

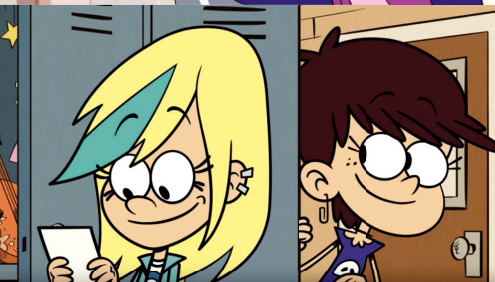


UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

SILMARA SIMONE TAKAZAKI

Lesbianidade, representatividade e estereótipos:
filmes de animação
como tecnologia de gênero

FLORIANÓPOLIS
2021



SILMARA SIMONE TAKAZAKI

LESBIANIDADE, REPRESENTATIVIDADE E ESTEREÓTIPOS: FILMES DE ANIMAÇÃO COMO TECNOLOGIA DE GÊNERO

Tese submetida para o
PPGICH - Programa de Pós-graduação
Interdisciplinar em Ciências Humanas da
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC
para a obtenção do título de doutora em Ciências Humanas.

Orientadora: Profa. Dra. Carmen Sílvia de Moraes Rial

Co-orientadora: Profa. Dra. Joana Maria Pedro

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pela autora, através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Takazaki, Silmara Simone

Lesbianidade, Representatividade e Estereótipos: Filmes de Animação como Tecnologia de Gênero / Silmara Simone Takazaki ; orientadora, Carmen Silvia de Moraes Rial, coorientadora, Joana Maria Pedro, 2021.

242 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, , Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas, Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. Ciências Humanas. 2. Gênero. 3. Feminismos. 4. Lesbianidade. 5. Animação. I. Rial, Carmen Silvia de Moraes . II. Pedro, Joana Maria. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas. IV. Título.

Silmara Simone Takazaki

Lesbianidade, Representatividade e Estereótipos:
filmes de animação como tecnologia de gênero.

O presente trabalho em nível de doutorado, orientado pela profa. Carmen Silvia de Moraes Rial e co-orientado pela profa. Joana Maria Pedro, foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Iara Beleli
Universidade Estadual de Campinas

Prof. Dr. José Gatti
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Cristina Scheibe Wolff
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Doutora em Ciências Humanas.

Profa. Dra. Eunice Sueli Nodari
Coordenadora do Programa de Pós Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas

Profa. Dra. Carmen Silvia de Moraes Rial (orientadora)

Florianópolis, 2021.

Para todas.

Agradecimentos


À minha família de humanos e não-humanos, de sangue e de amor. Julia e Pedro, que me ensinam a cada dia. Eva. Sol, Tati, mãe, Lo, Li.

Às minhas professoras que me acompanharam: Carmen Rial e Joana Maria Pedro, no Brasil; e Graciela Padilla-Castillo, pela orientação na estância de investigação na Espanha. E a tantas outras que igualmente me ensinaram muito: Miriam Grossi, Luzinete Simões, Tania Ramos, Mara Lago, Teresa Kleba, Maria Rita de Assis Cesar...

E ainda Je, Vit, Karla, Clau, Thai, Sofi, Fabi, Fabio e Safo, Mari, Nica, Kari, Niko, Talita, Kassio, Je Strog, Debora, Kaenne, Denise, Tici, Binah, e as queridíssimas colegas do DICH, do IEG, do LEGH e do NAVI, todas pessoas gigantes e poderosas. E há tantas outras ainda! São amigas, sapatonas, viades, pessoas que são minha inspiração, meu apoio e motivo de luta e alegrias, que não se conformaram ao mundo, às normas, ao gênero, aos padrões. Agradeço imensamente a todas que desafiam as regras todos os dias, as que discordam, fluem, mudam, se transformam, me atravessam.

Necessário dizer: ao CNPq, pela concessão da bolsa de estudos de Doutorado Sanduíche na Espanha, à UTFPR, pelo afastamento das atividades docentes, e à UFSC e UCM que me acolheram e abriram caminhos. Sigo acreditando no ensino público e gratuito.

Domo arigato gosaimasu, muito obrigada, muchísimas gracias, grazie mille, thank you, merci beaucoup. <3



Escrever é confrontar nossos
próprios demônios.

Gloria Anzaldúa

Resumo

Esta tese trata de filmes de animação, a partir da teoria de Teresa de Lauretis sobre tecnologia de gênero: o cinema não apenas reflete a sociedade, mas é uma tecnologia que constrói subjetividades, como gênero e sexualidades. Onde estão as mulheres lésbicas no cinema? Os filmes de animação, ainda que destinados a entretenimento, acabam por ensinar reações e produzir comportamentos sociais, e assim defender discursos que, por meio de imagens e textos, foram intencionalmente escolhidos para comporem narrativas. O objetivo desta investigação foi encontrar e analisar de forma interdisciplinar as sexualidades femininas dissidentes / heterodiscordantes em desenhos animados ocidentais desde a década de 1990. A representatividade lésbica, analisada quantitativa e qualitativamente, revela resultados pequenos porém promissores: estereótipos negativos, piadas, mas também recentes protagonismos, lugares de fala, estratégias de resistência. Por meio de etnografias de tela e comparativos com a história das mulheres na área da animação, traço um recorrido sobre a presença lesbiana e discuto corpos, intersecções, imagens e armários. Considero, enfim, a conexão entre as ausências das mulheres LGBT+: como diretoras e como personagens destes filmes. Espaços de visibilidade somente são possíveis por um pensamento feminista e crítico da parte de todas as pessoas envolvidas em um projeto audiovisual.

Palavras-chave

Animação. Lésbica. Gênero. Sexualidade. Feminismo.

Abstract

This thesis deals with animation films, based on Teresa de Lauretis's theory of technology of gender: cinema does not only reflect society, but it is a technology that builds subjectivities, such as gender and sexualities. Where is the lesbian women in the cinema? The movies of animation, although intended for entertainment, teach reactions and produce social behaviors, and thus defend speeches that, through images and texts, were intentionally chosen to compose narratives. The purpose of this investigation was find and analyze female dissidents / heterodiscordants sexualities in an interdisciplinary way in western cartoons since the 1990's. Lesbian representativeness, analyzed quantitatively and qualitatively, reveals small results but promising: negative stereotypes, jokes, but also recent protagonisms, places of speech, and strategies of resistance. Through screen ethnographies and comparisons with women's history in the area of animation, I trace a tour of the lesbian presence and I discuss bodies, intersections, images and closets. Finally, I consider the connection between the absences of LGBT+ women: as directors and as characters in these films. Visibility spaces are only possible by feminist and critical thinking on the part of all people involved in an audiovisual project.

Keywords

Animation. Lesbian. Gender. Sexuality. Feminism.

Resumen

Esta tesis trata de películas de animación, y se basa en la teoría de la tecnología de género de Teresa de Lauretis: el cine no solo refleja la sociedad, sino que es una tecnología que construye subjetividades, como género y sexualidades. ¿Dónde están las lesbianas en el cine? Las películas de animación, aunque destinadas al entretenimiento, terminan por enseñar reacciones y producir comportamientos sociales, y así defender discursos que, a través de imágenes y textos, fueron intencionalmente elegidos para componer narrativas. El propósito de esta investigación fue encontrar y analizar de manera interdisciplinaria las sexualidades femeninas disidentes / heterodiscordantes en los dibujos animados occidentales desde la década de 1990. La representatividad lésbica, analizada cuantitativa y cualitativamente, revela pequeños resultados pero prometedores: estereotipos negativos, bromas, pero también recientes protagonismos, lugares de discurso y estrategias de resistencia. A través de etnografías de la pantalla y comparaciones con la historia de las mujeres en el área de la animación, trazo un recorrido por la presencia lésbica y discuto cuerpos, intersecciones, imágenes y armarios. Finalmente, considero la conexión entre las ausencias de mujeres LGBTQ+ como directoras y como personajes de estas películas. Los espacios de visibilidad solo son posibles por el pensamiento feminista y crítico por parte de todas las personas involucradas en un proyecto audiovisual.

Palabras-clave

Animación. Lesbiana. Género. Sexualidad. Feminismo.

Lista de Figuras

Existir

Figura 1: Alguns exemplos da representação do corpo feminino.....	19
Figura 2: A estrutura da tese	54

Capítulo 1 - Campo

Figura 3: Ilustração do funcionamento da Lanterna Mágica, de Athanasius Kirsher (1671).....	56
Figura 4: Brinquedos óticos: os primórdios da animação	57
Figura 5: A cena da chegada na Lua de Meliès (1902); e <i>Fantasmagorie</i> (1908), de Emile Kohl	57
Figura 6: Cena e legenda do filme <i>Gertie</i> (1914), de Winsor McCay	58
Figura 7: Algumas cenas dos filmes de Lotte Reiniger	59
Figura 8: <i>Model sheet</i> das personagens Betty Boop e Olivia Palito	60
Figura 9: Várias princesas da produtora Disney	61
Figura 10: Algumas vilãs da produtora Disney	61
Figura 11: Outras vilãs da produtora Disney	62
Figura 12: Os protagonistas da “Era de Ouro” das produtoras Hanna Barbera e Warner	62
Figura 13: As personagens femininas protagonistas da Warner	62
Figura 14: Protagonistas femininas do Estúdio Ghibli	63
Figura 15: As protagonistas femininas dos longa-metragens da produtora Pixar	63
Figura 16: Protagonistas da Blue Sky, e a personagem Mary	64
Figura 17: Os personagens LGBTQ+ da Dreamworks	64
Figura 18: Protagonistas da produtora Aardman	65
Figura 19: Cena de <i>O Kaiser</i> , primeira animação brasileira	68
Figura 20: Série <i>Mulheres Fantásticas</i> , 1a. temporada	70
Figura 21: Artes da personagem Guida	71
Figura 23: Cenas das animações <i>Carne e Espelho Meu</i>	72
Figura 22: Cenas da animação <i>O Projeto do Meu Pai</i> , de Rosaria Moreira	72
Figura 24: Imagens de <i>Guaxuma</i> e de <i>SuperDrags</i>	73
Figura 25: Sites Mulheres da Animação Brasileira e Mulheres na Animação no Brasil	73

Capítulo 2 - Corajosas

Figura 26: A HQ que deu origem ao Teste de Bechdel, <i>The Rule</i>	83
Figura 27: Alguns dados de 2019, publicados em 2020 pela GLAAD	85
Figura 28: A porcentagem de filmes LGBTQ inclusivos que passam no teste de Vito Russo, por ano	86
Figura 29: Personagens de <i>Shiroi Heya no Futari</i> (1971)	88
Figura 30: Personagens lésbicas em animes <i>yuri</i>	88
Figura 31: Personagens lésbicas de <i>Toutes Nuancées</i> e <i>I Like Girls</i>	89
Figura 32: Munch Kelly.	91
Figura 33: Kitty e Bunny, em <i>Coragem</i>	92
Figura 34: Leis sobre relacionamentos amorosos e sexuais entre pessoas do mesmo sexo pelo mundo	94
Figura 35: Linha do tempo sobre a legalização do casamento homoafetivo nos EUA.....	96
Figura 36: As personagens lésbicas do video-convite da cidade	98
Figura 37: Homer percebe a possibilidade de ganhar dinheiro com o casamento gay	100
Figura 38: Quando Patty assume a sexualidade para a irmã e cunhado	101

Figura 39: As lembranças de Marge sobre as diferenças com a irmã lésbica	102
Figura 40: O casamento e o momento em que a mentira é revelada	105
Figura 41: Smithers e Julio	107

Capítulo 3 - Confusas

Figura 42: Meg, e as novas amigas lésbicas (<i>Family Guy</i>)	111
Figura 43: Stan, com a esposa, e Steve (<i>American Dad</i>)	114
Figura 44: As lésbicas de <i>South Park</i>	116
Figura 45: Cartaz da campanha anti-homofobia	120

Capítulo 4 - Discretas

Figura 46: Os casais de mulheres em <i>Cegonhas</i>	122
Figura 47: A família de <i>Doutora Brinquedos</i>	123
Figura 48: Os casais de mães em <i>Toy Story 4</i>	123
Figura 49: As mães de Jeff, em <i>Clarence</i> (2017)	124
Figura 50: As noivas de <i>The Bare Bears</i>	125
Figura 51: O primeiro beijo entre garotas do canal Disney	125
Figura 52: Spectter, e as lésbicas de <i>Danger and Eggs</i>	126
Figura 53: A Fada de <i>Desencanto</i> (2018)	126
Figura 54: Da esquerda para a direita: <i>Procurando Dory</i> , <i>Frozen 2</i> e <i>Connected</i>	127
Figura 55: O beijo das adolescentes de <i>Os Três Lá Embaixo</i>	127
Figura 56: As lésbicas de <i>SuperDrags</i>	128
Figura 57: Outras “smurfetes” em desenhos animados	129

Capítulo 5 - Poderosas

Figura 58: Luna Loud	131
Figura 59: Tavra e Onica	132
Figura 60: Sonnie	133
Figura 61: Cenas das personagens Jujuba e Marceline que sugeriam o relacionamento afetivo	135
Figura 62: A foto de Jujuba e Marceline dentro do armário	135
Figura 63: Cena do episódio final de <i>Hora da Aventura: Princesa Jujuba e Marceline</i>	136
Figura 64: O cotidiano de Jujuba e Marceline	137
Figura 65: Jujuba e Marceline em <i>Obsidian</i> (2020)	138
Figura 65: <i>Steven Universe</i> : as personagens Ruby e Sapphire, e o casamento	146
Figura 66: As personagens “descoloridas” de <i>Steven Universo</i>	148
Figura 67: Fusões forçadas	149
Figura 68: Catra e Adora	155
Figura 69: Netossa e Spinnerella	156
Figura 70: Scorpia e Catra	157
Figura 71: Catra e Adora, entre ameaças e o baile	158
Figura 72: Os pais de Bow e a ‘saída do armário’ da série	158
Figura 73: Huntara	159
Figura 74: Netossa e Spinnerella	159
Figura 75: A foto com as mães de Scorpia	160
Figura 76: Perfuma, com Huntara e, depois, com Scorpia	160

Figura 77: Netossa e Spinnerella na última temporada	161
Figura 78: She-ra e Felina, no último capítulo	162
Figura 79: SeaHawk com Mermista, e, ao fundo, Entrapta com Hordak	163
Figura 80: Padrões e clichês de princesas, fadas, sereias em animação	170
Figura 81: Mulan e Merida	171
Figura 82: As alterações nas personagens de <i>Boku No Hero</i>	172
Figura 83: A personagem She-ra de 1985, a versão de 2018 e o novo uniforme	174
Figura 84: Comparando as versões das outras personagens da série She-ra	174

Capítulo 6 - Bonde

Figura 85: Pica Pau, em diversos episódios, desde 1940	181
Figura 86: Patolino, em diversos episódios, desde 1937	182
Figura 87: Pernalonga, em diversos episódios, desde 1950	182
Figura 88: Him, nas diferentes temporadas estadunidenses (1998 e 2016)	183
Figura 89: A personagem Doris, do filme <i>Shrek</i> (2004).....	185
Figura 90: A personagem ZADIE, uma garotinha trans, de <i>Danger and Eggs</i> (2017)	188
Figura 91: Steven / Rose Quartz/Pink Diamond, do desenho <i>Steven Universe</i>	189
Figura 92: As duas irmãs Estrela e Estrelástica e o irmão Estrelado	189
Figura 93: Personagens trans/travestis em animes	190
Figura 94: Stevonnie	190
Figura 95: Personagens que desafiam a binaridade de gênero.....	191
Figura 96: <i>Drag Tots</i> e <i>SuperDrags</i>	192
Figura 97: Alguns personagens gays masculinos.....	193
Figura 98: Marge e Lisa Simpson	194
Figura 99: Rose, com Greg e com Pearl	194
Figura 100: Korra e Asami na cena final	195
Figura 102: Luz e Amity	196
Figura 101: O personagem Arqueiro	196
Figura 103: A não-monogamia em alguns personagens	198

Resistir

Figura 104: Performatividades e papéis de gênero nos casais lésbicos	204
----------------------------------------------------------------------------	-----

Lista de Quadros

Quadro 1: As personagens lésbicas encontradas na investigação	51
Quadro 2: Distribuição das personagens lésbicas - por importância na narrativa	52
Quadro 3: Distribuição das personagens lésbicas - por período.....	52
Quadro 4: Eventos, filmes e animações relevantes na história lésbica	179
Quadro 5: As personagens LGBT+ encontradas no decorrer da pesquisa	199
Quadro 6: Distribuição das personagens LGBT+ por identidade/orientação.....	200
Quadro 7: Distribuição das personagens LGBT+ por período.....	200

Lista de Abreviaturas e Siglas

AIDS	Sigla em inglês para a Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (SIDA)
BI	Bissexual
EUA	Estados Unidos da América
FPS	Frames por segundo. Taxa de quadros de captação e/ou projeção de filmes.
GEMAA	Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa
GLAAD	<i>Gay & Lesbian Alliance Against Defamation.</i>
GLS	Gays, Lésbicas e Simpatizantes. Sigla quase em desuso, comum no Brasil antes da popularização da sigla LGBT.
HIV	Vírus da Imunodeficiência Humana
HQ	História em Quadrinhos.
LGBT+	Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgênero. O sinal + pretende abarcar as outras categorias não contempladas mas que compõem o mesmo universo de diversidades de gênero/sexualidades, tais como travestis, intersexo, <i>queer</i> , assexual, pansexual etc. Na impossibilidade de uma sigla que oficialmente organize todas as categorias, inclusive as que ainda estão em classificação, opto neste trabalho pelo sinal inclusivo [+]. Muitos grupos têm ampliado a sigla com algumas outras letras possíveis, como LGBTQIAP+.
MIA	<i>Mujeres de la Industria de la Animación.</i> Grupo espanhol que reúne mulheres que trabalham com animação.
OMS	Organização Mundial da Saúde.
S--Ep--	Forma de identificar a temporada (<i>season</i>) e o episódio de uma série. Por exemplo, o décimo episódio da terceira temporada de uma série será identificado como S03Ep10 (<i>season 03, episode 10</i>).
Sitcom	‘Comédia de situação’. Gênero de filmes que trata do cotidiano de forma cômica.
Trans	Transsexual / transgênero

SUMÁRIO

EXISTIR

Introdução	16
Algumas teorias lésbicas	28
Interdisciplinaridade e metodologia	38
Crítica feminista de cinema e tecnologia de gênero	41
Estrutura da tese	50

1 CAMPO

Filmes de animação	56
Animação no Brasil - breve história e panorama atual	68
Conversas com animadoras	77

Munch Kelly
Kitty e Bunny
Patty Bouvier

2 CORAJOSAS

Representatividade	82
Muito antes, no Japão	87
As pioneiras	90
Patty Bouvier	92

Clara e Foxy
Meg
Garrison
Stan, Steve

3 CONFUSAS

Quem sou eu?	110
Clichês e estereótipos	111

4 DISCRETAS

Sem dar muito na vista	122
Smurfetes	128

mães
noivas
smurfetes

5 PODEROSAS

As poderosas	131
Jujuba e Marceline	133
Temas que atravessam os feminismos	141
Garnet	146
Temos lugar para falar?	151
She-ra	155
Corporalidades	166

Luna Loud
Tavra e Onica
Sonníe
Jujuba e Marceline
Rubi e Safira
Pearl
Adora e Catra
Netossa e Spinerella
Scorpia, Perfuma,
Huntara

6 BONDE

As outras letras da sigla	181
---------------------------------	-----

RESISTIR

Considerações	202
Referências	210

APÊNDICES

Apêndice 1	Linguagem Cinematográfica	218
Apêndice 2	Técnicas e Princípios de Animação	225
Apêndice 3	Entrevista e Questionários	231

EXISTIR

INTRODUÇÃO

Desenhar é mais fácil que escrever.

Assim que comecei a escrever esta tese eu percebi como a linguagem textual é ilimitada e, ao mesmo tempo, limitada. Eu pensei no uso dos termos, quis eliminar conceitos, abolir categorizações, mas foi impossível. Tudo o que eu queria escrever estava entre aspas: mulher, feminismo, lésbica, gênero. Cada palavra parecia tão cheia de ambiguidades, cada um dos termos se contradiziam, ou se abriam em um leque de subcategorias. Que mulher? Quais feminismos? Que significa feminilidade? Que tipo de lésbica? O que significa, afinal, dizer-se “lésbica”?

Percebi rapidamente o quanto eu escrevia sobre mim mesma, o quanto tudo me afetava (Favret-Saada, 2005), e o quanto me limitava também. E apesar das controvérsias, os termos foram necessários – na vida e na tese. Até que se crie uma nova gramática (como sugere Preciado, 2019) que contemple outras organizações sociais, outras formas de vida e todos os corpos possíveis, eu vejo que a única forma de escrever sobre as dissidências de forma compreensível é usando a linguagem de sempre, ainda que restrita. Portanto, uso senso-comum, e uso termos como ‘mulheres’ muitas vezes sem especificá-las como cis ou trans; lésbicas e lesbianas como sinônimos, para mulheres que se relacionam afetivamente/sexualmente com mulheres; e o binômio feminino/masculino sabendo dos significados que trazem. Ainda creio que, para além dos textos acadêmicos e dos limites das palavras, a arte pode ser uma saída possível e isto deixarei para um próximo movimento. Na formatação deste texto fujo também um pouco das normas técnicas, tanto quanto o meio acadêmico me permite. Ao invés de escrever, eu queria poder desenhar e animar a tese.

Uso a sigla LGBT+, que é usada desde os anos 1990 para Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgênero. No Brasil, esta sigla substituiu a sigla GLS (Gays, Lésbicas e Simpatizantes) e tem sido adotada como autodesignação na maioria das organizações sobre gênero e sexualidade no mundo. Algumas variantes tentam ser mais inclusivas: LGBTQ (*queer*), LGBTI (intersexo), LGBTQIAP (assexuais, pansexuais), LGBTTTQIAPPN (polissexuais, não-binárias) etc. O número de letras não parou de crescer, e o sinal de + tem sido usado para incluir as outras possibilidades dissidências da norma cisheterossexual, que ainda estão surgindo e sendo



Berenice Bento

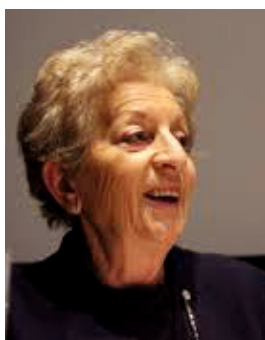
discutidas, e é o formato usado neste trabalho. Obviamente, termos médicos, criados para designar enfermidades, assim como termos pejorativos, ainda estão longe de conseguir representar a complexidade que se pode encontrar nas identidades sexuais.

“Queer” é uma palavra de origem inglesa, utilizada principalmente para se tratar de pessoas marginalizadas: vagabundos, endividados, prostitutas, pervertidos e devassos, e principalmente todo indivíduo cuja sexualidade estava fora dos padrões da sociedade conservadora. É sinônimo, portanto, de todas as formas pejorativas de se referenciar a comunidade LGBT+: viado, sapatão, machorra, bicha, fancha, traveco. O termo era usado como ofensa para homossexuais, travestis, transexuais e todos os desviantes da norma cis-heterossexual. Na língua portuguesa, não há uma tradução que trate de todo o conceito, por isso mantém-se o termo em inglês ou suas adaptações como “cuír” ou “kuír”. Berenice Bento (2006) sugere, talvez como termo mais próximo, o termo “transviado”.



Judith Butler

A apropriação do termo pela comunidade LGBT+ a partir do final dos anos 1980 é uma reação às políticas de identidade gays e lésbicas americanas. Pequenos grupos marginalizados dentro da comunidade LGBT+ surgiram com pautas específicas, tais como lesbianas chicanas e negras, putas, pessoas transgênero, gays deficientes etc. Os movimentos “queer”, portanto, denunciavam as exclusões. A Teoria Queer tem suas raízes entre os anos 1980 e 1990, em autoras como Teresa de Lauretis (tecnologias de gênero; técnicas de ser homem ou mulher) e Judith Butler (gênero é algo socialmente construído e performatizado). Paul Beatriz Preciado é também fundamental para a discussão das teorizações queer (empoderamento de corpos subalternos). Uso os conceitos destas pessoas autoras em vários momentos, principalmente sobre a performatividade de gênero/sexualidades.



Teresa de Lauretis

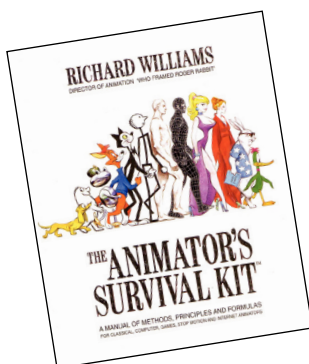


Paul Beatriz Preciado

Em um sentido político, a teoria queer questiona algumas posições feministas essencialistas ou liberais. Coloca em questão, por exemplo, a categoria “mulher” como o sujeito político do feminismo, e a pertinência do critério biológico (“reservado a mulheres”) para os limites do espaço político. Traz as questões do corpo, de ter ou não uma vagina, passar por tratamentos hormonais ou alterações corporais, e também questões de sexualidades, como dizer-se ‘mulher translésbica’.

Da mesma forma como este termo “queer” foi objeto de reapropriação e ressignificação pela comunidade marginalizada, os termos brasileiros que se referem à lesbiana também: sapatão, caminhoneira, fancha, entendida, bofe. Se alguns anos atrás estes termos pareciam pejorativos, agora são usados pelas próprias mulheres lésbicas, que se recusa a aceitar os termos que definem sua orientação afetiva como uma palavra que as desmereça. Da mesma forma, em outros idiomas, como espanhol (*bollo*, *tortillera*, etc) e inglês (*dyke*, *butch*), o movimento de ressignificação é o mesmo. A linguagem que necessitamos para relatar a nós mesmas, como afirma Butler (2017) é anterior e exterior a nossa própria história, e carrega significados geográficos e culturais; portanto, ressignificar termos dentro de nossa própria narrativa é também parte da luta por uma existência possível.

O ponto de partida desta investigação está no corpo destas mulheres lésbicas representada em filmes de animação. O tema desta proposta de tese surgiu, inicialmente, de observações sobre o corpo e seus movimentos; como as mulheres se movem, e por quê de determinada forma, como se ensina a desenhar e animar uma personagem feminina, e nas diferenças conforme a orientação sexual. Pauta-se na corpografia percebida na movimentação dos corpos – sua hexis corporal –, tais como atos performativos não voluntários que, por vários possíveis motivos (medo, encaixes em padrões, reafirmação de gênero e orientações) se escrevem, descrevem e transcrevem tanto como determinantes da expressão externa de identidades, como possíveis narrativas visuais de histórias únicas.



Na busca de material didático sobre o desenho e movimentação de personagens para filmes de animação, questionei os estereótipos encontrados na representação do corpo das mulheres. Um dos mais conhecidos livros didáticos sobre animação de personagens é o *The Animator's Survival Kit*, do autor Richard Williams (2001).

A maior parte das representações das personagens humanas mulheres, bem como a movimentação sugerida de seus corpos, traz alguns padrões estéticos questionáveis: é notável a objetificação, a sensualidade exagerada, ou, em outro extremo, a ridicularização de um corpo fora dos padrões estéticos. São poucas as mulheres representadas no livro sem este apelo hipersexualizado, com exceção às crianças. Comparativamente, os homens são os mais

numerosos exemplos do livro, representam o elemento neutro ou obedecem também a estereótipos sexistas da representação do macho. Este foi um dos primeiros questionamentos quanto ao ensino de desenho e da animação destes corpos. A reprodução de algumas destas ilustrações está na Figura 1.

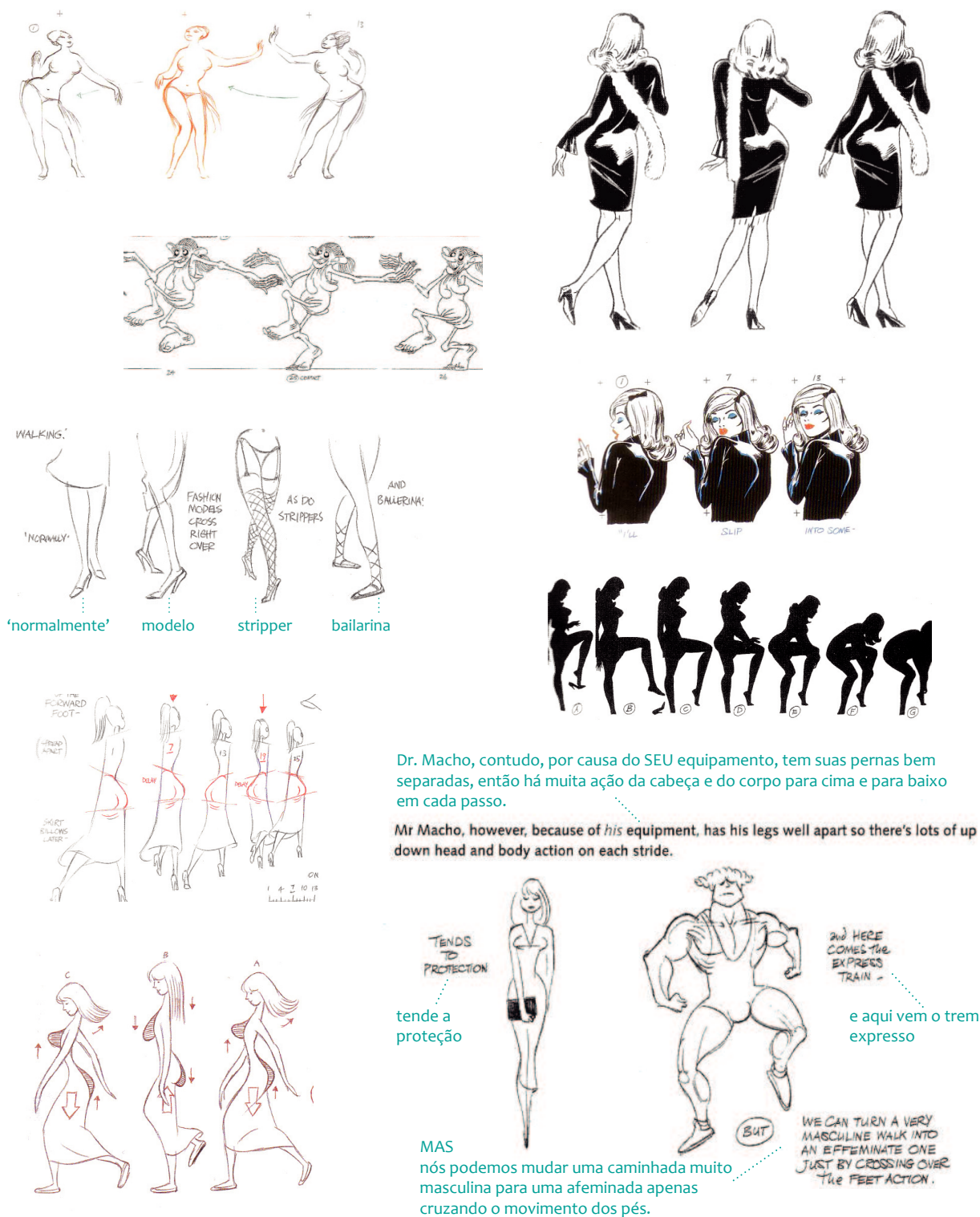


Figura 1: Alguns exemplos da representação do corpo feminino e seus movimentos no livro *The Animator's Survival Kit*. Legendas com traduções livres (em verde) da autora. Fonte: WILLIAMS, 2001.



Jessica Rabbit

É deste mesmo autor o desenho da conhecida personagem Jessica Rabbit, do filme “Uma cilada para Roger Rabbit, de 1988.

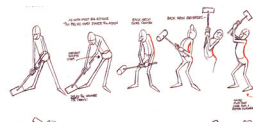
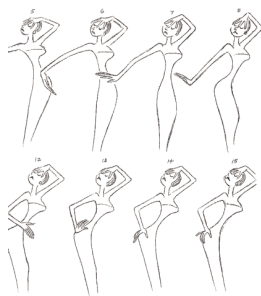
Não encontrei algum livro didático de animação em português que desafiasse estereótipos, ou que se propusesse ao menos a questionar a cis-heteronormatividade e atendesse a diversidades de sexualidades, de corpos, culturas e etnias sem ser caricatos, exagerados e limitados.

A Animação está presente no cotidiano de quem utiliza dispositivos eletrônicos, em vários formatos: desde as vinhetas de programas de TV, legendas, aplicativos de dispositivos móveis, jogos, efeitos especiais em filmes *live-action*, propagandas, vídeos institucionais, instrucionais e educativos, etc. No cinema, o filme de animação é, em sua maioria, ligado ao público infantil; e também é usada em documentários, quando prefere-se animar um personagem ao invés de utilizar o *live-action*.

Dentre os filmes narrativos destinados a entretenimento, estão os curta-metragens (de até 15 minutos), as séries de TV, e os longa-metragens. Esta pesquisa se atém a filmes e séries de animação veiculadas em canais de TV aberta ou fechada, ou em plataformas de *streaming*, como Netflix, não necessariamente destinados ao público infantil, mas tampouco relacionados ao universo da pornografia, onde existe muito conteúdo lésbico – geralmente criado por e para homens.

A história dos filmes de animação para entretenimento tem seu início há pouco mais de um século, e, desde então, milhares de produtos cinematográficos foram criados no mundo todo. Tanto filmes *live-action*, como filmes de animação e seus hibridismos foram produzidos exaustivamente, nas mais variadas técnicas, estilos, temas e possíveis públicos. A premissa, neste trabalho, é de que as escolhas de design, na concepção de personagens humanos ou humanizados, fazem referências à cultura da época nas representações de gênero; e que, em contrapartida, a percepção destas representações nos filmes de animação promovem transformações na forma como a sociedade reconhece as questões de gênero.

Quais discursos sociais, em relação às mulheres, estão implícitos nestes filmes, por meio de linguagens visuais e textuais? De que forma o gênero e lugar de fala de seus autores, e as recentes



Outras representações do feminino e do masculino no mesmo livro.

discussões dos grupos sociais LGBT+, influenciam e discutem os estereótipos nos personagens de filmes de animação?

Um projeto de pesquisa interdisciplinar traz vários desafios. Não apenas de não ater-se na zona de conforto de cada área de conhecimento envolvida, mas também nas metodologias que precisam trabalhar juntas, e nas relações encontradas entre as áreas que trazem objetivos múltiplos. Reunir, portanto, o design, o cinema de animação, a análise etnográfica com viés antropológico, a História e os Estudos de Gênero é uma tarefa bastante complexa, mas também promissora.

Este trabalho foi uma oportunidade de analisar filmes de animação a partir de uma perspectiva de gênero e sob um ponto de vista interdisciplinar, entre História, Antropologia e Design. Pretende-se fomentar o pensamento crítico sobre gênero e suas representações visuais no cinema, e parte do pressuposto de que os filmes de animação podem ser analisados por um viés da Antropologia Visual e também da História Cultural. Considero, ainda, a agência do artista/designer criador de personagens, no que compete a escolher formas de representar e comunicar por meio de personagens e discursos.

Espero, como resultado, que a discussão e análise das representações de gênero e sexualidade nos filmes fomente a compreensão e discussão sobre questões inclusivas em relação à diversidades, tolerância, respeito, e percebam-se os efeitos de sentido que os símbolos da linguagem cinematográfica trazem nos filmes. Tratar da lesbianidade em uma tese pode ter vários motivos, ter diferentes olhares durante a pesquisa, e ainda ocasionar diversas reações. Mas a presença do tema é justificado simplesmente porque ele existe: no caso de questões LGBT+, a pauta traz a visibilidade e reconhecimento da existência e resistência. A necessidade de argumentar sobre a presença da homossexualidade da mulheres como tema de pesquisa apenas demonstra a não-naturalidade com que esta é percebida, e é, portanto, uma questão política nomear e dar espaço para grupos silenciados e invisibilizados.

Os impactos esperados relacionam-se às áreas de artes e design de personagens e de filmes de animação; e também à área de ciências sociais, ao abordar a representatividade de gênero e diversidades; e à antropologia e história, ao tomar os filmes de animação como fonte de pesquisa, considerando-os parte do

processo de criação e transformação de saberes, culturas, em uma linguagem própria que se transforma através do tempo e em cada espaço geográfico e cultural em que se insere.

O objetivo desta pesquisa foi pensar de forma interdisciplinar o design de personagens de filmes de animação e as relações de gênero envolvidos, em uma abordagem etnográfica e histórica. Foram analisadas personagens lésbicas em filmes de animação, a fim de perceber os elementos geradores de sentido das representações de gênero/sexualidade e seus discursos culturais/sociais/políticos implícitos. Para isso, busquei um panorama geral sobre o campo da Animação e suas questões que envolvem gênero, pensando a representatividade e por meio de uma crítica feminista de cinema. Depois, pesquisei o maior número possível de personagens lésbicas em filmes de animação e analisei por meio de uma etnografia de tela (RIAL, 2005) suas narrativas e discursos, movimentos do corpo, subjetividades, ideologias, seus estereótipos e a transformação de sua representatividade com o passar dos anos.



Carmen Rial

A fim de uma revisão bibliográfica sobre estes temas envolvidos: a) gênero, b) lesbianidades, c) estereótipos e d) etnografia e análise fílmica, citarei alguns autores e seus textos pertinentes às questões desta pesquisa.

Sobre gênero, esta pesquisa apoia-se sobre Butler (2003), para quem o gênero é considerado o significado cultural que se assume pelo corpo, e cuja noção de homem/mulher é fabricada, e De Lauretis (1994), que também prefere não se ater à diferença sexual binária ao propor a construção do gênero por meio de algumas tecnologias. Para esta autora, o gênero é tanto o produto como o processo de construção por meio de representações.

Portanto, indo além da estabilidade do sexo binário, a construção/aprendizado cultural dos significados de “homem” e “mulher” não está limitada ao corpo masculino e feminino. Gênero deve ser entendido como o conjunto de práticas e discursos que constroem limites para os sexos, e pode mediar as percepções dos indivíduos, que tomam decisões através destas ideias. Sobre estes conceitos, e de autores como Scott (1991) e Hall (2000), sobre identidade, é que deve se apoiar esta pesquisa.



Joan Scott

Obviamente os termos **feminino** e **masculino** são bastante insuficientes e limitados, e trazem consigo várias questões binárias e culturais, assim como **mulher** e **homem**, categorias que precisam



Joana Maria Pedro

ser questionadas (Pedro, 2005). No entanto, posso usá-los para tentar explicar estereótipos e outros papéis de gênero neste trabalho. Não gostaria com isso naturalizar as diferenças sexuais, mas fazer com que este texto seja razoavelmente compreensível.

Butler (2017), que analisa as categorias de gênero e sexo como produtos do contrato sexual heterocentrado, já apontava para uma performatividade normativa inscrita como verdade biológica no livro *Problemas de Gênero*, escrito originalmente em 1990. Esta performatividade tão bem estabelecida pode até passar por intrínseca, naturalizada no corpo das mulheres; mas ela é ensinada a se comportar de tal forma, caminhar de outra, sentar-se de tal maneira muito antes das regras de etiqueta social: aprende na imitação de suas semelhantes representadas – colegas de escola, mãe, desenhos animados na TV, cantoras, artistas, *youtubers*. E são estes padrões que, de tanto introjetados culturalmente, são reproduzidos até na hora de se ensinar a fotografar mulheres, ou a animar uma personagem feminina. Os livros e tutoriais são objetivos. Mas existe um “jeito” que mulheres caminham, correm, desfilam, se portam? Esta corpografia seria uma reação a um estímulo externo, uma performatividade involuntária, ou voluntária e consciente, talvez um processo cultural/social?

Partindo do conceito de gênero como uma metáfora performativa, como defendido por Butler (1990) e Preciado (2009), esta pesquisa usa conceitos pós-estruturalistas para pensar e questionar as normatividades de sexo e gênero, bem como orientações e sexualidades. Performance não teatral, caricata ou como disfarce, mas um processo ritual performativo aprendido, que não descreve ou expressa algo já imposto instintivamente como a verdade sobre um corpo; uma performance que produz uma realidade, uma reinscrição de práticas aprendidas neste corpo. E metáfora desta performance, pois as teorias de Preciado vão um tanto além e sugerem algo além da imitação: uma construção orgânica, mutável e fluída, diferente da imitação. Butler afirma que o termo “mulher” não é exaustivo, pois o gênero não se constitui de maneira coerente ou consistente nos diferentes contextos históricos. E, ainda, se estabelecemos as necessárias intersecções com raça, classe, etnias, sexo e identidades, o resultado é que a noção de gênero não pode ser separada da política e da cultura onde ela é produzida e mantida (BUTLER, 1990, p. 20).



Maria Luisa Femenías

Femenías (2007), na discussão dos diversos feminismos, abre a premissa da interseccionalidade: a ideia de que existe um feminismo latinoamericano já é aceita e estabelecida externamente, oriundo de um feminismo "ocidental" dos países hegemônicos, que reconhecem a mulher latinoamericana como "a outra". Se, a priori, os países integrantes da América Latina estruturam-se sobre ideários filosóficos como igualdade, universalismo e liberdade; estes mesmos países fundaram-se na integração de populações diversas: indígenas (povos originais), brancos europeus (colonizadores) e negros (escravizados). É impossível, portanto, ignorar as particularidades de um povo mestiço, pós-colonial, multicultural, cuja história estabelecida por meio de poderes e hierarquias construíram políticas e identidades próprias.

