

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PUBLICIDADE E TURISMO

ANA LAURA RODRIGUES GIOVANELLI

**“E não subestime a importância da linguagem do corpo”:
O uso do *queer coding* em animações da Disney enquanto ferramenta de manutenção de
estereótipos LGBTQIA+**

SÃO PAULO

2021

ANA LAURA RODRIGUES GIOVANELLI

**“E não subestime a importância da linguagem do corpo”:
O uso do *queer coding* em animações da Disney enquanto ferramenta de manutenção de
estereótipos LGBTQIA+**

Versão original

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Relações Públicas
apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e
Turismo.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Simone Alves de Carvalho

São Paulo

2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Giovanelli, Ana Laura Rodrigues
"E não subestime a importância da linguagem do corpo":
O uso do queer coding em animações da Disney enquanto
ferramenta de manutenção de estereótipos LGBTQIA+ / Ana
Laura Rodrigues Giovanelli; orientadora, Simone Alves de
Carvalho. - São Paulo, 2021.
83 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo /
Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São
Paulo.
Bibliografia

1. Queer coding. 2. Estereótipos LGBTQIA+. 3. Estúdios
Disney. I. Alves de Carvalho, Simone . II. Título.

CDD 21.ed. -

659.2

GIOVANELLI, Ana Laura Rodrigues. **“E não subestime a importância da linguagem do corpo”: O uso do *queer coding* em animações da Disney enquanto ferramenta de manutenção de estereótipos LGTBQIA+.** 2021. Monografia (Bacharelado em Relações Públicas) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Relações Públicas
apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e
Turismo.

Aprovado em:

Banca:

Nome: _____

Instituição: _____

Nome: _____

Instituição: _____

Nome: _____

Instituição: _____

Ao meu amigo Jackson, que me ensinou a delícia de ser quem sou
com orgulho, e a todas as crianças LGBTs que um dia se sentiram
culpadas por suas identidades, eu dedico este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, que desde muito nova me incentivaram a percorrer o caminho da educação, e ao meu irmão, por ser meu refúgio e um ponto de paz.

Aos meus amigos, por toda a caminhada e por todo o companheirismo que gentilmente me oferecem.

À Prof^ª. Dr^ª. Simone Alves de Carvalho, pelo incentivo à quebra de barreiras, pelo apoio no decorrer desse trabalho e pela defesa do pensamento crítico.

E à Universidade de São Paulo, por expandir meus horizontes.

RESUMO

GIOVANELLI, Ana Laura Rodrigues. **“E não subestime a importância da linguagem do corpo”: O uso do *queer coding* em animações da Disney enquanto ferramenta de manutenção de estereótipos LGBTQIA+.** 2021. Monografia (Bacharelado em Relações Públicas) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

O presente trabalho analisa o uso do *queer coding* - signos indiciais que associam personagens fictícios a características tidas como pertencentes a pessoas LGBTQIA+ - em vilões de animações 2D dos Estúdios Disney. Para a fundamentação, foi feita uma contextualização do cinema a partir das teorias da semiótica e Indústria Cultural, e apresentação de panorama histórico da representação LGBTQIA+ no cinema, da censura nos Estados Unidos e no Brasil, do surgimento e evolução da Disney, seguida de análise de filmes selecionados entre o cânone dos Estúdios Disney e de uma pesquisa de opinião aplicada *online*, da qual foi possível observar que os espectadores compreendem os “desvios” de gênero e sexualidade empregados nos personagens como características que pesam em sua vilania. As análises foram desenvolvidas a partir de pesquisas bibliográficas, estudo de caso dos filmes e pesquisa de opinião de cunho exploratório.

Palavras-chave: *Queer coding*. Estereótipos LGBTQIA+. Estúdios Disney.

ABSTRACT

GIOVANELLI, Ana Laura Rodrigues. **“And don’t underestimate the importance of body language”: The use of *queer coding* in Disney’s animations as a tool for mantaining LGBTQIA+ stereotypes.** 2021. Monography (Bachelor degree in Public Relations) - School of Arts and Communications, University of São Paulo, São Paulo, 2021.

This paper analyzes the use of queer coding - index signs that associate fictional characters to characteristics that are considered to belong to LGBTQIA+ people - in Disney Studios' 2D animation villains, and how the reinforcement of negative stereotypes can impact a community. To substantiate the analysis, a contextualization of cinema based on the theories of semiotics and Cultural Industry, and a historical overview of the LGBTQIA+ representation in cinema, censorship in the United States and in Brazil, the rising and evolution of Disney were made, followed by an analysis of selected films from the Disney Studios' canon and an opinion poll applied online, from which it was possible to observe that the spectators understand the “deviations” of gender and sexuality used in the characters as characteristics that weigh on their villainy. The analysis were backed by bibliographical research, case studies of the films and an exploratory opinion research poll.

Keywords: Queer coding. LGBTQIA+ stereotypes. Disney Studios.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 O cinema: Semiótica e Indústria Cultural	14
2 A representatividade LGBTQIA+ no cinema: contextualização e censura	19
2.1 O Código Hays e o Macarthismo	22
2.2 A censura no Brasil	24
2.3 O <i>queer coding</i>	25
3 Disney: uma breve história	29
3.1 O <i>queer coding</i> nas animações Disney	30
3.1.1 Os vilões <i>queer</i> da Disney	35
4 Sexualidade e repressão	46
4.1 Segregação e acolhida: o papel dos estereótipos na formação da identidade LGBTQIA+	49
5 Pesquisa de opinião	55
5.1 Análise da pesquisa de opinião	66
CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
REFERÊNCIAS	74

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Dois funcionários da produtora de Thomas Edison dançando, possivelmente a primeira captura em vídeo de atividade homoerótica	19
Figura 2: Dois homens se beijando acidentalmente, com Charles Chaplin vestido com roupas femininas ao fundo, para causar efeito cômico	20
Figura 3: trechos do semanário Cine Reporter em oposição ao senador Will Hays e ao Código de Produção de Cinema	23
Figura 4: Ferdinando no livro de 1936 e na animação da Disney de 1938	31
Figura 5: comparativo entre os traços físicos e vestimentas da Rainha Má e Branca de Neve	37
Figura 6: à esquerda, a personagem Úrsula e, à direita, a <i>drag queen</i> Divine, em comparação	37
Figura 7: comparativo entre os traços físicos das personagens Ariel e Úrsula	38
Figura 8: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Malévola e Aurora	39
Figura 9: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Yzma e Chicha, uma das heroínas do filme	40
Figura 10: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Anita e Cruella	41
Figura 11: comparativo entre os traços físicos de Scar e Simba	42
Figura 12: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Jafar e Aladdin	43
Figura 13: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Hades, Hércules e Zeus	44
Figura 14: comparativo entre as vestimentas de Ratcliffe e outros personagens e as vestimentas de Ratcliffe em seu número musical	44
Figura 15: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Capitão Gancho e George Darling, pai de Wendy	45
Figura 16: edições número zero dos boletins “Lampião na Esquina” e “Chana com Chana”	52
Figura 17: porcentagem de respondentes familiarizados ou não com filmes de animação da Disney ..	55
Figura 18: faixa etária dos respondentes	56
Figura 19: sexualidade dos respondentes	56
Figura 20: gênero dos respondentes	57
Figura 21: porcentagem de respondentes que reconhecem a Rainha Má	57
Figura 22: associação de características à personagem da Rainha Má	58
Figura 23: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas das personagens da Rainha Má e Branca de Neve	59
Figura 24: porcentagem de respondentes que reconhecem Úrsula	59
Figura 25: associação de características à personagem de Úrsula	60
Figura 26: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas das personagens de Úrsula e Ariel	61
Figura 27: porcentagem de respondentes que reconhecem Jafar	61
Figura 28: associação de características ao personagem de Jafar	62

LISTA DE FIGURAS

Figura 29: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas dos personagens de Jafar e Aladdin	63
Figura 30: porcentagem de respondentes que reconhecem Scar	63
Figura 31: associação de características à personagem de Scar	64
Figura 32: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas dos personagens de Scar e Mufasa	65
Figura 33: porcentagem de respondentes que se identificaram ou não com os vilões da Disney durante a infância e pré-adolescência	65
Figura 34: porcentagem de respondentes que se sentiram atraídos ou não pelos vilões da Disney durante a infância e pré-adolescência	66

INTRODUÇÃO

Em 2016, três anos após a estreia do filme *Frozen* - a terceira maior bilheteria de filme de animação da história, perdendo apenas para *Frozen II* e o *remake* de *O Rei Leão* de 2019, todos do mesmo estúdio (VERHOEVEN; ROBINSON, 2020, *online*) -, e com uma sequência do longa infantil já em vista, surgiu uma movimentação cada vez mais expoente em redes sociais como o Twitter¹ pedindo à Disney que fizessem com que a heroína da história fosse assumidamente lésbica ou bissexual, numa campanha *online* que ficou conhecida por seu mote *#GiveElsaAGirlfriend*² (“Deem uma namorada à Elsa”, *tradução nossa*). A campanha foi iniciada por uma adolescente que declarou, na época, que

Crescendo, eu nunca vi uma princesa se apaixonando por outra princesa - e nem outras garotas que estão crescendo agora viram isso também. A indústria do entretenimento nos deu garotas que se apaixonam por feras, ogros que se apaixonam por humanos, e até mesmo mulheres adultas que amam abelhas. Mas nós nunca pudemos ver a pureza de um relacionamento *queer*. (LEE, 2016, *online*, *tradução nossa*).

Apesar da repercussão da campanha ter chegado até mesmo na imprensa, *Frozen II* estreou em 2019 e Elsa continuou sem um par romântico, o que, por si só, já pode ser considerada uma ruptura dos Estúdios Disney com o padrão que adotavam até então, sempre concluindo seus finais felizes com a formação de um casal heterossexual. Entretanto, ainda se aguarda (e se cobra) um personagem principal LGBTQIA+³ nos filmes do estúdio.

Por outro lado, a Disney ficou infame recentemente por anunciar em mais de uma situação o seu “primeiro personagem *gay*”, como estratégia para atrair um público já ávido por representatividade para o cinema. Acontece que esses personagens raramente fazem parte de um dos núcleos principais das tramas de seus filmes e, na maioria das vezes suas aparições são “tão breves, tão totalmente insignificantes, que eles podem facilmente ser cortados da edição final para audiências socialmente conservadoras” (DI PLACIDO, 2021, *online*, *tradução nossa*), como aconteceu com “*Star Wars - A Ascensão Skywalker*”, de 2019. Na edição

¹ O Twitter é uma rede social que simula um blog pessoal. A plataforma oferece um espaço de 280 caracteres para que o usuário poste mensagens que serão lidas por outros usuários, que podem interagir com o conteúdo publicado (MLABS, 2021, *online*).

² Em redes sociais, o uso de *hashtags* (ou jogo da velha, em português) serve para facilitar a busca dos usuários por conteúdos nas plataformas, facilitando interações e trocas de informações. Em contextos como o da campanha, servem também para aumentar o engajamento e alcance do tema.

³ Originalmente GLS (para *gays*, lésbicas e simpatizantes), o termo utilizado para compreender pessoas que não se identificam como cisgêneras ou heterossexuais evoluiu ao longo das décadas, até se transformar em LGBTQIA+, significando lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, *queers*, intersexo e assexuais, com o uso do mais para englobar outras possíveis identidades de gênero ou orientações sexuais.

original, duas personagens coadjuvantes deram o primeiro beijo lésbico da franquia, cena que foi cortada nas reproduções que aconteceram em Cingapura, por exemplo, sob a justificativa de que crianças pudessem assistir ao filme (MARSH, 2019, *online*).

A Disney aposta justamente nessa subcategorização: o primeiro beijo lésbico da franquia Star Wars, a primeira personagem lésbica dos Estúdios Disney-Pixar, o primeiro personagem *gay* de um filme *live action*⁴, etc. Com isso, já foram anunciados cerca de sete filmes que debutaram o dito “primeiro personagem *gay*”: “Zootopia” (2016); “A Bela e a Fera” (*remake* em *live action*, 2017); “A Ascensão Skywalker” (2019); “Toy Story 4” (2019); “Vingadores: Ultimato” (2019) “Onward” (2020); e “Jungle Cruise” (2021) (DI PLACIDO, 2021, *online*).

Além de se aproveitar de uma representatividade superficial como chamariz para venda de ingressos, a Disney também é conhecida por caracterizar seus vilões com estereótipos atribuídos majoritariamente à comunidade LGBTQIA+, prática conhecida como *queer coding*, se valendo de uma “representatividade” velada e negativa. Desde a chamada Era da Renascença da Disney, iniciada em 1989, com o lançamento de “A Pequena Sereia”,

Fãs e ativistas LGBTs criticaram a empresa por *queer coding* - representações subtextuais de características (muitas vezes negativas) tipicamente associadas a pessoas LGBTQIA+ e, na mídia infantil, vilões. Exemplos incluem a Úrsula, da Pequena Sereia, atrevida e conivente bruxa do mar inspirada na famosa *drag queen* Divine [...]. (WILLIAMS, 2020, *online*, tradução nossa).

Por isso, o presente trabalho objetiva entender como o *queer coding* no audiovisual funciona enquanto ferramenta de manutenção dos estereótipos LGBTQIA+, passando pelos impactos da legislação do Código de Produção de Cinema e Macarthismo na representatividade *queer* no cinema, quais percepções o uso do *queer coding* pelos Estúdios Disney fomenta e de que modo estereótipos podem ser positivos ou negativos para a comunidade LGBTQIA+.

Para tanto, foi feita uma análise do cinema enquanto meio de comunicação de massa, a partir das lentes da semiótica Peirciana e da Indústria Cultural, principalmente da perspectiva de Adorno, em que se conclui o peso da ideologia capitalista nos conteúdos cinematográficos.

Com essa base em teorias da comunicação, é dado sequência para um panorama histórico da representatividade LGBTQIA+ no cinema, com comparativos entre o cinema mundial e nacional, seguido de uma contextualização do Código de Produção de Cinema, seu momento histórico e consequências, bem como o impacto da política do Macarthismo, que

⁴ Filmes interpretados por atores reais, ao contrário de animações.

vigorou mais próximo do final do período de vigência da legislação, e das diferenças e semelhanças entre a censura nos Estados Unidos e no Brasil.

Assim, é explicado o *queer coding* - bem como o conceito de identidade *queer* -, o aumento do seu uso em função da censura no cinema, e como esse discurso estereotipado e arcaico implica na construção social de uma imagem negativa de pessoas LGBTQIA+. Desse modo, chega-se a um dos pontos principais do trabalho, a análise do *queer coding* nos vilões da Disney, após, claro, um breve resumo da história da Disney e como ela se tornou um monopólio do entretenimento, no que pesa ainda mais sua culpa no uso e reforço de estereótipos negativos pelos Estúdios.

Tendo entendido de que modo se dá o uso de *queer coding* nos filmes selecionados para a análise, parte-se para uma reflexão acerca da cisheteronormatividade⁵, que parece tão intrínseca e inerente à experiência humana, e que não passa de uma invenção para a manutenção do *status quo* do capitalismo e cristianismo em nossa sociedade.

Depois são apresentados os resultados da pesquisa de opinião exploratória aplicada acerca de quatro personagens, dentre todos os analisados no trabalho, para coleta de percepções dos respondentes sobre as expressões de gênero e sexualidade dos vilões da Disney, seguida de uma análise qualitativa da mesma pesquisa.

Por fim, conclui-se que sim, existe espaço para um cinema crítico e emancipatório, que inclua em suas histórias pessoas *queer* que sejam heroínas, vilãs, ou que tenham qualquer outro tipo de alinhamento moral. Contudo, o avanço desse tipo de discussão é muito lento, reflexo de séculos de repressão moral.

⁵ Faz parte da cisheteronormatividade defender a ideia de que existe apenas um jeito de ser saudável e feliz: 1) ser uma pessoa heterossexual, ou seja, sentir atração afetiva/sexual somente pelo sexo/gênero diferente do seu; 2) ser uma pessoa cis, ou seja, estar em total acordo com o gênero atribuído no nascimento. Uma pessoa cis é aquela que, ao nascer, foi classificada como do gênero masculino ou feminino e aceitou tal classificação para sua vida. (FOLHA DE DOURADOS, 2016, *online*)

1 O cinema: Semiótica e Indústria Cultural

Para se adentrar nas questões do cinema, é inevitável tratar de dois conceitos dos estudos da comunicação muito importantes: semiótica e indústria cultural.

A semiótica é a ciência geral de toda e qualquer linguagem (diferente de língua, idioma) verbal e não-verbal, conceito que se pode traduzir como uma “uma rede intrincada e plural de linguagem”, sistemas vivos “de formas sociais de comunicação e de significação que inclui a linguagem verbal articulada, mas absorve também, inclusive, a linguagem dos surdos-mudos, o sistema codificado da moda, da culinária e tantos outros” (SANTAELLA, 1983, p. 1-3).

Considerando-se que todo fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, e considerando-se que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem, pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido. (*idem*, p. 2)

O cinema é uma linguagem constituída de signos (PEIRCE, 1999, p. 45-46), à grosso modo “uma coisa que representa uma outra coisa” (SANTAELLA, 1983, p. 12). O signo é uma relação de três partes:

O *signo propriamente dito* (uma palavra, uma foto, um desenho, uma roupa, uma edificação etc.), o *referente* (aquilo para o que o signo aponta, aquilo que é representado pelo signo: este cão, aquela pessoa) e o *interpretante* (ou conceito, imagem mental, significado formado na mente da pessoa receptora de um dado signo). (COELHO, 1993, p. 25-26).

E que, conforme explicado por Hjelmslev, seria “portador de significação, contudo, estando preso além do plano da expressão, ao plano semântico portador da enunciação e do discurso: a forma do que se quer dizer (significação) e o conteúdo/sentido (Comunicação)” (SCHETTINO, 2006, p. 7). E nas linguagens visuais, como o cinema, o signo é híbrido, sendo um signo icônico (uma imagem análoga ao que se representa), ao mesmo tempo que é um signo indicial (que remete indiretamente ao seu objeto), já que a tecnologia usada para capturar as imagens é capaz “de registrar o objeto do signo por conexão física”, “existencial e factual”, segundo Peirce “o fato de sabermos que a fotografia é o efeito de radiações partidas do objeto, torna-a um índice e altamente informativo” (SANTAELLA, 1983, p. 15).

Enquanto meio de comunicação, o cinema é complexo, se autoconstruindo ao incorporar elementos de diversos outros meios que o precederam: “a narrativa da literatura, a

oralidade do rádio e a imagem registrada / fixada da fotografia e da pintura [...], o movimento e a ação do teatro, através da expressão corporal e da fala dos seus atores / personagens” (SCHETTINO, 2006, p. 3); já enquanto produto cultural, é um “texto natural” (*idem*, p. 6-7), surgido da leitura de mundo daqueles envolvidos em sua produção, e decodificado posteriormente pelo público que o consome também a partir do repertório construído por meio da assimilação e ordenação de signos.

E o cinema, enquanto produto derivado da indústria cultural, só pode existir, assim como outros produtos derivados dessa indústria (como o teatro de revista e a opereta, por exemplo), em decorrência do surgimento de uma sociedade de consumo (COELHO, 1993, p. 6). Para entender melhor essa questão, é preciso voltar um pouco e contextualizar o fenômeno da industrialização (final do século XVIII) e seu impacto na formação da indústria cultural (metade do século XIX), sendo importante notar ainda os impactos posteriores da Era da Eletricidade (final do século XIX) e da Era Eletrônica (a partir da terceira década do século XX), como muito bem explicado por Coelho (p. 6-7):

É esta [industrialização], através das alterações que produz no modo de produção e na forma do trabalho humano, que determina um tipo particular de indústria (a cultural) e de cultura (a de massa), implantando numa e noutra os mesmos princípios em vigor na produção econômica em geral: o uso crescente da máquina e a submissão do ritmo humano de trabalho ao ritmo da máquina; a exploração do trabalhador; a divisão do trabalho. Estes são alguns dos traços marcantes da sociedade capitalista liberal, onde é nítida a oposição de classes e em cujo interior começa a surgir a cultura de massa. Dois desses traços merecem uma atenção especial: a reificação (ou transformação em coisa: a coisificação) e a alienação. Para essa sociedade, o padrão maior de avaliação tende a ser a coisa, o bem, o produto; tudo é julgado como coisa, portanto tudo se transforma em coisa — inclusive o homem. E esse homem reificado só pode ser um homem alienado: alienado de seu trabalho, que é trocado por um valor em moeda inferior às forças por ele gastas; alienado do produto de seu trabalho, que ele mesmo não pode comprar, pois seu trabalho não é remunerado à altura do que ele mesmo produz; alienado, enfim, em relação a tudo, alienado de seus projetos, da vida do país, de sua própria vida, uma vez que não dispõe de tempo livre, nem de instrumentos teóricos capazes de permitir-lhe a crítica de si mesmo e da sociedade. Nesse quadro, também a cultura — feita em série, industrialmente, para o grande número — passa a ser vista não como instrumento de livre expressão, crítica e conhecimento, mas como produto trocável por dinheiro e que deve ser consumido como se consome qualquer outra coisa. E produto feito de acordo com as normas gerais em vigor: produto padronizado, como uma espécie de *kit* para montar, um tipo de pré-confeção feito para atender necessidades e gostos médios de um público que não tem tempo de questionar o que consome. Uma cultura perecível, como qualquer peça de vestuário. Uma cultura que não vale mais como algo a ser usado pelo indivíduo ou grupo que a produziu e que funciona, quase exclusivamente, como valor de troca (por dinheiro) para quem a produz. Esse é o quadro caracterizador da indústria cultural: revolução industrial, capitalismo liberal, economia de mercado, sociedade de consumo.

Existem duas formas de se enxergar a indústria cultural: da perspectiva da revelação e da alienação. A primeira vê a indústria cultural como “o primeiro processo democratizador da cultura”, fazendo com essa esteja de fácil acesso para a massa, e procura entender “o quê” é dito pelos produtos da indústria cultural, sendo feita uma análise caso a caso para determinar os conteúdos que são “bons” e os que são “maus”. A segunda, por sua vez, vê a indústria cultural “como um processo no qual o indivíduo é levado a não meditar sobre si mesmo e sobre a totalidade do meio social circundante”, tornando-o um produto de seu próprio sistema, e procura entender (até suas últimas consequências) “como” se operam os seus meios de comunicação, sendo esses inerentemente “gravados a fogo” pela ideologia do capitalismo e podendo apenas produzir a alienação, independente de seus conteúdos (COELHO, 1993, p. 14-17). A ideia da alienação, apesar de radical, tem embasamento factual; usando a televisão como exemplo,

Nenhuma sociedade existente, e que queira dar início a um processo de profundas alterações sociais em seu interior, pode dar-se ao luxo de dispensar um meio como a TV e os produtos culturais por ela gerados. Por outro lado, esse enfoque não permite esquecer que, de fato, todo produto traz em si os germes do sistema que o gerou; diminuir a importância dessa constatação pode resultar em graves danos para uma sociedade em processo de transformação. Uma ideologia cujos traços são, entre outros, o paternalismo, a necessidade de tornar passivos todos os sujeitos, a transformação em coisa (reificação) de tudo o que possa existir (inclusive o homem) — traços estes presentes no capitalismo de organização — estaria assim presente num produto como a TV, como de fato está. Esquecer isso e tentar manipular a TV como se bastasse alterar seu conteúdo, pode dar origem a entidades híbridas como, por exemplo, um "socialismo" baseado no autoritarismo, no paternalismo, na passividade dos que se colocam sob suas asas — isto é, um socialismo baseado na alienação. (idem, p. 18).

