumentos se desenrolando dentro de um universo de magia feérica (com reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, bruxas, anões, gigantes, metamorfoses, tempo e espaço fora do mundo conhecido, etc.), tem-se um conto de fadas. Como exemplos podem ser elencados *A bela adormecida*, *Rapunzel* e *A bela e a fera*. Por outro lado, as narrativas sem a presença de fadas, que ocorrem em um cotidiano mágico (com animais falantes, tempo e espaço familiares, objetos mágicos, gênios, duendes, etc.), cujo ponto de partida é uma problemática social (realização socioeconômica, enriquecer, sobreviver), são contos maravilhosos, tais como: *O gato de botas*, *Aladim* e *a lâmpada maravilhosa*, *O pescador e o gênio*. (COELHO, 1987).

extremamente valiosa e merecedora dos mais extremos sacrifícios (COELHO, 1987, p. 75).

Esse retorno das narrativas fantásticas reacende o imaginário, pois estas histórias são carregadas de temáticas que aludem diretamente à condição humana, o que lhes permite retornar constantemente, independente da época em que são inseridos ou transfigurados. Joseph Campbell (2013), em seu *O herói de mil faces*, afirma que os mitos contêm verdades universais que aparecem e reaparecem em variadas culturas e sociedades, através das religiões da mitologia, das fábulas e das produções artísticas. O mito de Édipo, por exemplo – o filho que mata o pai para substituí-lo e acaba casando com a mãe – é um elemento recorrente nas histórias míticas e nos contos de fadas. Esse mito envolve duas vertentes: o parricídio e o incesto.

O parricídio se conecta, segundo Walter Boechat (1995), ao que o autor chama de princípio da neurose (termo cunhado por Freud), no qual a morte do pai pelas mãos do filho representa a substituição do velho pelo novo: esse mito pode ser conferido em várias mitologias: como Cronos matando seu pai Urano, e sendo morto por seu filho Zeus (com a ajuda da mãe), e tendo, por sua vez, a vida ameaçada por seu filho Metis:

Aqui se configura a problemática sombria dos arquétipos do masculino, a constante competição, característica da cultura machista, a incapacidade de criatividade e originalidade. As várias gerações repetem a atitude de devoramento, de pai para filho (BOECHAT in: NOLASCO, 1995, p. 32).

Já o incesto, por sua vez, se conecta à psicanálise de Freud com a problemática do complexo de Édipo. Segundo a psicanálise, o complexo é inerente à condição humana e se caracteriza pelo desejo recalcado do filho de retornar aos braços da mãe – seu primeiro objeto de afeição –, substituindo o pai. Nas meninas, haveria uma equivalência direcionada ao amor paterno, denominada Complexo de Electra (CAMPBELL, 2013). Dois contos de fadas dos Irmãos Grimm ilustram bem essa história: *Branca de Neve e os sete anões*, e *Pele de asno*. No primeiro, a competição entre madrasta e enteada serviria como metáfora para a relação entre mãe e filha; já em *Pele de Asno*, há uma alegoria ao desejo incestuoso de um pai por sua filha.

Campbell (2013) sintetiza essas características recorrentes no conceito narrativo de *monomito*, que representa em todas as narrativas a *Jornada do Herói*, uma metáfora do trajeto da humanidade: uma representação dos desafios que

acompanham homens e mulheres individual ou coletivamente. O monomito remonta os rituais antigos, e obedece ao trinômio separação-iniciação-retorno, no qual o herói se afasta do mundo (da tribo), penetra em alguma fonte de poder (mundo mágico) e retorna com um enriquecimento da vida (transformado). Como Prometeu que vai ao Olimpo e traz o fogo aos homens ou Jasão, que após inúmeras aventuras no mar, volta para sua terra. O final, mesmo nos contos de fada, pode parecer feliz, mas ele simboliza apenas uma “transcendência da tragédia universal do homem” (CAMPBELL, 2013, p. 34). A força dessas narrativas é tão pungente, que elas são constantemente reanimadas, transfiguradas e decompostas<sup>12</sup> em pequenas histórias até os dias atuais, utilizando-se das inversões, paródias e aparências para adaptarem-se à criação ficcional contemporânea, como o cinema. O conto para Tonin, também é uma tecnologia do imaginário, pois

emana do real, assume um caráter simbólico, propicia que os indivíduos organizem suas noções que serão refletidas nas suas representações, estas voltam ao real, transformam-se e criam novos contos: é uma tecnologia do imaginário que engendra imaginários (TONIN, 2004, p. 64).

Com a cultura de massa no século XX, os contos de fadas retornam ao cinema, na maioria das vezes, com suas formas radicalmente alteradas, mas não sua essência (Morin, 1977). Os estúdios Walt Disney são a prova desse feito, e utilizam constantemente lendas, contos de fadas e contos maravilhosos como base de suas criações, adaptando-os a outros contextos e roupagens, caso necessário, nem que para isso reduza tramas, simplifique ou exclua personagens. Essas mudanças, muitas vezes, revelam um aparato simbólico social da época em que foram criadas essas produções cinematográficas.

---

<sup>12</sup> Há pelo menos três formas de transposição dos mitos para o contemporâneo: a *reanimação hermenêutica* – os mitos podem retomar o seu sentido no novo contexto cultural de recepção em que são reinseridos por adaptação; a *bricolagem mítica* – o mito se transforma não pela própria atividade, mas pela reorganização de sua arquitetura narrativa, através de produções manifestadas na imagética popular ou no folclore, ou que passam pela via erudita da arte (pintura mitológica, referências poéticas), destotalizando as narrativas coletivas, decompondo-as em mitemas (cenas, personagens etc.) que se tornam livres para sobreviver por si mesmos ou para entrar em novas associações, novas narrativas; a *transfiguração barroca* – no encontro das duas lógicas anteriores, surge o procedimento “barroco”, a partir do qual uma formação mítica se vê transformada por uma reescrita lúdica, que atua por meio de inversões, de paródias ou de aparências (WUNENBURGUER, 2007).

### 2.1.1 Animações e representações de gênero: uma problemática

A associação à fantasia depõe, constantemente, contra a seriedade deste gênero cinematográfico, bem como seu valor artístico, diminuindo-o no discurso popular e no discurso crítico (NOGUEIRA, 2010, p. 107). No entanto, o autor aponta que, mesmo com o recorrente uso da fantasia como temática, o cinema de animação é assunto sério e aborda questões relevantes como guerras, doenças, loucura e solidão. Longe de estar apenas relacionada a um imaginário infantil, como assume o preconceito popular, ela carrega consigo temáticas de urgência e grandes dramas disfarçados, muitas vezes, de ironia e tom de brincadeira.

Assim, se o lado lírico tenderia a encontrar a sua dimensão mais extrema e decisiva no amor, o lado sério da animação encontraria a sua expressão mais crítica na abordagem da morte. Em todo o caso, a animação ocupa-se frequentemente do passado como do futuro da humanidade para, de uma forma mais efabulada ou mais documental, os questionar (NOGUEIRA, 2010, p. 108).

O pedagogo Henry Giroux (1995), após assistir a várias animações criadas pelos estúdios Walt Disney, ao lado de seus filhos, percebeu que as histórias dessas animações vão muito além do aparente divertimento inofensivo. Como verdadeiras máquinas de ensinar, as animações da Disney são artefatos culturais tão eficientes quanto instituições de aprendizagem, como escolas públicas, centros religiosos e a própria família, carregando em suas narrativas discursos ideológicos e moralistas que exaltam os bons-costumes e valores éticos próprios da classe-média branca e heterossexual norte-americana. Ao mesmo tempo em que dissemina outras mensagens sobre etnia, culturas, gênero e hierarquia social.

A encenação exagerada do gênero, por exemplo, pode ser considerada uma paródia, uma subversão. Mas nem toda paródia é subversiva, e pode acabar servindo como uma forma de reforçar as estruturas de poder existentes. Judith Butler, por exemplo, considera que as interpretações dos protagonistas dos filmes *Quanto mais quente melhor* (Wilder, 1959), *Tootsie* (Pollack, 1982), *Victor/Victoria* (Edwards, 1982) e *Uma Babá Quase Perfeita* (Columbus, 1993)<sup>13</sup>, são um entretenimento heterossexual de luxo, pois “Nenhuma dessas performances de drag é subversiva, uma vez que servem para reforçar as distinções existentes entre macho e fêmea,

<sup>13</sup> Respectivamente: Tony Curtis, Jack Lemmon, Julie Andrews, Dustin Hoffmann e Robin Williams.

masculino e feminino, gay e hétero” (SALIH, 2015, p. 95). Este cinema serviria, de acordo com essa perspectiva, como entretenimento criado para o deleite heterossexual, assegurando, assim, a dominância sobre os produtos da indústria cultural, estabelecendo as fronteiras entre o que é ou não diversão heterossexual. Os filmes citados trazem personagens que parodiam os estereótipos de gênero feminino e masculino, reforçando-os no imaginário social, através de suas representações.

Sobre a personagem feminina, Toscano (1998) alega que mesmo existindo uma diferença temporal entre cinema e os mitos antigos, o primeiro não é muito diferente em reforçar diferenças evidentes na representação de homens e mulheres. Para ela, seja na família, no trabalho, na religião ou na educação, “é evidente o tratamento diferenciado, discriminado e, muitas vezes, injusto que tem pesado sobre a mulher, ao longo dos tempos” (TOSCANO in: JACOBINA, KÜNER, 1998, p. 95). A autora reforça que na relação homem/mulher, o elemento que mais chama atenção é o uso sistemático do poder do primeiro sobre a segunda, que resultou no fato de os grandes passos da criação, em qualquer terreno, sempre serem atribuídos à parte masculina do binômio homem/mulher.

Na maior parte dos casos em que a mulher surge na cena, ela tem como ponto de referência o desempenho masculino, seja como exemplo ou modelo de solidariedade e dedicação ao homem, seja como objeto de paixão ou outras expressões derivadas das ações masculinas, essas, sim, entendidas como originais, renovadoras, revolucionárias, em uma palavra, criadoras de algo novo (TOSCANO in: JACOBINA, KÜNER, 1998, p. 99).

Para a autora, no cinema, principalmente em seus primórdios, o eterno feminino é mostrado com muita intensidade e certeza, deixando pouco espaço para interpretações que se afastassem dos estereótipos tradicionais de gênero. O casamento, para a mulher, aparece como o momento culminante do amor, o *happy end*, marcado com o beijo apaixonado do casal no final<sup>14</sup>. O beijo do casal, no que tange às produções da Disney, geralmente simboliza o apogeu, cânone da resolução da história, marcando o final feliz entre personagem masculino e feminino

---

<sup>14</sup> Entre os anos de 1930 e 1950, esse foi o padrão hollywoodiano para seus filmes. Em meados de 1960, a *nouvelle vague* francesa quebrou as regras do final feliz, mas não conseguiu acabar com a expectativa do *happy end* americano no gosto popular até a atualidade. Nos anos 60 e 70, acompanhando a explosão das revoluções sexuais e das lutas feministas, a representatividade ganha as telas e diferenças de características e atitudes, afastando-se do estereótipo do lar ou da funcionalidade relegada ao casamento tradicional, por exemplo, passam a fazer parte da representação da mulher. (TOSCANO in: JACOBINA; KÜNER, 1998).

(comumente, príncipe e princesa), sobretudo, nas animações de longa metragem clássicas. Esse fenômeno reforça o padrão Disney de privilegiar o binarismo e a normatividade usuais ao representar os gêneros.

Abel (1995) e Coca (2000) afirmam que nas animações, tanto de curtas quanto de longas-metragens, há predominância de personagens masculinos – mesmo nas animações que trazem protagonistas femininos, como *Pocahontas* (Gabriel, 1995) e *Mulan* (Bancroft, 1999). Mesmo os animais que as acompanham e coadjuvantes tendem a ser masculinos, o que cria um número muito maior de personagens desse gênero. As personagens do gênero feminino, como Minnie e Margarida, surgiram nas animações simplesmente como resposta à ausência de interesses românticos para Mickey e Donald, por exemplo, sendo desenhadas como versões com acessórios (lações, salto alto) destes personagens, que as legitimam como personagens femininos. Abel afirma que um dos motivos do surgimento de Minnie foi para afastar as suspeitas acerca da sexualidade duvidosa de Mickey Mouse (ABEL, 1995).

Com a representação do homem no cinema, sobretudo o protagonista, ocorre o mesmo, pois ainda é comum em filmes, independente do estilo, a presença de características que remetem a uma concepção clássica de masculino, como declara Jablonski:

forte, autocrítico, aventureiro, arrogante, decidido, dominador, assertivo, rude, desafiador e orientado para a realização. Hollywood vem contribuindo há tempos para este quadro, reforçando certas tintas: o homem de verdade é “macho”, silencioso, firme, provedor, e na hora “H” resolve tudo sozinho e na base da pancada! (JABLONSKI in: NOLASCO, 1995, p. 158).

Essas formas de expectativas e normas relativas à divisão de gênero e à construção identitária, segundo Jablonski, são reforçadas a todo momento através de “símbolos, tipos de roupas, códigos de etiqueta social, estilos de autorrepresentação, padrões de comportamento sexual, regras para a interação social e estereótipos descritivos ou prescritivos” (JABLONSKI in: NOLASCO, 1995, p. 158). Além disso, esses discursos da mídia causam um condicionamento social ao masculino que atribuem ao gênero, quase que obrigatoriamente, qualidades como independência, autonomia, autoconfiança, liderança nas relações com as mulheres e agressividade.

A mídia e seus meios de comunicação, juntamente com outros setores cotidianos do indivíduo, como família, escola e trabalho, servem de reforço constante para certificar que cada um cumpra seu dever de homem ou de mulher. Baseadas nessa problemática, as autoras Eunice Kindel (2003) e Ruth Sabat (2003), por

exemplo, fizeram estudos sobre como as animações Disney ajudam a reforçar estereótipos de gênero, raça e cultura. Parece existir também uma necessidade da heteronormatização atribuída às personagens: uma necessidade de tentar reforçar papéis e condutas de masculino e feminino bem delineados, com intuito de uni-los no final como sinônimo de realização, como abordado por Baliscei, Calsa e Stein (2016).

Uma outra série de autores, tais como Griffin (2000), Lill-Volmer & LaPointe (2003) e Santos (2015), interessam-se pela aproximação das animações do estúdio com o universo LGBTQ. De acordo com seus estudos, os vilões e as vilãs são caracterizados de forma que pareçam relacionar-se com estereótipos associados ao gay, à lésbica, à figura da *drag queen*, seja pelas cores, vestuário, comportamento, maquiagem e outros atributos. Vilões como Scar de *O rei leão* (1994), Jafar de *Aladdin* (1992), Governador Ratcliffe de *Pocahontas* (1994), Frollo de *O corcunda de Notre Dame* (1996), bem como Malévola de *A bela adormecida* (1959), Cruella De Vil de *101 dálmatas* (1961) e Úrsula de *A pequena sereia* (1989) parecem flertar com o *camp*<sup>15</sup>, com a teatralidade, com uma performance que subverte as normas de gênero sustentadas no imaginário popular, sendo transgressores em relação aos protagonistas de suas animações.

Mesmo que a diferença entre os sexos varie muito de uma sociedade para outra, Badinter afirma que, até certo ponto, não se pode negar a insistência desses contrastes como um dado universal. Ela reforça que as mudanças sociais são lentas e as mídias populares tendem a difundir, logo, reforçar estereótipos dos gêneros masculino e feminino tradicionais, mas que ainda é necessário reconhecer que as explicações sociais não são suficientes para dar conta das construções de gênero. Isso porque a necessidade de diferenciar os sexos não é só resultante de aprendizagem, mas uma necessidade de distinção arcaica: a maior parte das sociedades parte da diferença sexual para reconhecer seu ambiente – as ideias, os objetos e as pessoas são dados como masculinos e femininos como parte de um esquema cognitivo para compreender seu contexto. Desde cedo, as crianças começam a se diferenciar dos outros a partir do dualismo (dois grupos): um parecido com ela, o outro, oposto. Outra maneira comum na primeira infância é reconhecer o Ser pelo Fazer. “Às perguntas: o que é um homem? O

---

<sup>15</sup> O *camp* é uma forma de comportar-se que passa pelos gestos, posturas, gírias e formas de falar; é baseado na teatralidade, frivolidade, humor aguçado e efeminação. As Drag Queens e todos aqueles que fogem à norma são exemplos bastante evidentes (RODRIGUES, B.S. et al, 2016). Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/r52-1591-1.pdf>>. Acesso em: 4/1/2018.

que é uma mulher? a criança responde enunciando papéis e funções em geral estereotipados e oposicionais” (BADINTER, 1993, p. 63). Os meninos e meninas também são separados em grupos de atividades diferentes, o que os segrega e os faz se comportarem de forma diferenciada uns com os outros desde a tenra idade.

As reflexões feitas acerca dos capítulos de imaginário e tecnologias do imaginário até aqui, permitiram o entendimento das representações como reflexos do tecido social, envolto por um imaginário rico, dinâmico e em constante fluxo – como um rio, emana da cultura ao mesmo tempo que a alimenta em retorno. As imagens são cristalizações desse imaginário, que reunidas permitem uma leitura de um estilo do tempo e dinamizadas auxiliam no retorno do caráter mágico ao mundo, operada através das tecnologias do imaginário que, através, sobretudo do cinema, com suas projeções e identificações, fornece aos homens o contato com seu âmago e o confronto com seu duplo, cujas características são ancoradas no real com um preenchimento de fantástico. Nas animações do cinema, reside a criação da vida, formada através da aparência, do exagero e da imitação da realidade, de tipos reais que simbolizam e conectam, diluindo ou diminuindo barreiras que contribuem para uma percepção em direção ao coletivo, o global. Porém, as representações, as personagens que habitam essas animações possuem, muitas vezes a sustentação de imaginário vigentes, nem sempre positivos acerca do mundo. O que esses imaginários sobre gênero têm a nos dizer? Quais são esses estereótipos evidenciados nas animações?

Este estudo parte dessas perguntas para o próximo capítulo, onde, através de um panorama de muitos autores acerca da temática de construção de gênero e masculinidade, pretende explorar como se constrói o homem e sua imagem.

### 3 MASCULINIDADE: CONSTRUÇÕES E DESCONSTRUÇÕES

Neste capítulo, serão abordadas variadas noções acerca das temáticas de gênero, sexualidade ao redor desses gêneros e as conceituações sobre como o masculino foi construído histórica e socialmente. Esta parte do trabalho auxilia na compreensão do que significa ser homem, ou melhor, masculino no imaginário ocidental, levando em consideração o passar do tempo, até culminar no imaginário acerca desse masculino, o que abre caminho para a análise das personagens do gênero masculinos nas animações da Disney. Para tal, foram elencados variados autores, advindos de diversas áreas do conhecimento, tais como história, sociologia, psicologia, pedagogia e filosofia. O intuito é traçar características e percepções sobre o masculino, o homem, a masculinidade e algumas figuras de representação.

#### 3.1 HISTÓRIA DA SEXUALIDADE E A CONSTRUÇÃO DO MASCULINO

Da Grécia Antiga até a Renascença, acreditava-se que a mulher e o homem, em termos biológicos, eram quase a mesma coisa: a mulher, imperfeita, teria os mesmos órgãos genitais que os homens, porém, atrofiados, internalizados, devido a uma falta de calor, de potência, enquanto que o homem, por seu fogo natural, teria esses órgãos externados – a diferença não se dava em nível de natureza, mas de perfeição. Em 1803, é que os sujeitos masculino e feminino passam a ser diferenciados psicologicamente através de estudo científico. Enquanto macho e fêmea são construções universais, masculino e feminino, são relacionais – conceitos baseados em jogos de contrastes e oposições – um criado em relação ao outro, simultaneamente. Assim, explicam Guacira Lopes Louro, em sua obra *Um Corpo Estranho* (2009) e Elizabeth Badinter, em *XY: Sobre a identidade masculina* (1993).

Antes do século XVII, a sexualidade era vista como aspecto natural da vida humana – os corpos pavoneavam: "Gestos diretos, discursos sem vergonha, transgressões visíveis, anatomias mostradas e facilmente misturadas, crianças astutas vagando, sem escândalo, entre os risos dos adultos" (FOUCAULT, 1977, p. 9). Porém, com a instituição da modernidade, a sexualidade passa a ser reprimida na cultura Ocidental. A partir do século XIX, auge da Modernidade, surge um jogo de proliferação de falas e conceitos sobre o sexo, e a sexualidade é reduzida a um

discurso como forma de regulá-la na realidade. Para Michel Foucault (1977), a sexualidade não é natural ou biológica, é uma categoria da experiência humana, fruto da história, da cultura e da sociedade. Não significa, necessariamente, que o autor descarte o potencial biológico na construção da mesma, apenas se atinha com mais afinco aos discursos criados e propagados por inúmeras instituições, a fim de construir a sexualidade.

Na modernidade, as pessoas passaram a ser incentivadas a falar sobre sexo e suas sexualidades em forma de confissão, seja em igrejas, consultórios, espaços jurídicos, pedagógicos ou familiares, mas mantendo a sensação de segredo sobre o sexo, o que culminou em uma verdadeira “vontade de saber”. Porém, os únicos detentores do poder de fala e o conhecimento sobre o sexo, eram os cientistas e os especialistas – as práticas sexuais passam a ser interpretadas por uma figura de autoridade sobre o assunto. Há uma regulação extrema da sexualidade. O crescimento da Indústria, na época, exigia a exploração sistemática do indivíduo para a força do trabalho, privando-o dos prazeres que poderiam dissipar sua energia. Surge, assim, um regime regulador complexo baseado no trinômio "poder-saber-prazer". O Estado preocupava-se com o crescimento populacional, gerador de problemas econômicos, políticos e produtivos. Desse modo, elencou o sexo como o principal problema social, o que levou a estudos mais aprofundados por parte da ciência, que passou a analisar as taxas de natalidade e a idade em que eram realizados os casamentos, regular a quantidade de nascimentos, verificar a precocidade e a frequência das relações sexuais, bem como implementar formas de esterilidade a fim de controlar a natalidade das mulheres. Para assegurar o sucesso da empreitada, o casal heterossexual monogâmico foi estabelecido como modelo social padrão, representando o centro do seio familiar. Esse processo criou uma verdadeira *tecnologia do sexo*, uma forma de preservar e estimular uma população produtiva (força de trabalho) e procriadora que atendesse às necessidades do sistema capitalista em desenvolvimento.

A unidade-chave dessa ordem social era a família burguesa, na qual seria gerada a futura força de trabalho. Disso resultou, por exemplo, o interesse sem precedentes pelo “problema” da masturbação infantil e a proliferação de textos e estratégias para o controle do comportamento sexual das crianças (FOUCAULT, 2014, p. 48).

O sexo acaba sendo relegado ao âmbito privado, conjugal, destinado, sobretudo, a fins reprodutivos. Ele passa a fazer parte do quarto dos pais: espaço inacessível, secreto, onde reside a verdade não falada do sexo. Ao mesmo tempo, as crianças são privadas de sua sexualidade, como se não a possuíssem, assim como todo e qualquer indivíduo que busque um prazer que não obedeça à norma conjugal de exercício do sexo; que não seja detentor de uma sexualidade "legítima". Os mesmos só têm acesso a espaços aquém da sociedade comum para tratar ou vivenciar sua sexualidade: o psiquiatra, o prostíbulo, os bares e demais antros, onde há permissividade externa ao convívio social. "Fora destes lugares, o puritanismo moderno teria imposto seu tríplice decreto de interdição, inexistência e mutismo" (FOUCAULT, 1977, p. 10).

A regulação ou castração sobre o sexo dá-se desde a infância, diminuindo o aprendizado e a liberdade da linguagem entre crianças e adultos, alunos e professores. Contudo, não se falou menos de sexo, falou-se de outras maneiras, sob outros pontos de vista, com intuito de se obter outros efeitos. O "mutismo" – a recusa ou proibição do que dizer ou mencionar – não é, necessariamente, uma forma de restringir o discurso, mas sim, envolver os elementos (coisas ditas) que funcionam na construção do mesmo na estratégia do conjunto. Serve como forma de controlar o sexo no plano semântico, logo, no plano real do discurso.

Para Foucault, isso fez com que os discursos sobre sexo e sexualidade se multiplicassem, condenando judicialmente as perversões menores, anexando qualquer irregularidade sexual às doenças de ordem mental, caracterizando e categorizando todos os desvios possíveis. Os médicos agregaram aos discursos todo um vocabulário técnico em torno da sexualidade a fim de legitimar esses desvios. Ao mesmo tempo, eles assumem a heterogeneidade da sexualidade, passando a categorizá-la a fim de reduzi-la, por mais paradoxal que isso possa parecer. Se, durante a Renascença, as práticas sexuais como a sodomia eram proibidas por lei e condenadas pela Igreja, no século XIX, passam a categorizar uma nova "espécie" de humano anômalo, caracterizado por uma sexualidade perversa: o homossexual, nesse contexto, passa a ser visto como um outro ser, um anormal. O autor afirma que os limites de regulação da lei civil, do direito canônico e da pastoral cristã, responsáveis pela fiscalização do sexo dos cônjuges, nunca ficavam totalmente claros. Não eram nítidas as distinções entre "as infrações às regras das alianças e os desvios em relação à genitalidade" (FOUCAULT, 1977, p. 38). Em consequência

disso, os tribunais podiam condenar da mesma maneira a prática homossexual, a infidelidade, o casamento não oficializado e a bestialidade. Tudo que infringisse as leis ditas naturais, poderia ser julgado, pois a monogamia heterossexual era a norma.

Assim,

o que se interroga é a sexualidade das crianças, a dos loucos e dos criminosos; é o prazer dos que não amam o outro sexo; os devaneios, as obsessões, as pequenas manias ou as grandes raivas. Todas estas figuras, outrora apenas entrevistadas, têm agora de abancar para tomar a palavra e fazer a difícil confissão daquilo que são. Sem dúvida não são menos condenadas. Mas são escutadas; e se novamente for interrogada a sexualidade regular, o será a partir dessas sexualidades periféricas, através de um movimento de refluxo (FOUCAULT, 1977, p. 39).

O sexo e o teorizar sobre ele passava pelo do olhar autorizado dos homens vitorianos, médicos, filósofos, moralistas e pensadores, bem como suas descobertas, definições e classificações sobre os corpos de homens e mulheres, fortificando as diferenças entre sujeitos e práticas sociais, segundo Louro (2009). Para a autora, não é coincidência o fato de a linguagem e a ótica nas definições empregadas serem marcadamente masculinas e "que as mulheres sejam concebidas como portadoras de uma sexualidade ambígua, escorregadia e potencialmente perigosa" (LOURO, 2009, p.81), por exemplo.