Entra-se, portanto, em um paradoxo crucial: se, por um lado, o feminismo destes locais solicita a igualdade frente às culturas hegemônicas, e se pretendia ser único e integrador de todas as mulheres de forma horizontal; por outro, é necessária a distinção, para que se reconheça e se torne visível a interseção do feminismo com outros marcadores importantes, como raça, classe e sexualidade. Assumir a diferença, portanto, para construir a igualdade. Esta "ficção política" das mulheres latinoamericanas de que a autora cita (2007, p. 16) é necessária para potencializar as ações de construção de identidades visíveis e defesa de esforços.

O termo *otras inadecuadas* é forjado, neste caso, a fim de se assumir a experiência do deslocamento e a crítica, com outro ponto de vista. O termo emerge onde o discurso hegemônico não o pretendia, e, tal como outros termos originalmente pejorativos, assume-se para ressignificá-lo (sejam lembrados aqui os termos *queer*, *sapatão*, *vadia*, entre outros, cujo significado e força têm sido transformados nos últimos anos). A autora intersecciona aqui os feminismos com a etnia, mas também uso na análise dos filmes a intersecção com raça, classe e outros marcadores, a partir da página 138. É por meio destes conceitos que faço as relações com minha pesquisa no que trata da homossexualidade.

No mundo antigo, muitas citações sobre as relações afetivas/sexuais entre pessoas do mesmo sexo podem ser encontradas – rituais religiosos no Código de Hamurabi (1750 a.c.), ou pederastia na Grécia (469-399 a.c.), os textos de Safo de Lesbos (630 a.c.). Safo, citada por Sócrates e Aristóteles, não era recriminada por

Se eu a vejo, meu
coração para, minhas
mãos tremem, meus
pés congelam, um
vermelho de fogo sobe
em minhas bochechas,
minhas têmporas batem
dolorosamente. Se eu a
tocar, fico louca, meus
braços endurecem, meus
joelhos falham...

Safo de Lesbos



seus amores, ainda que desqualificada por sua condição de mulher (NAVARRO-SWAIN, 2004). Religiões de matriz judaica deram corpo à ideia da sexualidade ligada à reprodução, e conseqüentemente, o sexo não reprodutivo era visto como anti-natural, anormal e pecaminoso, e a crença religiosa levou a leis que criminalizavam a prática homossexual. Os primeiros castigos corporais e leis proibitivas a relações homossexuais datam de 390 a.c., 533 a.c. (NAPHY, 2006) e prosseguiram por vários séculos em muitos países onde havia a influência da religião no governo.

Desde o século XVI até o século XVII, o grande feminicídio da ‘caça às bruxas’ na Europa foi um processo brutal de assassinato de mulheres: prostitutas, curandeiras, que tinham relações sexuais com outras mulheres, idosas, adúlteras, mendigas, que se opunham à concepção, dentre várias outras acusações, eram acusadas de bruxaria (ou tomadas por demônios) e queimadas em fogueiras:

A caça às bruxas [...] foi o primeiro passo de um longo caminho ao “sexo limpo entre lençóis limpos” e à transformação da atividade sexual feminina em um trabalho a serviço dos homens e da procriação. Neste processo, foi fundamental a proibição, por serem antissociais e demoníacas, de todas as formas não produtivas, não procriativas da sexualidade feminina. (FEDERICI, 2017, p. 346)



Silvia Federici

A teoria de Silvia Federici (2017) é que esta execução em massa de tantas mulheres destruiu grande parte do controle das mulheres sobre si mesmas e sobre suas funções, ocasionando, assim, perda de poder econômico e autonomia financeira. Muitos homens acusados de práticas homossexuais também morreram nesta época. Foi a partir do século XIX que se estabeleceu a noção de homossexualidade associada ao indivíduo: não mais uma prática anormal, mas sujeitos anormais.

Tão próximo da invenção das homossexualidades, como citam Preciado, Foucault, Falquet, visto as descobertas e teorias médicas e psiquiátricas a partir dos anos 1840, está a invenção do cinema e suas particularidades na elaboração de narrativas e linguagens próprias. Percebe-se o cinema como a grande máquina criadora de ficções de gênero (PRECIADO, 2009), ao construir personagens imbuídas de diversos discursos, e talvez estereotipadas, binárias, heteronormativas.

Sobre as lesbianidades, trato de algumas teorias lésbicas que foram levantadas nos movimentos sociais a partir do século XX. Na descrição destas teorias, algumas diferenças conceituais podem surgir entre autoras no uso de alguns termos. Então, excetuando este capítulo, prefiro usar os termos **lésbicas** e **lesbianas** como sinônimos em todo o restante do trabalho, para descrever as mulheres que se relacionam afetivamente com mulheres. Quanto ao termo **lesbianismo**, prefiro manter da forma como foi citado pelas autoras pesquisadas em suas publicações, quando trato das teorias lésbicas. No restante do trabalho, prefiro o termo **lesbianidade**, pelo uso mais corrente atual, que dissocia da patologização vinculada ao sufixo -ismo.



Ella Shohat

Uso também conceitos de Amossy e Herschberg (1997), Stuart Hall (2016) e de Shohat e Stam (2006) sobre estereótipos e representatividade, principalmente quando tratam do cinema como espaço de representação de linguagens e discursos enunciados entre sujeitos sociais. Os efeitos da generalização de questões particulares de grupos não-dominantes, e os prejuízos e consequências do reducionismo podem ser discutidos no que tange às questões de gênero e sexualidade nos filmes.

Ainda a nortear este trabalho, o conceito de De Lauretis (1994) sobre o cinema como **tecnologia de gênero** reúne tanto as questões de gênero como as discussões sobre o processo de construção das representações na ficção:

“A construção do gênero ocorre hoje através de várias tecnologias do gênero (p. ex., o cinema) e discursos institucionais (p. ex., a teoria) com poder de controlar o campo do significado social e assim produzir, promover e ‘implantar’ representações de gênero. Mas os termos para uma construção diferente do gênero também existem, nas margens dos discursos hegemônicos. Propostos de fora do contrato social heterossexual, e inscritos em práticas micropolíticas, tais termos podem também contribuir para a construção do gênero e seus efeitos ocorrem ao nível “local” de resistências, na subjetividade e na auto-representação”.
(De LAURETIS, 1994, p. 228)

De Lauretis questiona as relações entre o sexual e o político no cinema, e as experiências das mulheres nos filmes – seja sua ausência, seja sua representação, ou seu papel como espectadora.

A abordagem de problemas sociais, tal como a incipiente representatividade de personagens lésbicas em filmes de animação,



Djamila Ribeiro

ou a presença de estereótipos em suas aparições, surge como um campo de batalha simbólico – tal como as lutas internas em um filme que De Lauretis sugere. É necessário e fundamental trabalhar as intersecções entre o tema e as questões de gênero, raça e classe, entre outros marcadores.

Ainda como De Lauretis discute os espaços das mulheres, considero também o conceito de lugar de fala de Djamila Ribeiro (2017), no que tange aos diversos lugares de onde provém sujeitos, vozes, discursos. Quem é a pessoa que dirige um filme? Quem decide sobre o corpo da personagem lésbica?

É sobre isso que tratam também as pesquisas de Assunción Bernárdez-Rodal e Graciela Padilla-Castillo (2015) sobre a presença de mulheres no cinema: relaciona-se o espaço feminino atrás e na frente das câmeras. A exclusão das mulheres na produção e direção se explica porque o próprio cinema reforça sua invisibilidade ou seu papel como assistente de um homem. É preciso pensar em quem estabelece os protagonismos, dentro e fora das telas.

Sobre estas representatividades, uso os testes de Bechdel e de Vito Russo. Uso como categoria de análise para a delimitação do campo de investigação, e explico melhor os testes a partir da página 82.

Enfim, o lugar de onde eu, como pesquisadora, estou falando, é um espaço de artista e designer, professora de animação e narrativas visuais; mulher cis, mãe, lesbiana, nipo-brasileira. As discussões da pesquisa partem, antes de tudo, do espaço que ocupo – meu corpo, meus afetos, o lugar que moro, meu trabalho. Esta é uma pesquisa afetada por todos os estranhamentos que surgem da inadequação, do sentir-se ‘outra’ (FEMENÍAS, 2007), das várias e diárias violências; mas também afetada pela reafirmação, liberdade e empoderamento, pela existência visível e resistência todos os dias, em todos os lugares.



Assunción Bernárdez-Rodal



Graciela Padilla-Castillo

ALGUMAS TEORIAS LÉSBICAS

A prática de relações afetivas/sexuais com pessoas do mesmo sexo já foi descrita como perversa e anormal, ou como transgressão política/religiosa, como os libertinos de Sade (Foucault, 2014, p. 46). Foi somente no século XIX que a ideia de homossexualidade passa do conceito de uma **prática** para se referir a um **sujeito**. Foi em artigos médicos e psiquiátricos, como Benkert (1848), Westphal (1870), Ellis (1897) que surgem as primeiras citações da homossexualidade ligada ao indivíduo, como uma sensação sexual contrária, uma inversão interna do masculino/feminino. Como explica Foucault:

A homossexualidade apareceu como uma das figuras da sexualidade quando foi transferida, da prática da sodomia, para uma espécie de androgenia interior, um hermafroditismo da alma. O sodomita era um reincidente, agora o homossexual é uma espécie. (FOUCAULT, 2014, p. 48)

Ou seja, de uma prática sexual ‘anormal’, passa-se a existir sujeitos ‘anormais, abjetos, subversivos’. Nestes discursos médicos encontramos as primeiras aparições da palavra ‘lesbianismo’ como sinônimo de tribadismo – referência direta ao ato sexual (tribar/roçar) – sempre ligada à patologia e criminalística, como ‘inversão sexual’ (Navarro-Swain, 2004), doença neurológica e insanidade. Em função deste caráter pejorativo, muitas autoras preferem o uso do termo lesbianidade e lesbiana, ao invés de lesbianismo e lésbica. Antes disso, o termo ‘sodomia’, apesar de remeter mais especificamente à uma prática sexual anal, era também usado para designar a prática sexual entre mulheres.

No século XIX, a homossexualidade podia ser vista tanto como crime como doença mental, catalogada nos tratados médicos junto a canibalismo, zoofilia, necrofilia, pedofilia, coprofagia, estupro etc., acarretando castigos corporais, prisões e internamentos manicomiais (Navarro-Swain, 2004, p. 55). Foi em 1791 que a França se posicionou como o primeiro país a descriminalizar a homossexualidade. Alguns países nunca a criminalizaram as relações entre pessoas do mesmo sexo, no entanto, isto se mantém como crime passível de punição em mais de 70 países em 2021.

No século XX pregava-se o lesbianismo como falha genética, disfunção hormonal ou desvio de comportamento, cujo discurso referenciava-se em uma possível natureza humana heterossexual.



Simone de Beauvoir

A procura das pesquisas médicas por um “gene gay” tentava, portanto, dar um respaldo científico a uma ‘natureza’ homossexual, pois o determinismo biológico justifica a sexualidade abjeta do indivíduo. Foi somente em 1990 que a Organização Mundial da Saúde retirou a homossexualidade das listas e catálogos de doenças. Obviamente, os resquícios desta visão como crime/doença ainda trazem consequências preconceituosas e violentas.

Na epistemologia feminista contemporânea, o livro “O Segundo Sexo” (1949) de Simone de Beauvoir é considerado um marco inicial feminista dos estudos de gênero como construção social em um corpo sexuado. Fundadora das principais teorias feministas que pregam a liberdade individual, para Beauvoir a lesbianidade é uma questão de escolha existencial: “Nenhum destino anatômico determina sua sexualidade” (Beauvoir, 2016b, p. 161). Esta opção deve ser encarada como atitude autêntica, sejam quais forem os motivos para tal:

Em verdade, a lésbica não é nem uma mulher “falhada” nem uma mulher “superior”. A história do indivíduo não é um progresso fatal: a cada momento o passado é retomado mediante uma nova escolha e a “normalidade” da escolha não lhe confere nenhum valor privilegiado: é pela sua autenticidade que cumpre julgá-lo.

[...] esse “naturalismo” é comandado por um interesse social mais ou menos bem compreendido. [...] E se se invoca a natureza, pode-se dizer que toda mulher é homossexual. (BEAUVOIR, 2016b, p. 164)

Em verdade, nenhum fator é determinante, trata-se sempre de uma escolha efetuada em meio a um conjunto complexo e assentado numa livre decisão; nenhum destino sexual governa a vida do indivíduo: seu erotismo traduz, ao contrário, sua atitude global para com a existência. (BEAUVOIR, 2016b, p. 176)

A homossexualidade não é nem uma perversão deliberada nem uma maldição fatal. É uma atitude escolhida em situação, isto é, a um tempo motivada e livremente adotada. Nenhum dos fatores que o sujeito assume com essa escolha – dados fisiológicos, história psicológica, circunstâncias sociais – é determinante, embora todos contribuam para explicá-la (BEAUVOIR, 2016b, p. 182).

Apesar de contrária às concepções atuais dos movimentos sociais de que a orientação sexual não é uma opção, a percepção da autora do erotismo (sexualidade) de forma separada do sexo, e a reafirmação da liberdade de escolha das mulheres sobre tais pontos, são fundamentais para a ruptura de representações sociais

hierárquicas ligadas à heterossexualidade. Beauvoir reclama portanto uma normalidade que ainda hoje se vê pouco: a lésbica não é menos nem mais. Obviamente, a ideia da lesbianidade como ‘escolha’ vai contra a ideia atual de ‘orientação sexual’; no entanto, desfaz a ideia de essência, determinismo e destino no que tange à sexualidade, focando na atitude das mulheres frente à vida. Enfim, os dados biológicos podem contribuir para explicar escolhas, mas não para determiná-las.



Monique Wittig

Como movimento social, o ‘lesbianismo’ político surgiu nos anos 1960, e na década seguinte, 1970 adquire uma fundamentação teórica consistente. No final dos anos 1960 e começos dos anos 70, surge a primeira revista feminista francesa, que se denominava ‘radical’, publicada por um grupo de mulheres oriundo dos movimentos estudantis. Monique Wittig fazia parte deste grupo e, em seus textos, questionava os feminismos e o papel social representado pela categoria ‘mulher’. Lésbicas são, para a autora, as não-mulheres, pois não se sujeitam ao desejo masculino e ao controle social patriarcal que determina o que é ser mulher.

O que é a mulher? Pânico, alarme geral para uma defesa ativa. Francamente, este é um problema que as lésbicas não têm por causa de uma mudança de perspectiva, e seria incorreto dizer que as lésbicas se associam, fazem amor, vivem com mulheres, pois “mulher” tem significado apenas em sistemas de pensamento heterossexuais e em sistemas econômicos heterossexuais. As lésbicas não são mulheres. (WITTIG, 1978, p.57)

A existência lésbica é apontada, neste pensamento, como uma quebra no binarismo social marcado pelo discurso patriarcal, visto que recusa a heterossexualidade que subordina as mulheres. Wittig trouxe a concepção de heterossexualidade como um pensamento amplo, uma ideologia hegemônica baseada em uma suposta diferença sexual como base para as relações sociais. Este contrato heterossexual implica na construção social baseada no gênero, tal como pregava Beauvoir. Para Wittig, portanto, ser lésbica é um ato político – visto que vai além das relações afetivas e sexuais – e as lésbicas não são mulheres, pois vão contra o que se espera delas como tais – recusam serem construídas para a relação social com um homem, recusam o poder masculino sobre si, e colocam-se à margem, fora do vínculo com homens e do valor e poder social que isso lhes traria.

Neste sentido, o uso da palavra ‘lesbiana’ é bastante pertinente, visto que se referencia a Safo de Lesbos, que organizou a primeira academia de mulheres, e ensinava música, dança e poesia; e as mulheres da ilha eram conhecidas por seu companheirismo e estudavam tanto quanto os homens. Lesbiar era “imitar as mulheres de Lesbos”, ou seja, recusar esse poder exclusivo dos homens, deixar o ambiente domiciliar e adentrar o mundo da cultura, debate e sexualidade restrito aos homens.



Adrienne Rich

Adrienne Cecile Rich discutia a heterossexualidade compulsória nos movimentos feministas e a existência lésbica. Ela afirmava que a heterossexualidade é uma instituição política que retira o poder das mulheres, e criticava a valorização desta heterossexualidade nos movimentos feministas. A autora engajava-se nas lutas lésbico-feministas, e buscava um reconhecimento da existência lésbica como forma de empoderamento tanto na pauta dos movimentos sociais como nas relações pessoais na sociedade. Para a autora, a experiência lésbica estava entre desviante, odiosa e invisível; e pretendia um reconhecimento dos textos especificamente lésbicos dentro dos pensamentos feministas – um reconhecimento que não tratasse a existência lésbica como um fenômeno marginal, uma ‘preferência’ ou um ‘estilo de vida alternativo’.

Optei por usar o termo existência lésbica e *continuum* lésbico porque o termo lesbianismo tem alcance limitado e clínico. Existência lésbica sugere tanto o fato da presença histórica de lésbicas quanto da nossa criação contínua do significado dessa mesma existência. Entendo que o termo *continuum* lésbico possa incluir um conjunto – ao longo da vida de cada mulher e através da história – de experiências de identificação da mulher, não simplesmente o fato de que uma mulher tivesse alguma vez tido ou conscientemente tivesse desejado uma experiência sexual genital com outra mulher (RICH, 2010, p. 35).

Rich defendia um *continuum lésbico* como forma de sororidade e companheirismo entre mulheres, como relações de apoio que transcendem o desejo sexual. Este *continuum* seria a união política de mulheres que não se identificam com a heteronorma, como um modo de luta organizada e resistência feminista: “Há um conteúdo político-feminista nascente no ato de escolher uma mulher como amante ou companheira diante da heterossexualidade institucionalizada” (Rich, 2010, p. 43).

As conexões com e entre mulheres são as mais temíveis, as mais problemáticas e as forças mais potencialmente transformadoras no planeta.

- Adrienne Rich

A autora deixa claro ainda que a existência política da lésbica estava sendo apagada, quando associada a uma versão feminina da homossexualidade masculina. O espaço de privilégio de um casal de homens gays, segundo a autora, não pode ser comparado à opressão que um casal de mulheres lésbicas. Então, a sua pauta política era reforçar as experiências femininas, com opressões, significados e potencialidades particulares e que precisam de um espaço específico.



Gayle Rubin

Gayle Rubin (1984), discordando desta pauta estritamente política, prefere reforçar o caráter sexual das relações, a fim de não minimizar o caráter erótico do lesbianismo. A autora considera que, ao tratar a ideia da lesbiandade como um coletivo feminista de sororidade, desconsidera-se a presença do componente sexual nas relações entre as lésbicas.

Rubin trata da ideia de ‘diferenças sexuais’ para tratar das várias práticas do sexo, e não de gênero homem/mulher. Ela critica as noções de valor do que se percebe quanto às sexualidades, como um gráfico do “bom” sexo (natural, normal, sagrado, saudável) até o “mau” sexo (anormal, não-natural, doentio, marginal) como uma escala do melhor ao pior e uma grande área de contestação entre estes. Rubin coloca a lesbianidade nesta área de contestação, entre mais ou menos aceitável conforme alguns padrões conservadores: longos casamentos monogâmicos são mais aceitáveis do que a promiscuidade fetichista, por exemplo.

Ela discute ainda a opressão das lésbicas e opressão sobre as mulheres em geral como sendo particularmente diferentes: a opressão por uma sexualidade desviante aproxima as lésbicas dos *queers* e pervertidos, por suas características sociológicas. No entanto, concorda e comenta sobre as ideias de Rich no que tange a uma cultura patriarcal homossexual dentro da comunidade LGBT+:

[...] há uma cultura homossexual patriarcal, uma cultura criada por homens homossexuais, refletindo tais estereótipos de dominação e submissão masculina e como modos de relação, e a separação do sexo do envolvimento emocional – uma cultura infectada por um ódio profundo às mulheres. A cultura masculina “gay” ofereceu às lésbicas a imitação dos papéis-estereóticos de “sapatão” e “feminina”, “ativa” e “passiva”, pegação, sadomasoquismo, e o mundo violento e auto-destrutível dos “bares gays” (RUBIN, 1984, p.41).

Teresa de Lauretis concorda com Wittig no que tange às lésbicas ocuparem um espaço de não-mulher, mas ainda define a

homossexualidade feminina como um processo de luta que vai além da preferência sexual (2005). O conceito de lésbica de De Lauretis é fundamentalmente da pessoa excêntrica, ou seja, fora do regime heterocentrado. Este deslocamento do lugar de mulher para outro lugar – desconhecido – tanto política como sexualmente.

“A lesbiana é a cólera de todas as mulheres condensada em ponto de explosão.” Esta frase, de um discurso das *Radical Dykes* nos anos 70/80, considera o lesbianismo como projeto político de recusa dos fundamentos do patriarcado ocidental. O feminismo radical desta época pregava a atenção às raízes das lutas feministas, que é a opressão/dominação masculina sobre as mulheres.



Jules Falquet

Jules Falquet distingue três correntes dos movimentos políticos lésbicos: a) o **lesbianismo feminista**, que critica o heterofeminismo por sua falta de reflexão sobre as diferentes sexualidades, muito próximo do que Rich teoriza; b) o **lesbianismo radical**, articulado por Wittig na análise sobre as opressões das mulheres, e marcadamente francófono; e c) o **lesbianismo separatista**, que reivindica espaços físicos e simbólicos por e para lésbicas exclusivamente como lugares de sociabilidade e luta política (seja fundamentadas no essencialismo, em espiritualidade ou política). Basicamente, todos estes movimentos se mesclam nas práticas cotidianas e lutam por recriações de uma cultura e ética lésbicas (FALQUET, 2013, p. 15).

Translesbianismo é um termo recente, e trata do movimento de pessoas transfemininas que orientam-se a se relacionar afetivamente com mulheres. Opondo-se a este conceito, Navarro-Swain (2017) questiona algumas ações transativistas que, discutindo suas pautas em torno do corpo sexuado – segundo a autora – desvalorizam as conquistas do feminismo para a desconstrução do binarismo identitário e da performatividade da construção do sexo social, e das categorias mulher/homem.

Talvez a essência desta incongruência seja que os homens que se declaram lésbicos passem a declarar que tem um pênis lésbico, como disse um transativista, um ‘pau feminino’. Deste modo, lésbicas que os rejeitam como tal, são agredidas como transfóbicas.” Enquanto feministas não podemos admitir mais estes abusos, vindos de homens que se autodenominam ‘mulheres’ porque se ‘sentem mulheres’.
(NAVARRO-SWAIN, 2017)

Neste posicionamento excludente, a autora defende o feminismo radical atual que opõe-se ao uso do termo ‘lésbica’ para designar mulheres trans que se relacionam afetiva ou sexualmente com outras mulheres, reivindicando o uso exclusivo para mulheres cis, e sugere-se que use uma expressão como ‘mulher que se relaciona com mulheres’ ou expressão similar.



Sara Ahmed

Em contrapartida, movimentos trans têm usado o termo no senso comum, não reivindicam termos específicos, mas sugerem pautas inclusivas e de respeito ao gênero e a orientação sexual em que se reconhecem. É nesta linha inclusiva que se coloca Sara Ahmed, quando defende um ressurgimento de um feminismo lésbico que lute contra todo tipo de opressão de gênero:

Una postura antitrans es una postura antifeminista; va en contra del proyecto feminista de crear mundos que apoyen a aquellas personas para quienes el fatalismo de género (los chicos serán chicos, las chicas serán chicas) es fatal; una sentencia de muerte. [...] Tenemos que sofocar estas voces antitrans, alzando el sonido de las nuestras¹. (AHMED, 2018, p. 318)

Compartilho totalmente da opinião de Sara Ahmed, e considero que a categoria ‘trans’ em um trabalho acadêmico tem um campo conceitual específico (BENTO, 2006), e, como movimento social/político, pautas específicas também. Para além da discussão da construção do gêneros, e da organização da orientação afetiva-sexual em todos os corpos sexuados, percebo especificidades no universo da identidade trans que iriam derivar este trabalho para outros caminhos – outras construções, outras violências, outros estereótipos representados. Neste trabalho, não considereei entrar na questão da translesbiandade; visto que há pouco material de animação cinematográfica com personagens translésbicas. Algumas possibilidades sobre transgeneridade/travestilidade de orientação lésbica podem ser encontradas em desenhos conhecidos por serem lgbtfóbicos que, portanto, pouco fornecem para uma análise profunda. São exemplos Sra Garrison, Stam e Steve, em *South Park* e *American Dad*, personagens mulheres trans

¹ Tradução livre: Uma postura antitrans é uma postura antifeminista; vai contra o projeto feminista de criar mundos que apoiem a aquelas pessoas para quem o fatalismo de gênero (meninos serão meninos, meninas serão meninas) é fatal; uma sentença de morte. Temos que sufocar estas vozes antitrans, levantando o som das nossas.

que se dizem lésbicas em alguns episódios, no entanto, mudam de ideia em seguida e voltam a se identificar como homens. A fim de levantar um pouco minha voz a favor das lutas transfeministas, cito algumas personagens trans em desenhos animados, assim como outros representantes da sigla LGBTQ+, no capítulo 6.

Movimentos feministas lésbicos têm solicitado visibilidade em muitos espaços. Se, por um lado, reunir os diversos grupos em movimentos LGBTQ+ tem sua importância visto o maior alcance, por outro, corre-se o risco de perderem-se algumas pautas específicas de cada categoria. Parece ser necessária a ideia de “associar, sem fundir; e distinguir, sem separar”. A lesbianidade é muitas vezes invisibilizada em trabalhos acadêmicos, por exemplo, quando o termo ‘homossexualidade’ é utilizado como sinônimo de homossexualidade masculina. A reivindicação pelo uso de termos específicos para homossexualidade feminina, ao invés de termos agênero, como “gay”, ou simplesmente “homossexual” é justificada pela visibilidade, como explica Jules Falquet:

O feminismo demonstrou amplamente que a opressão patriarcal coloca as mulheres em uma posição social estruturalmente muito diferente da dos homens em quase todas as culturas que se conhecem. Para viver seu corpo, exercer sua sexualidade e simplesmente, viver, as mulheres se encontram em condições bastante menos vantajosas que os homens, embora sejam estes homossexuais. Usar o termo “lésbica”, portanto, permite evitar a confusão entre práticas que se bem são todas homossexuais, não têm em absoluto o mesmo significado, as mesmas condições de possibilidade nem sobretudo o mesmo alcance político segundo o sexo de quem as leva a cabo. (FALQUET, 2013, p. 7)

Neste breve compilado de ideias, tenho apenas teorias da história da lesbianidade advinda de países europeus, estadunidenses e latino-americanos, e creio que as etnias/culturas não contempladas aqui – Ásia, África, Oceania, por exemplo – podem ter outro viés para se olhar a lesbianidade.

Enfim, se “o que a História não diz, não existiu” (Lessa, 2003), pesquisar lesbianidades é buscar existência e resistência, seja por política, desejo, ideologia, resistências ou afeto. A luta pela representatividade na literatura, no cinema, na arte e nos mais variados espaços, objetiva construir uma história de diversidades expostas e respeitadas em suas singularidades e igualdades, e livres de estereótipos generalizantes que apontam



Patrícia Lessa

para negatividades. Desta forma, procura-se neste trabalho a lesbiandade não fetichizada, mas interseccional, inclusiva e política. Na multiplicidade de corpos, idades, raças, sexualidades, entre tantos outros marcadores, os feminismos encontram intersecções que enriquecem debates que clamam pela igualdade de direitos e respeito às diferenças.

Da história da homossexualidade das mulheres, e para este trabalho, importam os seguintes fatos, portanto:

- de que a referência a Safo de Lesbos não é meramente afetiva-sexual, mas também pela subversão às normas ditadas pelo poder cis-masculino-heteronormativo;
- ainda somos herdeiras de uma história de opressão religiosa e o controle do Estado no que tange à sexualidade e o corpo das mulheres, desde antes da caça às bruxas;
- existiu uma mudança pontual na forma de se conceber a homossexualidade: de uma prática, ainda considerada anormal e não aceita socialmente, para o surgimento da pessoa homossexual, como nova criatura passível de discriminação e julgamento; e
- temos avanços importantes por meio das discussões teóricas e das lutas sociais e políticas feministas, desde a despatologização, a descriminalização e o reconhecimento de direitos civis, mas ainda há muito a ser feito politicamente.

Dos conceitos teóricos sobre a lesbianidade, podemos resumir três possibilidades mais vigentes: 1) como desejo afetivo-sexual, atrelado ao gênero e corpo sexuado; 2) como ato político feminista; e 3) como identidade, de forma a reunir as duas anteriores.

Acredito que, neste trabalho, existem as três possibilidades, de acordo com o momento da pesquisa. Nas personagens dos filmes escolhidos, predomina a lesbianidade como afeto, de uma personagem de identidade feminina orientado a outra personagem feminina. A presença de um afeto ou uma relação romântica é o que motiva que a personagem assuma ou tenha reconhecido o afeto lésbico na narrativa.

O ato político feminista está no espaço da mulher lesbiana que dirige/desenha/produz os filmes, que ocupa um espaço onde predominam homens e precisa lutar para marcar geograficamente seu lugar de trabalho e resistência. O lugar de fala que a lésbica

tem na produção de um filme é tratado como espaço de discussão política e luta por representatividade de sua existência. As decisões tomadas pelos produtores, no que concerne aos discursos dos filmes, dos significados, aos estereótipos e à declaração pública da homossexualidade das personagens, explicitada na narrativa ou não, são também atos políticos feministas. Como Falquet bem coloca,

También creo que el amor tiene que ver con que el conjunto de las mujeres en el mundo tengan un techo, comida y una vida digna, libre, sin explotación ni violencia. Esto debería ser la característica principal de nuestro ideal de amor lésbico feminista: un amor que no sea únicamente individual y personalizado, hacia un cierto número de mujeres, sino también colectivo, para nosotras mismas y para nuestra clase de sexo. Sólo este amor político nos dará la suficiente energía para destruir la "clase de las mujeres", y escapar, liberarnos realmente de ella, no sólo de una en una o de dos en dos.² (FALQUET, 2006).

Enfim, assumo na escrita desta tese este conceito identitário, da junção de afeto e política. Se, por um lado, a lesbiandade afeta meu corpo (na hexis, nos afetos e desejos, nas violências vividas), dizer-me lésbica é um ato político, assim como a escolha do tema e o desejo de escrita na busca de resistência e visibilidade lésbica. E acredito, por fim, que a pesquisa pode ser tradução do relato/narrativa desta vivência (Butler, 2017) a partir destes afetos políticos, e que pode atingir positivamente a vida de muitas mulheres/meninas que se sintam representadas em personagens diversas.

² Tradução livre da autora: Eu também acredito que o amor tenha a ver com o fato de que todas as mulheres do mundo tenham um teto, comida e uma vida digna, livre, sem exploração nem violência. Esta deveria ser a principal característica do nosso ideal do amor lésbico feminista: um amor que não é só individual e personalizado, para um certo número de mulheres, mas também coletivo, para nós mesmas e para nossa classe de sexo. Só esse amor político nos dará energia suficiente para destruir a "classe de mulheres"*, e escapar, para realmente nos libertarmos dela, não apenas uma ou duas de cada vez.

*esta classe de mulheres a que a autora se refere trata-se do conceito originário do materialismo francês. Nesta concepção, mulheres são uma classe, e não grupo biológico (cf. nota de rodapé no texto original).

INTERDISCIPLINARIDADE e METODOLOGIA

A pesquisa interdisciplinar é de longe um desafio dos mais interessantes. Obviamente, uma metodologia única e exata não é possível quando se adentra em áreas diversas e que se transpassam na forma de olhar para um objeto. No entanto, tento considerar aqui um diálogo entre uma análise etnográfica das narrativas que apresentam personagens lésbicas e um recorrido histórico sobre as mulheres na área de Animação no Brasil.

Roberto Cardoso Oliveira (2000), sobre “olhar, ouvir e escrever” traz a ideia de um trabalho de cunho antropológico, sobre a atenção à história do outro. O autor afirma que estas três faculdades (olhar, ouvir e escrever)³ têm características distintas e peculiaridades quando tratadas no âmbito da pesquisa em ciências sociais. Se olhar e ouvir constituem uma percepção da realidade específica da pesquisa empírica, o ato de escrever perfaz o caminho do pensar.

Neste “pensar” citado por Oliveira estão incluídos as traduções e interpretações, que acredito estarem tão disciplinados quanto os outros atos pela jornada acadêmica. E, ainda, cabe ressaltar que esta domesticação do olhar, do ouvir e do escrever também ocorre por meio de referências externas ao meio acadêmico. Cada leitura (do que se vê e ouve) é feita de acordo com a “alfabetização” de cada pesquisador, e sua bagagem cognitiva faz parte do processo de interpretação dos dados. Indo além, a bagagem psicológica, individual, familiar, regional, cultural, coletiva, religiosa, afetiva, também será parte dos atos de olhar e ouvir, e parte da construção das interpretações destes atos no momento do pensar e escrever. Por ora, importa considerar cada um destes fenômenos como atos dignos de discussão e reflexão, a fim de comporem, nas pesquisas das ciências sociais e em suas relações, um tratado com enfoque interdisciplinar.

Mapas, desenhos e registros fotográficos sempre foram importantes para a Antropologia. No entanto, mais do que atestar os argumentos dos autores, a imagem passou logo a ser, ela mesma, objeto do estudo antropológico (Souza, 2014). A imagem

³ A tese de Anahí Guedes de Mello “Olhar, (não) ouvir, escrever: uma autoetnografia ciborgue” (UFSC, 2019) discute este autor e reflexiona sobre a experiência etnográfica e sua relação com os sentidos (da visão e audição) e a influência da surdez no fazer antropológico.

(e principalmente a fotografia) foi questionada em seu papel de “prova do real”, e a discussão pode ampliar para o texto: seria ele, então, imparcial, isento de interpretações dúbias ou manipuladas? Posto, portanto, que nenhum texto estaria a salvo dos diferentes significados, a imagem conquistou seu espaço como fonte de pesquisa, análise e registro. As narrativas visuais e textuais estão agora justapostas, como elementos complementares.

O cinema cabe, portanto, como lugar de observação da experiência humana. Porém, em um filme de animação a responsabilidade da ‘atuação’ está sobre designers e animadores que, junto a artistas de voz, compõem cada personagem e sua forma de expressão na narrativa. Assim como a fotografia de imprensa (Barthes, 2009), a imagem do cinema e da animação também é uma mensagem, com fonte emissora, canal de transmissão e recepção. O conteúdo transmitido em uma cena é intencional, desenvolvido por seu criador, com significados estéticos, ideológicos, políticos.

O Design, por si, é uma área interdisciplinar – basta um rápido olhar sobre uma matriz curricular de um curso de graduação em Design e se verá uma grande multiplicidade de elementos que são abarcados. Semiótica, teoria das cores, ergonomia, ilustração, química, modelos, produção gráfica: uma mescla de conhecimentos necessários para um pensamento projetual amplo, que deve ir além dos significados estéticos, e dar conta também da responsabilidade social/ambiental e focar no usuário do produto. É a partir destes elementos também que olho para o design dos personagens em filmes de animação: mais do que meros desenhos, são projetos com escolhas visuais com significados, responsáveis por reações e criações sociais subjetivas, e que chegam a um espectador com discursos específicos.

A fim de ter um panorama sobre o campo da Animação, entrevistei e enviei questionários para animadoras do Brasil e da Espanha. Contatei primeiramente Aída Queiroz, uma das fundadoras e diretoras do Festival Anima Mundi, que me concedeu uma entrevista na sede do Anima Mundi no Rio de Janeiro. A conversa foi gravada em áudio, transcrita nos anexos deste trabalho. A partir da conversa com ela e um grupo de animadoras mulheres na rede social *Facebook*, entrei em contato com outras animadoras brasileiras por email e enviei questionários, buscando sua percepção e memória sobre a representatividade feminina na

área. Na Espanha, entrei em contato com um grupo de mulheres animadoras também recém-formado, o MIA, e enviei por email os mesmos questionários para as diretoras do grupo.

Desta forma, uso aqui um pouco da metodologia da História oral, a fim de ampliar o conhecimento sobre as experiências vividas pelas mulheres que trabalham com animação, e registrar sua presença e suas ideias. Tenho claro que estes poucos depoimentos não são a totalidade da História das mulheres na animação de forma definitiva ou completa, mas constituem algumas fontes possíveis para o estudo do campo. Alberti (2008) diz que uma das riquezas da História oral é permitir ver como pessoas efetuaram e elaboraram experiências. E, em suas palavras, “entender como pessoas e grupos experimentaram o passado torna possível questionar interpretações generalizantes de determinados acontecimentos”, o que nos aproxima do significado da história dentro da história.

Entendo também que a memória encontrada nas respostas dos questionários é de pessoas que vivem em sociedades complexas e fazem parte de vários grupos, e assim extraem e organizam estas memórias de forma idiossincrática. Trabalhar com memórias, como diz Portelli (1996) é lidar com memórias fragmentadas e mediadas ideológica e culturalmente. São narrações possíveis, que não esgotam a verdade, mas trazem possibilidades de forma subjetiva. Como diz o autor:

“Portanto, a palavra chave aqui é ‘possibilidade’ [...] No planos dos conteúdos, mede-se não tanto pela reconstrução da experiência concreta, mas pelo delinear da esfera subjetiva da experiência imaginável: não tanto o que acontece materialmente com as pessoas, mas o que as pessoas sabem ou maginam que possa suceder. E é o complexo horizonte das possibilidades o que constrói o âmbito de uma subjetividade socialmente compartilhada.” (Portelli, 1996, p. 7)

Ou seja, o fato de algumas entrevistadas pedirem anonimato por medo de perderem seus empregos (quando falam de representatividade feminina) diz tanto quanto ou mais do que os acontecimentos machistas relatados.

Especificamente dentro da Antropologia Visual, a Etnografia foi um método capaz de fornecer ferramentas para este trabalho, estabelecendo relações, mapeando os campos (ainda que dentro de filmes) e registrando narrativas. A ideia de interpretação das descrições é a possibilidade de trazer de forma subjetiva as análises

e observações, para além de estatísticas sobre representatividade feminina/lésbica nos filmes. Mais apropriadamente, portanto, uma etnografia de tela, fundamentada em

- pesquisa antropológica (na qual devo tratar da observação e registro do grupo de interesse da pesquisa);
- crítica cinematográfica (a se tratar dos movimentos de câmera, planos, cenário, personagens, cores etc);
- análise de discurso (textos verbais e visuais nas sequências escolhidas para análise).

A observação que faço é tão ‘participante’ quanto possível em uma animação: imaginar-me dentro de mundos fantásticos, tratar personagens não-humanos como pessoas a serem observadas de perto, registrar olhares e movimentos e diálogos de fadas, coelhos e extra-terrestres. Esta participação – como mulher/personagem/lésbica foi o que me afetou (Favret-Saada, 2005) no desenvolvimento da pesquisa, e me fez questionar termos, conceitos, gramáticas. Eu estaria escrevendo sobre mim mesma? Até onde estas interpretações são válidas, sob minhas lentes, através das minhas histórias?

Registro, além das narrativas dos filmes, algumas reações de espectadores – seja em comentários em blogs, reportagens e redes sociais, seja presencialmente ao ver estes episódios com outras pessoas, seja o meu olhar individual sobre a personagem.

Analisar os conteúdos dos filmes pode ser um método dos mais eficientes, nesta pesquisa, ao buscar estereótipos de gênero/sexualidade. Mais ainda, analisar criticamente discursos e a linguagem dos personagens, sob um olhar feminista, aponta para o poder que o cinema tem de criar ficções, em estabelecer padrões sociais, gerar estereótipos.

CRÍTICA FEMINISTA DE CINEMA e TECNOLOGIA DE GÊNERO

O conceito de gênero dos anos 1960/1970 dos escritos feministas era basicamente focado na diferença sexual. A partir desta ideia, surgiram derivações tais como as teorias sobre feminilidade, maternidade, escrita feminina, etc, que também eram

limitantes e binárias: a diferença sexual se pauta na diferença entre homem/mulher, ou feminino/masculino. Mesmo que se pense em categorias mais abstratas, tais como significação e efeitos discursivos, a questão ainda é a diferença de um em relação a outro – e, geralmente, da mulher em relação ao homem, que é sempre a referência ou o elemento neutro.

De Lauretis (1994) propõe que o conceito de gênero não esteja preso à diferença sexual nem seja confundido com esta. Que derive da diferença, mas também possa ser incluído nesta diferença como imaginário ou efeito de linguagem, não pertencente ao corpo:

“Poderíamos dizer que, assim como a sexualidade, o gênero não é uma propriedade de corpos nem algo existente a priori nos seres humanos, mas, nas palavras de Foucault, ‘o conjunto de efeitos produzidos em corpos, comportamentos e relações sociais’.” (De LAURETIS, 1994, p. 208)

Ou seja, a diferença não está nos corpos, mas tem efeitos sobre os corpos. A autora sugere algumas proposições sobre o gênero:

- a) Gênero é uma representação com implicações concretas e reais, sociais e subjetivas na vida material das pessoas;
- b) A representação do gênero é a sua construção, historicamente registrada pela arte e cultura;
- c) Esta construção continua acontecendo em vários lugares, como escolas, mídia, tribunais, academia, artes, teorias feministas;
- d) A construção também se dá pela desconstrução.