Pegando de exemplo o panorama da indústria cultural no Brasil, entre 1980 e 1988, o número de estações de TV duplicou para 140, o que, segundo Coelho (p. 35) “poderia ser um bom sinal se as concessões não fossem feitas segundo critérios estreitos e enviesados que atendem antes a interesses individuais e de grupos de poder do que a interesses da coletividade”. Segundo Bernardet (1980, p. 4):

No bojo de sua euforia dominadora [a partir da Revolução Industrial], a burguesia desenvolve mil e uma máquinas e técnicas que não só facilitarão seu processo de dominação, a acumulação de capital, como criarão um universo cultural à sua imagem. Um universo cultural que expressará o seu triunfo e que ela imporá às sociedades, num processo de dominação cultural, ideológico, estético. [...] E, no meio dessas máquinas todas, o cinema será um dos trunfos maiores do universo cultural. A burguesia pratica a literatura, o teatro, a música, etc., evidentemente, mas estas artes já existiam antes dela. A arte que ela cria é o cinema.

Todos os produtos de consumo do período da Revolução Industrial, fossem eles de utilidade prática ou culturais, “foram financiados pelo capitalismo, ou seja, pelo pensamento burguês que gera no início do século XX [...] uma atmosfera mercadológica na sociedade” (COLOMBO, 2015, p. 21). Assim, o “indivíduo e o desenvolvimento da personalidade viram-se marginalizados no processo de desenvolvimento do capitalismo — produtor, acima de tudo, da reificação [coisificação] e alienação das pessoas”, e de um coletivo que esmaga o indivíduo (COELHO, 1993, p. 43).

O cinema para Adorno era uma mercadoria dentro de um sistema de trocas cujo as próprias estruturas são, em primeiro lugar, a ideologia (COLOMBO, 2015, p. 20). Desse modo, não seria possível desvencilhar nenhum conteúdo cinematográfico da ideologia do sistema econômico que o precede, isto é, o capitalismo. Ou, como diria McLuhan, o meio é a própria mensagem (COELHO, 1993, p. 19).

Essa crítica aponta para o cinema como um produtor de ilusões, fazendo com que o espectador se pegue divagando sobre o que assistiu, “identificando no filme a representação da própria realidade”, sendo a indústria cultural a indústria da diversão, lucrando da necessidade de escape dos indivíduos sujeitos ao capitalismo, ao passo que normaliza as ideologias que a sustentam e adestram o público que a consome (*idem*, p. 21-22). Segundo Adorno e Horkheimer, “a diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é procurada por quem quer escapar ao processo mecanizado, para se por de novo em condições de enfrentá-lo” (*apud* COLOMBO, p. 21).

Eventualmente, essa visão mais radical de Adorno sobre o cinema mudou, passando a ver nele possibilidades artísticas. Isso contanto que o cineasta possua liberdade de produção e o conteúdo proporcione reflexão crítica aos espectadores, pois, para ele, “o filme emancipado teria que retirar o seu caráter a priori coletivo do contexto de atuação inconsciente e irracional, colocando-o a serviço de intenções emancipatórias” (*idem*, p. 25-26). De acordo com Hirano (2015, p. 147),

Há uma conexão íntima entre o modo como “o olhar” é pensado e o ato de assistir um filme. O cinema, segundo Ismail Xavier, propicia o usufruto de um “olhar privilegiado”, onde se pode ver sem ser visto e ocupar uma posição onipresente “sem assumir encargos” (2003: 36). É justamente por dotar o espectador de um ponto de vista ímpar que o cinema pode ser utilizado para fins normativos, mas também desviantes [...].

Adorno vai dizer sobre isso que “no filme os espectadores se relacionam mais imediatamente do que, por exemplo, na pintura”, já que as imagens reproduzidas transmitem

uma sensação de realidade, tornando seus objetos “portadores de mensagens” estéticas ou ideológicas. A essas mensagens, Adorno dá o nome de “signos sociais”.

Para Colombo (p. 27),

É possível destacar que nos filmes de hoje o caráter ideológico talvez pese muito mais do que no início da história do cinema, pois analisando o quanto a indústria utiliza-se dos filmes para vender seus produtos, podemos perceber como os filmes passam a ser também *layouts* de propaganda comercial. Desse modo, tornam-se cada vez mais um produto pertencente à ideologia da Indústria Cultural, que não só lhe garante o seu valor de troca, como é natural do cinema, mas neste caso ele se esvazia de valor artístico, salvo poucas exceções.

É inegável que o cinema é, então, uma mercadoria, “produto de uma indústria capitalista” que dissemina sentimentos e comportamentos (CHAVES; FRAZÃO, 2014, p. 65). Ainda assim, não pode considerar o espectador como incapaz de reprovar o discurso da ideologia dominante, estando ele presente no produto consumido, e nem se pode eliminar a possibilidade de existência de um cinema revolucionário e questionador, que busque, mesmo dentro de uma estrutura cooptada pela lógica do capital, ressignificar essa dinâmica de poder da indústria cultural à medida que entretém e instiga críticas ao *status quo*.

2 A representatividade LGBTQIA+ no cinema: contextualização e censura

Quando se pensa em produções cinematográficas antigas, pode ser comum a ideia de que grupos minoritários como pessoas LGBTQIA+ não estivessem representadas nelas, pois é sabido que esses grupos são ainda invisibilizados na mídia, e que essa tem o poder de produzir aquilo que Bourdieu chama de “efeito real”, sendo capaz de construir uma realidade social, bem como destruir identidades coletivas (MORENO, 2001, p. 2). Ainda assim, mesmo entre os primeiros registros audiovisuais, é possível identificar essas personagens, por mais ou menos implícitas que sejam as formas de apresentá-las aos espectadores.

É o caso do curta-metragem *The Dickson Experimental Sound Film*, de 1895, gravado por William Kennedy-Laurie Dickson, funcionário da produtora de Thomas Edison (MOREIRA, 2016, p. 21) e, possivelmente, a mais antiga tentativa de sincronização de imagem e som da qual se tem conhecimento (FilmSound.org, s/d, *online*). Dele, foram recuperados 17 segundos de imagem, onde são vistos dois homens, também funcionários da produtora de Edison (*idem*), dançando ao som de um violino tocado pelo próprio Dickson (MOREIRA, 2016, p. 21), que aparece um pouco mais ao fundo (Figura 1).

Figura 1: Dois funcionários da produtora de Thomas Edison dançando, possivelmente a primeira captura em vídeo de atividade homoerótica.



Fonte: *The Dickson Experimental Sound Film* (1895)

Quase cem anos depois, em 1981, o curta ficou conhecido por um outro nome, *The Gay Brothers*, devido à uma análise do historiador de cinema Vito Russo, em seu livro *The Celluloid Closet*. A associação que Russo faz dos personagens à homossexualidade é motivada pela dança e pela proximidade de seus corpos, e há dois prováveis caminhos nessa análise:

O primeiro deles é assumir que os homens envolvidos na dança sejam realmente irmãos heterossexuais, logo, o ato de dançarem juntos é utilizado com objetivo cômico, já que estariam assim “perdendo” sua masculinidade ao “insinuarem” ser um casal, enquanto a outra possível leitura é entender a sequência como uma versão mais tênue do que podemos considerar como homo erotismo. É importante ressaltar que na época da gravação do filme o termo "gay" não era comumente utilizado como sinônimo para homossexual, mas como sinônimo de “alegre”, e que dado o teor da música tocada pelo violinista, que trata da vida no mar sem as mulheres, há uma grande chance de que ambos os homens sejam marinheiros que dançavam juntos justamente pela ausência das mulheres. De todo modo, não deixa de ser a primeira gravação em vídeo onde dois personagens do mesmo sexo dividem uma atividade vista como "afetiva/sexual". (MOREIRA, 2016, p. 21).

No século seguinte, com o avanço das técnicas de produção audiovisual, a possibilidade de se contarem histórias mais complexas foi ampliada e, algumas delas, inevitavelmente, percorriam temas de sexualidade e gênero mais explicitamente.

Por exemplo, o filme “Senhorita Carlitos”, de 1915, estrelado por Charles Chaplin, é uma comédia leve na qual Carlitos, durante um passeio no parque, acaba por atrapalhar a tentativa de flerte de dois diferentes homens com uma mesma moça. Para escapar da confusão que criou, o personagem se veste com roupas de mulher que encontra por acaso (Curta!, s/d, *online*) e, ao perceber que o disfarce funcionou, engana os dois homens que queriam vingar-se dele, fazendo com que se beijassem por acidente (Figura 2). O uso da subversão de papéis de gênero era comum nos filmes mudos para efeito de humor (Stacker, 2021, *online*).

Figura 2: Dois homens se beijando acidentalmente, com Charles Chaplin vestido com roupas femininas ao fundo, para causar efeito cômico.



Fonte: “Senhorita Carlitos” (1915)

Ainda em um outro filme de 1916, “Carlitos no Estúdio”, Chaplin é pego pelo seu diretor de cena beijando a atriz Edna Purviance, que está vestida como um homem, e acaba sendo caçoado por ele pela sua aparente homossexualidade (MANGIN, 1989, p. 53). “A curta cena, um dos poucos exemplos ‘evidentes’ de uma situação de homossexualidade anterior à 1960 no cinema Anglo-Saxão, indica que zombar de comportamentos *gays* ou ‘efeminados’ era recorrente na comédia” (*idem, ibidem, tradução nossa*).

De uma forma geral, porém, o registro dominante era somente um: se um homem tivesse trejeitos femininos ou se ele ousasse vestir-se de mulher, o único efeito que se poderia esperar era o da comédia. O homossexual pressupunha e representava alívio dramático e nada além. (SILVEIRA, 2011, *online*).

Já na Alemanha, em 1919, em um breve período de relaxamento da censura decorrente do fim da Primeira Guerra Mundial (Stacked, s/d, *online*), o filme “Diferente dos Outros” foi um ponto fora da curva. Contava a história de um violinista que comete suicídio após ser alvo de chantagens por ser homossexual: “o filme apresenta a situação dos homossexuais [...] de um ponto de vista social, legal e psiquiátrico [...]” terminando com um “apelo para a tolerância com *gays*, por parte de Magnus Hirschfeld, um líder na luta da anulação da seção do Código Penal Alemão que proibia relações homossexuais” (MANGIN, 1959, p. 55, *tradução nossa*)

No Brasil, porém, o primeiro filme com um personagem LGBTQIA+, datado de 1923, tem uma abordagem nada dramática ou militante. À semelhança dos filmes de Chaplin, o curta “Augusto Aníbal Quer Casar”, de Luís de Barros, é uma comédia em que o personagem principal, “na sua busca por uma noiva terminava, enganadamente, se casando com um [sic] travesti [...] e só percebia o engano após o casamento quando, após tirar o vestido de noiva, esta voltava a se vestir, falar e se comportar como um homem” (MORENO, 1995, p. 17).

Alguns anos depois, em 1948, o filme “Poeira nas Estrelas”, de Moacyr Fenelon, apresenta duas personagens mulheres cujo relacionamento romântico/sexual não é explicitado, mas apenas instigado. Trata-se de “uma amizade um pouco suspeita entre duas amigas. O filme não aborda abertamente, com intencionalidade esta relação, mas, devido a reação das personagens, induz o espectador a pensar nela” (MORENO, 1995, p. 17).

A arte do cinema, ao contrário de outras como a poesia, a pintura ou a música, que são evidentemente frutos da percepção de seus autores, parece representar fielmente a visão humana. As imagens vistas na tela são um simulacro da vida real, e as ideologias carregadas em um filme parecem ser “uma frase sem autor, sem intervenção humana”, mas “o cinema não nasceu assim pronto, ‘reproduzindo o real’. É algo que se foi construindo aos poucos; o cinema

levou tempo para encontrar a sua localização na sociedade, suas formas de produção, sua ou suas linguagens”, e a facilidade de multiplicação de películas possibilitou ao cinema a ampliação das “possibilidades de divulgação e de dominação ideológica” (BERNARDET, 1980, p. 4-7). Assim, como um espelho de seu próprio tempo, o cinema foi permitindo, ao longo dos anos, que se replicassem e reforçassem ideias e estereótipos carregados de preconceito e violência moral como verdades universais, com a justificativa do entretenimento.

2.1 O Código Hays e o Macarthismo

Um outro filme, por sua vez estadunidense, onde a sexualidade dos personagens é apenas sugestiva, e que pode ser considerada imperceptível a um espectador mais desatento, é “De Repente, no Último Verão”, de 1959. Nele, um neurocirurgião é procurado para realizar uma lobotomia na jovem Violet, para evitar que ela acabe por revelar a homossexualidade de seu primo Sebastian, que havia sido assassinado recentemente (Adoro Cinema, s/d, *online*).

A escolha de deixar a sexualidade de Sebastian subentendida, ao invés de abordar abertamente o assunto, não é por acaso. Na época desse lançamento ainda vigorava nos Estados Unidos o Código de Produção de Cinema, de 1930, popularmente conhecido como Código Hays, em homenagem ao senador Will Hays, responsável pela formulação do projeto de lei (HIRANO, 2015, p. 149). O código proibia, dentre outras coisas, a representação do que eram consideradas perversões sexuais, fossem elas explícitas ou inferências (*The Motion Picture Production Code*, 1930). “A santidade da instituição do casamento e do lar deverá ser garantida. Filmes não devem induzir à ideia de que formas inferiores de relações sexuais são aceitas ou tidas como normais” (*idem*, *tradução nossa*).

O Código Hays nada mais foi do que um produto de seu tempo, um reflexo das pressões sociais já existentes. Segundo Hirano, “desde do [sic] início do século XX, associações religiosas protestantes e católicas, de mulheres, pais e professores reivindicavam maior controle no conteúdo dos filmes, uma vez que para esses grupos o cinema estaria incentivando maus comportamentos”, e que a resposta para essas demandas foi, inicialmente, a criação de um código de conduta chamado *Don'ts and be careful* (“Os não e os pontos de atenção”, *tradução nossa*), em 1927, e, em 1934, a fundação do *Production Code Administration* (PCA), órgão responsável pela aplicação do Código de Produção de Cinema (HIRANO, 2015, p. 148-149).

A censura, nesse caso, era feita previamente, nos roteiros e durante a produção, de modo que os estúdios não tivessem gastos com cenas que, futuramente, poderiam ser descartadas em

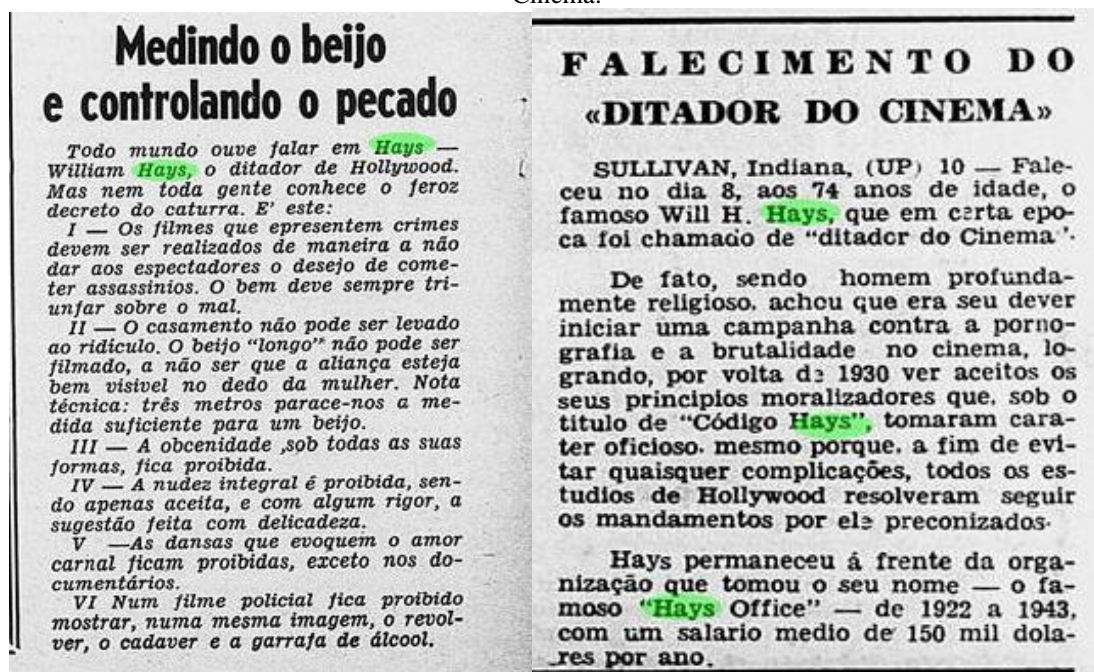
função do veto, e, para “os filmes exibidos sem a aprovação da PCA [Administração do Código de Produção] pagariam a pesada multa de US\$25 mil” (HIRANO, 2015, p. 149).

Este sistema [de auto regulação], por um lado, cortou as asas a qualquer veleidade um pouco mais ousada e assegurou o bom funcionamento da máquina industrial e, por outro, possibilitou uma certa elasticidade nas relações com os diversos grupos de pressão ideológica e política: as mães de família protestantes, os bancos, o governo, os militares, etc. Este mecanismo assegurou a evolução de um cinema que, no conjunto, defendia as ideologias dominantes. (BERNARDET, 1980, p. 18).

Desse modo, “a liberdade artística de que o cinema se aproveitou nas suas primeiras décadas de existência, porém, seria logo cerceada nos EUA, que nos anos 1940 já era a maior potência mundial na exportação de filmes” (SILVEIRA, 2011, *online*). Entretanto, apesar das representações de sexo ou sexualidades não serem mais permitidas, era comum que produtores, diretores e roteiristas encontrassem formas de contornar a legislação e abordar assuntos tabu, conforme saiu em um semanário brasileiro sobre cinema:

O C.H. [Código Hays], como se sabe, estabelece uma série de restrições à criação artística, uma vez que proíbe, aos produtores filiados à Associação de Produtores de Cinema, apresentar o mínimo de realismo nas cenas, seja quanto ao sexo ou ao crime, seja quanto aos costumes. No curso desses 25 anos de sua adoção, entretanto, o Código foi recebendo emendas e alterações como consequência do que uma série de experiências foi revelando e principalmente porque vários de seus artigos se foram tornando letra morta em vista de muitos produtores e diretores os violaram audaciosamente ou habilmente. (CINE REPORTER, 1955, p. 1). (Figura 3).

Figura 3: trechos do semanário Cine Reporter em oposição ao senador Will Hays e ao Código de Produção de Cinema.



Fonte: Biblioteca Nacional Digital Brasil

Em um panorama maior, a política nacional da época também não abria espaço para transgressões dos estabelecidos padrões de sexualidade e gênero. O Macarthismo, que vigorou durante os anos 1950, foi um período de intensa perseguição ao comunismo e, eventualmente, aos homossexuais, tido que o senador Joseph McCarthy acreditava que eles seriam facilmente chantageados por comunistas.

O fortalecimento da família nuclear também foi uma construção efetiva. Em termos práticos, essa defesa da família significou [...] a supressão de formações familiares que subvertessem as determinações dos papéis de gênero. A defesa da feminilidade como constituinte das mulheres e a ampla discussão sobre a masculinidade do estadunidense, associadas a essa caracterização restrita dos papéis de gênero, traduziram-se em uma desmobilização do movimento feminista e na perseguição de homossexuais e qualquer outro cidadão que não vivesse de acordo com as condutas sexuais, políticas e sociais estabelecidas para os distintos gêneros. (ESPINOSA, 2015, p. 162).

Assim, a política do Macarthismo avançou contra Hollywood, investindo furiosamente na manutenção de sua ideologia e “impedindo o trabalho de inúmeros profissionais” (BERNARDET, 1980, p. 18).

Foi estabelecido, então, com apoio no Código Hays e no Macarthismo, um padrão de repressão artística no cinema, em nome da família nuclear, da moral e dos bons costumes.

2.2 A censura no Brasil

Paralelamente, o Brasil também não passou ileso da censura legal e institucional, que foi ampla e atingiu bem mais que apenas a imprensa (RESENDE, s/d, p. 2) e, apesar do país ter vivido uma explícita repressão política no passado, sua prática não foi exclusiva à época do Regime Militar.

À princípio, no século XIX, a criação do Conservatório Dramático Brasileiro, que visava o desenvolvimento teatral no país, acabou por se tornar um órgão fiscalizador da “moral e dos bons costumes”, representando interesses da monarquia, dos poderes políticos e da Igreja Católica, entre outros (GARCIA, 2009, p. 7). Posteriormente, com o êxodo urbano do início do século XX, houve grande preocupação por parte dos governantes com a manutenção da ordem em espaços de ocupação e diversão pública, e essa repressão era de responsabilidade da polícia (MABILIA, 2019, p. 46). Com o maior envolvimento de órgãos públicos na censura e

a intensificação da repressão das expressões artísticas, “ficava cada vez mais difícil separar a implicação moral do argumento político” (GARCIA, 2009, p. 7).

Durante a ditadura do Estado Novo, a censura no Brasil obteve seu aparato legal (LIMA, s/d, p.1), estando incluída no Código Penal de 1940 (SOARES, s/d, p.1). Nessa época, a fiscalização de produtos cinematográficos ficava por encargo de uma das divisões do DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda) que, segundo o Decreto-Lei Nº 1.915 de 1939 (BRASIL, 1939), deveria “fazer a censura do Teatro, do Cinema, de funções recreativas e esportivas de qualquer natureza, de rádio-difusão, da literatura social e política, e da imprensa, quando a esta forem cominadas as penalidades previstas por lei”.

Ao longo da ditadura militar, a censura passou por processos de reestruturação, ressignificação, institucionalização e burocratização (LIMA, s/d, p. 1). Primeiro com o Decreto-Lei Nº 43 de 1966 (BRASIL, 1966), que cria o Instituto Nacional de Cinema e centraliza na União a competência para a censura de filmes, e em seguida, vivendo seu momento mais expressivo, com a assinatura do AI-5 em 1968 até 1974, no fim do governo Médici (SOARES, s/d, p. 1).

No sistema de censura aplicado no Brasil, “comissões de censura, direta ou indiretamente vinculadas a aparelhos de repressão policial, intervêm, autorizando ou proibindo filmes, fixando níveis etários, etc” (BERNARDET, 1980, p. 18).

Porém, mesmo com a extinção oficial da censura na nova Constituição de 1988, ela manteve-se viva nas dimensões políticas, morais, econômicas e midiáticas (LIMA, s/d, p. 1). Tão recente quanto o ano de 2019, o presidente Jair Bolsonaro, em seu primeiro ano de mandato, além de reduzir o Ministério da Cultura a uma Secretaria, “anunciou a intenção de transferir a sede da Ancine do Rio de Janeiro para Brasília, a fim de ter um maior controle” (PUTTI, 2019, *online*), e criticou filmes com temática LGBTQIA+ que buscavam aprovação da Ancine para receberem financiamento através da Lei do Audiovisual, afirmando que “se pudesse, teria degolado tudo”, em alusão aos cargos dos responsáveis pelo órgão regulador do cinema nacional (VEJA, 2019, *online*). Decisões essas baseadas completamente em valores morais individuais, não representando e muito menos respeitando as necessidades da sociedade brasileira como um todo.