É nesse ponto que ocorre a divisão binária dos sexos a partir de uma perspectiva biológica – macho e fêmea – que contamina o discurso social, se incorporando nele, mesclando-se à história e naturalizando-se no discurso. Essa premissa ganha sustentação e, a partir dela, afirma-se que o determinado sexo, baseado na genitalidade, indica o gênero, e que esse gênero, por sua vez, indica o desejo ou o leva a ele. O desejo, neste caso, será destinado ao sexo/gênero oposto. Esse pensamento estabelece uma lógica relacional contínua entre sexo-gênero-sexualidade.

Para garantir a coerência, a solidez e a permanência da norma, são realizados investimentos – continuados, reiterativos, repetidos. Investimentos produzidos a partir de múltiplas instâncias sociais e culturais: postos em ação pelas famílias, pelas escolas, pelas igrejas, pelas leis, pela mídia ou pelos médicos, com o propósito de afirmar e reafirmar as normas que regulam os gêneros e as sexualidades (LOURO, 2009, p. 84).

Os discursos sobre gênero habitam ou se acomodam em corpos, ou melhor, os corpos carregam discursos: "Não há corpo que não seja, desde sempre, dito e feito na cultura; descrito, nomeado e reconhecido na linguagem, através dos signos, dos dispositivos, das convenções e das tecnologias" (LOURO, 2009, p. 84). A autora não

pretende com isso negar a materialidade dos corpos, mas ressaltar a importância dos processos e práticas discursivas que fazem os aspectos dos corpos serem ferramentas para as definições de gêneros e de sexualidade, e, conseqüentemente, definidores dos sujeitos. O sujeito masculino passa a ser o padrão. A ele se atribui uma virilidade, uma potencialidade simbólica que valoriza suas características ditas naturais, como a força física, a inteligência racional e o desempenho dos trabalhos ligados a essas qualidades.

Pierre Bourdieu (2000) afirma que se instituiu um inconsciente androcêntrico na cultura ocidental, cuja dominação masculina simbólica passou a balizar as relações sociais e toda a sua estrutura. Foi um processo complexo e histórico, no qual as noções das diferenças biológicas entre macho e fêmea contaminaram os discursos sobre gêneros e suas características na ordem social, e vice-versa. Esse processo criou uma naturalização de noções entre sexo e gênero, contribuindo para a confusão social e reforçando o estabelecimento de papéis diferenciados nas dinâmicas sociais – o que geralmente se verifica na imposição de valores do masculino em detrimento do feminino, nos âmbitos do trabalho, da moda, das relações, entre outros. Por isso, é dito que dominação simbólica

é produto de um trabalho contínuo (portanto, histórico) de reprodução, no qual contribuem alguns agentes singulares (dos quais fazem parte os homens, com armas como a violência física e a violência simbólica) e algumas instituições, como: Família, Igreja, Escola, Estado (BOURDIEU, 2000, p. 50, tradução nossa).

Essa violência também está relacionada a uma virilidade, uma espécie de virtude atribuída à condição masculina. Um *virtus* tratado como uma condição natural, imposta como indiscutível aos homens.

Semelhante à nobreza, à honra – que se inscreve no corpo sob a forma de um conjunto de disposições aparentemente naturais, frequentemente visíveis em uma maneira especial de se comportar, de mover seu corpo, de manter a cabeça erguida, uma atitude, um passo, que detêm uma maneira de pensar e de agir, um *ethos*, uma crença, etc – o homem honorável *governa* à margem de qualquer pressão externa (BOURDIEU, 2000, p. 67, tradução nossa).

Essas qualidades, que afirmam os privilégios masculinos são uma criação, mentira, que se revela na tensão e na regulação permanentes, por vezes absurda, que obriga os homens, a todo momento, sob qualquer circunstância a afirmação de sua virilidade (BOURDIEU, 2000). Virilidade compreendida como sua capacidade

reprodutora, sexual, social, sua aptidão natural para o combate e o exercício da violência. Isso reverbera nos espaços de atuação, as profissões e nas caracterizações corporais. Os homens são associados ao ambiente de atuação pública como bares, paragens exóticas, ruas, lugares de perigo; já, as mulheres, são relegadas ao ambiente privado e doméstico. Nas divisões de trabalho, acontece o mesmo, com a mulher sempre tendo um papel social menor (muitas vezes relacionado a um imaginário erotizado de submissão) como a secretária para o empresário, a enfermeira para o médico, etc. Segundo os apontamentos de Bourdieu, quando um homem assume uma profissão geralmente considerada subalterna e associada às mulheres como costureiro ou cozinheiro, o mesmo eleva esta profissão a um novo patamar de aceitação e valorização – adquire uma nobreza: tornando-se o estilista ou o chefe de cozinha. A experiência da diferença social assimilada também se dá nos corpos, sendo que a relação não se reduz à apenas uma imagem do corpo, mas também sua representação subjetiva, associada a seus efeitos sociais e sua representação objetiva:

Esses esquemas nos quais um grupo deposita suas estruturas fundamentais (como grande/pequeno, forte/fraco, gordo/magro, etc) se interpõe desde o princípio entre qualquer sujeito e seu corpo, porque as reações ou as imagens que seu corpo suscita nos demais e sua percepção pessoal dessas reações estão construídas de acordo com esses esquemas: uma reação produzida a partir das oposições grande/pequeno e masculino/feminino (tal como todas as afirmações como "ela é bem alta para uma mulher" ou "é irritante para uma garota" [...]) (BOURDIEU, 2000, p. 83-84., tradução nossa).

Para Elizabeth Badinter (1993), a diferença entre ser homem e ser mulher reside na construção de suas origens: enquanto a feminilidade na mulher é vista como um dado natural, com suas transformações acontecendo por ação da natureza, o homem não pode se valer apenas do aporte biológico para se instituir como homem. O homem, enquanto sujeito, precisa conquistar e provar sua condição de homem constantemente. A autora ressalta que o imperativo “seja homem” acompanha o garotinho ocidental dos primeiros anos de vida até a idade adulta. Sua masculinidade, vigiada e fiscalizada todo o tempo pelos demais, precisa ser atestada publicamente, através de provações. A menarca é o marcador da passagem da menina para a condição de mulher, mas o homem, por não ter a natureza como delimitador de seu ingresso no mundo masculino, precisa validar-se através de fabricações – provas, desafios e estratégias que o tornem homem, ou seja, que garantam sua

transformação. O Ocidente é marcado por essa busca pelo homem verdadeiro. A virilidade não é dada de saída, necessita ser construída, fabricada. Logo, o homem é um artefato, passível de apresentar defeito. Contudo, há a coação de *illusio* viril acerca do masculino, dita por Bourdieu, que para a autora é uma ideia incerta, mas sustentada de que o homem tem algo a mais, uma característica que o põe em superioridade universal em relação ao feminino. É considerado sempre “mais”: mais forte, mais inteligente, mais criativo, mais corajoso, mais responsável ou mais racional.

Muitos especialistas, embasados pelas teorias evolucionistas, utilizaram-se de conceitos sociobiológicos para apoiarem e marcarem as diferenças entre os sexos: “Últimos herdeiros de Darwin, eles pensam que nossos comportamentos são ditados pela evolução e a necessidade de adaptação” (BADINTER, 1993, p. 23). Desse modo, as mulheres foram (e são ainda) declaradas como portadoras de uma natureza tímida, difícil e minuciosa, ao passo que os homens são dados como “inconstantes, vão para a cama com qualquer uma”. E pelo senso de competitividade perante às fêmeas, os machos acabam sendo agressivos e competitivos por natureza.

A autora relembra Erik Erikson para quem a identidade (social ou psicológica) é um processo muito complexo, “que comporta uma relação positiva de inclusão e uma relação negativa de exclusão” (BADINTER, 1993, p. 33). A definição de todos os sujeitos se daria sempre através do estabelecimento de semelhanças com algumas pessoas e de diferenças com outras. A identidade sexual também obedeceria a esse processo. Freud ressaltava a identificação como fenômeno da identidade. Erikson acrescentou o termo “diferenciação”. Dessa forma, a construção do menino se define com base na negatização do que é feminino. Ele passa a sua existência precisando se opor à feminilidade da mãe. Recai sobre ele uma obrigação tríplice: provar que não é uma mulher, um bebê ou um homossexual. Essa construção se dá no momento em que a criança é declarada menino ou menina pelos pais, e, dessa forma, passa a ser percebida como tal: acontece que existe nos seres humanos uma tendência irreprimível à “rotulação” sexual do outro, em particular do bebê, que vem acompanhada de comportamentos que variam conforme o sexo atribuído à criança (BADINTER, 1993, p. 40).

Badinter é simpática às teorias de Robert Stoller, psicanalista americano, que diferente de Freud (para quem a masculinidade era o aspecto original), acreditava em uma profeminidade, afirmando que a identidade feminina vem primeiro, sendo mais bem ancorada que a masculina pela identificação com a mãe. Desse modo, o

comportamento masculino definido como adequado pelas sociedades é feito de manobras de defesa: temer às mulheres, receio em manifestar feminilidade – mesmo aspectos como ternura, passividade ou cuidado com outro – e medo de ser desejado por outro homem.

De todos esses temores, Stoller, deduz as atitudes do homem comum: “Ser rude, barulhento, beligerante; maltratar e fetichizar as mulheres; procurar somente a amizade dos homens, mas detestar os homossexuais; falar grosseiramente; denegrir as ocupações das mulheres. *O primeiro dever de um homem é: não ser uma mulher* (BADINTER, 1993, p. 49).

O imaginário da modernidade situa o masculino como metáfora da faca ou da lâmina, não por acaso: a construção de uma identidade ancorada na masculinidade, um papel masculino era “do lado do corte, da violência, do assassinato, isto é, do lado de uma ordem cultural construída contra a fusão originária com a natureza materna” (BADINTER, 1993, p. 53-54). O corte não só representa o corte do cordão umbilical, que separa fisicamente o menino do feminino materno, mas também a circuncisão, em algumas culturas, cuja finalidade sempre foi reforçar simbolicamente a masculinidade do menino por meio de uma “castração simbólica”. Ela marca a importância do pênis e introduz o menino na comunidade dos homens. – o reforço da exposição da glândula enfatiza seu poder de penetração. A autora afirma que o medo que o homem tem da mulher não caracteriza arrogância, mas sim um temor do feminino representado pela Grande Mãe arquetípica.

Desde criança, em inúmeros grupos sociais, o menino é iniciado no mundo masculino:

Trata-se sempre de ajudar a criança a transformar sua primitiva identidade feminina em uma identidade masculina secundária. No sistema patriarcal, os homens utilizaram diferentes métodos para conseguir fazer do jovem, por sua vez, um “homem de verdade”. Que se trate dos ritos de iniciação, da pedagogia homossexual ou do confronto com seus pares, todas estas instituições provam que a identidade masculina é *adquirida* ao preço de grandes dificuldades (BADINTER, 1993, p. 69).

No processo de transformação, o menino passa por três estágios: o filho necessita sempre separar-se da mãe e do mundo feminino (primeiro estágio); transferir-se para um mundo desconhecido, onde passará por provas dramáticas e públicas, geralmente envolvendo algo relacionado a derramamento de sangue – escarificação, circuncisão, agressões físicas e psíquicas, cortes penianos, e outras mazelas, a fim de demonstrar coragem publicamente (segundo estágio); e, por fim,

passa por um ponto de formação (terceiro estágio), apagando o pai e adentrando no mundo dos homens pela graça de outros homens, não pelo seu genitor: “Como se o pai temesse lhe infligir dor ou dar-lhe prazer. Encurralado entre a lei de Talião e o temor do incesto homossexual, ele há muito escolheu abster-se e guardar distância” (BADINTER, 1993, p. 70). As cicatrizes deixadas no corpo marcam o estado de mudança definitiva e ingresso no mundo masculino: o homem deve desprezar a dor, assunto das mulheres.

Mesmo com todo o processo, em muitas culturas, é considerado impossível tornar-se homem – só os membros da elite conseguem, devido à dificuldade da provação. Badinter afirma que mesmo que parecem bárbaros aos habitantes das sociedades industriais, esses ritos iniciáticos refletem, possivelmente, uma necessidade universal sentida pelos meninos: ser reconhecido como homem e estar com os que conseguiram superar a fraqueza e dependência associadas à infância.

Hoje, em nossas sociedades, nas quais os ritos perderam o sentido, a passagem é mais problemática, já que provas impressionantes não a sancionam. Nos Estados Unidos, há preocupação com o grande número de jovens que se recusam a crescer e tornar-se homens responsáveis. Fala-se em complexo de Peter Pan ou da cultura do *playboy*, que rejeita qualquer ligação emocional com as mulheres, a exemplo do adolescente. Muitos homens norte-americanos se dizem nostálgicos dos antigos ritos de iniciação (BADINTER, 1993, p. 77).

Outro ponto que marca consideravelmente a construção da masculinidade é a heterossexualidade. Hoje, ela é característica da masculinidade, pois a “identidade masculina está associada ao fato de possuir, tomar, penetrar, dominar e se afirmar, se necessário pela força. A identidade feminina, ao fato de ser possuída, dócil, passiva, submissa” (BADINTER, 1993, p. 99). Depois de dissociar-se da mãe (eu não sou um bebê), de se diferenciar do sexo feminino (eu não sou uma menina), o menino deve provar, a si e aos outros, que não é homossexual, “portanto não deseja outros homens nem quer ser por eles desejado. Em nossa civilização predomina a ideia de que um homem de verdade prefere uma mulher (BADINTER, 1993, p. 99). Atualmente, a heterossexualidade se tornou um dos traços mais fortes da identidade masculina, a ponto de ser considerada um dado natural.

A maioria das sociedades patriarcais identifica masculinidade e heterossexualidade como conceitos interligados. Na medida em que continuamos a definir o gênero pelo comportamento sexual e a masculinidade por oposição à

feminilidade, é inegável que a homofobia, a exemplo da misoginia, desempenha papel importante no sentimento de identidade masculina. Algumas pessoas não hesitam em dizer que estas são

as duas forças de socialização mais críticas na vida de um rapaz. Estas forças visam diferentes tipos de vítimas, mas constituem as duas faces da mesma moeda. A homofobia é o horror às qualidades femininas nos homens, enquanto a misoginia é o horror às qualidades femininas nas mulheres (BADINTER, 1993, p. 117).

Para Badinter, a masculinidade heterossexual tradicional, possui como características a serem alcançadas: status, sucesso, a resistência, a independência ou a dominação social de homens adultos por outros homens, e suas relações sexuais com as mulheres.

Ser homem significa *não ser* feminino; *não ser* homossexual; *não ser* dócil, dependente ou submisso; *não ser* efeminado na aparência física ou nos gestos; não ter relações sexuais *nem* relações muito íntimas com outros homens; não ser impotente com as mulheres. As negativas são tão típicas da masculinidade que um escritor norte-americano alcançou indiscutível sucesso ao publicar um livro de título irônico: *Real Men don't Eat Quiche*. (BADINTER, 1993, p. 117).

A homofobia é, dessa maneira, parte integrante da masculinidade heterossexual, e desempenha um papel psicológico essencial do homem: “deixar claro quem não é homossexual e mostrar quem é heterossexual” (BADINTER, 1993, p. 117). A homofobia revela aquilo que se tenta esconder incessantemente: possíveis trejeitos afeminados que estão presentes nos próprios heterossexuais e que tentam fugir dos homossexuais.

### **3.1.1 O masculino gay**

Em sociedades nas quais a virilidade tem *status* de valor moral e absoluto, como na Grécia e na Roma Antiga, homens eram incentivados a manterem relações sexuais e a amarem outros homens, pois a homossexualidade os tornaria mais masculinos do que os heterossexuais, que seriam efeminados pelo contato com o feminino e, assim, considerados mais frágeis. Esse tipo de inserção no mundo masculino é chamado por Badinter de pedagogia homossexual, e causa estranhamento nas sociedades urbanas atuais. Uma das teorias que explicam a

diferença, é o fato de o pai se distanciar de casa, deixando os cuidados dos filhos com a mãe, enquanto trabalhava e viajava. A representação do pai, segundo a autora, passa a ser associada a uma figura punidora, dominadora e autoritária, sinônimo de ordem e parte essencial do binômio homem e mulher, fundamental para a instituição da lógica industrial moderna, como dito por Foucault. O menino passa, então, a descobrir a violência e a sexualidade através de brincadeiras e conversas com outros meninos fora da supervisão de adultos, o chamado *dirty play* (brincadeira suja).

Paralelamente, o homossexual, na Modernidade, passou a carregar uma conotação negativa para defini-lo como indivíduo. Quando passaram a ser dissipadas as noções de contra-natureza, como explanado por Foucault em sua obra *História da Sexualidade*, “o homossexual do século XIX torna-se um personagem: um passado, uma história, uma infância, um caráter, uma forma de vida; também é morfologia, com uma anatomia indiscreta e, talvez, uma fisiologia misteriosa” (FOUCAULT, 1977, p. 43). O homossexual passou a ser discutido e subjugado mediante uma série de sistemas e estratégias discursivas. A homossexualidade passa da simples prática de sodomia para ser associada a um tipo de androginia, de hermafroditismo da alma.

Nos anos 1970, o termo homossexual ainda era empregado em discursos médicos e jurídicos como forma de categorizar uma espécie de condição patológica. A partir de lutas feministas por reivindicações de direitos e quebra de opressões, movimentos de homens e mulheres homossexuais, aderiram à causa e ganhando visibilidade, adotaram os termos gay e lésbica para instituírem-se pública e politicamente. A palavra gay, até meados dos anos 1960, designava mulheres cujo comportamento era malvisto ou tido como “duvidoso” socialmente. Por isso, foi assumido pela comunidade homossexual como espaço, posição política de orgulho. Aos poucos, a ideia de patologia foi enfraquecendo e uma cultura para gays e lésbicas foi sendo criada e reforçada.

Contudo, no período que compreende os anos 1980, os movimentos gays e lésbicos começaram a apresentar suas primeiras rupturas internas, segundo Tamsin Spargo (2017): seja por contestações de ordem racial (homossexuais negros se sentiam invisibilizados por uma cultura gay que privilegiava a imagem do branco), de ordem sexista (as lésbicas acusavam o movimento de privilegiar o masculino gay como dominante) ou pelo surgimento e crescimento da Aids. Este último ponto foi crucial e negativo, pois desencadeou discursos populares de pressão sobre o coletivo gay/lésbico. Houve uma renovação da homofobia, devido à assimilação da Aids no

imaginário como doença gay. A aceitação com esses grupos se transforma, aos poucos, em tolerância, para culminar em intolerância. Spargo afirma que o impacto da Aids sobre o entendimento convencional do que é a subjetividade e a sexualidade, na luta e percepção desses grupos sociais, pode ser considerado similar ao impacto do Holocausto e da bomba atômica sobre os ideais progressistas do iluminismo.

Patrick Legros (2014), ao falar de como as representações sociais são dinâmicas e mutáveis no imaginário, cita o exemplo da Aids, que de uma ameaça que vitimou dezenas de pessoas, em meados dos anos oitenta, acabou tornando-se no imaginário popular a punidora de condutas sexuais consideradas anormais. O gay passa do papel de vítima para culpado, causador da doença, já que a mesma era, aparentemente, um mal inexplicável e incontável. A Aids foi associada a um comportamento promíscuo, que foge aos padrões da relação conjugal e das normas sociais estabelecidas como corretas e seguras.

Conforme Spargo, o conceito de homossexualidade surgiu ao mesmo tempo que o de heterossexualidade, porém de forma contrária do que se imagina em primeiro momento: a heterossexualidade é um produto da homossexualidade, pois se constrói em oposição a ela. Assim, como a oposição tradicional entre masculino e feminino é dependente, ao mesmo tempo que antagônica. A estrutura hierárquica dessa construção complexa se dá por associação de outras características opostas: racional e emocional, forte e fraco, ativo e passivo, etc. De maneira semelhante, a oposição entre heterossexual e homossexual está presa numa rede de oposições auxiliares. Em culturas dominantes antagônicas (como o Ocidente), a oposição entre heterossexual e homossexual são análogas à dentro e fora – heterossexuais dentro da sociedade, e homossexuais fora, à margem. Com o passar do tempo, o “sair do armário” foi considerado problemático, pois a expressão, segundo alguns grupos de luta LGBTQ, reconhecia a centralidade da heterossexualidade e reforçava a marginalidade de quem está dentro do armário. Isso mostra que é impossível, em suma, mover-se totalmente para fora da heterossexualidade.

### 3.2 O TEMOR À FEMINIZAÇÃO DO HOMEM E DA CULTURA

Durante a modernidade, mesmo com os papéis identitários, aparentemente, bem delineados para homens e mulheres, ocorreram algumas crises acerca da identidade masculina. Segundo Badinter, a primeira grande contestação, ou seja, a

primeira “crise da masculinidade” aconteceu nos séculos XVII e XVIII na França e na Inglaterra. As Preciosas, grupos de mulheres emancipadas que desejavam romper com as normas impostas pelo matrimônio e a subjugação tradicional dos homens, foram consideradas as responsáveis por desencadear a crise. A partir delas, surgiram os Preciosos – homens que aceitaram essas reivindicações e que também não se conformavam com os papéis aos quais haviam sido relegados pela sociedade. Apesar de seu pequeno número, sua influência obteve relevância nas sociedades onde estiveram presentes.

Os preciosos adotaram uma moda feminina refinada – perucas longas, plumas extravagantes, roupas com abas, pintas no rosto, perfumes, ruge – que foi copiada. Os homens que queriam distinguir-se faziam questão de parecer civilizados, cortesês e delicados. Abstinham-se de manifestar ciúme e de se portar como tiranos domésticos. Sorrateiramente, os valores femininos progrediram na “boa sociedade”, a ponto de parecerem dominantes no século seguinte. Sabemos agora que as preciosas não foram um microcosmo ridículo. A resistência e as zombarias de que foram alvo são de fato sinais de sua influência (BADINTER, 1993, p. 13).

O debate suscitado pela ameaça desses grupos foi mais ferrenho na Inglaterra que na França, como se a obsessão com a virilidade acometesse mais aos ingleses. Com isso, a panfletagem popular passou a alegar que a inversão dos papéis havia começado. Assim, o “retrato do homem efeminado”, aquele que adota comportamentos entendidos como semelhantes aos das mulheres, causa um temor relativo à homossexualidade que não se identificou igual na França entre os que contestavam as Preciosas. Esse novo homem da Restauração inglesa aparece como um tipo “invertido, tão fútil, mesquinho e encantador quanto uma mulher. Tem-se compaixão das mulheres por serem abandonadas pelos homens, e culpa-se a urbanização galopante” (BADINTER, 1993, p. 14). O auge dessa vaidade masculina foi no período que compreende o reinado do rei Luís XIV, o Rei Sol (Figura XX):

Nessa época o homem passou a usar o pó de arroz (maquilhagem), saltos altos, perucas e outros adornos, elementos na atualidade entendidos como prerrogativas do mundo feminino. Desde então os adornos passaram a ser compreendidos como símbolo da nobreza (JANUÁRIO, 2016, p. 128).

Figura 4 – Vestuário da época de Luís XIV



Fonte: criação do autor.

Houve, na Inglaterra, um estabelecimento popular a fim de proteger os valores tradicionais e a ordem na sociedade, que relacionava a feminização masculina à traição, bem como a masculinidade tradicional ao patriotismo. Na França, por outro lado, o unissexismo derrotou, em primeiro momento, o dualismo oposicional, característico do patriarcado. As mulheres passam a ter mais participação e sua presença notada na política, enquanto os homens se tornaram mais gentis, vaidosos, menos *viris* – a delicadeza masculina foi mais abraçada e disseminada na França. Porém, com a Revolução de 1789, quando a reivindicação pública dos direitos das mulheres como cidadãs foi recusada de maneira unânime pelos parlamentares, a separação dos sexos volta a ser reafirmada com vigor entre os franceses. A ideologia do século XIX e os códigos Napoleônicos reforçaram a ideia oposicional, a chamada binaridade, entre masculino e feminino.

Surge, então, como resposta, uma nova crise da masculinidade na virada dos séculos XIX e XX. As mulheres ingressam nas universidades e espaços públicos de trabalho, outrora, destinados somente aos homens. Isso acompanhado das perturbações econômicas nos EUA e na Europa. Elas começam a atestar por igualdade de direitos e salários mais justos.

De alto a baixo na escala social, eles [os homens] se sentem ameaçados em sua identidade por essa nova criatura que quer agir como eles, ser como eles, a ponto de se perguntarem se não serão obrigados a “desempenhar tarefas femininas, ou até mesmo – horror supremo – a ser mulheres”! (BADINTER, 1993, p. 16).

Os homens norte-americanos sentem um abalo em sua identidade. Isso se dá até 1914, quando a Primeira Guerra Mundial faz aflorarem os valores guerreiros, trazendo a ilusão de uma nova oportunidade aos jovens de serem “homens de verdade” e provarem seu valor. Na França, essa mudança é menos abrupta: intelectuais passam a abraçar a fragmentação do sujeito em múltiplas identificações. Na Europa, passa-se a falar de id, ego e superego. O homem austríaco, por exemplo, vive uma profunda crise de identidade, uma falta de definição a partir de então. “A mulher emancipada, suspeita de ser feminista, é “um homem num corpo feminino, uma virago”. Uma monstruosidade que engendra outra: o homem efeminado, o decadente por excelência” (BADINTER, 1993, p. 17). A homossexualidade passa, então, a ser vista como uma consequência dessa feminização geral. O conceito de bissexualidade de Freud, contribui para essas ideias, fazendo com que os homens se confrontassem com sua irreduzível parte feminina. O fim do século XIX tem como característica a difamação do sexo feminino. Tanto biólogos, psicólogos e filósofos, como historiadores e antropólogos, tentam demonstrar a inferioridade da mulher:

Há tentativas, por parte de teóricos e estudiosos vanguardistas de conscientização acerca da emergência de homens, de validar o reconhecimento da feminilidade constitutiva, como a máscara do Eterno Feminino. A feminista vienense Rosa Mayreder, por exemplo, pregava a síntese do masculino e do feminino como forma de os indivíduos se libertarem de suas características sexuais. Esse discurso de “androginia” provocou mais horror ainda por parte dos homens. Os homens austro-alemães passavam por uma crise tão profunda de identidade, que só foi apaziguada na esperança de um ressurgimento viril advindo do nazismo, perpetuado na promessa de poder de Adolph Hitler (BADINTER, 1993).