Este questionamento da estrutura sexo-gênero também estava nas propostas de Butler (1990): longe de uma essência ou verdade psicológica, mas uma prática discursiva e corporal que resulta em reconhecimento político e social. Butler (2019) desenvolve esta ideia de que o sexo (citando Beauvoir) é parte da posição histórica de alguém: não se nega o sexo na construção do gênero, mas o seu significado é questionado, visto que o sexo designado não determina o tipo de vida que a pessoa terá. A construção, portanto, é histórica, social e biológica; e, ainda, formas de poder nos precedem – como a linguagem (Butler, 2017, p.102) – e contribuem para as nossas escolhas existenciais:

Somos designados com um sexo, somos tratados de maneiras que transmitem as expectativas de um gênero ou de outro, e somos conformados dentro de instituições que reproduzem nossas vidas através de normas de gênero.

Portanto, somos sempre “construídos” de maneiras que não escolhemos. Mas ainda buscamos construir uma vida em um mundo social em que as convenções estão mudando, e em que lutamos para nos encontrar dentro dessas convenções que existem e que evoluem. Isso nos sugere que sexo e gênero são “construídos” de uma maneira que é nem completamente determinada nem tampouco escolhida, mas sim enredada na tensão recorrente entre determinismo e liberdade. (BUTLER, 2019, p. 1)

De Lauretis desenvolve, a partir de significados em dicionários e de conotações em diferentes línguas, que o termo gênero é a representação – não de um indivíduo, mas de uma relação social. E, ainda, o gênero constrói esta relação entre entidades, com a atribuição de pertencimento e posição do indivíduo dentro de alguma categoria.

“O sistema de sexo-gênero, enfim, é tanto uma construção sociocultural quanto um aparato semiótico, um sistema de representação que atribui significado (identidade, valor, prestígio, posição de parentesco, status dentro da hierarquia social etc.) a indivíduos dentro da sociedade. Se as representações de gênero são posições sociais que trazem consigo significados diferenciais, então o fato de alguém ser representado ou se representar como masculino ou feminino subentende a totalidade daqueles atributos sociais. Assim, a proposição de que a representação de gênero é a sua construção, sendo cada termo a um tempo o produto e o processo de outro, pode ser reexpressa com mais exatidão: a construção do gênero é tanto o produto quanto o processo de sua representação”. (De LAURETIS, 1994, p. 212)

Criticando Foucault, quando este enfatiza a relação entre poder e conhecimento (o poder como produtor de significados, valores e práticas, sem ser negativo ou positivo), De Lauretis relaciona poder com opressão, mas também com motivação para investimentos em determinados discursos. Para a autora, investir – ou seja, tomar posições diferentes – quanto a práticas sexuais, por exemplo, tem em si o potencial de mudanças nas relações de gênero. A questão levantada é ‘como’ estas mudanças de percepção afetam ou alteram os discursos dominantes.

Um discurso dominante, por exemplo, e é a estrutura heterossexual que a sociedade ocidental já está habituada. É perceptível a hegemonia de determinados discursos nas mais diversas áreas da produção cultural: narrativas masculinas atreladas à heterossexualidade.

O conceito de gênero que a autora propõe não é algo estático. Ela sugere que há um movimento entre a representação ideológica e aquilo que esta representação exclui; entre o espaço proporcionado pelo (e apesar do) discurso hegemônico e o espaço social e discursivo que está às margens, construído pelos movimentos feministas.

No cinema

Particularmente, no cinema estes espaços coexistem e se contradizem. Aqui, cabe considerar a relação destes espaços com a experiência dividida das mulheres com um filme, discutida pela mesma autora no livro *Alice Doesn't* (1984): ao mesmo tempo ela é imagem e espectadora, representação e identificação. Se em um momento é espelho e se reconhece na projeção e identifica-se, em outro momento ela se identifica com o olhar externo, de quem olha de longe, da câmera; e assim, a mulher é ao mesmo tempo produtora e intérprete dos significados.

O pensamento crítico sobre a presença das mulheres no cinema já estava nas teorias feministas dos anos 70, seja discutindo a sexualização das personagens, seja nas técnicas cinematográficas que constroem a imagem destas mulheres nas telas. Estas técnicas, como enquadramento, edição, iluminação, movimentos de câmera (vide o apêndice deste trabalho para esclarecer as questões técnicas) bem como as formas de se representar as personagens femininas, como formas de olhar, de se mover, seus diálogos, foram analisados e criticados por várias autoras feministas, sobre os discursos sociais e filosóficos implícitos na imagem do corpo destinado ao olhar e prazer visual do público-alvo/espectador.

O cinema surgiu no final do século XIX e começo do século XX, no entanto, foram necessários mais de 50 anos para que surgissem os primeiros textos criticando o machismo no cinema, no final do anos 1960 e nos anos 1970: era a primeira fase da crítica feminista de cinema, a partir do desenvolvimento das teorias feministas na Europa e Estados Unidos. Foi quando foram publicados livros e revistas sobre o tema, e se realizaram os primeiros festivais de cinema de mulheres.

Neste momento se resgatou tanto quanto possível a história da participação feminina na produção cinematográfica, a fim de trazer a verdade e justiça sobre sua presença muitas vezes invisibilizada.



Carmen Santos

Um nome que precisa ser citado é da francesa Alice Guy-Blaché (1873-1968), a primeira cineasta conhecida. Seu primeiro filme data de 1896, *La Fée aux Choux*. Depois, da Grã-Bretanha, Cherry Kearton (1871-1940); dos Estados Unidos, Florence Turner (1885-1946) e Lois Weber (1879-1939); do Reino Unido, Jenny Gilberston (1902-1990); a italiana Elvira Notari (1875-146); a francesa Germaine Dulac (1882-1942); as espanholas Anaïs Napoleon (1831-1912), Elena Jordi (1882-1945) e Carmen Pisano; Alicia Armstrong, do Chile; e Mimi Derba (1888-1953), do México. No Brasil, Carmen Santos (1904-1952) é conhecida como pioneira no cinema e fundou seu próprio estúdio Brasil Vita Filmes, no Rio de Janeiro. Carmen era portuguesa, mas viveu no Brasil desde seus 8 anos.



Lotte Reiniger

Na área de animação, a pioneira foi a alemã Lotte Reiniger (1889-1981) que, uma década antes de Walt Disney, já produzia desenhos animados com recortes, referenciando-se nos teatros de sombras chinesas. Escrevo mais sobre Lotte e outras animadoras no capítulo 1 sobre a História da Animação.

Rastrear e registrar a memória das mulheres que participaram da história do cinema foi, nesta primeira fase, tão importante quanto estudar investigar como o cinema criava os modelos tradicionais de mulheres e os reproduzia como se fossem um reflexo da sociedade. Os estereótipos encontrados nos filmes se situavam em torno da binariedade dos papéis de mulher boa/mulher má, e são discutidos como uma estratégia perversa de manter a dominação sobre as mulheres: boas mães, boas esposas são papéis positivos; mulheres más, prostitutas, etc são os papéis negativos e estas personagens não merecem a empatia do espectador.



Laura Mulvey

Depois, uma publicação importante marcou o início da segunda fase da crítica feminista ao cinema: *Prazer visual e cinema narrativo*, de Laura Mulvey, em 1976. Neste estudo, a autora britânica relaciona o prazer de olhar com uma estrutura de poder delimitada pelo sexo reproduzida no cinema: quem olha (ativo/masculino) e quem é olhada (passivo/feminino). Desta forma, o cinema recria e reforça o papel feminino de manter seu corpo (ou a imagem dele) sujeito, acessível e a serviço do prazer masculino. A relação entre o olhar da câmera, o olhar dos personagens e o olhar do espectador reúne várias questões: o que se olha, quem olha, como olha, por quanto tempo... Todas estas questões são decididas por diretores e roteiristas e trazem consigo ideologias, propósitos e significados.

A partir dos anos 1980, na sua terceira etapa, a crítica feminista do cinema exige que as mulheres tomem cada vez mais o controle das câmeras de forma a transformar e dar novos rumos ao cinema cheio de estereótipos de gênero. É neste período que o cinema deixa de ser visto como espelho da sociedade para ser considerado mais um elemento de construção do gênero (assim como o teatro, a música, literatura...). Além de estar atentas aos estereótipos, as investigações aprofundavam-se em como as produções audiovisuais constroem as subjetividades dos papéis femininos. Neste momento, percebe-se um olhar crítico sobre as formas de representação da imagem das mulheres, a espetacularização dos corpos, fetichização, romantização de violências.

Então, além de uma crítica sobre o que encontramos nas telas, nesta fase pensa-se sobre quem está no papel de espectador e como o filme é interpretado. Teresa de Lauretis (1984) afirma que cada espectador traz consigo sua história, suas experiências pessoais - e cada pessoa portanto vai olhar e interpretar a imagem segundo seu próprio ponto de vista, marcado não apenas por gênero, mas também por sua geografia, cultura, linguagem, raça, classe, orientação sexual.



Judith Stacey

Nos anos 1990 os debates prosseguem. Judith Stacey (1994) fala de como os estudos etnográficos das espectadoras e sua análise podem ser importantes tendo em conta as relações com classe, raça, orientação sexual. Apesar de ter uma interpretação diferente de De Lauretis em suas teorias sobre os processos de identificação da espectadora com a personagem, tem estudos importantes sobre esta crítica feminista do cinema.

Nesta década, preocupam-se com a abordagem política e em como identidades são construídas pelas narrativas cinematográficas. Discute-se ainda sobre a suposta espectadora – em sua maioria, branca, heterossexual, classe média, jovem. O feminismo negro e o feminismo lésbico pedem um espaço mais diverso nas produções.

Enfim, o cinema colabora em muito para o “vir a ser” de que Simone de Beauvoir dizia sobre ser mulher. O cinema oferece modelos de comportamento, e por isso tem um papel muito importante em relação às representações do masculino e do feminino. Estes modelos, que mudam conforme tempo e espaço, são baseados em diferenças sexuais, exagerados e colocam estes valores como absolutos.

Pensar nas mulheres e sua participação no cinema é, portanto, perceber significados tanto em ausências, como em presenças. Na ausência, motivos e naturalizações: por que não causa estranhamento um filme cujo elenco seja majoritariamente masculino? E por que não há mulheres na história? Na presença no filme: como estão representadas estas mulheres? Que papéis representam? Como se organizam as relações destas personagens? Que mulheres são essas? Quais corpos, raças, classes, orientações sexuais? E, ainda, onde mais estão estas presenças, além do elenco? Na direção dos filmes? Roteiro, fotografia, produção? No público/espectador desejado?

De Lauretis enfatiza a necessidade de “criar novos espaços de discurso, reescrever narrativas culturais e definir os termos de outra perspectiva – uma visão de ‘outro lugar’ ”. (De Lauretis, 1994, p. 236). Ou seja, que a voz, o ponto de vista das mulheres e suas percepções usem o cinema como meio de expressão e visibilidade. A mesma autora já questionava este ‘lugar da mulher’ muitos anos antes:

[...] o que significa falar, escrever, fazer filmes como uma mulher? Assim, este ensaio ruma na contramão, rompe o silêncio que o discurso me prescreve, como mulher e escritora, e transpõe o abismo paradoxal que me desejaria manter, ao mesmo tempo, prisioneira e ausente. (De LAURETIS, 1984, p. 98)

Adrienne Rich comenta, em ‘Notas para uma Política da Localização’ (1984), sobre geografias e espaços – os lugares físicos e subjetivos onde se está como mulher:

“Como mulher, tenho um país; com mulher, não posso me desligar desse país [...], como mulher, meu país é o mundo inteiro. [...] Preciso compreender como é que um lugar no mapa se torna também um lugar na história dentro do qual, como mulher, como judia, como lésbica, como feminista, sou criada e tento criar” (RICH, 1984, p. 17)

E a autora diz começar a pensar este lugar pela geografia mais próxima possível: o corpo. Citando as lutas políticas (gravidez e maternidade, orgasmo, violações, aborto, esterilizações, prostituição, sexo, matrimônio, homossexualidade), Rich fala da necessidade de se pensar no corpo como território sobre o qual se tenha autoridade, como mulher, para falar. E a partir de seu próprio corpo, que a mulher repense outros espaços: a cor do

corpo demarca um lugar específico; sua etnia, classe, país, tem um lugar, um espaço a ser considerado e reconhecido.

“Localizar-me no meu corpo significa mais do que simplesmente compreender o que significa para mim ter uma vulva, um clitóris, um útero e peitos. Significa reconhecer esta pele branca, os lugares aonde ela tem me levado, os lugares aonde ela tem me impedido de ir.” (RICH, 1984, p. 20)

Então, os lugares são espaços e territórios a serem conquistados, desde o corpo, a casa, as ruas e a cidade; mas também são geografias subjetivas. Estes lugares de que falam Rich e De Lauretis são ao mesmo tempo definidores de si e territórios a almejar. É a partir destas geografias – que precisam ser reconhecidas – que as mulheres podem falar e se expressar, seja como teóricas, cineastas, ativistas ou como desejarem.

Assim, nas análises das séries e personagens, coloquei o foco no texto, na imagem e nos seus significados - para quem fala e para quem escuta:

Que valores e pressupostos estão contidos nestes textos? Quais são os significados apreendidos pelas audiências? São estes significados os mesmos para todas as audiências, correspondem à intenção do autor do texto? Quais os mecanismos de mediação entre o texto e sua leitura pela audiência, e de que forma podem transformar o significado do texto? A questão talvez deva ser formulada não em termos de uma audiência mas de audiências no plural, que estão em diferentes lugares e vivem em diferentes condições, e sobre como elas articulam sentidos as imagens, nos seus encontros com as imagens, sejam estes escolhidos ou não. (RIAL, 2004, p. 28)

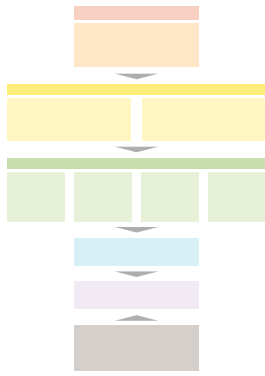
Em uma etnografia de tela, enfim, os discursos são analisados junto com a imagem e os possíveis significados para o autor/diretor e para o espectador (Rial, 2004). Cada pensamento citado em um filme é um diálogo, cada frase entre personagens é criada (em uma cena, com determinado clima, iluminação, cor, ângulo de câmera, trilha sonora) para ser recebida por um público e, também, para gerar interpretações, emoções e significados neste público.

Um olhar mais amplo da análise destes filmes traz alguns elementos que podem ser destacados, que vão além da exibição de um episódio: o protagonismo, a presença de alertas de conteúdo impróprio/adulto quando da presença de personagens LGBT+, a censura em alguns países, a decisão de manter personagens ‘no

armário' para evitar perda de público, e as críticas conservadoras sobre as 'ideologias LGBT+ escondidas' nos desenhos animados.

A série, ao contrário de um filme, traz a segurança de um território conhecido. Seja por uma necessidade quase infantil da repetição (Eco, 1989) ou por uma nova sensibilidade estética, a série tem renovado sua forma de ser exibida – todos os episódios de uma temporada lançados ao mesmo tempo – e está sendo recebida com bastante sucesso nas plataformas de *streaming*. Estas plataformas, como *Netflix*, *Filmin* e *Amazon*, assim como os sites *Youtube* e *Vimeo*, foram fundamentais para buscar e poder assistir inúmeras vezes aos desenhos encontrados. Redes sociais, como *Twitter*, *Instagram* e *Facebook* me ajudaram a encontrar novas personagens, quando lancei perguntas públicas sobre a presença de personagens lésbicas em filmes de animação. Foi a partir de um olhar bastante crítico e feminista, e ainda atento às especificidades das pautas LGBT+, que investi centenas de horas vendo filmes e séries, muitas vezes de forma flutuante (enquanto escrevia).

Descrevo a seguir a estrutura da organização deste texto, como os capítulos foram distribuídos e os principais temas abordados.



ESTRUTURA DA TESE

No primeiro capítulo, traço um breve panorama da área de Animação, a partir de uma perspectiva de gênero: quem são as personagens femininas protagonistas na história da Animação, quem são as animadoras, o que pensam estas profissionais sobre o tema, algumas estatísticas sobre a participação de mulheres na área. Obviamente não abarca toda a história da Animação no Brasil e no mundo, mas pretende fornecer um olhar feminista sobre o campo.

Em seguida, relato as personagens lésbicas encontradas, a maior parte em séries. Percebi que poderia separar alguns tipos de representação da personagem lésbica nos desenhos animados, que seguem de alguma forma uma linha do tempo: as pioneiras, **corajosas**, que abriram caminho trazendo um pedido de visibilidade; as **'confusas'**, que eram retratadas como motivo de deboche e piadas em desenhos homofóbicos; as **discretas**, que não chamavam muita atenção mas pretenderam marcar um espaço para si; e enfim as **poderosas**, protagonistas e com existências visíveis. A partir de uma tabela com todas as personagens encontradas, comento sobre as personagens nos capítulos 2, 3, 4 e 5, e escolhi algumas significativas para uma análise mais atenta: o episódio de Patty Bouvier, por ser uma 'saída do armário' (SEDGWICK, 2007) e por trazer questionamentos no momento em que se discutia, nos Estados Unidos, o casamento entre pessoas do mesmo sexo; Steven Universo e Hora da Aventura, pela forma profunda de tratar temas importantes; e She-ra, que em 2020 trouxe a primeira heroína-protagonista lésbica em séries comerciais de animação.

O quadro 1, a seguir, lista as personagens encontradas, período de exibição da série e data da primeira exibição de algum capítulo que trata da lesbianidade, se passam em testes de representatividade (Bechdel e Vito Russo), a importância da personagem na narrativa, e algumas categorias de análise: se a personagem se assume publicamente LGBTQ+ dentro da narrativa, se a história trata de outros temas que se interseccionam com a lesbianidade, presença de estereótipos, se são abordadas questões sociais e políticas LGBTQ+.

Os níveis de importância do personagem na história foram os seguintes: a) Protagonista: personagem principal, cuja experiência é o foco da narrativa; b) coprotagonista: segundo personagem mais

Quadro 1: As personagens lésbicas encontradas na investigação.

Sobre o desenho animado					Sobre as personagens com relações lésbicas e seus discursos							
período	série	Bechdel	Vito Russo	lugar de fala	episódio	personagem	protagonismo	fora do armário	intersec.	estereótipos	sociais	políticas
1997 - 1998	A Vaca e o Frango	sim	não	não	20/02/1998	coadjuvante	coadj	não	não	sim	não	não
1996-2002	Coragem	sim	sim	-	12/10/2002	Kitty e Bunny	coprot	não	sim	não	sim	não
2004 - 2007	Draw Together	sim	sim	não	01/01/2004	Clara (bi)* e Foxy (bi)	prot	sim	sim	sim	não	não
1989 - 2020	The Simpsons	sim	sim	sim	20/02/2005	Patty Bouvier	coadj	sim	não	sim	sim	sim
		sim	sim	sim	11/12/2011	Lisa (bi) + 3 figurantes	coprot	sim	sim	não	sim	sim
1999 - 2020	Family Guy	sim	não	não	01/08/2006	Meg* + 5 figurantes	coprot	sim	não	sim	sim	não
1997 - 2020	South Park	sim	sim	não	11/04/2007	Sra Garrison* + 1 figur.	coprot	sim	sim	sim	sim	sim
2005 - 2020	American Dad	sim	não	não	20/03/2014	Stan*	prot	sim	sim	sim	sim	não
		sim	não	não	23/02/2015	Steve*	prot	sim	sim	sim	sim	não
2012 - 2017	Legend of Korra	não	sim	não	01/01/2017	Korra e Asami (bi)	prot	não	sim	sim	não	não
2016	Cegonhas	não	-	não	22/09/2016	figurantes 4	figur	sim	não	não	sim	sim
2017	Clarence	sim	sim	sim	01/01/2017	mães 2	coadj	sim	não	sim	não	não
2013 - 2019	Steven Universe	sim	sim	sim	04/07/2018	Rubi e Sapphire	prot	sim	sim	sim	sim	sim
					19/07/2016	Pearl e Rose (bi)	prot	sim	sim	não	sim	sim
2015 - 2018	The Bare Bears	sim	sim	sim	01/01/2017	2 figurantes	figur	sim	não	sim	sim	não
2015 - 2017	Stars X Forças	sim	-	não	23/02/2017	2 figurantes	figur	sim	não	não	sim	não
2016 - 2020	The Loud House	sim	sim	sim	15/06/2017	Luna + 1 figurante	prot	sim	não	sim	sim	não
2017	Danger and Eggs	sim	sim	sim	03/06/2017	2 figurantes	figur	sim	não	sim	não	não
2018	Desencanto	sim	sim	-	17/08/2018	Fada	coadj	sim	sim	não	sim	não
2010 - 2018	Hora da aventura	sim	sim	sim	03/09/2018	Jujuba e Marceline	prot	sim	sim	sim	não	não
2018	Super Drags	não	sim	não	01/01/2018	2 coadjuvantes	coadj	sim	não	sim	sim	não
2018 - 2019	She-ra	sim	sim	sim	13/11/2018	Netossa e Spinnerella	coprot	sim	sim	não	não	não
						Catra e Adora	prot	sim	sim	não	não	não
						Huntara, Scorpia e Perfuma	coprot	sim	sim	não	não	não
2019	Cristal Encantado	sim	sim	sim	30/08/2019	Tavra e Onica	prot	sim	sim	sim	não	não
2019	Love, Death, Robots	sim	sim	-	15/03/2019	Sonnie	prot	sim	não	sim	sim	não

* estas personagens deixaram de ser lesbianas nos episódios seguintes. Bi = bissexual. Prot = protagonista. Coprot = coprotagonista. Coadj = coadjuvante. Figur = figurante.

Fonte: a autora.

importante, com relação próxima ao protagonista; c) Coadjuvante: personagem auxiliar, relacionada ou não com a narrativa principal; e d) Figurante: personagem com função ilustrativa, sem relação com o enredo.

A partir deste quadro, fiz uma breve estatística em relação à importância da personagem na trama e em relação ao número de personagens encontradas conforme o período de exibição. São categorias importantes a serem analisadas, pois indicam o protagonismo e o desenvolvimento da representatividade destas personagens ao longo do tempo. Os quadros 2 e 3 a seguir trazem estes dados:

Quadro 2: Distribuição das personagens lésbicas / que se relacionam com mulheres – por importância na narrativa

Importância da personagem na narrativa	Número de personagens
Figurantes (sem relação direta com o enredo)	20
Coadjuvantes (auxiliar, relacionada ou não à narrativa principal)	7
Co-protagonistas (com relação próxima a/o protagonista)	10
Protagonistas (personagem mais importante da narrativa)	18
Total (6 bissexuais, 48 lésbicas)	55

Fonte: a autora.

Quadro 3: Distribuição das personagens lésbicas / que se relacionam com mulheres – por período

Período	Número de personagens
1996- 2000	1
2001 - 2005	3
2006 - 2010	10
2011 - 2015	6
2016 - 2020	35
Total	55

Fonte: a autora.

A maior parte das personagens encontradas eram figurantes (36%) – em dois desenhos animados, eram participantes de algum grupo ou coletivo lésbico. Há várias protagonistas (32%), mas a maior parte destas (77%, ou seja, 14, das 18 encontradas) surgiram nos últimos 5 anos; enquanto as outras 4 protagonistas dos anos anteriores são personagens que deixaram de ser lésbicas depois de alguns episódios.

No capítulo 6, comento sobre outros personagens LGBTQ+ encontrados no decorrer da pesquisa. Apesar de não serem o foco do tema da pesquisa, surgiram em meio às análises e considerei importante citá-los ainda que sem uma análise profunda dos estereótipos e discursos.

As considerações finais sobre a investigação trazem proposições que relacionam o objeto da tese com os movimentos e teorias feministas e LGBTQ+. No que tange a feminismos, representatividade e existência LGBTQ+, muitas pessoas já lutaram muito, mas ainda há muito mais por conquistar.

Enfim, um apêndice sobre questões técnicas do universo do cinema, como linguagem cinematográfica, técnicas e princípios cinematográficos colaboram para o entendimento de algumas especificidades desta área. Aqui estão também a entrevista e questionários aplicados, na íntegra. A Figura 2 a seguir tem uma representação da estrutura da tese.

Espero que esta investigação ofereça um panorama amplo sobre personagens lésbicas nos filmes de animação e, ao mesmo tempo, um olhar atento ao que está nas entrelinhas e no pano de fundo de sua presença e sua ausência. Espero também que os textos e as imagens analisados mostrem e curem as feridas causadas pelos preconceitos da cisheteronorma, por meio de um pensamento crítico que gere mudanças.

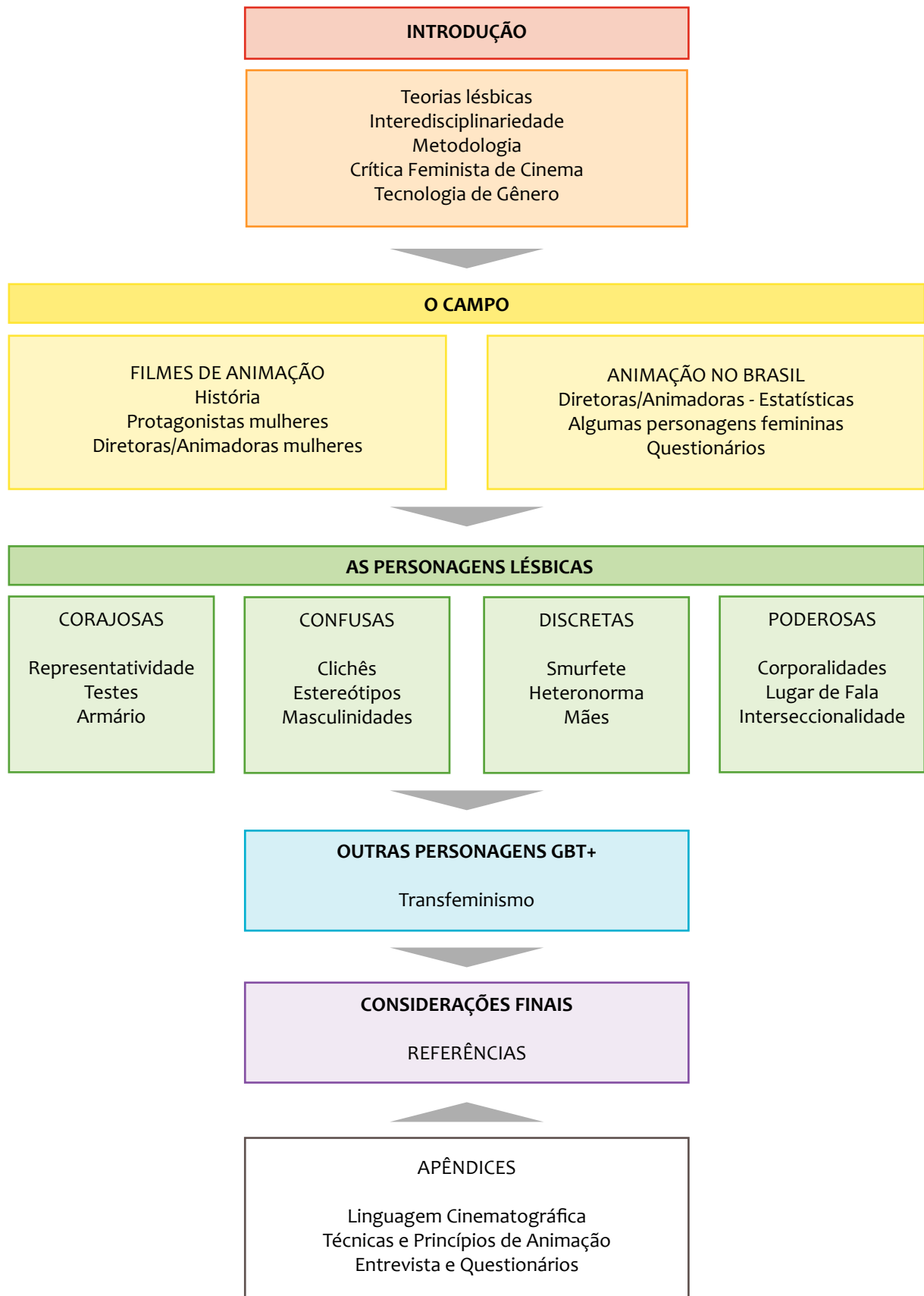


Figura 2: A estrutura da tese. Fonte: a autora.

1

CAMPO

ARTE: TENTATIVA DE DIZER O QUE NÃO PODE SER DITO

Rosana Urbes

FILMES DE ANIMAÇÃO

Apesar de muitos cursos de Animação remontarem à pré-história para tratarem da História da Animação (passando por desenhos sequenciais de egípcios e gregos antigos), não encontro continuidade a partir destes desenhos sequenciais com o cinema e sua ideia de entretenimento. Desta forma, considero aqui iniciar a ilustração desta história com a criação da lanterna mágica (1645 d.C), objeto de projeção de imagens produzidas em placas de vidro que teve sucesso ainda antes do uso da energia elétrica, e usava uma lâmpada à querosene. Uma ilustração está abaxo, na Figura 3.

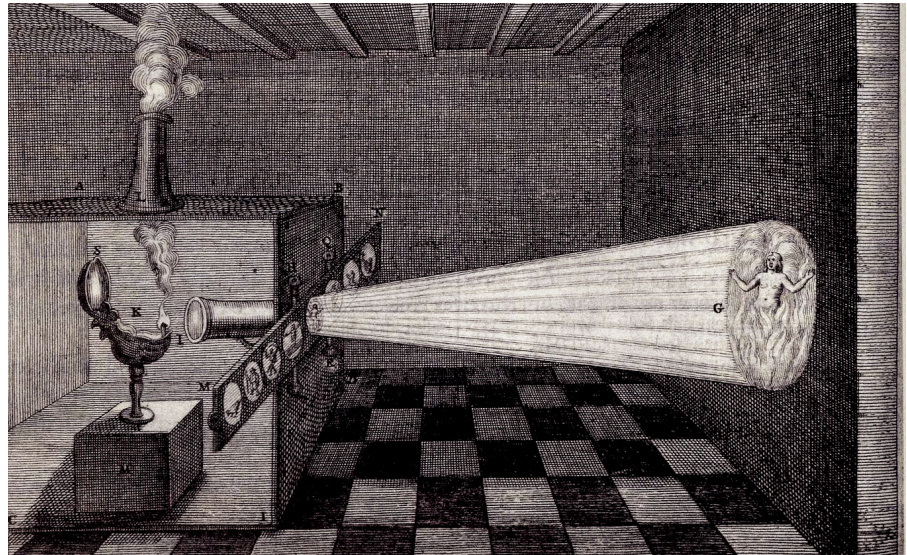
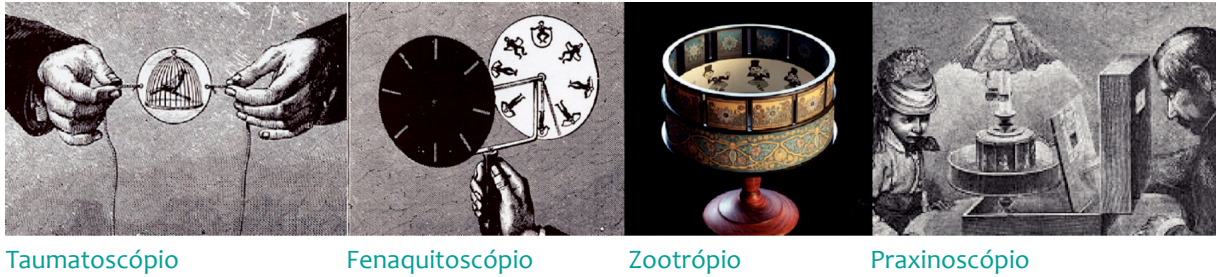


Figura 3: Ilustração do funcionamento da Lanterna Mágica, de Athanasius Kirsher (1671); à esquerda, cartaz de uma exibição e uma lanterna mágica. Fonte: Cinemaginario (www.cinemaginario.wordpress.com).



Outros brinquedos óticos surgiram, pelas mãos de cientistas e físicos de vários lugares do mundo: o Taumatoscópio (1825) do inglês John Ayrton Paris, que sobrepunha imagens; o Fenaquitoscópio (1828), do francês Joseph-Antoine Plateau, que já demonstrava os princípios básicos da sugestão de movimento dada pela sequência de imagens sobrepostas; o Zootrópio (1834) de William George Horner, da Inglaterra; e o Praxinoscópio (1844) de Charles-Émile Reynauld – que inventou também o teatro ótico, com projeções de animações; e o Flip-book (1868) de John Barnes Linnet, que ainda permanece até nossos dias como o brinquedo ótico mais popular. Alguns exemplos destes brinquedos óticos podem ser vistos na Figura 4.

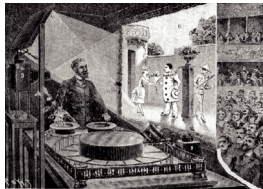


Taumatoscópio

Fenaquitoscópio

Zootrópio

Praxinoscópio



Teatro óptico

Figura 4: Brinquedos óticos: os primórdios da animação. Fonte: montagem da autora sobre imagens de Animablog e Animamundi.

No final do século XIX, com o surgimento da fotografia e do cinema – e seus aparatos tecnológicos necessários para a realização dos seus produtos – os filmes de animação surgiram concomitantemente, utilizando-se das mesmas pesquisas sobre a persistência retiniana da imagem, sobreposição de imagens sequenciais, movimentos *phi*, beta e outros estudos sobre a sugestão de movimento que se percebe nas telas até hoje.

As primeiras animações, assim como os filmes *live-action*, eram em preto e branco (alguns tingidos ou pintados à mão), curtos (os primeiros tinham segundos ou poucos minutos de tempo total) e desprovidos de trilha sonora que acompanhasse as imagens exibidas (até o final da década de 1920), a não ser nas exibições que permitiam o acompanhamento de orquestras. Esta época é chamada, agora, de “era silenciosa” do cinema. A animação já surgia como efeito especial para filmes *live-action* e também como estilo de narrativa. As primeiras aparições destas animações está exemplificada abaixo na Figura 5, com o efeito de sobreposição de imagens de George Méliès no filme *Viagem à Lua* (1902); e *Fantasmagorie* (1908), a primeira animação conhecida projetada de forma similar a que conhecemos hoje.



Figura 5: A cena da chegada na Lua de Méliès (1902); e *Fantasmagorie* (1908), de Emile Kohl. Fonte: reprodução.

Os filmes chamados de ‘mudos’ podiam utilizar recursos como a presença de um “explicador”, junto à projeção; além de linguagem textual, inserida na edição do filme, chamadas de legendas, ou intertítulos, usados principalmente na reprodução de diálogos. Um exemplo deste tipo de legenda, em um filme de animação desta época, encontra-se na Figura 6.

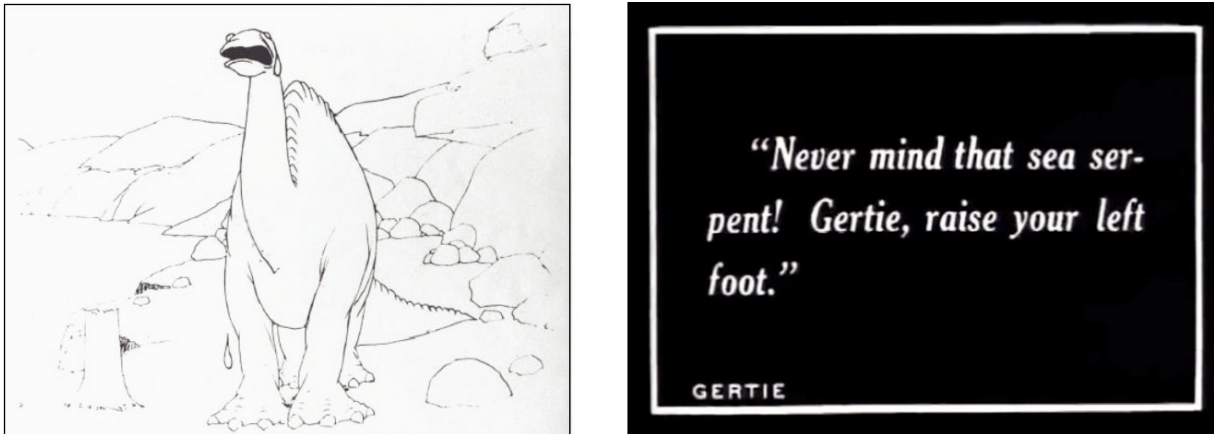


Figura 6: Cena e legenda do filme *Gertie* (1914), de Winsor McCay. Fonte: *Film Reference*.

Músicas e outros efeitos sonoros podiam ser produzidos ao vivo, às vistas ou não do público, por artistas e orquestras contratadas para acompanhar o filme. No entanto, priorizava-se a narrativa visual, com grande ênfase na expressão facial e corporal dos atores (visto ser o teatro a referência para o cinema, até então), o que permitia a compreensão da história com pouco ou nenhum uso de linguagem verbal.

A partir de 1926-27, algumas possibilidades de sincronia de som foram testadas e adequadas aos filmes, e a era do cinema mudo teve seu fim, cedendo seu espaço para o cinema sonoro. Desde então, milhares de produtos cinematográficos foram criados no mundo todo. Tanto filmes *live-action*, como filmes de animação e seus híbridos (alternando cenas gravadas com atores com partes de animação, ou utilizando a animação em efeitos especiais) foram produzidos exaustivamente, nas mais variadas técnicas, estilos, temas e possíveis públicos.

Lotte Reiniger



Uma das primeiras mulheres animadoras a se destacar foi a alemã Charlotte Reiniger (1899-1981). Conhecida apenas como Lotte, foi uma diretora de cinema alemã e é conhecida pela animação com silhuetas, recortadas em papel preto e fotografadas

quadro-a-quadro. Lotte é responsável também por criar as mesas de vidro para separar os diferentes planos de uma cena – as câmeras multiplano –, bastante usadas dez anos depois pelos estúdios Disney. Realizou mais de 40 filmes (cenas na figura 7), entre os anos de 1919 e 1979, na Alemanha, onde foi premiada várias vezes, e no Reino Unido, para onde se mudou depois da guerra com seu esposo, que era produtor e fotógrafo dos filmes.



A mesa multiplano de Lotte Reiniger (Lotte está à esquerda, embaixo, na foto).



Figura 7: Algumas cenas dos filmes de Lotte Reiniger. Fonte: Educomunicacion (<https://educomunicacion.es>)

Grandes estúdios começaram a se formar devido à demanda, com a popularização do cinema e, em seguida, da TV. Percebeu-se rapidamente que o público infantil se identificava com os filmes de animação, e a demanda por séries fez com que algumas técnicas fossem desenvolvidas para facilitar o trabalho com os desenhos quadro-a-quadro.

Logo após a primeira guerra mundial, o primeiro país que se destacou na indústria da animação foi os Estados Unidos, com algumas empresas de produção em massa, como Disney, Warner, Hanna-Barbera, as mais conhecidas da “Era do Ouro” da animação (1920-1960). Foi um período em que proliferaram os desenhos animados sonoros, em curta-metragens para cinema e, em seguida, em séries para TV. Vários personagens muito conhecidos foram criados nesta época: Mickey, Tom & Jerry, Pantera Cor-de-Rosa, Popeye, entre dezenas de outros. Personagens mulheres icônicas desta época foram a hipersexualizada Betty Boop (1930), personagem de 16 anos porém em narrativas bastante adultas,



Betty Boop



Olivia Palito

protagonista de suas histórias; a eterna donzela em perigo Olivia Palito (1919), namorada de Popeye, personagem co-protagonista cuja atenção que era disputada pelos personagens masculinos; além das já citadas e conhecidas princesas da produtora Disney, que se inserem em arquétipos de boas garotas, delicadas, que se contrapõem com bruxas ou madrastas malvadas. Olivia Palito foi criticada por 'não ser um interesse amoroso adequado' 'velha', 'feia' ou 'sem graça' por seu corpo muito magro, e suas roupas e cabelos em penteados discretos. Ambas (figura 8) foram criadas pelo estadunidense Max Fleischer.