2.3 O *queer coding*

Louro (2008, p. 85), a respeito do filme “De Repente, no Último Verão” (1959), escreve o seguinte:

Ainda que se constitua no personagem central da trama, o rosto de Sebastian, efetivamente, nunca é mostrado no filme; quando parte de seu corpo aparece (em *flashback*), é filmado de costas, de longe [...] A homossexualidade do personagem, mais do que propriamente exposta ou nomeada, é sugerida pela descrição de seus traços de caráter, é marcada pela afetação, arrogância, excentricidade e, “naturalmente”, acaba punida pela tragédia. Apesar dessas sinalizações, talvez fosse possível que a alusão à identidade homossexual passasse despercebida para alguns espectadores. Tudo é velado, inconcluso, ambíguo.

A escolha por não explicitar essa característica de Sebastian, ou do casal de amigas do filme brasileiro de 1948, é entendida como um processo de *coding* (ou codificação). O *coding*, conforme definido por Radner e Lanser (1993), é:

Um conjunto de sinais - palavras, formas, comportamentos, significadores de algum tipo - que protegem o criador das consequências de expressar abertamente certas mensagens. O *coding* acontece no contexto de audiências complexas, em que alguns membros podem estar aptos e dispostos a decifrar a mensagem, mas outros não. Em outras palavras, o *coding* presume uma audiência em que um grupo de receptores é “monocultural” e, assim, assume que a sua própria interpretação de mensagens é a única correta, enquanto o segundo grupo, vivendo em duas culturas, pode reconhecer uma segunda mensagem. (*apud* GREENHILL, 2015, p. 111, *tradução nossa*).

A não interpretação de uma mensagem oculta está relacionada com a falta de repertório do receptor, dada a dita “monoculturalidade”. Conforme explica Schettino (2006), a leitura de diferentes sentidos se dá pela desconstrução do texto (texto, aqui, em seu sentido mais amplo, não apenas verbal) por parte do receptor até que se chegue à ideia, e desse processo são observados diferentes níveis de profundidade:

Em um primeiro nível superficial, a apreensão da linha narrativa e de algumas expressões que chamam a atenção quase sempre por estranhamento [imagem nova] e outras por identificação [*déjà vu*]. No segundo nível de leitura, o secundário, o receptor começa a estabelecer as relações de intertextualidade e no terceiro nível, de leitura profunda, o receptor acredita ter se apoderado do discurso do produtor e do conteúdo do texto. (p. 8).

No que diz respeito a representações implícitas de sexualidades ou expressões de gênero que não se enquadram nos padrões cisheteronormativos, essa codificação é chamada de *queer coding*. *Queer*, traduzido do inglês, significa, no sentido literal, “estranho, esquisito” (Dicionário de Cambridge, s/d, *online*); originalmente, o termo era usado enquanto ofensa para homossexuais, e, posteriormente, foi reapropriado e ressignificado pela comunidade LGBTQIA+ enquanto um termo guarda-chuva de autoafirmação (*Urban Dictionary*, 2003, *online*).

Louro (2004, p. 7) define precisamente a identidade *queer* ao dizer que

Queer é tudo isso: é estranho, é raro, é esquisito. *Queer* é, também, o sujeito da sexualidade desviante - homossexuais, bissexuais, transsexuais, 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 e 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. *Queer* é um corpo estranho, que incomoda, perturba, provoca e fascina.

Spargo (*apud* FERNANDES; BRANDÃO, 2012, p. 1) complementa esse raciocínio ao afirmar que “*queer* pode ser usada como substantivo, adjetivo ou verbo, mas sempre se definindo como algo contra o normal ou normalizador, ‘na teoria e na prática, *queer* poderia ser entendido como um adjetivo que age como um performativo, que tem a força de um verbo’”. Já Fernandes e Brandão (*idem*, p. 5), ao discorrerem sobre o pensamento de Butler, dizem que ela:

[...] percebe a nomeação do sexo como um ato performativo e o gênero como uma identidade tenuamente construída através do tempo. Desta forma, os atributos de gênero são igualmente performativos e não uma identidade pré-existente. A pesquisadora ainda aponta que [...] os corpos transexuais não comungam do binarismo masculino-feminino. Desta forma, a teoria *queer* pensa os sujeitos e as práticas sexuais que ultrapassam os binarismos homossexual/heterossexual e mulher/homem, apontando para uma variedade e diversidade das subjetivações e das práticas que não se enquadram nas matrizes de inteligibilidade de gênero.

E, de acordo com Moreno (2001, p. 3), dos filmes brasileiros com personagens homossexuais,

Eles [os personagens] são, de forma jocosa, apresentados como indivíduos portadores de uma gestualidade excessiva e adeptos do uso de vestuários extravagantes, assim ratificando a sua condição de palhaço e objeto de cachota. [...] Do ponto de vista emocional os homossexuais são apresentados como traiçoeiros, falsos, vingativos e violentos.

Assim, o *queer coding* funciona enquanto ferramenta, recurso da representação visual, que promove a manutenção de estereótipos negativos para pessoas LGBTQIA+, colocando-as no lugar do antagonista, do “outro”, do corpo estranho, tudo isso sem comprometer o autor que, à primeira vista, não estaria afirmando nada categoricamente.

É preciso pensar, entretanto, no poder pedagogizante do cinema. Foucault define como dispositivos tudo aquilo que é constituído de práticas humanas, compondo redes de discursos heterogêneos. Dentre esses dispositivos, é possível considerar o dispositivo fílmico, que é formado não apenas por aquilo que se enxerga, mas também por toda a história e prática

envolvidas em sua produção e circulação: “o cinema [...] é uma parte desse dispositivo e dentro dele existem coisas que podem e que não podem ser ditas em determinados momentos históricos, a homossexualidade, por exemplo, é algo que é por muito tempo omitida [...]” (CÓL, 2018, p. 20-21).

Nos dispositivos fílmicos, bem como qualquer outro, atuam duas forças ambivalentes que se contrabalanceiam. Nesse caso, de um lado, observamos a representação da sexualidade e, do outro, a censura da sexualidade. Esses discursos respondem às urgências relativas à época a qual eles pertencem, representando, entre outras coisas, “as práticas do modo de pensar e agir da sociedade” (*idem*, 2018, p. 21). Para tanto,

Ao pensar no cruzamento entre os dispositivos, fílmico e o da sexualidade, é possível analisar que a subjetividade homossexual é censurada [...] como elemento do funcional do dispositivo da sexualidade. Em seguida, ele é marginalizado, ou seja, dito como ilícito, restrito ao *underground* e à lugares marginalizados pela sociedade, como bordéis, prisões etc. Num terceiro momento, já podemos observar causas da proibição de assumir a sua sexualidade, emergindo personagens enrustidos dentro do cinema, alguns têm uma vida dupla, na qual separam os momentos de manifestação da homossexualidade e outros de assumir o seu papel social sempre vinculado à virilidade e à sociedade patriarcal. (CÓL, 2018, p. 23)

Em um texto para a Revista Cult, Nazário (s/d, *online*) vai dizer, dos clichês atribuídos aos personagens homossexuais, que esses acabaram por se tornar “parte integrante da psicologia e da vivência homossexuais”. Em um ciclo vicioso e indissociável de arte imita a vida e vida imita a arte, uma vivência e um entendimento puro do que seria a experiência homossexual se torna impossível, e o preconceito atrelado à essas performances reprimidas se torna estigma até mesmo para atores heterossexuais (*idem*).

Além disso, como aponta Silveira (2011),

À época, as proibições instituídas pelo código [Hays] tiveram efeito pior do que banir o personagem homossexual do cinema; elas mudaram a sua representação, instituindo apenas a possibilidade de 2 papéis: a de antagonista naturalmente perverso ou a de personagem trágico. A galeria de vilões de clara, porém jamais aberta, orientação homossexual é extensa.

Assim, o *queer coding* pode ser lido enquanto parte do discurso que reconhece a existência de sexualidades e expressões de gênero desviantes do padrão socialmente aceito, mas que não quer e não consegue conceber esses traços humanos em suas reais complexidades. E, por mais que sua existência seja indissociável da origem e evolução da produção cinematográfica, durante o período de vigência do Código Hays, o *queer coding* foi um dos principais artifícios usados para driblar as proibições da legislação.

3 Disney: uma breve história

Em 1923, depois de algumas tentativas falhas de se estabelecer no mercado de animação, e com o apoio de seu irmão mais velho Roy, Walt Disney fundou o então chamado *Disney Brothers Cartoon Studio*, e que futuramente seria chamado de *The Walt Disney Studios* (InfoMoney, 2021, *online*). Em 1928, após frustrações com parceiros de negócios e da perda dos direitos autorais do Coelho Oswald, foi lançado o curta *Steamboat Willie*, com o personagem de desenho animado que é, possivelmente, o mais memorável de todos: Mickey Mouse (History, 2019, *online*).

A popularidade do curta levou Disney a acreditar que era possível agora produzir um longa-metragem animado, algo nunca feito antes, e, com essa ideia em mente, seu estúdio começou a produzir em 1934 o filme “Branca de Neve e os Sete Anões”, lançado no final de 1937 e um absoluto sucesso (*idem*). O pioneirismo de Disney acabou por criar um império, que hoje conta com cerca de 60 filmes de animação, além curtas, filmes em *live action*, séries, parques de diversões, canais de televisão, aquisições de outros estúdios e, mais recentemente, um serviço de *streaming*⁶.

O próximo grande passo, em 1955, foi a criação da Disneyland, na Califórnia, que, no dia da sua inauguração recebeu 30 mil visitantes, três vezes mais do que o esperado. Com mais um sucesso em mãos, começaram os planos para a construção do Walt Disney World, um projeto ambicioso de um complexo que conta com quatro parques: Magic Kingdom, inaugurado em 1971, cinco anos após a morte de Walt Disney; Epcot, em 1982, Hollywood Studios, em 1989; e Animal Kingdom, em 1998 (DisneyGuia, s/d, *online*). Além disso, ainda existem outros 3 parques da Disney espalhados pelo mundo, em Hong Kong, Tóquio e Paris.

Em 18 de abril de 1983 foi ao ar o Disney Channel, um canal de televisão pago que ofereceria aos seus assinantes “a magia e o mundo Disney ao alcance do controle remoto”, com exhibições de programas próprios, como o Clube do Mickey, filmes - com pré-estreias ocasionais -, bem como algumas das primeiras séries originais produzidas pelo estúdio (Mundo das Marcas, 2006, *online*).

Já nos anos 1990, a Disney fez a aquisição de um estúdio de animação com o qual trabalhava em parceria, a Pixar. Na mesma década uma outra grande compra foi feita e, por 19 bilhões de dólares, a *Capital Cities/ABC* passou a ser propriedade dos Estúdios Disney, dando

⁶ Tecnologia que permite consumo de produções audiovisuais *online* (sem necessidade de *download*) através de um navegador de internet ou aplicativo para celular, mediante assinatura de um plano. (GOGONI, 2019, *online*)

a eles o controle de toda uma rede de canais de televisão. Além disso, também fazem parte da *The Disney Company* Os Muppets, adquiridos em 2004, *Marvel Comics* (2009), *LucasFilm* (2012), *Maker* (2017) e *Fox* (2019), entre outros (GOMES, 2017, *online*).

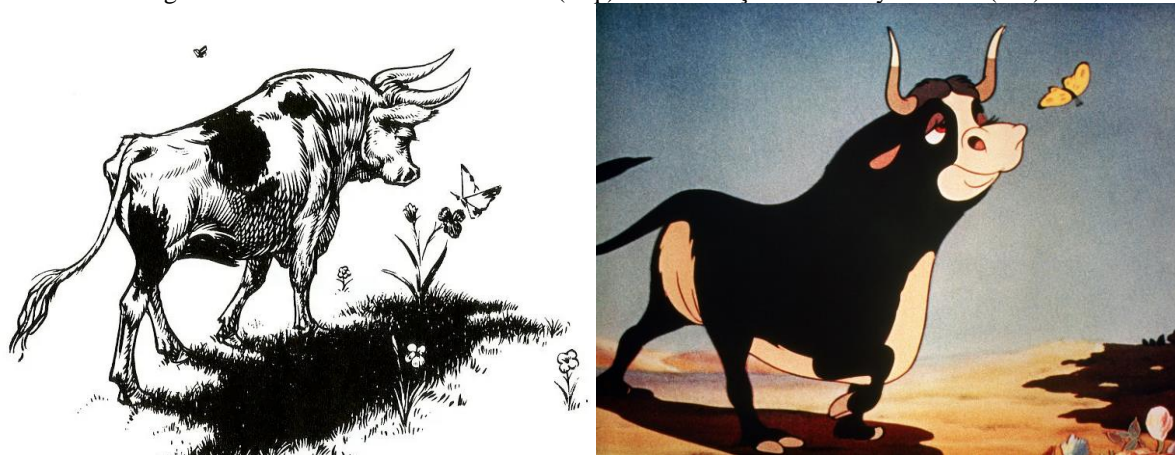
Recentemente, em 2018, a Disney lançou seu próprio serviço de *streaming*, seguindo o sucesso de outras gigantes do ramo, como a *Netflix*, *Amazon Prime* e a *HBO Max*. O Disney Plus oferece conteúdos originais dos Estúdios Disney e de outras produtoras adquiridas pela empresa, *on demand*, mediante assinatura mensal.

Com todas essas movimentações de mercado, é possível dizer que a Disney se tornou um monopólio do entretenimento. Principalmente em decorrência das recentes assimilações de outras competidoras, o público mais interessado em cinema tem se preocupado com a falta de variedade das produções *mainstream* do cinema, bem como a perda de espaço das produções mais *underground*, que podem resultar de uma líder de segmento tão imponente. “Em termos financeiros, com a aquisição recente da *21st Century Fox*, a Disney se tornou o maior conglomerado de mídia e entretenimento do planeta por receita” e, de acordo com Jeff Blake, ex-vice-presidente da *Sony Pictures*, “Eles [Estúdios Disney] têm um filme em todas as melhores datas... Você teria que ser louco para lançar um grande filme para competir com eles” (Cinema com Rapadura, 2019, *online*).

3.1 O *queer coding* nas animações Disney

Em 1938, um ano após o sucesso do seu primeiro longa-metragem, os Estúdios Disney distribuíram “Ferdinando, O Touro”, um desenho animado inspirado no livro infantil de mesmo nome (Figura 4). Nesse curta, Ferdinando é um touro que vive na Espanha e que, ao contrário dos outros novinhos de seu grupo - que gostavam de correr, pular, bater as cabeças e queriam participar de touradas -, preferia ficar embaixo de uma árvore, contemplando a vida e cheirando flores (FERDINANDO, O TOURO, 1938). Tanto a animação original, quanto o *remake* de 2017 oferecem uma segunda leitura das características do personagem principal, “ele [Ferdinando] não é menos *queer* no curta de 1938 [...]. De acordo com Sean Griffin, autor de um livro sobre Walt Disney, ‘o touro é desenhado com longos cílios e muitas características femininas... Ferdinando não é necessariamente *gay*, mas ele é *queer*’” (GAYLY, s/d, *online*).

Figura 4: Ferdinando no livro de 1936 (esq.) e na animação da Disney de 1938 (dir.)



Fontes: The New Yorker e IMDb

Porém, o caso de um personagem principal à trama que pode ser lido enquanto *queer* e cujo traços definitivos de sua personalidade são não agressivos é uma exceção à regra. No decorrer de quase cem anos de animações infanto-juvenis, os Estúdios Disney se valeram do *queer coding* para criar muitos de seus vilões, colocando-os no lugar do “outro”. A própria estreia do estúdio na produção de longas apresentou uma antagonista codificada como *queer* e, segundo Kim (2017, p. 162), “o problema com vilões codificados como *queer* é que isso não apenas associa pessoas *queer* a visões negativas sobre suas intenções, mas também quantifica comportamentos estereotipados com a sexualidade, e vincula ‘desvios’ de gênero com maldade” (*tradução nossa, aspas nossas*).

Desse modo, serão analisados, no cânone da Disney, entre os anos de 1937 e 2000, os vilões de animações longa metragem 2D cujos traços demarcadores são destoantes dos padrões cisheteronormativos de sexualidade e gênero. É importante notar também que, na categoria de análise estabelecida não se encaixam vilões como Gastão (“A Bela e a Fera”, 1991) ou Frollo (“O Corcunda de Notre Dame”, 1996), visto que suas motivações são românticas e direcionadas para a personagem feminina principal e, assim, acabam por performar dentro dos padrões sociais estabelecidos para sua sexualidade e gênero.

Para tanto, os personagens analisados estão listados abaixo, junto da sinopse de seus filmes.

- A Rainha Má, de “A Branca de Neve” (1937)

Branca de Neve é uma princesa órfã que mora em um castelo com a Rainha Má, sua madrasta, que, por inveja de sua beleza, manda um caçador matá-la e trazer seu coração como

prova do crime. O caçador, porém, incapaz de seguir as ordens da Rainha, leva a princesa até a floresta, a deixa ir embora e leva o coração de um cervo como disfarce. Branca de Neve, em sua fuga, encontra uma até então casa vazia, onde moram os Sete Anões, que a acolhem. A Rainha Má, ao descobrir que foi enganada pelo caçador, parte em busca de Branca de Neve, disfarçada como uma idosa, para envenená-la com uma maçã, plano que dá certo, e a princesa é encontrada morta em sua nova casa. A Rainha, porém, acaba também morrendo ao cair de um penhasco, enquanto é perseguida pelos Sete Anões. Branca de Neve é encontrada em seu caixão pelo príncipe que conheceu no início do filme, que a beija, assim a ressuscitando e partindo com ela para seu castelo.

- Capitão Gancho, de “Peter Pan” (1953)

Uma noite, quando seus pais saem de casa, as crianças Wendy, John e Michael Darling são visitadas pela fada Sininho e Peter Pan, que, ao saber que o pai de Wendy havia dito que ela precisava crescer, decide levar ela e os irmãos para a Terra do Nunca, uma ilha onde nunca seriam grandes. Lá, ancorado em seu navio, estava Capitão Gancho, com sua tripulação. Gancho tem uma vendeta com Pan, por ter cortado fora sua mão direita, que foi comida por um crocodilo. Para tentar atrair Peter Pan, Gancho sequestra Sininho, o que leva os dois a um confronto direto, que termina com Gancho caindo na água e sendo perseguido pelo mesmo crocodilo de antes. Sininho é recuperada e as crianças são levadas de volta para casa em segurança.

- Malévola, de “A Bela Adormecida” (1959)

Em sua cerimônia de batismo, a princesa Aurora está sendo abençoada pelas fadas Flora, Fauna e Primavera, mas, antes que pudesse receber seu último dom, o evento é invadido pela bruxa Malévola, que, furiosa por não ter sido convidada, amaldiçoa Aurora a morrer furando o dedo em uma roca em seu 16º aniversário. Para protegê-la, as fadas lhe concedem um último dom, do beijo do verdadeiro amor, que a salvará da morte, além de a adotarem e criarem em uma cabana escondida na floresta. Porém, aos 16 anos, a princesa acaba sendo encontrada por Malévola, que faz cumprir sua maldição. Para se vingar, o príncipe Philip, que estava apaixonado (e prometido) a se casar com Aurora, parte em uma luta contra Malévola, matando-a com um golpe de espada, e ressuscitando a princesa, já morta, com seu beijo.

- Cruella, de “101 Dálmatas” (1961)

Roger e Anita são um casal e donos de dois dálmatas, Pongo e Perdita, que dão à luz a uma ninhada de filhotes, o que desperta o interesse de Cruella, amiga de escola de Anita, e aficionada por casacos de pele. Cruella tenta comprar os filhotes, porém, não obtém sucesso, bolando então um plano para sequestrar tanto esses quanto outros dálmatas que seriam usados na confecção de seu casaco dos sonhos. Quando seus filhotes desaparecem, Pongo e Perdita partem em busca deles, e acabam descobrindo o plano de Cruella, se reunindo, assim, com outros animais, para salvarem os 101 dálmatas que seriam mortos. Durante sua tentativa de fuga, os animais entram em uma perseguição de carro com Cruella que, cega pela fúria, acaba se acidentando. Os cachorros escapam em segurança e retornam para o apartamento de Roger e Anita, que acolhem a todos.

- Úrsula, de “A Pequena Sereia” (1989)

Ariel é uma sereia e uma das filhas de Tritão, o rei dos mares. Porém, ao invés de se interessar por suas atividades de princesa ou outras aventuras aquáticas, como suas irmãs, ela é obcecada pelos humanos, o que muito preocupa seu pai, que a adverte para ficar longe da superfície. Ariel não lhe dá ouvidos e, em uma de suas viagens para fora da água, acaba se apaixonando à primeira vista pelo príncipe Eric, o que, em uma sequência de eventos, a leva a fazer um acordo com a bruxa Úrsula, sendo transformada em humana em troca de sua voz. No acordo, Ariel se compromete a se casar com o príncipe em até três dias, porém, é atrapalhada por Úrsula que, disfarçada de humana, seduz Eric usando a voz que pegou de Ariel. Seu plano vai correndo bem, mas é desmascarada quando está prestes a se casar com Eric. Antes que Ariel pudesse se reunir com o príncipe, ela é sequestrada por Úrsula, o que leva todos a uma batalha em meio ao mar revolto, que termina com Eric empalando Úrsula com a proa de seu navio.

- Jafar, de “Aladdin” (1992)

A princesa Jasmine, da cidade fictícia de Agrabah, está sendo obrigada por seu pai, o Sultão, a se casar. Em oposição a essa regra monárquica que considera injusta, a princesa foge do palácio, disfarçada, para realizar seu sonho de conhecer o mundo para além de seus muros. Em sua fuga, acaba conhecendo Aladdin - um moço pobre que, junto com seu macaco de

estimação, Abu, sobrevive de pequenos furtos -, e os dois se apaixonam. Ao mesmo tempo, Aladdin é enganado por Jafar, o conselheiro do Sultão que deseja usurpar o trono, e convencido a entrar em uma caverna mágica para roubar uma lâmpada. Em meio ao roubo, Aladdin percebe a armadilha, e acaba sendo abandonado por Jafar dentro da caverna, eventualmente descobrindo que dentro da lâmpada morava um gênio que poderia realizar três de seus desejos. Com o apoio de Abu, do gênio e de um tapete voador, Aladdin salva Agrabah das mãos de Jafar, conquista Jasmine e se torna um príncipe.

- Scar, de “O Rei Leão” (1994)

O filme começa com o nascimento de Simba, filho do rei Mufasa e da rainha Sarabi. A vida nas Terras do Reino parece correr em harmonia, até que Mufasa é assassinado por Scar, seu irmão, que toma posse do trono que acreditava ser seu por direito. Assustado por achar ser responsável pela morte de seu pai, Simba foge e acaba se perdendo, sendo encontrado por Timão e Pumba, um suricato e um javali, que o adotam e criam ao seu próprio modo, sem saber que ele é um príncipe. Um dia Nala, amiga de infância de Simba, o encontra em meio à selva e implora para que ele retorne e deponha Scar, que havia se mostrado um líder muito cruel. Simba acaba cumprindo seu destino como rei, e Scar é assassinado por suas capangas, as hienas.