Os anglo-saxões, por sua vez, optaram por uma separação dos sexos baseado na hipervalorização do masculino viril. Os Estados Unidos conheceram uma grande crise da masculinidade, entre 1880 e 1890, pois a europeização da mulher americana, que significava a efeminação da cultura e, concomitantemente, do homem americano, ameaçava os ideais perpetuados até então.

Até o início desse século, a virilidade americana tivera muitas oportunidades de se manifestar. A expansão geográfica – a conquista do Oeste, a “pacificação” das populações locais e o desenvolvimento urbano -, combinada com o rápido crescimento econômico e o desenvolvimento da infraestrutura industrial, alimentava um otimismo viril relacionado à promoção social (BADINTER, 1993, p. 20).

Segundo a autora, antes da Guerra da Secessão (1861-1865), 88% dos homens eram fazendeiros, artesãos ou comerciantes independentes. Em 1910, menos de um terço dos americanos vivia dessa forma. A rápida industrialização impôs uma mecanização desenfreada que relegou os trabalhadores ao despojamento de controle sobre a organização e resultado de seu trabalho. A nova virilidade foi identificada como o sucesso cujo símbolo máximo era o dinheiro. As mulheres, insatisfeitas apenas com o trabalho doméstico, instituíram a quebra dos valores tradicionais americanos e da família tradicional, o que aumentou o número de divórcios consideravelmente, baixou o índice de natalidade e contribuiu para o surgimento de “milhares de artigos sobre a dissolução da família” (BADINTER, 1993, p. 21). Os americanos, diferente dos europeus, parecem temer mais a feminização da cultura do que a mulher em si:

Alertam-se os pais para o perigo de criar os meninos com mimos excessivos, admoestam-se as mães que sabotam a virilidade dos filhos, quer dizer, a sua vitalidade. Exalta-se a separação dos sexos e das ocupações. Futebol e beisebol tornam-se muito populares, provavelmente porque, como observava um jornalista em 1909, “o campo de futebol (esporte particularmente violento) é o único lugar onde a supremacia masculina é incontestável. Com o mesmo objetivo, adota-se a instituição do escotismo, que tem como objetivos “salvar os meninos da podridão da civilização urbana” e formar crianças másculas, homens viris (BADINTER, 1993, p. 21).

A figura do presidente Theodore Roosevelt, em meados de 1901 a 1908, reaviva nos Estados Unidos, o ideal da valorização do masculino, da missão materna das mulheres e da separação de gêneros. Ao mesmo tempo, revive-se na literatura o Oeste selvagem, às vésperas da Primeira Guerra Mundial. O caubói representa o homem viril por excelência devido à sua violência, honra, o fato de portar um revólver (falo simbólico) e o modo que defende as mulheres, que não conseguem dominá-lo. Em paralelo, surge, em 1912, Tarzan – a representação do homem forte, másculo, selvagem, aventureiro e desbravador, para suprir os desejos de projeção-identificação dos homens estadunidenses, cada vez mais sem propósito e em crise de identidade, percebendo a perda de importância de seu papel social, seu poder no núcleo familiar e o aumento do desemprego que aflige o país. Foi só com o ingresso dos EUA nas grandes Guerras Mundiais, que surgiu uma nova esperança: os homens foram submetidos a um teste de virilidade: “podiam ao mesmo tempo dar vazão à sua violência represada e provar a si próprios, finalmente, que eram verdadeiros machos”

(BADINTER, 1993, p. 22). Mesmo atenuando a angústia frente à crise da identidade masculina, as guerras não foram suficientes para vencê-la por completo.

### 3.2.1 Homens nem tão viris: Don Juan e o dandismo

Apesar da masculinidade viril e as grandes figuras de dominação masculina serem os modelos da modernidade do Ocidente, surge nesse contexto Don Juan, um dos grandes mitos modernos de sedução. Segundo Legros (2014), por nascer da imaginação literária, o personagem romanesco não pode ser isolado do contexto social do seu surgimento, refletindo assim os sentimentos e pensamentos de uma época e local. O autor afirma que Don Juan é fruto de uma sociedade holista, na qual importa mais o coletivo que o indivíduo, por isso é mais simbólico que individualizado, de representações anônimas e coletivas, o que o faz mais próximo do mito. Mas o personagem está ligado a arquétipos do fundo das eras, sobretudo, ligados à sexualidade.

Foucault (1977) também remete à figura de Don Juan, pois o mesmo contestava e escapava das normas sociais do matrimônio por ser libertino, roubar mulheres, intrigar e desafiar homens, gozar dos prazeres do sexo. Ele fere a lei e afasta-a para longe. O autor levanta a possibilidade, dita por psicólogos, de que ao quebrar a lei da aliança, o personagem levanta em estudos psicanalíticos a possibilidade de ser homossexual, narcisista ou impotente. Fato é que o personagem surge como uma resposta à Modernidade:

O imaginário que se constitui no século XVIII esconde um fundo comum e se organiza em torno de quatro esquemas: efeminação (física ou táctica) do sedutor, a tentação homossexual ou a realidade sáfica que ela implica, a fuga sobre a qual ela dissemina, ou, ainda, a abstração, positiva ou negativa, da mulher que ela suscita. No século XIX, sua permanência e sua interiorização são analisadas através dessas figuras da sedução que são o dândi, o esteta do fim do século ou o homem das mulheres dos romances naturalistas. Depois, no século XX, a pesquisa que se amplia no cinema e na moda observa sua pregnância na construção dos personagens modernos do gigolô, do *playboy* e do *sex symbol* (LEGROS, 2014, p. 193).

O teórico junguiano, Walter Boechat (1995), ao tratar de arquétipos do masculino, define Don Juan como a representação de um conquistador, relacionado à imaturidade masculina. Seu falicismo obcecado esconderia sua homossexualidade

mal resolvida e em mulheres fugidias com quem se envolve, disfarça-se a mãe. O personagem foi eternizado no poema satírico de Lorde Byron, em meados de 1819. Outro arquétipo masculino semelhante, em termos de sexualidade e efeminação, seria o *puer aeternus*, a eterna criança sem poder de penetração e ligado a figuras femininas que representam a Grande Mãe. As dificuldades na identificação sexual são frequentes em homens presos no complexo de *puer aeternus*. Uma das personagens que representam essa figura, de acordo com o autor, seria Dorian Grey, o homem vaidoso cuja imagem jovem foi imortalizada em um quadro mediante um pacto, no livro de Oscar Wilde.

Tanto Oscar Wilde quanto Lorde Byron, bem como seus personagens, são considerados dândis – homens semelhantes aos Preciosos, caracterizados por uma certa efeminação e dubiedade sexual, sobretudo, por não exaltarem as características de um imaginário viril, que a sociedade da época alimentava. Os autores também eram associados à homossexualidade (Wilde)<sup>16</sup> e à bissexualidade (Byron).<sup>17</sup>

Barbosa (2015), ao tratar da “estética dândi” no cinema, afirma que boa parte dos estudos acerca do dândi apontam para a figura de George Brummel (1778-1840), como pioneiro do fenômeno: o dândi por excelência. “Beau” Brummel, como era chamado, foi considerado um homem elegante, repleto de admiradores e que exercia um fascínio na sociedade que circulava. Ele possuía um modo impecável e sofisticado de se vestir, com fins vaidosos e egocêntricos, – uma moda que era arte pela arte. Diferente dos burgueses, homens de negócio da época, que se vestiam sem muita rigidez ou afinco. Ainda, segundo o autor, Brummel possuía um humor irônico permanente, que se caracterizava por mesclar uma frivolidade inédita ao seu modo elegante de ser: “É como se aquele homem extremamente bem vestido, cortês e gentil tivesse, paradoxalmente, a fragilidade superficial, inócua e cadavérica de uma máscara ou de um artifício em constante e infinita mutação” (BARBOSA, 2015, p. 2).

Brummell vivia uma vida hedonista, cheia de vaidade, a fim de impressionar os salões, clubes, eventos de que participava com sua aparência e apreço estético pela arte, mesmo não sendo um intelectual ou artista, mas causando fascínio ao ponto de

---

<sup>16</sup> Oscar Wilde foi condenado a dois anos de prisão, junto de seu amante, após sua conduta homossexual ser considerada imprópria. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1415-47142010000300009>> Acesso em 25/1/2018.

<sup>17</sup> AMBROSE e NAZARIAN (2011), na obra *Heróis e exílios: ícones gays através dos tempos*, aprofundam um pouco sobre o envolvimento amoroso e sexual de Lorde Byron com homens e mulheres.

ser objeto de estudo e inspiração destes. Muito mais que dinheiro e poder, o dândi mostrava à sociedade moderna da época uma forma diferente de se viver: “O dândi põe em cheque o que é sério e o que é irrelevante, embaralha o que é considerado produtivo e inútil pela ordem econômica e social” (BARBOSA, 2015, p. 4). O “dandismo” seria composto de personagens, auras e superficialidades que punha em questão a ordem da cultura burguesa na modernidade, confrontando, até certo ponto, o utilitarismo capitalista, por meio da fomentação de uma arte do inútil.

Mas se a rebeldia do dândi – ou do dandismo – consistia numa espécie de radicalismo da frivolidade e do inútil, ele fatalmente deveria ser marginalizado dos recortes sensíveis que o modernismo construiu para a arte ao longo do século XX. A elegância lânguida do dândi, por mais que incomodasse a ordem estabelecida, era demasiado diferente das convocações para o “despertar” e para a “ação” caras à sensibilidade revolucionária do modernismo. O gosto dândi pelo decorativo e pela moda não estava incluso no horizonte utópico modernista (BARBOSA, 2015, p. 5).

Já Don Juan de Byron, apesar de não ser tão impecável quanto Brummell, pode também ser considerado dândico, pois é extravagante, rebelde, romântico e despojado, transitando por diversos ambientes, em um divertimento mundano, inspirado pelas experiências vividas por seu autor. Don Juan transita por uma complexidade, fruto da insensibilidade do mundo combinada com prazeres indulgentes, saboreadas em seus casos românticos.

dandismo: um modo de se relacionar com o mundo que, por um lado, privilegia o esteticismo, a beleza, a elegância, a delicadeza, o pitoresco ou pictórico, isto é, uma ordem e, por outro lado, paradoxalmente, põe em cheque essa “ordem” ao privilegiar a superficialidade, a frivolidade, a fragilidade, o artifício, o lúdico, a ironia ou *wit*, a indiferença ou a frieza. É como se o encanto e o esplendor só pudessem ser acessados por uma artificialidade infinitamente mutante (BARBOSA, 2015, p. 7).

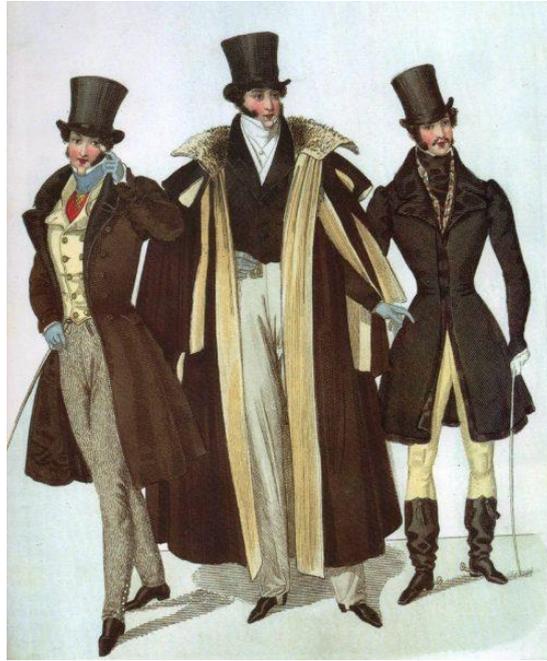
Há, segundo o autor, uma eterna construção cênica do dândi, uma performance, artificialidade que gera um tipo de ar blasé e frio, ele é teatral, como uma máscara, um deboche, uma caricatura – ele promove um eterno jogo entre subverter as regras e obedecê-las. Januário (2016), ao tratar do dandismo durante o período da Regência Inglesa (1800-1830), afirma que além de tornar-se um símbolo de atitude ideológica pró-aristocrática e rejeitar, paradoxalmente, os códigos de conduta e valores burgueses, o dândi apresentava um jeito narcisista e esnoba que expunha um novo erotismo masculino na época. O movimento era uma forma de busca de

perfeição, transcendência, do qual participaram Baudelaire, Lorde Byron e Alfred D'Orsay.

Figura 5 – Brummell



Figura 6 – Dândis em conjunto



Fonte 5: Disponível em: <<https://ulupconceptstore.files.wordpress.com/2015/10/dandy2.jpg>>  
 Fonte 6: Disponível em <<http://www.jornalfato.com.br/artigos/roney-moraes/857/a-bienal-o-festival-e-o-homem-nu>> Acesso em: 10/10/2017.

O dândi e o dandismo perderam força a partir do fim do século XVIII, com a reconstrução da imagem do indivíduo na aristocracia. Ostentar adornos, roupas e joias como forma de exibir poderes foi, aos poucos, sendo abolida e a ganhar uma conotação negativa. A nova ordem social implicou em novas formas de representação de poder social e financeiro – as roupas mais simples passaram a ser valorizadas e tanto a etiqueta moral quanto social eram alinhadas com rigor. Nesse contexto modificado, a mulher tornou-se a grande responsável pela imagem da família no âmbito público, acompanhada pelo crescimento de uma imprensa, bem como uma alta produção de bens voltados ao público feminino. A indumentária masculina, por sua vez, foi tornando-se cada vez mais sóbria e simples. Segundo a autora, esse fator influenciou significativamente, a partir de então, “as regras para a vida pública e privada de homens e mulheres” (JANUÁRIO, 2016, p. 130).

O desenvolvimento tecnológico, a industrialização massificada, e a instituição das esferas pública e privada, impulsionados pelo capitalismo industrial do século XIX, influenciaram os indivíduos. O imaginário do homem modelo passa a ser o

empreendedor austero, ao passo que há uma massificação de padrões entre o proletariado. Assim, resta aos mais abastados recorrerem a uma diferenciação baseada na moda.

Ao longo dos anos, delimitada pela rigidez dos códigos sociais, a extravagância das indumentárias tornou-se prerrogativa feminina. O exagero visto no traje masculino do século XVIII era uma forma aristocrática de representação de poder. Com as novas convenções sociais, a banalização da aristocracia, a industrialização do trabalho e uma nova perspectiva condenatória da homossexualidade a partir do século XVIII, tudo isto tornou o homem mais sóbrio (Nery, 2004; Abdala, 2008 in: JANUÁRIO, 2016, p. 130).

Aos poucos, o masculino transferiu a ostentação nas roupas de luxo, que evidenciava seu poder de compra, para sua esposa e filhas. A autora acredita que esse fato possa justificar o fato de a vaidade ser uma prerrogativa feminina, sobretudo, em se tratando de moda e estética. Baseada em Lipovetsky, Januário fala de um neonearcismo, na contemporaneidade, marcado pelo interesse dos homens em cuidar do corpo, da forma física, cosmética e vestuário. Essa característica se relaciona com o próximo tópico, que diz respeito à feminização do mundo proposta por Michel Maffesoli.

### 3.3 A DESCONSTRUÇÃO DO MASCULINO: MASCULINIDADE EM CRISE

Em decorrência das conquistas do feminismo e as mudanças causadas nas relações sociais, os arquétipos que permitem experienciar as masculinidades e feminilidades na contemporaneidade, ou melhor, pós-modernidade, também mudaram. Michel Maffesoli (1999) denomina esse fenômeno de feminização do mundo. De acordo com o autor, esse “feminizar” significa dar caráter ou feição feminina, uma sensação na contemporaneidade de uma sociedade pautada pelos valores da emoção, dos sentimentos e do cuidado. É uma espécie de evolução da sociedade e da cultura, fortemente caracterizada por um caráter masculino na modernidade.

A ideia de uma identidade imutável não faz mais sentido, e sim as personas, máscaras das inúmeras possibilidades de ser que existem na atualidade, revelando uma certa androginia, antes recalcada somente ao inconsciente. Há a reconciliação que visa à reintegração, à reunião, a uma organicidade primitiva, mais relacionada à

natureza, logo a uma noção de domínio feminino. As mulheres cada vez mais empregam funções masculinas, e os homens, em paralelo, exercem tarefas consideradas femininas outrora ou não mais as veem como menores ou passíveis de rejeição. O conceito reforça a visível queda dos estereótipos ligados ao machismo e a emancipação da mulher, movimento crucial na divisão mais igualitária das atribuições de tarefas para homens e mulheres. Maffesoli acredita que o cenário multifacetado e imediatista proposto pela pós-modernidade casam com valores femininos, que auxiliam no encontro de uma maior harmonia e presença de sentimentos na vida. A feminização, assim, vai de encontro à ordem totalizadora e homogeneizadora do pensamento social, aspecto que pode ser verificado em vários âmbitos da criação:

seja na criação artística, cinematográfica, televisiva, seja na criação da moda, ou na elaboração do “conceito” publicitário, ou ainda na pequena criação vestimentária da vida cotidiana, sem falar, é claro, dessa criação “menor” que são os modos de vida, as práticas e rituais cotidianos, em cada um desses casos, observa-se cada vez mais, um vaivém constante entre as qualidades ditas femininas e as que eram o apanágio do homem viril (MAFFESOLI, 1999, p. 320).

Há uma certa aversão ou negação de alguns valores sociais ditos masculinos como a racionalidade exagerada, a violência e a brutalidade. As características que antes eram tomadas como femininas, formam a nova ordem social. Retornam a vaidade, os sentimentos aflorados, características sempre humanas, mas que era atribuído com mais força a apenas um gênero, sendo desconsiderado no outro. Retorna, com força, uma perspectiva mítica e simbólica, que determina o espírito do tempo, marcada por um desejo de globalidade, aproximação e contato com o outro.

Na pós-modernidade, passou-se a considerar a noção de que não existe uma masculinidade hegemônica/universal: “A masculinidade não é uma essência, mas uma ideologia que tende a justificar a dominação masculina” (BADINTER, 1993, p. 27). Segundo a autora, não é preciso cruzar o mundo para que se tenha um vislumbre da multiplicidade dos modelos de masculino, pois a “masculinidade difere segundo a época, mas também segundo a classe social, a raça e a idade do homem” (BADINTER, 1993, p. 28). De acordo com esses pressupostos, se a masculinidade pode ser ensinada e construída, logo, ela pode mudar: enquanto no século XVIII, um homem considerado digno de representar a masculinidade podia chorar em público e apresentar vertigens; no fim do século XIX, não o podia mais, pois poderia

comprometer publicamente sua identidade masculina. Os processos de desconstrução e reconstrução são dinâmicos e constantes, provando que nenhum conceito pode ser dado com permanente ou imutável.

Seguindo os mesmos moldes de pensamento, Kamawi (1995), relembra que Descartes e Galileu, há quatrocentos anos atrás, foram alguns dos pensadores responsáveis por efetivarem o pensamento padrão que tornou o projeto da modernidade possível. A dúvida e a busca de respostas na natureza balizaram esse projeto, que pode ser resumido em três conceitos básicos norteadores: razão + utilidade + domínio. A empreitada foi bem-sucedida no Ocidente e disseminou-se pelo mundo, a partir do mercantilismo. A ciência passou a ocupar o lugar da verdade e a natureza transformou-se em um grande depósito de matérias-primas: “tudo encontrou seu denominador comum: dinheiro, átomo, célula; as coisas perderam sua sacralidade. O futuro se constituiu no grande imaginário social - o reino dos céus na terra, mas sempre para amanhã”. (KAMAWI in: NOLASCO, 1995, p. 10).

Esse projeto necessitava de um tipo de indivíduo como o burguês, pronto a invadir o mundo com suas mercadorias; como o cientista, a desenvolver ilimitadamente o saber; como o guerreiro, que se lançava à conquista de grandes ideais. A razão, como o grande fundamento, exigia um homem conquistador, frontal, “de uma peça só”, e exigia da mulher... que cuidasse da casa e dos filhos. (KAMAWI in: NOLASCO, 1995, p. 10)

Em meados do século XIX, a Modernidade entra em crise através de questionamentos e novas concepções de pensadores como Marx, que problematizou o capitalismo; Einsten, que pôs em cheque os conceitos acerca da matéria; Freud, que enfraqueceu a noção de consciência através do desenvolvimento do "eu", etc. Isso fez com que a ciência revelasse certa incapacidade de garantir a felicidade eterna. A crise se instaura definitivamente quando Nietzsche declara sua célebre frase "Deus está morto", evidenciando a ausência de uma persona, coisa ou ideia que atribuísse sentido unitário ao mundo, sobretudo um mundo judaico-cristão. A dúvida e as incertezas passam a imperar na contemporaneidade e o modelo do homem conquistador entra em colapso (NOLASCO, 1995).

Aparentemente, o homem só passa a questionar realmente sua identidade, sempre que há ganho de força nas correntes feministas. Para uma série de autores, essa problemática que envolve os papéis de gênero, que desloca o masculino de uma posição privilegiada na sociedade, configura uma “crise da masculinidade” – o homem

está em questão na pós-modernidade. Nolasco discorre sobre a importância do movimento feminista na abertura do campo de visão acerca do homem e suas percepções plurais das possibilidades de vivências que pode ter durante a vida: “a legitimidade da representação masculina associada a comportamentos de virilidade, posse, poder e atitudes agressivas se ‘relativiza’, abrindo frente a outras possibilidades de representação do homem.” (NOLASCO, 1995, p. 19). Desse modo, os homens passam a criticar o modelo em que foram educados e já não se conformam ou se adequam aos balizadores clássicos, que o sufocam.

Esse indivíduo polifônico, de acordo com Nolasco, possui uma autorização social para distanciar-se de um determinismo naturalista em situações cotidianas: uma mulher que vive nos grandes centros urbanos, por exemplo, associa seu lado masculino ao seu apreço por carros, prestígio e poder, símbolos clássicos da condição masculina; assim como homens reconhecem suas necessidades afetivas como manifestação do seu lado feminino. Os indivíduos tomam para si o que, outrora, era socialmente atribuído ao outro sexo, mas sempre acompanhada de um desafio para o homem: viver nessas indeterminações e manter-se incrédulo diante do que a cultura ocidental definiu como comportamento masculino, pois, dessa maneira, corre o risco de pôr em dúvida sua escolha sexual. Segundo Nolasco (1995), no processo de socialização, ainda menino, o homem acaba desenvolvendo dúvidas no que diz respeito ao seu comportamento sexual produzidas pela família e escola. Em resposta, “estabelece o que é esperado de um menino: virilidade, agressividade e determinação” (NOLASCO, 1995, p. 18). Para assegurar que o menino não hesite sobre sua preferência sexual, há uma constante vigilância para que ele adquira consciência do quão determinado é em relação a esta escolha. Sobre isso, Nolasco completa:

Excluídas as manifestações de força física e violência, qualquer possibilidade de demonstração de ternura, carinho ou dor é diretamente associada a uma dúvida sobre a escolha sexual. Para um homem, ter os afetos fora das trilhas definidas socialmente para eles é sinal de que a homossexualidade não vingou. O machão, o homem educado, o menino que não reage a brigas, enfim, hoje qualquer um destes tipos recebe um olhar inquisidor que põe em dúvida sua preferência sexual. (NOLASCO, 1995, p. 18)

O autor aponta que algumas dessas formas de educação foram ressignificadas hoje como problemas e obrigações para o homem, como: a necessidade de mostrar força, capacitação, competitividade, ao passo que precisa limitar sua expressão de sentimentos, desempenhar papéis permanentes de provedores, servidores da mulher;

de ocupar-se apenas de coisas sérias como trabalho, política e estimulados a perder o contato sensível com amigos, filhos, natureza e evitar admitir fracasso, ignorância, equívoco e impossibilidade de cumprir algo a que é destinado <sup>18</sup>. O masculino como único conceito norteador para o comportamento dos indivíduos não tem a mesma força de antes.

É preciso ir muito além do conceito de *homem feminino* para entender os esforços que os indivíduos têm empreendido para buscar legitimação de seus desejos e comportamentos. Acreditar no primeiro enquadramento apenas encarcera o indivíduo no campo dos estereótipos sexuais. Todavia, há padrões ainda sustentados de masculinidade consideradas hegemônicas nas sociedades.

### 3.3.1 Gênero como performance

Como já abordado, anteriormente, na pós-modernidade não há mais uma identidade fixa ao qual o sujeito possa se encaixar por completo. Problematizando essas considerações, em seu livro *Um corpo estranho*, Louro (2009) preocupa-se com o teor pedagógico acerca das representações de gênero em vários setores da vida social. Ela evoca a presença do viajante pós-moderno: um indivíduo que não mais se encaixa nas normas de gênero, que vive em processos constantes de difusão e pluralidade, de fragmentação identitária e cambiante. Esse indivíduo tem no *queer* sua maior personificação, segundo a autora:

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).

Em 1990, o *queer* passa a ser utilizado por muitos gays e lésbicas que se identificam com essas características. Ele representa uma renovação, uma forma de

---

<sup>18</sup> O documentário *The Mask You Live In* (2015), da diretora Jennifer Siebel Newson, explora como os homens passam por depressão, bem como a tendência a apresentar a surtos de agressividade e violência devido às "máscaras" de masculinidade que precisam vestir durante seu desenvolvimento, desde criança, nos ambientes que transita. São entrevistados acadêmicos, jovens, meninos e especialistas, no intuito de contribuir para uma criação mais saudável para os meninos dos EUA.

força, pois até então era usado com intuito de ofensa homofóbica e preconceituosa. Tamsin Spargo (2017) afirma que, em inglês, o termo *queer* pode ter função de substantivo, adjetivo ou verbo, mas em todos os casos se define em oposição ao “normal” ou à normalização. Está incessantemente em desacordo com a norma da heterossexualidade dominante ou da identidade gay/lésbica. É categoricamente excêntrico, anormal (SPARGO, 2017, p. 34).

Na cultura popular, “queer” significava mais sexy, mais transgressor, uma manifestação intencional de diferença que não deseja ser assimilada nem tolerada. Essa diferença tinha a intenção de perturbar o *status quo*, de questionar por que partimos do princípio de que Bart Simpson é hétero (SPARGO, 2017, p. 32).