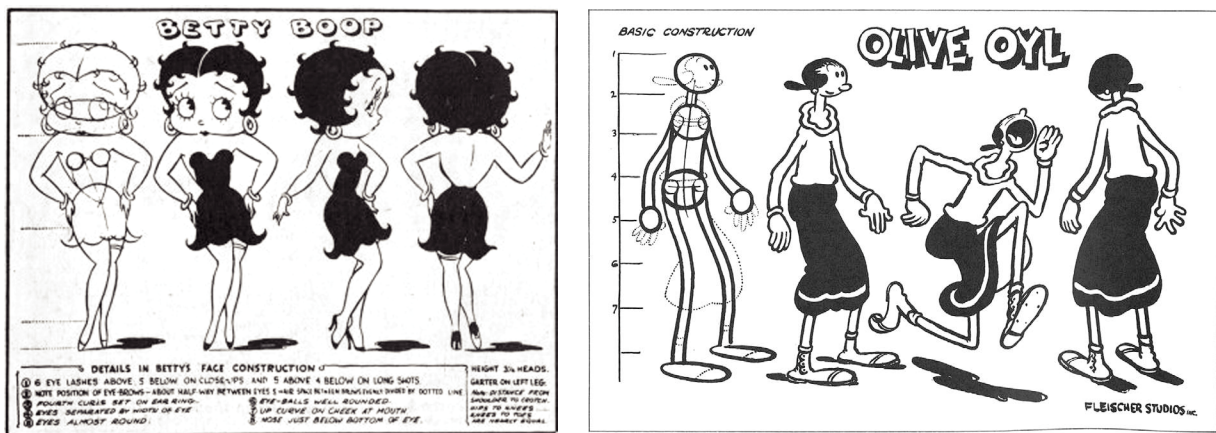


Figura 8: Model sheet (folha-modelo, com as proporções e geometrias de um personagem, diferentes ângulos e detalhes) das personagens Betty Boop e Olivia Palito. Fonte: Fleischer Studios.



Branca de Neve (1937)

Desde seu primeiro longa-metragem, *Branca-de-neve e os Sete Anões* (1937), o estúdio Disney seguiu investindo em princesas, saindo muito pouco do clichê da garota adolescente, magra, bonita, que precisa de um homem para salvá-la. De seus 58 longa-metragens, apenas 12 têm protagonistas femininas, e, destas, apenas 2 não são princesas: Lilo, de *Lilo e Stitch* (2002) e Judy, uma coelha em *Zootopia* (2016). Branca de neve, Aurora, Ariel, Rapunzel são filhas de um rei; enquanto outras se tornam princesas devido ao casamento com um príncipe: Cinderela, Bela, Tiana. Outras não se situam nesta situação monárquica, mas ainda assim entram na categoria, como Pocahontas e Moana, filhas dos chefes de suas aldeia; e Jasmin, filha do sultão árabe. Mulan, apesar de nunca ter sido princesa, muitas vezes é citada como uma delas, como na figura 9, a seguir. Destas, Moana e Mulan devem ser destacadas por suas narrativas guerreiras e nada convencionais para o clichê das princesas.



Mulan



Moana



Cruella de Vil



Gothel



Figura 9: Várias princesas da produtora Disney (nem todas protagonistas).
Fonte: reprodução.

Princesas são tipicamente mulheres que somente são o que são por uma referência a um homem: filha de -, esposa de -. Como diz Sarah Ahmed (2018, p. 292), “tornar-se mulher é tornar-se parente”. Nestas animações, o que melhor define a personagem – para além de ser bonita, jovem, delicada, quase sempre branca – é o fato de serem princesas. Suas cores suaves, linhas arredondadas, as posturas, seus movimentos, refletem o que se espera da mulher dócil, ingênua, casta, submissa. Sua identidade não se refere a sua própria vida, mas a sua relação com um homem, pai, marido, protetor, salvador.

Não raro, a personagem antagonista nestas histórias é outra mulher: madrastas, bruxas, mulheres maduras, gordas, fortes, decididas, sensuais, poderosas, de posturas altivas e ativas, porém quase sempre com um final amargo e solitário. A maquiagem marcante, linhas pontiagudas, cores vibrantes, a sobrancelha bem definida e o batom vermelho são quase unânimes. O embate é, basicamente, entre o bem e o mal; a beleza e a ‘feiúra’; a luz e a escuridão; a bela/recatada/do lar e a feminista/empoderada/independente. O final feliz sempre ficou com a mocinha, e não a vilã – até o filme *live-action* ‘Malévola’ (2014), que trouxe outro ponto de vista. Em quase todas estas histórias, se perpetuava a antiga ideia de inimizade entre mulheres. Ademais, estes filmes poucas vezes passaram em um teste de Bechdel. As figuras 10 e 11 trazem alguns exemplos destas vilãs.



Rainha de Copas



Úrsula

Figura 10: Algumas vilãs da produtora Disney. Fonte: reprodução.



Figura 11: Outras vilãs da produtora Disney. Fonte: reprodução.

Na Era de Ouro, as produtoras Warner e Hanna Barbera tiveram seus principais personagens sempre masculinos (figura 12), sem protagonistas femininas. Hanna-Barbera passou a fazer parte do grupo Warner nos anos 1990. O grupo Warner Animation tem, na lista de seus 28 longa-metragens de animação, apenas três filmes com protagonistas femininas: a *Polegarzinha* (1994), *Meninas Super Poderosas* (2002) e *Cegonhas* (2016) – na figura 13.



Figura 12: Os protagonistas - todos masculinos - da “Era de Ouro” das produtoras Hanna Barbera e Warner. Fonte: reprodução.



Figura 13: As personagens femininas protagonistas da Warner. Fonte: reprodução.

Em seguida, a demanda aumentou devido a popularização da televisão e horários de entretenimento infantil (1960-1980) e muitas outras produtoras surgiram no mundo todo, como Misseri, na Itália, conhecido por suas animações *stopmotion* não-verbais. Séries e filmes de animação japoneses baseados em mangás (quadrinhos) fizeram sucesso também no ocidente, como *Akira*, *Astro Boy*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *Totoro*. O Estúdio Ghibli é um dos mais famosos do Japão e tem várias protagonistas femininas (figura 14) em grandes produções.



Figura 14: Protagonistas femininas do Estúdio Ghibli. Fonte: reprodução.

A partir dos anos 1990, popularizam-se as produções de animação digital, tanto para 2D e 3D, e estúdios como Pixar, Blue Sky e Dreamworks passaram a lançar vários filmes de animação. Dos 22 longa-metragens da Pixar, apenas 3 tem protagonistas femininas: a princesa Merida, em *Valente* (2012); Alegria, em *Divertidamente* (2015); e Dory, uma peixe em *Procurando Dory* (2016) – figura 15. A Pixar faz parte do grupo Disney desde 2006.



Figura 15: As protagonistas femininas dos longa-metragens da produtora Pixar. Fonte: reprodução.

A Blue Sky conta com 16 longa-metragens e tem uma protagonista feminina, Mary, do filme pouco conhecido *Epic* (2013) – figura 16.



Figura 16: Protagonistas da Blue Sky, e a personagem Mary (dir.).

A Dreamworks não têm, em seus 38 longa-metragens, personagens femininas protagonistas – no entanto, tem a primeira protagonista lésbica em uma série de TV, *She-ra*, do desenho de mesmo nome (2020); além de vários personagens LGBTQ+ fora do armário. Nas comemorações do Orgulho LGBTQ+ de 2020, a produtora postou uma imagem (figura 17) com seus personagens LGBTQ+ nas redes sociais e provavelmente é a que, atualmente, tem maior representatividade LGBTQ+ em seus personagens.



Figura 17: Os personagens da imagem postada nas páginas oficiais da Dreamworks, seguida do texto “Happy Pride Month to the LGBTQ+ community and allies!” - Feliz mês do Orgulho para a comunidade LGBTQ+ e aliados!”. Imagem na íntegra ao lado, com um grande coração com bandeiras LGBTQ+. Fonte: página oficial da Dreamworks no Instagram.

Apesar do crescente mercado da animação digital, a animação tradicional ainda se mantém, seja em desenhos ou bonecos. A Aardman, do Reino Unido, é uma das produtoras mais conhecidas nas técnicas de *stopmotion*. Sua única protagonista feminina, em



Amanda Forbis
Wendy Tilby



Marjane Satrapi



Persépolis



Nora Twomey



A Ganha-pão

longa-metragens, é a galinha Ginger do filme *Fuga das Galinhas* (2000) – figura 18.



Figura 18: Protagonistas da produtora Aardman. Fonte: reprodução.

Algumas produtoras de animação mantêm seu foco em séries para TV, como Cartoon Network e Nickelodeon, com canais pagos exclusivos e filmografias mais amplas. E, à parte deste universo comercial, há um grande segmento de animadores independentes, cujo trabalho autoral é menos conhecido do grande público. São os festivais de animação que geralmente dão visibilidade a estas obras e seus diretores.

Das mulheres na Animação da atualidade, cabe destacar: o casal Amanda Forbis (1963-) e Wendy Tilby (1960-), ambas do Canadá, cuja filmografia desde os anos 1980 já lhes rendeu inúmeros prêmios e duas indicações ao Oscar; Marjane Satrapi (1969-), conhecida por seu filme autobiográfico *Persépolis* (2008); Dorota Kobiela (1978-), do filme indicado ao Oscar *Loving Vincent* (2017); Nora Twomey (1971-), do filme *A Ganha-pão* (2018) também indicado ao Oscar; e Jennifer Lee (1971), diretora de *Frozen* (2014), da Disney; além de Noelle Stevenson e Rebecca Sugar, mulheres LGBTQ+ comentadas no capítulo 5. Nos Estados Unidos, mulheres dirigiram, nos últimos 12 anos, apenas 3% dos filmes animados, segundo uma pesquisa da *USC Annenberg Inclusion Initiative* em parceria com o grupo *Women in Animation* (Choueiti, 2019) – foram 4 mulheres, em 5 filmes, e apenas uma delas não era branca, mas asiática⁴.

Nas estatísticas deste mesmo estudo, 17% (20 filmes, dos 120 da pesquisa) tiveram protagonistas femininas; e destes, apenas 3 não eram brancas.

⁴O relatório completo da investigação, com gráficos referentes a raça e gênero por cargo ocupado, está em <http://assets.uscannenberg.org/docs/aii-inclusion-animation-201906.pdf>. Acesso em 11 jan 2021.



Dorota Kobiela

Enfim, o número de protagonistas femininas nos principais filmes das produtoras tem sido sempre menor, e percebe-se que papel destinado a elas pode ser tomado de estereótipos e clichês, além de padrões estéticos, de raça e etários. Filmes de princesas são claramente destinados a meninas, enquanto filmes com protagonistas masculinos são, grosso modo, destinados a meninos e meninas. Cabe pensar, no entanto, onde estão as mulheres nos filmes de animação de maior bilheteria e que tipo de representação foi, até então, destinado a elas. Por quê se insiste tanto em exigir uma identificação das meninas com princesas?

A opinião da animadora Chloé Alliez (2016) sobre a presença das mulheres na Animação e sobre os papéis de gênero representados nas personagens reflete o pensamento de muitas mulheres da área:



Jennifer Lee

I'm not very sure if there is a positive evolution for women within animation. Of course there are movies with female main characters [...] For most of the commercial field, like TV series, it's still rare to find a woman at the forefront. Luckily this problem is less perceptible in independent productions, especially for short films that are more creative, with personal stories.

Of course, there are still too many films that are kept under the influence of a very classical and conservative point of view of male and female roles in society (even if it's not a conscious choice), but in general, I feel like there is an evolution (maybe slow but in a good direction) showing that young directors are not indifferent to this topic. ⁵ (ALLIEZ, 2016)



Chloe Alliez

A diferença entre uma animação e um filme *live-action* é, basicamente, a presença de uma pessoa animadora. Em uma animação, os elementos que constituem a narrativa não têm vida ou se movem de forma autônoma – precisam de uma pessoa que lhes dê vida. Esta pessoa decide o tipo de movimento, a forma caminhar, de mover os braços, de olhar para os outros personagens,

⁵ Tradução livre: Não tenho muita certeza se há uma evolução positiva para as mulheres na animação. É claro que existem filmes com personagens principais femininos [...] Para a maior parte do campo comercial, como as séries de TV, ainda é raro encontrar uma mulher na linha de frente. Felizmente, esse problema é menos perceptível em produções independentes, especialmente em curtas-metragens mais criativas, com histórias pessoais. Claro, ainda existem muitos filmes que são mantidos sob a influência de um ponto de vista muito clássico e conservador dos papéis masculino e feminino na sociedade (mesmo que não seja uma escolha consciente), mas, em geral, sinto que há uma evolução (talvez lenta, mas em boa direção) mostrando que jovens diretores não são indiferentes a esse tópico.

para a câmera. Decide-se o tom de voz, o que se diz nos diálogos, as palavras usadas, a quantidade de diálogo de cada personagem. É por todo esse controle que dizem que pessoas animadoras são como deuses: criam, dão vida, de forma que nós como espectadoras acreditamos que se movem, que sentem, que falam, que existem. A hexis corporal de uma personagem é decidida por alguém, 24 vezes por segundo.

Tecnicamente, tendo por base este conceito da presença da pessoa animadora, as montagens *kinestasis*, *time-lapse* e supercâmeras ficam de fora da categoria – são técnicas de edição e montagem, ou captações *live-action* em baixa ou alta velocidade, e não trataremos destas técnicas neste trabalho.

Atualmente, a animação está dentro da área do cinema, mas vai além. Longa-metragens, curta-metragens e séries de TV são bastante conhecidos, mas ainda temos as aberturas de programas de TV, janelas e elementos animados em *softwares* e aplicativos, títulos e entradas de filmes, efeitos especiais para *live-action*, GIFs animados, infográficos educacionais e jornalísticos, jogos, clipes musicais, apresentações de arquiteturas e outros protótipos. Alguns autores pretendem uma diferenciação entre os termos Animação e *Motion-graphics*: a animação relaciona-se a narrativas e histórias com personagens e ambientação, e o *motion-graphics* traz apenas texto e elementos gráficos, sem uma narrativa de espaço-tempo. No entanto, programas e ferramentas utilizados, métodos de edição, técnicas, linguagem e princípios são os mesmos. No caso deste trabalho, considere apenas a Animação de entretenimento, em cinema e séries de TV, visto seu papel mais direto na construção das subjetividades de gênero.

Animação no Brasil - breve história e panorama atual

No Brasil, a animação seguiu o curso mundial: há registros das primeiras animações sendo produzidas no começo do século XX, mas vários destes filmes foram perdidos. Em 1907 havia vinhetas e charges animadas, que acompanhavam cinejornais, e em 22 de janeiro de 1917 foi exibida a primeira animação brasileira, chamada “O Kaiser” (Figura 19), um curta-metragem produzido por Álvaro Marins, conhecido como Seth (1891-1949). O filme satiriza um ditador chamado Guilherme II, que contracenava com um globo terrestre. Apesar da similaridade com o conhecido filme de Charles Chaplin, a animação brasileira data de 23 anos antes.

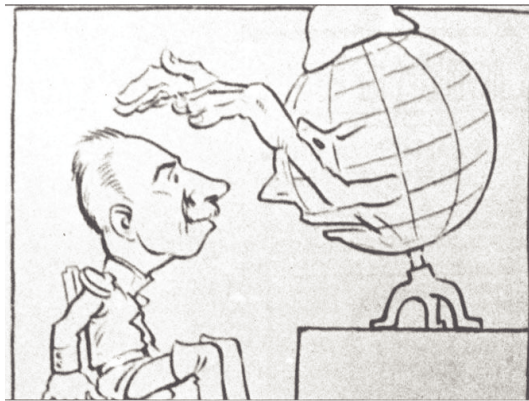


Figura 19: Cena de *O Kaiser*, primeira animação brasileira. Fonte: Animamundi.



Irmãos Wagner



Alba Liberato



Helena Lustosa

Nas décadas seguintes, a animação tomou impulso inspirando-se em animações internacionais. O primeiro longa-metragem é de Anélio Latini (1926-1986), chamado *Sinfonia Amazônica*, de 1953. Desde então, algumas produtoras de animação foram criadas, atendendo à demanda do cinema e da TV. Em 1965 foi realizado o primeiro Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil, no Museu de Arte de São Paulo (MARCHETTI, 2017).

As mais antigas citações de mulheres animadoras no Brasil são Wanda Latini, Ana Maria Primavesi, Glycia Doeler e Marialva Monteiro, nos anos 1960 (BOLSHAW, 2019). Nos anos 1970, em Curitiba-Paraná, foram produzidas várias animações pelo grupo conhecido “Irmãos Wagner” composto por Ingrid, Elizabeth e Rosane Wagner, e Helmuth Junior. Ganharam vários prêmios nos anos seguintes e são conhecidos como precursores da animação no Paraná, usando filmes super-8 (FRANÇA, 2020).

Ainda conhecidas como pioneiras no Brasil como animadoras, estão Alba Liberato (1944-) e Helena Lustosa, além das animadoras



Aída Queiroz



Lea Zagury



Patricia Dias, Aída Queiroz (1960-) e Lea Zagury (1958-), testemunhas do grande impulso da animação no Brasil nos anos 1980, quando participaram de um acordo de cooperação artística entre Brasil e Canadá, através de um curso da *National Film Board*. Aída e Lea, junto com outros dois amigos, fundaram o AnimaMundi, o maior festival de animação do Brasil, em 1990. Desde então, o evento cresce a cada ano e reúne milhares de filmes exibidos, é parte fundamental da história da animação no Brasil.

Em 2017, devido ao centenário da primeira animação brasileira, surgiram várias reportagens e retrospectivas comemorativas. Foi perceptível o domínio masculino nestes artigos que enumeravam os principais animadores do país e seus trabalhos, como nomes a serem citados. Como no texto de Prado:

Ressalta-se que a ausência das mulheres nesses textos comemorativos não parece ser apenas uma opção de quem os produz – de quem opta por tratar de animações nas quais a presença masculina seja dominante – , mas é mesmo um reflexo do estado da arte na produção nacional: um meio majoritariamente masculino tanto pelo domínio de homens na direção e funções-chave criativas como pela representação. As mulheres, como também no cinema em live-action, no Brasil e grande parte do mundo, dificilmente são protagonistas e, ao mesmo tempo, tendem a ser representadas a partir do *male gaze*, como objetos do desejo, submissas, ardilosas, apresentando características representativas de uma concepção ainda dominante sobre a mulher. *Male gaze* é a forma de retratar o mundo e as mulheres nas artes visuais e na literatura a partir do lugar de fala masculino e heterossexual, criando representações femininas submissas. (PRADO, 2018)

Obviamente havia mulheres trabalhando, e muito, com animação, desde o começo da Animação no Brasil. As poucas publicações (livros e documentários) conhecidas que retratam a história da animação no Brasil não contemplam as animadoras com a devida importância. Ademais, como reconhecem as próprias historiadoras, as mulheres estavam em postos de trabalho subalternos, menos reconhecidos, menos valorizados – e seus nomes não figuravam em letras grandes nos créditos dos filmes.

Isto também foi percebido no levantamento que fiz no acervo de catálogos do AnimaMundi, ao buscar personagens lésbicas: se pouco havia personagens femininas, quem diria fora da norma heterossexual. Entre centenas de títulos, a grande maioria tinham protagonistas masculinos: homens, meninos, príncipes, cachorros,



idosos, piratas, bonecos, ratos. E, ao atentar aos nomes dos diretores, também os nomes masculinos eram a grande maioria.

Resgatar a memória das mulheres presentes na história da Animação no Brasil, bem como registrar as mudanças e os novos movimentos de mulheres nesta área, me parece fundamental para reescrever uma história sem invisibilizar pessoas importantes neste processo. E, principalmente, escutar o que estas mulheres tem a dizer sobre o assunto. Entrevistei a animadora Aída Queiroz em 2018, que falou de sua trajetória e do que percebe sobre a participação das mulheres em sua área:



A organização de mulheres é muito recente. Estamos colocando a cabeça para fora e dizendo: somos animadoras. E isso está acontecendo no mundo inteiro. Em todos os setores. Esse ajuntamento feminino e tudo é motivo para se juntar. Temos todos os motivos do mundo para se juntar, desde a época das fogueiras até hoje. O feminicídio é eterno. Fogueiras, apedrejamento, facadas. A partir do momento que a mulher se coloca, vem uma guilhotina e corta sua cabeça. Culturalmente, a mulher faz sozinha, não tem grupos, a cumplicidade feminina foi bombardeada nesses anos todos. Pois se não querem que um grupo tenha poder, tem que separar, desune. Essa consciência hoje, de se juntar, é um poder e uma voz enorme. (QUEIROZ, 2018. Transcrição da entrevista na íntegra nos apêndices.)



A produtora de Aída foi responsável por várias pequenas animações de um projeto chamado *Mulheres Fantásticas*, exibido na Rede Globo, em maio de 2020. A premiada série tem episódios de um minuto dirigidos por Aída Queiroz e produzidos por várias animadoras e ilustradoras, e fala de algumas mulheres de destaque: Frida Kahlo, Maria Sibylla Merian, Malala, Carolina de Jesus, Wangari Maathai, Maria Baderna, Ivone Lara. Cenas destas personagens na figura 20 e à esquerda nesta página.

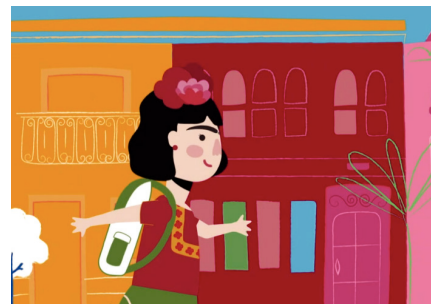
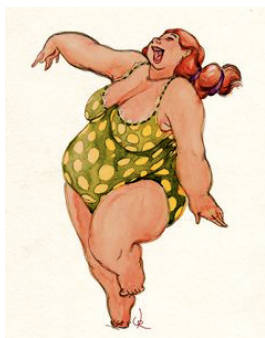


Figura 20: Série *Mulheres Fantásticas*, 1a. temporada. Fonte: globoplay.com.



Rosana Urbes



Estas animações foram criadas exclusivamente por mulheres (roteiristas, diretoras, produtoras, ilustradoras, animadoras...) e fazem parte de um projeto documental biográfico, que intercala estas animações com reportagens e entrevistas com mulheres brasileiras.

Muitas outras animadoras brasileiras do cenário atual têm tido seu trabalho reconhecido por prêmios em festivais em vários países. Rosana Urbes, que trabalhou em longa-metragens nos estúdios Disney (*Mulan*, *Tarzan*, *A Nova Onda do Imperador*, *Lilo e Stitch*) é diretora, roteirista, *storyboarder* e animadora. O curta-metragem *Guida* (Figura 21), de 2014, traz uma narrativa sensível sobre uma mulher de meia-idade bibliotecária, e coleciona vários prêmios em festivais de animação de vários países, como Brasil, Cuba, França/Annecy. A história trata também do desenho de modelo vivo, que é reflexo das oficinas de desenho da artista, cujos traços à mão livre, orgânicos e fluídos são estilizados, mas estruturados em anatomia. As artes de Rosana que representam mulheres propõem, sem dúvida, uma reflexão delicada sobre diversidade e representatividade de corpos e movimentos reais.

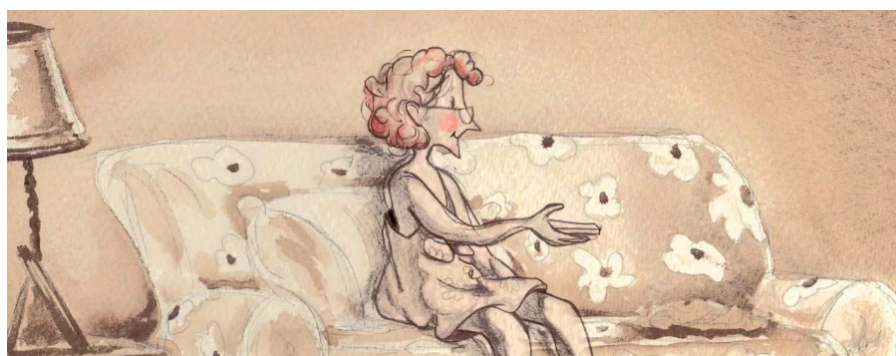
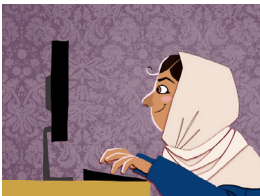
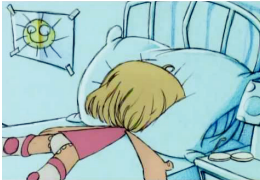


Figura 21: Artes da personagem *Guida*. Fonte: rosanaurbes.com



Rosaria Moreira



Personagens femininas de Rosaria Moreira

Rosaria Moreira é também outra artista e animadora brasileira de destaque no cenário atual. O curta autoral *O Projeto do meu Pai* de 2016 também tem sido reconhecido com vários prêmios nacionais e internacionais (Figura 22). Rosaria, junto com outras animadoras, é uma das animadoras que tem levantado a discussão sobre a presença de mulheres no mercado de animação no Brasil.

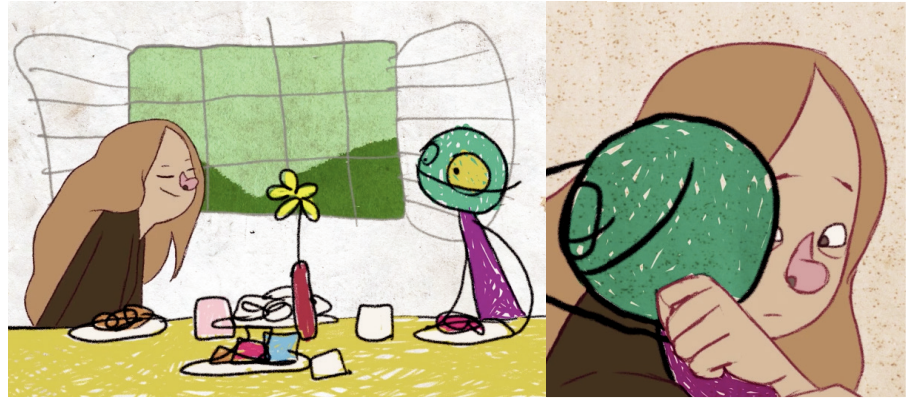


Figura 22: Cenas da animação *O Projeto do Meu Pai*, de Rosaria Moreira. Fonte: reprodução.

Ainda devem ser citadas as brasileiras Camila Kater e Vivian Altman como animadoras da atualidade que tratam do feminino e das questões com o corpo, como nos curtas *Carne* (KARTER, 2019) e *Espelho Meu* (ALTMAN, 2011) – ambos na figura 23 – dentre outros.



Camila Kater

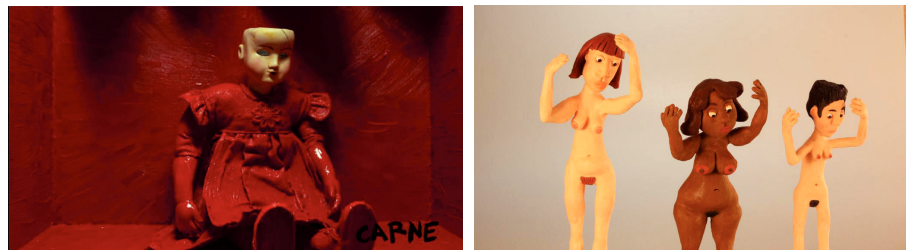


Figura 23: cenas das animações *Carne* e *Espelho Meu*. Fonte: reprodução.



Vivian Altman

Apesar da crescente e cada vez mais diversa e plural representatividade feminina nas personagens, a presença de personagens lésbicas em animações brasileiras ainda é escassa: encontrei apenas um curta-metragem autobiográfico, *Guaxuma*, dirigido por Nara Normande (2018); além de duas figurantes na série *SuperDrags* (2018) – ambas na figura 24 – dirigida por um grupo de cinco homens, onde as personagens lésbicas não tem nomes e não conversam entre si.



Nara Normande



Figura 24: Imagens de Guaxuma e de SuperDrags. Fonte: reprodução.

Nos últimos anos têm surgido vários grupos de mulheres que discutem e exigem seu espaço no cinema de animação em todo o mundo. Associações e grupos de mulheres animadoras, como o grupo norte-americano Women in Animation (2000), a associação francesa Les Femmes s’Animent (2015), e o grupo espanhol MIA – Mujeres en la Industria de la Animación (2019), têm usado os festivais para se reunir e juntar forças, discutir pautas específicas do mercado de trabalho para mulheres em seus países e para lutar por espaço, justiça e reconhecimento.



No Brasil, em 2017 foi criado um grupo privado na rede social Facebook, com a intenção de reunir mulheres que trabalham nas mais diversas áreas de animação; produção, storyboard, direção, dublagem, etc. Com 234 membros (até maio de 2020), tem proporcionado espaço para diversas pautas de discussão e divulgação de informações. Foi criado o Fórum Animação Brasileira das Mulheres em julho de 2017, buscando representatividade e igualdade de direitos. Em 2018 foi lançado o site do Grupo de Mulheres da Animação Brasileira (CGMABRA) (<https://mabra.netlify.app/>) e, em 2019, o site mulheranima.pro, que traz um grande levantamento de dados com as animadoras brasileiras desde 1965, até 2020, organizado por Claudia Bolshaw, Carla Schneider, Ana Luisa Monteiro e Patricia Lindoso. Imagem dos sites na figura 25.



Figura 25: Sites do grupo Mulheres da Animação Brasileira e da pesquisa Mulheres na Animação no Brasil. Fonte: reprodução.

A Mesa Redonda de Mulheres na Animação: representatividade no Mercado, que aconteceu dia 26 de julho de 2018, no AnimaFórum do Festival Animamundi de 2018, foi composta por Luciana Eguchi, animadora e diretora; Melissa Garcia, atriz e diretora de voz; Rosaria Moreira, animadora autônoma; e a mediadora Aída Queiroz, diretora do Anima-mundi.

Todas falaram de sua experiência pessoal e suas percepções sobre a indústria de animação no Brasil. As falas foram sobre a representatividade de mulheres no mercado, e também sobre o número de personagens femininas e o tipo de representação destas personagens:

A maior reclamação que uma artista de voz/atriz tem, com o mercado de animação, é a falta de personagens femininos nos projetos, ou a função que as personagens femininos exercem no projeto. Quando comecei a trabalhar com dublagem (final dos anos 90), me contaram que eu devia aproveitar bem enquanto era adolescente, porque para adolescentes tinha bastante personagem feminino, bastante meninas. Depois a gente fica adulta e a média de personagens homens para personagens mulheres é de 8 pra 2, ou ainda maior. Já trabalhei em projetos em que tinha que fazer *casting* para 28 homens e 3 mulheres.

Uma das minhas queixas sobre mulheres na animação é a representatividade que temos nos projetos e como nós somos colocadas. Teve uma época que eu fazia três mães diferentes e as três eram histéricas e só gritavam com filhos. A forma como se representa as mulheres é algo a se pensar. (GARCIA, mesa-redonda, 2018)

Comecei trabalhando na TV pinguim, onde tinham muitas mulheres. Tive a sorte de trabalhar com muitas mulheres. Mas quando fui estudar no Canadá, foi o contrário: eram muitos homens. Mas sempre tentei passar pelo fato do gênero, criando uma casca, mecanismos para lidar. Eu tive o privilégio de ver meu estúdio crescer e ter várias meninas trabalhando comigo. É importante ter uma reflexão muito grande sobre ter mulheres neste mercado: estamos criando políticas de igualdade para ter mulheres nas posições chave nos estúdios? Ou como elas se relacionam? Não podemos fingir que não existem problemas, desigualdades, preconceitos. (EGUCHI, mesa-redonda, 2018)

Nos últimos tempos fiquei incomodada com alguns relatos, algumas histórias que ouvi de mulheres. Eu quis reunir um grupo, dez mulheres, para falar sobre isso, em um ambiente seguro. Em duas semanas éramos 200 mulheres da área de animação querendo conversar, pesquisadoras, animadoras. Descobrimos que, em 100 anos de animação, o primeiro crédito para uma mulher tem menos de 50 anos. (MOREIRA, mesa-redonda, 2018)

A partir de uma pesquisa informal com animadoras, as integrantes listaram os principais motivos que acreditam que mantém as mulheres fora do mercado de trabalho:

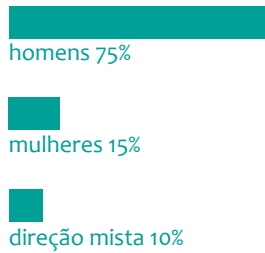
- Convites para trabalhos sem crédito e sem remuneração;
- Trabalhos burocráticos dentro da empresa, fora dos processos criativos;
- Parcerias informais;
- Métodos de seleção que favorecem relações pessoais;
- Cargos menores para as mulheres, se há relacionamentos afetivos entre profissionais da área;
- Sócios porta-voz, ainda que em cargos iguais (a mulher não é convidada a falar, ainda que no mesmo cargo – isto gera também uma perda histórica, de não ser reconhecida);
- Apoios financeiros que priorizam contratos com grandes produtoras - que quase sempre são de homens, atualmente. Historicamente há poucas profissionais renomadas;
- Maternidade. A área é informal e com poucos direitos, a maternidade não tem suporte formal para continuar trabalhando;
- Editais voltados para mulheres mas que exigem vínculo a produtoras reconhecidas;
- Projetos de menos visibilidade com a promessa de futuros contratos melhores;
- Baixa representatividade em livros, pesquisas, escolas. Referências nacionais e internacionais masculinas.

Elas ainda contaram, na mesa-redonda, de como a falta de referências mulheres pode fazer com que garotas sintam que não é um trabalho possível, e por isso são importantes os grupos de mulheres contando para as meninas mais jovens que há mulheres diretoras, e que podem se empoderar. No entanto, percebem que precisam algo mais do que isso, visto a falta de mulheres negras e lésbicas nestas posições de trabalho.

Mulheres sempre participaram da história da animação no Brasil. No entanto, como em muitas áreas de trabalho, as mulheres ficaram por muito tempo invisibilizadas: sem os devidos créditos, como assistentes, em cargos de menos prestígio.

As estatísticas são claras sobre a disparidade de gênero na área: apesar das mulheres serem maioria nos cursos de animação na maioria das escolas, elas correspondem a minorias quando se

DIREÇÃO ANIMAÇÃO 2018



trata de dirigir filmes, aprovar projetos ou receber prêmios em festivais, além de orçamentos mais baixos.

O Observatório Brasileiro de Cinema e do Audiovisual, da Ancine, traz anualmente dados estatísticos sobre cinema e TV. Sobre a participação das mulheres como diretoras de produtos para televisão, os mais recentes dados brasileiros são de 2018. Mulheres dirigem apenas 15% das obras veiculadas na TV paga. Na Animação, mulheres dirigiram exclusivamente 15% dos produtos brasileiros lançados, e dividem a direção com homens em 10% – o restante, 75%, foram dirigidos exclusivamente por homens.

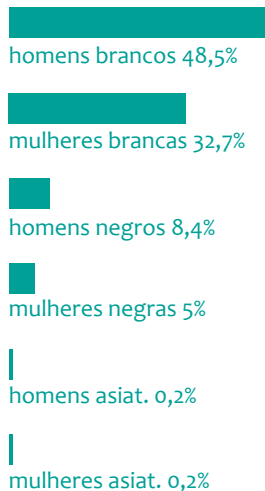
O informe mais atual do Observatório que trata de Diversidade e Raça é de 2016, e trata de contabilizar a participação de mulheres e homens, cruzando com dados de raça (negra, parda, amarela ou indígena, branca), mas apenas nos 142 longa metragens brasileiros comerciais, exibidos em salas de exibição. Destes, apenas 1 era um filme de animação.

Na direção dos filmes, foram apenas 19,7% de mulheres, das quais nenhuma mulher negra. Homens brancos correspondem a 75,4% da direção dos filmes produzidos – inclusive a animação citada. O roteiro e a produção executiva desta animação também foram feitos por homens brancos.

Também se considera o universo de atores e atrizes dos filmes: 48,5% são homens brancos, 32,7% mulheres brancas, 8,4% homens negros, 5% mulheres negras; 0,2% homens amarelos, 0,2% mulheres amarelas. É interessante que, segundo os mesmos informes, mulheres são maioria como concluintes de cursos de graduação de audiovisual (53%) e em empregos formais em produtoras (52%), mas não estão em cargos de direção.

O GEMAA – Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa é um grupo de pesquisa com sede no IESP-UERJ e desenvolve investigações sobre representação de raça e gênero em algumas áreas, como cinema e mídias. Seus boletins e infográficos trazem estatísticas sobre a presença de homens e mulheres e suas raças em cargos de direção, no elenco e como roteiristas, e também em juris e curadorias de festivais, analisando quantitativamente filmes brasileiros. O Boletim n. 7 é um especial comparativo entre 240 longa metragens de maior público entre os anos de 1995 e 2018, mas não contempla a categoria Animação. O dado principal é que, nesta amostra, não há nenhuma mulher preta/parda como

ELENCO FILMES 2016



diretora ou roteirista. Nas considerações finais do boletim, o grupo comenta a importância de políticas de incentivo:

O lugar do negro no cinema nacional se transformou pouco em mais de duas décadas. O modo como o Governo Federal lidou com essas questões, por outro lado, variou em diferentes gestões. Nos anos de mandato do presidente Lula e de Dilma Rousseff, a Secretaria do Audiovisual, então vinculada ao Ministério da Cultura, lançou os primeiros editais especiais para fomento de curtas e médias-metragens de mulheres e negros. Além disso, o debate sobre diversidade começou a conquistar espaço na ANCINE. Mais recentemente, contudo, a eleição de Jair Bolsonaro gerou o fechamento das instâncias do governo às pautas de inclusão de negros e mulheres. É cada vez mais imprescindível, portanto, que busquemos manter o assunto vivo, pois ele constitui um profundo problema de nossa sociedade. (GEMAA, 2020)

Cabe, portanto, considerar que são necessárias estratégias maiores: a luta por espaços de liderança passa por editais de apoio e políticas de inclusão diversidades neste espaço dominado por homens brancos. E, como cita Cândido (2016):

O cinema de maior público tem raça, gênero, região de procedência e orientação sexual: branco, masculino, sudestino, algumas vezes nordestino, mas mais europeu do que nortista ou sulista, e heterossexual. É brasileiro, mas apresenta uma versão de Brasil eivada de sexismo, branquitude e preconceito regional. Nos últimos anos, a produção nacional tem recebido maior notoriedade e alcançado posição de destaque entre as indústrias cinematográficas de maior rentabilidade no mundo. Entretanto, o aumento de público não tem sido acompanhado por ações que alterem, de modo substantivo, as relações de poder e as representações dominantes de mulheres e não brancos, sobretudo de mulheres não brancas. Nos filmes brasileiros de maior público, sub-representação e estereótipos interagem invisibilizando grande parte de nossa população. (CÂNDIDO, 2016, p.19)

Ou seja, no Brasil, são facilmente perceptíveis as questões de gênero e raça, mas há também um recorte de regionalidade, além da orientação sexual. E tudo isso claramente denota relações de poder e dominação econômicas, sociais, culturais.

Conversas com animadoras

A necessidade de buscar a percepção de mulheres animadoras (por entrevista e questionários) sobre estas questões se deu pela importância de que mulheres contem suas próprias histórias.



Silvia Salvatici

Salvatici (2005) já justificava a importância da oralidade e do interesse pelo cotidiano das mulheres: muito da história como a conhecemos foi escrita por homens – e sobre eles –, seja em textos literários, obras de arte, textos normativos ou tratados morais. Ainda que se falassem sobre mulheres, era o ponto de vista de um homem. Pela necessidade, portanto, de dar ouvidos à voz das mulheres, reconhecendo sua inegável presença, é que busquei conversar com mulheres da indústria da animação. Em 2019 e 2020, enviei um breve questionário para saber a opinião de seis mulheres animadoras destes países, entre 25 e 50 anos, que trabalham como produtoras ou diretoras de filmes no Brasil (Rio de Janeiro, Curitiba, Espírito Santo) e na Espanha (Madrid), sobre a representatividade de mulheres em sua área de trabalho. O objetivo era perceber suas impressões sobre o tema a partir de sete perguntas. Mantive o anonimato a pedido de algumas participantes, que temiam alguma retaliação por parte de chefes (homens) em seus locais de trabalho. A transcrição completa das respostas está nos apêndices.

Resumo aqui brevemente as respostas das animadoras:

1. Em que você trabalha na área de animação? Em que cidade você trabalha? Se quiser, pode contar sobre sua trajetória profissional – principalmente suas impressões sobre ser mulher nesta área.

Todas as participantes são animadoras e trabalham como produtoras ou diretoras de filmes. Elas têm trajetórias diversas, diferentes tempos de atuação (entre 5 e 20 anos) e formação (animação, artes visuais, cursos livres).

2. Como você vê a participação das mulheres na indústria de animação? Há mais homens ou mulheres em seus círculos de trabalho? Há mulheres em posição de liderança/direção?

Todas percebem que cada vez há mais mulheres em cargos de liderança, mas ainda minoria. Algumas questionam ainda até que ponto se permite que estas mulheres realmente liderem.

3. Como você vê a presença de personagens femininas em filmes e séries de animação?

Claramente percebem que há menos personagens femininas, principalmente protagonistas. Citam estereótipos e clichês, como o desejo por amor romântico, mas percebem as mudanças nas personagens mais recentes, como independência e proatividade. Cita-se a importância de ter mulheres criando estas personagens para que tenham mais autenticidade.

4. *Você lembra de personagens lésbicas em filmes de animação? Quais?*

Hora da Aventura e *Steven Universe* foram citados duas vezes, *Os Simpsons* uma vez, e alguns curtas autorais. Uma das participantes não lembrou de nenhuma personagem.

5. *Que características você percebe habitualmente nestas personagens (mulheres e/ou lésbicas)? Estereótipos, clichés?*

Preocupação com a aparência e amor romântico, pouco seguras, pouca autonomia em sua história (sempre ligadas à história de um homem, como mãe, irmã, esposa, vítima), dependentes, frágeis, falam muito e não são amigas de outras mulheres, sexualizadas. No caso de personagens lésbicas, uma das participantes citou o fato de serem masculinizadas, gordas, desleixadas e grosseiras.