- Governador Ratcliffe, de “Pocahontas” (1995)

Durante a época das grandes navegações, um navio britânico chega à América em busca de metais preciosos. Neste navio estão John Smith, capitão, e Ratcliffe, um governador. Ao atracarem, John Smith vai explorar a mata, onde encontra Pocahontas; o que inicialmente foi um contato desarmônico, acaba se tornando um romance, deixando ambos Smith e Pocahontas divididos por representarem povos com interesses divergentes. O assassinato acidental de um dos membros da tribo de Pocahontas inicia uma guerra entre britânicos e indígenas, que são apaziguados por um pedido de paz da princesa, mas não antes que Ratcliffe tentasse atirar em seu pai, o chefe Powhatan. Isso faz com que os nativos se voltem contra o governador, que acaba decidindo retornar para a Inglaterra, junto com Smith, que havia sido baleado e precisava de atendimento médico.

- Hades, de “Hércules” (1997)

Na Grécia antiga, Hércules, filho dos deuses Zeus e Hera, é sequestrado de seu berço por dois servos de Hades, para ser assassinado e evitar uma profecia que dizia que ele um dia o destruiria. O plano não dá certo, Hércules é adotado por um casal de idosos que o encontram abandonado e cresce achando ser mortal. Já adolescente, descobre sua verdadeira origem e passa a se preparar para se provar um herói e poder entrar novamente no Monte Olimpo. Ao descobrir que Hércules ainda está vivo, Hades volta a tentar matá-lo, sempre sem sucesso, indo de encontro ao seu destino e sendo jogado por Hércules em seu próprio rio da morte.

- Yzma, de “A Nova Onda do Imperador” (2000)

Kuzco é um imperador egocêntrico que abusa de seu poder para realizar suas próprias vontades. Em seu corpo de funcionários está Yzma, conselheira real que sonha em destroná-lo e tomar o poder do reino para si. Um dia, ao tentar assassinar o imperador com a ajuda de seu capanga Kronk, Yzma acaba transformando Kuzco em uma lhama, e Kronk o abandona em uma carroça. Ao acordar, Kuzco descobre estar na carroça de Pacha, um súdito com quem havia tudo desavenças anteriormente, mas que concorda em ajudá-lo a retornar ao palácio, dada sua condição física. Enquanto isso, Yzma, ao descobrir que Kuzco estava vivo, passa a persegui-lo junto com Kronk. Nesse jogo de gato e rato, todos chegam ao palácio quase que simultaneamente, e, em meio à briga pelo antídoto que transformaria Kuzco novamente em humano, Yzma acidentalmente toma uma poção que a torna um gato, e é condenada a passar o resto de seus dias assim.

3.1.1 Os vilões *queer* da Disney

Conforme Nazário (s/d, *online*) escreveu para a Revista Cult:

No cinema hollywoodiano o Código [Hays] impedia toda e qualquer exploração de temas sexuais. Isso propiciou, contudo, o desenvolvimento de um erotismo ambíguo [...]. Temendo a censura e o fracasso, roteiristas, produtores, diretores e atores homossexuais adotaram a heterossexualidade como seu padrão estético e moral: [...] a homossexualidade vem sempre envolta numa atmosfera doentia.

Nesse paralelo, encontra-se a primeira vilã de filmes de animação da história: a Rainha Má (1937), descrita por Machado *et al* como "hiperbolicamente feminina", o que a aproxima das performances *camp* e de *drag queens* (2018, p. 392).

Drag queens (e também *drag kings* ou *drag queers*) são *performers*, artistas que constroem e cultivam personagens usando seu próprio corpo como mídia. “As *drags* contrapõem-se à ideia da identidade como algo fixo [...]” e “ressaltam suas características caricatas que lhes permitem a utilização dos mais diversos e variados acessórios na constituição de suas personagens [...]” (CHIDIAC; OLTRAMARI, 2004, p. 472).

Butler afirma que não necessariamente a arte *drag* produz uma subversão de gênero, mas que herdamos noções de realidade implícitas a respeito de quais corpos e sexualidades são “reais” e quais não o são. Nesse sentido, o que *drag* promove é uma reflexão sobre a existência dessas noções herdadas e a possibilidade de se rearticular tais noções (2004, p. 302).

O *camp* por sua vez, enquanto comportamento, pode ser comparado à “afetação” atribuída à homossexuais. Já enquanto estética, “estaria mais na esfera do brega assumido, sem culpas”, propositalmente exagerado, teatral. É um elemento da contracultura que não é fundamentalmente *gay*, mas definidor da identidade homossexual, uma forma do indivíduo de “superar” um *status* de oprimido, permitindo que se “enxergue a natureza artificial de categorias sociais e a arbitrariedade dos padrões de comportamento” (FERNANDES; BRANDÃO, 2012, p. 6-7).

Spargo e Louro constataam a importância do *camp* para a teoria *queer*. O *camp* pode ser um *queer*, desde que ele não aceite viver em um regime normalizador e disciplinador (nos termos de Foucault). Spargo (2006, p. 55) afirma que “a cultura e política *queer* é uma releitura do potencial subversivo e transgressor do *camp*” (*idem*, p. 7).

A Rainha Má se opõe, então, ao personagem da Branca de Neve, que está enquadrada dentro de “uma lógica heterossexista e cisgenerificada” (MACHADO *et al*, 2018, p. 392) (Figura 5).

Figura 5: comparativo entre os traços físicos e vestimentas da Rainha Má (esq.) e Branca de Neve (dir.).



Fontes: Purebreak e Monet

Nesse mesmo quadro de feminilidade hiperbólica e similaridade às *drag queens*, está Úrsula, vilã do filme “A Pequena Sereia”, de 1989, inspirada na *drag queen* Divine, falecida um ano antes do lançamento da animação da Disney, conhecida por estrelar em diversos filmes do cineasta John “Papa do *Trash*” Waters, e que, em decorrência da sua morte, foi nomeada pela *People Magazine* como “a *drag queen* do século” (GOODMAN, 2018, *online*) (Figura 6).

Figura 6: à esquerda, a personagem Úrsula e, à direita, a *drag queen* Divine, em comparação.



Fonte: Vírgula

Santos (2015, p. 103) ao discorrer sobre a construção plástica da fisionomia de Úrsula, diz que:

Sua constituição física materializa uma identidade de gênero altamente desviante: longe dos padrões dominantes de beleza feminina (idealmente representados por Ariel e suas irmãs), Úrsula é uma figura obesa, corpulenta e voluptuosa, beirando o

grotesco. Enquanto a metade superior de seu corpo apresenta traços definidos socialmente como pertencentes a mulheres (busto farto, por exemplo), sua metade inferior (tentáculos) não apresenta nenhum marcador definido de gênero, comunicando assim o caráter ambíguo de sua identidade. [...] Úrsula aparenta certa idade [...] [e] a estrutura facial da vilã é completamente distinta daquela atribuída a personagens femininos nos filmes da Disney: Úrsula apresenta mandíbula larga, boca extremamente grande e nariz retilíneo [...] assim como cabelos curtos e eretos [...]. A presença, exclusivamente na vilã, de chamativos acessórios [...], unhas longas e batom [...], cílios particularmente longos, pálpebras pintadas em azul (comunicando uso farto de cosméticos) e um sugestivo vestido decotado contribui para a construção do ar extravagante, dramático e marcado pela artificialidade cômica e desviante de Úrsula. Às suas características físicas, soma-se a voz rouca e grave da atriz Pat Carroll [dubladora da versão original], se contrapondo às vozes agudas das demais personagens femininas da trama. (Figura 7).

Figura 7: comparativo entre os traços físicos das personagens Ariel (esq.) e Úrsula (dir.).



Fonte: “O Vilão Deviante: Ideologia e Heteronormatividade em Filmes de Animação Longa-Metragem dos Estúdios Disney” (SANTOS, 2015, p. 104)

Para além dos traços físicos, a vilã também se expressa de maneira exagerada e expansiva, usando de seus braços e tentáculos para potencializar sua gestualidade e feminilidade exacerbada, características das personagens *femme fatale*, que, não apenas entra em dissonância com um corpo que não se adequa aos padrões de feminilidade, contrapostos pela heroína da história, Ariel, como também se aproximam das performances *drag* (SANTOS, 2015, p. 104).

Outra vilã que se assemelha à *drag queens* é Malévola (“A Bela Adormecida”, 1959), com traços marcados e angulares, sobrancelhas arqueadas, “finas e delineadas” (SANTOS, 2015, p. 96), as pálpebras pintadas em um tom arroxeadado, que indicam uso de maquiagem, bem como lábios e longas unhas pintadas de vermelho, em oposição à imagem mais natural de Aurora, a princesa (Figura 8).

Figura 8: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Malévola (esq.) e Aurora (dir.).



Fonte: Disney Fandom

Assim como, para Barthes (s/d, p. 1), a fotografia não é uma estrutura isolada, a construção imagética em um produto audiovisual também não é, dependendo de outros signos, presentes nos diálogos e nas trilhas sonoras. Em outras palavras,

[...] Pode-se apenas prever que, para todas essas artes imitativas, quando são comuns, o código do sistema conotado é verossimilmente constituído, quer por uma simbólica universal, quer por uma retórica de época, numa palavra, por uma reserva de estereótipos (esquemas, cores, grafismos. gestos, expressões, grupos de elementos). (BARTHES, s/d, p. 2).

A primeira introdução de Malévola no filme acontece no batizado da princesa Aurora, em que ela aparece sem ter sido convidada, indicando que, em um contexto heteronormativo - de uma cerimônia religiosa que presume uma criança nascida da união entre um homem e uma mulher -, um corpo que McLeod chama de *quillain*⁷ não é bem-vindo (MCLEOD, 2016, p. 43).

O filme apresenta a monstrosidade dessa invasão através da linguagem usada pelo Rei Stefan. Ao chamá-la de “criatura”, apenas alguns momentos após a Rainha chamá-la de “Vossa Excelência”, Malévola é desumanizada. [...] O momento em que Malévola é chamada de “criatura” representa uma mudança discursiva e pode ser apontada como o momento no filme em que Malévola *se torna* a vilã *queer*. [...] Essa ameaça de *mal* é o momento em que ela é vista *como* má, e o filme reconhece essa maldade ao imediatamente alinhar a vilã a uma qualidade *queer*, através do uso de uma linguagem de monstrosidade pelo Rei Stefan. (*idem*, p. 44, tradução nossa).

⁷ *Queer + villain*

Para solidificar essa construção de monstruosidade, ao final do filme, Malévola se transforma em um dragão para lutar contra o príncipe Philip. As transformações de vilões são parte de um “projeto de desumanização” que cabe apenas aos ditos *quillains*; sejam eles transformados em monstros figurativamente, ao exemplo das ofensas do Rei Stefan, seja literalmente, como quando Malévola se torna um dragão, Úrsula que se torna um monstro marinho, ou a Rainha Má se transforma em uma velha mendiga. (MCLEOD, 2016, p. 52).

Quando um *quillain* atinge o ápice de sua transformação, o momento em que sua monstruosidade física se assemelha à monstruosidade de sua personalidade, é quando a audiência se sente encorajada para desejar a sua morte (*idem*, p. 53 e 53).

Yzma (A Nova Onda do Imperador, 2000) também é capaz de se transformar fisicamente, não a partir de poderes inatos como as Úrsula ou Malévola, mas usando poções que produz em um laboratório secreto, à semelhança da Rainha Má. Entretanto, o que McLeod aponta como a maior ameaça imposta pela personagem é sua incapacidade de reproduzir. “Essas mulheres em pós-menopausa não apenas não podem ter filhos (como Malévola [A Bela Adormecida]), mas elas ativamente tentam impedir futura reprodução - [...] Yzma ao tentar matar Kuzco, Malévola ao tentar matar Aurora” (MCLEOD, 2016, p. 29, *tradução nossa*).

Yzma é *camp*, porque performa ao máximo sua expressão de gênero ao mesmo tempo que possui um corpo fora do padrão de beleza e que comunica sua idade avançada, calva, com rugas, seios caídos e magreza extrema (Figura 9), mas sem parecer se importar com a possibilidade de suas características físicas a tornarem indesejável sexualmente. Além disso, bem como aconteceu com outras vilãs, a atriz e cantora Eartha Kitt, escolhida para dublá-la, tinha a voz grave, contrapondo a feminilidade que Yzma busca alcançar através de sua performance. (DUFFY, s/d, *online*)

Figura 9: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Yzma (esq.) e Chicha (dir.), uma das heroínas do filme.



Fontes: Oh My Disney e FanPop

Cruella (“101 Dálmatas”) é uma personagem que se assemelha à Yzma pela performance *camp*, dada a sua teatralidade, acompanhada de suas roupas e estrutura corporal (SANTOS, 2015, p.79), bem como pela aparência “grotesca” atribuída à sua idade (MCLEOD, 2016, p. 81). Cruella, entre outras características, tem aparência cadavérica e cabelos desgrenhados, ao contrário de Anita, sua amiga, que se enquadra nos padrões esperados de beleza e feminilidade (Figura 10).

Figura 10: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Anita (esq.) e Cruella (dir.).



Fonte: O Camundongo

As vilãs mulheres são, então, caracterizadas como tendo uma feminilidade que parece não caber a elas, por seus corpos serem “estranhos”, não se encaixarem em um padrão. Já nos vilões homens, a caracterização se dá principalmente pela feminilidade que supostamente não deveria existir para eles, tornando-os, assim, corpos “estranhos”.

Tradicionalmente, o homossexual masculino foi retratado pelo cinema hollywoodiano a partir de dois tipos: o excêntrico e o vilão. A Disney seguiu esta tradição ao construir tipologias homossexuais baseada em estéticas físicas que denotavam/denotam estéticas morais. E inovou: conseguiu unir vilania e excentricidade em um único sujeito. É o caso de Scar, Governador Ratcliffe e Hades (respectivamente personagens dos desenhos O Rei Leão, 1994; Pocahontas, 1995; Hércules, 1997). (RATTS, 2015, p. 89)

Scar (“O Rei Leão”, 1994), por exemplo, apresenta “rosto fino e pontiagudo, mandíbulas estreitas e sobrancelhas bem desenhadas, além do corpo magro que se movimenta lentamente”, unhas longas e sempre expostas (que o personagem chega a lixar “em tom de humor e desprezo”), bem como o tom de voz e movimentos corporais suaves, lentos e dramáticos, que desenhavam curvas em seu corpo, presumindo “uma identidade de gênero masculina afeminada em oposição da imagem viril de seu irmão”, masculinidade feminina essa que é “associada à maldade e à abjeção” (BALISCEI, 2019, p. 61-63). Toda essa teatralidade

associa o vilão tanto à expressividade *camp*, quanto à performance *drag* (SANTOS, 2015, p. 79) (Figura 11).

Os movimentos corporais e posições do vilão também sugerem uma identidade de gênero complexa e transgressora. Hollander (1998 *apud* LIVOLLMER; LAPOINTE, 2003) aponta em seu estudo acerca de performances de gênero na televisão que a gestualidade das mulheres se dá através de movimentos contidos e sutis. Este é exatamente o padrão de movimentação suave apresentado por Scar, contrastando com os gestos firmes e expansivos dos protagonistas masculinos. É interessante observarmos que para comunicar uma imagem, ao sentar Scar mantém seus ombros eretos e cuidadosamente cruza as patas dianteiras. Adicionalmente, as partes do corpo mais expressivas do personagem são as patas. O antagonista apresenta “mãos” moles, gesticulando sem firmeza nos pulsos, em oposição aos gestos dos protagonistas. (*idem*, p. 87).

Figura 11: comparativo entre os traços físicos de Scar (esq.) e Simba (dir.).



Fontes: Queens of Sarcasm e Insider

Outro ponto de atenção em relação à figura de Scar é que, no momento do filme em que ele triunfa e conquista o posto de rei, ainda assim não demonstra interesse em manter relacionamento com nenhuma das leões da alcateia, fugindo completamente à regra da estrutura monárquica estabelecida na constituição de mundo da história de “O Rei Leão” (SANTOS, 2015, p. 88).

No que diz respeito à composição de seu rosto, a coloração e sombreamento de seus traços, principalmente em torno dos olhos e da boca, criam uma aparência que sugere o uso de maquiagem (MCLEOD, 2016, p. 25). Nesse paralelo está Jafar (“Aladdin”, 1992), também com aspectos de uso de maquiagem, e que foi baseado em um homem *gay*:

Abertamente *gay*, [Andreas] Deja [animador dos Estúdios Disney] anunciou em várias entrevistas que sua orientação sexual tem efeito nos personagens que ele desenha. Ao criar o vilanesco Jafar para Aladdin (1992), Deja admitiu ter concebido o personagem para ser um homem *gay* “para poder dar à ele sua qualidade teatral, sua elegância”. Apesar de ter trabalhado em variados personagens, foram atribuídos à Deja dois tipos principais: vilões masculinos e homens hiper masculinos. Na primeira

categoria, Deja trabalhou como animador principal de Jafar e de Scar em “O Rei Leão” [...]. (*idem*, p. 31).

Apesar de tentar se casar com Jasmine, Jafar não demonstra interesse romântico ou sexual na princesa; a ideia do casamento tem a ver exclusivamente com tomada de poder (BALISCEI, 2019, p. 60). Sua identidade transgressora da cisheteronormatividade está associada ao seu modo de vestir, portar e ao seu corpo. Jafar é esguio e tem traços angulares, assim como Scar, e está sempre posando em roupas que se assemelham a um vestido, com detalhes para joias e outros acessórios, comunicando apreço estético, vaidade, feminilidade e exuberância (SANTOS, 2015, p. 94-96). “Muitos *quillains* são apresentados como dândis, vestidos em roupas evidentemente mais elegantes que os outros personagens masculinos (e às vezes femininos) [...]” e vestimentas esvoaçantes, que os contrapõe aos heróis másculos (LIVOLLMER; LAPOINT *apud* MCLEOD, 2016, p. 26, *tradução nossa*), concebendo uma masculinidade feminina que é associada à desonestidade, à maldade e à manipulação (BALISCEI, 2019, p. 59-60) (Figura 12).

Figura 12: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Jafar (esq.) e Aladdin (dir.).



Fontes: Disney Wiki e Disney News

Hades (“Hércules” 1997), por sua vez, usa uma toga também esvoaçante, mantém postura elegante e gesticulação exagerada, que o contrapõe com o herói musculoso e masculino de Hércules (KIM, 2017, p. 160), ou até mesmo com seu outro adversário, Zeus (Figura 13). Esse comportamento, em conjunto com a falta de uma parceira na animação (no mito original, Hades é casado com Perséfone), e sua aparente falta de interesse em mulheres, transmitem uma sexualidade incerta (PRIMO, 2018, p. 5).

Figura 13: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Hades (esq.), Hércules (centro) e Zeus (dir.).



Fontes: ProcrastiNation, Disney Fandom e Disney Wiki

O Governador Ratcliffe (“Pocahontas”, 1995), veste roupas coloridas e luxuosas, o que pode ser justificado por sua posição na estrutura de poder político de seu universo mas, ainda assim, as vestimentas se destacam dos tons neutros dos demais personagens e, durante seu número musical, momento em que sua extravagância atinge o ápice (MCLEOD, 2016, p. 26; 112), Ratcliffe veste roupas douradas e brilhantes, que refletem a luz, evidenciando seu não conformismo com a expressão de gênero performada pelos outros personagens homens (Figura 14).

Figura 14: comparativo entre as vestimentas de Ratcliffe e outros personagens (esq.) e as vestimentas de Ratcliffe em seu número musical (dir.).



Fontes: Amino Apps e BuzzFeed

Capitão Gancho (“Peter Pan”, 1953) também apresenta roupas e postura elegantes, fazendo dele um dândi como Ratcliffe, Hades ou Jafar. Assim como outros vilões, Gancho tem mãos esguias e pulsos finos, com longos dedos pontudos, que lembram unhas compridas, e movimentos delicados, minando, assim, sua sexualidade (Figura 15). A masculinidade de Gancho é direcionada para uma expressão *queer* e pretensiosa (MCLEOD, 2016, p. 26, 113).

O próprio Gancho incorpora todos esses estereótipos: Ele é codificado como feminino (e, de fato, *queer*), ele é sádico [...], ele é mal [...]. Gancho, vivendo enquanto um

adulto na Terra do Nunca, está cercado apenas pela companhia de outros homens, falhando, então, em poder ter seus próprios filhos. Os Meninos Perdidos (e as crianças Darling), por outro lado, ainda têm a oportunidade de crescerem heterossexuais, não enfrentando, assim, os mesmos riscos em habitar a Terra do Nunca que Gancho e os piratas. (*idem*, p. 114).

Figura 15: comparativo entre os traços físicos e vestimentas de Capitão Gancho (esq.) e George Darling, pai de Wendy (dir.)



Fontes: Pinterest e YouTube

Enquanto nas vilãs as escolhas de construção de personagem produzem um efeito de masculinização seguida de feminilização, criando aparências similares à de *drag queens*, os vilões são apenas feminilizados (MCLEOD, 2016, p. 27), podendo ser traduzidos como *gays* ou sem sexualidade. A maioria dos *quillains* têm expressões de gênero divergentes e apresentam uma ameaça ao futuro reprodutivo, seja pela não-reprodução dos personagens, que não possuem filhos nem a intenção de tê-los, seja pelas tentativas de separar o casal principal e/ou matar os heróis e heroínas, impedindo a existência de futuros filhos (*idem*, p. 17, 20).

A Disney transformou a sua visão da sexualidade em um fato tão dado, que a maioria dos consumidores é incapaz de conscientemente reconhecer sua construção. Consequentemente, a Disney postula o relacionamento heterossexual como a única forma “verdadeira” (se não mesmo a “única”) pela qual indivíduos podem conceber sua sexualidade. (*idem, ibidem*, p. 8).

Ao codificar seus vilões a partir de estereótipos *queer*, e ao criar uma divisão demarcada entre bem e mal, protagonizadas pelo binarismo cishétero e pelas expressões *queer*, a Disney fabrica mitos sobre gênero e sexualidade, carregados de discursos pedagogizantes que permeiam a construção das relações com o próprio corpo e subjetividades, com o mundo e com seus indivíduos (RATTS, 2015, p. 83).

4 Sexualidade e repressão

Segundo Foucault (1984, p. 9) “o próprio termo "sexualidade" surgiu tardiamente, no início do Século XIX”, e, apesar da repressão sexual ter sido um elemento intrínseco e constitutivo de diferentes culturas humanas ao longo da história, a ideia da homossexualidade e da cisgeneridade enquanto únicas formas naturais de se existir no mundo, contrapondo-se a outras formas de atração e performance de gênero, são repressões necessárias para a manutenção de uma sociedade cristã e capitalista (CECCARELLI, 2012, *online*).

A repressão da sexualidade, para Weber, se faz necessária para redirecionar força e tensão para a produção capitalista. Segundo ele,

A interpretação racional da vida sexual teria gerado uma forma de refinamento, e uma impregnação espiritual e ética nas relações do casal, levando ao surgimento de um cavalheirismo conjugal. Acredito que o cavalheirismo conjugal não poderia acontecer sem um rígido controle da sexualidade via repressão. (*apud* CECARELLI, 2021, *online*).