A *Teoria queer* configura um campo de estudos que se situa, predominantemente, no campo das humanidades, na história, nos estudos literários e culturais e na filosofia, embora os temas incluam o discurso científico, o jurídico e outros. Ela foi instituída, definitivamente, por Judith Butler na década de 1990, substituiu o conceito de identidade (no sentido biológico e social), pois põe em cheque a limitação de possibilidades, dando vazão ao conceito de performatividade – construção que se dá nos planos discursivos e linguísticos. Para Butler, o gênero é

A contínua estilização do corpo, um conjunto de atos repetitivos no interior de um quadro regulatório altamente rígido e que se cristaliza ao longo do tempo para produzir a aparência de uma substância, a aparência de uma maneira natural de ser (BUTLER, 2003, p. 59).

A proposta de Judith Butler é contestar e desconstruir as categorias sexuais existentes, como o lésbico, o gay, o hétero, o feminino e o masculino. Vai de encontro ao estabelecimento de identidades sexuadas e generificadas, evidenciando a instabilidade e indeterminação dessas categorizações. Desse modo, demonstra a partir de apontamentos e investigação, o quanto das identidades sexuais ditas normais, como o heterossexual, normalizaram algo que é tão indeterminado quanto o gênero. Salih relembra que, para Butler, a experiência individual está descartada, o que a faz debruçar-se sobre os processos pelos quais a identidade é construída na linguagem e no discurso com impacto coletivo.

Uma investigação genealógica da constituição do sujeito supõe que sexo e gênero são *efeitos* – e não causas – de instituições, discursos e práticas; em outras palavras, nós, como sujeitos, não criamos ou causamos as instituições, os discursos e as práticas, mas eles nos criam ou causam, ao determinar nosso sexo, nossa sexualidade, nosso gênero (SALIH, 2015, p. 21).

O gênero é, dessa maneira, uma série de discursos, gestos e regras criadas sobre os indivíduos e corpos no âmbito social – se dá por meio de uma performance, e não por uma natureza ao qual se atribuiu na modernidade os comportamentos ditos masculinos e femininos. Butler não considera que *a performance* de gênero existe fora *o performer*, mas apenas quando há alguém para performar. Louro (2009) relembra que a simples definição da criança ao nascer com as frases "É um menino!" ou "É uma menina!", já cria uma espécie de identidade compulsória que tende a ser reforçada para o estabelecimento de comportamentos e identidades masculinas e femininas respectivamente.

Butler propõe o afastamento da suposição aceita pelo senso comum de que sexo, gênero e sexualidade existem em uma relação mútua, induzindo a noção de que, por exemplo, se alguém é biologicamente fêmea, espera-se que exiba traços femininos e tenha desejo por homens. Ela propõe a quebra desse conceito heteronormativo da sociedade, no qual a heterossexualidade é considerada a norma. Para ela, o gênero é não natural, logo, não há uma relação necessária entre o corpo de alguém e o seu gênero. É possível, portanto, contemplar um corpo designado como fêmea, que não exiba traços geralmente considerados femininos (SALIH, 2015). O gênero é um ato ou sequência de atos que ocorre a todo momento, pois é impossível alguém existir como um agente social fora do gênero.

Essas construções de gênero se cristalizam no discurso e nas relações de poder, de forma que parecem naturais e permanentes: “o gênero poderia ser caracterizado como uma ‘estrutura’, um ‘molde’ ou uma ‘grade’ na qual (ou pela qual) o sujeito é ‘modelado’” (SALIH, 2015, p. 74). Seguindo esse pensamento, de gênero fabricado – sendo o gênero verdadeiro, uma fantasia instaurada e inscrita nos corpos –, não podem existir gêneros verdadeiros ou falsos, mas construtos com efeitos de verdade, em um discurso primário e estável de identidade.

Nesse caso, deve ser possível “encenar” esse gênero sob formas que chamem a atenção para o caráter construído das identidades heterossexuais que podem ter um interesse particular em apresentar a si mesmas como

“essenciais” e “naturais”, de maneira que seria legítimo dizer que o gênero em geral é uma forma de paródia, mas que algumas *performances* de gênero são mais paródicas do que outras (SALIH, 2015, p. 93).

O gênero apresenta-se como um estilo corporal, um ato ou estratégia que possui como objetivo a sobrevivência cultural, fazendo quem não o segue, sofrer algum tipo de punição pela sociedade. Ele é uma repetição, uma cópia de uma cópia, que pressupõe um modelo original. Então, é possível considerar a heterossexualidade tão performática quanto a homossexualidade.

Por fim, com o aparato textual construído com essa dissertação, até o presente momento, é possível adentrar os procedimentos metodológicos e as análises para cumprir o objetivo deste trabalho e desvelar as representações do masculino a partir das imagens simbólicas no cinema.

#### 4 PROPOSTA METODOLÓGICA

Durante os três capítulos anteriores, foi reunido um aporte teórico que abarcou conceitos sobre o imaginário, a imagem na perspectiva simbólica, as tecnologias do imaginário, o cinema, o cinema de animação e uma parte dedicada ao aprofundamento das noções de gênero, da modernidade ao contemporâneo. O intuito foi responder ao objetivo deste trabalho: compreender as representações do masculino nas animações dos estúdios Walt Disney, a partir de uma perspectiva sociológica e simbólica do imaginário. Para tal, entende-se que a sociologia compreensiva será aliada da pesquisa bibliográfica, auxiliando na elaboração de instrumentos capazes de auxiliar no reconhecimento da forma formadora (pesquisa estilística).

Edgar Morin faz um convite ao pesquisador, no início da obra *A cultura de massas no século XX (1977)*: fugir das verdades absolutas ou do apreço cego à valorização de produtos considerados de alta cultura (ou cultura cultivada) em detrimento da cultura considerada baixa e popular. Incentiva também que o agente da pesquisa mergulhe nas águas do imaginário por inteiro, imergindo em sua complexidade e se deixe levar pelos produtos culturais, independentemente de sua origem, misturando-se à pesquisa, tornando-se parte dela. Apenas deste modo sairá transformado ao término do processo.

Estas perspectivas acerca da arte de pesquisar sensibilizaram o autor desta dissertação, incentivando-o a buscar autores que partilham noções semelhantes. Em decorrência dos fatos relatados, foi eleita como base metodológica a sociologia compreensiva de Michel Maffesoli, evidenciada em sua obra *O conhecimento comum (1995)*. Essa metodologia convida (ao mesmo tempo em que autoriza) a um olhar voltado à transdisciplinaridade, que é simpático ao simbólico e deleita-se com o subjetivo acerca da comunicação. A proposta do autor é evitar a petrificação do objeto analisado, a separabilidade do objeto de seu contexto, bem como o distanciamento do pesquisador de sua pesquisa. Pesquisador e pesquisado devem estar imbricados um no outro. A sociologia compreensiva parte de cinco pressupostos balizadores: a crítica ao dualismo esquemático, o formismo sociológico, a sensibilidade relativista, a pesquisa estilística e o pensamento libertário.

O primeiro pressuposto, a crítica ao dualismo esquemático, trata da oposição à paranoia positivista, baseada na separação e no corte: entre razão e imaginação,

sujeito e objeto, paixão e ciência. A metanoia serve para visualizar o objeto em sua maior plenitude mediante o equilíbrio entre paixão e erudição. Na pós-modernidade, a ciência funcionalista e baseada na fragmentação e desintegração já não faz tanto sentido.

O formismo sociológico, por sua vez, busca a construção de um enquadramento aberto, identificando os caracteres essenciais do objeto – as suas metáforas obsessivas. Ela permite apreender a imagem no corpo social do qual faz parte, contextualizá-la enquanto metáfora e parte de um todo. Ou seja, na repetição das imagens simbólicas, foco deste trabalho, é possível entender um imaginário vigente, pois as mesmas são entendidas como cristalizações do mesmo.

Como terceiro pressuposto, a sensibilidade relativista abraça as diversas maneiras de perceber a realidade, afastando-se do caráter de unicidade. Há aqui o apreço às metáforas, às caricaturas, às analogias, às aproximações, ao chamado terrorismo da coerência, como forma de construir um conhecimento que afirma suas limitações. Esse indicador contribui para uma percepção também poética e subjetiva sobre os objetos analisados, porém, sem exorcizar por completo o pensamento racional e objetivo em alguns momentos, quando necessário.

Somente através da pesquisa estilística é que se pode compreender o estilo do cotidiano, segundo Maffesoli, que é formado por gestos, palavras, pela teatralidade. A pesquisa deve dar conta da análise desses elementos constituintes do estilo do tempo, do imaginário em si. Esse cotidiano é formado pelas relações, crenças e noções da sociedade, cuja articulação pode ser percebida através das imagens – elementos de comunhão e ligação entre os integrantes da tribo.

O quinto e último pressuposto é o pensamento libertário, que diz respeito a um modo de olhar para o mundo que exercita a tolerância e mantém-se atento ao que outras escolas podem oferecer de enriquecedor. Segue a perspectiva de um politeísmo epistemológico. Esse balizador auxilia na utilização de uma perspectiva múltipla que, aliando noções de variadas áreas do conhecimento, não pretende ser determinante em um conceito, mas sim propor reflexões e interpretações sobre ele.

Com o olhar da sociologia compreensiva parte-se para as demais etapas do processo da preparação da análise vindoura. Primeiramente, o poder da forma formadora, noção elencada por Maffesoli (1999), auxiliará na busca das constelações de imagens, pois somente na sua reunião será possível ler o estilo – a forma de

representar o masculino nas animações a serem escolhidas e as mensagens incutidas em suas aparências.

Em um segundo momento, a técnica dos retratos contrastados de Legros (2014) permitirá a definição do campo simbólico a ser analisado, mediante a seleção de polos antagônicos que dinamizam percepções entre si.

O terceiro passo envolve a materialização de uma tabela que reúne características que remetem às percepções entorno do masculino no imaginário. Essas conceituações são baseadas, sobretudo, no capítulo que trata da construção e desconstrução do masculino, mediante aos conceitos apontados por autores como Foucault (1977), Badinter (1993), Nolasco (1995), Bourdieu (2000), Louro (2009) e Januário (2016). O quadro possibilitará, na análise, o exercício de avaliar as personagens do gênero masculino no campo oposicional definido, anteriormente, com critérios também antagônicos.

A quarta e a quinta parte compreendem a seleção e a análise dos filmes. Na última etapa, todo o referencial teórico visto até então, bem como a aplicação da metodologia servirão de suporte para analisar as produções, contribuindo para reflexões e a conclusão deste trabalho.

#### 4.1 A SELEÇÃO DOS FILMES

A seleção dos filmes e dos possíveis personagens foi feita a partir de um levantamento preliminar que conjugou dois aspectos: o primeiro foi a leitura e sinopse de todos os filmes nos sites *Wikipedia*, *IMDB*, bem como as capas das animações de propriedade do pesquisador. O segundo aspecto foi o fato de o autor ser um fã das animações dos estúdios Disney e do gênero animação como um todo, tendo assistido a todos os filmes da lista de animações de longa-metragem, além de possuir proximidade física com as obras, possui um grande acervo pessoal dos filmes – cerca de 43 obras, entre os formatos VHS, DVD e Blu-Ray.

Os estúdios Disney contabilizam como filmes de longa-metragem oficiais até janeiro de 2018 (data da conclusão deste trabalho), 56 produções no total, realizadas durante 8 décadas. Aqui, foram desconsideradas as animações realizadas em parceria com a Pixar Animation Studios, os filmes em *live action*, as continuações (as famigeradas “partes 2”), produtos lançados diretamente para VHS, DVD e Blu-ray e

animações formadas por sequências curtas de animação<sup>19</sup>. O critério de corte foi a simplificação e objetivação da pesquisa, que pretende entender as personagens em contextos e dinâmicas mais complexas de narrativas mais estruturadas. Restaram, dessa forma, 46 animações.

O próximo critério foi eleger as animações cujo o personagem principal, bem como o vilão fossem do gênero masculino. A partir desse critério, restaram 25 animações. A ideia do trabalho é concentrar a perspectiva sobre personagens com figura humana, pois o autor entende que antropomorfização<sup>20</sup> de animais tende a atenuar algumas características ou acentuar outras, algo que não ocorre da mesma forma nas animações cuja figura é predominantemente humana. Esse movimento reduz o quadro ao total de onze produções.

Por fim, com o intuito de abranger as primeiras e as últimas décadas de produções, para verificar se há mudanças significativas nas representações do masculino no imaginário, através dos tempos. As animações escolhidas foram *Peter Pan (Geronimi, 1953)* e *Detona Ralph (Moore, 2012)*.

Os critérios da primeira escolha, *Peter Pan*, relacionam-se, sobretudo, ao contexto histórico: a produção foi realizada em um momento que antecede as lutas feministas contemporâneas, os movimentos LGBTQs, o surto de aids nos anos 80 e as discussões acerca de gênero como performance de Judith Butler, por exemplo; e aos aspectos técnicos: a animação faz parte dos primórdios, é uma das poucas da época que contavam com protagonista e vilão masculino, além de ser realizada em 2D, com forte tendência do formalismo Disney.

Já *Detona Ralph*, é uma animação contemporânea, realizada com técnica 3D, detentora da sétima maior bilheteria dos estúdios Disney e traz questões interessantes no que tange discussões sobre a masculinidade e identidade em um contexto mais complexo, pertinentes às questões atuais e às dinâmicas sociais. Os binômios de contrastes das animações são compostos por Peter Pan e Capitão Gancho, na primeira animação, e por Detona Ralph e Rei Doce, na segunda.

<sup>19</sup> Saem do apanhado filmes como *Toy Story (1996)*, *Vida de Inseto (1998)*, *Monstros S.A. (2002)*, *Carros (2006)* ou *Valente (2012)*; bem como *Fantasia (1940)*, *Alô Amigos (1942)* e *Você Já foi à Bahia? (1944)*. *Mary Poppins (1964)*, *Uma cilada para Roger Rabbit (1988)*, *O rei leão 2 – o reino de Simba (1998)* e *Peter Pan 2 – De volta à Terra do Nunca (2002)* também são descartados.

<sup>20</sup> Kindel fala que Zira, uma leoa vilã de *O rei leão 2 (1998)*, fala em matar mais claramente do que um personagem totalmente humano. Scar, vilão de *O rei leão*, faz o mesmo quando atira seu irmão Mufasa, graficamente, de um penhasco. (KINDEL, 2003). Disponível em: <<http://hdl.handle.net/123456789/79>>. Acesso em: 25/1/2018.

Desse modo, passa-se para o estudo das imagens dessas personagens elencadas por meio da seleção de filmes.

#### 4.2 A IMAGEM COMO FORMA FORMADORA

Michel Maffesoli mergulha *No fundo das aparências* (1999) para trazer à superfície o poder do formismo. Para o autor, a forma é formadora, assim como há a existência de uma forte conexão entre conteúdo e continente, interior e exterior. Qualquer elemento mundano é uma constante complexa de inter-relações, dessa maneira “o formismo mostra que o jogo da aparência é, ao mesmo tempo, parte integrante de um exemplo dado e meio de compreender esse conjunto” (MAFFESOLI, 1999, p. 127). As noções que o autor estipula apontam que a verdadeira força das imagens do eu e do ambiente encontra-se em sua reunião. Há um reencantamento do mundo que se opera no universo tecnicista atual, nos quais o aspecto repetitivo dos costumes e rituais, organizam a vida humana em torno de imagens a serem compartilhadas.

Essa inteligência da forma, segundo o autor, é muito variada, podendo se aplicar tanto aos mitos fundadores e às grandes obras da cultura quanto aos objetos do cotidiano, partes de um contexto específico. O corpo e a corporeidade aparecem aqui como importantes unidades da forma:

Poder-se-ia dizer, em termos quase de física natural e social, que o corpo engendra comunicação, porque está presente, ocupa espaço, é visto, favorece o tátil. A corporeidade e o ambiente geral no qual os corpos se situam uns em relação aos outros; sejam os corpos pessoais, os corpos metafóricos (instituições, grupos), os corpos naturais ou os corpos místicos. É, portanto, o horizonte da comunicação que serve de pano de fundo à exacerbação da aparência (MAFFESOLI, 1996, p. 134).

Os corpos, como toda imagem, estão inscritos em contextos e grupos. A lição da forma que Maffesoli exalta é que cada fragmento do conjunto de imagens, cada imagem em si, contém o mundo em sua totalidade. Seria este o motivo que faz da aparência um elemento de escolha para a compreensão de um conjunto social.

A aparência opera mediante diversas modulações, aglomerações e sedimentações – camadas – que auxiliam em determinar o ambiente da

época. Ela não só é feita de imagem pura, visual, mas também de sensações, sentimentos e emoções coletivas. (MAFFESOLI, 1999).

Essas modulações formam uma espécie de jogo, no qual a valorização da aparência envolve sua inscrição sob formas (estática) e apreciar as articulações (dinâmicas) advindas do campo ou sistema formado. A aparência e as imagens que as possuem dão-se, ou mostram-se, através de uma série de *looks*, tipos, visuais que advém de uma lógica atração-repulsão, modeladora da sociedade – que, enquanto fenômeno estético, se fundamenta nas imagens e nas aparências dessas imagens. Essas bases residem na essência da experiência humana, assim, o homem não só é criador de imagens, como também é criado por elas:

Quando adere às imagens televisivas, quando é encantado pelos estereótipos das imagens publicitárias, ou quando é submerso pelas imagens políticas, ele apenas reconhece os arquétipos do “mundo imaginal” (MAFFESOLI, 1996, p. 150-151).

A aparência e a representação podem ser consideradas sinônimos, quando trazidas ao campo do visível, do tátil: são a imagem verificável de algo. O conjunto de formas e características comuns criam o que o autor denomina estilo, que pode se referir tanto a um homem quanto a um determinado grupo, servindo de pista para decifrar uma determinada época. Esse conjunto de formas, outrora, era simplificado e tomado como a simples cristalização de uma época, mas hoje está mais associado à noção de clima, permitindo a compreensão de como os valores de um certo espaço-tempo irão nascer, desabrochar e, finalmente, dar frutos (MAFFESOLI, 1995).

Essa aparência também pode ser lida nos corpos, pois, como salienta Louro, os corpos carregam discursos, inclusive sobre gêneros e sexualidades, o que termina por definir os sujeitos nas sociedades: "Não há corpo que não seja, desde sempre, dito e feito na cultura; descrito, nomeado e reconhecido na linguagem, através dos signos, dos dispositivos, das convenções e das tecnologias" (LOURO, 2009, p. 84). Do mesmo modo, Connell e Messerschmidt atestam que as noções de masculinidade, sobretudo, a hegemônica, se relacionam intimamente “com formas particulares de representação e uso dos corpos dos homens” (Connell e Messerschmidt, 2013, p. 269). A relevância dessa incorporação masculina sobre noções de identidade e comportamento surgem de diversos contextos. Desse modo, muito mais que ler os corpos somente como objetos de processos de construção social, entende-se que os

corpos estão envolvidos de forma mais ativa e íntima nos processos sociais do que a teoria conseguia compreender. Os corpos também são agentes que ajudam a delinear os cursos de condutas e práticas sociais:

Esta pesquisa contemplará, em sua análise, considerações, apontamentos e discussões que abrangem a aparência dos corpos desenhados, suas possíveis relações com gênero, a forma dos corpos e como interagem nos ambientes e com outros corpos. Afinal, como explicitado no capítulo segundo deste trabalho, as personagens do cinema de animação, são criados com base em modelos extraídos da sociedade e das imagens matriciais – formas pré-existentes na cultura. Um personagem é um sujeito, um duplo humano que funciona, em vários, níveis como uma função de espelho do meio em que é criado (MORIN, 2005).

Para esta parte, serão analisadas as primeiras aparições das personagens selecionadas, a fim de compreender de forma descritiva e analítica, os simbolismos presentes nas imagens em conjunto.

#### 4.3 A TÉCNICA DOS RETRATOS CONTRASTADOS

Patrick Legros (2014) alega que as representações são dadas no imaginário, frequentemente, a partir da construção de figuras que se opõem entre si, um processo no qual cada figura toma seu sentido em relação à outra. Logo, a partir de choque perceptivos, é possível compreender um campo simbólico que se estabelece, por meio da leitura dessas figuras. Esse fenômeno é chamado de técnica dos retratos contrastados, possível porque o imaginário

é um movimento binário. Ele confronta duas categorias simbólicas (a mais frequente são os símbolos positivos – o cavaleiro, a espada mágica – contra os símbolos negativos, tais como o dragão ou as chamas), criando um campo simbólico binário (LEGROS, 2014, p. 142).

Legros exemplifica o uso desses contrastes com personagens populares da *commedia dell' arte*: Pierrô e Arlequim. Enquanto o Pierrô é branco, de rosto enfarinhado e redondo, traje limpo e roupas largas, além de apresentar comportamento desastrado; o Arlequim usa máscara preta e trajes multicoloridos, com estampas em losangos, roupa justa e se move aos saltos, além de ser extrovertido e alegre. Pierrô seria associado à noite e a lua – elementos ligados ao espectro

feminino, nos campos do imaginário; enquanto Arlequim é relacionado ao dia e ao sol – características majoritariamente masculinas. São opostos complementares que servem como representações contrastantes quando dispostos, lado a lado. Dessa maneira, também se dão as representações estereotipadas do homem selvagem *versus* o extraterrestre: imagens antitéticas que demonstram oposições que se relacionam com as percepções acerca de passado e futuro do homem (a natureza bruta, a força física e a sub-humanidade) frente à sobre-humanidade (cultura sofisticada, a força psíquica). Até mesmo animais não escapam dessas construções dualísticas, como as oposições golfinho e tubarão, por exemplo (LEGROS, 2014).

Partindo desse ponto de vista, é possível entender essas representações, dicotômicas ou polarizadas, como base da compreensão da realidade, por meio do imaginário. Os contrastes auxiliam homem a situar-se em relação aos outros homens, ou em relação à própria realidade em que está imerso.

O acordo entre uma percepção e uma imagem subsiste estreita e dependentemente da função simbólica ligada a essa última, e sem a qual ela desaparecerá. Se essa imagem não condiciona, evidentemente, a existência do objeto, ela permite, por outro lado, sua presentificação, apesar de sua ausência; a consciência que imagina dá um sentido ao implícito e ao latente. Ela excede o real no que diz respeito às suas composições materiais e a sua contingência (LEGROS, 2014, p. 20).

Dessa maneira, foram escolhidas para a análise das animações duas personagens que representam esse campo binário e polarizado: um herói, protagonista da animação, e seu antagonista, o vilão, que é, simbolicamente, seu oposto complementar, sua sombra. Afinal, para a análise dos contrastes os “elementos podem ser objetos materiais ou seres animados, humanos ou animais, indivíduos ou grupos, personagens reais ou fictícios” (LEGROS, 2014, p. 158).

Acredita-se que o estudo de dois personagens, que correspondem a lados opostos em um mesmo filme animado, pode resultar em entendimentos mais ricos e complexos sobre o imaginário do masculino a serem analisados.

#### 4.4 ELECANDO AS NOÇÕES SOBRE O MASCULINO

A masculinidade hegemônica seria uma representação da forma de masculinidade dominante que, num determinado período da história e em determinada cultura, se destaca em relação a outras. Este modelo foi (e é)

visto como quase inalcançável, mas exerce uma grande pressão sobre o universo masculino (Januário, p. 121, 2016).

O comportamento valorizado e naturalizado, a potencialidade simbólica, que se espera de um homem, ou seja, de um possível masculino hegemônico, segundo a consulta bibliográfica às obras de Badinter (1993), Nolasco (1995), Bourdieu (2000), Louro (2009) e Januário (2016), a partir da consulta bibliográfica, pode ser resumida em três grandes aspectos ou grupos de manifestações, a seguir.

- **Corpo (aparência):** atitude ao andar; postura dominadora; grande porte físico; racionalidade; bom desempenho de trabalhos físicos; corpo robusto ou musculoso; não é vaidoso ou cuida da aparência; manifesta desejo pelo sexo oposto; evita efeminação no comportamento e aparência; é barulhento.
- **Atitudes (o que faz):** afirma publicamente sua virilidade; utiliza a força física para resolver problemas; aptidão ou apreço ao exercício do combate e da violência; é corajoso e destemido; é agressivo ou bruto; evita demonstrações de afeto ou ternura; é competitivo; procura não expressar emoções; é aventureiro; evita admitir fracassos, ignorância ou equívocos.
- **Atuação (sua relação com os demais):** é provedor; é ativo no temperamento e atitudes; é trabalhador; é heroico; objetifica, maltrata ou denigre ocupações de mulheres; domina outros homens; utiliza armas (beligerante); sua atuação é pública – bares, paragens exóticas, lugares de perigo; busca dinheiro, sucesso e/ou poder.

Para a melhor compreensão da possibilidade dessa caracterização, bem como propor instrumentos que sejam capazes de auxiliar na evidenciação desses aspectos nas personagens selecionadas para a pesquisa, foi criada uma tabela (Tabela 1) que concentra as referidas características.

No entanto, há uma hipótese que permeia este trabalho: a de que a existência de dois masculinos que se contrapõem em uma animação, implica em uma inclinação de representar o vilão com características alusivas a uma ideia de feminino. Badinter (1993) corrobora com essa afirmação ao alegar que o conceito de masculino, sua identidade em si, só pode ser construído paralelo e inseparavelmente de uma concepção de feminino: são noções interdependentes e simultâneas, que, no geral, envolvem a negação do feminino para a construção do masculino. Para tal, uma outra tabela foi criada contendo as características denominadas por este autor de contra-

hegemônicas (Anexo 1), que contém contraposições dos elementos apresentados na primeira.

A partir de sessenta características, elencadas ao todo – sendo trinta para cada lado da polaridade masculina, os personagens passam a pontuar. Para cada correspondência positiva, será marcado um ponto (01) no item da tabela; para cada negativa, será marcado zero (0). Os resultados totais das polaridades masculinas para cada personagem serão somados em suas respectivas tabelas e depois cruzados em um gráfico conjunto, evidenciando a média entre as características que configuram um masculino hegemônico (MH) e masculino contra-hegemônico (MCH) nos personagens.