6. *Você nota diferenças nestas representações destas personagens se o filme foi criado por homens ou por mulheres? Quais?*

Em geral, quase todas dizem que sim, que há diferenças sobre a forma de representar uma personagem mulher. Uma das animadoras afirma que, apesar de ser mulher, está acostumada a produzir com e para homens, o que perpetua alguns estereótipos (como sensualidade). Uma das participantes diz que não está atenta a este fato.

7. *Você acredita que os movimentos feministas contribuíram para mudanças na representatividade e no tipo de representação das personagens femininas nos filmes e séries de animação?*

A maioria concorda que sim, apesar de ser a passos lentos. Uma das animadoras cita também o fato de grandes produtoras colocarem mulheres em posições aparentemente de destaque por marketing. Uma delas não vê relação entre movimentos feministas e as personagens de filmes de animação.

As respostas contribuíram para a investigação de modo geral, ao levantar temas e questões, e considere importante registrar e conhecer as diferentes trajetórias. Porém, o principal objetivo alcançado com os questionários foi perceber a forma como estão atentas à representatividade e o tipo de representação de mulheres – seja atrás das câmeras, seja como personagens das histórias. Creio que as discussões destes grupos de mulheres, ou mesmo simplesmente o fato de estarem reunidas, traz o benefício de se

pensar de forma crítica tudo o que acontece na área de animação que envolve questões de gênero.

É, portanto, sobre este território que se situam as animações encontradas: um campo ainda permeado por preconceitos, machismos e pouca representatividade feminina, mas um campo que está se ampliando e saltando fronteiras, e pouco a pouco conquistando novos espaços.

2

CORAJOSAS

REPRESENTATIVIDADE

Antes de se pensar na presença das personagens lésbicas nos filmes, é preciso considerar a participação das mulheres no cinema: qual sua representatividade e como está representada.

Representatividade é um conceito ligado à ideia de presença política de um grupo (seja raça, classe, nação, gênero) nos mais diversos espaços. Ter a presença de um ou mais representantes de um grupo em algum lugar é uma forma de dar visibilidade a pautas específicas, e oferecer a oportunidade a um público diverso (espectador, no caso do cinema) de sentir-se parte integrante daquele universo.

A representatividade de grupos não-dominantes é importante para que questione o modelo social hegemônico. Tome-se como ponto de partida a representatividade de mulheres no cinema: não somente o número de personagens mulheres nas narrativas de ficção, mas também o número de mulheres diretoras de filmes é absolutamente desigual em relação ao número de homens, o que não condiz com a presença numérica no mundo. Poderia, também, questionar-se as diferenças salariais entre atores e atrizes e, enfim, o tipo de representação que as personagens mulheres têm nos filmes (se são personagens protagonistas ou secundárias, suas falas, tempo destas falas, a faixa etária das mulheres representadas, seus corpos, sua importância na trama, sua história autônoma dentro da narrativa, etc).

O **teste de Bechdel** (Bechdel, 1985, p. 22) tem sido considerado uma crítica feminista popular de cinema: uma forma simples de questionar a hegemonia masculina em obras de ficção, e de traduzir em números uma grande desigualdade de gênero. O teste compõe-se de três perguntas simples sobre a narrativa: a) se há pelo menos duas mulheres personagens da história; b) se conversam entre si; e c) sobre um assunto que não seja ‘homem’.

O teste se popularizou devido a publicação da HQ *Dykes to Watch Out for* (1983-2008) da autora lésbica estadunidense Alison Bechdel (1960-). A autora confirma sua inspiração no texto de Virgínia Woolf (*Um Teto Todo Seu*, 1929):

Todas essas relações entre mulheres, pensei, recordando rapidamente a esplêndida galeria de personagens femininas, são simples demais. Muita coisa foi deixada de fora, sem ser experimentada. E tentei recordar-me de algum caso, no curso de minha leitura, em que duas mulheres fossem



Alison Bechdel



Alison Bechdel e um autorretrato seu lendo Woolf. Fonte: Fun Home. Reprodução.



Virginia Woolf

representadas como amigas. [...] Vez por outra, são mães e filhas. Mas, quase sem exceção, elas são mostradas em suas relações com os homens. Era estranho pensar que todas as grandes mulheres da ficção, até a época de Jane Austen, eram não apenas vistas pelo outro sexo, como também vistas somente em relação ao outro sexo. E que parcela mínima da vida de uma mulher é isso! (WOOLF, 1929)

A HQ que deu origem ao Teste de Bechdel está reproduzida a seguir, na Figura 26:



Figura 26: A HQ que deu origem ao Teste de Bechdel, *The Rule*⁶. Fonte: Dykes to watch out for (1985, p. 22). Fonte: reprodução.



O selo A-Rate é adotado por algumas distribuidoras de filmes (inclusive no Brasil) para marcar filmes que passam no teste.

⁶ Tradução livre. “A Regra. - Quer ver um filme e pegar uma pipoca? - Bem... eu não. Eu tenho essa regra, veja... Eu somente vejo um filme se ele satisfaz três requisitos básicos: Um, tem que ter ao menos duas mulheres nele... que, dois, conversem entre si sobre, três, alguma coisa que não seja um homem. - Muito restrito, mas uma boa ideia. - Sem brincadeira! O último filme que eu pude ver era Alien... E duas mulheres falavam entre si sobre o monstro. - Quer ir pra minha casa e fazer pipoca? - Agora sim.”

Algumas variações do teste surgiram – como as personagens terem nomes, ou conversarem por mais de 60 segundos ou, ainda, que hajam mulheres na produção/direção do filme.

Um teste menos conhecido e derivado deste é o **teste Vito Russo**, introduzido pela GLAAD (*Gay & Lesbian Alliance Against Defamation* / Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação), uma organização fundada em 1985 por jornalistas e escritores estadunidenses. De início, protestava contra a difamação e sensacionalismo da mídia sobre a comunidade LGBTQ+ ao tratar das notícias sobre HIV/ AIDS. Atualmente, a organização trabalha com jornalistas e agências de notícias, com o objetivo de ter representações justas da comunidade LGBTQ+ na mídia.

Vito Russo (1946-1990) foi um ativista LGBTQ+ estadunidense e historiador, e tratava da homossexualidade da indústria cinematográfica norte-americana, e por isso dá nome ao teste criado pela GLAAD. Os critérios deste teste são:

- a) que a obra tenha um personagem LGBTQ+ (usa-se a letra Q para ‘queer’),
- b) que este personagem não seja predominantemente definido por sua orientação ou identidade de gênero, e
- c) que o personagem esteja vinculado à trama de forma que sua remoção tenha um efeito significativo.

O site da GLAAD mantém um *ranking* anual com aprovação/reprovação no teste e análise da produção filmográfica das oito maiores produtoras cinematográficas da América do Norte (*Lionsgate, Paramount Pictures, Sony Pictures, STX Films, United Artists Releasing, Universal Pictures, Walt Disney Studios e Warner Bros*) e dados qualitativos e quantitativos dos últimos anos, incluindo algumas intersecções, como raça e etnia, além do gênero do filme (comédia, drama etc). No entanto, como o site alerta, passar no teste não significa que o filme não seja ofensivo, por exemplo – por isso, além do teste, uma classificação qualitativa e análise da representação LGBTQ+ de cada filme é colocada no relatório anual disponibilizado no site. Não há um estudo específico para filmes de animação. A página com os principais dados do relatório de 2020 está reproduzida na figura a seguir.



Capa do relatório anual de 2020, da Glaad.

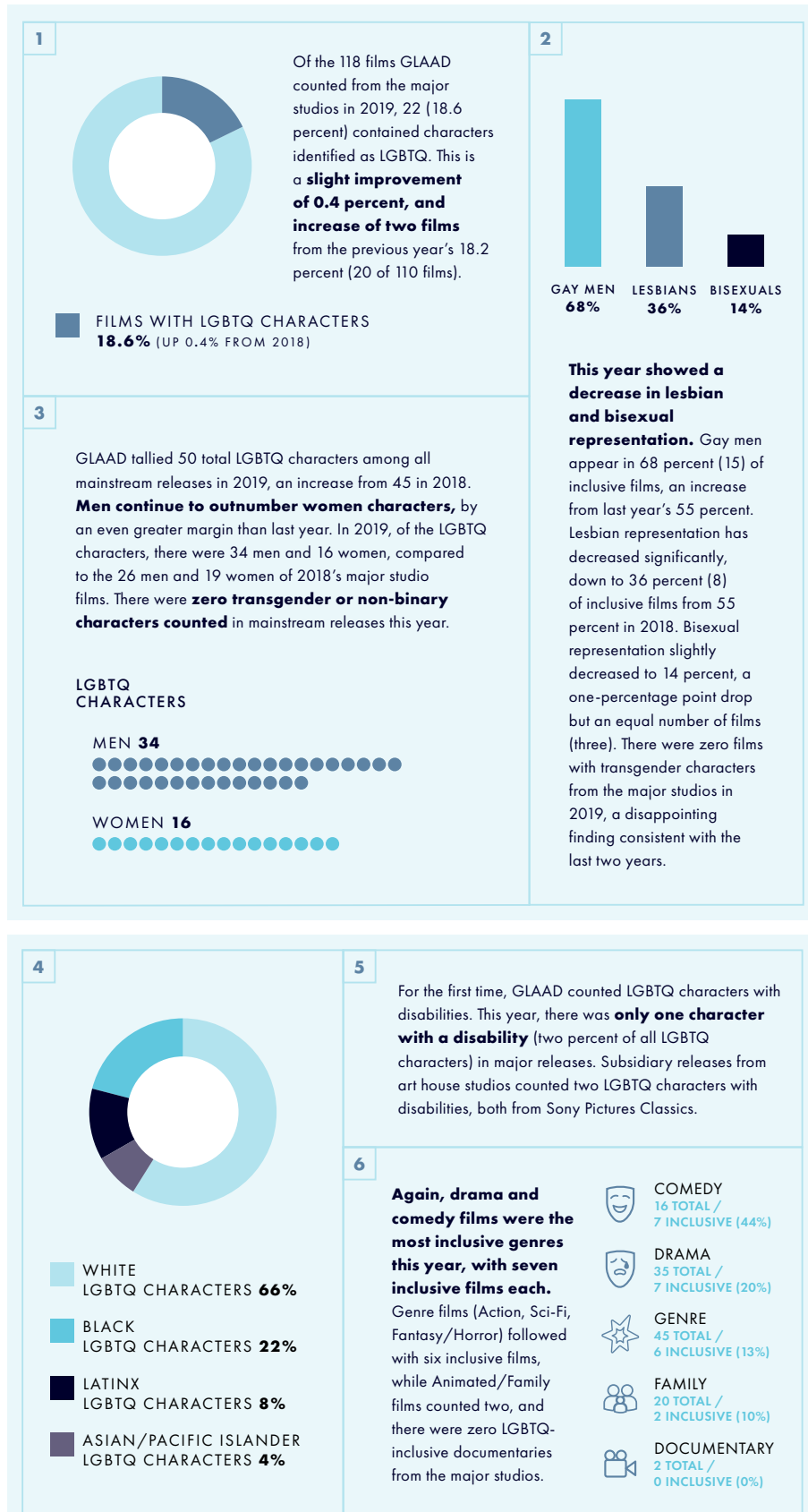


Figura 27: Alguns dados de 2019, publicados em 2020 pela GLAAD. Fonte: www.glaad.org.

- De acordo com o relatório de 2020 da Glaad, resumidamente:
- foram pesquisados 118 filmes, e apenas 22 tinham personagens LGBTQ - 50 personagens no total.
 - a maioria destes eram homens: 34 homens, e 16 mulheres.
 - 68% eram homens gays, 36% lésbicas, e 14% bissexuais.
 - 33 destes personagens eram brancos, 11 negros, 4 latinos e 2 asiáticos/ilhas do pacífico.
 - apenas um personagem tinha uma deficiência.
 - quanto ao gênero: 44% das comédias, e 20% dos dramas tinham personagens LGBTQ. Ação, Ficção científica, Fantasia e Horror tinham estes personagens em apenas 13% de seus filmes. Animações e Família tinham 10%, e documentários não tiveram nenhum personagem LGBTQ.

Outra estatística interessante desta investigação é o número de filmes que passam no teste de Vito Russo – e o comparativo anual. Ainda que estatisticamente a representatividade de personagens LGBT+ seja pequena, percebemos pelos gráficos que aos poucos, o cenário está melhorando: em 2012 43% dos filmes LGBTQ-inclusivos passavam no teste, mas em 2019 73% passam no mesmo teste.

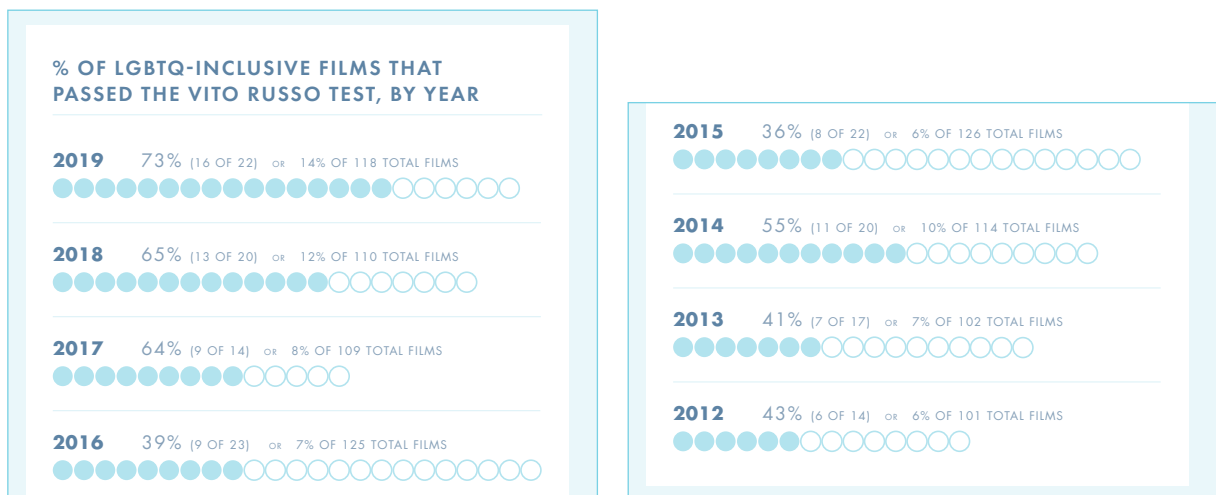


Figura 28: A porcentagem de filmes LGBTQ inclusivos que passam no teste de Vito Russo, por ano. Fonte: GLAAD.com

Além dos gráficos, análises críticas de cada personagem e sua narrativa colaboram para um olhar ainda mais detalhado, a fim de entender se a representação encontrada é positiva e não-ofensiva.

Testes de Bechdel e Vito Russo são simples, mas justamente a simplicidade destes testes é o que os fazem mais potentes: não passar em um teste mínimo de representatividade como estes apenas reforça o quanto ainda precisamos questionar as narrativas que chegam a nós, e como naturalizamos a ausência ou os estereótipos na representação das mulheres / pessoas LGBTQ+ no cinema.



Nobuko Yoshiya

Muito antes, no Japão

Se ainda causa algum espanto a presença de personagens LGBTQ+ nos desenhos animados ocidentais, no Japão eles existem pelo menos desde a década de 1970. Um dos nomes mais representativos para a literatura que trata das relações homoafetivas entre mulheres no Japão é a escritora japonesa Nobuko Yoshiya (1896-1973), feminista e lésbica, que influenciou a maior parte dos mangás (histórias em quadrinhos) e animes (filmes de animação) posteriores. Seus romances geralmente tratam de paixões platônicas e intensas entre mulheres.

Filmes de animação japoneses – chamados animes – são classificados de várias formas: pelo gênero do público-alvo (para garotas, ou para meninos), ou pela temática LGBTQ+ presente, e pela faixa etária. *Shoujo* são os mangás ou animes para garotas e existem desde o início do século XX, e alguns trazem personagens lésbicas. Os animes com personagens lésbicas classificam-se conforme as cenas mais ou menos explícitas da relação afetiva. Os mais inocentes são os *Shoujo-ai*, e mostram namoro e beijos rápidos e discretos entre as personagens, enquanto os *Yuri* têm cenas mais intensas entre as personagens, ainda que não explícitas. Outros níveis de classificação adentram na categoria pornográfica, com sexo explícito (chamados *Hentai*, *Orange*) e, em outras categorias mais densas, violência física e abusos.

A palavra *Yuri* significa literalmente “lírio”, que é um símbolo para a lesbianidade no Japão e começou a ser usada em 1971 para definir o gênero de histórias em quadrinhos e desenhos animados com personagens lésbicas. A palavra e a imagem do lírio são recorrentes nas publicações *yuri*. O primeiro mangá *yuri* conhecido é *Shiroi Heya no Futari*, de 1971 (página reproduzida na figura 29).



O lírio, imagem e palavra recorrentes.



Figura 29: Personagens de *Shiroi Heya no Futari* (1971). Fonte: reprodução.

Não apenas no Japão estes animes fazem sucesso, e muitas séries ficaram conhecidas no mundo todo, com públicos bastante fiéis, como *Sailor Moon* (1991-1997) e *Strawberry Panic* (2006). Alguns exemplos destas personagens está exemplificado a seguir, na figura 30:



1. *Strawberry Panic* (2006)
2. *Akuma no Riddle* (2014)
3. e 4. *Maria-sama ga miteru* (2004)
5. *Aoi Hana* (2004)
6. *Yurikuma Arashi* (2012)
7. *Simoun* (2006)

Figura 30: Personagens lésbicas em animes yuri. Fonte: reprodução.

Animes têm um estilo peculiar de desenho, e em sua maioria trazem uma estética similar: olhos grandes, expressões faciais muito intensas, bocas delicadas. A ambientação colegial também é recorrente, e o figurino que representa uniformes escolares é bastante comum. Nestes exemplos, ainda, percebem-se resquícios de uma heteronormatividade ainda vigente: em vários casais há uma mulher que performa a feminilidade (delicada, ingênua, frágil,

cabelos longos, maquiagem, voz suave) e outra que perfaz o papel masculinizado da relação (forte, olhar mais duro, protetora, roupas menos enfeitadas, corajosa).

Visto os animes contemplarem um universo bastante diverso dos filmes americanos e europeus, com formas peculiares de expressão, humor e drama, bem como escolhas e discursos com significados culturais próprios da cultura oriental, prefiro ater esta pesquisa aos filmes ocidentais.

Nos filmes de animação do Ocidente, a temática LGBT+ é mais recente. Nesta investigação, busquei concentrar apenas as personagens lésbicas, no entanto, algumas personagens pertencentes às outras categorias da siglaGBT+ surgiram e foram colocadas em um capítulo à parte.

Visitei algumas vezes o acervo do Festival Anima Mundi, no Rio de Janeiro, entre 2017 e 2018, como parte da pesquisa de campo. Foi ali que busquei o primeiro *corpus* de pesquisa para esta tese, com pouco sucesso – encontrei apenas duas animações, curta-metragens, com personagens lésbicas: *Toutes Nuancées*, de Chloé Alliez (França) e *I Like Girls*, de Diane Obomsawin (Canadá). Ambas narrativas (figura 31) tratam da lesbianidade como tema principal da história.



Figura 31: Personagens lésbicas de *Toutes Nuancées* (esq) e *I Like Girls* (dir).
Fonte: reprodução.



Diane Obomsawin

Seguramente devem existir outros curtas autorais com personagens lésbicas fora da faixa que pesquisei no acervo (de 2011 a 2018), mas ainda assim me pareceram insuficientes para uma análise etnográfica. Em alguns festivais de outros países, encontrei categorias específicas LGBT - o que, de certa forma, é ainda mais excludente. Categorizar LGBT+ como um “estilo” específico de narrativa (tal como Drama, Comédia, Documental, etc), é distanciar as relações ou pautas LGBT+ da normalidade.

Em desenhos animados, muito do que se diz sobre as relações entre as personagens são inferências. Podemos considerar lésbicas as personagens mulheres que se relacionam afetivamente com mulheres – mas muitas vezes não temos detalhes sobre suas orientações afetivas. Elas poderiam ser bissexuais ou pansexuais e, tal como a complexidade da vida real no que tange à sexualidade, podem mudar, se transformar. Não há certezas, a menos que haja alguma declaração explícita dos criadores da personagem ou uma citação clara dentro da narrativa.

AS PIONEIRAS

Inicialmente, a forma de encontrar as personagens lésbicas foi perguntando publicamente em redes sociais, em grupos feministas e coletivos lésbicos. Obtive várias indicações, e a maioria das pessoas reclamou, de alguma forma, da falta de representatividade feminina e lésbica nos desenhos animados.



Munch Kelly

MUNCH KELLY

Uma das primeiras referências a personagens lésbicas em séries ocidentais comerciais foi em *A Vaca e o Frango* (*Cow and Chicken*), veiculada entre 1997 e 1998, no canal Cartoon Network. Na história, uma vaca e um frango humanizados são irmãos, cujos pais são humanos e dos quais só se veem as pernas. No episódio “*Buffalo Gals*” que foi ao ar em 20 de fevereiro de 1998, a Vaca encontra a personagem Munch Kelly, líder de um grupo de mulheres motociclistas que tinham o costume de entrar em casas de desconhecidos para “mastigar tapetes” – uma referência norteamericana pejorativa ao sexo lésbico. Também há outras referências a conteúdo sexual na linguagem, e por ser exibida em horário infantil, o episódio foi censurado e banido do canal Cartoon Network nos Estados Unidos, mas foi visto na América Latina antes de ser banido. Nas reprises da série na Netflix e no canal Boomerang também não foi exibido. As personagens lésbicas (figura 32) foram retratadas com camisetas sem manga e calças jeans, cabelos curtos, e jogam *softball*. Apesar de nada ser explícito sobre a orientação afetiva das personagens, que não performam feminilidade, ficou óbvia a representação da lesbianidade.

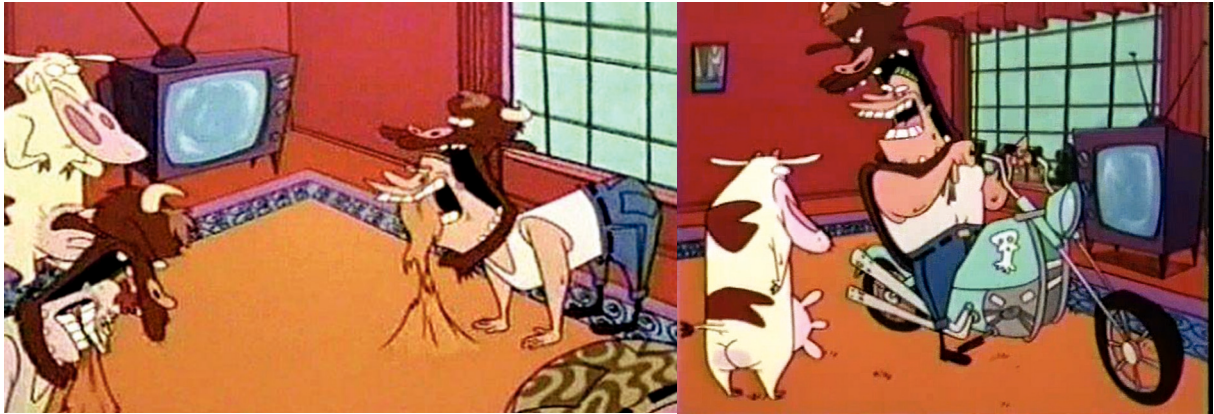


Figura 32: Munch Kelly. Fonte: reprodução.

As personagens neste episódio marcam um espaço específico: mulheres empoderadas, longe dos padrões de delicadeza/feminilidade das outras personagens (a mãe das protagonistas, por exemplo, tem as pernas delicadas, usa vestido, pés em sapatilhas femininas), reunidas em um grupo com os mesmos interesses, e o erotismo reafirmado pela referência sexual.

A presença de um discurso que cita explicitamente o sexo lésbico não deixa dúvidas quanto a orientação sexual das personagens. Elas não são apenas amigas, elas não estão reunidas apenas pelo esporte, por política, ou outros interesses. Esta visibilidade da sexualidade é um marco importante. Para além de apenas amizades ou companheirismo, ou de pensar as lesbianas como um grupo apenas político ou feminista, aqui o erótico é explícito sem fetichismo ou mesmo romance. Tal como Gayle Rubin (1984) já apontava, o componente sexual é fundamental quando se trata da lesbianidade.

KITTY e BUNNY

A série *Coragem – O Cão Covarde* (1996-2002), da Cartoon Network, exibiu um polémico episódio em sua última temporada. Lançado em 18/10/2002, o episódio *A Máscara* - s04ep46 - é o único da série que ocupa o tempo integral de exibição (os outros todos eram divididos em duas pequenas histórias) e foi censurado nos EUA por sua temática adulta e violenta. Trata da história de duas garotas, uma gata (Kitty) e uma coelha (Bunny) – figura 33. Bunny tem um namorado (um cachorro) ciumento e manipulador, agressivo, que a explora e mantém cativa. Por isso, Kitty acha que todos os cães são iguais, todos maus, e por isso é violenta com todos. O protagonista

Coragem consegue salvar Bunny e elas têm um final feliz juntas.



Figura 33: Kitty e Bunny, em *Coragem*. Fonte: reprodução.

O tema da violência de gênero/doméstica na série infantil foi, em realidade, mais polêmica que a orientação sexual das garotas. Mas, diferente da comédia de *A Vaca e o Frango*, aqui predominam amor duradouro, medo, drama, a garota que precisa ser salva, a coragem de enfrentar o que for necessário para escapar da violência e estarem juntas. Apesar do clima bastante tenso e obscuro em todo o episódio, o final é feliz. Um final feliz para lésbicas no cinema também é um ponto a ser comemorado: é um clichê que casais de lésbicas terão um final trágico, solitário, triste, com mortes, suicídios, alguma delas casa-se – ou trai a parceira – com um homem, sofrem violência, se separam (como em *Azul é a Cor mais Quente*, *Ammonite*, *Retrato de uma Jovem em Chamas*, *Desobediência*, *Minhas Mães e Meu Pai*, etc).

PATTY BOUVIER



Patty Bouvier

Os *Simpsons* (1989-) lançou, em 2005, o episódio *O Casamenteiro*, onde a personagem Patty Bouvier (que é irmã de Marge Simpson, protagonista) revela a família que é lésbica e vai se casar com uma mulher. Este episódio foi pioneiro na abordagem, e foi exibido em um momento importante politicamente, quando os Estados Unidos discutia os direitos ao casamento entre pessoas homossexuais. Conseguiu reunir vários temas que envolvem a temática, como *pinkwashing*, religião, aceitação familiar, turismo LGBT+. A série tem outros personagens LGBT+, como Lisa Simpson, que é bissexual; e Waylon Smithers, homem gay. A saída do armário de Patty foi pioneira na temática em desenhos ocidentais.

Associar a orientação sexual ao **sujeito** (e não a uma prática sexual) trouxe uma questão identitária: de reconhecer-se, e depois

assumir-se ou não como esta pessoa – o que conhecemos como sair do armário. Criou-se aqui a barreira entre homossexuais e não-homossexuais, e disto, a categorização, subordinação e opressão das minorias. A ideia de revelação pública é um dispositivo de regulação da vida das pessoas LGBTQ+ e traz regras limitantes sobre o público e privado, conhecimento e ignorância, e hierarquias de poder:

“O armário” e “a saída do armário”, ou “assumir-se”, agora expressões quase comuns para o potente cruzamento e recruzamento de quase todas as linhas de representação politicamente carregadas, têm sido as mais magnéticas e ameaçadoras dessas figuras. O armário é a estrutura definidora da opressão gay no século XX. (SEDGWICK, 2004, p.26)

Este assumir-se ou não, e seus motivos, são imbuídos de significados e consequências, da mesma forma, no público e no privado. Os movimentos sociais feministas a partir da segunda onda, quando o debate apontava para as multiplicidades destas sujeitas-mulheres, expandiram-se os debates ativistas e acadêmicos sobre lesbiandades. Sair do armário também é um tema recorrente nas narrativas cinematográficas com personagens lésbicas.

Foi a partir dos anos 1990, após a despatologização, que vários países passaram a considerar as uniões civis e, em seguida (anos 2000), o casamento entre pessoas homossexuais. A luta pelo casamento igualitário segue bastante ativa em muitos lugares do mundo, principalmente pelos direitos adquiridos por uma união civil reconhecida: heranças, pensões, decisões em caso de enfermidades.



Miriam Grossi

A conjugalidade homossexual, assim como adoção, foi nesta época (e ainda é, em muitos países) objeto de discussões políticas e teóricas sobre direitos civis, vista como ameaças à sociedade e mesmo à espécie (Grossi, 2007) por questionar as normas conservadoras do que se reconhece como família e papéis de gênero normativos.

O mapa a seguir (figura 34) mostra o panorama mundial sobre as leis referentes às uniões civis/casamentos homossexuais em 2020.

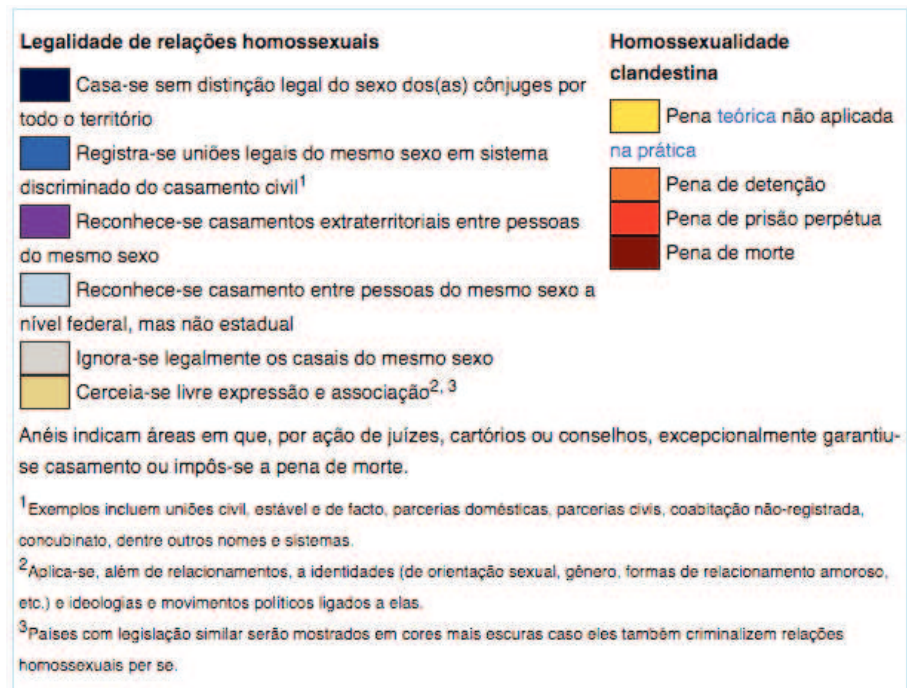
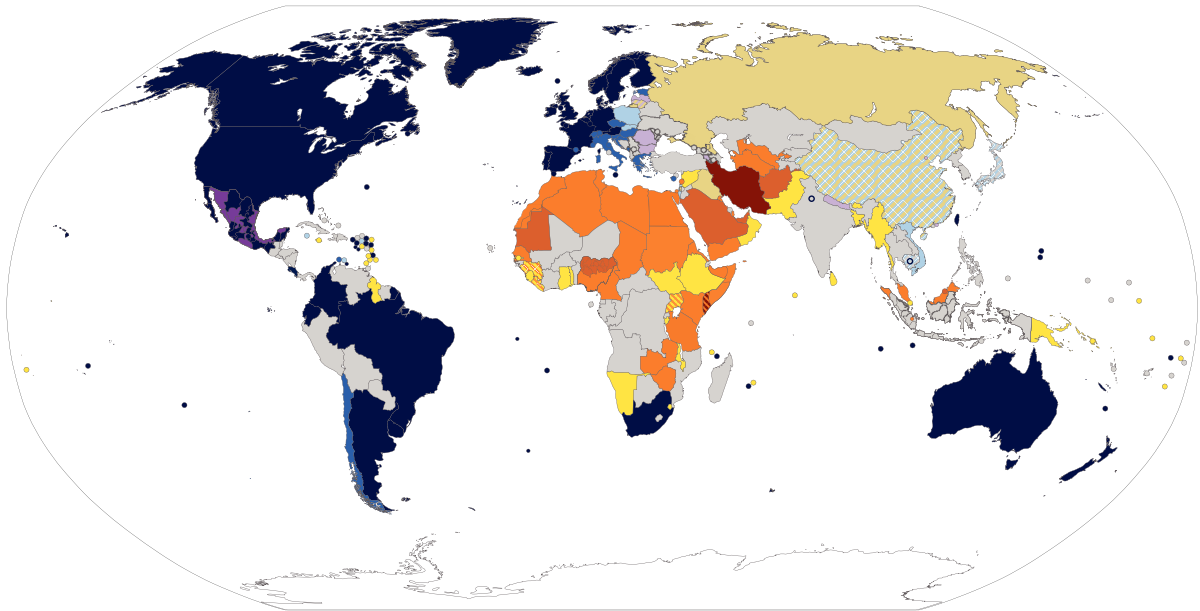


Figura 34: Leis sobre relacionamentos amorosos e sexuais entre pessoas do mesmo sexo pelo mundo. Fonte: *LGBT rights by country or territory*. Copyright: creative commons CC BY-SA 3.0. Dados de 15 nov. 2020.

A ilegalidade da homossexualidade – inclusive com detenção e penas de morte – em muitos países é uma das justificativas, por parte de produtoras e diretores, sobre a incipiente presença de personagens LGBT+ em suas animações, conforme entrevistas posteriores à exibição.

Os Simpsons (*The Simpsons*, em inglês) é uma série de animação norte-americana criada pelo cartunista e animador Matt Groening para o canal *Fox Broadcasting Company*. A série inaugurou como curtas de animação que faziam parte de outro programa (*The Tracy Ullman Show*) em 1987 e depois de algumas temporadas se transformou em um programa próprio, estreando em dezembro de 1989 e tem 32 temporadas até 2020.

A série é uma comédia que satiriza o cotidiano de uma família norte-americana classe média. Pai, mãe, três filhos e um cachorro são os personagens principais da narrativa ambientada na cidade fictícia de *Springfield*. A *sitcom* (*situation comedy*, ou comédia de situação, termo que designa os filmes de humor do cotidiano) é destinada crianças e adultos, e seus temas podem abranger muitas questões políticas. Os produtores declararam a tendência liberal/progressista, ou seja, a “esquerda” norte-americana, e a série questiona e satiriza em muitos momentos a corrupção do governo, as grandes corporações, a exploração dos trabalhadores, o meio-ambiente (o personagem Homer Simpson trabalha em uma usina nuclear), religião (o reverendo da cidade é indiferente aos fiéis), a polícia local, etc.

Patty e seu casamento são o tema do episódio 10 – “O Casamenteiro”, da 16ª temporada da série, veiculado pela primeira vez em 20 de fevereiro de 2005, no canal FOX, e pode ser encontrado atualmente em plataformas como *Youtube*. Este episódio de Patty Bouvier não tem um final romântico para a lésbica da história, mas é empoderador e mostra uma atitude bastante firme e decidida da personagem. A figura 35 mostra uma rápida linha do tempo com a história da legalização do casamento entre pessoas do mesmo sexo nos EUA e situa historicamente o episódio, veiculado em uma época em que vários estados passavam a questionar ou autorizar uniões civis e/ou casamentos entre pessoas do mesmo sexo. No Brasil, a união estável entre pessoas do mesmo sexo foi reconhecida em 2011 e o casamento, em 2013.

Patty é personagem secundária na trama, e já havia dado alguns sinais de sua homossexualidade em outros momentos, mas apenas neste episódio é que o assunto foi tratado de forma direta.

Nos Estados Unidos, o episódio teve, antes de sua primeira exibição, um aviso para pais e responsáveis sobre a temática, e ainda assim grupos conservadores e religiosos se pronunciaram

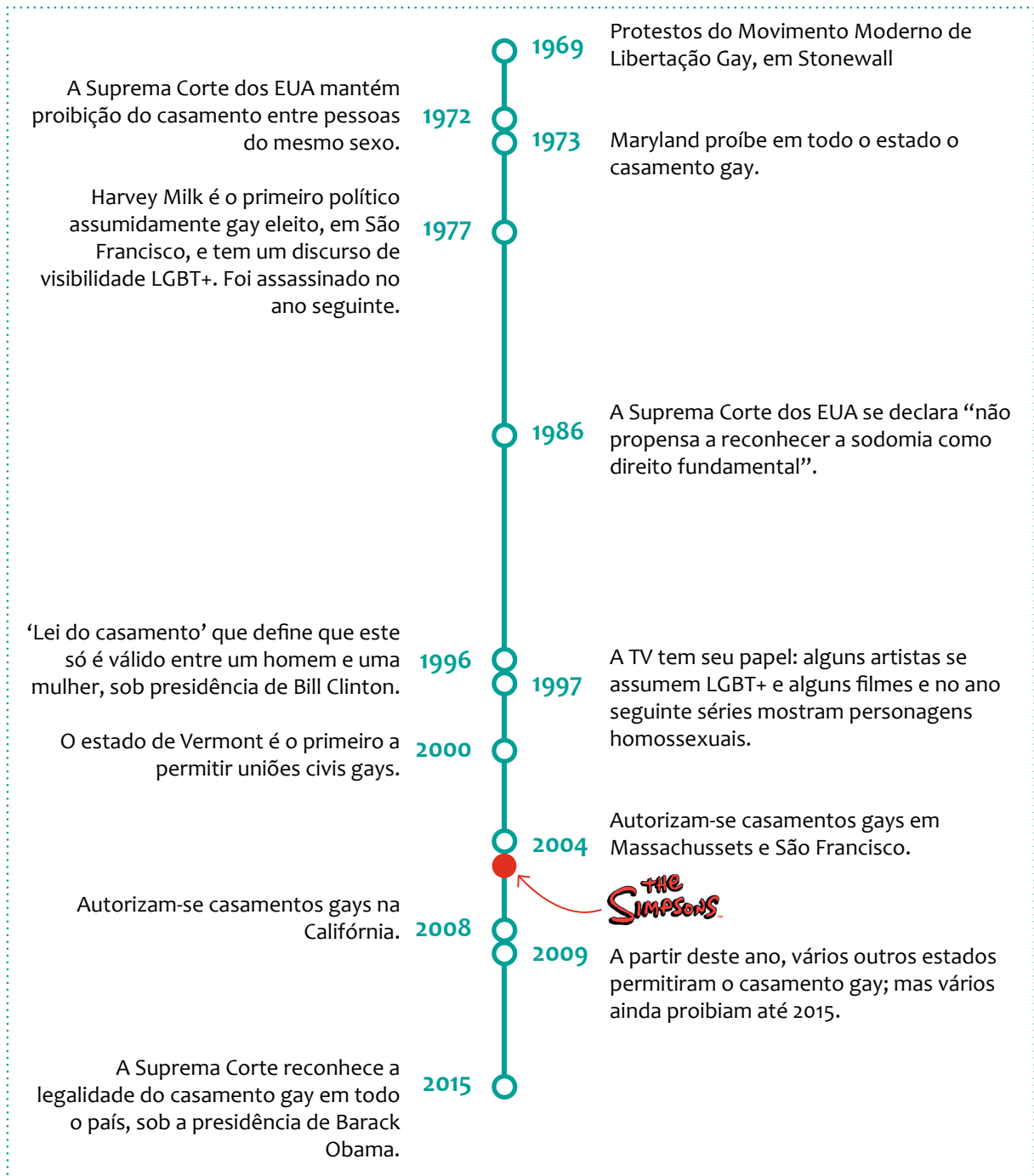


Figura 35: Uma breve linha do tempo sobre a legalização do casamento homoafetivo nos EUA e o ano de veiculação do episódio analisado. Fonte: a autora.

contra a emissora.

Algumas semanas antes, um canal aberto havia tentado veicular um episódio da série *Postcards from Buster* que trazia famílias composta por duas mães e seus filhos em Vermont (primeiro estado a legalizar uniões civis homossexuais), mas a exibição foi proibida pela Secretaria da Educação dos Estados Unidos, que patrocinava a produção dos episódios. A série educativa misturava



Buster, de Postcards from Buster, no episódio censurado Sugartime! (2005).

animações (como o protagonista, um coelho) e *live-action* (neste episódio, as lésbicas eram pessoas reais) e era produzida pela rede pública educativa PBS. Alguns canais e repetidoras locais a exibiram, à revelia da decisão judicial, e a Secretaria de Educação ameaçou cortar orçamentos da emissora caso o filme fosse veiculado, apesar do episódio não usar as palavras ‘lésbica’ ou ‘homossexual’ em nenhum momento.