Com a industrialização, a construção do ideal moral de sexualidade se tornou importante para uma classe média emergente, uma burguesia que precisava proteger a si mesma da decadência que chegava às cidades com a urbanização, e, conseqüentemente, com a “degradação sexual” que acompanhava o aumento expressivo da concentração populacional (AMBROSINO, 2017, *online*).

A burguesia realiza “um tipo de repressão sexual que se destina a uma organização da vida em torno do trabalho” (BIONDI, 2017, p. 146), fazendo com que a família nuclear sirva de engrenagem para o sistema capitalista, realizando a manutenção e perpetuação da força de trabalho:

A sociedade capitalista confia a reposição da força de trabalho a núcleos familiares de assalariados, quer dizer, a famílias obreiras que encontram seu sustento no bojo do mercado, e não numa esfera de produção de subsistência (economia de forma natural). Em acréscimo, o modo de produção capitalista, ao introduzir um ideal de empreendedorismo, conquista pessoal e individualidade, incentivou igualmente a acumulação patrimonial privada e a sua continuidade hereditária, o que demandou uma estrita moralidade sexual, sobretudo no que diz respeito às mulheres. Quanto a isso, a estrutura familiar cumpriu e segue cumprindo um papel essencial. (*idem*, p. 144-145).

A necessidade de justificativas científicas para embasar um novo sistema de governo secular que criminalize sexualidades desviantes foi suprida por psiquiatras como Krafft-Ebing, estudioso do comportamento sexual, que relatou que seu trabalho servia para “reduzir humanos

às suas condições legais”, “exercendo influência sobre a legislação e a jurisprudência”. A heterossexualidade, por exemplo, por mais que pareça sempre ter existido, é um fenômeno da atração humana cujo termo foi cunhado apenas em 1860; as categorias binárias usadas até então eram “procriativo” e “não-procriativo” (AMBROSINO, 2017, *online*).

Os mitos de formação das sociedades ocidentais cristãs envolvem uma relação de tabu com a sexualidade ligadas justamente à procriação humana. “A Bíblia, por exemplo, condena a homossexualidade pelos mesmos motivos que condena a masturbação: porque sementes portadoras de vida são desperdiçadas no ato” (*idem*), e essa influência acaba por moldar as culturas de ideologia pró-natalista, “que estimulam a procriação, aspiram à longevidade máxima, reprimem e diabolizam o sexo não reprodutivo, canalizando toda a energia sexual para a multiplicação máxima da espécie” (MOTT, 2001, p. 43).

Assim, também surgem outras formas de opressão, como o machismo e a misoginia, ancorados em uma forte tradição falocrática, em que homens têm seu poder legitimado pelo falo, e mulheres têm seu valor legitimado pelo hímen intacto (significando pureza) e, posteriormente, pela sua fertilidade oferecida ao marido e “legítimo senhor” (*idem*, p. 45-46)

Nesse contexto de rígida divisão sexual e superioridade masculina, o travestismo e inversão de gênero, fenômenos observados em maior ou menor grau na maioria das sociedades antigas e contemporâneas, eram repelidos como impertinente desafio à ordem divina e, portanto, gravíssima abominação. [...] Assim sendo, o desejo da androginia ou da unissexualidade, mais do que uma mera desobediência estética, era visto como perigosa ameaça à separação e tradicional antagonismo dos papéis de macho e fêmea, não apenas no vestir e agir, como nas funções vitais de manutenção dessa sociedade, sobretudo no tocante à subsistência material e à segurança. (p. 46).

Em contraposição, algumas sociedades indígenas americanas, como a tribo Ojibwa, reconheciam uma identidade de gênero não-binária conhecida pelo nome de *two-spirit* (“dois espíritos”, *tradução nossa*), que designava indivíduos altamente respeitados, que seriam “abençoados” por carregarem em si dois espíritos, o feminino e o masculino. Com a colonização, os nativos perderam o contato e a consciência coletiva que os ligava ao *two-spirit*, tendo adotado posturas preconceituosas transmitidas pelos invasores britânicos. Atualmente, o termo foi recuperado e está sendo reivindicado enquanto sagrado, e os *two-spirit* agora representam pessoas LGBTQIA+ que caminham por entre os mundos e por entre os gêneros (RAINBOW RESOURCE CENTER, 2014, p. 1-2).

No Brasil, por exemplo, em 1551, o padre Jesuíta Pero Correia, em uma carta a respeito dos nativos e sua relação com os papéis de gênero, dá o que provavelmente é o primeiro relato escrito de mulheres homossexuais na Capitania de São Paulo:

O pecado contra a natureza, que dizem ser lá (em África) muito comum, o mesmo é nesta terra, de maneira que há cá muitas mulheres que assim nas armas como em todas as outras coisas, seguem ofício de homens e tem outras mulheres com que são casadas. A maior injúria que lhes podem fazer é chamá-las mulheres. Em tal parte lho poderá dizer alguma pessoa que correrá risco de lhe tirarem a vida às frechadas. (MOTT, 2008, p. 24).

Já em 1576, o historiador português Pero de Magalhães Gandavo escreve o seguinte da expressão de gênero e sexualidade das mulheres indígenas na América do Sul:

Algumas Indias ha que tambem entre elles determinam de ser castas, as quaes nam conhecem homem algum de nenhuma qualidade, nem o consentirão ainda que por isso as matem. Estas deixam todo o exercicio de mulheres e imitam os homens e seguem seus officios, como senam fossem femeas. Trazem os cabelos cortados da mesma maneira que os machos, e vão á guerra com seus arcos e frechas, e á caça perseverando sempre na companhia dos homens, e cada uma tem mulher que a serve, com quem diz que he casada, e assim se communicam e conversam como marido e mulher. (*apud* FERNANDES, 2016, p. 18)

O militar Francisco Adolfo de Varnhagen, em seu livro “História Geral do Brasil”, de 1854, relata a homossexualidade dos indígenas de etnia tupi, culpando-os pelo pecado da sodomia, e associando sua sexualidade ao ato de envenenar-se comendo terra, alegando que ambas as ações resultariam na diminuição de sua população (*idem*, p. 18), novamente indicando que, para a moral católica vigente, o ato sexual deveria acontecer somente entre um homem e uma mulher cisgêneros, com finalidade de procriação.

Sobre o crime e o pecado atribuídos a orientações sexuais e performances de gênero “divergentes”, Foucault vai dizer que

Os traços principais das relações entre o poder e o sexo. O primeiro traço é a relação negativa, [...] o poder não tem como ir contra o sexo e os prazeres de modo geral, salvo censurar essas práticas. O segundo traço é a instância da regra, o qual diz respeito às leis sobre o sexo o reduzindo a um regime lícito e ilícito, permitido e proibido. Com isso, o poder é efetuado por meio das diversas linguagens, que criam um estado e suas leis. O terceiro traço é o ciclo da interdição o qual tem como principal objetivo fazer com que o sexo renuncie a si mesmo. O quarto é a lógica da censura, funcionando em três frentes que se complementam e fundamentam sob os princípios que são ilícito, interdito e inexistência do sexo. O quinto traço levantado [...] é a unidade do dispositivo, não apenas o que é dito sobre o sexo, mas as maneiras como o poder atinge sob o sexo, que dizem respeito às relações globais, os aparelhos do estado e as instituições. Desse modo, nenhuma pessoa escapa dessa dominação, pois é algo que é constitutivo do sujeito que, por sua vez, obedece a esse poder. (CÓL, 2018, p. 22-23)

Esse poder sobre o sexo atravessa os corpos que reprime, se estruturando “como meio e fim, com um detalhamento tão minucioso que o alcança até no nível dos gestos, das atitudes, dos comportamentos, dos modos de falar, de estar, de ser” (VILAS BOAS, 2002, p. 78)

Dados os exemplos acima, pode-se afirmar que o binarismo de sexualidade e gênero como conhecemos hoje e que parece tão intrínseco e inerente ao ser humano, nada mais é uma invenção que finge ser real, uma categorização que foi necessária em determinado momento para que os humanos modernos pudessem produzir significado de suas próprias experiências (AMBROSINO, 2017, *online*), bem como para garantir a manutenção quase que inquestionável de dinâmicas sociais que convém para a sobrevivência do capitalismo e cristianismo.

4.1 Segregação e acolhida: o papel dos estereótipos na formação da identidade LGBTQIA+

A produção de significado dos estereótipos de gênero e sexualidade podem ser atribuídas à cultura e ao processo de socialização, constituindo “modos de ser e de se relacionar com o mundo” completamente performáticos (BUTLER *apud* CHIDIAC; OLTRAMARI, 2009, p. 474), baseados em uma ideia de binarismo que é artificial.

O que conhecemos da comunidade LGBT já não é mais o que se reconhecia anos atrás e nem o que será reconhecido como tal daqui alguns anos. Exatamente por isso, Hall (1996) defende que as identidades culturais são feitas no âmago dos discursos culturais e da historicidade do tempo. [...] (OLIVEIRA; MORAES, 2017, p. 3).

De acordo com Louro (2004), “a homossexualidade é uma invenção do século XIX”. O que antes era considerado sodomia, aos poucos foi tomando forma enquanto prática “desviante”, à qual caberiam o segredo e a segregação. Em resposta a esse movimento de expulsão, surge um movimento de cobrança por igualdade de direitos de um grupo minoritário que se afirma dentro da identidade homossexual. “A afirmação da identidade supunha demarcar suas fronteiras e implicava em uma disputa quanto às formas de representá-la”. (p. 29-30).

Essa identidade LGBTQIA+ seria coletiva, mas, o entendimento dela enquanto a soma de várias identidades individuais é reducionista, e ignora particularidades e vivências singulares (ALENCAR, 2017, p. 46-47).

A utilização de estereótipos no cinema, por exemplo, afeta negativamente a identidade coletiva de pessoas LGBTQIA+ e, por consequência, são violentas com os indivíduos dessa

comunidade. Um levantamento feito por Antônio Moreno acerca da representatividade no cinema nacional demonstrou

Como o homossexual foi severamente ridicularizado: num levantamento de 125 filmes, aquele estudioso [Moreno] observou que os personagens *gays* quase sempre aparecem como “alienados”. É o *gay-clown*, destinado a fazer a platéia rir: pessoa com pouca instrução, de classe social baixa, subempregado ou marginal, que desmunheca em roupas espalhafatosas, voz de falsete, andando como manequim em passarela, apresentando um comportamento falso e traçoeiro. Desde a comédia Augusto Aníbal quer casar (1923), de Luiz de Barros, até as chanchadas da Atlântida dos 40 e 50, o [sic] travesti é apenas uma caracterização grotesca, assexuada. Nos anos 60, Walter Hugo Khouri usa, em filmes como Noite vazia (1964), o lesbianismo para excitar o público masculino. O cinema *underground* apresenta imagens mais complexas da homossexualidade [...], mas o cinema comercial continua a mostrar *gays* efeminados ou delinquentes [...]. (NAZÁRIO, s/d, *online*).

Os homossexuais são representados, majoritariamente, como “indivíduos doentes e patogênicos em cujas biografias se encontram associações com o crime, a prostituição e o vício”, pessoas traçoeiras, falsas, vingativas e violentas, cuja gestualidade são excessivas, caricata, as roupas extravagantes (GÓIS, 2002, p. 516). “Mais grave e danosa do que esta representação, porém, foi a ideia de que o destino do personagem *gay* deveria ser sempre trágico, fosse pela falência de suas ambições dentro do universo narrativo ou pelo proibido do seu desejo” (NAZÁRIO, s/d, *online*).

Esses estereótipos negativos não somente criam resistências sociais contra aqueles que se identificam como LGBTQIA+, quanto fomentam uma dificuldade de auto aceitação das identidades de gênero e sexualidade nesses indivíduos, decorrente de uma necessidade de se sentir pertencente àquilo que é considerada a “normalidade”. Conforme apontam Silva e Sousa (s/d):

O jovem *gay*, sujeito a sofrer internamente e dentro da própria casa, precisa enfrentar também a sociedade, que agrega inúmeros grupos de apoio e lutas sociais, mas, que mostra também, segundo Guimarães (2015) o outro extremo preconceituoso e discriminatório com interferências da sociedade capaz de promover barbaridades à imagem homoafetiva, como agressões físicas, verbais, psicológicas e até mesmo assassinato. (p. 3)

Ainda assim, algumas características, quando compreendidas dentro de uma identidade coletiva, podem ajudar membros de uma comunidade a se aproximarem e construírem espaços seguros.

Sharon Moxon, para uma edição da revista *Sappho Speaks*, diz que “a necessidade de um sistema de códigos para identificar outras pessoas *gays* é uma realidade. Ao contrário de outras sub-culturas americanas, membros da comunidade *gay* não são reconhecidos à primeira

vista” (1985, p.3, *tradução nossa*). Dentre os elementos de identificação citados no texto estão o triângulo cor de rosa, a letra grega lambda, a cor lavanda, chaveiros, lenços, além de maneirismos e gírias, como o uso de palavras como *bulldye* (“sapatão”, *tradução nossa*) e *faggott* (“veado”, *tradução nossa*).

Os Estados Unidos foi palco de um dos mais emblemáticos exemplos de organização e formação de comunidades LGBTQIA+: a cultura dos *balls* (“bailes”) teve início na metade do século XIX, inicialmente como bailes de máscaras para pessoas *queer*, evoluindo no início século XX para competições de dança e fantasias entre *drag queens* e outras pessoas LGBTQIA+. Apesar das fortes repressões policiais, a manifestação cultural se manteve, ficando cada vez mais extravagante e glamourosa (LAWRENCE, s/d, p. 1).

Dos *balls* nasceram as *houses* (“casas”), famílias formadas voluntariamente por pessoas LGBTQIA+ que se uniam para “socializarem, cuidarem uns dos outros e se prepararem para os bailes (incluindo aqueles dos quais seriam anfitriões e aqueles dos quais apenas participariam)” (*tradução nossa*), centralizadas na figura da *mother* (“mãe”) ou *father* (“pai”), que representavam a casa e cuidavam de seus membros. A primeira casa de todas, a *House of LaBeija*, foi formada pela mulher trans Crystal LaBeija e a *drag queen* Lottie, e surgiu do desejo das duas de criar um baile organizado por pessoas não-brancas, visto que Crystal tinha sido injustiçada em uma competição anterior por ser negra (*idem*, p. 2).

Crystal aceitou [a proposta de Lottie], desde que ela pudesse ser o destaque do baile. [...] Lottie deixou o acordo ainda mais interessante ao convencer a Crystal de que elas deveriam começar um grupo e chamá-lo de *House of LaBeija*, com a Crystal levando o título de *mother*. Crystal concordou. O evento foi nomeado de “Crystal & Lottie LaBeija apresentam o primeiro baile anual da *House of LaBeija*” (*idem*, *tradução nossa*)

Inspiradas pela *House of LaBeija* e pelas casas de alta costura (Gucci, Versace etc.) que admiravam pelo glamour e estilo, outras *drag queens* negras começaram a formar suas próprias casas e famílias (*idem*, p. 2).

Muitos desses garotos e garotas, deixados sem teto após serem expulsos de casa por parentes homofóbicos ou transfóbicos, formavam suas próprias famílias, conhecidas como “*houses*”. Essas casas eram nomeadas a partir do responsável, ou “*mother*”, da casa - uma pessoa *queer* mais velha, que na maioria das vezes não era tão mais velha que seus agora “filhos”. Eles todos viviam e competiam como família para trazer glória, na forma de troféus, para suas casas, ganhando o título de “lendários” caso tivessem vitórias suficientes. (BRATHWAITE, 2020, *online*, *tradução nossa*)

“A formação das casas coincidiu com o aumento da confiança no movimento de liberação gay, que viveu sua ruptura simbólica quando *drag queens* ocuparam a linha de frente da Revolta de *Stonewall*, em 1969” (LAWRENCE, p. 2, *tradução nossa*) - cerca de cinco dias de manifestações da população LGBTQIA+ de Nova Iorque contra a repressão policial nos bares voltados para esse mesmo público -, e elas continuaram a se multiplicar e diversificar na década de 1980, proliferando também a cultura dos bailes, porque “cada casa desejava promover seu próprio baile” (p. 3, *tradução nossa*). Ainda hoje vive pulsante a cultura dos *balls* e das *houses* nos Estados Unidos, sendo algumas das casas mais conhecidas aquelas às quais pertencem participantes do *reality show* de televisão *RuPaul’s Drag Race*, como a *House of Haunt*, a *House of Michaels* ou a *House of Edwards* (DRAG RACE WIKI, *online*).

No Brasil se mostra muito interessante a resistência por meio do ativismo. É o caso dos boletins “Lampião da Esquina”, que circulou entre 1978 e 1981, e se preocupava inicialmente em dar voz ao homem gay e tirá-lo da marginalidade (GRUPO DIGNIDADE, *online*), e “Chana com Chana”, que circulou entre 1981 e 1988, voltado para as mulheres lésbicas (PT, 2020, *online*) (Figura 16).

Figura 16: edições número zero dos boletins “Lampião da Esquina” (esq.) e “Chana com Chana” (dir.).



Fontes: Grupo Dignidade e Acervo Bajubá

O “Lampião da Esquina” tinha formato tabloide e

Editorias fixas como “Cartas na Mesa”, onde as cartas dos leitores eram publicadas e respondidas, “Esquina” onde eram reunidas notícias, “Reportagem”, onde sempre a matéria de capa estava localizada, e a partir do número cinco a coluna “Bixórdia”. Além dessas sempre havia espaço para informações culturais, como indicações de livros, exposições, shows e filmes; e também para entrevistas. A produção do conteúdo era feita pelos conselheiros editoriais e por convidados que variavam a cada

edição. O jornal inicialmente estava mais preocupado em retirar o “gay” da margem social, abrindo o discurso às minorias. Já em sua fase final o jornal se adapta ao gueto e torna-se mais ousado, contendo até mesmo ensaios sensuais e abordando temas mais polêmicos do que fazia em sua fase inicial. (GRUPO DIGNIDADE, *online*).

E o “Chana com Chana” contava com “abordagem ampla sobre direitos sexuais, legislação, família, trabalho e o amparo para não ‘se enrustir’, recheada de poesia, cultura e literatura, a publicação se tornou referência entre as lésbicas e o público LGBT da cidade” (PT, 2020, *online*).

É importante notar que as responsáveis pela publicação e divulgação do “Chana com Chana”, membras do Grupo de Ação Lésbico-Feminista - GALF, estiveram envolvidas no que hoje popularmente se considera o *Stonewall* brasileiro. O Ferro’s Bar, próximo à Avenida Nove de Julho no centro de São Paulo, foi um importante ponto de encontro LGBTQIA+ na cidade, principalmente para mulheres lésbicas. Com a formação do GALF, as ativistas do grupo produziram o “Chana com Chana” e passaram a vendê-lo no bar, para atrair novas membras. Porém, a venda do boletim foi vetada pelo dono do Ferro’s, o que gerou revolta entre as ativistas, já que a venda de outras mercadorias, incluindo drogas ilícitas, não era proibida no estabelecimento.

Resistindo às expulsões violentas e ocupando o local, no dia 19 de agosto de 1983 as militantes resolveram dar um basta na discriminação: com a presença de outros grupos LGBT, feministas e figuras políticas como o então deputado Eduardo Suplicy, elas leram o manifesto contra a repressão e pelos direitos das mulheres lésbicas. O levante resultou em pedido de desculpas e liberação da venda dos panfletos. O levante de Ferro’s Bar foi um marco histórico da primeira manifestação lésbica brasileira, incentivando outros grupos LGBTQIA+ e organizações feministas a reafirmar sua existência e dignidade. (PEREIRA, 2019, *online*).

Além disso, a data do levante também ficou marcada como o Dia Nacional do Orgulho Lésbico.

De volta aos Estados Unidos, em setembro de 2021, o ator e homem trans Elliot Page vestiu para o Met Gala - um baile de gala beneficente do Museu de Arte Metropolitana de Nova Iorque, que recebe, majoritariamente celebridades - um terno preto com uma flor de cravo verde na lapela, em homenagem à Oscar Wilde, escritor e poeta, condenado à prisão por sua homossexualidade.

O cravo verde se tornou um símbolo *queer* em 1892, quando Oscar Wilde instruiu alguns amigos para que usassem a flor em suas lapelas na noite de estreia de sua peça de comédia “O Leque de Lady Windermere”. A partir desse momento, usar um cravo

verde em sua lapela indicava um segredo, uma dica sutil de que você era um homem que amava outros homens. (PRAGER, 2020, *online, tradução nossa*).

Mais recentemente, jovens LGBTQIA+ adotam, em uma linha um pouco tênue entre ironia e seriedade, certas escolhas de moda como características definidoras de sua sexualidade. Por exemplo, dobrar a barra da calça ou as mangas de uma camiseta para fora, vestir blusas para dentro da calça, usar roupas xadrez (principalmente camisas de flanela), toucas, a adoção de itens de vestimenta com arco-íris ou até mesmo aqueles considerados “do gênero oposto” - ou a busca pela androgenia -, etc., quando usadas, principalmente em conjunto, podem ser lidas como fortes indicadores de um indivíduo que se considera parte da comunidade LGBTQIA+. “O uso de um único símbolo sozinho não diz muito sobre o usuário. Na verdade, é toda a composição do vestuário, estilo, ações e atitudes que permitem ao objeto carregar seu significado” (MOXON, 1985, p.3).

Para Moxon, a adoção desses símbolos é importante porque “pessoas *gays*” nascem, crescem e são criadas à parte da “cultura *gay*” (1985, p.3), sendo preciso descobrir formas criativas de se identificar, sem necessariamente “se assumir”.

O primeiro passo para adentrar a comunidade *gay* é conhecer alguém que seja *gay*, mas encontrar a primeira ligação pode ser difícil. [...] Nossos jeitos sutis de nos identificarmos é o que nos conecta enquanto uma rede, sistema de suporte, e comunidade. [...] Com a nossa necessidade de manter segredo, [...] [o] uso de símbolos *gays* é um jeito sutil de fazer aquele necessário contato social com outras pessoas *gays* dentro de nossa sociedade hostil. (*idem, tradução nossa*).

Desse modo, a convenção de estereótipos para agrupar membros de um determinado grupo pode ser tanto positiva quanto negativa, a variar de acordo com sua origem e seus efeitos a nível individual e coletivo. A adoção voluntária de símbolos (signos) de autoidentificação LGBTQIA+ diz respeito a uma construção de identidade visual que reafirme a existência dessas minorias, facilitando a “difusão das mensagens da causa e a absorção do conteúdo pela sociedade” (TAKEISHI *et al*, 2020, p. 30-33).

5 Pesquisa de opinião

Entre os dias 02 e 14 de outubro de 2021, foi aplicada uma pesquisa de opinião, divulgada na *internet*, que recebeu 325 respostas ao todo, visando entender como os respondentes interpretam a construção imagética dos vilões Rainha Má (“Branca de Neve”, 1937), Úrsula (“A Pequena Sereia”, 1989), Jafar (“Aladdin”, 1992) e Scar (“O Rei Leão”, 1994).