Quadro 1 – Características hegemônicas

<b>Características masculino hegemônico (MH)</b>		<b>Herói</b>	<b>Vilão</b>
<b>Corpo</b> (Aparência física)	Atitude ao andar (passo firme)		
	Postura dominadora		
	Grande porte físico		
	Racionalidade, pensamento racional		
	Bom desempenho de atividades e trabalhos físicos		
	Corpo robusto, forte ou musculoso		
	Não é vaidoso ou cuida da aparência		
	Manifesta desejo pelo sexo oposto		
	Evita efeminação no comportamento e aparência		
	É barulhento		
<b>Atitudes</b> (O que faz)	Afirma publicamente sua virilidade		
	Utiliza a força física para resolver problemas		
	Aptidão/apreço ao exercício do combate e da violência		
	É corajoso e destemido		
	É agressivo ou bruto		
	Evita demonstrações de afeto ou ternura		
	É competitivo		
	Procura não expressar emoções		
	É aventureiro		
	Homem frontal, de uma peça só		
	Evita admitir fracassos, ignorância ou equívocos		
<b>Atuação</b> (Sua relação com os demais)	É provedor		
	É ativo no temperamentos e atitudes		
	É trabalhador		
	É heroico		
	Objetifica, maltrata ou denigre ocupações de mulheres		
	Domina outros homens		
	Utiliza armas (beligerante)		
	Atuação pública: bares, paragens exóticas, lugares perigos		
	Busca dinheiro, sucesso e/ou poder		

Fonte: criação do autor.

Com os métodos expostos neste capítulo, será possível dar continuidade à análise das representações do masculino.

## 5 ANÁLISE

Para a análise das representações de masculino neste trabalho, foram selecionadas duas animações dos estúdios Disney: *Peter Pan* (Geronimi, 1953) e *Detona Ralph* (Moore, 2012). Dentre todos os critérios utilizados para escolhê-las entre tantas outras produções (como abordado no capítulo da proposta metodológica), os principais foram a diferença temporal, que pareceu instigante a este autor, e o contraste evidente entre personagens protagonistas e antagonistas. Os vilões, Capitão Gancho e Rei Doce são muito diferentes de suas respectivas contrapartes, Peter Pan e Detona Ralph, seja pela posição de poder que exercem, pelo vestuário, o modo de falar de agir, a paleta de cores que compartilham, etc. Os contrastes com os “mocinhos” não são mais interessantes do que as semelhanças que os integrantes, de cada lado da moeda, compartilham entre si. Pan e Ralph também possuem jeitos de agir semelhante, uma caracterização mais simplória e uma gama de emoções menos complexas

O que está análise se propõe a fazer é entender essas representações do masculino que aparecem nas animações e tem análogos em muitas outras produções semelhantes. O autor acredita, devido a um conhecimento prévio das obras, que alguns levantamentos propostos e descobertas feitas, contribuirão nas leituras de outros nós de conexão nas tecnologias do imaginário.

A ordem de análise das animações será dada por cronologia e abarcará apontamentos, descrições e imagens, com uso de ferramentas que possibilitam a leitura das imagens e dos possíveis significados expressos nelas. O quadro criado a partir das características do masculino e gráficos que representam a média dessas características são alguns exemplos. A princípio, a análise será focada nos filmes em separado, para no fim, serem abordadas ponderações comuns a ambas.

A primeira parte da análise focará em uma reflexão acerca dos elementos presentes nas primeiras cenas em que os personagens aparecem, para depois abordar os contrastes entre eles, para, por fim, fazer um vislumbre entres as duas animações analisadas a fim de compará-las.

## 5.1 PETER PAN E CAPITÃO GANCHO

Peter Pan é mostrado na animação como uma espécie de espírito da juventude, conectando-se, desse modo, a todo um simbolismo advindo do imaginário, como o *puer aeternus* (a eterna criança), ressaltada por Boechat (1995). O menino aparece à noite, nos contos de fada partilhados pelas crianças ou na janela, reforçando seu caráter místico, simbólico, quase como se convidasse o espectador a se embrenhar em um mundo mágico, fantástico, feérico que voltou com força, segundo Coelho (1987) em meados dos anos 1950, data em que o filme foi realizado.

Peter Pan aparece à noite, parte do dia em que se realizam os rituais sagrados e se entra em contato com o oculto dos sonhos. Antes mesmo de aparecer em tela, Peter Pan é citado pelo pai de Wendy, George, um homem que se autodenomina prático, e considera Peter Pan uma tolice que impede seus filhos de crescerem. Após um acontecimento que o irrita, diz à Wendy que ela está grande demais para dormir no quarto dos irmãos. É quase como se George, em primeiro momento, criasse com Peter Pan, alegoria que reforça a separação clara entre a Modernidade e a Pós-Modernidade, conceitos bastante abordados na obra de Maffesoli (1995).

A primeira vez que Peter Pan aparece na tela (Figura 08), seu rosto está tomado por sombras e pela presença de um sorriso levemente maldoso: há um caráter de dubiedade – ele não parece ser apenas heroico e bondoso, como um príncipe da Disney clássico, por exemplo. Ao adentrar no quarto de Wendy atrás de sua sombra desaparecida, suas primeiras falas são de censura e autoridade, direcionadas à fada que o ajuda, Tinker Bell (chamada de Sininho, popularmente). No momento em que encontra sua sombra viva, parte diretamente para cima dela de forma agressiva, tentando dominá-la com o uso da força física, com trocas de socos e muito barulho. Como diria Bourdieu (2000) ou Jablonski (1995), Peter Pan parece ter o típico apreço pela violência na solução de seus problemas, característica bastante associada ao masculino dominante.

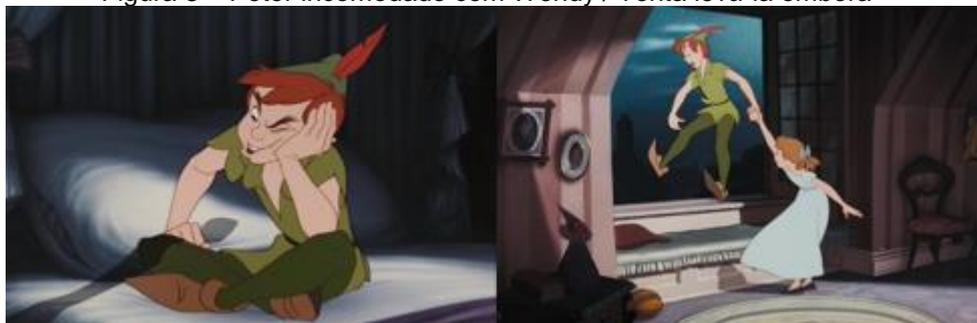
Figura 7 – Peter Pan aparece e briga com Sininho



Fonte: acervo pessoal do autor.

Quando Wendy acorda com o barulho, Pan aproveita a empolgação da menina, mandando-a costurar a sombra em seu pé. Ela o faz de bom grado, enquanto ele reclama do quanto ela fala e associa isso ao fato de ela ser uma garota<sup>21</sup>. Badinter (1993) afirma que a construção do masculino se dá, principalmente, com base na negação ou exclusão do que é feminino – o menino primeiramente diz que não é sua mãe, que não é um bebê e, depois, que não é uma menina. Além disso, Peter afirma que só vem ali para ouvir as histórias de Wendy que tratam de suas aventuras. Sua postura frente à Wendy é sempre imperativa e dominadora – ele a puxa pelo braço (Figura 09) e tenta levá-la com ele, mas a menina hesita por conta dos irmãos. No capítulo em que é abordado o cinema, Toscano (1998) trata desse papel feminino no cinema, quase sempre com função de acessório ou apenas como resposta (formar um par) ao masculino no cinema. Wendy demonstra ser cuidadosa, saber costurar e uma preocupação quase maternal com seus irmãos, reforçando a proximidade com o papel de mãe atribuído a mulher desde cedo.

Figura 8 – Peter incomodado com Wendy / Tenta levá-la embora



Fonte: acervo pessoal do autor.

<sup>21</sup> Girls talk too much (Garotas falam muito!) em inglês.

Em dado momento, a menina tenta beijá-lo (Figura 10), mas Tinker Bell intervém por ciúme, o que suscita a questão: Peter Pan parece ser construído como um homem, mesmo que digam ser um garoto, pois é desejado pela maioria das personagens do gênero femininos ao seu entorno. Ele parece não se dar conta no início da animação, mas durante a projeção, as meninas brigam entre si por sua atenção, tal como as sereias, que tentam afogar Wendy em cenas posteriores ou quando a princesa Tigrinha o beija. Desde a primeira cena, há uma tentativa de heterossexualização do personagem, heterossexualização que está fortemente atrelado a uma identidade masculina: ser o herói das mulheres e incitar a competição entre elas, é uma característica clássica da dominação simbólica que se criou acerca do gênero masculino, segundo preceitos de Bourdieu (2000). E a heterossexualização virou uma parte integrante da masculinidade hegemônica na cultura ocidental – ser heterossexual também significa ser homem segundo Badinter. Louro (2000) fala da heterossexualidade concebida como um dado natural e universal na modernidade, como uma espécie de norma, inclinação inata dos sujeitos para a escolha de seus objetos de desejo.

Figura 9 – Beijos de Peter Pan



Fonte: acervo pessoal do autor.

Peter Pan ensina Wendy e os meninos a voarem, mas primeiro ele exhibe publicamente sua capacidade e se vangloria. Ao dizer às crianças para voarem com ele até à Terra do Nunca, reforça que eles precisam obedecê-lo e prestarem atenção em como ele faz para voar. Ele lidera as ações e, a todo momento, demonstra habilidades publicamente, além de ser impositivo e um tanto pedante e agressivo.

Quanto à aparência, Peter Pan suscita incertezas: ele mescla características de homem e menino simultaneamente, como a voz grossa (adolescente/adulto), mas aparência de um jovem pré-adolescente. Seu humor é escrachado, mas suas

sobrancelhas são bem marcadas como a de um adulto. Nogueira (2010) fala que é nos olhos e na boca dos personagens que a maioria dos afetos e emoções são demonstrados; Peter Pan, nesse quesito, parece sempre irritadiço ou determinado.

O garoto também demonstra mostra muita habilidade e capacitação na realização de trabalhos físicos, características do masculino clássico – atlético e corajoso. A personagem expressa emoções superficiais e bem demarcadas, variando, predominantemente, entre modulações de raiva e alegria extrema.

Figura 10 – Tinker Bell (Sininho)



Fonte: acervo pessoal do autor.

Quando convida os meninos a voarem, Peter toma Tinker Bell nas mãos como tal qual um objeto (Figura 11), contra a vontade da mesma, que protesta enquanto isso. Segurando suas asas, ele bate em seu bumbum repetidas vezes para liberar o pó mágico do voo. Outro fato interessante: Tinker Bell não parece ser uma menina como Wendy. Ela tem o quadril largo, cintura fina, vestido decotado e a presença de seios, remetendo a uma *pinup*, porém, demonstra claramente um desejo ou interesse amoroso por Peter Pan, que ficam evidentes em suas crises de ciúme. Como visto no capítulo sobre cinema de animação, a atriz adulta Margaret Kelly (Figura 03), serviu de modelo para que os animadores simulassem os movimentos de Tink.

Conforme dito por Nogueira (2010), essas construções de Peter Pan não são por acaso: ele é desenhado quadro a quadro, e como alega Field (1979): o conhecimento profundo acerca de sua personagem é extremamente necessário para o autor. Pan tem atitudes de um garoto mandão ao mesmo tempo que mostra leveza de leveza nos movimentos. O personagem parece ser leve e ágil nos movimentos do corpo, ao mesmo tempo que é forte nas expressões faciais e nos gestos. Ele é o protótipo do menino rebelde: independente, sem mães ou pais para regulá-lo, o que torna muito difícil caracterizá-lo como apenas um menino normal. Peter Pan é inconsequente, quer manter-se criança, ao mesmo tempo que remete a uma leveza

no agir. Fala-se, de acordo com Badinter (1993), que por falta de rituais iniciáticos de amadurecimento para o menino, no cenário urbano contemporâneo, a síndrome do *playboy* ou de Peter Pan é um fator comum entre homens – talvez resida aí parte do sucesso da personagem, ao reavivar a nostalgia da infância e negar os problemas da vida adulta. É um indício provável da ação da ferramenta de projeção-identificação do cinema, como diria Morin (1977).

A primeira cena de Capitão Gancho, dá-se no navio dos piratas, ancorado à luz do dia na Terra do Nunca. No navio, aparentemente, o Capitão não é respeitado pela tripulação: eles atiram facas em um desenho caricato dele na parede. Isso mostra que ele é desvalidado pelos demais, ao invés de admirado, o que já o faz ser um contraponto a Peter Pan – respeitado e seguido pelos meninos perdidos, irmãos Darling, índios e piratas (até mesmo Gancho), nos ambientes em que circula.

Figura 11 – Caricatura Gancho.



Fonte: acervo pessoal do autor.

Pouco depois, o filme apresenta de fato o Capitão Gancho. O pirata aparece bem vestido e age de forma teatral e exagerada. O exagero é uma característica da animação, segundo Nogueira (2010), que traz comicidade e ajuda na construção de personagens. Gancho esbraveja de forma agressiva quando fala de Peter Pan, intimidando seu laçao Mr. Smee. Seu surto é breve, mas ele mostra frieza e superficialidade ao atirar e matar um homem que atrapalha sua fala com uma cantoria. Segundo Barbosa (2015) essa forma de privilegiar e exagerar diante de coisas banais e demonstrar frivolidade, é característico do dândi (Figura 13) – figura nascida no seio da sociedade moderna que, através do estilo e da aparência, que privilegiava o modo de ser aristocrático, brincava de máscaras sociais e transgredia regras, ao se vestir elegantemente e tratar o fútil como útil, como seu apreço pela vaidade, e coisas com importância, como supérfluas. Gancho aparece (Figura 14), com frequência cuidando

de sua aparência no filme, diferente de Peter Pan, que não faz algo semelhante em nenhuma vez durante a história.

Figura 12 – Beau Brummell se ajeita



Fonte: <<https://therake.com/stories/icons/george-beau-brummell/>>. Acesso em 3/1/2018.

Figura 13 – Gancho em frente ao espelho.



Fonte: Acervo pessoal do autor

Capitão Gancho combina com a descrição acima: entre suas características estão a agressividade, uso de armas de fogo e a violência – associados a um masculino padrão –, porém, seus gestos são refinados teatrais, por vezes dramáticas. Suas expressões faciais são diversas – vão do ódio ao drama (Figura 15), do riso à ameaça em poucos segundos. Essa característica faz parte do caráter lírico da animação: personagens exagerados, escrachados e mudanças de humor bruscas. Em decorrência disso, suas cenas, protagonizadas ao lado de Mr. Smee, são embaladas por uma comicidade, não vista no protagonista Peter Pan, por exemplo. Seu comportamento é *camp*, semelhante às atrizes americanas do cinema clássico e às vilãs da Disney, como Cruella De Vil e Malévola. O *camp*, segundo Rodrigues (2016), é uma forma de comportar-se que agrega uma série de gestos, posturas, gírias e formas de falar específicos, baseados na teatralidade, frivolidade, humor aguçado e efeminação. As Drag Queens, assim como, os que fogem à norma são exemplos bastante evidentes

Figura 14 – Gancho e Smee: ódio e amor.



Fonte: acervo pessoal do autor.

O personagem parece querer vingança contra Peter Pan devido ao fato de o garoto ter-lhe arrancado a mão e jogado para um crocodilo que o persegue até então. Isso mostra um apreço por crueldade no protagonista. Enquanto pragueja, Gancho vai preparando-se para fazer a barba com Mr. Smee, até que é surpreendido pelo som do crocodilo. Ao ver que o mesmo ronda o barco, ele dá um grito estridente e pula nos braços de Mr. Smee. Ele transita de uma posição fria e ameaçadora para a covardia e o medo – revelando outras nuances de comportamento e emoções. É possível perceber nesse momento, que ele usa salto alto (Figura 16) como parte do vestuário, algo incomum em personagens protagonistas da Disney, por exemplo.

Figura 15 – Gancho de salto alto



Fonte: acervo pessoal do autor.

A vaidade e o cuidado com a aparência acontecem, sobretudo, antes de lutas ou quando planeja algo. Na cena em que Peter Pan é avistado nos céus, por exemplo, o Capitão Gancho se veste rapidamente, com a ajuda de Mr. Smee, para um possível combate: põe seu casaco (Figura 17), chapéu e guarda um lenço na manga. Assim, começa a dar ordens aos homens do barco, que o obedecem. Por essa razão, talvez,

na primeira cena, apareça sua imagem com cara de mau (Figura 12), pois é assim que ele se apresenta aos demais tripulantes da embarcação. Logo, a personagem flerta com a interpretação de várias outras personas. É como se ele mostrasse sua fragilidade quando o está a sós com Mr. Smee, que funciona como espécie de conselheiro, terapeuta, enquanto ele está sem os trajes completos de Capitão. Quando veste o traje, ele se comporta de modo diferente, ou segundo Louro (2009), performa, o que se espera do comportamento de um Capitão de um navio com sua tripulação: ele dá ordens, grita e direciona os passos. Sua performance relaciona-se ao que se espera de um masculino em posição dominante (BOURDIEU, 2000).

Figura 16 – Roupas para liderar



Fonte: acervo pessoal do autor.

Capitão Gancho parece à frente de seu tempo, flertando com o pós-moderno, que privilegia as identificações, e a persona ao invés de uma identidade única, como reforça Maffesoli:

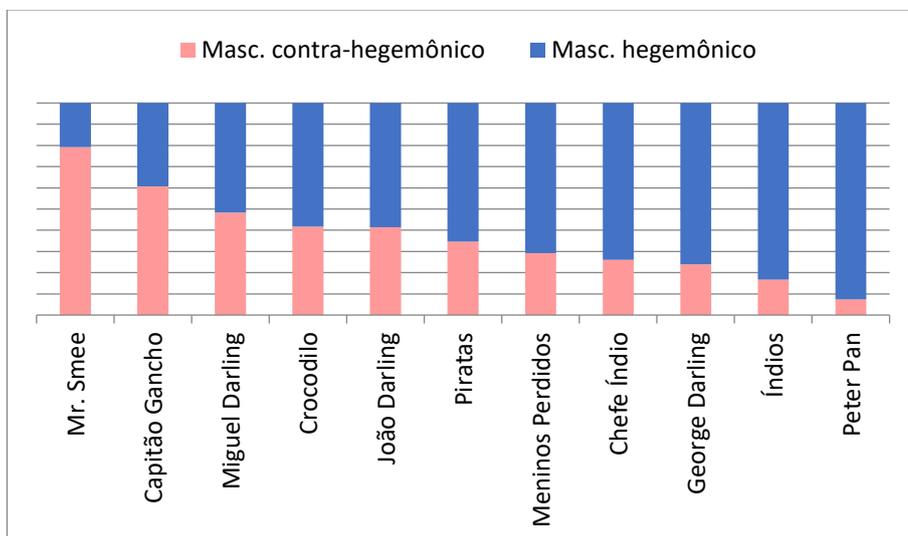
O termo “indivíduo”, como eu disse, já não parece aceitável. Pelo menos, não em seu sentido estrito. Talvez conviesse falar, no que tange à pós-modernidade, numa pessoa (“persona”) que desempenha diversos papéis no seio das tribos a que adere. A identidade se fragiliza. As identificações múltiplas, ao contrário, multiplicam-se (MAFFESOLI, 2004, p. 26).

Enquanto Capitão Gancho parece flertar com o *queer* (LOURO, 2009), pois transgrede o que se espera de um gênero, mostrando mais de uma faceta durante a projeção do filme, diferente de Peter Pan, que mantém uma unicidade comportamento e visual nas cenas em que aparece. Gancho é construído de forma mais complexa e polifônica. Ele assume identidades diferentes em diferentes ocasiões da animação, fazendo dele mais complexo e cumprindo mais de um papel: é vilanesco, mas também cômico.

### 5.1.1 Contrastes entre Peter Pan e Capitão Gancho

Para analisar Peter Pan, foram reunidas todas as personagens da animação nas duas tabelas: tanto a que contém características de um masculino hegemônico (MH) quanto de um masculino contra-hegemônico (MCH), estabelecendo, desse modo, a polaridade proposta por Legros (2014), mas contemplando os demais personagens para enriquecer essa parte da análise. Essas tabelas servem para compreender outras possíveis manifestações do gênero masculino no contexto em que “vivem” e interagem, os personagens dessas histórias.

Gráfico 1 – Características MCH e MH 1



Fonte: Criação do autor.

É possível perceber nos índices (Gráfico 1) que Peter Pan lidera absoluto no maior percentual de masculino hegemônico em relação ao contra-hegemônico, marcando a maior pontuação. No entanto, seu algoz, o Capitão Gancho, é o penúltimo em ordem de menor pontuação das características, ficando atrás apenas de seu laçao, Mr, Smee. George, o pai de família, mandão e controlador, aproxima-se de Peter Pan, mas ainda assim não o alcança, mesmo sendo um homem adulto e, teoricamente, mais viril. Miguel aproxima-se de Gancho e Smee, mas suas dinâmicas e ações durante o filme estão bastante ligadas ao universo feminino, pois é praticamente um bebê. O cruzamento dos dados denota que Peter Pan representa um possível ideal de construção de gênero masculino no universo de sua animação.

Quanto à imagem, a forma como as personagens são apresentados pode ser lida através dos estilos, que como conceitos de Maffesoli (1999), indicando uma forma formadora, que carrega ou cristaliza aspectos do imaginário. Se comparadas as personagens (Figura 19), são perceptíveis suas diferenças. Peter Pan é mediano, usa roupa esfarrapada, um pouco surrada, possui cabelo vermelho curto, sapatos baixos, sobrancelhas grossas e ostenta um pequeno gorro com pena. Suas roupas são em tom verde e musgo, aludindo às plantas, à natureza. O olhar de Peter Pan é sempre decidido, forte.

Figura 17 – Gancho e Peter Pan



Fonte: criação do autor

Em contrapartida, Capitão Gancho é alto, moreno, aparece sempre muito bem vestido, ostentando um enorme chapéu com plumas, roupas alinhadas e de cores vermelhas e rosas. Além disso, tem cabelo comprido, usa salto alto, possui rosto anguloso, nariz grande, roupas com babados na camisa, usa lenços, exhibe barba bem-feita com bigode suntuoso. Peter Pan porta apenas uma adaga, enquanto Gancho possui uma espada e uma pistola – símbolos fálicos, que potencializam ou artificializam uma masculinidade.

Outra curiosidade do contraste entre Pan e Gancho, que reforça a ideia do dandismo do personagem, se dá pelo fato de a versão em inglês o personagem de Peter Pan falar com sotaque norte-americano, enquanto o Capitão Gancho possui sotaque britânico, tal qual um lorde inglês. Característica marcante de outros vilões

da Disney em contraste com os protagonistas (Figura 19), como João Honesto em relação à *Pinóquio* (Luske, 1942), o tigre Shere Khan em contraponto a *Mogli*, o menino lobo (Kipling, 1963) e Scar a Simba, em *O Rei Leão* (Allers, 1994)<sup>22</sup>.

Figura 18 – Vilões com sotaque britânico



Fonte: acervo pessoal do autor.

Na primeira sequência onde há um encontro direto entre as duas personagens (Figura 20), é possível conferir na prática, as características díspares existentes. Peter Pan caçoa de Gancho e o humilha a todo momento durante a luta. Ele se mostra mais hábil e melhor combatente que o Capitão, tendo o voo como vantagem. O Capitão leva à sério o confronto, mas para Peter tudo não passa de uma grande brincadeira. Essa demonstração de competitividade e masculinidade pública é típica de um ideal de masculino hegemônico, e faz parte da dominação simbólica, segundo preceitos de Badinter (1993) e Bourdieu (2000).

Figura 19 – Luta entre Peter Pan e Gancho



Fonte: acervo pessoal do autor

O homem precisa se provar diante dos demais e de outras pessoas como parte do processo de iniciação no mundo masculino e acompanha a maturação do menino. Também se relaciona diretamente com as concepções de Stoller, reforçadas por Badinter da ideia de um homem que nunca é “homem de verdade”, vive em eterna

<sup>22</sup> No documentário *Do I Sound Gay?* de David Thorpe, ao investigar que se há indícios no tom de voz ou no modo de falar que possam indicar a sexualidade, fala da afetação na voz que faz os vilões da Disney, como Scar e Shere-Khan, remeterem a homens gays: <<http://www.doisoundgay.com/>>. Acesso em: 28/12/2017.

construção e validação de si mesmo. Peter Pan parece estar nesse limiar – não quer crescer, mas o mundo que habita o leva a exercer a violência física, ser bruto, ser heterossexual e desempenhar habilidades através da força e do confronto. Segundo Connell e Messerschmidt os comportamentos de Pan parecem ir a favor da construção de uma identidade masculina:

Na juventude, as habilidades corporais se tornam um indicador primeiro de masculinidade, conforme vemos no esporte. Essa é uma forma-chave de ligação entre a masculinidade e a heterossexualidade na cultura ocidental, com prestígio dado aos meninos com parcerias heterossexuais e o aprendizado sexual imaginado como exploração e conquista. Práticas corporais, tais como comer carne e assumir riscos na estrada, também se tornam ligadas às identidades masculinas [...], mas as dificuldades dos processos degenerativos também são parcialmente baseadas na incorporação, como, por exemplo, no compromisso com práticas de risco como significantes para o estabelecimento da reputação masculina em um contexto grupal de pares (CONNELL e MESSERSCHMIDT, 2013, p. 269).

Diferente de Peter Pan, Gancho, quando se sente acuado, chora e implora para o rival desistir da briga. Ele sempre se mostra frágil em algum momento dos confrontos. Peter Pan nunca cede aos caprichos do vilão, o que faz o segundo parecer mais sensível e frágil que o herói. Em alguns momentos, Gancho é traçoeiro com o garoto, tentando apunhalá-lo por trás, evidenciando, deste modo, sua vilania.

Fato é que ambas personagens possuem características empáticas com o espectador. Morin (2005) fala da duplicidade e da projeção-identificação que caracterizam o efeito que o cinema tem de conseguir atingir a psique humana através da criação de duplos – cópias, projeções do espectador nas personagens. Na história, os planos de Capitão Gancho são condutores da narrativa, bem como sua comicidade, o que o faz sua aparição na tela ser tão frequente (quase tantas vezes quanto Peter Pan) durante a história.