A história do episódio “O Casamenteiro” inicia com algumas situações em que Bart (protagonista) interage de forma negativa com um turista, que leva o caso a público na TV. Como consequência, a cidade perde turistas e o comércio local é prejudicado. A narrativa segue com uma reunião de moradores com o prefeito, sugerindo possibilidades formas de atrair mais turistas para a cidade. A ideia de Lisa Simpson é legalizar o casamento entre homossexuais, como forma também de avançar nos direitos civis. Vendo como uma oportunidade de *marketing*, movimentação de negócios e turismo para a cidade, o prefeito e outros moradores apoiam a ideia. A fala do prefeito é: “sim, vamos legalizar o dinheiro *gay*, digo, o casamento *gay*”, numa clara alusão ao *pinkmoney* e, indiretamente, ao *pinkwashing*.

Pinkmoney (em uma tradução livre, ‘dinheiro rosa’, ou ‘dinheiro gay’) trata do poder de compra/consumo da comunidade LGBT; e as preferências da comunidade em consumir produtos e serviços de empresas amigáveis ao público LGBT+, muitas vezes organizando boicotes às empresas declaradamente homofóbicas – o componente ideológico é um fator para escolhas de consumo. Em consequência desta ideia, o *pinkwashing* é um termo que começou a ser usado em 1992 por um grupo de apoio a pessoas com câncer de mama, o *Breast Cancer Action*, e é usado para descrever estratégias de *marketing* e política destinados a promover produtos, pessoas, empresas ou mesmo países por meio de uma aparência amigável à comunidade LGBT+. Por trás de imagens e discursos de apoio, os reais objetivos são benefícios específicos e não necessariamente destinados à comunidade. Termos parecidos, tais como *greenwashing* (apoiando causas ambientais) e *purplewashing* (causas feministas) são derivados deste. Portanto, são claras as razões para que o personagem da série decida aderir à legalização do casamento homoafetivo – são os lucros do *pinkmoney*. É do que trata Foucault (2014), também, quando afirma: “se for mesmo



A bandeira símbolo do movimento LGBT e uma cena do episódio.

preciso dar lugar às sexualidades ilegítimas, que vão incomodar noutro lugar: que incomodem lá onde possam ser reinscritas, se não nos circuitos da produção, pelo menos nos do lucro.”

Um vídeo de propaganda da cidade é apresentado, com vários casais homoafetivos em clara alusão ao amor duradouro e apoio às causas LGBT+: sempre felizes, saltitando de mãos dadas nos parques, em piqueniques, andando de bicicletas duplas ou em barquinhos em formato de cisnes no lago, camisetas estampando a palavra *PRIDE* e um grande arco-íris sobre a cidade. Uma câmera alta mostra uma grande caravana de carros seguindo em direção a cidade de Springfield, cujo nome está escrito em uma grande faixa de boas vindas com cores do arco-íris, símbolo do movimento LGBT+. Apesar de tratar de uma personagem lésbica, o episódio tem pouca representatividade de mulheres nesta sequência: são dez casais apresentados nesta propaganda, dentre os quais oito são compostos por homens e apenas dois por mulheres (Figura 36).



Figura 36: As personagens lésbicas do video-convite da cidade. Fonte: reprodução.

Nesta cena, na simples questão numérica já é perceptível o espaço menor destinado às mulheres, em comparação aos homens. A busca de representatividade é o reconhecimento da existência, como Lessa (2003) e Navarro-Swain já apontavam na ideia de que só existe o que é visível, nomeado e dito.

Das quatro personagens, somente uma das mulheres performa a feminilidade da lésbica *lady* (saia, sapatilha, maquiagem). As outras tem figurinos e postura de lésbicas mais masculinizadas, com sapatos fechados, baixos, uma delas senta-se com pernas afastadas. Estes estereótipos baseados na heteronorma ainda serão vistos na personagem Patty em algumas sequências mais adiante. Trato sobre estereótipos em um próximo capítulo.

O personagem religioso da cidade (o pastor protestante Timothy Lovejoy) recusa-se a celebrar estes casamentos, explicando porque não pode fazê-lo: “Não tenho opinião nem contra nem a favor deste estilo de vida de pecado, mas não posso casar pessoas do mesmo sexo da mesma forma que não posso colocar um hambúrguer em um pão de cachorro-quente. Podem voltar a trabalhar nos bastidores do entretenimento”. A referência aos bastidores (local escondido dos palcos, onde atua a mão-de-obra para que os shows aconteçam) é um reforço claro para o discurso de que o trabalho dos gays é necessário, mas eles, como indivíduos, não podem aparecer em público. O discurso do reverendo é confrontado por Marge Simpson, que não consegue ser ouvida nas suas perguntas sobre onde está na Bíblia a proibição da homossexualidade, pois o religioso começa a tocar o sino da igreja. As falas do personagem reforçam o quanto seus argumentos religiosos contra o casamento homossexual são infundados.

Homer na frente de sua “igreja”: a câmera se posiciona de forma que a janela atrás da cabeça do personagem sugere chifres.



A repulsa, considerando a ideia de anormalidade e pecado, em contraponto à aceitação de uma presença utilitária e escondida, é resultado de uma hipocrisia conservadora religiosa. Por um lado, mantém um discurso de exclusão; por outro, usa produtos e serviços que lhe convém.

O personagem Homer não se contradiz, mas muda seu discurso visando o lucro – e novamente o *pinkmoney* surge no episódio. Ele militava contra tais uniões, com um cartaz escrito: “morte antes do casamento gay”, mas percebe a possibilidade de ganhar dinheiro dos casais e resolve inscrever-se para tal função. Ele olha para os casais como notas de dinheiro ambulantes e decide comprar uma TV com o dinheiro que pode arrecadar, joga sua placa em uma lixeira e muda seu discurso para “Estas pessoas têm direitos! O direito de comprar uma TV para mim...” (cena na Figura 37).



Figura 37: O momento em que Homer percebe a possibilidade de ganhar dinheiro com o casamento gay. Fonte: reprodução.

Com um rápido cadastro pela Internet, em poucos segundos Homer torna-se um ministro ordenado de uma igreja episcopal, apto para celebrar casamentos. A “igreja” fundada pelo personagem chama-se “*matri-money*” e celebra casamentos de “qualquer coisa com qualquer coisa”. O tom sarcástico permeia todo o episódio, na fala de vários personagens, inclusive na de Marge: “Homer, estou orgulhosa de você. Você defendeu o direito das pessoas expressarem o amor da forma mais perfeita: o contrato legal de união”, claramente uma crítica à necessidade social de estabelecer contratos civis, amparado pelos Estado e/ou Instituição religiosa, como legitimação e expressão máxima de afetos. No entanto, a narrativa não aborda questões sobre os benefícios legais, direitos e privilégios da união civil, tais como heranças, pensões, acesso à saúde, por exemplo, que são a base da pauta da igualdade de direitos ao matrimônio pela qual a comunidade LGBT+ tem lutado.

Depois de muitos casamentos realizados é que a personagem Patty Bouvier chega na casa dos Simpsons e pede que o cunhado celebre seu casamento. Marge se adianta e pergunta “quem é o homem de sorte”, reforçando a norma de pressupor a heterossexualidade. Supor que a irmã se casaria com um homem é do que trata o conceito de heterossexualidade compulsória de Adrienne Rich (1980): a ideia de que o afeto/desejo das mulheres são sempre voltados aos homens, inevitavelmente. Psicologicamente, esta coerção à heterossexualidade, seja por meio de propagandas, do cinema, da sociedade conservadora, é opressora e coloca qualquer atitude desviante como anormal e patológica – uma das coisas que justifica o constrangimento da saída do armário, da maioria das pessoas da comunidade LGBT+ e, então, da personagem, em explicar com quem pretende se casar.

Patty fala que irá se casar com uma mulher, Verônica. Sua fala é “– *Eu sou gay*”. A declaração – um pouco contrangida – é seguida da decepção/surpresa da irmã (o close no rosto de Marge e a música colaboram para o clima tenso), reações que também confirmam a heteronormatividade que Marge presunha. Homer é quem recebe a notícia com mais naturalidade: “– *Ok, e eu gosto de cerveja...*” (cena na Figura 38).

O momento de sair do armário de Patty.





Figura 38: Quando Patty assume a sexualidade para a irmã e cunhado. Fonte: reprodução.

Patty é uma mulher madura, cínica, agressiva (em outro episódio, queima a mão de Homer com cigarro, por exemplo), de poucas demonstrações de afeto. Patty é sempre um pouco mais cruel com Homer do que sua irmã gêmea, Selma, que é heterossexual; e raras vezes tem interações amigáveis com o cunhado. Patty é a única lesbiana, até então, da série (sugere-se que Lisa seja bissexual, em episódio posterior), e não é definida predominantemente por sua orientação sexual. A personagem, neste episódio, tem participação significativa na narrativa e passa no teste Vito Russo da representatividade LGBTQ+ em filmes. Podem-se considerar alguns estereótipos, conforme o conceito de Amossy e Herschberg (1997) e Shohat e Stam (2006), pois a personagem generaliza a lésbica de comportamentos negativos, de postura masculinizada e agressiva.

Marge, em uma cena de recordações, lembra como ela se comparava à irmã: na fase de crianças, enquanto Marge olha-se no espelho usando um vestido colar de pérolas e uma bolsa, e Patty usa calças, camiseta regata e um capacete e tem uma maleta de ferramentas ao seu lado; adolescentes, Marge coloca um pôster na parede com a foto de um homem (o ator David Cassidy), e Patty de uma mulher (Miss Hathaway, personagem da atriz Nancy Kulp, que se assumiu lésbica em 1989); e, jovens, Marge flagra a irmã beijando uma moça em um cinema. Esta sequência (Figura 39) tem um *travelling* horizontal, sempre da cena de Marge para a cena de Patty (e o olhar de Marge sendo direcionado para Patty) e é acompanhada pela música “Que será, será”, interpretada em 1956 por Doris Day – atriz e cantora conhecida como ícone gay nos anos

1960. Esta mesma música é usada na trilha sonora da animação *Mary and Max*, que tem um personagem gay. A letra da música traz a dúvida de uma menina sobre “o que ela vai ser” e a resposta da mãe que “o que será, será; o futuro não é nosso para vermos” (tradução livre):

*When I was just a little girl / I asked my mother, what will I be
Here's what she said to me / Que será, será / Whatever will be,
will be / The future's not ours to see / Que será, será / What will
be, will be?* (Doris Day, 1956)



Figura 39: as lembranças de Marge sobre as diferenças com a irmã lésbica.
Fonte: reprodução.

As roupas da cena da infância reforçam também o estereótipo da lésbica que usa ‘roupas de menino’. Não há como saber na cena se tratava-se de uma brincadeira (visto o capacete) ou fantasia, mas as escolhas de cada uma e a presença da cena na memória

.....
7 Tradução livre:

Quando eu era pequena / perguntei a minha mãe, o que eu serei
Aqui está o que ela me disse / Que será, será / O que for, será
O futuro não nos pertence para ver / Que será, será / O que será, será

de Marge quando confrontada com a homossexualidade da irmã associa imediatamente a não-conformidade de Patty com as performatividades femininas.

Nesta sequência, o discurso é da naturalidade da lesbiandade – a ideia de que não é uma escolha, mas uma orientação que já se concretizava e poderia ser perceptível desde que a infância. Como já foi citado, o desenvolvimento das ciências da saúde trouxe, no século passado, várias tentativas de buscar genes que determinassem a sexualidade, na busca pela explicação médica e psiquiátrica para um determinismo biológico da orientação sexual. De outro lado, muitas autoras, como Beauvoir (2016a), Butler (2016), Preciado (2014), Wittig (2005) refutaram este determinismo biológico, seja para o gênero ou sexualidade: para Beauvoir, a lesbiandade é uma questão de escolha existencial: “Nenhum destino anatômico determina sua sexualidade” (Beauvoir, 2016b, p. 161). O movimento LGBTQ+, no entanto, tem preferido utilizar o termo ‘orientação’ ao invés da ‘opção’ sexual. Ter uma orientação sexual pautada no corpo, ou em uma possível ‘natureza’ – ou seja, em algo além da liberdade de escolha – sugere ou implica, de alguma forma, em aceitação e tolerância sobre o desvio da norma.

De início Marge tenta ter uma atitude acolhedora (pois apoiava os casamentos homossexuais até então), principalmente na presença de Patty, mas seu constrangimento é perceptível na fala com as crianças sobre o jantar em que vão conhecer Verônica (“– sua tia vai se casar com uma mulher de sorte... aff... uma mulher...”) e, ao saber que Verônica é uma profissional do golfe, comenta “– não me surpreende” reforçando o estereótipo da lésbica que gosta de esportes. Esportes são vistos muitas vezes como algo ‘masculino’, e portanto associado à lésbica – uma associação sexista e heteronormativa.

Marge tampa os olhos da filha quando as namoradas se beijam, e diz de forma irônica que “– todos devem fazer o que quiser, como levar ursos para igreja ou ler com os pés ou mudar seu nome para Gogogó”. Patty contesta a atitude da irmã chamando-a de “pseudo-liberal” e avisa que se a aceitar de coração, será bem vinda ao casamento, ou a verá somente no funeral do Homer. Se, por um lado, Patty parece constrangida e um tanto magoada com a irmã, imediatamente sua atitude se transforma para um discurso impositivo e firme. A personagem tem 41 anos e, ao que se percebe na narrativa, nunca havia assumido sua orientação sexual para a



Marge explicando às crianças sobre a noiva de Patty, e a chegada do casal para o jantar.



A discussão das irmãs

família, ainda que já estivesse namorando com a pessoa com quem pretende se casar e tido outros relacionamentos. Ainda que sem assumir publicamente suas relações até então, no entanto, Patty não tem problemas em aceitar a si mesma como lésbica.

O pai de Homer também traz uma fala conhecida na comunidade LGBT+: ao ouvir de Bart que não haveria bebidas grátis no casamento, ele reclama dizendo que *“isto não é natural”*. Os trocadilhos na série trazem o alívio cômico para as opressões da comunidade LGBT+: reconhece-se as falas e reforça-se o absurdo de alguns argumentos homofóbicos comumente utilizados.

Trazendo novamente a questão da religião, Homer faz uma oração pedindo que Deus o *“ajude a falar as palavras certas para consagrar mais uma união gay que tanto o desagrada”* e também que *“o Espírito Santo abra o coração da minha mulher. Amém”*.

O argumento de Marge para a rejeição é que Patty escondeu o fato dela por muitos anos, e agora a irmã espera total aceitação no dia em vai se casar. No entanto, surge na narrativa um fato que surpreende e altera o rumo da história: Marge descobre que Verônica é, na verdade, um homem. Marge ri dizendo a si mesma que *“Patty vai ganhar ‘algo’ que não esperava”* e vai ao casamento. O drama familiar, bastante comum na ‘saída de armário’ de uma pessoa LGBT+, suas dúvidas e suas tentativas de justificação trazem o retrato da realidade ao episódio, apesar do tom de comédia. Hannah Gadsby (em Nannete, 2018) trata justamente de como a comédia pode encobrir traumas ou opressões: fazer uma piada sobre uma situação difícil pode ajudar a lidar com o problema, mas também pode esconder verdadeiros sentimentos sobre o assunto. Curiosamente, nas estatísticas da Glaad (citadas na página 85), são as comédias as maiores detentoras de personagens LGBT+.

Na cerimônia, Patty usa um *smoking* branco e gravata, e Verônica usa um vestido branco de noiva, tiara e brincos - performando papéis de gênero binários e heteronormativos. No entanto, estes papéis são trocados em relação às cenas anteriores, quando é Patty quem usa vestido, salto alto e bijouterias e Verônica usa um terno no jantar com a família, o que demonstra certa versatilidade nos ‘papéis’ representados.

Marge, apesar de inicialmente não aceitar a homossexualidade da irmã, acaba por emocionar-se com os votos de Patty e decide por interromper a cerimônia e expor Verônica, que assume a mentira e

Os figurinos e os papéis de gênero.



se declara apaixonado por Patty, e a pede novamente em casamento (Figura 40). Patty é categórica e não aceita, reafirmando que gosta de mulheres, sob os aplausos dos convidados. O casamento é cancelado e Patty se reconcilia com Marge.



Figura 40: o casamento e o momento em que a mentira é revelada. Fonte: reprodução.



Em 2005, ano da exibição do episódio, a sigla LGBT+ não era de uso corrente. O termo “gay” era usado de forma genérica para a maior parte das categorias: homens, mulheres, pessoas trans, as Paradas, os movimentos sociais. No Brasil, ainda usava-se muito a sigla GLS – Gays, Lésbicas e Simpatizantes. Era, também, retrato do uso-comum da época a recorrência do termo ‘gay’ na dublagem/legendas do episódio: casamento *gay*, dinheiro *gay*, ou Patty se declarar *gay*. O longo esforço de categorizar as especificidades ao aumentar a sigla trouxe visibilidade a pautas específicas de cada um dos setores contemplados na sigla LGBT+. É sobre este apagamento – ou invisibilidade – que alguns movimentos lésbicos políticos se pautam: a palavra **gay** é generalizante e pode priorizar as pautas de homens e invisibilizar as lesbianas, daí a necessidade de especificar e lutar por espaços de existência, tal como a lesbiandade política de que tratava Wittig (1978) e Rich (1984).

Enfim, apesar do episódio trazer alguns estereótipos na representação de Patty, quanto expressão de si mesma (nas roupas e acessórios), bem como comportamentais (sem a delicadeza da irmã), e ainda reforçar algumas heteronormatividades nos papéis e no figurino masculinizado, a narrativa consegue trazer humor e abordar questões sociais importantes, como o olhar sobre a comunidade LGBT+ como um nicho de mercado, as frases



Carl e Lenny

homofóbicas ridicularizadas (“– isto não é normal”) e a aceitação familiar e social, os direitos igualitários e a instituição religiosa como determinante de comportamentos e ideias. Alguns temas bastante feministas foram abordados na série, principalmente nas falas da personagem Lisa, filha de Marge e Homer, e representativa de diversidades, com outros personagens LGBTQ+, ainda que não tenham assumido sua orientação, como o caso de Carl e Lenny, amigos da família e apenas citados por Homer e Marge neste episódio.



Waylon Smithers

Outro personagem se assume homossexual na série: Waylon Smithers, em um episódio 11 anos depois do de Patty, em 2016. No ano anterior, 2015, o autor da série Al Jean já havia confirmado a homossexualidade do personagem Smithers. O roteiro do episódio da saída do armário do secretário do Sr. Burns foi escrito por Rob LaZebnik, que tem um filho gay e afirmou ter escrito como apoio ao filho. O lugar de fala do roteirista determinou, possivelmente, a forma de tratar a homossexualidade, menos caricata do que o episódio de 2005, e com um cuidado extremo ao lidar com o tema.

Comparo este episódio com o de Patty Bouvier. Este episódio 17 – *Prisioneiro do Amor*, no Brasil, é parte da 27a. temporada da série, e foi veiculado em 03 de abril de 2016, no canal FOX. Apesar da homossexualidade do personagem Smithers já ser assumida pelos produtores e haver muitos indícios claros sobre sua orientação sexual em diversos episódios anteriores, apenas neste episódio o assunto foi discutido abertamente. Waylon Smithers tem 44 anos é secretário do Sr. Burns, é rico, e sempre pontual e responsável em seu trabalho.

A história começa com Smithers salvando a vida de seu chefe/ amor platônico em um salto de paraquedas. O paraquedas de Smithers tem as cores do arco-íris em uma clara alusão à bandeira LGBTQ+, e uma foto do Sr. Burns.

Smithers começa a declarar-se e novamente é rechaçado. Smithers, que é supervisor de alguns funcionários, passa a tratá-los mal. Estes funcionários – Homer, Carl e Lenny – reúnem-se em um bar com alguns amigos e resolvem encontrar um namorado para Smithers para que ele volte a ser mais gentil no seu trabalho. Fala-se sobre o assunto com naturalidade, todos sorrindo amavelmente.

Eles decidem fazer uma festa com várias pessoas de um aplicativo chamado *Grinder* (logotipo e nome bastante parecidos



O paraquedas de Smithers.



Cenas do aplicativo Grindr.

com o aplicativo real quase homônimo Grindr, voltado para homens gays). O aplicativo mostrado exibe algumas fotos estereotipadas e os comentários negativos de Homer: “– muito sensual... muito lenhador... muito ‘pura diversão’...”.

Os amigos decidem chamar vários destes rapazes para a festa, que acontece na casa da família Simpsons. Smithers chega no local e se recusa a permanecer, mas sai com Julio, atendente do bar da festa. Julio é um personagem figurante gay que já havia aparecido em outros episódios. As cenas que seguem trazem a aproximação dos dois, e sugerem claramente amor romântico – jantares, passeios, viagens, olhares (Figura 41).

Apesar de Smithers pedir demissão, logo ele volta a trabalhar para o Sr. Burns – claramente ele precisava de sua aprovação e permanece de alguma forma apaixonado pelo chefe, e termina seu relacionamento com Julio.

A narrativa deste episódio carece de crítica e comicidade, e pretende um ambiente de total naturalidade sobre a questão – nenhum dos outros personagens, inclusive figurantes, questiona ou tem sequer alguma expressão facial/corporal sobre o tema: há olhares de total indiferença e sorrisos gentis o tempo todo, mesmo de desconhecidos – como um mundo utópico. Nenhum discurso político ou social. Não há uma questão sobre assumir-se em público, sobre direitos e políticas públicas, relações familiares, *pinkmoney*, religião, violência, tal como o episódio de Patty Bouvier. O episódio não passa nos testes de Bechdel e Vito Russo. Importante por colocar em evidência o tema, mas de forma um pouco artificial para o espectador que já acompanha a série e está acostumado a ironias, sarcasmos e piadas visuais. Comparativamente, a quantidade de temas sociais relevantes abordados no episódio de Patty, de 2005 e neste, de 2016, é muito diferente.



Figura 41: Smithers e Julio. Fonte: reprodução.

O episódio ainda apresenta uma trama paralela, a respeito de uma peça de teatro da escola de Lisa, sobre o texto de Casablanca e a atuação de Lisa e Milhouse. Esta narrativa secundária não interfere na história de Smithers, apenas acontece simultaneamente.

Este episódio foi alvo de algumas críticas – não pelo tema, mas pela condução da narrativa. A série sempre teve um olhar crítico e muito cômico, mas neste episódio, lhe faltam as piadas esperadas. Há uma atmosfera de aceitação utópica, raras piadas e o “politicamente correto” tomou conta de toda a trama.

Enfim, estas primeiras personagens – Munch Kelly, Kitty e Bunny, e Patty Bouvier, foram bastante valentes ao sair do armário. Seja para começar a trazer um pouco de representatividade com um final feliz romântico, seja reforçando o caráter sexual da relação, ou para discutir politicamente o casamento entre pessoas do mesmo sexo, estas personagens começaram a visibilizar as lésbicas em filmes de animação e abriram caminho para várias outras.

3

AS CONFUSAS

2A2U7NOC 2A

Quem sou eu?

Depois de 2004 surgiram algumas outras séries, destinadas a público adulto, que trouxeram o tema da lesbianidade de forma peculiar: como se tratam de comédias absurdas, sem compromisso com a realidade, tudo na narrativa era possível, e nunca houve limites para este tipo de animação. No entanto, mais do que o exagero e distorções (presentes em muitas outras animações também), estes filmes deixaram de lado o politicamente aceitável, ou a responsabilidade social. Chamo de ‘confusas’ estas personagens porque mudam de ideia, desistem de ser lésbicas ou de ser mulheres, e assim reforçam a ideia negativa de que a sexualidade ou identidade sexual são decisões levianas ou superficiais, como comumente se escuta: “– é uma fase”.

As séries *South Park* (1997-), *Uma Família da Pesada* (1999-) e *American Dad!* (2005-) são algumas destas séries, destinadas a público adulto e são conhecidas por seus episódios polêmicos e politicamente incorretos. São comuns as piadas que envolvem racismo, violência, pedofilia, religião e muitos outros temas controversos. Personagens podem se reconhecer como LGBT+ e deixar de sê-lo em seguida apenas para conseguir alguma vantagem, ou para enganar algum outro personagem. Ao se dizerem lésbicas, o foco é no corpo e na relação sexual, e se demarca de forma clara as diferenças comportamentais entre as personagens ‘lésbicas’ e as heterossexuais. Claramente LGBTfóbicos, suas personagens lésbicas são estereotipadas em suas expressões, como atitudes mais agressivas, olhares mais sérios, movimentos menos delicados, tatuagens, figurino menos ‘feminino’. Os episódios onde trataram de personagens lésbicas pela primeira vez foram exibidos entre 2004 e 2007.

MEG

Family Guy, ou “Uma Família da Pesada” no Brasil, é uma série de *sitcom* estadunidense lançada em 1999, no canal FOX, e conta com algumas temporadas atualmente na página de *streaming* Netflix. Tem 18 temporadas até 2020 e seu criador é Seth MacFarlane. É uma série de animação para adultos, e causa polêmicas devido às piadas em torno de temas como violência contra mulheres, incesto, homofobia, religiões, porte de armas, estupro, aborto, abandonos, naturalizando agressões e maus tratos. Os personagens principais

são o pai Peter Griffins, a mãe Lois, três filhos: Meg de 16 anos; Chris, 13 anos; e Stewie, bebê de 1 ano, porém com comportamento adulto; e um cachorro falante, humanizado, chamado Brian. Apesar dos temas polêmicos e da consequente perda de patrocínios ou cancelamentos de exibição, a série foi indicada 13 vezes ao *Emmy Awards* (prêmio anual do setor televisivo nos EUA) e já recebeu 4 destes prêmios como melhor comédia até 2020. A série tem personagens gays, lésbicas e transexuais, mas quase sempre trata do tema de maneira jocosa, reforça estereótipos e contém muitas piadas homofóbicas. A personagem Meg (protagonista) – figura 42 – diz ser lésbica para entrar em um grupo de lésbicas de sua escola, apenas para fazer novas amigas.



Figura 42: Meg, e as novas amigas lésbicas (*Family Guy*). Fonte: reprodução.

Ao tentar parecer lésbica para ser aceita no grupo, Meg muda suas roupas, seus braços têm tatuagens, os cabelos estão menos disciplinados. Seus movimentos também mudam: entra na casa batendo a porta de forma ríspida, seu olhar é agressivo. Em um encontro com uma das garotas, Meg deixa claro que não se sente atraída. As lésbicas do grupo da escola obedecem a este mesmo estereótipo: cabelos curtos, roupas pouco femininas, sapatos baixos, sem maquiagens.

Clichês e estereótipos

Estes termos têm algumas semelhanças no conceito, quanto ao caráter reducionista e banal a que são associados. Para Ruth Amossy e Anna Herschberg (1997), há uma diferença: o clichê está ligado a construções repetitivas e com pouca expressividade, enquanto o estereótipo refere-se a imagens ou representações geralmente pejorativas e comuns a grupos sociais. As autoras tratam mais particularmente da linguagem, e afirma que apesar de muitas vezes usados como sinônimos, estes termos designam situações

diferentes: o clichê está ligado a uma expressão cristalizada (por exemplo, ‘memória de elefante’ ou ‘paciência oriental’), e o estereótipo sugere um aprendizado social – são aceitos como realidade e que podem suscitar, se tal imagem estereotipada é negativa, preconceitos e discriminações (em se tratando de gênero, classe, raça, por exemplo).

São personagens-clichês do cinema, por exemplo, a mocinha frágil que precisa ser salva (*Homem-Aranha*, *King Kong*, inúmeras princesas e contos de fadas); o herói invencível (*Rambo*, *Exterminador do Futuro*, *Tomb Raider*, *Superman*); a sedutora-demoníaca (*Mística em X-men*, *Transformers*, *Garota Infernal*); a mãe com gravidez mística – aliens, monstros, demônios, etc (*o bebê de Rosemary*, *Alien*, *Bride of Chuck*), dentre muitos outros. No caso de uma princesa que precisa ser resgatada por um príncipe, trata-se de um clichê do cinema, mas também um estereótipo negativo da mulher frágil, que depende de um homem para sua sobrevivência e felicidade, sem protagonismo de sua história, cujo ponto mais alto de sua existência é o amor duradouro.

A personagem Meg e suas amigas têm o estereótipo da lésbica como uma mulher ‘masculinizada’, menos delicada, roupas menos femininas, atitude mais agressiva. Obviamente, nem todas as lésbicas performam estes tipos de masculinidade.

Ella Shohat e Robert Stam (2006) tratam da imagem eurocêntrica de forma ampla e analisam a produção cinematográfica de forma a perceber colonialismos e racismos. Deixando claro o mito do Ocidente, que não é geográfico, mas econômico e político, os autores colocam em xeque a hegemonia de Hollywood como representante do cinema ‘real’. Tome-se, por exemplo o Oscar, um prêmio estado-unidense aceito como um concurso mundial, mas que coloca todos os filmes que não são norte-americanos como ‘estrangeiros’. O Emmy (EUA) também é citado muitas vezes como o maior e mais reconhecido prêmio do setor televisivo.

Filmes são ficções dentro de discursos artísticos, e se referenciam à vida real, ao mundo e as relações entre pessoas, sociedades e culturas. Citando Bakhtin (apud Shohat; Stan, 2006), os autores reafirmam a ideia de que o cinema representa linguagens e discursos, e concordam com a ideia de que a arte é social e se constitui uma enunciação de um ou mais sujeitos para outros sujeitos, todos constituídos e imersos histórica e socialmente:

A consciência humana e a prática artística, argumenta Bakhtin, não entram em contato com o “real” de maneira direta, mas através de canais do mundo ideológico que nos rodeia. A literatura e, por extensão, o cinema, não se referem ao “mundo”, mas representam suas linguagens e discursos. Em vez de refletir diretamente o real, ou mesmo refratar o real, o discurso artístico constitui a refração de uma refração, ou seja, uma versão mediada de um mundo sócio-ideológico que já é texto e discurso. (SHOHAT e STAM, 2006, p. 264)

Tento entender, à luz desta citação, como se coloca o filme de animação, visto ser uma refração sobre outras refrações: o personagem animado não é o próprio humano representando outro humano, mas a representação da representação. Há mais uma mediação envolvida, do animador/designer que coloca vida a um boneco ou desenho: o personagem animado não é um reflexo/refração de uma realidade; mas o reflexo de uma realidade já refletida/refratada em um animador. Como se representa uma personagem lesbiana animada não é como ela é/está na realidade, mas sim como é vista e interpretada por determinado animador. De toda forma, a questão sobre os filmes permanece a mesma de Shohat e Stam: nem tanto a fidelidade a uma realidade ou verdade, porém a forma como se organizam os discursos ideológicos nos filmes. Qual discurso nos traz as mentiras e performances de Meg?

Se o filme, como arte, se faz como interlocução construída de um produtor para um receptor, pergunta-se quem são estes sujeitos. Quem produz, e para quem produz? A maior parte dos filmes narrativos pretendem alguma semelhança com o real: os espectadores aceitam, mediante suas experiências, a possibilidade das histórias acontecerem. Ainda que possam ser ficções de mundos imaginários, alguma semelhança é percebida e o ‘sentimento do real’ permite que se aceite ou questione as representações do filme.

As representações, no entanto, podem ter muitas conotações: religiosas, políticas, semióticas, estéticas. O problema, segundo estes mesmos autores, está na representação de grupos hierarquicamente diferentes: um grupo dominante não sofre da homogeneização em que um grupo subalterno é colocado. Ou seja, um grupo marginalizado é visto como homogêneo em suas representações alegóricas, enquanto um grupo dominante é ‘naturalmente’ diverso e imagens negativas pontuais não

caracterizam o todo. As distorções e estereótipos, portanto, atingem apenas os grupos historicamente marginalizados, e que, por este mesmo motivo, não controlam sua própria representação. Quais histórias são contadas, e por quem, e como são difundidas?

STAN e STEVE

American Dad! (2005-) também é uma série estadunidense, dos mesmos criadores de *Family Guy*, e segue o mesmo estilo de animação e narrativa *sitcom*, com absurdos, deboche e ironias, para adultos, e coleciona temas polêmicos. Stan, protagonista, acidentalmente ‘se transforma’ em uma mulher por tomar uma pílula. No entanto, após tentar fazer sexo com sua esposa, decidem que ‘não são lésbicas’. Steve, seu filho adolescente, também tem um episódio em que se considera uma garota trans lésbica – mas também muda de ideia em seguida. Ambos personagens, em situações onde o tema é a lesbianidade, reproduzidos na figura 43.



Figura 43: Stan, com a esposa, e Steve (*American Dad!*). Fonte: reprodução.

Os olhares das outras personagens, com alguma desconfiança, consternamento ou dúvida, ou ainda – no caso do grupo à direita – buscando opiniões/aprovação das outras pessoas, são recorrentes. Estas mudanças de ideia das personagens sugerem que a homossexualidade (e também a transgeneridade) é uma decisão leviana, supérflua, impulsiva, e sempre focada no corpo – na genitália e na atração sexual. Desta forma, também reforça alguns preconceitos e estereótipos negativos: pessoas LGBT+ são estranhas, têm hábitos e decisões duvidosos, questionáveis, são “queer”.

O estereótipo, como imagem estruturada, aceita e muitas vezes reproduzida como representação de um grupo, é uma

generalização de questões particulares e não deveriam, portanto, definir a totalidade de membros de uma comunidade. Obviamente, há pessoas LGBTQ+ confusas e com decisões incomuns, mas isso não abarca todas as pessoas. O prejuízo, portanto, é o valor que é imputado a cada característica estereotipada do grupo não-dominante e as consequências da difusão destas imagens pelo grupo dominante.

Além das questões estéticas na representação de uma personagem (estilo de roupas, corpo, maquiagens, cabelo, acessórios), e sua linguagem corporal (postura, expressão facial, caminhar, movimentação do corpo), algumas especificidades do cinema podem ser elencadas: o número de personagens de tal grupo, a forma como interage com outros grupos, como vê e é vista por estes, a frequência com que aparecem, por quanto tempo, etc. Além disso, música, voz e discursos são parte fundamental na análise dos estereótipos – são a voz social, que incorpora discursos, como dizem Shohat e Stam:

A questão, quase literalmente, não é tanto a cor do rosto que aparece na imagem, mas a voz social real ou figurativa que fala “através” da imagem. Menos importante que a “acuidade mimética” do filme é sua capacidade de transmitir vozes e perspectivas da comunidade ou comunidades em questão. Se a palavra “imagem” remete à questão do realismo mimético, “voz” invoca um realismo de delegação e interlocução, uma fala situada entre o “quem fala” e o “para quem se fala”. (SHOHAT e STAM, 2006, p. 310)

Para além da representatividade no ‘aparecer’ de um integrante de um certo grupo em uma narrativa, importa perceber como se organiza o texto do filme de forma a dar voz forte e significativa a este grupo. Como afirmam os autores, não apenas pluralismo, mas um “conjunto múltiplo de vozes, em uma abordagem que procura cultivar e frisar as diferenças culturais enquanto suprime as desigualdades sociais”. (SHOHAT e STAM, 2006, p. 312)

Para Stuart Hall (2016), estereótipos têm efeitos essencializadores, reducionistas e naturalizadores, pois reduzem as pessoas a algumas poucas características simples e essenciais, que são representadas como fixas por natureza e, assim, exagera as diferenças. Estereótipos também implantam estratégias de cisão, que divide o normal/aceitável do anormal/inaceitável, que é excluído. Simbolicamente, os estereótipos fixam limites e exclui o que não está dentro destes.

A estereotipagem, em outras palavras, é parte da manutenção da ordem social e simbólica. Ela estabelece uma fronteira simbólica entre o ‘normal’ e ‘pervertido’, o ‘normal’ e o ‘patológico’, o ‘aceitável’ e o ‘inaceitável’, o ‘pertencente’ e o que não pertence ou é o ‘Outro’, entre ‘pessoas de dentro’ (insiders) e ‘forasteiros’ (outsiders), entre nós e eles. (SHOHAT e STAM, 2006, p. 192)

Outro ponto importante destacado por Hall é que os estereótipos ‘tendem a ocorrer onde existem enormes desigualdades de poder’ (Hall, 2016, p. 192). Geralmente dirigido a grupos subordinados ou excluídos, esta classificação segue uma norma estabelecida por quem está hierarquicamente no poder, e assim se define os excluídos como o “Outro”. A estereotipagem é uma conexão entre a representação, a diferença e o poder. No caso destas séries, elas são dirigidas por homens, brancos, hétero – que têm o poder de representar da forma que bem entendem as lésbicas em seus filmes.

SRA GARRISON

A série estadunidense *South Park* é focada em público adulto, produzida por Trey Parker e Matt Stone, e tem algumas temporadas disponíveis na Netflix. Foi lançada em 1997 e conta com 23 temporadas até 2020. É uma *sitcom* de sátira e absurdos. Sra Garrison (figura 44), mulher transexual em *South Park* e que tem alguns momentos tentando ser lésbica, também volta a ser homem e gay depois de alguns episódios. No caso de Stam, Steve e Garrison, as lésbicas são, na realidade, protagonistas homens que tentam performar alguma lesbianidade em um ‘momento’ de transexualidade.



Figura 44: As lésbicas de *South Park*. Fonte: reprodução.

As figurantes lésbicas com quem estes personagens destas séries (todos protagonistas) contracenam quase sempre são

retratadas dentro do estereótipo das lésbicas que performam masculinidades, cabelos curtos, figurino calça-camiseta-sapatos. Tanto identidades como orientações sexuais são questões tratadas, nestas séries, como algo de pessoas confusas ou que pretendem enganar outros personagens. Ao tratar as questões LGBTQ+ de forma jocosa, como motivo de chacota e associada a mentiras e confusão, infelizmente colaboram para a perpetuação de imagens distorcidas e preconceituosas e ridicularizam as questões LGBTQ+. Inverter ou subverter um estereótipo seria uma possibilidade para transformá-lo, assim como a adoção de imagens positivas e de uma representação significativa.

Estereótipos que atingem as pessoas LGBTQ+ podem ser internos (estabelecidos pelos próprios indivíduos LGBTQ+) e externos (o olhar estereotipado de pessoas não LGBTQ+ sobre as pessoas LGBTQ+). Internamente, há os estereótipos sobre as relações lésbicas: ‘casam-se’ rapidamente, são intensas, dramáticas. Individualmente, e ainda dentro da comunidade LGBTQ+, lésbicas são categorizadas em ‘tipos’ conforme seu estilo de se vestir e comportamentos em mais ou menos masculinos/femininos, e ativas/passivas sexualmente.

Tal como uma escala entre a mais ‘masculina’ e a mais ‘feminina’, diversos termos são usados para as diversas possibilidades de expressão pessoal. De um lado, termos como sapatão, caminhoneira, *butch*, *dyke*, machinho, fancha, bofinho – para as que performam masculinidades; e, no lado oposto, termos como *lady*, *femme*, *lesbianchic*, *lipstick* – para as lésbicas que performam feminilidades. Espera-se que a lésbica ‘masculina’ performe o papel do homem de uma relação heterossexual: que prefira mulheres ‘femininas’ para se relacionar, que proteja sua namorada, que seja mais agressiva ou competitiva, que goste de esportes, que seja mais ativa sexualmente. Todas estas categorizações se baseiam nos papéis e expressões de gênero impostos em uma cultura heterossexual binária, e a representação de casais de mulheres no cinema muitas vezes ainda obedece a este padrão.

Na literatura ocidental, várias obras desde a antiguidade trazem de diferentes formas as relações afetivas entre mulheres, que representam o que se pensava sobre a questão nas diversas épocas: às vezes como desvio de personalidade, anormalidade de comportamento e psiquiátrica, ou caricaturas e simulacros do homem, confundindo



identidade de gênero, expressões de gênero e sexualidade. Muitas destas obras ajudaram a cristalizar, assim, alguns clichês nas narrativas sobre a lesbiandade, como infelicidade, morte, exclusão e modelos heteronormativos nas relações (NAVARRO-SWAIN, 2004, p. 40-49).

De toda forma, todos estes estereótipos ainda se referem ao homem, ainda visto como referência mesmo dentro de relações entre mulheres: sejam estilos ou comportamentos, a comparação é com o homem heterossexual. A mulher, tal como Beauvoir já explicava, é o ‘segundo’ sexo, e a lésbica é vista, muitas vezes, como o simulacro de um homem.

O machismo atinge as lésbicas a partir destes estereótipos de formas diferentes. São as lésbicas que performam masculinidades as que mais sofrem violências físicas e verbais, estupro corretivos e agressões públicas, porque ‘querem ser homens’; enquanto lésbicas que performam feminilidades são fetichizadas – o que é outro tipo de agressão –, vide a pornografia lésbica/bissexual produzida por e para homens. Aceita-se socialmente as mulheres que estão a serviço do prazer masculino, dentro dos padrões e papéis já impostos para mulheres; mas não se aceita a lésbica que externaliza uma orientação sexual que não atende aos padrões do prazer do homem.