Para os participantes, foi perguntado se estavam familiarizados com os filmes de animação da Disney e, em seguida, para cada personagem analisado, responderam se os identificavam ou não (através de imagens), quais características associavam a eles (baseados em curtos trechos dos filmes), se percebiam diferenças entre as aparências físicas do vilão em comparação com o herói ou heroína de sua história (a partir de imagens comparativas), bem como quais diferenças observavam. Na sequência, foi pedido que avaliassem se já haviam sentido identificação pessoal ou atração em algum momento de sua infância ou pré-adolescência por algum vilão da Disney, e o porquê, caso a resposta fosse positiva.

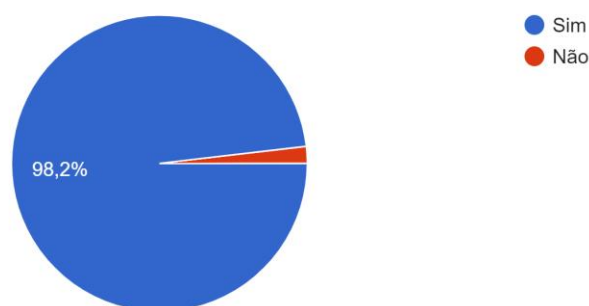
Dentre os respondentes,

- 98,2% estão familiarizados com filmes da Disney e 1,8%, não (Figura 17):

Figura 17: porcentagem de respondentes familiarizados ou não com filmes de animação da Disney.

Você está familiarizado com os filmes de animação da Disney?

325 respostas



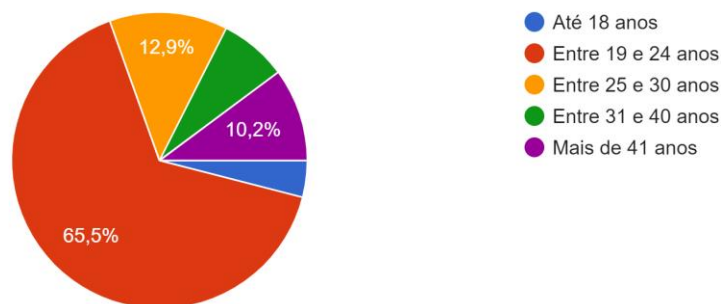
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- 65,5% têm entre 19 e 24; 12,9% têm entre 25 e 30 anos; 10,2% têm mais de 41 anos; 7,4% têm entre 31 e 40; e 4% têm até 18 anos (Figura 18):

Figura 18: faixa etária dos respondentes.

Quantos anos você tem?

325 respostas



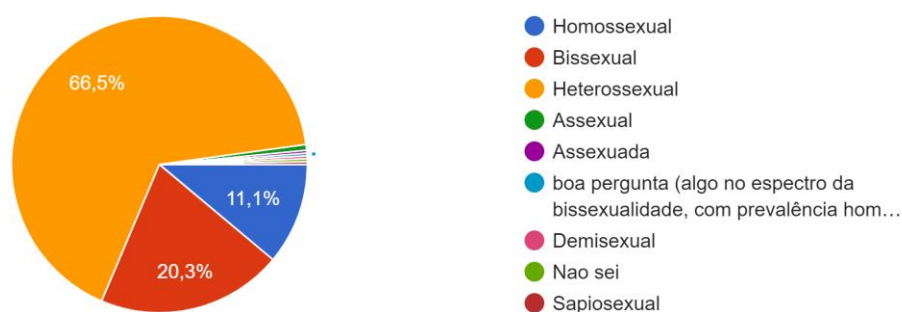
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- 66,5% se identificam como heterossexuais; 20,3% se identificam como bissexuais; 11,1% se identificam como homossexuais; 1,5% se identificam como assexuais; e 0,6% se identificam como “não sei” e outros. Para essa pergunta, foram consideradas em conjunto as respostas “assexual”, “assexuada” [sic], “demissexual” e “sapiosexual”, que configuram o espectro da assexualidade. (Figura 19):

Figura 19: sexualidade dos respondentes.

Como você identifica a sua sexualidade?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

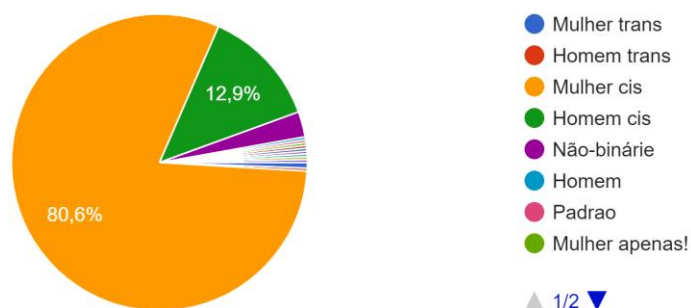
- 81,8% se identificam como mulheres cis; 13,5% se identificam como homens cis; 2,8% se identificam como não-binários; 0,9% se identificam como “outros”; 0,6% se identificam como mulheres trans; e 0,3% se identificam como homens trans. Para essa pergunta, todas as respostas abertas contendo “mulher” ou “mulher apenas!” foram

categorizadas enquanto mulher cis; todas as respostas contendo “homem” foram categorizadas enquanto homem cis. (Figura 20):

Figura 20: gênero dos respondentes.

Como você identifica o seu gênero?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

A respeito dos personagens analisados, foram obtidos os dados a seguir:

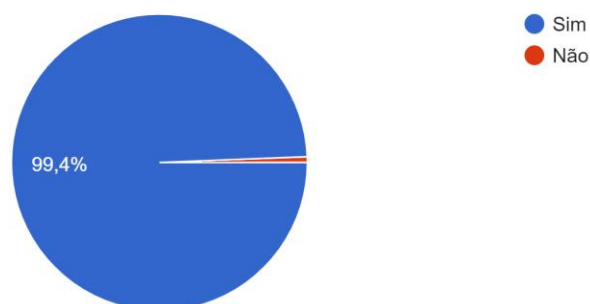
1. Sobre a Rainha Má:

- 99,4% dos respondentes reconhecem a personagem, e 0,6%, não (Figura 21):

Figura 21: porcentagem de respondentes que reconhecem a Rainha Má.

Você reconhece esse personagem?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

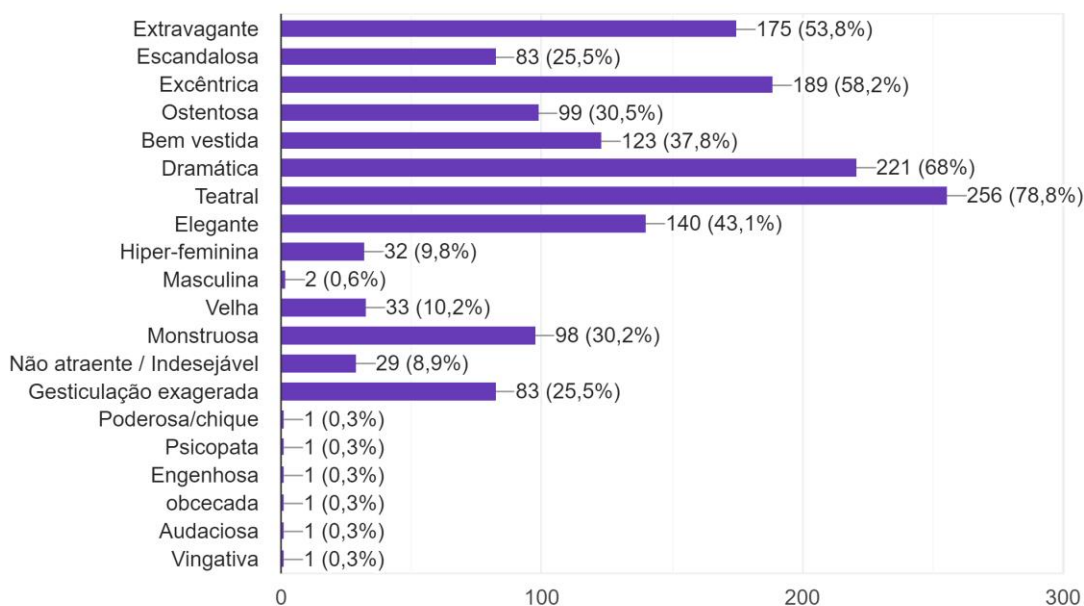
- Baseado no trecho do filme apresentado aos respondentes, 78,8% identificam a personagem como “teatral”; 68%, como “dramática”; 58,2%, como “excêntrica”;

53,8%, como “extravagante”; 43,1%, como “elegante”; 37,8%, como “bem vestida”; 30,5%, como “ostentosa”; 30,2%, como “monstruosa”; 25,5%, como “escandalosa”; 25,5%, como tendo “gesticulação exagerada”; 10,2%, como “velha”; 9,8%, como “hiper feminina”; 8,9%, como “não atraente/indesejável”; 0,6%, como “masculina”; e 1,8% identificaram outras características, como “poderosa/chique”, “psicopata”, “engenhosa”, “obcecada”, “audaciosa” e “vingativa” (Figura 22):

Figura 22: associação de características à personagem da Rainha Má.

Assistindo ao vídeo, quais características você associa à personagem da Rainha Má? Assinale quantas características desejar

325 respostas



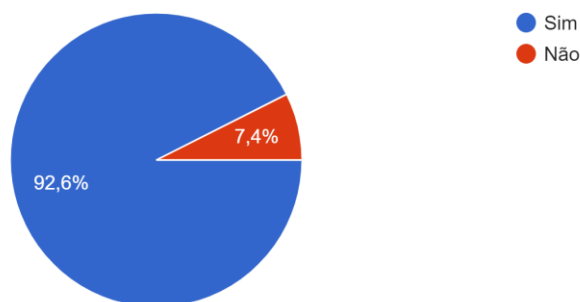
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Baseado em uma imagem comparativa entre as personagens da Rainha Má e da Branca de Neve, 92,6% dos respondentes identificam diferenças entre as aparências físicas de ambas, e 7,4%, não (Figura 23):

Figura 23: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas das personagens da Rainha Má e Branca de Neve.

Você percebe alguma diferença entre a aparência física das duas personagens?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Quando perguntados sobre quais diferenças notam entre as personagens, os respondentes citaram idades, vozes, expressões e feições faciais (com foco para sobrancelha e olhos), fisionomias, porte, olhar, vestimentas, unhas, beleza, uso de maquiagem, uso de acessórios, bem como cores, traços e formas usadas na construção das personagens.

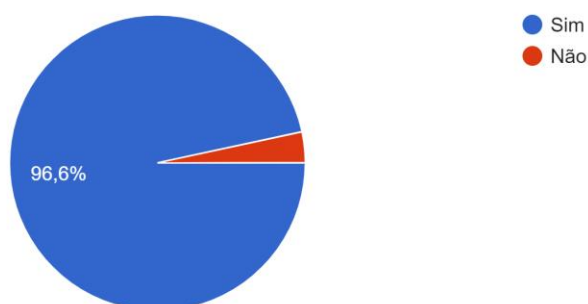
2. Sobre Úrsula:

- 96,6% dos respondentes reconhecem a personagem, e 3,4%, não (Figura 24):

Figura 24: porcentagem de respondentes que reconhecem Úrsula.

Você reconhece esse personagem?

325 respostas



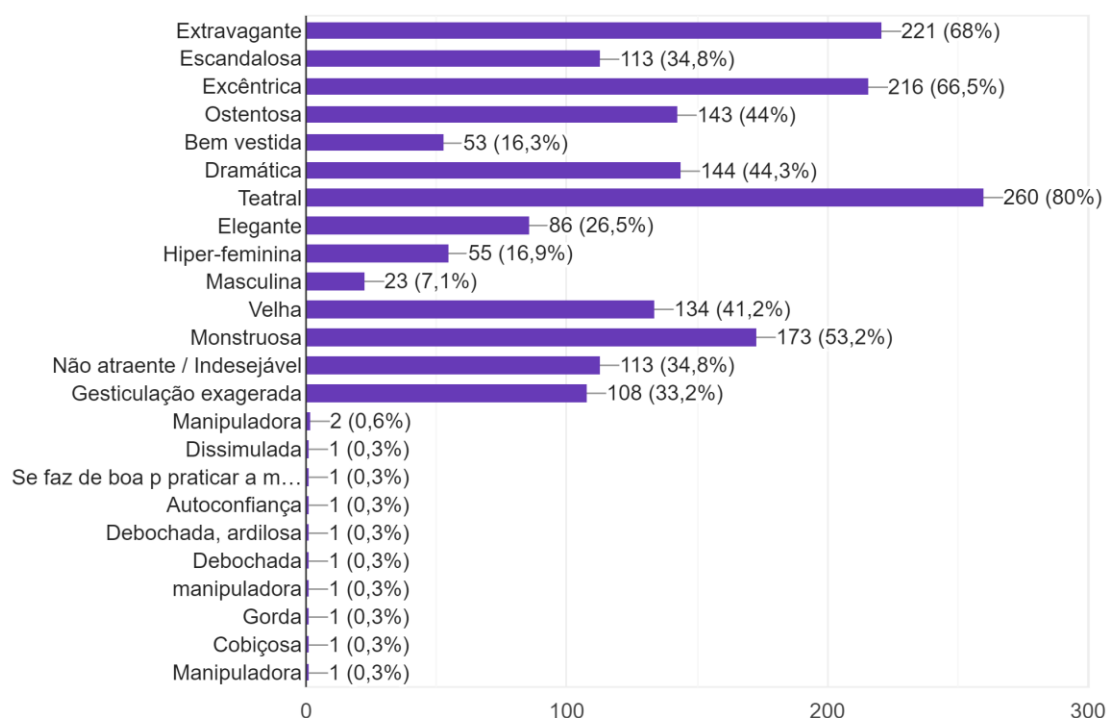
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Baseado no trecho do filme apresentado aos respondentes, 80% identificam a personagem como “teatral”; 68%, como “extravagante”; 66,5%, como “excêntrica”; 53,2%, como “monstruosa”; 44,3%, como “dramática”; 44%, como “ostentosa”; 41,2%, como “velha”; 34,8%, como “escandalosa”; 34,8%, como “não atraente/indesejável”; 33,2%, como tendo “gesticulação exagerada”; 26,5%, como “elegante”; 16,9%, como “hiper feminina”; 16,3%, como “bem vestida”; 7,1%, como “masculina”; e 3,3% identificaram outras características, como “manipuladora”, “dissimulada”, “debochada”, “ardilosa” e “cobiçosa”, a última provavelmente significando cobiçosa (Figura 25):

Figura 25: associação de características à personagem de Úrsula.

Assistindo ao vídeo, quais características você associa à personagem de Úrsula? Assinale quantas características desejar

325 respostas



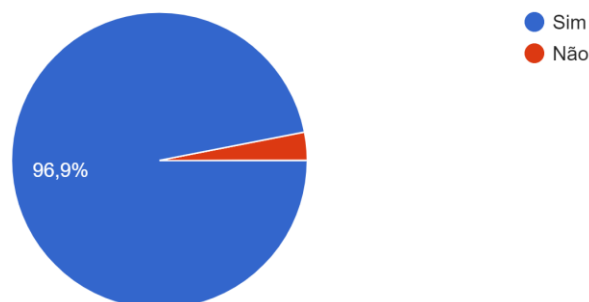
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Baseado em uma imagem comparativa entre as personagens de Úrsula e de Ariel, 96,9% dos respondentes identificam diferenças entre as aparências físicas de ambas, e 3,1%, não (Figura 26):

Figura 26: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas das personagens de Úrsula e Ariel.

Você percebe alguma diferença entre a aparência física das duas personagens?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Quando perguntados sobre quais diferenças notam entre as personagens, os respondentes citaram a idade, peso e biotipo (com ênfase nos tamanhos e proporção dos corpos, assim como queixos, bocas, olhos, e formatos de nariz), marcas de expressão, olhar, expressões e feições (com foco nas sobrancelhas), beleza, dentes, unhas, uso de maquiagem, uso de acessórios, cabelos, gesticulação, bem como as cores, formas e traços usados na construção das personagens.

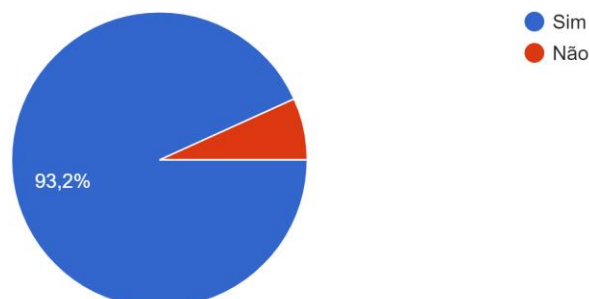
3. Sobre Jafar:

- 93,2% dos respondentes reconhecem o personagem, e 6,8%, não (Figura 27):

Figura 27: porcentagem de respondentes que reconhecem Jafar.

Você reconhece esse personagem?

325 respostas



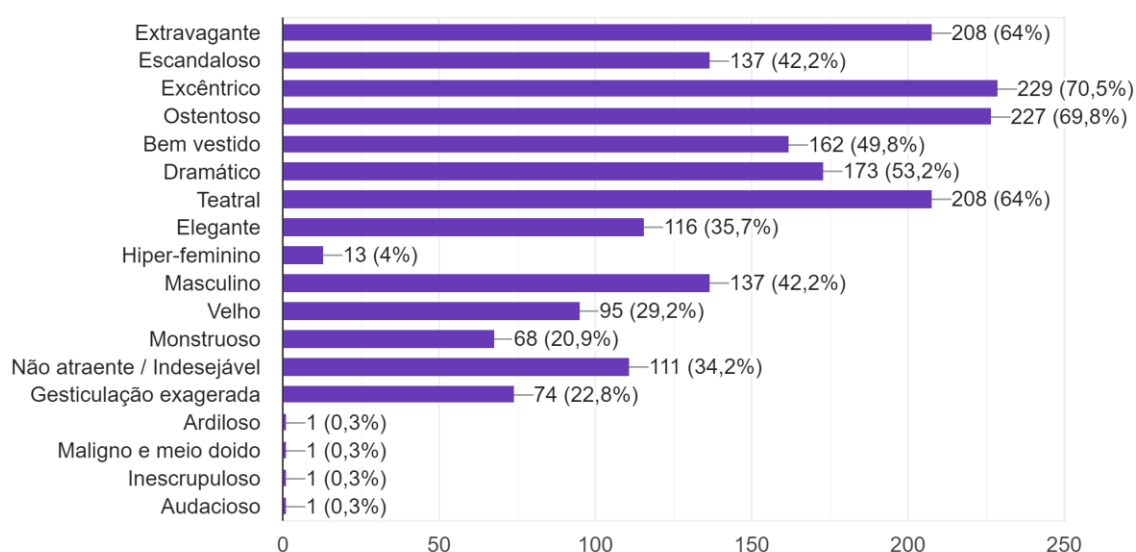
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Baseado no trecho do filme apresentado aos respondentes, 70,5% identificam o personagem como “excêntrico”; 69,8%, como “ostentoso”; 64%, como “extravagante”; 64%, como “teatral”; 53,2%, como “dramático”; 49,8%, como “bem vestido”; 42,2%, como “escandaloso”; 42,2%, como “masculino”; 35,7%, como “elegante”; 34,2%, como “não atraente/indesejável”; 29,2%, como “velho”; 20,9%, como “monstruoso”; 4%, como “hiper feminino”; e 1,2% identificaram outras características, como “ardiloso”, “maligno”. “inescrupuloso” e “audacioso” (Figura 28):

Figura 28: associação de características ao personagem de Jafar.

Assistindo ao vídeo, quais características você associa ao personagem de Jafar? Assinale quantas características desejar

325 respostas



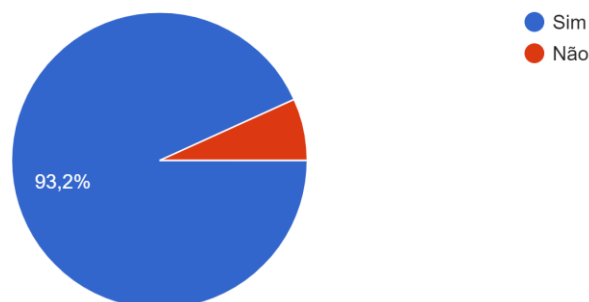
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Baseado em uma imagem comparativa entre as personagens de Jafar e de Aladdin, 93,2% dos respondentes identificam diferenças entre as aparências físicas de ambos, e 6,8%, não (Figura 29):

Figura 29: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas dos personagens de Jafar e Aladdin.

Você percebe alguma diferença entre a aparência física dos dois personagens?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Quando perguntado sobre quais diferenças notam entre os personagens, os respondentes citaram idade, biotipo (com ênfase na proporção dos corpos, assim como queixos, narizes, olhos e sobrancelhas), força física, expressões e feições faciais, olhar, marcas de expressão, vestimentas, beleza, dentes, uso de maquiagem, gesticulação, bem como cores, formas e traços usados na construção dos personagens.

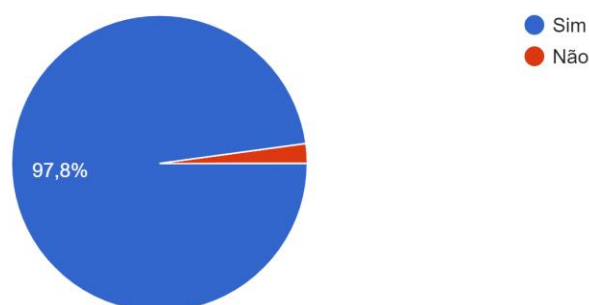
4. Sobre Scar:

- 97,8% dos respondentes reconhecem o personagem, e 2,2%, não (Figura 30):

Figura 30: porcentagem de respondentes que reconhecem Scar.

Você reconhece esse personagem?

325 respostas



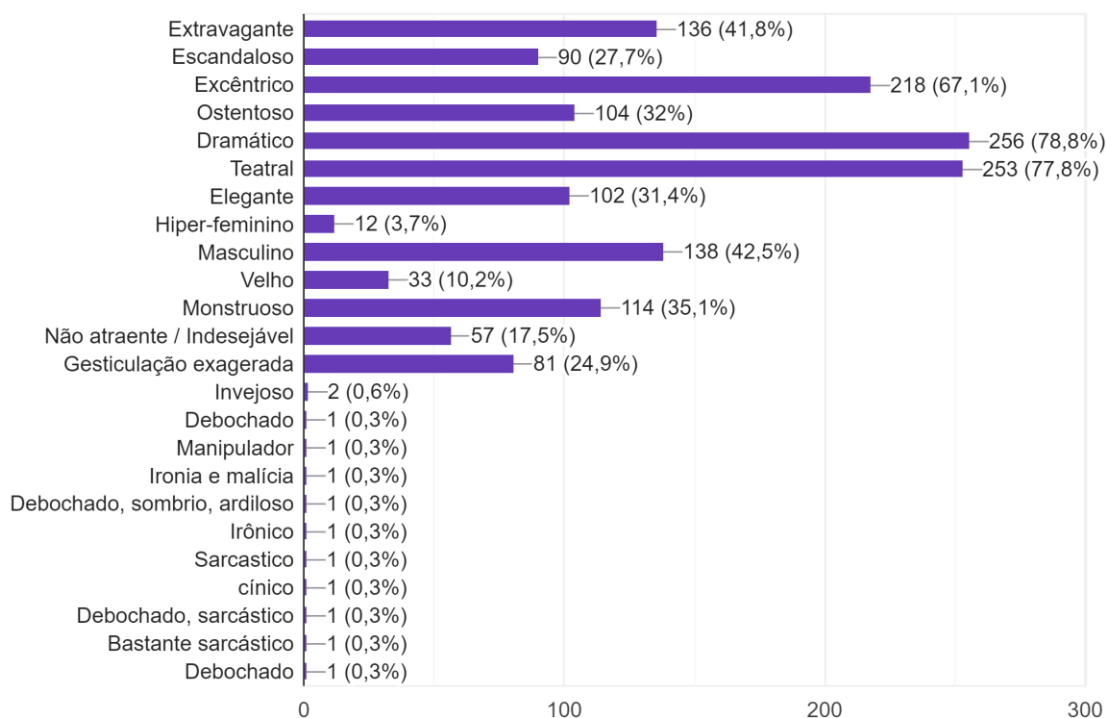
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Baseado no trecho do filme apresentado aos respondentes, 78,8% identificam o personagem como “dramático”; 77,8%, como “teatral”; 67,1%, como “excêntrico”; 42,5%, como “masculino”; 41,8%, como “extravagante”; 35,1%, como “monstruoso”; 32%, como “ostentoso”; 31,4%, como “elegante”; 27,7%, como “escandaloso”; 24,9%, como tendo “gesticulação exagerada”; 17,5%, como “não atraente/indesejável”; 10,2%, como “velho”; 3,7%, como “hiper feminino”; e 3,6% identificaram outras características, como “invejoso”, “debochado”, “manipulador”, “malicioso”, “sombrio”, “ardiloso”, irônico”, “sarcástico” e “cínico” (Figura 31):

Figura 31: associação de características à personagem de Scar.