O espectador incorpora as personagens da tela e, no caso de Peter Pan, possivelmente, cria um laço de empatia duplo – com o bravo herói e com o cômico vilão – estabelecendo uma espécie de campo de participação afetiva, que o faz pender a todo momento para ambos os dois lados. Os heróis e vilões representam as polaridades da história e da mente humana, que são as bases da construção do imaginário (LEGROS, 2014). No entanto, espera-se que ao fim da narrativa audiovisual, o vilão tenha o castigo que merece e o herói vença o monstro, remontando as narrativas arcaicas que acompanham a humanidade, pois o vilão é uma espécie de duplo do herói, sua parte sombria. O *happy end* se confirma (MORIN,

1977), e como esperado, Peter vence Gancho, humilhando-o publicamente em uma luta, levando o vilão, às lágrimas, gritar que é “um bacalhau”. Ele deixa Gancho cair no mar, com o crocodilo em seu encalço. Peter Pan toma o navio de Gancho e sua roupa, levando os meninos perdidos e Wendy de volta à Londres.

Figura 20 – Peter veste a roupa de Gancho



Fonte: acervo do autor.

A imagem de Peter Pan vestindo o manto de Gancho e performando trejeitos ao dar ordens aos meninos perdidos – poderia ser interpretado sob duas perspectivas: o herói mostra que o vilão é uma espécie de máscara que pode ser performada, vestida no âmbito social (talvez não fosse possível imitar Peter Pan da maneira que ele é construído, por exemplo); indica que, ao fim da história, o menino vira um amálgama entre o que era e o que Gancho representava, indicando, talvez, a aceitação da vida adulta vindoura, como a substituição do velho pelo novo, o princípio da neurose masculina e semente de sua competitividade, segundo Boechat (1995).

O contexto em que o filme foi criado, anos 1950, diz muito sobre a representação das personagens – a feminização do mundo era uma ameaça, de acordo com os estudos de Elizabeth Badinter, presente no capítulo terceiro desta dissertação. Peter Pan acompanha o imaginário de um homem guerreiro, quase selvagem, uma esperança pós-guerra, que reavivou esse ideal masculino no ocidente, especialmente, nos EUA (BADINTER, 1993). Capitão Gancho, assim como Mr. Smee em muitos momentos, representa esse homem delicado, vaidoso, de uma Inglaterra arcaica, um velho Mundo, substituído por ideais americanos novos, joviais e viris.

## 5.2 DETONA RALPH E REI DOCE

A animação *Detona Ralph* (Moore, 2012) começa com a narrativa do personagem que diz ser um vilão, com cerca de 3m de altura e 300kg, que trabalha no jogo de *arcade* (fliperama) *Conserta Félix Jr.* O jogo, assim como outros mostrados na animação, são mundos dentro do universo, onde os personagens não só trabalham, mas vivem. Ralph diz se orgulhar do seu trabalho, que consiste em destruir um prédio para que o mocinho do jogo, conserte logo em seguida, mas que perde o controle. Porém, ele é frustrado por não ser reconhecido ou ter benefícios (Ralph dorme em um lixão) como o protagonista do jogo, Conserta Félix.

Apesar das expressões de agressividade e de seu considerável porte físico, percebe-se que mesmo sendo um vilão do jogo, Detona Ralph é mais um anti-herói do que vilão, e ainda mais: um homem complexo, pois descobre-se que ele está narrando esses fatos em uma sessão de terapia grupal com outros vilões de jogos, quase exclusivamente formado por personagens do gênero masculino (Figura 22).

Figura 21 – Terapia de Ralph



Fonte: acervo pessoal do autor.

Segundo aponta Nolasco (1995), uma das características do homem contemporâneo, após as sucessivas crises de masculinidade e de identidade é ser polifônico e questionar os condições e papéis sociais que sempre foram impostos a ele. Tanto é que, ao passo que os homens ocidentais perderam parte de sua representação social ligada ao trabalho e à indústria, devido, especialmente, à automação e ao desemprego, surgiram grupos de debates masculinos acerca do papel dos homens, os chamados Grupos de Homens. Na animação pode ser trabalhado como um paralelo a esse fenômeno. Maffesoli (1995) em sua obra, *A contemplação do mundo*, fala do espírito da pós-modernidade que, carregado de

incertezas, traz uma sensação constante de inconformidade em relação a identidades únicas, sejam elas sexuais, ideológicas e profissionais. Pois há muitas vivências de estilos simultâneos que constituem o mundo em sua profundidade: “o estilo é, antes de mais nada, o fato de só existir no e pelo olhar ou pela palavra do outro” (MAFFESOLI, 1995, p. 36).

Ralph representa bem um masculino atual, nesse aspecto – conserva atitudes ditas modernas, de um masculino clássico, que coexiste em paralelo a uma essência sensível de busca pela aprovação e reconhecimento dos demais habitantes do universo do jogo, que se sentem ameaçados apenas pelo fato de ele ser instituído como um vilão e por suas proporções avantajadas, bem como seu visual e temperamento um tanto agressivo.

Em um ponto da cena, os vilões explicam a Ralph que o fato de ele ser vilão não significa que ele precise ser necessariamente mau, mas sim apenas cumprir seu trabalho – conceito semelhante à ideia de persona, que se sobressai à identidade nos tempos atuais. Mas ele está determinado a não ser mais vilão e afirma que não vai *virar Turbo*<sup>23</sup>.

Após a terapia, Ralph volta para seu jogo. Lá todos comemoram o 30º aniversário do game em uma festa, para a qual Ralph não foi convidado, porque todos acreditam que ele apenas destrói coisas e têm preconceitos por ele ser vilão. Ele entra na festa de penetra e é possível ver sua comparação com os demais personagens: enquanto todos são pequenos e frágeis, ele é enorme – até mesmo o herói do jogo, Conserta Félix, é pequeno. Na festa, um bolo possui a figura de Félix com uma medalha. Ralph começa a discutir com Gene, um pequeno homem que faz as vezes de um prefeito ou síndico do prédio, que desvalida e ironiza a possibilidade de Ralph ganhar uma medalha de honra, como Félix e outros heróis de jogos.

Ralph se irrita com a discussão e, em decorrência de um surto de raiva, acaba destruindo o bolo e parte (Figura 23).

---

<sup>23</sup> Turbo, no universo de *Detona Ralph*, foi um personagem de um jogo de arcade que, ao invejar o sucesso de outro jogo, se descontrolou e invadiu o jogo concorrente. Atrapalhando esse novo jogo, e acabando com a extinção do dois games: o dele e do adversário. Na história, *virar Turbo*, *ser Turbo* são termos usados para designar alguma transgressão, quebra da norma, com risco de alguma punição ou de causar mal a outros jogos e personagens.

Figura 22 – Surto de Ralph



Fonte: acervo pessoal do autor.

Ganhar a medalha, na concepção de Ralph, provaria que é tão digno de ser herói quanto qualquer mocinho de jogos, e essa se torna a meta de Ralph e a motivação da história. Esse motivador da história remete ao monomito de Campbell (2013), e faz parte do que o autor chamaria de “chamado da aventura” que dá prosseguimento à narrativa, e que, culminará no aprendizado e transformação do herói até o término da história, segundo essa perspectiva. Essa jornada é um rito iniciático, semelhante às provações de virilidade que cercam os homens durante toda a sua vida (BOURDIEU, 2000): provar ser viril atesta e reitera, através da repetição, a masculinidade do indivíduo. Ralph sai de seu jogo para ganhar uma medalha, e a primeira aposta é o *Missão de Herói* – um jogo de tiro em primeira pessoa, violento, agressivo e com monstros chamados de insetrônicos<sup>24</sup>. Apesar de ser um jogo com forte teor de violência e agressividade, Ralph não se adapta e vai parar por acidente no jogo *Corrida Doce* (Figura 24). O patrono do universo desse jogo é o Rei Doce, o próximo personagem a ser analisado.

Figura 23 – *Missão de Herói* e *Corrida Doce*

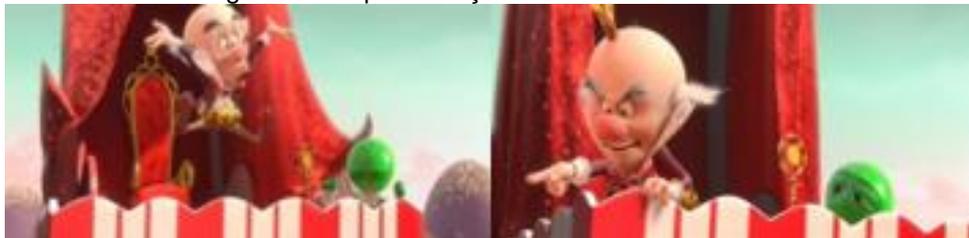
Fonte: acervo do autor

Na primeira cena de Rei Doce, ele é apresentado por seu ajudante desanimado, Bill Azedo. Ele é mostrado como excêntrico, espevitado, saltitante (Figura 25). Porém, denota, ao mesmo tempo, certa impaciência e raiva, no momento

<sup>24</sup> Cy-bugs, na versão original.

que percebe uma competidora que não estava programada no jogo. Aqui, a personagem de Rei Doce já traz indícios de ser vilanesco a partir do seu gestual.

Figura 24 – Apresentação do Rei Doce



Fonte: acervo pessoal do autor.

Ele é pequeno, possui roupas de corrida no mesmo tom de sua roupa de rei e um carro refinado, em tons de branco, salmão e dourado – o que indica uma possível vaidade. Ele é pequeno, aparenta ter idade avançada e suas roupas justas possuem babados e tecidos brilhosos (como purpurina), em tons de roxo e bordô. Ele exibe uma enorme gravata borboleta vermelho-prateada, utiliza sapatilhas com pompons na ponta (que fazem sons de guizo quando ele se move), usa uma pequena coroa na cabeça e calças bufantes. Além disso, Rei Doce parece refinado, gesticula com as mãos, enquanto fala, com a língua presa e sotaque britânico, na versão em inglês. Assim como o Capitão Gancho em *Peter Pan*, o Rei Doce também remete ao imaginário de um dândi. Ele aparenta, inclusive, usar maquiagens em suas bochechas rosadas.

Willy Wonka<sup>25</sup> e O Chapeleiro Louco<sup>26</sup>, de *Alice no País das Maravilhas* (Geronimi, 1951) parecem, servir de inspiração para o compor o personagem do Reino Doce. Afinal, como relata Nogueira (2010), a autocitação e autorreferência são essenciais na construção plástica das animações cinematográficas é através de bricolagens de várias matérias e histórias, advindas de variadas artes. Uma outra prova disso, é a caracterização do Reino Doce: uma mistura de *Candy Land*<sup>27</sup>, *Mario Kart*<sup>28</sup> e *Moranginho*<sup>29</sup> – um jogo de corrida, em um mundo cor de rosa feito de

<sup>25</sup> Personagem de *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (Stuart, 1971). Disponível em: <<https://cdn.deseretnews.com/images/article/hires/1733416/1733416.jpg>>. Acesso em: 20/1/2018.

<sup>26</sup> Personagem de *Alice no País das Maravilhas* (Geronimi, 1951). Disponível em: <[http://disney.wikia.com/wiki/Mad\\_Hatter?file=Madhatterdisney.png](http://disney.wikia.com/wiki/Mad_Hatter?file=Madhatterdisney.png)>. Acesso em: 20/1/2018.

<sup>27</sup> Disponível em: <[http://candy-land.wikia.com/wiki/File:1990\\_candyland\\_board.jpg](http://candy-land.wikia.com/wiki/File:1990_candyland_board.jpg)>. Acesso em 10/10/2017.

<sup>28</sup> Disponível em: <<https://mariokart8.nintendo.com/>> Acesso em: 2/1/2018.

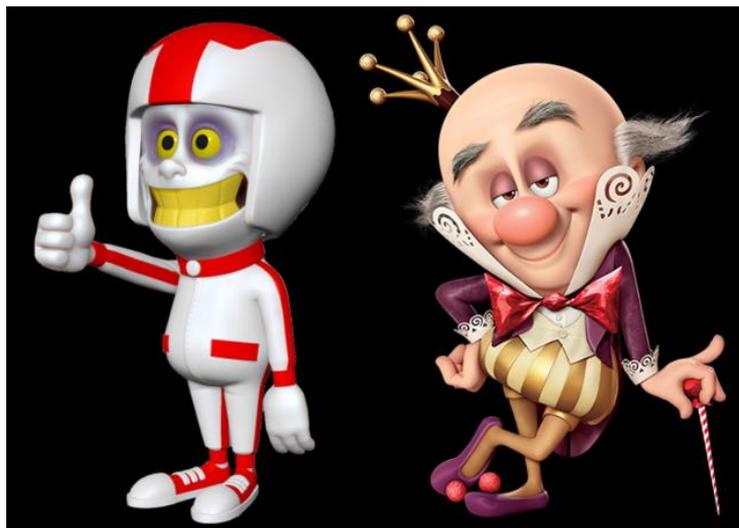
<sup>29</sup> Disponível em: <<https://www.strawberrycake.com/friends/#>>. Acesso em: 27/1/2018.

doces e personagens em formatos ou que remetem a guloseimas coloridas, com uma forte conexão a um universo feminino infantil.

Durante o filme, há mais duas aparências do Rei Doce (Figura 26): uma é a de Turbo, que revela ser sua antiga identidade, antes de assumir o controle do jogo *Corrida Doce*, e outra mais assustadora, ameaçadora e de grandes proporções, resultado de sua mescla a um insetrônico.

Quanto a essas outras aparências, são válidas algumas considerações. Enquanto Turbo (Figura 26), Rei Doce tem uma aparência um pouco mais sombria, com olhos brilhantes, pele acinzentada e dentes amarelas. Além disso, sua roupa de corredor é mais minimalista e econômica em termos de detalhes, cores e composição. O personagem é menos delicado nas formas. Rei doce é mais elegante, complexo e sua postura é mais efeminada, refinada.

Figura 25 – Turbo e Rei Doce



Fonte: <[http://villains.wikia.com/wiki/Turbo\\_\(Wreck-It\\_Ralph\)?file=King\\_turbo.png](http://villains.wikia.com/wiki/Turbo_(Wreck-It_Ralph)?file=King_turbo.png)>. Acesso em: 20/1/2018.

A diferença entre as duas manifestações de Rei Doce também reside no automóvel de cada persona. Enquanto o automóvel de Turbo é minimalista (claro, levando em conta que é mostrado em 32 bits), de cor carmim, o carro de corrida de Rei Doce é muito bem detalhado, enfeitado, em tons rosas e branco, com ilustração de flores nas rodas e um brilho açucarado. O carro também faz as vezes de trono e seu material parece feito de pasta americana (os carros dos demais corredores<sup>30</sup>

<sup>30</sup> No site de cinema, *Collider*, há descrições e imagens dos personagens ao lado de seus carros. Disponível em: <<http://collider.com/wreck-it-ralph-images-character-descriptions/>>. Acesso em 1/2/2018.

também são feitos de materiais que fazem alegoria a doces), utilizada na confecção de bolos e doces mais elaborados (Figura 27).

Figura 26 – Comparação entre carros



Fonte: acervo pessoal.

Um aspecto interessante de reflexão acerca da transformação de Turbo em Rei Doce é a questão da escolha da persona que ele passou a interpretar para si. Rei Doce, como é revelado mais tarde, está há algum tempo controlando a programação do jogo *Corrida Doce*, tirando, por exemplo, uma personagem do lugar de princesa do jogo, para assumir o trono como monarca. Toda a aparência do Rei Doce é criada por ele mesmo: ele quis ser do jeito que é, criou essa personalidade, tal como o caráter *drag* da performance dos estudos sobre *Teoria Queer*. Sobre esse aspecto, Salih (2015) fala de um sujeito que não existe como essência, podendo construir, desconstruir e reconstruir sua identidade de diversas maneiras, desafiando e subvertendo as estruturas de poder vigentes – sua formação se dá com base no reconhecimento e no conhecimento do outro.

Mais tarde no filme, logo após revelar que era o vilão Turbo, um insetrônico que invadiu o jogo e se reproduziu em massa, engole Rei Doce, criando um amálgama entre os dois: uma criatura alada, enorme, ameaçadora e dotada de grande força física, a ponto de subjugar o superforte Ralph (Figura 28).

Figura 27 – Rei Doce Insetrônico



Fonte: acervo pessoal.

Quanto a esse amálgama, julga-se relevante ressaltar que os insetrônicos são criaturas de indefinição sexual na animação, provavelmente hermafroditas ou fêmeas. Esse fato é perceptível quando o Sargento Calhoun percebe que há milhares de ovos no subterrâneo do Reino Doce, postos por um insetrônico que chegou lá na nave de Ralph durante o acidente que o levou ao jogo *Corrida Doce*. Ralph vence o vilão utilizando-se da força física, ao criar uma explosão mediante um soco em um vulcão. Uma força física aliada a uma ideia, mas o uso da força como elemento principal de execução e “salvar o dia” é muito simbólico no reforço dos atributos masculinos, segundo Jablonski (1995) ao tratar de cinema e representações de gênero.

### 5.2.1 Contrastes entre Detona Ralph e Rei Doce

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, como relatado na parte anterior deste trabalho, é totalmente o oposto: pequeno, bem-humorado, frágil, leve, bem trajado e delicado nos gestos.

Figura 28 – Rei Doce e Detona Ralph



Fonte: criação do autor.

Ralph é barulhento, agressivo e destrói o Reino Doce logo em que aparece no local, precisando ser contido pelos guardas de Rei Doce. Ralph tem voz grossa e sotaque americano, enquanto Rei Doce tem voz fina e sotaque britânico. Ralph o ameaça e caçoa de sua aparência, ironizando seu gosto pela cor rosa (Figura 30), devido ao seu palácio. Rei Doce demonstra desconforto e repete para Ralph e seu ajudante que a cor é “obviamente” salmão e não rosa. A cor rosa, associada ao feminino, cobre o palácio inteiro do Rei Doce. Nolasco (1995) diz que nos dias atuais, os sujeitos podem tomar para si o que, outrora, era socialmente atribuído ao sexo oposto, por exemplo, mas sempre acompanhado de uma tarefa desafiadora para o indivíduo masculino: viver em indeterminações e manter-se firme diante do que a cultura ocidental definiu como comportamento masculino. Do contrário, corre o risco de pôr em dúvida sua escolha sexual.

Figura 29 – Rei Doce e a cor rosa



Fonte: acervo pessoal.

Ralph ameaça O Rei Doce, após ter quebrado parte de seu reino durante a competição. O Rei Doce parece, nessa situação, não temer tanto Ralph (Figura 31) porque o mesmo encontra-se imobilizado. Então, ele usa de seu poder como rei e condena Ralph à “masmorrismo” (como ele chama sua masmorra)<sup>31</sup>, mas o protagonista consegue escapar usando sua força. Mais tarde, os personagens se encontram novamente após alguns acontecimentos, e a primeira reação de Ralph é ameaçar e tentar bater em Rei Doce. Aqui, é notável a falta de coragem do Rei Doce em um confronto físico, bem como alguns trejeitos e traquejos – ele fecha a porta de seu carro, com uma leve mexida de quadril, por exemplo, e tenta convencer Ralph a não o espancar. A primeira reação de Ralph é a violência, tomando-o pelo colarinho.

Figura 30 – Diálogo com Ralph preso e Ralph solto



Fonte: acervo pessoal.

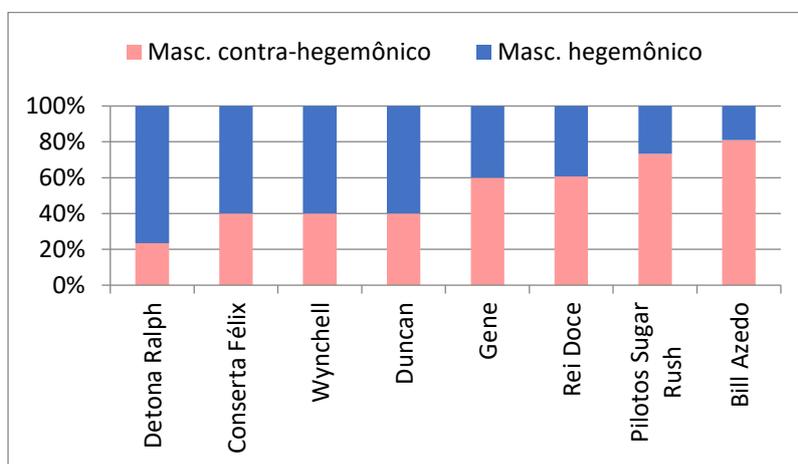
Na sequência final do filme, há o confronto definitivo entre os personagens. Rei Doce enfrenta Ralph como insetrônico. Ele está mais cruel e determinado a matar quem cruzar seu caminho. Cabe destacar que o Rei Doce vai revelando sua personalidade cruel aos poucos, durante o filme, demonstrando ser manipulador, mentiroso, invejoso, dominador e até agressivo, quando ataca Vanellope (uma menina) e Ralph, na forma de monstro. Por fim, Ralph o vence com a já citada rajada de luz de um vulcão, que pulveriza o Rei Doce.

Em *Detona Ralph*, há uma gama menor de personagens em comparação com Peter Pan, mas é um universo interessante de análise, sobretudo, por conta dos contrastes existentes entre os mundos dos universos apresentados e os habitantes desses mundos. Ao realizar o exercício de comparação entre as características de masculino hegemônico e o contra-hegemônico, o gráfico com as médias (Quadro 03), novamente se percebe que o representante da maior parte das características

<sup>31</sup> Por diversas vezes, Rei Doce utiliza jogos de palavras e ironias em suas frases, sorrindo e dando pequenos pulos, mesmo quando trata de algo sério ou maldoso, como na situação relatada. Esse tipo de humor caracteriza o dândi, e é chamado de *wit* (BARBOSA, 2015).

presentes no masculino hegemônico, se comparando-o com os demais, é o protagonista.

Gráfico 2 – Características MCH e MH 2

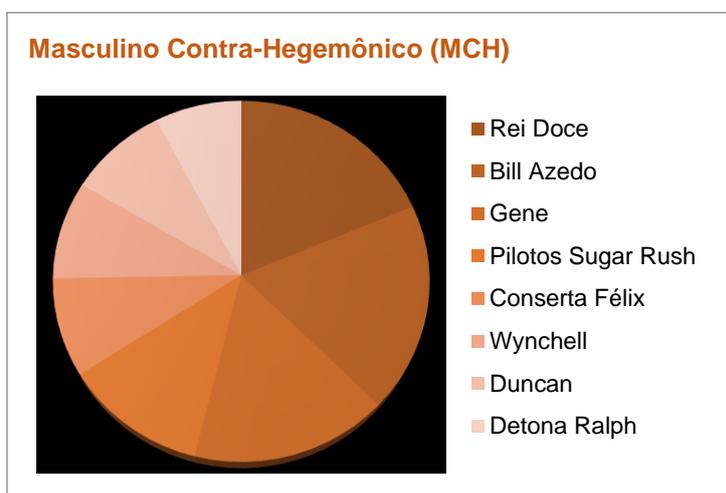


Fonte: criação do autor.

Ralph parece abarcar uma idealização do que é ser homem, que se não é ideal, pelo menos é certa para o grande público, de alguma maneira, pois, lembrando Morin (1977), o cinema visa ao máximo retorno ao criar suas produções, e para tal utiliza-se de modelos que funcionam.

Quando criados gráficos separados para cada tabela, ao invés de uma média geral, é possível verificar que o Rei Doce, diferente do quadro da média geral (Gráfico 02), é o primeiro colocado quando se trata de características contra-hegemônicas em um personagem (Gráfico 03).

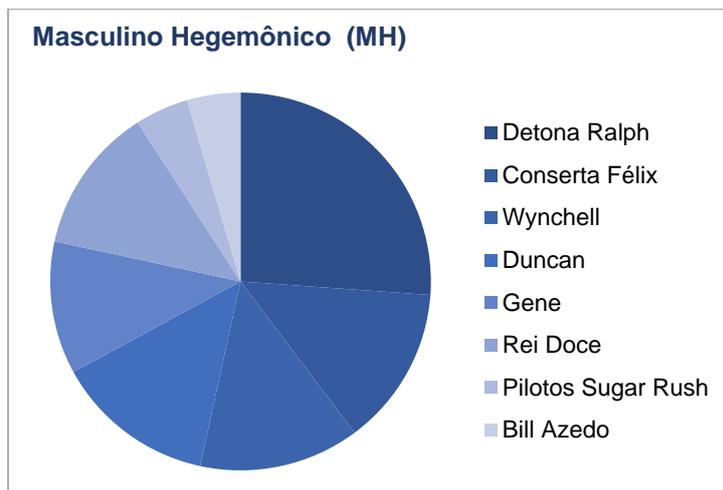
Gráfico 3 – Características MCH



Fonte: criação do autor.

Quando criados gráficos separados para cada tabela, ao invés de uma média geral, é possível verificar que o Rei Doce, diferente do quadro da média geral (Gráfico 02), é o primeiro colocado quando se trata de características contra-hegemônicas em um personagem (Gráfico 03). Detona-Ralph agrega o maior índice de características de masculino hegemônico em ambas tabelas (Gráfico 04). A personagem possui uma gama maior de características geralmente associadas a um masculino clássico, como grande porte e força física, capacidade de realizar trabalhos, ser desleixado com a aparência, buscar status, etc.

Gráfico 4 – Características MH



Fonte: criação do autor.

Apesar de ser o primeiro colocado nas características contra-hegemônicas, Rei Doce, possui muitas características do masculino hegemônico (agressividade, dominância, posição de poder, etc.), o que na média, não o deixa em primeiro lugar no quadro geral. Como lembram Connell e Messerschmidt (2013), as masculinidades são dinâmicas e não, necessariamente, uma grande autoridade política ou um homem em uma posição de prestígio, é tido como modelo de masculinidade. Às vezes uma celebridade esportiva, um atleta carrega mais características dessa masculinidade hegemônica, geralmente representada e propagada pela mídia.