A divisão de lésbicas entre as que performam feminilidades e as que performam masculinidades veio da essencialização de alguns comportamentos, que seriam determinados pelo sexo (delicadeza x agressividade, cuidado x competitividade) e mesmo expressões externas e culturais passaram a ser parâmetros para uma classificação. A lésbica que performa masculinidades pode apenas optar por roupas confortáveis ou ignorar os padrões estéticos considerados atraentes aos homens. A postura corporal é muitas vezes para proteção de si mesma, a fim de demonstrar atitudes menos frágeis, ou para identificar-se como lésbica e manter o sentimento de pertença a um grupo que prefere performar tais atitudes. Desconstruir alguns padrões e associações entre todos estes elementos parece uma tarefa difícil, visto a constante relação entre todos estes elementos. A performance masculinizada para uma das mulheres em uma relação afetiva já foi – e ainda é – uma forma de evitar o julgamento social, tal como ainda é comum em países que criminalizam a homossexualidade. Os significados possíveis da escolha de comportamentos e vestimentas, ainda que culturais e



J. Halberstam

históricos, não podem ser desconsiderados, visto fazerem parte da construção de identidades e narrativas individuais. Halberstam (2008) questiona as masculinidades ligadas ao homem, e propõe novas ‘masculinidades femininas’, fora do ciclo de homem + poder = violência. O termo ‘masculinidade feminina’, como propõe, é inevitavelmente relacionada à lésbica e se pretende abarcar formas criativas da identidade *queer*, seja por figurinos, movimentos ou corpos.

Para Falquet, estes papéis que reproduzem a heterossexualidade foram reivindicados e defendidos, desde os anos 1950 por algumas comunidades lésbicas, como uma forma de subversão desafiadora, apesar de criticados pelo feminismo como desnecessários e indesejáveis:

[...] uma forma de existência e visibilização bastante valente — sendo as *butches* um desafio evidente ao monopólio masculino sobre as mulheres e sobre certas maneiras de comportar-se, vestir-se, etc.—. Também insistem que se trata de uma forma deliberada de jogo, burla e subversão dos códigos masculinos e femininos heterossexuais, demasiadamente perfeitamente arbitrários. Sobretudo, afirmam que esta maneira de viver lhes agrada e corresponde a uma busca erótica que afirma, sem complexos, a dimensão sexual do lesbianismo. Nesta mesma ordem de idéias, algumas lésbicas reivindicam o termo *dyke*, bastante depreciativo em sua origem, não apenas como uma forma de escapar à imagem “lisa e limpa”, classe-média e aceitável, das lésbicas, senão que também por suas conotações populares, como é também com o termo *Jules* na França. (FALQUET, 2013, p. 18)

Muitas lésbicas que performam masculinidades têm tratado de exigir este espaço próprio: de não ser vista como uma cópia de um homem, mas como desviante dos padrões estabelecidos a uma mulher.

Campanhas anti-homofobia e grupos de apoio têm questionado estereótipos da comunidade LGBT+, a fim de minimizar os danos causados pela crença nestes pensamentos generalizadores. A campanha de 2019 “No soy homófoba, pero...” de entidades universitárias da Espanha traz alguns conceitos do senso-comum e argumenta a fim de refutá-los. O cartaz sobre mulheres lésbicas está reproduzido na Figura 45 a seguir e pretende alertar sobre alguns pensamentos estereotipados, como a rapidez em apaixonar-se e promiscuidade:

No soy homófoba, pero no quiero tener amigas lesbianas porque se enamorarán de mí./ Los gays y las lesbianas no se enamoran de todas las personas de su mismo sexo. Es absurdo presuponer que una persona homosexual se sentirá sistemáticamente atraída por ti. También es un error pensar que los gays y las lesbianas son personas más promiscuas. Cada individuo tiene su carácter y su naturaleza propia, tenga la orientación sexual que tenga⁸. (Cartaz, 2019)



Figura 45: Cartaz da campanha anti-homofobia. Fonte: reprodução.

O cinema tem uma participação ambígua: por um lado, a presença de personagens lésbicas traz representatividade e naturaliza a diversidade de orientações sexuais, por outro, pode reforçar estereótipos e internalizar, no espectador, comportamentos ou outros padrões generalizantes. As séries citadas neste capítulo mostram como uma série com representatividade numérica LGBT+ não significa a presença de um discurso inclusivo e socialmente responsável, e como um olhar crítico e subjetivo é necessário para que se tenha uma análise mais atenta ao discurso que se proclama na narrativa.

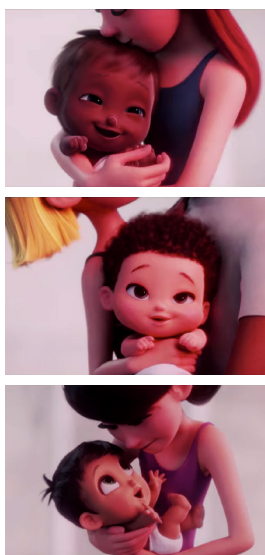
⁸ Tradução livre do texto do cartaz: Não sou homofóbica, mas não quero ter amigas lésbicas, porque se apaixonam por mim. / Os gays e as lésbicas não se apaixonam por todas as pessoas de seu mesmo sexo. É absurdo pressupor que uma pessoa homossexual se sentirá sistematicamente atraída por você. Também é um erro pensar que os gays e as lésbicas são pessoas mais promiscuas. Cada indivíduo tem seu caráter e sua natureza própria, tenha a orientação sexual que tenha.

Sem dar muito na vista

Algumas aparições de personagens lésbicas foram bastante discretas, e muitas passaram despercebidas. No entanto, sempre foram comemoradas pela representatividade – ainda que rápidas, pequenas, às vezes figurantes compondo o cenário, às vezes com algum coprotagonismo – mas sem desenvolver o relacionamento entre as garotas na narrativa.

Mães

Em 2016 foi lançado o filme longa-metragem *Cegonhas* (Storks), da Dreamworks. Apesar de pouco conhecido, causou algumas críticas na época devido a uma sequência rápida no final da história, onde casais recebem seus bebês levados pelas cegonhas: entre dezenas de casais heterossexuais, havia casais de mulheres, mulheres sozinhas, homens sozinhos, um casal de homens. A produtora respondeu às críticas dizendo que apenas retratavam diferentes composições familiares possíveis. São personagens figurantes (figura 46) e são poucos *frames* que passam muito rápido, mas os casais de lésbicas têm as cenas com tempo suficiente longas para que não houvessem dúvidas sobre o tema.



Outras cenas de *Cegonhas*.



Figura 46: Os casais de mulheres em *Cegonhas*. Fonte: reprodução.

O filme trata da chegada de bebês – como se viessem de outro planeta, fabricados a partir de cartas de pedidos, e entregue por cegonhas. É interessante porque coloca a maternidade/paternidade hétero ou homossexual no mesmo patamar: o desejo de ter filhos, e a possibilidade de tê-los vindo de forma externa ao casal. A adoção surge desta forma como pano de fundo, muitas vezes os bebês eram bastante diferentes das mães/pais (cores dos cabelos/olhos/pele) e não há distinção entre as diferentes composições familiares. Em 2001 os Países Baixos foram os primeiros a legalizar a adoção homoparental. No Brasil, apenas em 2015 passou a ser

constitucional. Em muitos países, o casamento homossexual é permitido, mas a adoção não. De forma indireta, o filme trata da adoção mono e homoparental de forma bastante lúdica.

Outras mães figurantes podem ser encontradas, como na série *Doutora Brinquedos* (2012-2020, *Doc McStuffins* no original, da Disney Junior), cuja protagonista é uma garota negra. Em um episódio de 2017, tem como personagens secundárias um casal interracial de mães (figura 47), que foram dubladas por atrizes que se relacionam com mulheres, Wanda Sykes e Portia de Rossi. A criadora da série, Cris Nee, é lésbica.



Figura 47: A família de *Doutora Brinquedos*. Fonte: reprodução.

O filme *Toy Story 4* (2019, Disney-Pixar) tem algumas aparições bastante rápidas de casais de mulheres (figura 48), figurantes em cenários de uma escola de educação infantil. As personagens se confundiam com vários outros elementos e pessoas nas cenas.



Figura 48: os casais de mães em *Toy Story 4*. Fonte: reprodução.



Em um episódio de *Clarence - o Otimista* (2014-2018, Cartoon Network), são apresentadas as mães de Jeff (figura 49), amigo do protagonista, Clarence. Em uma performance que pode ser considerada heteronormativa, uma das mães performa masculinidades a ponto de ser confundida com um personagem masculino pelos espectadores, e apenas é reconhecida por sua voz ser dublada por uma mulher. A mãe que performa feminilidade usa



Mães juntas há muitos anos, em Clarence.

vestido, saias, bolsa e bijuterias e está sempre sorridente, enquanto a outra está sempre com roupas sóbrias, camisas ou ternos, cabelos curtos, muito séria. Em uma sequência discreta, sugere-se que as mães de Jeff estão juntas há pelo menos alguns anos: uma série de fotos de um festival anual de culinária são mostradas, e o casal está em todas.



Figura 49: As mães de Jeff, em *Clarence* (2017). Fonte: reprodução.

O amor duradouro, um casamento monogâmico estável, a maternidade são formas de redenção – portanto, formas mais aceitáveis da lesbianidade, pois refletem algum conservadorismo nas relações afetivas e se afastam do estereótipo da promiscuidade entre pessoas LGBT+.

Noivas, namoradas, ex-namoradas

Um casal de noivas, figurantes no desenho *We Bare Bears* (2015-2020), tem uma aparição de poucos segundos no episódio *Bear Lift* (2017): ambas representam claramente um casal saindo de sua cerimônia de matrimônio (visto que estão em um ‘carro’ – os ursos protagonistas da narrativa – decorado com latinhas amarradas, como tradicionalmente acontece em rituais ocidentais de casamento; e estão com vestidos brancos de noivas, véu e buquê de flores). O olhar delas permanece entre ambas, o gestual do corpo é uma em direção a outra, sorriem, e uma personagem abraça a outra. Não há texto verbal, elas não têm nomes ou diálogo, são apenas mais algumas clientes no trabalho dos ursos como motoristas. A câmera acompanha o caminhar dos ursos, inicia com o enquadramento no casal e desce para os ursos, mostrando o buquê e a ‘decoração’. A presença delas sem alarde, sem ênfase à relação lésbica, sugere a naturalidade da homoafetividade: são apenas outras clientes, entre vários outros que surgem na sequência. Ambas performam feminilidades (figura 50).



Figura 50: As noivas de *The Bare Bears*. Fonte: reprodução.

Em 23 de fevereiro de 2017 o desenho animado *Star vs. As forças do mal* tinha os primeiros beijos gays do conservador canal Disney. O episódio *Just Friends* mostra os protagonistas em um show de música, e vários casais em sua volta se beijam – e, entre estes, vários casais homossexuais de homens e de mulheres. Apesar dos beijos serem de figurantes (figura 51) e apenas comporem um cenário para os protagonistas heterossexuais, foi um grande passo para a produtora que habitualmente se mostra conservadora em suas produções.



Figura 51: O primeiro beijo entre garotas do canal Disney. Fonte: reprodução.

Várias destas personagens – como as noivas de *The Bare Bears*, as mães figurantes em *Cegonhas* e estas figurantes de *Stars* têm um ponto em comum: são garotas jovens, magras, bonitas, delicadas, performam feminilidade e a lesbianidade não é discutida na trama. Esta também é uma forma mais aceitável da lesbianidade na mídia: discrição, prazer visual, padrões estéticos.

Da Disney-Pixar, o filme “Dois irmãos: uma jornada fantástica” (2020) – *Onward*, no original – tem Specter (figura 52), uma policial-cíclope que, em uma cena rápida, comenta sobre o filho da namorada. Por seu visual peculiar, receberam críticas e comparação dos padrões estéticos desta personagem com as personagens heterossexuais da mesma produtora Disney. Apesar da frase curta dentro do contexto e sem desenvolver o tema da lesbianidade, o desenho foi banido em alguns países, como Kwait,

Omã, Catar, Arábia Saudita, e editada na Rússia: o texto substituiu a palavra ‘namorada’ para ‘parceiro’ (*партнер*, em russo), palavra de gênero neutro neste idioma. É mais um caso de apagamento da existência lésbica.

Em 2017 foi lançada a série *Danger and Eggs*, na Amazon Video, que traz vários personagens LGBTQ+. As personagens lésbicas (figura 52) aparecem rapidamente em um concerto musical. A série, não muito conhecida, é quase didática em relação ao universo LGBTQ+ e tem uma atmosfera de afeto e aceitação.

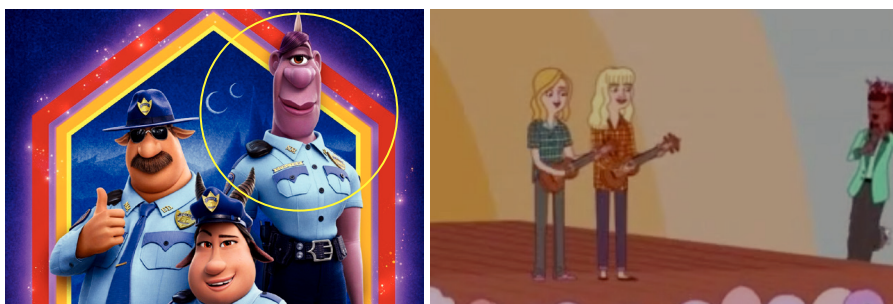


Figura 52: Spectter (esq.), e as lésbicas de *Danger and Eggs* (dir.). Fonte: reprodução.

A partir de 2018, foi exibida a série *Desencanto*, dos mesmos produtores de *Os Simpsons*, destinada a público adulto. A história trata de uma princesa (Bean) fora dos padrões, que bebe muito, amiga de um elfo e um demônio. No primeiro episódio da primeira temporada, este grupo encontra uma fada que os ajuda. No idioma original, em inglês, a fada cita uma ‘old girlfriend’, termo que foi traduzido ora como ‘ex-namorada’, ora como ‘velha amiga’, nos diversos idiomas que a plataforma Netflix disponibiliza (dublados ou legendados). ‘Girlfriend’ é uma palavra com significado ambíguo: garotas podem usá-la para se referir a amigas ou a namoradas. No caso desta personagem (figura 53), tradutores não entraram em consenso e a dúvida permaneceu.



Figura 53: A Fada, de *Desencanto* (2018). Fonte: reprodução.

Deixar em dúvida é também uma estratégia para evitar conflitos. Por um lado, as pessoas LGBT+ se sentem minimamente representadas e o desenho chama a atenção por isso, e surgem as discussões nas redes sociais; por outro, grupos conservadores ficam tranquilos por não ser apresentado nada explicitamente LGBT+. São os casos do casal de figurantes em *Procurando Dory* (2016), a princesa Elsa e Honeymaren em *Frozen 2* (2020), e Katie Mitchell em *Connected* (2020) - figura 54.



Figura 54: Da esquerda para a direita: *Procurando Dory*, *Frozen 2* e *Connected*. Fonte: reprodução.

Os Três Lá Embaixo (2018-2019) é uma das séries que compõem a trilogia *Contos de Arcádia*, da Dreamworks, destinada ao público infantil. Um episódio tem uma rápida cena com um beijo entre duas garotas adolescentes (figura 55), secundárias na narrativa. Elas se beijam ao imaginar que o mundo ia acabar sem que tivessem beijado a alguém.

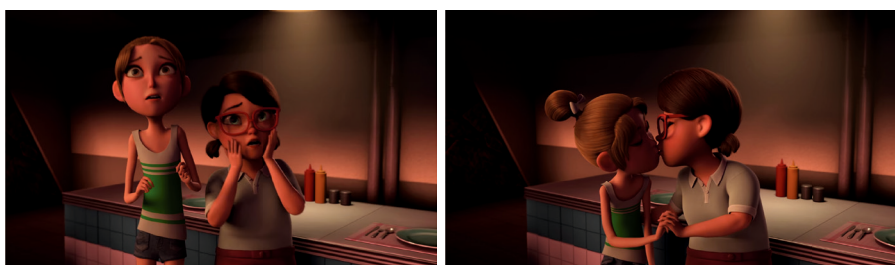


Figura 55: O beijo das adolescentes de *Os Três Lá Embaixo*. Fonte: reprodução.

Em novembro de 2018, estreou a série brasileira *Superdrags*, idealizada por Anderson Mahanski, Fernando Mendonça, Paulo Lescaut e Marcelo Pereira, que trata do universo *drag-queen* e trouxe opiniões controversas sobre seu conteúdo. Com personagens bastante estereotipados, as duas personagens

lésbicas (figura 56) são figurantes e não interagem. A série tem narrativas que reproduzem o senso-comum, muitos estereótipos do universo LGBTQ+ brasileiro, e questões sobre consentimento, padrões estéticos, etc que geraram muitas críticas dentro e fora da comunidade LGBTQ+.



Figura 56: As lésbicas de SuperDrags. Fonte: reprodução.

Alguns estereótipos encontrados nestas personagens são sobre a expressão visual/estética, como o uso de *piercings* e cortes de cabelo (*sidecut* - raspado nas laterais), roupas menos femininas; e outros estereótipos são comportamentais, como o modo de falar com gírias típicas, e a sexualidade como tônica da maior parte dos assuntos, uma certa dose de agressividade. Ambas são negras e gordas, o que é um ponto positivo para a diversidade.

O fato de uma série de animação ter personagens LGBTQ+ ou mesmo ser produzida por pessoas LGBTQ+ não significa que terá uma boa representatividade: a série não passa nos testes de Bechdel, nem de Vito Russo. Super Drags tem apenas duas ou três personagens femininas secundárias, em episódios diferentes, que não interagem entre si na história. Ironicamente, em um dos episódios uma personagem, quando vê um comercial de ‘cura gay’ na televisão, questiona a falta de representatividade de mulheres no vídeo. Seus personagens LGBTQ+ são parte fundamental da narrativa, mas são predominantemente definidos por suas orientações sexuais e identidades de gênero.



Smurfete

Smurfetes

Testes e análises como estes colaboram para que a representatividade não se resuma a uma cota de aparição aleatória e sem profundidade, tal como o que se conhece no cinema como o **Princípio da Smurfete**. Usando a HQ belga *Les Schtroumpfs* (Os Smurfs, no Brasil) de Pierre Culliford de 1967, que deu origem ao desenho animado nos anos 1980, o termo foi cunhado por Katha

Pollitt em 1991 em um artigo para o *NY Times*, no qual a autora questionava a representação e a representatividade feminina nos filmes. Na história, assim como em vários filmes, uma única personagem mulher faz com que o elenco principal deixe de ser estritamente masculino (às vezes há algumas outras secundárias), e ainda mantém sua participação na trama em função dos outros personagens masculinos. É o caso, por exemplo, de filmes como *Onze Homens e um Segredo*, *Clube da Luta*, *Os Vingadores*, *Star Trek*, *Senhos dos Anéis*, *Tartarugas Ninja*, dentre inúmeros outros; e em animações: *Bob Esponja*, *Pato Donald*, *Toy Story*, *Monstros SA*, *Shrek 1*, *Spirit*, a maior parte dos filmes de princesas, *Muppets*, as lésbicas de *Super Drags*, etc. Exemplos na figura 57 a seguir – notem-se as garotas sempre atrás/menores que os personagens masculinos.



Figura 57: Outras “smurfetes” em desenhos animados. Fonte: reprodução.

Ou seja: existe uma ‘representatividade’ feminina, mas uma representatividade quase ofensiva, cujo impacto social pode ser pior. A representação distorcida reforça papéis subalternos e decorativos, da mulher que trabalha em função do grupo dominante e sem protagonismo e autonomia, estereotipando a mulher solitária (mãe/irmã) ou par romântico de algum personagem masculino principal e dentro de padrões de beleza. Em muitos casos, a personagem precisa ser ‘salva’ pelo protagonista homem de algum perigo. No caso de personagens LGBT+, esta ‘representatividade’ sem qualidade muitas vezes é colocada como alívio cômico da narrativa, por exemplo.

Portanto, para além de estatísticas numéricas, uma análise qualitativa é fundamental para medir a representatividade de gênero/LGBT+ no cinema. Qual a **importância** das personagens, **como** são representadas e **quais** os discursos são fatores mais importantes do que quantas aparições encontramos.

5

PODEROSAS

AS PODEROSAS

Comecei a pensar e escrever esta tese em 2017. No primeiro ano de pesquisa, decidi alguns tópicos e busquei em vão por protagonistas lésbicas em filmes de animação comerciais. Cada possibilidade da presença de alguma personagem LGBT+ em um desenho animado foi comemorada, mas sempre me parecia que o corpus de pesquisa seria limitado a figurantes, a inferências, a breves aparições quase escondidas, discretas. Depois de muitas horas de desenhos animados, encontrei algumas protagonistas e co-protagonistas lésbicas em desenhos de animação e o corpus da pesquisa cresceu: enfim, alguma representatividade visível.

LUNA LOUD

Em *The Loud House* (2015-), uma série do canal pago Nickelodeon, a co-protagonista adolescente Luna, é lésbica. O afeto dela por uma garota é mostrado no episódio 15 da segunda temporada (*L is for love*), veiculado em 15 de junho de 2016. A narrativa traz rapidamente o objeto de amor de cada uma das personagens irmãs do protagonista. A última sequência é um pouco mais longa e mostra Luna, adolescente de 15 anos, que deixa um bilhete romântico para uma garota, Sam, no colégio (figura 58). Nada se comenta sobre homossexualidade e nem se desenvolve a narrativa o relacionamento entre elas. Não se pode deixar de notar uma possível referência do título à famosa série *live-action* ‘*The L Word*’, veiculada entre 2004 e 2009 e que tratava do universo lésbico, onde a palavra ‘*lesbian*’ era velada entre as outras possíveis palavras em inglês com a letra L (*love, liberty, etc*).

Luna Loud nas redes sociais oficiais do canal Nickelodeon, em 2020.



Figura 58: Luna Loud. Fonte: reprodução.

TAVRA e ONICA

A série *O Cristal Encantado*, lançada na plataforma de *streaming* Netflix em 30 de agosto de 2019, é uma prequela – uma narrativa que se passa num tempo anterior – de um filme de 1982.

Trata de um universo fantasia, com seres fantásticos. Foi totalmente produzida com bonecos marionetes, e tem 10 episódios na primeira temporada. Passa no teste de Bechdel, tem várias protagonistas femininas, e traz uma mensagem política sobre estruturas de poder e desigualdades, assim como classismo e racismo.

Tavra, uma princesa guerreira, apresenta uma garota (Onica) como sua namorada (figura 59). A narrativa não trata do afeto entre elas: seu relacionamento somente uma citação dentro de um diálogo. Não há estereótipos nem diferenças de comportamento ou de figurino entre elas e as outras personagens. São discretas, como Luna Loud, mas é uma protagonista.



Figura 59: Tavra e Onica. Fonte: reprodução.

SONNIE

Em 2019, a série *Love, Death and Robots* (Blur Studio, para a plataforma Netflix) traz uma série de animações em curta-metragem, para adultos, em narrativa não-sequencial. O primeiro episódio “*The Sonnie’s Edge*” traz um mundo distópico onde grandes monstros-robôs lutam sob o comando de alguns humanos. A protagonista é uma mulher lésbica, lutadora invencível, com muita cicatrizes. Anda descalça, usa uma calça jeans e camiseta regata branca, e se vê bastante destemida e forte, séria, objetiva. No decorrer da narrativa, descobre-se que havia sofrido várias violências. A garota com quem flerta é delicada, tem olhar amedrontado, busca por proteção, veste um vestido curto e saltos altos. Cenas de ambas na figura 60.

Sonnie



Sonnie faz parte de uma série que reúne amor, terror e robôs. A história não tem um final feliz, mas não entra no clichê de lésbicas infelizes por suas escolhas: o obscuro é parte do tema da série.

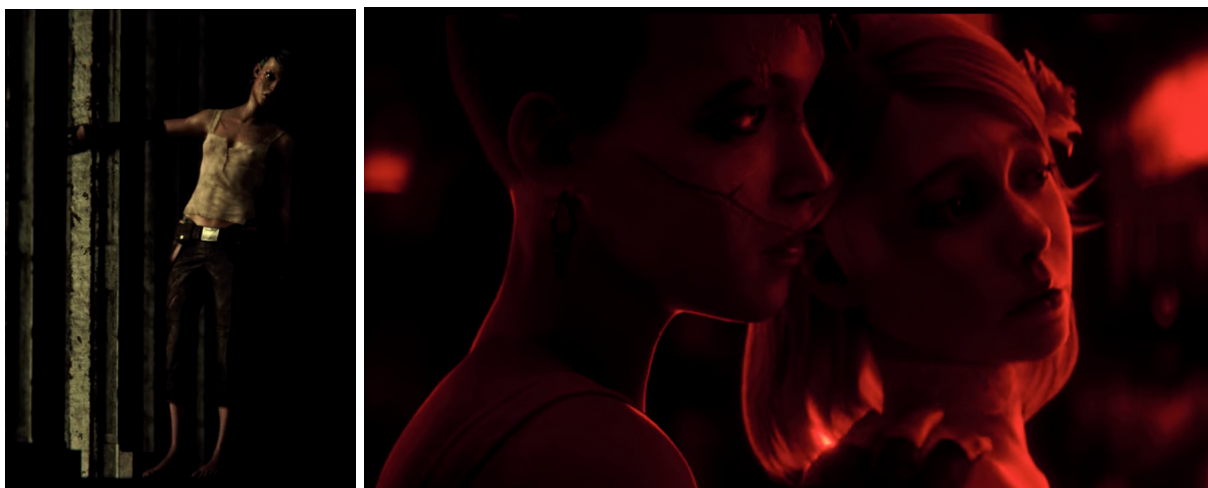


Figura 60: Sonnie. Fonte: reprodução.

As séries seguintes merecem destaque: *A Hora da Aventura*, *Steven Universo* e *She-ra e as Princesas do Poder*. Estas séries têm em comum a representatividade positiva, o protagonismo das personagens lésbicas e a direção/roteiro feitos por pessoas LGBTQ+, grande sucesso de público e têm tratado da diversidade na construção de personagens de forma bastante sensível, amigável e em atmosfera de respeito. Apesar de serem narrativas de aventura e destinadas ao público infantil, os personagens têm várias dimensões psicológicas, com histórias complexas, suas emoções e relações são expostas de forma profunda, sem perder com isso o universo mágico, linguagem acessível e a comicidade.



Marceline

JUJUBA e MARCELINE

Hora da Aventura (2010-2018) é uma série premiada do canal Cartoon Network voltada ao público infantil, e algumas temporadas estão disponíveis na plataforma *Netflix*. Trata de mundos paralelos em um cenário pós-apocalíptico, e tem muitas referências adultas. As personagens princesa Jujuba e Marceline foram reconhecidas como um possível par romântico por várias temporadas. Estas personagens são coprotagonistas, junto aos protagonistas Finn e Jake, e tiveram uma participação bastante ativa na série.

Marceline é a rainha dos vampiros e tem centenas de anos de idade apesar da aparência jovem, e toca uma guitarra com o formato de um machado labris, que é um conhecido símbolo lésbico, usado em algumas bandeiras do movimento lésbico feminista. É densa, introspectiva, sente-se sozinha. Princesa Jujuba é bastante



Uma das bandeiras do movimento lésbico



Jujuba

feminina, dócil, cientista, muitas vezes usa um vestido rosa.

Muitas cenas em que ambas apareciam sugeriam um relacionamento afetivo entre elas. De início, as sugestões foram discretas, como as tentativas de Marceline de sabotar Finn em flertar com Jujuba, na segunda temporada. Na terceira, vários itens pessoais importantes são roubados dos protagonistas, e o objeto roubado de Jujuba é uma camiseta de Marceline. Neste episódio, Marceline canta “*I’m just your problem*” (eu simplesmente sou seu problema) para Jujuba, e deixa óbvio os sentimentos intensos:

*Sorry I’m not made of sugar
Am I not sweet enough for you?
Is that why you always avoid me?
I must be such an inconvenience to you!
Well, I’m just your problem
It’s like I’m not even a person. Am I?
I’m just your problem, well
I shouldn’t have to justify what I do
Prove anything to you
I’m sorry that I exist
I forgot what landed me
On your black list, but
I shouldn’t have to be the
One who makes up with you
So, why do I want to? ...⁹
(SUGAR, 2013)*

A música é importante para Marceline expressar-se em vários outros momentos, pois é quando suas emoções são expostas de forma mais sincera. Apesar desta música trazer alguns ressentimentos, elas se reaproximam na narrativa e a partir deste episódio, várias outras situações traziam sugestões do envolvimento afetivo: detalhes visuais, tais como a troca de roupas entre elas durante um episódio, mãos dadas em uma festa, cuidados e afetos, olhares, faces ruborizadas, Jujuba cheirando a camiseta de Marceline em uma cena longa na temporada 5, contatos corporais, sorrisos. Estas cenas estão ilustradas na Figura 61.

⁹ Tradução livre: “...Sinto muito que eu não sou feita de açúcar. Eu não sou doce o suficiente para você? É isso por que você sempre me evita? Eu devo ser uma inconveniência para você! Bem, eu sou apenas seu problema. É como se eu nem fosse uma pessoa. Eu sou? Eu não deveria ter que justificar o que faço, provar algo para você. Eu sinto muito que eu existo. Eu esqueci o que me colocou na sua lista negra, mas eu não deveria ser quem faz as pazes com você. Então, porque eu quero isso?...”



Figura 61: cenas das personagens Princesa Jujuba e Marceline que sugeriam o relacionamento afetivo. Fonte: reprodução.



Outras cenas de Jujuba e Marceline.

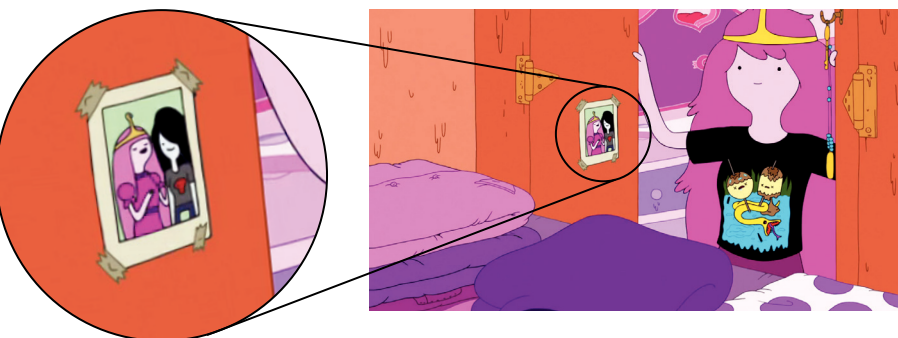


Figura 62: A foto de Jujuba e Marceline dentro do armário. Fonte: reprodução.

Foram frequentes as sugestões da relação lésbica, que sempre foram tratadas com naturalidade e sem piadas sobre o tema (fato recorrente em desenhos animados para adultos). O desenho sempre foi conhecido por temáticas adultas e um olhar bastante aprofundado sobre as questões psicológicas de cada personagem, ainda que passem talvez despercebidos pelo público infantil. A série passa nos testes de Bechdel e Vito Russo.

Particularmente, a foto de ambas dentro do armário da Princesa Jujuba é um indicativo e também metáfora para o relacionamento das personagens: elas estiveram ‘no armário’ ao longo de toda a série (figura 62). Ainda que assumindo este relacionamento em entrevistas veiculadas em 2016 (que foram retiradas do ar em seguida), os produtores explicaram que preferiram não explicitar o relacionamento romântico das personagens, justificando-se pela exibição em países que ainda criminalizam a homossexualidade.

Em outros momentos, Marceline afirma que quer envelhecer junto com Jujuba e que elas podem viver juntas para sempre. Jujuba chama Marceline de *girlfriend* algumas vezes – termo ambíguo, no inglês, como já foi dito, para amiga e namorada. Depois de 10 temporadas, apenas no último episódio da série, veiculado em setembro de 2018, o relacionamento afetivo delas foi exposto com um beijo (reprodução da cena na Figura 63).



Figura 63: Cena do episódio final de *Hora da Aventura*: Princesa Jujuba e Marceline. Fonte: reprodução.

Mesmo em desenhos animados o ‘armário’ segue sendo um ‘dispositivo de regulação da vida de gays e lésbicas’ (Sedgwick, 2007, p. 21), ainda que sejam personagens fictícios. Poderiam não estar no armário para outros personagens, mas estão para o público – que são as pessoas mais importantes para os produtores do desenho, ao menos financeiramente. E a diferença entre um filme longa-metragem e uma série é que uma saída de armário pode ser determinante para a aceitação do público e o seguimento (ou não) das novas temporadas. A série precisa lidar com a continuidade do relacionamento LGBT+, enquanto o filme se encerra e pode ou não ter algum seguimento.

Segredo/revelação, privado/público, esconder-se/assumir-se, vergonha/orgulho, mentira/verdade: estas oposições estão por trás de uma estrutura opressora heterossexista que traz consigo a ideia de relevação (voluntária ou não) dramática de um afeto LGBT+. Cada nova pessoa na vida de alguém LGBT+, tais como clientes, gerentes



A capa do novo episódio.

de banco, chefes, médicos – constrói novos armários que exigem novos cálculos e demandas de sigilo ou exposição. E personagens, comandados por seus diretores/produtores/financiadores também tem seus armários conforme os públicos que encontrarão – e os cálculos serão feitos.

No caso de Jujuba e Marceline, a reação do público foi positiva. Em 19 de novembro de 2020, o canal HBO Max lançou *Distant Lands*, uma continuação da série em 4 filmes de 40 minutos, ambientados alguns anos depois do término da série. No 2º episódio, chamado *Obsidian*, conta-se a história das garotas antes da época retratada na série (em *flashbacks* – cenas onde estão lembrando algo) e depois, desenvolvendo a relação entre ambas.

Em uma rápida sequência, mostra-se a rotina da vida delas em comum, e as cenas não poderiam ser mais cotidianas: o interior da casa, que mescla as cores e estilos de ambas, a cozinha, leituras, música, jogos de tabuleiro, corte de cabelo, sono, conversas no sofá, sempre juntas e atentas uma à outra (cenas na figura 64). No decorrer da história, conta-se a história de como se conheceram muito jovens, quando Marceline dá sua camiseta para Jujuba durante um show – a camiseta já citada, objeto roubado em uma das temporadas – e como terminaram o relacionamento com alguns ressentimentos.



Figura 64: o cotidiano de Jujuba e Marceline. Fonte: reprodução.

A série sempre foi conhecida por tratar de temas adultos e profundos emocionalmente, e este filme segue a mesma linha de desenvolvimento. Trata das garotas imaturas no relacionamento



Cotidianos de Jujuba e Marceline em *Obsidian*.

enquanto adolescentes, e também da aceitação das diferenças, dos defeitos das outras pessoas e de si, amizade, cuidado, e amadurecimento da relação afetiva.

A continuidade da série *Hora da Aventura* atendeu aos apelos do público, que pediam pelo desenvolvimento da relação romântica das personagens, tratadas neste episódio como protagonistas da narrativa (figura 65), e ainda traz as explicações sobre a infância difícil e solitária de Marceline, a morte de sua mãe, e apresenta rapidamente o antigo protagonista da série, Jake, agora adulto.

Neste universo fantástico, Marceline é uma vampira, e Jujuba é uma ‘bala de goma’, pertencem a reinos/universos bastante diferentes. Elas têm diferenças bastante definidas – seja fisicamente (Marceline se transforma em monstro, voa, suas cores são sempre escuras, enquanto Jujuba sequer tem um esqueleto, suas cores são quase sempre tons de rosa), seja em sua história, seu povo, ou sua forma de agir. Elas são vistas como um casal interracial.

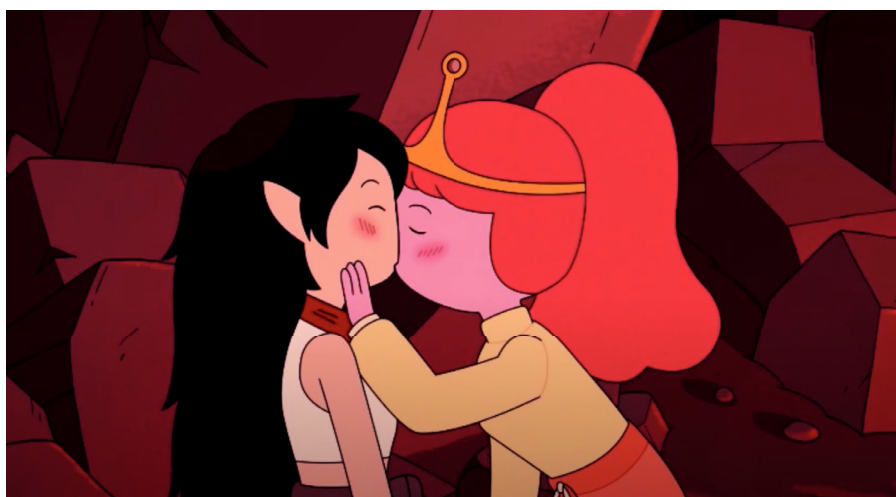


Figura 65: Jujuba e Marceline em *Obsidian* (2020). Fonte: reprodução.

Interseccionar a orientação sexual com alguns outros marcadores, tais como raça, classe, idade, trazem ainda novas questões. Sem dúvida, a lesbianidade precisa ser tratada transversalmente com outras identidades pessoais que se traduzem em padrões corporais mais específicos.

Nênis Vieira (2015), no site *Blogueiras Negras*, cita diferenças na representação das lésbicas na mídia brasileira conforme a raça: lésbicas brancas performam feminilidade (delicadeza, fragilidade, maternalidade e os padrões de beleza impostos), além de vida profissional e financeira não afetadas por sua orientação sexual, e

The L Word (parte do elenco). Fonte: reprodução.



Orange Is The New Black (parte do elenco). Fonte: reprodução.



classe social alta; e lésbicas negras atuam com trabalhos braçais, em situação financeira difícil e sem acesso a educação. Isso fica mais claro em séries que não são animações. Em grandes produções norte-americanas, a variedade de corpos e vivências é maior (tal como as séries *Orange is the new Black* ou *The L Word*), mas a autora ainda discute as diferenças e a necessidade de reunir as pautas dos movimentos feministas, movimentos lésbicos e movimentos negros, a fim de que a presença das mulheres lésbicas na mídia alcance uma diversidade maior de mulheres que se sintam representadas.

Mulheres lésbicas negras, “femininas ou masculinas”, estão suscetíveis às agressões lesbofóbicas e racistas e, independente de suas aparências e comportamentos, é impossível separar lesbiandade e negritude, mesmo quando essa mulher não corresponde aos estereótipos de mulher negra e mulher lésbica. Sempre teremos dificuldade de encontrar espaços onde [...] nossa representação, nossa participação e autonomia sejam inseridas em discussões e estejam representadas de uma forma séria e relevante. [...] Enquanto nossa representatividade for inexistente, enquanto formos pessoas invisíveis para a sociedade, teremos a necessidade de nos colocarmos à frente de coletivos e espaços (públicos ou não), cobrando representação, pautando nossas próprias necessidades, mas não passando por cima das necessidades e pautas das outras mulheres, com diferentes sexualidades. (VIEIRA, 2015)

Sobre as séries de que Vieira fala: *The L Word* (2004-2009) foi a primeira série norte-americana a tratar do cotidiano de um grupo de amigas lésbicas e bissexuais. Ambientada em Los Angeles, tratou principalmente das relações amorosas, deixando pouco espaço para questões mais políticas – mas encontramos interracialidade, transsexualidade, adoção de uma criança. A maior parte do elenco era composto por mulheres brancas, magras e bem sucedidas em suas profissões. A diversidade de raças, corpos, classes, foi pequena, mas abriu espaço para a discussão de pautas e visibilidade lésbica na TV.



Piper Kerman

A série *Orange is The New Black* (2013-2019), também norte-americana, é baseada em um livro das memórias de Piper Kerman, bissexual, e trata do cotidiano de mulheres aprisionadas, dentre as quais, muitas lésbicas. Esta série conseguiu abranger uma alta diversidade: bissexuais, héteros, gordas, magras, latinas, negras, asiáticas, idosas, jovens, trans, pobres, ricas, famosas,



The Fosters



Sense8



Black Mirror



Orphan Black

mães, doentes, casadas. Aqui couberam várias intersecções com a sexualidade das personagens, e, além de tratar das relações amorosas, a série ficou conhecida por seus temas densos, como estupro, minorias, abuso de poder, falência das instituições prisionais; sempre do ponto de vista das mulheres personagens, e dando ênfase ao companheirismo entre as detentas, sororidade e suas lutas internas, emocionais e também políticas. Ambas as séries passam nos testes Vito Russo e de Bechdel, em todas as suas variações. Há praticamente uma década entre o lançamento de cada uma das séries, o que faz uma grande diferença nas narrativas, seus discursos, estereótipos, representações.

A interracialidade é questão importante nos EUA, e a presença de casais interraciais no cinema e em séries de animação demarca um posicionamento político nas produções. É quase um clichê a presença de casais de lésbicas interraciais nas séries dos últimos anos, como *The Fosters*, *Sense8* e *Black Mirror*. Na série *Orphan Black*, a personagem Cosima sugere alguma etnia negra no estilo de cabelo, apesar de ser um clone de uma mulher branca.

Enfim, um casal de orientação sexual dissidente e interracial é uma forma feminista e interseccional de tratar da diversidade. Não há como dissociar estes temas.