Assistindo ao vídeo, quais características você associa ao personagem de Scar? Assinale quantas características desejar

325 respostas



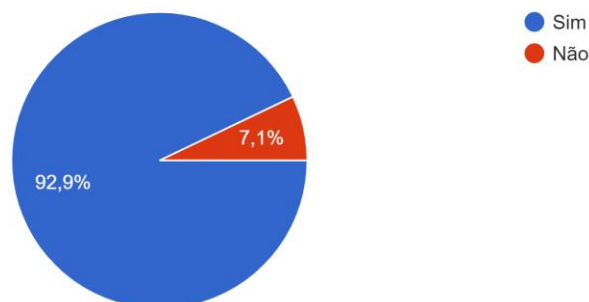
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Baseado em uma imagem comparativa entre os personagens de Scar e de Mufasa, 92,9% dos respondentes identificam diferenças entre as aparências físicas de ambos, e 7,1%, não (Figura 32):

Figura 32: porcentagem de respondentes que identificam diferenças entre as aparências físicas dos personagens de Scar e Mufasa.

Você percebe alguma diferença entre a aparência física dos dois personagens?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Quando perguntado sobre quais diferenças notam entre os personagens, os respondentes citaram idade, biotipo (com ênfase no tamanho e proporção dos corpos, assim como nas sobrancelhas e focinhos), unhas, beleza, expressões e feições, olhar, cicatrizes, beleza, força física, postura, juba, gesticulação, aparência de uso de maquiagem, bem como as cores, formas e traços usados na construção dos personagens.

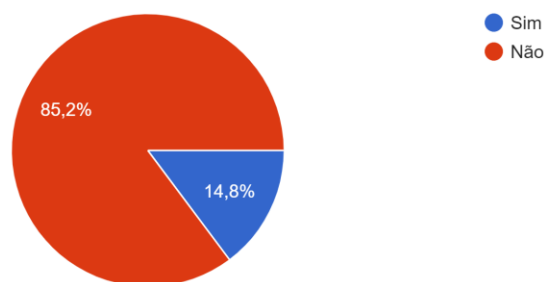
5. Sobre a relação dos respondentes com os vilões da Disney durante a infância e a pré-adolescência:

- 14,8% disseram se identificar com os vilões, e 85,2%, não (Figura 33):

Figura 33: porcentagem de respondentes que se identificaram ou não com os vilões da Disney durante a infância e pré-adolescência.

Durante a sua infância e pré-adolescência, você se identificou em algum momento com um vilão da Disney?

325 respostas



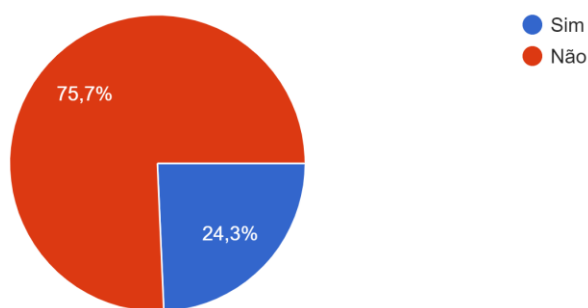
Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Quando perguntados sobre o que causava essa identificação, os respondentes citaram a complexidade dos personagens (objetivos e motivações claras, determinação, inteligência, excentricidade, humor, e sentimentos “mais humanos”), por também terem se sentido excluídos, rejeitados ou injustiçados em determinados momentos de suas vidas, ou por terem aparência física semelhante.
- 24,3% disseram se sentir atraídos pelos vilões, e 75,7%, não (Figura 34):

Figura 34: porcentagem de respondentes que se sentiram atraídos ou não pelos vilões da Disney durante a infância e pré-adolescência.

Durante a sua infância e pré-adolescência, você se sentiu atraído em algum momento por um vilão da Disney?

325 respostas



Fonte: pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli (2021)

- Quando perguntados sobre o que causava essa atração, os respondentes citaram inteligência, força, poder, mistério, elegância, irreverência, determinação, autoconfiança, sensualidade, beleza, independência, rebeldia, ousadia, recusa das normas sociais, majestuosidade, humor, roupas mais extravagantes, personalidades fortes e vozes mais graves.

5.1 Análise da pesquisa de opinião

É interessante notar que muitas das respostas identificaram nos quatro vilões analisados as sobrancelhas mais arqueadas, unhas pontiagudas e o uso de maquiagem, características associadas ao gênero feminino e que, em excesso, podem ser atribuídas à *performance camp*.

As vilãs da Disney passam por um processo de masculinização de seus traços físicos, seguido por um processo de feminilização de sua expressão de gênero, o que, de acordo com McLeod (2016, p. 27), passa a sensação de “uma mulher tentando fazer *drag* de um homem que estaria tentando fazer *drag* de uma mulher” (*tradução nossa*), evidente nas percepções provocadas pelo uso de cosméticos das personagens: enquanto nas vilãs a maquiagem parece exagerada e caricata, nas princesas (que são feminilizadas ao máximo, seguindo um ideal de pureza), por outro lado, é natural e parece quase inexistente.

Essa construção de imagem é percebida pelos respondentes da pesquisa, que disseram, a respeito da Rainha Má, que ela teria uma “fisionomia masculina”, “traços faciais mais agressivos”, “rosto mais quadrado”, “sobrancelha arqueada”, “maquiagem mais forte e chamativa” e “unhas grandes e pontudas”, em oposição à Branca de Neve, que “tem aparência mais doce, infantil e natural”, parece ser “angelical” e “mais inocente” (Comentários da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021). Também foi muito citada a diferença de idade entre as personagens, o que reforça o papel de ameaça atribuído a mulheres pós-menopausa (MCLEOD, 2016, p. 29), em detrimento da valorização de uma mulher fértil.

A Branca de Neve tem o chamado "rosto de bebê", que é um rosto redondo com bochechas cheias. Assim, apresenta uma aparência mais jovial. A Rainha Má, por sua vez, tem um rosto com contornos mais expressivos. O que claramente foi pensando [sic] com o intuito de fazer a Rainha Má parecer mais velha em comparação com a Branca de Neve. (Comentário da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021).

Ao serem questionados sobre a personagem de Úrsula, três respondentes disseram que ela se parece com uma *drag queen*, e um demonstrou saber que sua criação teria sido inspirada por uma, com destaque para a seguinte resposta:

A Úrsula é uma vilã frequentemente vista como uma *drag queen*, deixando claro como a vilanização de pessoas *queer* acontecem em desenhos animados. Enquanto a Ariel é doce, gentil, magra, a Úrsula tem uma caracterização mais bruta, com cores não-humanas, é gorda e intrinsecamente má. (Comentário da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021).

Muitas outras respostas apontaram para o corpo gordo, roxo e monstruoso de Úrsula, em comparação com o corpo pequeno, delicado e de pele branca de Ariel. Assim, reforçando sua identidade ambígua, comunicada por um corpo cuja metade inferior não apresenta demarcador de gênero definido (SANTOS, 2015, p. 103).

Os traços da Ariel são menores, o resto [sic] menor, boca, olhos, nariz... Sem contar que ela se assemelha mais à figura humana, enquanto a Úrsula é uma criatura aparentemente indefinida, com traços humanoides ampliados e cor não humana. Ela parece uma *drag queen*. (Comentário da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021).

Já os vilões passam apenas por um processo de feminização mais generalizado, aproximando-os do estereótipo de um homem *gay*. A oposição entre a beleza artificial - atingida com o aparente uso excessivo da maquiagem - e beleza natural continua sendo apontada pelos participantes da pesquisa, à exemplo das respostas: “a maquiagem segue como fator de distinção, notável em figuras vilanescas, como Jafar, que ainda tem contornos ríspidos e sobrancelhas com personalidade enquadrando o rosto; em contraste, Aladdin mantém escala simétrica e comedida” e “Jafar tem sobrancelhas e cílios mais exagerados, como se tivesse usado delineador. Aladdin não possui nenhuma característica facial que se destaque muito, parecendo ter uma beleza mas [sic] natural” (Comentários da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021).

O personagem de Aladdin foi criado com o ideal de beleza física masculina em mente, tendo sido inspirado pelo ator e *sex symbol* dos anos 1990, Tom Cruise (SANTOS, 2015, p. 95), contrastando com a aparência feminilizada de Jafar. Um dos participantes reforça essa distinção, ao comentar que “Aladdin representa mais o padrão de homem, tanto que foi até baseado no galã Tom Cruise”; segundo um outro participante, “Jafar é velho e passa uma atmosfera *camp*, levemente afeminada e elegante” (Comentários da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021).

Ao analisarem Scar, os participantes também identificaram a mesma oposição entre artificialidade e naturalidade, expressas pelo aparente uso de maquiagem, inclusive associando o personagem a “trejeitos *queer*”. Uma das respostas aponta Scar como tendo sido “desenhado de forma mais exagerada com detalhes em seu rosto que lembram maquiagem, o que não acontece com o outro leão”, enquanto outra afirma que Mufasa, irmão de Scar, “traz uma representação tradicional da figura masculina, associada à ideia de força e virilidade, com feições que remetem a tais características na fala e traços combinados” (Comentários da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021).

Por fim, alguns dos respondentes ainda concluíram que “[os Estúdios Disney] novamente fazem uso de maquiagem carregada para reforçar as características do personagem [vilanesco]. Começo a perceber que o fato de usar a maquiagem parece tirar alguma pureza do personagem” e

Percebi que a Disney associa o físico mais magro e esguio aos vilões, e o físico mais malhado e sadio aos heróis da história. Enquanto com as mulheres, as vilãs são associadas a uma imagem mais sexualizada e adulta, enquanto as mocinhas são associadas a uma aparência mais infantil (afinal elas eram realmente adolescentes) (Comentários da pesquisa exploratória de Ana Laura Rodrigues Giovanelli, 2021).

É perceptível que, por mais que nem todas as respostas coletadas na pesquisa sejam tão assertivas quanto as selecionadas para embasamento da análise, a maioria dos participantes percebem as escolhas estilísticas de criação dos personagens nas animações da Disney, onde impera uma dicotomia entre o padrão socialmente aceito e o *queer*, representando o bem e o mal, que contribui para a manutenção do *status quo* dos padrões cisheteronormativos, presentes ainda hoje nos aspectos físicos e imateriais da sociedade contemporânea.

Dado o formato *online* de aplicação da pesquisa e seu breve prazo de disponibilidade para respostas, observou-se que a amostra foi enviesada, atingindo uma parcela da bolha social da aplicadora e não necessariamente o público mais almejado, nesse caso, pessoas LGBTQIA+, o que comprometeu as respostas. Em uma possível continuação do estudo, é indispensável rever a aplicação e divulgação da pesquisa, bem como expandir as perguntas sobre a assimilação dos estereótipos de sexualidade e gênero, com o objetivo de colher dados mais expressivos e assertivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme se apresentou no decorrer desse trabalho, o cinema é um “texto natural” que se constrói e se decodifica a partir da visão de mundo de seus autores e espectadores, um meio de comunicação complexo que incorpora elementos de diversos outros meios, como a literatura, a fotografia, a pintura, o teatro etc. (SCHETTINO, 2006, p. 3); é um produto da indústria cultural, derivado da sociedade de consumo, uma mercadoria carregada de ideologia à serviço da manutenção do *status quo* capitalista (COELHO, 1993, p. 6-7), que comunica suas mensagens a partir de signos icônicos e indiciais (SANTAELLA, 1983, p. 15), se assemelhando à realidade do espectador e criando discursos pedagogizantes.

Para contornar a censura de produtos cinematográficos que vigorava no século XX, convencionou-se o uso de um artifício de construção de personagens já existente: o *queer coding* que, além de não comprometer seus autores, por se tratar de uma caracterização velada (RADNER e LANSER *apud* GREENHILL, 2015, p. 111), também normaliza a marginalização de pessoas LGBTQIA+, ao colocá-las em um lugar de “corpo estranho”, que não se encaixa na cisheteronormatividade aceita socialmente. Levando em conta o poder discursivo do cinema, explicado por Foucault (CÓL, 2018, p. 20-23), e a força do monopólio Disney na indústria cultural, é fácil compreender a problemática do *queer coding* e o seu potencial devastador para a autoaceitação e para a aceitação social de indivíduos LGBTQIA+.

O uso do *queer coding*, dentro de uma lógica cristã-capitalista (duas ideologias que se retroalimentam e se legitimam para sobreviverem), se justifica pela manutenção da existência da família nuclear, crucial para as relações de trabalho e modo de produção aos quais somos subjugados (BIONDI, 2017, p. 144-145). O *queer coding* reproduz e sustenta um discurso normatizante, que subjugua expressões de gênero e sexualidades “desviantes” para garantir um sistema de dominação e opressão. É um poder que atravessa os corpos que reprime, se estruturando “como meio e fim, com um detalhamento tão minucioso que o alcança até no nível dos gestos, das atitudes, dos comportamentos, dos modos de falar, de estar, de ser” (VILAS BOAS, 2002, p. 78).

Nas animações da Disney, o *queer coding* corrobora para uma imagem de monstrosidade, com os vilões destoando dos heróis (e dos coadjuvantes) no que diz respeito aos seus corpos, vestimentas, vozes, comportamento... A aparência e identidade dos vilões *queer* é construída de modo a posicioná-los em um espaço de estranheza, de corpos que não condizem com suas expressões de gênero, criando, assim, divisão demarcada entre bem e mal e fabricando mitos sobre gênero e sexualidade (RATTS, 2015, p. 83).

Em resposta a esse poder discursivo opressor (em um sentido amplo, não restrito ao *queer coding*), surge tanto um movimento ativista a favor de direitos LGBTQIA+, quanto de criação de um sistema de códigos próprios, facilitando a identificação dos “membros do grupo” (MOXON, 1985, p. 3), que foram forçados à marginalidade, para essa minoria, o que possibilita a formação de espaços seguros e pequenas comunidades autocentradas.

É possível observar que para os respondentes do estudo exploratório, que identificaram, em sua maioria, os elementos do *queer coding* na construção imagética dos personagens por eles analisados, essa percepção é uma leitura derivada da consciência indicial, que “nunca aponta diretamente para a coisa em si, mas sempre para algo que não é a própria coisa” (COELHO, 1993, p. 30). Isso porque a Disney posiciona, historicamente, pessoas *queer* enquanto vilãs, fazendo essa visão de sexualidade e gênero ser tida como um fato tão próprio da natureza humana, que a cisheterossexualidade acaba sendo assimilada como a única forma correta de se entender enquanto indivíduo (MCLEOD, 2016, p. 8).

Para tanto, a indústria do desenho animado (e não somente ela) se constitui em uma heterotopia por meio da qual as tipologias produzem discursos pedagogizantes (que se transformam em memória e consequentemente em hábitos) sobre os corpos e as subjetividades, possibilitando um direcionamento normativo aos seus telespectadores. (RATTS, 2015, p. 82).

Mais recentemente, parece ter havido tentativas por parte dos Estúdios Disney de introduzir personagens abertamente homossexuais (apenas) em seus filmes, o que, não só invisibiliza outras identidades LGBTQIA+, como também é um pequeno e tardio passo considerando a solidez e influência da Disney no mercado de entretenimento. Além disso, a presença desses personagens no roteiro é tão ínfima que é facilmente editável em países de censura mais rígida (DI PLACIDO, 2021, *online*), parecendo mais uma estratégia de marketing que uma tentativa sincera de adotar um posicionamento a favor da diversidade.

Um dos exemplos mais emblemáticos dessa representatividade superficial aconteceu no filme *Onward*, de 2020. Em uma fala aleatória que dura cerca de 10 segundos, a policial Specter, uma personagem secundária, sem importância na linha principal da história, diz “uau, segura a onda! Eu já entendi o que tá rolando... Você não tá acostumado com a paternidade! A filha da minha namorada me deixa doidinha, tá?” (ONWARD, 2020) e não volta a aparecer no longa. Cabe ressaltar que a personagem é uma ciclope alta e de pele roxa, distanciada de características físicas que a humanizem; sua sexualidade é “divergente”, assim como seu corpo também é.

Já no *remake* do clássico “O Rei Leão”, também de 2019, produzido em computação gráfica, para simular uma savana e animais reais, a Disney seguiu em um sentido completamente oposto do filme original, a animação de 1994. Na nova versão, Scar, que antes era reconhecido por sua extravagância, drama e teatralidade, foi despido de qualquer traço de *queer coding* ao qual havia sido sujeito anteriormente, seja físico ou de personalidade, se mesclando com os outros personagens da trama facilmente.

Para Duprat (2007, p.5), falar de pessoas LGBTQIA+ no cinema significa tratar

De um meio de representação de uma pluralidade de identidades que se perpassam e misturam, sem que haja uma fronteira entre elas. São *gays*, lésbicas, bichas, travestis, *drag queens*, *drag kings*, *barbies*, *susies*, transsexuais e tantos outros sujeitos possíveis que saíram do armário e ousaram se assumir no gênero e na sexualidade; eles transitam pós-modernamente entre suas diversas identidades, sendo aceitos ou não. Porque, como ensinou Foucault, há coisas e há sujeitos que são impensáveis no interior de uma determinada cultura; são impensáveis porque não se enquadram numa lógica ou num quadro admissível àquela cultura, naquele momento. Essas práticas e esses sujeitos são estranhos, excêntricos, talvez se possam dizer que são simplesmente *queer*; enfim, eles e elas transgridem a imaginação, são incompreensíveis ou impensáveis e então são recusados, ignorados. (LOURO, 2004, p. 28). Mas continuam fazendo arte.

O cinema, enquanto produto e veículo da indústria cultural, não aliena completa e constantemente todas as pessoas (COELHO, 1993, p. 40); é possível sim pensar um cinema crítico e emancipatório, que supere a ideologia mercadológica e opressora que o precede (COLOMBO, 2015, p. 25-26). Ainda assim, essa perspectiva não se reflete na vida real:

Se os critérios forem severos, podemos afirmar que o mundo tem apenas uma década e meia de produção de filmes a respeito dos mais diversos aspectos que envolvem a homossexualidade. O espaço de tempo é curto e certamente ainda há muito o que desenvolver no que diz respeito aos filmes de gênero e às complexidades de personagens *gays*. Se a nossa relação com o cinema pressupõe um diálogo que contribui na nossa formação, essa produção frequente torna-se ainda mais necessária. Não se pode esquecer que, em 2006, “O Segredo de Brokeback Mountain”, o filme mais sério a respeito da temática a conquistar um grande público, inexplicavelmente perdeu o Oscar de Melhor Filme, após ter levado as 2 estatuetas que definem uma grande produção (a de Melhor Roteiro Adaptado e Melhor Direção), para o inócuo “Crash”. Uma década e meia de conquistas não apaga do inconsciente coletivo 100 anos de repressão. (SILVEIRA, 2011, *online*).

Em um mundo ideal, então, a solução seria não descartar a existência de pessoas *queer* nos filmes - como no caso do *remake* de Rei Leão -, e eliminar possíveis discussões acerca do tema, ou apenas citá-las brevemente, sem qualquer comprometimento com a história principal - como no caso do filme *Onward* -, apenas para lucrar com a polêmica, e sim rever de que modo se dá a representatividade desses indivíduos. Existem, é claro, pessoas *queer* que agem

de má fé, assim como existem as boas, e todas as outras que não se encaixam em nenhum tipo de binarismo, nem mesmo o de bem e de mal. São indivíduos multifacetados e complexos. Humanos, que *merecem* e que *devem* existir no cinema em todas as suas formas.

REFERÊNCIAS

101 Dálmatas. S.I: Estúdios Disney, 1961. Son., color.

ADORO CINEMA. **DE REPENTE, NO ÚLTIMO VERÃO**. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-1884/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

A BELA Adormecida. S.I: Estúdios Disney, 1959. Son., color.

ALADDIN. S.I: Estúdios Disney, 1992. Son., color.

ALEXANDRE PUTTI. Carta Capital. **7 filmes nacionais que foram atacados pelo governo Bolsonaro em 2019**. 2019. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/cultura/7-filmes-nacionais-que-foram-atacados-pelo-governo-bolsonaro-em-2019/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

ALEXA WILLIAMS. The Cardinal Chronical. **What's Going On With Disney's "First" Gay Character?** 2020. Disponível em: <https://mhscardinalchronicle.com/2733/arts-and-entertainment/whats-going-on-with-disneys-first-gay-character/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

AMINO APPS. **Governador Ratcliffe**. Disponível em: https://aminoapps.com/c/amino-descendentes/page/item/governador-ratcliffe/wKYR_moJTpIZgqNen4zE6xJqp721pZq4Jd. Acesso em: 24 nov. 2021.

A NOVA Onda do Imperador. S.I: Estúdios Disney, 2000. Son., color.

A PEQUENA Sereia. S.I: Estúdios Disney, 1989. Son., color.

ASSOCIATION OF MOTION PICTURE PRODUCERS. **The Motion Picture Production Code**. 1930. Disponível em: <https://www.asu.edu/courses/fms200s/total-readings/MotionPictureProductionCode.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

BALISCEI, João Paulo. O VILÃO SUSPEITO: o que há de **errado** com a masculinidade dos vilões da Disney? **Diversidade e Educação**, v. 7, n. 2, jul. 2019.

BARTHES, Roland. **A mensagem fotográfica**. Disponível em: <http://www.leden.uerj.br/wp-content/uploads/2019/05/49666238-A-Mensagem-Fotografica-Roland-Barthes.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

BEATRICE VERHOEVEN. The Wrap. **30 Highest Grossing Animated Movies of All Time Worldwide**. 2020. Disponível em: <https://www.thewrap.com/30-highest-grossing-animated-movies-of-all-time/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. Brasiliense, 1980

BRANCA de Neve e Os Sete Anões. S.I: Estúdios Disney, 1937. Son., color.