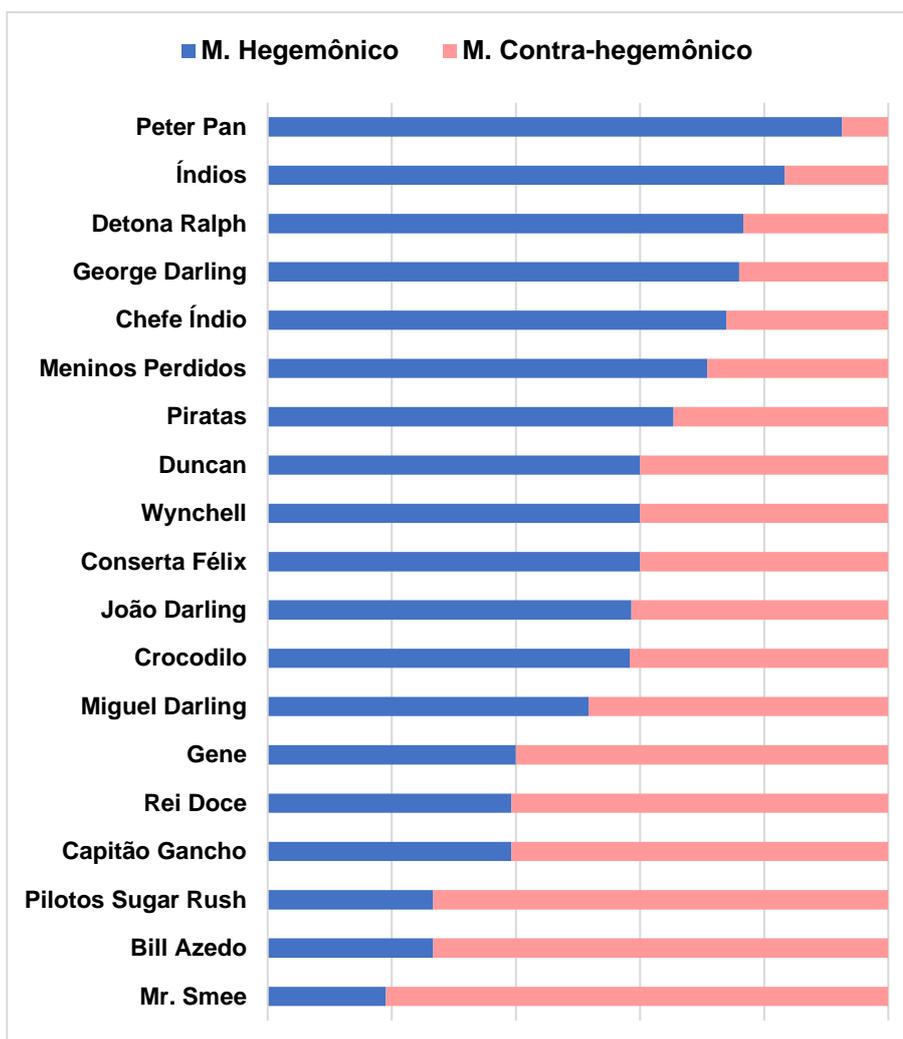
Na próxima parte desta análise, serão feitos alguns paralelos entre as duas animações.

## 6.1 PARALELOS ENTRE *PETER PAN* (1953) E *DETONA RALPH* (2012)

As análises das personagens dos dois filmes abordados permitem que sejam traçados paralelos e que se criem ligações entre as representações dos vilões e heróis. Assim como ocorre em *Peter Pan*, apenas pelo preenchimento das tabelas, é possível determinar que na média, *Detona Ralph*, o protagonista da animação, está mais alinhado a um masculino hegemônico do que o *Rei Doce*, vilão da animação e mais próximo das características que definem um masculino contra-hegemônico, que de certa maneira, tal como *Gancho*, caracterizam elementos mais ligados a um universo feminino no imaginário ocidental.

As tabelas de contrastes e, conseqüentemente, o gráfico pode ser aplicado de diversas maneiras. Quando são elencadas todas as personagens do gênero masculino das duas animações (Gráfico 05), por exemplo, têm-se uma média geral que corrobora as suspeitas deste trabalho: quanto mais vilanesco for a personagem, maior a tendência em deter mais características contra-hegemônicas. Uma exceção são os pilotos da *Corrida Doce*, que não têm muita expressividade (pois não possuem falas, aparecem como figurantes) e Miguel, por exemplo, que por ser uma criança, estaria mais ligado a um universo feminino, entendido neste trabalho quase como sinônimo da contra-hegemonia, pois a construção do masculino se dá pela negação: não ser feminino ou efeminado na aparência e gestos; não ser homossexual; não ser dócil; não depender ou se submeter a ninguém; não ter relações muito íntimas com outros homens (BADINDTER, 1993).

Gráfico 5 – Contrastes entre personagens das animações



Fonte: criação do autor.

É interessante perceber pelo gráfico (Gráfico 5), que os lacaios, ajudantes dos vilões estão preenchidos de características femininas, mais fortes até que dos primeiros, podendo estar relacionado à submissão deles nas animações e sua passividade ou indiferença aos protagonistas da história. Gene, aparece próximo aos vilões, pois seu comportamento é exigente, vaidoso e seus gestos são afetados, mesmo nos poucos minutos que aparece no filme – ele também representa um posto de Ralph na cena da festa de comemoração do jogo: ele é racional, pragmático e organizado, enquanto Ralph, se comporta irracionalmente, com sonhos difíceis de serem alcançados e desajeitado.

A aparência parece o maior diferencial dos antagonistas do herói com os mesmos. A figura do dândi parece se relacionar fortemente com os dois antagonistas: elegantes, vaidosos, frios, ao mesmo tempo complexos, multifacetados e

performáticos. Gancho se comporta diferente ao trajar sua roupa, do mesmo modo que Turbo ao vestir a persona de Rei Doce. Há também uma ligação de poder nos personagens, que no estilo aristocrático, enxergam uma espécie de ascensão – Gancho tem um barco e uma tripulação; Rei Doce tem um palácio e súditos. Na contramão, o Peter Pan mora em um esconderijo subterrâneo na floresta, enquanto Detona Ralph dorme nos escombros do prédio que esmurra todos os dias.

Os heróis também possuem semelhanças entre si: tentam provar que são os melhores em seus ambientes o tempo inteiro – ou pelo menos, melhores do que os outros pensam. Seja através de atos heroicos ou da humilhação pública do inimigo, como Peter Pan; ou através do ganho de uma medalha de mocinho do jogo para atestar que também pode ser um herói, como é o caso de Ralph. Eles são eternos meninos tentando construir sua imagem pública dominadora e positiva perante os outros. Peter Pan, porém, é mais bidimensional que Ralph, tanto no desenho em duas dimensões de sua época, até no modo que expressa suas emoções – quase transparentes ao público. Ralph, representa o contemporâneo, o homem tentando encontrar sua verdadeira identidade – quase como se no 3D, técnica de animação mais realista, também fossem mais realistas as abordagens. Se Peter subestima o tempo inteiro Wendy e a salva dos perigos provando sua masculinidade ao possível objeto amoroso; Ralph, como uma figura paterna, ajuda uma menina a ser a melhor corredora de um jogo, entrando em contato com a própria sensibilidade.

Tanto Peter Pan quanto Ralph, têm em suas sombras, antagonistas a representação contrária de suas personas: Gancho representa o adulto frágil que Peter não quer ser e Rei Doce, é um mocinho que, quebrando as regras, virou vilão. Ambos destinam punições um tanto trágicas para suas sombras: um atira o inimigo ao seu maior medo e assume seu lugar e o outro pune a transgressão do vilão com a morte.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo nasceu de motivações pessoais do autor somadas a especulações da internet e trabalhos acadêmicos que dissertavam e teorizavam sobre a possível representação de masculinos transgressores (*queer*, gays, homossexuais) no papel de vilões nas animações de longa-metragem dos estúdios Walt Disney. Desde o início, a proposta mostrou-se bastante desafiadora, passando por um árduo processo de conceituação, afinal, como seria possível afirmar, através da perspectiva dos imaginários sociais a simbologia de uma masculinidade “diferente” da sustentada pela cultura?

Para tal, o autor recorreu às obras que tratavam do imaginário e do pensamento simbólico, advindas Gaston Bachelard, Gilbert Durand, Edgar Morin, Michel Maffesoli, Jean-Jacques Wunenburguer, Juremir Machado da Silva, Karl Gustav Jung e Patrick Legros. O imaginário começou aos poucos a revelar-se, a imagem simbólica tornou-se a possível vedete de pesquisa do autor deste trabalho. Uma imagem que passou a ser vista como uma cristalizadora de imaginários vigentes, possíveis de serem dinamizadas através de tecnologias do imaginário, como o cinema. Talvez nela, residisse a resposta das representações sociais de um possível masculino que se distanciaria de uma ideia de masculino hegemônico. Com o aporte cinematográfico e narrativo de Luís Nogueira, Joseph Campbell, Syd Field e Anatol Rosenfeld, pistas sobre a construção de personagens e seus papéis nas animações começavam a se desenhar.

Mas o que seria o masculino hegemônico? É possível entender o masculino a partir de algumas características? Haveria um compêndio de normas, trejeitos e descrições que diriam o que é ser um homem?

O autor apostou que sim, descobrindo posteriormente, que não. A partir de estudos advindos de variadas áreas, como psicologia, pedagogia, sociologia, filosofia, história e comunicação, de autores como Sócrates Nolasco, Judith Butler, Guacira Lopes Louro, Michel Foucault, Elizabeth Badinter, Pierre Bourdieu e Soraya Barreto Januário, foi possível traçar um panorama mais estruturado, mas ainda assim sem determinismos. Aí reside a problemática identificada pelo autor por meio das leituras: não há um masculino realmente hegemônico, uma masculinidade padrão e mítica. O que existem são pistas de como em determinadas culturas e sociedades o masculino se apresenta – ideias que, assim como o imaginário, são dinâmicas e mutáveis.

Contudo, algumas características ditas masculinas parecem repetir-se em vários contextos, tais como a virilidade, a força, a dominação simbólica sobre as mulheres, a agressividade, a heterossexualidade, entre outras. Há uma espécie de aura imaginária sobre o que é ser homem, indeterminada, mas ainda assim, por mais paradoxal que pareça, balizadora em cada contexto social. Essas noções sobre o homem e o masculino (tomado praticamente como sinônimos) são reforçadas através de práticas discursivas reiteradas pelas instituições e poderes a fim da manutenção de uma certa ordem sobre os gêneros – separação identificada na maioria das culturas, onde o feminino é formado em oposição ao masculino como base dessa construção. Afinal, segundo Legros (2014), os imaginários sociais são estruturados também por meio de contrastes e polarizações de conceitos. A representação através das imagens, apesar de ser redutora, é uma forma de compreender o mundo, os outros, com intuito subjetivo de controlá-los.

Durante as leituras, foi possível pinçar características que indicam genericamente o que é ser masculino, reforçando, novamente, que não são noções imutáveis, mas pistas. Com elas, foi criada uma tabela para determinar o masculino hegemônico, ou seja, a personagem que agregaria mais características ditas masculinas clássicas na animação. Simultaneamente, foi criada uma tabela com características contra-hegemônicas, que possivelmente indicariam o oposto do que representa um ideal do masculino, baseado na primeira. O distanciamento do masculino hegemônico, o contra-hegemônico, naturalmente, parece apontar para uma ideia de feminino.

Seguindo os preceitos de gênero como performance, o estudo embarcou nas análises das imagens e representações da personagem protagonista do gênero masculino e do vilão, construído como seu oposto, a fim de analisar a hipótese de que o antagonista poderia ser mais “efeminado” ou menos masculino que a personagem principal das animações.

Percebemos, como é possível concluir através das análises de *Peter Pan* (1953) e *Detona Ralph* (2012), que sim: o masculino protagonista costuma deter mais características hegemônicas que o masculino antagonista.

A vilania, desde os mitos antigos, contos de fadas e contos maravilhosos, como atesta Coelho (1987), está intimamente ligada à figura feminina. As personagens antagonistas das grandes histórias e lendas do oriente são mulheres, bem como no cristianismo e as religiões monoteístas que exaltaram as separações entre Eva e

Maria, a Santa e a Pecadora, representações por oposição. Ideia de contrastes que foi transferida para os contos de fadas, como fada/bruxa, madrasta/princesa, por exemplo. Na falta de grandes vilãs femininas, com jeito *camp* de agir, tais como Malévola<sup>32</sup> e Úrsula<sup>33</sup>, é substituída por um vilão tão efeminado e vaidoso quanto elas.

Os vilões Rei Doce e Capitão Gancho relacionam-se com a figura do dândi, que aparece sutilmente em vários momentos dos estudos sobre imaginário e masculino, sobretudo, na figura de Don Juan, nos textos de Foucault e Legros: um homem efeminado, erotizado e andrógino, que quebra as normas modernas, sendo um personagem dividido em personas – ele altera sua identidade para suas conquistas. Representa a vaidade, a erotização do masculino, a incerteza, um reflexo de uma sociedade holista, hedonista que se manifestava durante a modernidade. Ao construir e desconstruir constantemente sua identidade, ele demonstra que a identidade não um caráter fixo e imutável. Sua figura foi retratada em um livro de Lorde Byron, famoso dândi no imaginário popular.

Figura 31 – Dândis



Fonte: criação do autor.

O dândi era um homem elegante, de gestos dóceis, bem vestido, e de certa ironia e afetação na fala e no porte – uma máscara social. O dândi (Figura 32) nem sempre era rico, mas parecia fazer parte da aristocracia. Seus precursores são os Preciosos, na França e na Inglaterra, e passa, com o tempo, a ser visto como uma figura negativa do masculino – um homem efeminado, que traz a efeminação à sociedade, um ideal de não-homem, meio andrógino e pouco viril. Segundo Badinter,

<sup>32</sup> Malévola, vilã de *A bela adormecida*: Disponível em: <<http://www.davonnajuroe.com/wp-content/uploads/2014/04/Maleficent.jpg>> Acesso em 20/2/2018.

<sup>33</sup> Úrsula, vilã de *A pequena sereia*: <<https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/wp-content/uploads/2016/10/9-ursula.jpg>> Acesso em: 20/2/2018.

essa imagem é combatida na França, na Inglaterra e nos Estados Unidos, posteriormente, a fim de reforçar a virilidade, a masculinidade perdida na sociedade com o enfraquecimento da importância do homem no desempenho do trabalho, devido à crescente automação, e à emancipação feminina. O homem vê seu papel se fragmentar, e o homem efeminado poderia representar a ameaça de preenchimento dessa lacuna e alterar a ordem social.

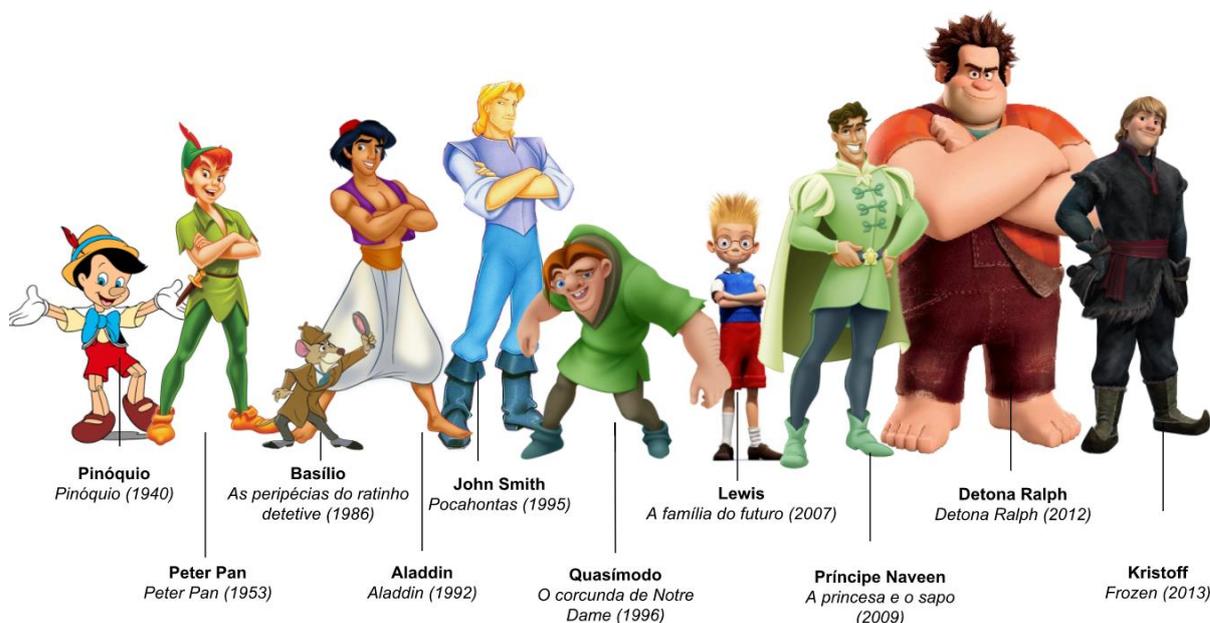
Capitão Gancho e Rei Doce são assim: bem vestidos, afetados, frágeis, dramáticos, teatrais, vaidosos, covardes e com sotaque britânico; enquanto suas contrapartes, Peter Pan e Detona Ralph são másculos, corajosos, fortes, mais contidos, com roupas esfarrapadas (mostrando certa humildade nas vestes) e sotaque norte-americano. Coincidência? O autor crê que não. Eles são exemplos ilustrativos de um quadro muito maior e mais frequente, que sempre instigou o autor deste trabalho. Como pode ser visto no quadro com os personagens das animações Disney (Figura 32), elencadas a seguir, é frequente a manifestação do dandismo nos personagens vilões, ao passo que os protagonistas das mesmas animações destoam desse caráter (Figura 31), desde as cores e o modo como se vestem até a maneira como gesticulam, se comportam ou se apresentam.

Figura 32 – Vilões da Disney em várias épocas



Fonte: criação do autor

Figura 33 – Heróis das animações



Fonte: criação do autor.

Nesse simples exercício, que consiste na reunião das imagens de protagonistas e heróis de animações dos estúdios Walt Disney, de variadas épocas, é possível traçar paralelos comparativos entre os dois grupos, como a semelhança nos estilos de vestimentas e cores dos integrantes de cada grupo entre si e com seus opostos. Esse aspecto demonstra que é uma metáfora obsessiva, ou seja, há um uso recorrente dessas aparências e repetições que ainda podem ser estudadas futuramente.

É interessante perceber que as animações contemplam um amplo período nos estúdios Walt Disney. Um acidente na representação seria improvável, afinal, o imaginário nos mostra que as imagens são cristalizações resultantes de imaginários vigentes. Uma constelação de imagens reunidas ajuda a enxergar o estilo de um tempo, segundo Maffesoli. Então, seria intencional? Também não se conclui exatamente isso.

A hipótese é de que os vilões possivelmente representam um masculino menor, um masculino que tem contato ou expressa uma feminilidade, algo negativo às vistas das construções sociais. Um masculino possivelmente relacionado ao gay. Afinal, segundo Badinter (1993), a construção do masculino se dá em negação ao feminino e na exaltação pública da sua virilidade. As histórias dos personagens das animações focadas no masculino, geralmente acompanham uma transformação, um crescimento ligado a uma provação que não necessariamente é imposta ao personagem. Ele

deseja ser mais do que é, ser mais homem, ser melhor através da validação dos outros. A jornada do herói, como explicitada por Campbell, nas narrativas remonta a estrutura básica de qualquer mito: a separação, a iniciação e o retorno, que geralmente culmina no imaginário do herói que mata o monstro.

Narrativa que se relaciona com os rituais de transformação masculina desde os tempos primórdios segundo Badinter (1993): o menino que se separa do âmbito materno através de um corte simbólico/ou físico, inicia-se no mundo dos outros homens através de provas que exigem sacrifícios públicos que o tornem homem de verdade, assim ele pode retornar à aldeia. Frequentemente, nas narrativas míticas, heroicas e nos contos maravilhosos, o herói mata o monstro – sua sombra, uma versão do mal em si mesmo.

Aparentemente, nas animações Disney, essa sombra é representada pelo vilão, que carrega um lado frágil, feminino do herói. Assim, parece necessário que o herói negue ou sepulte essa sombra, com o intuito de que prevaleça seu lado viril, forte e másculo. Nas animações analisadas, Peter Pan, ao vencer Gancho sem precisar usar o voo, assume sua capacidade e comanda o navio do capitão em direção ao mundo real, pronto a crescer e tornar-se homem; Ralph, ao vencer um vilão afetado que se passava por herói, volta ao seu jogo mais forte e provando tanto aos outros quanto a si mesmo que pode ser um herói, mesmo quando todos diziam a ele que era um vilão. Nas outras animações Disney também é frequente a temática da provação e superação de si, como motivadora dos personagens masculinos protagonistas. Algo que parece casar com os preceitos de Bourdieu e Badinter, de que o homem precisa sempre se provar como tal, reafirmar publicamente sua virilidade – afinal, a masculinidade é um construto a ser reforçado. Enquanto isso, as histórias das protagonistas da Disney (salve exceções) giram em torno da libertação de uma condição – estar destinada a um casamento, presa a leis sociais, a um espaço físico, a uma rotina ou mesmo a uma condição doméstica, por exemplo. Os personagens masculinos querem ser mais do que já são, enquanto os femininos querem libertar-se de uma condição. É como se eles remontassem preceitos de gênero clássicos.

Há uma reiteração de gênero implícita nos discursos das animações. Segundo Louro (2009) e Nolasco (1995), as instituições, desde muito cedo, certificam-se que o gênero que habitará os corpos seja o mesmo planejado para eles. Eles falam da Escola, Igreja, Estado, mas também, nos tempos contemporâneos, por que não considerarmos, a Mídia ou Cultura de Massa, já que suas tecnologias falam

diretamente à psique humana? O gênero se dá através de uma série de repetições de discursos impressos sobre e nos corpos, dizendo como devem ser os meninos, as meninas e o que se espera deles como homens e mulheres.

As animações e os estereótipos de gênero que suscitam, sobretudo, do masculino, neste caso específico, devem ser vistas como formadoras de discurso, influenciadoras e mantenedoras de certas representações sociais. É perigoso ignorar as metáforas obsessivas presentes nessas histórias. Os masculinos nas animações continuam reforçando um binômio oposicional entre mocinho e vilão noções como forte/fraco, corajoso/covarde, público/privado, desleixado/vaidoso, físico/mental, masculino/feminino.

A personagem de animação em si é uma performance. Ela é criada do zero, sua concepção é uma máscara, pois sua base de criação é o estereótipo, o cômico, o exagero, a representação tipificada. A personagem não habita um corpo físico verdadeiro, o personagem de animação é a performance *in natura* – ele é feito dela. Criado e animado, frame a frame, para ser exatamente o que é. Se um personagem gesticula mais com as mãos, mostra as unhas ou possui uma aparente maquiagem nos olhos, como alguns vilões da Disney, esses atos fazem parte dele, foram desenhados. É uma concepção totalmente diferente de um ator em carne e osso, que pode improvisar, pode imprimir trejeitos e ambiguidades próprias nos personagens ou carrega-los consigo uma ideia de seus personagens anteriores, como afirma Cândido.

Logo que Johnny Depp fez testes para *Piratas do Caribe (Verbisnki, 2003)*, por exemplo, os produtores se preocuparam com a atuação por vezes afetada ou efeminada de Johnny Depp para o Capitão Jack Sparrow. Eles temiam que ele parecesse “bêbado” ou “gay”. Esse tipo de perda de controle do produto e a liberdade criativa do ator não têm muito espaço na animação. Ou seja, por mais óbvio que possa parecer, se o personagem é caracterizado de determinada maneira, provavelmente era para ele ser, de forma intencional, exatamente como é.<sup>34</sup>

Uma frase célebre da personagem Jéssica Rabbit, em *Uma Cilada para Roger Rabbit (1988)*, explicita muito bem essa ideia. O filme mistura personagens de desenhos animados interagindo com atores reais. Em certo momento da história, Jessica, uma voluptuosa personagem de desenho animado estilo *femme fatale*, está

---

<sup>34</sup> Essa polêmica saiu em diversas entrevistas, aqui uma delas. Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/noticia/meus-personagens-sao-todos-gays-disse-johnny-depp-executivo-da-disney-quando-viveu-jack-sparrow/#imagem0>>. Acesso em 20/1/2018.

na sala do detetive de carne e osso, Eddie Valliant, que a considera suspeita. Ela diz que apesar das aparências, é muito difícil ser uma mulher como ela é termina com a frase: “Eu não sou má, eu fui desenhada assim”<sup>35</sup>.

O vilão como efeminado ou menos masculino clássico não é uma característica exclusiva da Disney, podendo ser percebida em outros estúdios (Dreamworks, Warner Bros, entre outros) como mostram as imagens, a seguir. Nas animações *Fivel, um conto americano* (1986) e sua continuação, *Um conto americano 2: Fivel vai para o Oeste* (1991), da Universal Studios, repetem essa fórmula, com os vilões: Warren T. Rato e Cat R. U, dois dândis que contrastam com o pobre rato Fivel (Figura 33).

Figura 34 – Vilões de Fivel



Fonte: acervo pessoal.

Outro exemplo marcante pode ser verificado nas animações de *Shrek*, da Dreamworks, nas quais, os vilões que o grande, forte e grosseiro ogro deve combater são sempre covardes membros da realeza ou que almejam esse posto, comportando-se como dândis e de trejeitos afetados, como Lorde Farquaad em *Shrek* (2001), Príncipe Encantado em *Shrek 2* (2004) e Rumpelstiltskin em *Shrek Terceiro* (2007) e *Shrek para sempre* (2010).

Ou mesmo em animações mais recentes, como os *Boxtrolls* (2014), no qual o esfarrapado Ovo precisa derrotar o vilão Arquibaldo Surrupião, um dândi, obcecado para entrar para a alta sociedade que faz shows de drag sob o codinome de Madame Frou Frou (Figura 34). Com a segunda identidade, ele consegue ser admirado, transitar na alta sociedade e até desejado pelos demais personagens masculinos na animação.

<sup>35</sup> No original: “I’m no bad. I’m just drawn that way”. Disponível em: <https://youtu.be/XAnNvnViJpo>>. Acesso em 28/1/2018.

Figura 35 – BoxTrolls



Fonte: acervo pessoal.

Finalizando, há uma inquietação que acomete o autor: a aparência do dândi, parece estar conectada ao imaginário de um possível masculino gay. A cultura popular parece ter uma inclinação a sustentar a ideia que os gays detêm uma sabedoria secreta sobre a aparência e suas modulações: a estética, a moda, as artes, o cuidado com o corpo e outras formas de expressão da imagem. Como é possível verificar em variados produtos da indústria do entretenimento, como *sitcoms*, programas de moda, programas de fofoca, filmes, novelas, *reality shows* de transformação da imagem, o balé, a cosmética, entre outros.

Um indício disso, por exemplo, é o sucesso de programas como *Queer Eye*<sup>36</sup>, (antes, *Queer eye for a straight guy*), no qual, homens gays ajudam homens heterossexuais a mudarem suas vidas por meio de um *total makeover* na aparência e estilo. O desleixo na aparência são resultado desse jeito de “ser homem”, que se opõe à vaidade feminina, como visto nas análises dos personagens. A associação de vilania ao feminino, a homens efeminados apenas suscitam estereótipos de gênero, altamente, negativos e prejudiciais desde a infância.

O retorno à exaltação da aparência, e do aparato simbólico em que estamos imersos na pós-modernidade, ligado a uma sociedade hedonista, aos moldes do personagem Don Juan e Dionísio, implicam na incerteza, mas também em possibilidades de quebra desses estereótipos. A imagem e a necessidade da imagem, não é mais território apenas do masculino hegemônico, como foi na modernidade,

<sup>36</sup> Fonte: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/02/queer-eye-programa-mostra-que-machismo-afeta-os-propios-homens.htm/>>. Acesso em: 20/2/2018.

com os grandes textos das religiões monoteístas (DURAND, 1998) que atestam isso. A imagem e o imaginário são domínios místicos de contemplação, devaneio, transcendência e um sentir comum que não pode ser totalmente explicado pelas ciências exatas e os textos científicos. Há um quê de feminino no reino da imagem, que acompanha a feminização do mundo referenciada por Maffesoli (1999).

O homem que pretende adentrar aos domínios da imagem nos dias atuais para fazer parte do conjunto social precisa reaprender a deixar de lado o que é sustentado por muitas instituições, disfarçados de pensamento aparentemente racional, mas que faz parte de uma dominação simbólica masculina (BOURDIEU) que se sustenta por décadas. Dominação imposta aos homens heterossexuais e às masculinidades menores, formadas por “menos homens” – gays, transgêneros, transexuais, entre outros. Os estereótipos propagados pelo cinema podem servir de artefato, para desde

O verdadeiro encarceramento de gêneros e identidades se dá nas formas pré-estabelecidas sobre o gênero, como alega Louro (2009). Mesmo em um contexto pós-moderno, é a heterossexualidade, o binarismo e a crença de que o sexo biológico, o gênero e o desejo, estão naturalmente e irremediavelmente interligados, que parecem dominar o discurso da maioria.

O gay aparece, assim, para esse menino hipotético, como um modelo do que não se deve ser. As animações só ajudam a reforçar essa ideia ao simularem vilões gays, derrotados pelo herói másculo. Se um personagem da animação parece gay é porque, provavelmente, foi construído para sê-lo. Consciente ou inconscientemente, ele serve para atestar o poder de uma masculinidade hegemônica clássica sobre masculinidades menores ou incorretas. Afinal, o imaginário dá-se em partilha. Se o cinema se utiliza desses tipos excessivamente, é porque essa imagem efeminada frente ao masculino mais másculo, ainda parece se manter como ponto referencial.

O herói da animação, desse modo, também pode ser entendido como um sujeito que constrói sua virilidade em negação ao vilão: ele não e não deve parecer gay, efeminado. Ele sempre mata ou vence o seu lado efeminado, representado pelo antagonista, como forma simbólica de atestar uma masculinidade em sua jornada do herói. O imperativo “seja homem!”, citado por Badinter (1993), muitas vezes vêm acompanhado ou é substituído de um você “nem parece gay”; ele “parece muito gay”; “não seja tão gay”. Ser gay ultrapassa o indivíduo e a identidade, e passa a ser um estilo: essa roupa é muito gay, esse abajur é muito gay, isso é coisa de gay. Há uma estética, uma imagética simbólica impalpável que denota nas relações mundanas e

cotidianas uma espécie de aparência, um modo de ser gay, como um verniz sobre pessoas, objetos, falas e gestos.

Esse campo parece fértil e interessante ao mergulho do pesquisador, demonstrando que o campo de estudos das representações de masculino no cinema mostra-se desafiador e instigante. Há muitas nuances ainda a serem desveladas no mundo de possibilidades e descobertas que é o cinema de animação. Quais outras representações de gênero ainda existem? Como são representados os idosos? E as crianças? Quais as mudanças no imaginário das princesas? E os coadjuvantes: o que tem a mostrar? Esses são só alguns exemplos de outras inúmeras perguntas que surgem com este estudo e podem antecipar pesquisas futuras nos campos da comunicação, imaginário, imagem, gênero e cinema.

## REFERÊNCIAS

ABEL, Sam (1995), "**The rabbit in drag**: Camp and gender construction in the American animated cartoon." In: *Journal of Popular Culture*, 1995, 29, 3: 183-202.

AMBROSE, Tom; NAZARIAN, Elisa. **Heróis e exílios**: ícones gays através dos tempos. São Paulo: Gutenberg, 2011.

ANDERSEN, Hans. **Fairy tales**. London: Penguin Books, 1994.

BACHELARD, Gaston. **A psicanálise do fogo**. 2.Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BADINTER, Elisabeth. **XY**: Sobre a identidade masculina. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

BALISCEI, João Paulo; CALSA, Geiva Carolina; STEIN, Vinícius. "**(in) felizes para sempre**"? Imagens da Disney e a manutenção da heteronormatividade. *Bagoas - estudos gays: gêneros e sexualidades*, Natal, v. 10, n. 14, p. 163-180, jan. /jun. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/11451/8061>>. Acesso em: 6 fev. 2018.

BARBOSA, André Antônio. **O dandismo de dois filmes contemporâneos**. *Anais associação nacional dos programas de pós-graduação em comunicação*. Brasília, n. 25, p.111-222, jun. 2015. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/biblioteca/autor-compos-2015-349a3f88-c122-43b1-bdc8-d46375826a33\\_2771.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/autor-compos-2015-349a3f88-c122-43b1-bdc8-d46375826a33_2771.pdf)>. Acesso em: 14 fev. 2018.

BAUDRILLARD, Jean. **A Disney World ilimitada**. *Folha de são paulo*, São Paulo, n.11, fev. 1997. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/2/09/mais!/3.html>>. Acesso em: 14 fev. 2018.

BAZIN, Andre. **What is cinema? Vol. II**. Edição. Los Angeles: University of California Press, 2005.

BOURDIEU, Pierre. **Lá dominación masculina**. Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.

BUENO, Michele Escoura. **Girando entre Princesas**: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças. 2012. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, University of São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://doi: 10.11606/D.8.2012.tde-08012013-124856>>. Acesso em: 25 jan. 2018.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: Histórias de deuses e heróis. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

BUTLER, Judith. **Cuerpos que importan**. Cidade del Mexico: Editorial Paidós Mexicana, 2002.

\_\_\_\_\_. Judith. **El género em disputa**. Cidade del Mexico: Editorial Paidós Mexicana, 2001.

\_\_\_\_\_. Judith. **Problemas de gênero**. Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 11a Ed. São Paulo: Editora Pensamento, 2013.

CANDIDO, Antonio ; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida de; GOMES, Paulo Emílio Salles. **A personagem de ficção**. 4a Ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A:1974.

CARVALHO, H. (1983). **Teoria da linguagem**: Natureza do fenômeno linguístico e a análise das línguas (Vol. I). Coimbra: Coimbra Editora.

COCA, Andreea. A Reflection on the Development of Gender Construction in Classic Disney Films, Amsterdam Social Science, 2000. Disponível em: <[http://www.socialscience.nl/SocialScience/application/upload/files/Vol3\\_Is1\\_02Coca.pdf](http://www.socialscience.nl/SocialScience/application/upload/files/Vol3_Is1_02Coca.pdf)> Acesso online em 06 jul. 2013.

COELHO, N. N. (1987) **O Conto de Fadas**. São Paulo: Série Princípios, Editora Ática.

CONNELL, Robert. W. (2005). **Masculinities**. California: University of California Press.

\_\_\_\_\_, Robert W.; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 21, n. 1, p. 241-282, maio 2013. ISSN 1806-9584. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104026X2013000100014/24650>>. Acesso em: 25 fev. 2018.

DARTON, Robert. **O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa**. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**: uma história do olhar no Ocidente. Petrópolis: Vozes, 1994.

DETONA, Ralph. Direção: Spencer, C., Lasseter, J. (Produtores) & Moore, R. (Diretor). Disney Animation Studios, 2012. DVD (120min).

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, 1988.

\_\_\_\_\_. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **Campos do imaginário**. Textos reunidos por Daniele Chauvin. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.

\_\_\_\_\_. **O Imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem.** Rio de Janeiro. Difel, 1998.

ESOPO. **Fábulas.** Porto Alegre: L&PM Pocket, 1997.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro – Os Fundamentos do Texto Cinematográfico.** Tradução de Alvaro Ramos. Editora Objetiva LTDA, Rio de Janeiro – 1979.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber.** Rio de Janeiro: Edições Graal, 1977.

GIROUX, Henry. A Disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu MOREIRA, Antonio Flávio (Orgs.). **Territórios Contestados: os currículos e os novos mapas políticos e culturais.** Petrópolis: Vozes, p. 49-81, 1995a.

\_\_\_\_\_, Henry. Memória e Pedagogia no Maravilhoso mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação.** Petrópolis: Vozes, p. 132-158, 1995b.

\_\_\_\_\_, Henry. **The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence.** Lanham MD: Rowman and Littlefield Press, 1999.

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. **Contos de Grimm - Volume 1: A Bela Adormecida e outras histórias.** Porto Alegre: L&PM Editores, 2001.

JACOBINA, Elóia; KÜHNER, Maria Helena (Org.). **Feminino/Masculino no imaginário de diferentes épocas.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

JANUÁRIO, Soraya Barreto. **Masculinidades em (re) construção: Gênero, corpo e publicidade.** Covilhã: Editora LabCom.IFP, 2016.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2ª Edição, 2008.

KINDEL, Eunice. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, etnias e outras coisas mais.** UFRGS, 2003. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10183/2504>>, acesse online em 6 out. 2017.

KLEIN, Tom. **“Woody Abstracted: Film Experiments in the Cartoons of Shamu sCulhane. Animation”** (Sage) 2011. 6:39. Disponível em <<http://anm.sagepub.com/content/5/3/341>>, Acesso online em 6 out. 2017.

KÜHNER, Maria Helena (organização). **Feminino/Masculino – no imaginário de diferentes épocas.** Rio de Janeiro: BCD União de Editoras, 1998.

LEGROS, Patrick; MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; TACUSSEL, Peter. **Sociologia do Imaginário.** Porto Alegre, Editora Sulina, 2ª Edição, 2014.

LI-VOLLMER, Meredith; LaPOINTE, Mark. **Gender Transgression and Villany in Animated Film**, 2003. Disponível em <[http://dx.doi.org/10.1207/S15405710PC0102\\_2](http://dx.doi.org/10.1207/S15405710PC0102_2)> Acesso em 6/ out. 2017.

LOURO, Guacira Lopes. **Um Corpo Estranho - Ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. 2ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

\_\_\_\_\_. **No Fundo das Aparências**. Petrópolis: Vozes, 2ª Ed., 1999.

\_\_\_\_\_. **Notas sobre a pós-modernidade: o lugar faz o elo**. Rio de Janeiro: Atlântico Editora, 2004.

\_\_\_\_\_. **O conhecimento comum: compêndio de sociologia compreensiva**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. O imaginário é uma realidade (entrevista). **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, v. 1, n. 15, p. 74-82, ago. 2001.

MAGALHÃES, Célia. **Os monstros e a questão racial na narrativa modernista brasileira**. UFMG Editora. Belo Horizonte: 2003.

MOGLI – O menino lobo. Direção: Wolfgang Reitherman. Disney, 1967. 1 DVD (78 min).

MONTEIRO, Marko. **Tenham Piedade dos Homens! – Masculinidades em mudança**. Juiz de Fora: Feme, 2000.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo – 1** Neurose. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1977.

\_\_\_\_\_. **Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo – 2** Necrose. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1977.

\_\_\_\_\_. **The Cinema, or The Imaginary Man**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Gêneros cinematográficos**. LabCom Books, 2010. Disponível em: <[http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf)> Acesso online em 6 jun. 2017.

NOGUEIRA, Salvador. **Superinteressantes coleções: mitologia – deuses, lendas, heróis**. São Paulo: Editora Abril, 2012.

NOLASCO, Sócrates (org.). **A desconstrução do masculino: uma contribuição crítica à análise de gênero**. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 1995.

PALLANT, Chris. Disney-formalism: rethinking classic disney. **Animation**, Londres, v. 5, n. 3, p. 341-352, dez. 2010. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1746847710377567>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

PEQUENA Sereia, A. Direção: Ron Clements, John Musker. Disney, 1989. 1 DVD (83 min).

PEREIRA, Edilson. As mulheres por trás da face de cristo: apropriações, performances e ambivalências da verônica. **Religião**, Rio de janeiro, v. 35, n. 1, p.111-222, jan. /jun. 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/0100-85872015v35n1cap09>>. Acesso em: 24 fev. 2018.

PERRAULT, Charles. **A bela adormecida do bosque**. Porto Alegre: Kuarup, 1993.

\_\_\_\_\_, Charles. **Borracheira: O sapatinho de vidro**. Porto Alegre: Kuarup, 1993.

PETER Pan. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Jack Kinney. Disney, 1953. 1 DVD (77 min).

PINÓQUIO. Direção: Ben Sharpsteen e Hamilton Luske. Animação, 1 VHS (88 min), son. Color. Dublado (português). EUA, Walt Disney, 1940.

POCAHONTAS. Direção: Mike Gabriel, Eric Goldberg. Disney, 1995. 1 DVD (81 min).

PRINCESA e o Sapo, A. Direção: Ron Clements, John Musker. Disney, 2009. 1 DVD (97 min).

PUTNAM, Amanda. Mean Ladies: Transgendered Villains in Disney Films. In: CHEU, Johnson (Org.). **Diversity in Disney films: critical essays on race, ethnicity, gender, sexuality and disability**. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, p. 147-162, 2013.

REI Leão, O. Direção: Roger Allers, Rob Minkoff. Disney, 1994. 1 DVD (89 min). ROBIN Hood. Direção: Wolfgang Reitherman. Disney, 1973. 1 DVD (83 min).

RIBEIRO, Leonídio. Ciência, homossexualismo e endrocrinologia. **Revista latinoamericana de psicopatologia fundamental**, São paulo, v. 13, n. 3, p.111-222, set. 2010. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/s1415-47142010000300009>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

RODRIGUES, B. S. et al. O camp e o queer como resistência performática à heteronormatividade1. **Anais - congresso de ciências da comunicação na região nordeste**, Caruaru, v. XVIII, n. 10, p.111-222, jul. 2016. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/r52-1591-1.pdf>>. Acesso em: 04 jan. 2018.

SABAT, Ruth. **Filmes Infantis e a produção performativa da Heterossexualidade**. Porto Alegre: UFRGS, 2003. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10183/3757>>, acesso online em 6/10/2017.

SALIH, Sarah. **Judith Butler e a Teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

SANTOS, Caynaã. **O vilão desviante: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem**. São Paulo: USP, 2015. Disponíveis em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100135/tde-09092015-190418/pt-br.php>> acesso online em 6/10/2017.

SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: 3ª edição, Sulina, 2012.

SPARGO, Tamsin. **Foucault e a teoria queer**. Edição. São Paulo: Grupo Autêntica, 2017.

WAGNER, Christiane. Zeitgeist, o espírito do tempo – experiências estéticas. **Revista cultura e extensão USP**, São paulo, v. 12, p. 21-29, nov. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9060.v12i0p21-29>>. Acesso em: 03 fev. 2018.

WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**. São Paulo: Abril Cultural, 2010.

WUNENBURGUER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo. Edições Loyola, 2007

ZIPES, J. **'Breaking the Disney Spell'**, in E. Bell, L. Hassand L. Sells (eds) *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana: Indiana University Press, 1996.

## ANEXO 1 – Tabela das características contra-hegemônicas

<b>Características contra-hegemônicas</b>		<b>P1</b>	<b>P2</b>
<b>Corpo</b> (Aparência)	Traquejo ao andar		
	Postura submissa		
	Pequeno porte físico		
	Passionalidade, emotividade		
	Pouco trabalho físico desempenhado		
	Físico frágil		
	Vaidade, cuidado com aparência		
	Não manifesta desejo pelo sexo oposto		
	É efeminado na aparência física ou nos gestos		
	Silencioso		
<b>Atitudes</b> (O que faz)	Contenção ou não expressão da virilidade		
	Uso de estratégia/manipulação para resolver problemas		
	Inaptidão e/ou evita combate, violência		
	Covarde		
	Gentil, dócil		
	Demonstra afeto, ternura ou carinho		
	Se dá por vencido		
	Expressa emoções		
	Prudente, estagnado		
	Admite fracassos, ignorância e equívocos		
Ser provido / servir			
<b>Atuação</b> (Sua relação com os demais)	Passivo		
	Ocioso		
	Vilanesco		
	Valoriza ou enfatiza a ocupação das mulheres		
	É dominado por outros homens		
	Não utiliza armas		
	Atuação privada (casa, ambiente doméstico, escritório)		
Contenta-se com o que tem, pouco ambicioso			

## **ANEXO 2 – Resumo *Peter Pan* (1953)**

Em Londres, no início do século 20, George e Mary Darling tem os preparativos para participar de uma festa interrompidos pelas peripécias de seus filhos, João e Miguel. Ambos interpretavam uma história sobre Peter Pan e sua luta com os piratas, inspirados nas histórias que ouvem de sua irmã mais velha, Wendy. O pai, farto das histórias fantásticas (que ele alega tornarem seus filhos menos práticos), declara com raiva que Wendy ficou muito velha para continuar dormindo no mesmo quarto que os irmãos, o que todas as crianças tomaram com muita tristeza.

Naquela mesma noite, após a saída dos pais, eles são visitados pelo próprio Peter Pan, que os ensina a voar com a ajuda de sua fiel companheira, a fada Tinker Bell (popularmente conhecida como Sininho), e leva-os com ele para a Terra do Nunca, uma ilha onde ninguém cresce e pode continuar para sempre criança.

Um navio de piratas, ancorado nas águas da Terra do Nunca, tem à bordo o Capitão Gancho, o comandante da tripulação, sempre ao lado de seu colega, Mr. Smee. Ao ver Peter Pan sobrevoando os céus, ele ordena que seus piratas atirem balas de canhão na direção dele e dos meninos. Ele deseja se vingar do garoto que cortou a sua mão e a atirou a um crocodilo que o persegue até então, causando-lhe terror. Tinker Bell, com ciúme de Wendy devido à atenção que Pan destina a ela, persuade os Meninos Perdidos a derrubarem Wendy. A traição de Tinker Bell logo é descoberta, e ela é banida da ilha por Peter. João e Miguel partem com os Meninos Perdidos para encontrar os índios da ilha, que, em vez disso, os capturam, acreditando que eles sejam os responsáveis por levar a filha do chefe, a Princesa Tigrinha.

Enquanto isso, Peter leva Wendy para ver as sereias. As sereias, aparentemente interessadas em Peter Pan, se deleitam em atormentar Wendy tentando afoga-la. Elas fogem ao perceberem que o navio de Gancho se aproxima. Peter e Wendy veem que Gancho e Smee capturaram Tigrinha para que pudessem persuadi-la a divulgar o esconderijo de Peter Pan. Após uma luta, na qual Peter vence Gancho com facilidade, o garoto e Wendy libertam a princesa, que junto com a tribo prestam uma homenagem à Pan. Gancho aproveita a distração, captura Tinker Bell e a engana para que revele o esconderijo dos Meninos Perdidos. O ciúme de Bell a faz denunciar o paradeiro de seus amigos.

No esconderijo, Wendy e seus irmãos sentem saudades de casa e convidam Peter e os Meninos Perdidos a retornarem com eles para Londres e serem adotados. Apesar de os Meninos Perdidos concordarem, Peter não está empenhado em crescer e recusa a oferta, presumindo que todos voltarão em breve e não farão de fato a viagem. Porém, os piratas aguardam e capturam os Meninos Perdidos e os Darlings quando estes saem do covil, deixando para trás uma bomba em tempo para matar Peter Pan. Tinker Bell consegue escapar da gaiola de Gancho, voa para impedir que Peter morra. Ela impede o feito, mas quase se sacrifica junto com a explosão.

Peter resgata Tinker Bell dos escombros e juntos eles enfrentam os piratas, liberando as crianças, antes de andarem na prancha. Peter trava um combate direto com Gancho, enquanto as crianças lutam contra a tripulação e, finalmente, conseguem humilhar o Capitão Gancho, que foge com sua equipe, sendo perseguidos pelo crocodilo, a seguir.

Peter, vestido de Gancho, passa a controlar o navio deserto e, com auxílio do pó mágico de Tinker Bell, voa para Londres com as crianças a bordo. O Sr. e a Sra. Darling voltam para casa e encontram Wendy dormindo escorada no parapeito da janela aberta. Wendy desperta e fala com entusiasmo sobre suas aventuras. Os pais olham pela janela e veem o que parece ser um navio pirata nas nuvens. O Sr. Darling, tocado pela imagem, sente pena de Wendy por ter gritado com ela e afirma que o navio é semelhante a alguma imagem que viu na infância.

### **ANEXO 3 – Resumo *Detona Ralph (2012)***

Detona Ralph é o vilão de um jogo de arcade (fliperama) chamado *Conserta Felix Jr.*, no qual o herói do jogo conserta um edifício que Ralph destrói a cada partida. Ralph está cansado de fazer o mesmo trabalho há três décadas e não ser reconhecido por seus colegas de jogo, que o tratam como se fosse ruim. Na tentativa de provar que pode ser um mocinho e não mais um cara mau, Ralph escapa de seu jogo através do cabo de alimentação (ligado à *Estação de Jogos*) e parte disfarçado para o jogo *Missão de Herói (Hero's Duty)*: um jogo violento, contemporâneo, de tiro de pistola de luz. Lá, ele atrapalha o andamento de uma partida, danificando um robô e indo até o topo do prédio pegar uma medalha. Ele desperta um insetrônico (Cy-bugs, os vilões do jogo), que entra com ele em uma nave que vai parar, por acidente, no jogo *Corrida Doce (Sugar Rush)*. A durona Sargento Calhoun, heroína do *Missão de Herói*, junto ao Conserta Félix Jr., parte em busca do Ralph no novo jogo.

A nave cai e se despedaça, ao passo que o insetrônico cai no pântano, aparentemente morto. A medalha de Ralph está presa em uma árvore, mas é pega por Vanellope Von Schweetz, uma personagem do jogo. Ela foge e usa a medalha para entrar na competição principal da *Corrida Doce*, pois, por ser um *bug* (erro) do jogo, não pode participar oficialmente da corrida. Atrás de sua medalha, Ralph reaparece e acaba destruindo tudo o que encontra pelo Reino Doce. O Rei Doce, monarca do local, ordena a prisão de Ralph. O grandalhão é preso e levado ao castelo do Rei Doce, onde é interrogado sobre sua origem e suas intenções. Ele fica sabendo que Vanellope usou sua medalha para correr. O Rei condena Ralph à masmorra, mas ele foge e acaba encontrando Vanellope, no momento em que é intimidada pelos demais competidores do jogo. Depois de salvá-la, os dois fazem um acordo: se ele construir um carro para ela, a menina pode correr e conseguir o grande prêmio para Ralph, devolvendo a medalha a ele. Enquanto isso, Calhoun e Felix chegam ao jogo procurando Ralph – ele em busca de Ralph, pois o jogo de ambos está em risco e ela buscando pelo insetrônico que Ralph trouxe consigo.

Ralph conhece o Monte Coca Diet – esconderijo de Vanellope, onde partes de uma estalactite de Mentos cai no rio de Coca, causando explosões. Aos poucos, os dois viram amigos e ele ajuda a garota a construir um carro e a treinar para a corrida. No entanto, Rei Doce aparece e persuade Ralph a não ajudar Vanellope, pois por ser

um *bug* não pode vencer a corrida, e se correr, os jogadores do fliperama podem não gostar do erro e o jogo ser desligado para sempre. Rei Doce entrega a Ralph sua medalha de volta e vai embora. Ralph decide ajudar o Rei, destruindo o carro de Vanellope, impedindo-a de correr. Em outro ponto do jogo, Felix visita o Castelo Doce à procura de Ralph, mas é preso no, enquanto Calhoun descobre que o insetrônico trazido por Ralph já colocou milhares de ovos, que estão prestes a eclodir.

Ralph volta para o seu jogo para descobrir que todos foram embora, pois entraram em desespero quando Félix saiu para procurá-lo e não voltou mais. Ele olha pela tela do fliperama do Corrida Doce e vê o desenho de Vanellope nele. Após perceber algo errado, ele retorna ao Reino Doce e obriga Bill Azedo, o ajudante do Rei Doce, a lhe contar o real motivo da trapaça do rei, descobrindo que o monarca vinha modificando a configuração do jogo, de modo que Vanellope não participasse e os jogadores não se lembrassem de antes. Ralph vai até o palácio, liberta Félix e o convence a consertar o carro de Vanellope, e vai atrás dela em seguida para libertá-la e devolver seu carro. O trio segue em direção à corrida, que já havia começado, e Vanellope segue para vencê-la. Calhoun aparece e confronta Ralph, lhe dizendo que os insetrônicos estão vivos e prestes a eclodir. No mesmo instante, um buraco se abre no chão e centenas de insetrônicos começam a sair e destruir tudo. Calhoun, Ralph e Felix conduzem os espectadores para a saída em segurança, enquanto Vanellope encosta no enfurecido Rei Doce. Durante a briga, todos descobrem que Rei Doce é na verdade Turbo, um dissidente de outro jogo que, no passado, estragou dois jogos por inveja. Rei Doce se funde a um insetrônico durante a confusão e se torna praticamente invencível, subjugando Ralph. O protagonista, então, lembra-se do Monte Coca Diet e causa uma explosão de luz que mata Rei Doce e todos os insetrônicos que invadiram o jogo.

Vanellope passa pela linha de chegada e descobre que é a princesa do jogo – suas roupas mudam e o jogo é reiniciado. Tudo que Turbo/Rei Doce fez é revertido, enquanto Vanellope ganha seus amigos de volta. Ralph, Calhoun e Félix seguem de volta para seus jogos. Ralph é escolhido como padrinho de casamento de Félix e Calhoun. Ao fim de tudo, Ralph ajuda os personagens sem jogos e os leva para seu jogo, construindo uma morada para eles, com a ajuda de Félix, o que torna seu jogo muito popular entre as crianças. Ralph continua seu trabalho, porém, com reconhecimento que achava merecer desde o início.