BIONDI, Pablo. **Sexualidade e disciplina do trabalho na ordem social burguesa**. Disponível em:

<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/cemarx/article/view/10924/6201>]. Acesso em: 24 nov. 2021.

BRANDON AMBROSINO. Future. **The invention of ‘heterosexuality’**. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/future/article/20170315-the-invention-of-heterosexuality>. Acesso em: 24 nov. 2021.

BRASIL. Brasília, Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del0043.htm. Acesso em: 24 nov. 2021.

BRASIL Rio de Janeiro, Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-1915-27-dezembro-1939-411881-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 24 nov. 2021.

BRAITHWAITE, Lester Fabian. **The Psychological and Political Power of Ball Culture**. 2020. Disponível em: <https://www.shondaland.com/live/a33575156/psychological-and-political-power-of-ball-culture/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

BRUCE HANDY. The New Yorker. **How “The Story of Ferdinand” Became Fodder for the Culture Wars of Its Era**. 2017. Disponível em: <https://www.newyorker.com/books/page-turner/how-the-story-of-ferdinand-became-fodder-for-the-culture-wars-of-its-era>. Acesso em: 24 nov. 2021.

BUTLER, Judith. **Deshacer el género**. Barcelona: Paidós, 2004. Disponível em: <https://www.caladona.org/grups/uploads/2014/02/butler-judith-deshacer-el-genero-2004-ed-paidos-2006.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **Queer**. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/queer>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CHAVES, Andréa Bittencourt; FRAZÃO, Paulo Sergio Pamplona. O cinema e a manipulação das massas. **Revista Espaço Acadêmico**, Maringá, v. 163, dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/24540/13972>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CÓL, Rafael Marcurio da. **ANÁLISE DO DISCURSO FÍLMICO PELA LENTE FOUCAULTIANA: uma arqueogenealogia da homossexualidade em filmes do cinema brasileiro**. 2018. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2018. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/153045/col_rm_me_arafcl.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Acesso em: 24 nov. 2021.

CAPTAIN Hook (1953). Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/530298924865685005/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CECCARELLI, Paulo Roberto. Mitos, sexualidade e repressão. **Ciência e Cultura**, S.I, v. 64, n. 1, jan. 2012. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252012000100013&script=sci_arttext&tlng=es. Acesso em: 24 nov. 2021.

CHANA COM CHANA. São Paulo: n. 0, 1981. Disponível em: <https://acervobajuba.com.br/wp-content/uploads/2020/09/ChanacomChana-0.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CHIDIAC, Maria Teresa Vargas; OLTRAMARI, Leandro Castro. Ser e estar drag queen: um estudo sobre a configuração da identidade queer. **Estudos de Psicologia**, v. 9, n. 3. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epsic/a/q3LqpRbymR7NVbPFrgXvfQx/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CINE REPORTER. São Paulo: n. 721, 1949. Semanal. Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=085995&pasta=ano%20194&pesq=%22o%20cadaver%20e%20a%20garrafa%22>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CINE REPORTER. São Paulo: n. 947, 1954. Semanal. Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=085995&pasta=ano%20195&pesq=%22Hays%20Office%22&pagfis=3363>. Acesso em: 24 nov. 2021.

CINE REPORTER. São Paulo: n. 991, 1955. Semanal. Disponível em: http://memoria.bn.br/pdf/085995/per085995_1955_00991.pdf. Acesso em: 24 nov. 2021.

CINEMA COM RAPADURA. **Monopólio da Disney nos cinemas: há saída para os demais estúdios?** 2019. Disponível em: <https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/552397/monopolio-da-disney-nos-cinemas-ha-saida-para-os-dema-is-estudios/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural.** Brasiliense, 1993.

COLOMBO, Angélica Antonechen. A crítica ao cinema a partir do conceito de Indústria Cultural. **Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 36, n. 1, jan. 2015.

DANI DI PLACIDO. Forbes. **How Many Times Is Disney Going To Introduce Its ‘First’ Gay Character?** 2021. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2021/05/24/how-many-times-is-disney-going-to-introduce-their-first-gay-character/?sh=44495c605204>. Acesso em: 24 nov. 2021.

DISNEY. **The Essential List of Aladdin Quotes.** 2018. Disponível em: <https://news.disney.com/aladdin-quotes>. Acesso em: 24 nov. 2021.

DISNEY FANDOM. **Aurora.** Disponível em: <https://disney.fandom.com/wiki/Aurora>. Acesso em: 24 nov. 2021.

DISNEY FANDOM. **Hércules.** Disponível em: [https://disney.fandom.com/wiki/Hercules_\(character\)](https://disney.fandom.com/wiki/Hercules_(character)). Acesso em: 24 nov. 2021.

DISNEY FANDOM. **Jafar.** Disponível em: <https://disney.fandom.com/wiki/Jafar>. Acesso em: 24 nov. 2021.

DISNEY FANDOM. **Zeus.** Disponível em: [https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Zeus_\(H%C3%A9rcules\)](https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Zeus_(H%C3%A9rcules)). Acesso em: 24 nov. 2021.

DISNEY FANDOM. **Maleficent**. Disponível em: <https://disney.fandom.com/wiki/Maleficent>. Acesso em: 24 nov. 2021.

DISNEY GUIA. **História da Disneyland - Como tudo começou**. Disponível em: <https://www.disneyguia.com.br/site/historia-da-disney/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

DITTO. ProcrastiNation. **POR DENTRO DOS VILÕES #2 – HADES**. 2017. Disponível em: <https://procrastination.com.br/cinema/por-dentro-dos-viloes-2-hades>. Acesso em: 24 nov. 2021.

DRAG RACE WIKI. **Queens by Drag House**. Disponível em: https://rupaulsdragrace.fandom.com/wiki/Category:Queens_by_Drag_House. Acesso em: 24 nov. 2021.

DUPRAT, Nathalia. CINEMA GAY E ESTUDOS CULTURAIS: como esse babado é possível. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 3., 2007, Salvador. **Anais**. 2007. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2007/NathaliaDuprat.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

ELYSSA GOODMAN. Them. **Drag Herstory: The Wild Life and Untimely Death of Divine, Drag Queen of the Century**. 2018. Disponível em: <https://www.them.us/story/drag-herstory-divine>. Acesso em: 24 nov. 2021.

ESPINOSA, Nanci. **Hollywood e a "contenção" do mal: propaganda e legitimação de repressão ao comunismo na Era Mccarthy, 1947-1954**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-29072015-123633/publico/2015_NanciEspinosa_VCorr.pdf. Acesso em: 24 nov. 2021.

ESTHER LEE. Us Magazine. **Disney Fans Start Campaign to Give Elsa a Girlfriend in 'Frozen 2'**. 2016. Disponível em: <https://www.usmagazine.com/celebrity-news/news/disney-fans-start-campaign-to-give-elsa-a-girlfriend-in-frozen-2-w205318/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

FABIO SILVEIRA. Café História. **O homossexual no cinema: o dilema da representação**. 2011. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/o-homossexual-no-cinema-o-dilema-da-representacao/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

FABIO DE SOUZA GOMES. Omelete. **As 8 maiores empresas compradas pela Disney**. 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/8-maiores-empresas-compradas-pela-disney#1>. Acesso em: 24 nov. 2021.

FANPOP. **Disney Females Is Chicha pretty?** Disponível em: <https://pt.fanpop.com/clubs/disney-females/picks/show/1083866/chicha-pretty>. Acesso em: 24 nov. 2021.

FERDINANDO, O Touro. 1938. Son., color. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9cdeDgb_XOY. Acesso em: 24 nov. 2021.

FERNANDES, Estevão Rafael. Homossexualidade indígena no Brasil: um roteiro histórico-bibliográfico. **Aceno**, v. 3, n. 5, jan. 2016.

FERNANDES, Guilherme Moreira; BRANDÃO, Cristina. Na fronteira: identidade e teoria queer nas representações teledramatúrgicas. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 17., 2012, Ouro Preto. **Anais**. 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/PAPERS/REGIONAIS/SUDESTE2012/resumos/R33-1318-1.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

FILMSOUND.ORG. **Dickson Experimental Sound Film 1895**. Disponível em: <https://filmsound.org/murch/dickson.htm>. Acesso em: 24 nov. 2021.

FOLHA DE DOURADOS. **O que é cis-heteronormatividade e por que ela pode trazer infelicidade**. 2018. Disponível em: <https://www.folhadedourados.com.br/o-que-e-cis-heteronormatividade-e-por-que-ela-pode-trazer-infelicidade/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 2: o uso dos prazeres**. 8. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1984. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2940574/mod_resource/content/1/Hist%C3%B3ria-da-Sexualidade-2-O-Uso-dos-Prazeres.pdf. Acesso em: 24 nov. 2021.

GARCIA, Miliandre. **A CENSURA DE COSTUMES NO BRASIL: da institucionalização da censura teatral no século XIX à extinção da censura da constituição de 1988**. 2009. Tese (Doutorado) - Fundação Biblioteca Nacional, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <https://www.bn.gov.br/sites/default/files/documentos/producao/pesquisa/censura-costumes-brasil-institucionalizacao-censura-teatral/miliandregarcia.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

GAYLY. **Ferdinand speaks to the LGBT+ community**. Disponível em: <https://www.gayly.com/ferdinand-speaks-lgbt-community>. Acesso em: 24 nov. 2021.

GEORGE Darling Tells Benson To Get Out Of His House. S.I: 2016. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GTMfSoLAgOQ>. Acesso em: 24 nov. 2021.

GÓIS, João Bôsko Hora. **Homossexualidades Projetadas**. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/j3wntH3Mkv7kvKMqd9N357x/?lang=pt>. Acesso em: 24 nov. 2021.

GREENHILL, Pauline. "The Snow Queen": queer coding in male directors' films. **Marvels & Tales**, Detroit, v. 29, n. 1, jan. 2015. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.13110/marvelstales.29.1.0110?refreqid=excelsior%3Aba226afbe335867803d6786a85bb2cfa>. Acesso em: 24 nov. 2021.

GRUPO DIGNIDADE. **Lampião da Esquina**. Disponível em: <http://www.grupodignidade.org.br/projetos/lampiao-da-esquina/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

HÉRCULES. S.I: Estúdios Disney, 1997. Son., color.

HIRANO, Luis Felipe Kojima. O olhar oposicional e a forma segregada: raça, gênero, sexualidade e corpo na cinematografia hollywoodiana e brasileira (1930-1950). **Aceno**, v. 2, n. 3, jan. 2015.

HISTORY. **Walt Disney Company is founded.** 2016. Disponível em: <https://www.history.com/this-day-in-history/walt-disney-company-founded>. Acesso em: 24 nov. 2021.

IMDB. **Ferdinando, O Touro.** Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0030128/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

INSTITUTO DE FORMAÇÃO DE LÍDERES. Infomoney. **Walter Elias Disney: a fantástica história de sucesso que também envolve muitos fracassos.** 2021. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/colunistas/ifl-instituto-de-formacao-de-lideres/walter-elias-disney-a-fantastica-historia-de-sucesso-que-tambem-envolve-muitos-fracassos/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

JOSEANE PEREIRA. Aventuras na História. **LEVANTE AO FERRO'S BAR: o Stonewall brasileiro.** O STONEWALL BRASILEIRO. 2019. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/levante-ao-ferros-bar-o-stonewall-brasileiro.phtml>. Acesso em: 24 nov. 2021.

KIM, Koeun. Queer-coded Villains (And Why You Should Care). **Dialogues@Ru**, jan. 2017. Disponível em: https://dialogues.rutgers.edu/images/Journals_PDF/2017-18-dialogues-web_e6db3.pdf#page=164. Acesso em: 24 nov. 2021.

KIRSTEN ACUNA. Insider. **17 things you probably didn't know about the making of 'The Lion King'.** 2018. Disponível em: <https://www.insider.com/lion-king-trivia-2017-7>. Acesso em: 24 nov. 2021.

LAMPIÃO DA ESQUINA. Rio de Janeiro: n. 0, 1978. Disponível em: <http://www.grupodignidade.org.br/wp-content/uploads/2019/04/01-LAMPIAO-EDICAO-00-ABRIL-1978.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

LAWRENCE, Tim. **"Listen, and you will hear all the houses that walked there before": a history of drag balls, houses and the culture of voguing.** A history of drag balls, houses and the culture of voguing. Disponível em: <https://ezratemko.com/wp-content/uploads/2019/05/A-history-of-drag-balls-houses-and-the-culture-of-voguing.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

LIMA, Hanayana Brandão Guimarães Fontes. **Censura e produção simbólica no Brasil: uma reflexão necessária.** uma reflexão necessária. Disponível em: https://doity.com.br/media/doity/submissoes/artigo-1eb170f7b66ff8f47cddec8b6e5e0ed3a16ee3f1-segundo_arquivo.pdf. Acesso em: 24 nov. 2021.

LISA DUFFY. Frames Cinema Journal. **From the Evil Queen to Elsa: Camp Witches in Disney Films.** Disponível em: <https://framescinemajournal.com/article/from-the-evil-queen-to-elsa-camp-witches-in-disney-films/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

LOURO, Guacira Lopes. Cinema e Sexualidade. **Educação & Realidade**, v. 1, n. 33, jan. 2008.

LOURO, Guacira Lopes. **Um Corpo Estranho.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LUCAS. O Camundongo. **Clássicos na Crítica** | 101 dálmatas. 2016. Disponível em: <https://www.ocamundongo.com.br/classicos-na-critica-101-dalmatas/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

LUIZ NAZÁRIO. Revista Cult. **Cinema gay**. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/cinema-gay/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

MABILIA, Nicolas. **O GOVERNO CIVIL MILITAR E O CINEMA BRASILEIRO**: a censura cinematográfica e o triunfo das pornochanchadas. 2019. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/5595/TCC%20N%C3%ADcolas%20Mabilia.pdf?sequence=1>. Acesso em: 24 nov. 2021.

MACHADO, Felipe Viero Kolinski; GONZATTI, Christian; ESMITIZ, Francielle. E elxs viverão felizes para sempre? (In)visibilidades de personagens LGB em produções da Disney como força propulsora de cibercontecimentos. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 15, n. 43, maio 2018.

MANGIN, Daniel. College Course File: the history of lesbians and gays on film. **Journal Of Film And Video**, Illinois, v. 41, n. 3, out. 1989. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/20687868?read-now=1&seq=6#page_scan_tab_contents. Acesso em: 24 nov. 2021.

MATHEW GUIVER. Buzzfeed. **16 Disney Characters Who Were Probably Gay**. 2015. Disponível em: https://www.buzzfeed.com/mathewguiver/disney-characters-who-were-probably-gay?utm_term=.fjK7dl0z8&sub=3574407_4668975&epik=dj0yJnU9NwVnaEpvR2hVZjV5RkYxMXBPM2gtMDhqa2dNN2lvUGkmcD0wJm49b0Y5U2xHeUJwbUp2eGlGVFRwb3dXZyZ0PUFBQUFBR0dmWXNJ. Acesso em: 24 nov. 2021.

MCLEOD, Dion Sheridan. **Unmasking the quillain**: queerness and villainy in animated disney films. 2016. Tese (Doutorado) - Curso de Filosofia, University Of Wollongong, Wollongong, 2016. Disponível em: <https://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com/&httpsredir=1&article=5824&context=theses>. Acesso em: 24 nov. 2021.

MLABS. **Tire todas suas dúvidas sobre o que é Twitter e comece a usá-lo na sua estratégia de marketing**. 2021. Disponível em: <https://www.mlabs.com.br/blog/twitter/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

MORENO, Antônio do Nascimento. **A PERSONAGEM HOMOSSEXUAL NO CINEMA BRASILEIRO**. 1995. Tese (Doutorado) - Curso de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.

MORENO, Antônio. Homossexualidades projetadas Homossexualidades projetadas. **Estudos Feministas**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, jul. 2002. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/381/38110220.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

MOTT, Luiz. A revolução homossexual: o poder de um mito. **USP**, São Paulo, n. 49, mar. 2001.

MOTT, Luiz. Pré-História da Homossexualidade em São Paulo: 1532-1895. **Dialogus**, Ribeirão Preto, v. 4, jan. 2008. Disponível em: http://unimaui.br/comunicacao/publicacoes/dialogus/2008/pdf/pre_historia_homossexualidade_saopaulo_2008.pdf. Acesso em: 24 nov. 2021.

MOXON, Sharon. Gaym Symbols. **Sappho Speaks: The Lesbian and Gay Quarterly Journal** at UCSD, São Diego, dez. 1985. Disponível em: https://library.ucsd.edu/dc/object/bb3006593b/_1.pdf. Acesso em: 24 nov. 2021.

MUNDO DAS MARCAS. **Disney Channel**. 2006. Disponível em: <https://mundodasmarcas.blogspot.com/2006/05/disney-channel-disney-na-tv.html?m=0>. Acesso em: 24 nov. 2021.

OH MY DISNEY. **GIF PROOF THAT YZMA HATES FUN**. Disponível em: <https://ohmy.disney.com/movies/2014/09/03/gif-proof-that-yma-hates-fun/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

ONWARD. S.I: Estúdios Disney, 2020. Son., color.

O REI Leão. S.I: Estúdios Disney, 1994. Son., color.

OLIVEIRA, Ciro Martins Pires de; MORAES, Ana Luiza Coiro. Do horror à superação: fait divers nas representações das identidades da comunidade LGBT. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba. **Anais**. 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2830-1.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: https://16763326039401149306.googlegroups.com/attach/8f46c4fdd0450345/PEIRCE-charles-semiotica.pdf?part=0.1&view=1&vt=ANaJVrEK3Rmpuqy_cyLkmBhXgHkhAkQ1f3FMeMHqw278ti-ErUxnmdnRJXwFPqGWiNY_duhZrpx7lIZ1pulGD6EX2wIiRwR52gCrW3Sqycy-GSx0dR_hu14. Acesso em: 24 nov. 2021.

PETER Pan. S.I: Estúdios Disney, 1953. Son., color.

POCAHONTAS. S.I: Estúdios Disney, 1995. Son., color.

PUREBREAK. **A filha da Rainha Má, de Branca de Neve, vai aparecer em Descendants**. Disponível em: <https://www.purebreak.com.br/midia/a-9860.html>. Acesso em: 24 nov. 2021.

PT. **Conheça o ‘Stonewall’ brasileiro, o levante liderado por lésbicas e apoiado por feministas**. 2020. Disponível em: <https://pt.org.br/conheca-o-stonewall-brasileiro-o-levante-liderado-por-lesbicas-e-apoiado-por-feministas/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

PRIMO, Cassandra. Balancing Gender and Power: how Disney's Hercules fails to go the distance. **Social Sciences**, Westminster, v. 7, n. 240, nov. 2018.

QUEENS OF SARCASM. **Scar and Dodging Zazu**. Disponível em: <https://queenofsarcasm.tripod.com/cantwait.html>. Acesso em: 24 nov. 2021.

RACHEL DUTRA. Vírgula. **CONHEÇA DIVINE, A INSPIRAÇÃO PARA A VILÃ URSULA DE “A PEQUENA SEREIA”**. 2019. Disponível em: <https://www.virgula.com.br/tvecinema/conheca-divine-a-inspiracao-para-a-vila-ursula-de-a-pequena-sereia/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

RAINBOW RESOURCE CENTER. **Two-Spirit People of the First Nations**. 2014. Disponível em: <https://rainbowresourcecentre.org/files/16-08-Two-Spirit.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

RATTS, Júnior. O CORPO OPPOSITE-DISNEY: a arte como ferramenta de subversão dos discursos normativos sobre gênero e sexualidade gerados pelos desenhos disney. **Temporis**, v. 15, n. 1, jan. 2015.

RESENDE, Lino Geraldo. **A censura contra a cidadania: o caso do brasil. o caso do Brasil**. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/resende-lino-geraldo-censura-cidadania.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

REVISTA MONET. Globo. **Disney negocia com diretor para versão live-action de 'Branca de Neve'**. 2019. Disponível em: <https://revistamonet.globo.com/Filmes/noticia/2019/05/disney-negocia-com-diretor-para-versao-live-action-de-branca-de-neve.html>. Acesso em: 24 nov. 2021.

RONALDO GOGONI. Tecnoblog. **O que é streaming? [Netflix, Spotify, mais o que?]**. 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/290028/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. Brasiliense, 1983.

SANTOS, Caynnã de Camargo. **O Vilão Desviante: ideologia e heteronormatividades em filmes de animação longa-metragem dos Estúdios Disney**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Curso de Estudos Culturais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

SARAH MARSH. The Guardian. **Star Wars: Lesbian kiss cut from The Rise of Skywalker in Singapore**. 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/dec/24/star-wars-lesbian-kiss-cut-rise-of-skywalker-singapore>. Acesso em: 24 nov. 2021.

SARAH PRAGER. JSTOR Daily. **Four Flowering Plants That Have Been Decidedly Queered**. 2020. Disponível em: <https://daily.jstor.org/four-flowering-plants-decidedly-queered/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

SCHETTINO, Paulo Braz Clemencio. **Teorias Da Comunicação: Um Método: as teorias da comunicação mediadas pelo cinema. As Teorias Da Comunicação Mediadas Pelo Cinema**. 2006. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0807-1.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

SENHORITA Carlitos. Direção de Charles Chaplin. 1915. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PjHLbAyAeeI>. Acesso em: 19 jul. 2021.

SILVA, Antonio Willemberg Freitas da; SOUSA, Leilane Barbosa de. **AUTOACEITAÇÃO, ACEITAÇÃO SÓCIO-FAMILIAR E SAÚDE SEXUAL DE JOVENS HOMOSSEXUAIS (DO SEXO BIOLÓGICO MASCULINO) NO MACIÇO DE BATURITÉ.** Disponível em: <https://repositorio.unilab.edu.br/jspui/bitstream/123456789/569/1/Antonio%20Willemberg%20Freitas%20da%20Silva.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2021.

SOARES, Glaucio Ary Dillon. **CENSURA DURANTE O REGIME AUTORITÁRIO.** Disponível em: http://www.anpocs.com/images/stories/RBCS/10/rbcs10_02.pdf. Acesso em: 24 nov. 2021.

STACKER. **A history of LGBTQ+ representation in film.** 2021. Disponível em: <https://stacker.com/stories/4331/history-lgbtq-representation-film>. Acesso em: 24 nov. 2021

TAKEISHI, Alice Yoko Silva; NONAKA, Juliana Vasconcelos; NASSER, Maria Luisa Gonçalves; ALVES, Raquel Guimarães Mendes; SILVA, Sofia Augusto; ARAÚJO, Wânia Maria de. **Uma análise da identidade visual do movimento LGBTQ+.** 2020. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/transverso/article/view/5570/3331>. Acesso em: 24 nov. 2021.

THE Dickson Experimental Sound Film. Direção de William K. L. Dickson. Manhattan: Edison Studios, 1895. Son., P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y6b0wpBTR1s>. Acesso em: 24 nov. 2021.

URBAN DICTIONARY. **Queer.** Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=queer>. Acesso em: 24 nov. 2021.

VEJA. **Bolsonaro veta filmes com temas LGBT.** 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/bolsonaro-veta-filmes-com-temas-lgbt/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

VILAS BOAS, Crisoston Terto. **Para ler Michel Foucault.** 2. ed. Ouro Preto: Imprensa Universitária UFOP, 2002.