Maria Lugones



Cheryl Clarke



Gloria Anzaldúa

Temas que atravessam os feminismos

Assim como a orientação afetiva/sexual precisa ser considerada nas lutas das mulheres, outros elementos também podem ser agregados, pois obviamente o termo feminismo não consegue abarcar com um único conceito todas as inúmeras particularidades das diversas mulheres do mundo. Desde as primeiras ondas do feminismo, mulheres negras perceberam que havia uma grande diferença entre suas pautas e a pauta das mulheres brancas, e os movimentos feministas negros foram fundamentais para demarcar esta desigualdade. Quando Femenías (2004) fala sobre a mulher latino-americana, é porque percebe que suas lutas não são as mesmas de uma mulher estadunidense ou europeia: um feminismo decolonial também é necessário – como também afirmava Maria Lugones, outra pensadora argentina que desenvolveu o conceito de colonialidade de gênero e teorizou sobre várias formas de resistência a estas opressões múltiplas. Mulheres lésbicas também notaram que tinham particularidades no que se tratava de seus feminismos, sua invisibilidade precisava ser exposta, suas histórias precisavam ser escritas a próprio punho. E, se a mulher é negra e latinoamericana e lésbica, por exemplo, estas pautas se mesclam e intensificam suas lutas – e é disso que trata o feminismo interseccional.

No final dos anos 1970, algumas autoras já traziam a intersecção com raça/etnia, e o lesbianismo negro/de cor/chicano (lesbofeminismo) ganhou teorias importantes de forma a organizar e visibilizar diferenças. Cheryl Clarke e Gloria Anzaldúa são autoras destas correntes que reafirmam o lesbianismo como resistência política:

O tabu contra a intimidade entre a gente branca e negra foi internalizada por nós e simultaneamente foi desafiada por nós. Se nós, como lesbianas-feministas, desafiamos ao tabu, então começamos a transformar a história das relações entre as negras e as brancas. [...] Todas juntas trabalhamos para apagar o estereótipo do movimento feminista como exclusivamente branco, de classe média, heterossexual, e dominado por mulheres entre as idades dos 25 e 35 anos, porque estivemos reclamando nosso território nele. (CLARKE, 1998)

[...] É uma de minhas esperanças como lesbiana-feminista que mais mulheres agora e no futuro, devido a nossa visibilidade, trabalho e energia, ponham mais valor nas suas relações com mulheres e elijam abertamente ao lesbianismo



Angela Davis

– como uma política, como um modo de vida, como uma filosofia e como um plano vital. (idem, 1998)

Gloria Anzaldúa defendia nos anos 1980 que as mulheres de cor buscassem meios de expressar-se e criar suas teorias, e deixarem de ser objetos de estudo. Desafiava a opressão que recaía sobre mulheres ‘de cor’ – chicanas, negras, asiáticas, indígenas – e incitava a escrita como motivação, transformação, como expressão do que se cria internamente.

A mulher de cor iniciante é invisível no mundo dominante dos homens brancos e no mundo feminista das mulheres brancas, apesar de que, neste último, isto esteja gradualmente mudando. A lésbica de cor não é somente invisível, ela não existe. Nosso discurso também não é ouvido. Nós falamos em línguas, como os proscritos e os loucos. (ANZALDÚA, 1981, p. 229)



Lelia Gonzalez

Desta forma, Anzaldúa convocava uma escrita fora das regras acadêmicas e baseada nos caminhos das mulheres subalternizadas e que não eram ouvidas, interseccionando o gênero com classe, idade, raça e etnia, sexualidade.

Angela Davis foi emblemática ao expor como raça e classe podem construir, junto com o gênero, outros feminismos, assim como também a historiadora e filósofa brasileira Lelia Gonzalez, uma das fundadoras do Movimento Negro Unificado no Brasil:

Ao reivindicar nossa diferença enquanto mulheres negras, enquanto amefricanas, sabemos bem o quanto trazemos em nós as marcas da exploração econômica e da subordinação racial e sexual. Por isso mesmo, trazemos conosco a marca da libertação de todos e todas. (GONZALEZ, 1988)



Kimberlé Crenshaw

Foi a estadunidense Kimberlé Crenshaw quem citou o termo feminismo interseccional pela primeira vez, na década de 1980, mas outras ativistas do feminismo negro já usavam o termo na década anterior (Combahee, 1970). Junto com ela, Audre Lorde e bell hooks¹⁰ são também expoentes do discurso interseccional gênero/raça/classe.

Da mesma forma, também levantam suas vozes as mulheres ciganas, asiáticas, do leste europeu, idosas, transsexuais, indígenas, do campo, gordas, pobres, com diferentes capacidades,



Audre Lorde

¹⁰ A grafia do nome em minúsculas é a pedido da própria autora.



bell hooks

prostitutas. Tudo o que constitui e constroi as histórias pessoais e suas identidades não pode ser negado, pois no termo ‘mulheres’ não cabem todas estas particularidades. Cada autora fala de si com estes diversos elementos que se misturam e se interseccionam.

Sara Ahmed é britânica-australiana, e ascendência paquitanesa. Sara trata do feminismo marcado por cor (não especificamente negra) e sexualidade, e como estes elementos são indissociáveis:

Interseccionalidad: aclaremos cómo llegamos a existir. No soy lesbiana en un momento dado, una persona de color en el siguiente y feminista después. Soy todas ellas en cada momento. Y el feminismo de color lesbiano da vida a todas ellas, escribiendo sobre su existencia, con insistencia, con persistencia. La labor de mostrarnos puede ser ingente. Cuando ser es esforzarse, estamos creando más que nosotras mismas. El feminismo de color lesbiano es un salvavidas hecho de libros voluntariosos que tuvieron que insistir en su creación¹¹. (AHMED, 2018)

Tão interessante quanto seu discurso, é a forma da escrita da autora, pessoal, mesclada a poesias, intimamente ligada a sua experiência – e deixa claro que isto é também político. Ela afirma como é importante o ressurgimento de um feminismo lésbico, interseccional, para lutar contra as estruturas heteronormativas, que se materializam como muros invisíveis.

As identidades mestiças sobre as quais Femenías (2007) escreve, surgem para ressignificar outro termo: “impureza”. De forma até poética, Femenías fala de como “*exige-se un breve elogio de la impureza, puesto que no podemos ni negar ni desconocer la ‘impureza’ que anida en nosotras¹²*” (p. 16). Assumir a mestiçagem, portanto, é uma forma de resistência contra os que defendem purezas étnicas; e também um lugar real e simbólico que abandona dicotomias excludentes.

¹¹ Tradução livre: Interseccionalidade: aclaremos como chegamos a existir. Não sou lésbica em um dado momento, uma pessoa de cor no seguinte e feminista depois. Sou todas elas em cada momento. E o feminismo de cor lésbico dá vida a todas elas, escrevendo sobre sua existência, com insistência, com persistência. O trabalho de nos mostrar pode ser imenso. Quando ser é esforçar-se, estamos criando mais que nós mesmas. O feminismo de cor lésbico é um salvavidas feito de livros voluntariosos que tiveram que insistir em sua criação.

¹² Tradução livre: Exige-se um breve elogio da impureza, posto que não podemos negar nem desconhecer a impureza que existe dentro de nós.

De nenhuma forma a autora desmerece as questões feministas das mulheres dos países hegemônicos, mas percebe que não há paralelos entre estas e as dos países subalternos. As especificidades latinoamericanas precisam de destaque, no que tange a exclusões e a diversidades étnicas, culturais, religiosas, econômicas, de classe... pois todos estes marcadores acabam por potencializar as discriminações sexistas, e nos obrigam a reconhecer, ainda, o papel histórico e geográfico que estruturou regras patriarcais de maneira conjunta.

E se o poder patriarcal, o racista e o econômico, juntos, acabam por invisibilizar e silenciar os movimentos que reclamam direitos e necessidades, então a linguagem será sinônimo de poder e liberdade. O silêncio, tal como opressão e violência, poderá dar lugar a voz e ação responsável, a partir da experiência crítica, análise e compreensão destas particularidades das intersecções do feminismo.

A intersecção de sexo, etnia e classe, todos impondo-se de forma transversal, pressupõe uma identidade ficcional política, baseada em conceitos instáveis. Ou seja, estes conceitos (etnia, raça...) estão inseridos em determinados contextos históricos e geográficos, que mudam com o passar do tempo. Não são atributos analíticos de cada pessoa ou grupo, mas se produzem e se sustentam a partir de práticas sociais.

Assumir a construção de um feminismo interseccional é possível e necessário – tanto para uma auto-afirmação e uma visibilidade perante hegemonias, como para a supressão dessas mesmas diferenças percebidas. A pertinência étnica, contraditoriamente, pode ser tanto identidade como sobrecarga a suportar e natureza inescapável. É relevante considerar todas as características inerentes deste movimento na América Latina, lugar e espaço para pessoas tão plurais, cuja voz é própria e tem seus discursos particulares. Quanto espaço cada mulher (de cor/lésbica/ etc) tem em seu próprio país? E, conforme qual é este país, quanto espaço lhe é concedido no resto do mundo? Qual é o espaço de uma personagem lésbica negra em um filme de animação?

No caso da série *A Hora da Aventura*, as diferenças entre as pessoas de diferentes reinos são tratadas de forma a respeitar a pluralidade e diversidade, e juntos aprendem a conviver e se entender. Não é uma questão, na narrativa, o fato das personagens

serem lésbicas e de diferentes raças – e tratar estes fatos sem alarde é uma forma de naturalizar a situação. A idade delas também é muito diferente (Marceline tem centenas de anos), mas isso não se reflete na narrativa: seu corpo é bastante parecido com de Jujuba, seu comportamento, expressões e discursos não são afetados por sua história mais longa.

Distant Lands é uma narrativa que trata também das imperfeições de cada um – no caso, trincas e rachaduras em seres feitos de vidro. Alguns personagens escondiam seus ‘defeitos’ e se tornavam maus, outros tentavam consertar, ao final, todos reconhecem e assumem seus problemas e estão felizes. Enfim, é um elogio à impureza.



GARNET

A série *Steven Universo* (2013-2019), da Cartoon Network, tem um universo ficcional próprio, com alguns personagens humanos e várias personagens não-humanas, que são como pedras preciosas. Neste universo, as ‘gemas’ não tem gênero definido, mas performam características que entendemos como femininas (vestidos, cabelos longos, formato do corpo – seios, quadris mais largos que a cintura, maquiagens) e são dubladas por vozes femininas. A autora da série diz que as personagens são a-gênero, mas não se importam de serem reconhecidas como pertencentes ao sexo feminino pelos humanos.

A história conta as aventuras de Steven, um menino que é criado por três *Crystal Gems* (Garnet, Ametista e Pearl), seres intergalácticos que vieram de outro planeta e possuem superpoderes. Steven é meio-gema, filho de uma gema (Rose Quartz) e um homem humano. A série passa nos testes de Bechdel e Vito Russo.

No episódio de 04 de julho de 2018, Rubi faz a proposta de casamento a Sapphire. O casamento entre elas foi considerado um casamento lésbico (figura 65), pela performatividade das personagens. As personagens Sapphire e Ruby geralmente performam os papéis de gênero heteronormativos: a primeira, feminina, com cabelos longos e usando vestidos; e a segunda, com roupas e estilo que sugerem masculinidade. A surpresa, no entanto, foi a inversão destes papéis na celebração do casamento (tal como Patty Bouvier): Sapphire usava um terno escuro e, tal como um noivo de um casamento heterossexual, aguardava no altar a chegada da noiva, Ruby, que entra com vestido e buquê de flores.



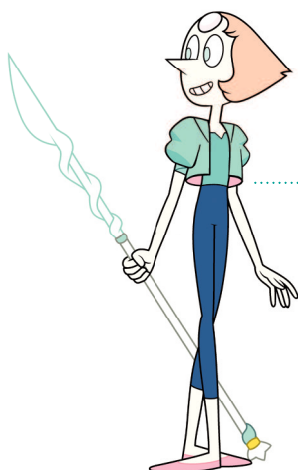
Figura 65: *Steven Universe*: as personagens Ruby e Sapphire, e o casamento.
Fonte: reprodução.



A relação delas também sugere interracialidade, pelos traços de cada uma (Sapphire é azul claro, Ruby é vermelha) e também uma relação de diferentes classes: Sapphire é uma princesa, e Ruby uma militar que a protege.

A série tem uma metáfora interessante para as relações interpessoais: personagens podem fundir-se e tornam-se um único ser. Estas personagens, casadas, fundem-se em uma personagem única, chamada **Garnet**. Garnet é a expressão da relação entre ambas: reúne os poderes e as gemas; e, em tamanho, é maior do que as personagens separadas e traz um corpo de mulher adulta, diferente das personagens separadas, e mescla as cores de ambas em tons de vermelho escuro/púrpura. Seu cabelo é afro, e é a personagem mais forte dentre as três principais.

Garnet tende a ser a personagem mais séria e calada entre as três amigas que cuidam de Steven. É a líder do grupo, estável, calma, amorosa e muito firme em seus propósitos.



Pearl

Pearl é outra das gemas que cuida de Steven, junto a Garnet e Ametista. O episódio Mr. Greg (S03ep08), veiculado em 19 de julho de 2016, é um musical que trata, entre outros temas, da relação entre Pearl e Rose. A música *Its Over, isn't it?* conta a história delas: Pearl era apaixonada por Rose, por vários anos, mas Rose escolhe, após ficar com alguns homens, namorar Greg, um homem humano. Rose 'morre' para que seu filho permaneça vivo, dando a ele sua gema. Pearl, junto com com Garnet e Ametista, cuida do filho deles, Steven, pois Rose 'morre' quando Steven nasce.

No episódio Mr. Greg, que é totalmente musical, há uma música cantada e dançada por Pearl, reafirmando sua tristeza por ser trocada por Greg, e seu amor por Rose. Este episódio foi indicando ao prêmio Emmy.

Pearl também é uma gema, um ser alienígena que existe no formato de um humano, mas com um corpo holográfico. Ela é retratada como uma figura maternal amorosa, gentil e delicada para o Steven. É citada como uma pessoa sem sexo definido, não-binária, que usa pronomes femininos.

Garnet, Pearl e Ametista são bastante diferentes na geometria dos seus corpos, assim como todos os personagens da série: há pequenos, altos, magros, de diferentes cores e habilidades.

.....
 Nota: prefiro aqui usar o termo não-binária, com a letra E no final, justamente para não dar gênero ao termo, o que aconteceria se escrevesse não-binária ou não-binário.



No episódio *Descoloridas (Off-Colors)*, estreado dia 29 de maio de 2017 nos Estados Unidos (S05EP03), o personagem Steven e seu amigo Lars conhecem um lugar onde se escondem alguns seres que não são aceitos por serem diferentes – fusões “desalinhadas”, ou de várias gemas, ou seres que simplesmente nasceram de forma incomum; defeituosas, inúteis ou que infringem as leis (figura 66). Diferentes por suas escolhas ou por sua natureza, estes seres são rejeitados pela sociedade e se escondem.

Um destes seres é Fluorita, e sua aparência e voz é de uma senhora idosa e sábia. Por ser uma fusão de 6 gemas, é conhecida como uma alusão a não-monogamia. É menos humanóide que as outras personagens, pois se assemelha a uma lagarta. Costuma falar calmamente, com voz profunda. Não vê problemas em ser a fusão de várias gemas, e afirma que não haveria problemas em agregar mais alguma, se encontrar a “gema certa”.



Figura 66: as personagens “descoloridas” de *Steven Universo*. Fonte: reprodução.



Fluorita

Outros seres apresentados são Rodonita (uma fusão “desalinhada” de duas gemas – uma relação ‘inaceitável’ – que foi despedida de seu cargo ao ser descoberta), as Gêmeas Rutilo (que nasceram unidas, como gêmeas siamesas – dois torsos e cabeças e um único par de pernas – e não conheciam mais ninguém parecido com elas, e outras gemas tinham medo delas), e Safira Padparadscha (que tem um poder “inútil”). Em espanhol, o episódio chama-se “Excluídas”. As metáforas destes seres são claras para pessoas marginalizadas. As personagens vivem em um espaço escondido, longe dos olhos de outras pessoas, visto não se alinharem aos padrões comumente aceitos na sociedade,

seja por sua produtividade, diferentes capacidades, por nascerem diferentes, ou por escolhas de relacionamento pouco comuns.

O ep. *Ficando Juntas* estreado em 17 de Junho de 2015 (EUA) trata de um tema bastante difícil. Em toda a série, “fusões” são conhecidas como relações entre pessoas.

“ Uma fusão é uma relação. Algumas relações são saudáveis e estáveis, como eu. Algumas insustentáveis, mesmo se parece promissor na primeira vez. Algumas são furiosamente curtas, algumas são perigosamente longas. Algumas são erros tóxicos que é melhor desviar. Algumas são surpresas maravilhosas que abre para você novos caminhos de pensar e ser.”— Garnet, “*Guide to the Crystal Gems*”

Há fusões/relações de amizade, curtas, temporárias, para batalhas, relações que não dão certo e se separam ou sequer conseguem fundir-se, e fusões estáveis e amorosas (como Garnet). Neste episódio, Garnet e Steven encontram fusões forçadas – compostas por fragmentos de gemas que foram obrigadas a se fundirem (como punição por sua rebeldia – e obviamente não estão bem e são disformes. Como relações não consentidas, que não deveriam ou não desejavam estar juntas e foram obrigadas a manter um relacionamento, contra sua vontade. Os seres, nestas relações, estão quebrados, fragmentados (figura 67). O discurso de Garnet é com terror: ela explica a Steven que isso nunca deveria acontecer, que a fusão é uma escolha – e aquelas gemas não tiveram escolha – e que portanto, não é uma fusão ‘real’. Podemos comparar estas fusões com casamentos forçados, com pessoas que estão em famílias e não são aceitas, relacionamentos abusivos; pessoas maltratadas, obrigadas a estar em relações indesejadas, etc. É bastante clara a violência e desespero nestas fusões forçadas.

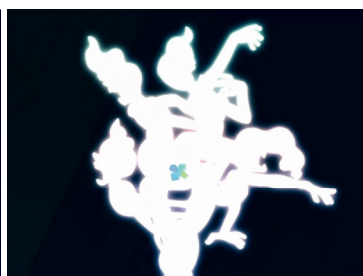
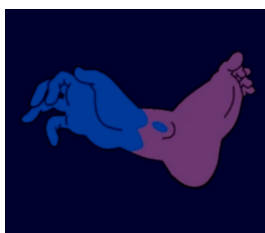


Figura 67: Fusões forçadas. Fonte: reprodução.

A série foi encerrada no início de 2019, indicada a 6 prêmios Emmy (com 2 vitórias) e 5 prêmios Annie Awards. É considerada uma série muito representativa do universo LGBTQ+, e inclui temas como amor, meio-ambiente, amadurecimento, família, diversidade LGBTQ+.

A série conta também com um longa-metragem e foi tem seguimento com o nome “*Steven Universe Future*”, cuja história é ambientada 3 anos mais tarde, com o protagonista adolescente.



Rebecca Sugar

Rebecca Sugar (1987-), que em 2017 se declarou bissexual e não-binária, é a criadora da série *Steven Universe*, conhecida por tratar de diversidades LGBTQ+ de forma sensível, cujo personagem principal foi inspirado no irmão da criadora. A produtora, roteirista, animadora e compositora também trabalhou em *Hora da Aventura* (de Jujuba e Marceline), com alguns episódios premiados. É estadunidense, e durante uma convenção de *Comics* em San Diego, afirmou a necessidade de tratar de questões LGBTQ+ em desenhos para crianças:

A maior parte do show são minhas próprias experiências como mulher bissexual. Há uma ideia de que estes são temas que não devem ser compartilhados com crianças, mas todo o mundo compartilha histórias de amor e atração com as crianças. Muitas histórias para crianças são sobre o amor, e realmente faz diferença escutar histórias sobre como alguém como você pode ser amado. É muito importante para mim falar para crianças sobre consentimento, sobre identidade... quero sentir que existo, e que todos que quiserem se sentir assim, possam. (SUGAR, 2016)

Rebeca deixa claro em entrevistas que suas personagens são não-binárias e que expressa e representa nos desenhos o que ela viveu pessoalmente. *Steven Universe* é considerado uma das séries mais inclusivas e amigáveis às pautas LGBTQ+ atualmente.

Algumas séries com personagens lésbicas criadas por homens foram alvo de algumas críticas: Korra e Asami, que permaneceram no armário por toda a narrativa; Patty Bouvier em *Os Simpsons* que performa alguns estereótipos bastante masculinizados; além das séries com discursos totalmente negativos e homofóbicos, como *South Park* e *Uma Família da Pesada* – dirigidos por homens. Ou seja: importa não apenas uma representatividade LGBTQ+, mas saber o lugar de onde vêm o discurso que vemos nos filmes.

Temos lugar para falar?

Lugares e espaços a serem conquistados para que possamos existir e sermos ouvidas me lembram o que Djamila Ribeiro tem teorizado sobre **lugar de fala**. Discutindo conceitos como *standpoint* feminista (o ponto de partida – a posição social do sujeito subjugado a partir do qual se percebe algo), diversidade, teorias raciais e decolonialidades, a autora defende a marcação do lugar de onde partem as narrativas. Por exemplo, a fala de mulheres negras, que parte de um espaço que uma mulher branca não pode vivenciar. Interseccionando várias categorias (raça, orientação sexual, identidade), Djamila questiona a legitimação ou não de certas vozes. Mulheres negras brasileiras têm pouco ou praticamente nenhum espaço para falar, ainda que sobre si mesmas, dadas suas incipientes oportunidades em espaços acadêmicos, por exemplo. Privilégios sociais e epistêmicos hierarquizam e legitimam o eurocentrismo branco, masculino e heterossexual nas mais variadas áreas do conhecimento, enquanto a experiência e o relato de si que vêm diretamente da perspectiva de grupos subalternos é desvalorizada e vista como subjetiva – visto que a produção que se pretende “neutra e universal” é aquela eurocêntrica e masculina (RIBEIRO, 2017).

O que se pretende sugerir com a discussão sobre o lugar de fala, conforme a autora, não é calar as vozes existentes, como se apenas negros pudessem falar sobre racismo, ou indígenas sobre suas questões; mas reivindica-se o reconhecimento das vozes das pessoas que pertencem a estes lugares e que tenham acesso a serem ouvidas. Apesar da similaridade com o conceito de representatividade, o lugar de fala demarca a geografia social e política de onde se situa o discurso, seja qual for.

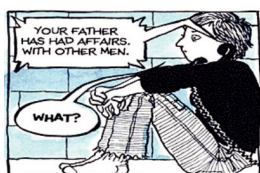
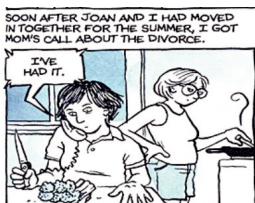
Antes de tudo, em uma produção cinematográfica, há que se marcar o lugar da mulher – como produtora/diretora. Ressalta-se então a necessidade ética de analisar a localização dos grupos dentro das relações de poder, e como este lugar imposto pode influenciar o conteúdo, alcance e significado do que é dito. Neste trabalho, vejo dois lugares a serem ponderados:

- a) o lugar da pessoa que está por trás destas personagens lésbicas nos filmes de animação. Se é uma mulher, e se é lésbica, que raça, que classe, que país? Quem produziu, dirigiu, escreveu, animou esta personagem; como e porquê o faz. De

onde fala esta diretora?

- b) o lugar de quem assiste, pesquisa, escreve sobre, interpreta estes discursos a partir do seu lugar de escuta/leitura. Que idade, que gênero, que identidade e orientação sexual tem a pessoa que vê? Qual país, qual época? Qual o lugar que ocupa a espectadora?

Considero aqui novamente os desenhos de Bechdel, como autora e artista gráfica. Seus livros mais conhecidos, *Fun Home* (2006) e *Are You My Mother?* (2012) são autobiográficos, tratando da sua relação com o pai e a mãe, foram produzidos depois da série *Dykes to watch out for*. O estilo da ilustração de Bechdel é bastante característico e a maior parte das personagens lésbicas segue um padrão que pode ser considerado *dyke* (que pode ser traduzido para a lésbica mais masculinizada) visto ser o título da série. Os acessórios femininos, vestidos, lenços, maquiagens e brincos são reservados para as mulheres não-lésbicas que ocasionalmente surgem nos quadrinhos, como a mãe da personagem. Seus desenhos vêm da percepção da autora, lésbica, do espaço que ocupa. Se trazem alguns padrões de comportamento, são expressões pessoais e não são generalizantes em características negativas, não reforçam imagens específicas de uma personagem a um grupo todo, não essencializam estas características e muito menos há hierarquias (Hall, 2016) e desigualdade de poder entre quem representa e o representado – visto o lugar de fala da autora.



Bakhtin (1997) associa a composição da imagem com a atitude complexa do autor:

O autor não pode ser dissociado de suas imagens e de suas personagens, uma vez que entra na composição dessas imagens das quais é parte integrante, inalienável [...]. Não há dúvida que a imagem do autor é dissociável da imagem das personagens, mas na verdade esta imagem emana do autor. [...] Por fim, todas as personagens e seus discursos não são mais do que objetos que demonstram a atitude do autor (e do discurso do autor). (BAKHTIN, 1997, p. 344)

Ou seja, **quem** é o autor, o **lugar** de onde fala e **o que** fala é parte integrante dos personagens criados, da imagem deles e dos discursos destes personagens.

No cinema, a construção de uma personagem passa pela história original (quando se tratam de adaptações/filmes baseados

em literatura), pela roteirista, produtora, diretora e atriz. No caso de filmes de animação há, às vezes, uma atriz de captura de movimento, além da atriz de voz, e as desenhistas/artistas e animadoras responsáveis pela personagem. Todas estas pessoas são responsáveis pela personagem que se vê no filme, e por isso há vários possíveis lugares de fala.

As já citadas séries *The L Word* e *Orange Is The New Black* têm algumas diretoras, produtoras, roteiristas e várias atrizes lésbicas, e isto sem dúvida faz parte de seu sucesso e aceitação pela comunidade lésbica. Mais do que um ato político de representatividade, há o lugar de fala que é mais importante do que outras experiências profissionais, e desta forma as séries deram espaço para colocar imagem e voz de pessoas lésbicas, e suas pautas, em público.

A criadora de *The L Word* é Ilene Chaiken, lésbica, diz que a TV é uma forma de ativismo e aprendeu a dar espaço para que as pessoas retratadas contem suas próprias histórias:



Ilene Chaiken

*[...] writing experience was no match for the lived experience of being a lesbian. It just was so clear that in taking on this mission of doing the first show about lesbians in the history of mainstream television that lesbians had to tell those stories. We're pulling back the curtain on our lives, and we're the ones who know our lives. We never got to tell our own stories before. The L Word was my story, my voice, my culture, and I embraced that.*¹³ (CHAIKEN, 2016)



Sara Hess

Na equipe de produção da série *Orange Is The New Black* estão a produtora Sara Hess e a roteirista Lauren Morelli, ambas lésbicas. A série recebeu algumas críticas quanto à falta de representatividade de mulheres negras na produção/direção dos episódios e quanto ao tipo de personagem destinado às pessoas negras. Recebeu críticas também de grupos masculinos, que reclamam da representação estereotipada dos personagens homens na série (sempre coadjuvantes) e reivindicaram uma representatividade mais 'adequada' e 'menos escassa' na série. Estas críticas obviamente não foram levadas a sério: a série ganhou vários prêmios e tem sido reconhecida como feminista,



Lauren Morelli

¹³ Tradução livre: A experiência de escrever não era como a experiência vivida de ser lésbica. Ficou claro que, ao assumir essa missão de fazer o primeiro show sobre lésbicas na história da televisão convencional, as lésbicas tinham que contar essas histórias. Estamos puxando a cortina de nossas vidas e somos nós que conhecemos nossas vidas. Nós nunca conseguimos contar nossas próprias histórias antes. *The L Word* foi minha história, minha voz, minha cultura e eu aceitei isso.



Capa da HQ e do filme.



Julie Maroh

bastante inclusiva e representativa sobre o universo plural e diverso das mulheres. E, justamente diante de tal diversidade de personagens, e possivelmente pela presença de mulheres lésbicas na equipe de produção, não cristaliza a imagem da mulher lesbiana em estereótipos ou clichês, nem reforça aspectos negativos de algum grupo.

Um filme bastante conhecido e polêmico foi *Azul é a Cor Mais Quente*. A história é baseada em uma história em quadrinhos da autora lésbica Julie Maroh. No entanto, a adaptação para o cinema foi feita pelo diretor Abdellatif Kechiche. A autora do texto original não ficou satisfeita com o resultado, e uma das atrizes publicou denúncias sobre abusos e assédio sexual nas filmagens. A representação do casal de mulheres foi considerada, em muitas críticas, fetichizada e não condizente com a narrativa original.

Nos desenhos animados, também é perceptível a diferença na representação das personagens de acordo com a pessoa que está por trás da produção. Já existe uma diferença primordial na representação de uma personagem feminina se a pessoa animadora é um homem ou uma mulher: desde o corpo, os movimentos, os ângulos de câmera, até o tipo de representação e os discursos. No caso de personagens lésbicas, em animações ou *live-action*, isso também é notável: corpos, movimentos, discursos são outros. Rebecca Sugar, e sua série *Steven Universo*, são um importante exemplo deste caso.

Enfim, o lugar de fala precisa ser considerado – desde a concepção do produto audiovisual até o discurso final; e também o lugar (de escuta) que ocupa a espectadora. Lugares e espaços: geografia de territórios a serem conquistados, a começar com o próprio corpo de mulher lésbica, na casa e nas ruas, nos territórios profissionais, para enfim conseguir territórios na ficção que ela mesma cria. Parafraseando Djamilá, a fala de uma mulher lésbica vem de um lugar que uma mulher hétero nunca esteve – e muito menos um homem cishétero.



Noelle Stevenson

SHE-RA

Trato aqui da nova versão (2018-2020) da série *She-ra*, produzida pela Netflix e Dreamworks. A versão anterior foi transmitida entre 1985 e 1986 nos EUA, por encomenda da Mattel, fabricante das bonecas Barbie. A primeira diferença desta versão já está no título, que antes era ‘She-ra: a princesa do poder’ e, agora, ‘She-ra e as princesas do poder’ – ou seja, deixa claro que She-ra divide com as princesas o protagonismo da história. Em toda a história, na verdade, a tônica é o desenvolvimento da amizade entre as personagens. As personagens e suas relações também foram tratadas com mais profundidade.

A nova série é destinada ao público infantil e foi produzida quase totalmente em desenhos à mão. Foi dirigido por Noelle Stevenson, ilustradora e diretora lésbica, e sua equipe de roteiristas e storyboarders é formada majoritariamente por mulheres. Noelle afirmou em uma entrevista que “todos os personagens da série são LGBT até que se prove o contrário”, no entanto, as relações de afeto foram apresentadas aos poucos durante a série. Descrevo aqui o desenvolvimento das personagens lésbicas e alguns outros LGBT+ em cada temporada.

Temporada 1

No episódio 01, as personagens principais são apresentadas. Adora e Catra (chamada de ‘Felina’ na dublagem em português e ‘Catra’ nas legendas) são adolescentes, órfãs, amigas desde a infância e treinadas como guerreiras do exército Horde, para lutar contra suas inimigas princesas (figura 68). O relacionamento delas é de amizade mas também com algumas discordâncias na forma de agir. Ambas são aventureiras e corajosas, e bastante leais ao seu



Figura 68: Catra e Adora. Fonte: reprodução.



exército. São muito próximas e apresentadas como amigas íntimas. Adora é basicamente humana e tem feições dóceis, enquanto Catra é híbrida: tem orelhas, unhas, dentes, olhos e rabo como de felinos, mas humanizada. Sua aparência é mais agressiva, sarcástica, muitas vezes cruel, e sua personalidade mostra alguns sentimentos de abandono e tristeza, que às vezes influenciam suas decisões e estratégias. Quando jovens, Catra dormia na cama de Adora, aos seus pés, deitada como um gatinho.

Já no segundo episódio, Adora percebe que seu exército tem sido cruel com a população e decide entrar para a rebelião, mas Catra se mantém no exército Horde. Desta forma, ambas são separadas e lutam entre si em todas as temporadas – ainda que eventualmente salvando uma à outra ou protegendo-se nas batalhas, ou lembrando algumas situações de seu passado de amizade com ternura. Adora encontra uma espada mágica e descobre que pode eventualmente transformar-se em uma guerreira legendaria, She-ra, tornando-se maior e mais poderosa, com força sobre-humana, seu corpo se transforma. Adora passa a liderar um exército de princesas mágicas contra a Horde, junto com seus novos melhores amigos, Bow e Glimmer. É muito inteligente e engenhosa, e prioriza as decisões tomadas em conjunto com sua equipe.



No episódio 04 são apresentadas as princesas Netossa e Spinnerella (figura 69) como aliadas à rebelião, ainda sem muitos diálogos, mas visivelmente próximas. Nos episódios seguintes elas sempre surgem lado a lado, com braços dados, olhares, breves diálogos onde Spinnerella chama Netossa de ‘querida’ e visivelmente mostram uma relação próxima. Netossa é negra, sempre tem uma postura forte e ativa, enquanto Spinnerella tem posturas mais delicadas, cabelo e uniforme cor de rosa. A série foca nas



Figura 69: Netossa e Spinnerella. Fonte: reprodução.

aventuras e no desenvolvimento das relações de amizade por toda a temporada, e estas princesas são figurantes e pouco importantes neste momento. Elas surgem quase sempre juntas, mas são bastante discretas nas expressões de afeto. O relacionamento afetivo das personagens foi confirmado pela produtora da série na época (antes das temporadas seguintes) e foi comemorado pela comunidade LGBT+.



Uma personagem importante é Scorpia, uma guerreira mais alta e mais forte que a maioria das outras personagens. Apesar de ter grandes garras de escorpião e o poder de picar e inocular veneno, Scorpia foge do estereótipo de brutalidade: sua personalidade é emotiva e dócil, bastante gentil e falante, e atrapalha-se com suas garras nos momentos de tarefas comuns, como segurar papéis ou apertar botões em pequenos aparelhos.

A relação de Scorpia com Catra (figura 70) é de admiração e interesse afetivo por parte de Scorpia. Juntas em uma festa, como um casal, Scorpia fica bastante feliz. Seu figurino é um longo vestido preto, decotado, maquiagem e joias; e Catra veste um terno com uma gravata solta. No entanto, Catra é bastante arredia a qualquer amizade mais profunda ou outras demonstrações de afeto.



Figura 70: Scorpia e Catra. Fonte: reprodução.

Nesta festa, a relação amor/ódio de Catra e Adora é evidente, e a tensão de supostas inimigas acaba se tornando um pouco mais romântica (figura 71).



Figura 71: Catra e Adora, entre ameaças e o baile. Fonte: reprodução.



Scorpia

Temporada 2

Na segunda temporada, ainda temos bastante atenção aos sentimentos de Scorpia por Catra. Scorpia a chama para um encontro, mas reconhece que Catra e Adora têm uma ligação emocional que ela não tem com Catra. Não fica absolutamente claro se o interesse de Scorpia é romântico, mas tudo sugere que é mais do que amizade: sua timidez ao chamar para um encontro, a comparação com Adora, seu explícito desejo por atenção.

O episódio 7 desta temporada apresenta os pais de Bow, um casal de homens (figura 72). Traz uma narrativa com uma metáfora a uma saída do armário: Bow precisa contar aos pais que não quer ser historiador como eles, mas prefere ser um guerreiro da Rebelião. O medo de não ser compreendido, o apoio das amigas e a aceitação dos pais são situações que foram associadas a Bow assumir-se em uma identidade que não era a esperada pelos pais. Desta forma, também, a série começa a sair do armário mais explicitamente.



Figura 72: Os pais de Bow e a 'saída do armário' da série. Fonte: reprodução.

Temporada 3

A terceira temporada traz outra personagem lésbica, no segundo episódio: Huntara, que tem participação menor que as



Huntara

princesas, mas é uma guerreira muito forte, destemida, experiente, líder de uma gangue em um deserto (figura 73). Quando ela surge, Adora claramente se encanta por ela: seus olhos brilham, e ela se distrai - um recurso visual típico de animes, bastante usado na série, como quando Bow olha para SeaHawk. Nesta sequência, Huntara flerta com outra garota, antes de ser interrompida pelas princesas.

É provavelmente a personagem com o corpo mais exposto na série - e é um corpo forte, grande, musculoso, sua voz é grave. Huntara é mais adulta que as protagonistas adolescentes, é uma mulher experiente, de falas mais curtas, agressiva e desconfiada.



Os olhos brilhando de She-ra ao ao ver Huntara.



Figura 73: Huntara. Fonte: reprodução.

Temporada 4

Neste momento, a série já traz questões mais interessantes do universo LGBTQ+: surge *DoubleTrouble*, personagem não-binária (citei com mais detalhes no capítulo 6 sobre outros personagens LGBTQ), e o casal Netossa e Spinnerella são mais ativas na história. No capítulo 4, os diálogos deixam mais evidente o relacionamento afetivo, com pequenas brincadeiras entre elas, breves discussões cotidianas. Quando Spinnerella cai, Netossa se preocupa e corre para ela e a chama de “minha garota”. Em outro capítulo, há uma cena onde as amigas atrapalham um encontro romântico entre elas - na cena há um violinista, buquê de flores, estão abraçadas (figura 74).

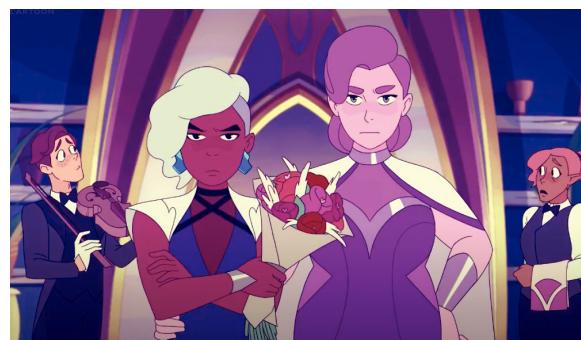
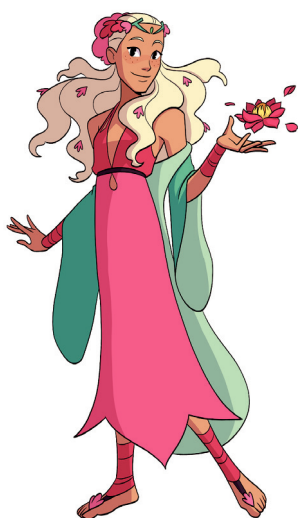


Figura 74: Netossa e Spinnerella. Fonte: reprodução.

Os últimos capítulos desta temporada também se dedicam mais a Scorpia. Em seu quarto, mostram-se nas paredes desenhos que ela fez de Catra, e em uma mesa há uma foto de família, de Scorpia bebê no colo de suas mães (figura 75).



Figura 75: A foto com as mães de Scorpia. Scorpia claramente tem o cabelo de uma e a composição corporal da outra. Fonte: reprodução.



Perfuma

Temporada 5

A última temporada encerra a série e resolve as intrigas e guerras da forma mais clássica: o bem vence o mal, e o que mais importa é a amizade entre todos.

Perfuma é uma personagem com pouca participação nas outras temporadas, mas tem mais atenção nesta última. É como uma fada hippie dos bosques, ligada a plantas, natureza, flores, sempre delicada e amável, de caráter leve e suave. Raras vezes perde o controle, sempre está sorrindo, meditando. Trata com bastante delicadeza a Huntara na temporada 4, ainda que esta seja bastante rude a princípio, e, nesta temporada, flerta com Scorpia em uma festa (figura 76).



Figura 76: Perfuma, com Huntara e, depois, com Scorpia. Fonte: reprodução.

Esta temporada também dedica mais tempo ao relacionamento de Netossa e Spinnerella. Há mais cenas cotidianas, onde elas estão jogando e conversando. Elas se beijam no episódio 6, mas em seguida sua história é um pouco mais tensa: Spinnerella passa a ser controlada pelo exército inimigo, e, por alguns capítulos, relata-se a tentativa de Netossa de resgatar sua esposa (como ela mesma a chama, no capítulo 9) usando seus pontos fracos. Como a série mantém o clima positivo em todas as temporadas, obviamente Netossa é bem sucedida (figura 77).



Figura 77: Netossa e Spinnerella na última temporada. Fonte: reprodução.

O casal mais importante, no entanto, é Felina e Adora, a protagonista, que eram amigas desde a infância, e estiveram lutando em exércitos opostos em quase toda a série, mas sempre se defenderam nas batalhas. O desenvolvimento das personagens foi bastante profundo em toda a série, com questões com a ‘mãe’ adotiva, sobre aceitação, respeito, justiça, lealdade. Adora e Catra, assim como as outras personagens, são retratadas com várias dimensões psicológicas, com defeitos, com diferentes formas de perceber e de agir em várias situações. Apesar de estar dentro de um universo de fantasia, são bastante reais e humanas as interações entre as diversas personagens, o que inclui super-heroínas com poderes mágicos, robôs, híbridos animais, clones.

Nas cinco temporadas, há um afeto entre Adora e Catra que poderia ser justificado pela amizade de longa data das duas adolescentes, mas a cada temporada alguns sinais eram dados que o afeto entre elas era um pouco mais romântico. No último capítulo elas se declaram apaixonadas, em uma cena dramática onde Adora quase morre para salvar o planeta. É a partir do beijo delas que o poder de She-ra se reestabelece e tudo se resolve, e o planeta volta à vida (figura 78).



Figura 78: She-ra e Felina, no último capítulo. Fonte: reprodução.

Adora e Catra são também de raças diferentes, assim como Netossa e Spinerella. Como os personagens de She-ra são bastante diversificados, praticamente todos os casais são interracialis e as diferenças são tratadas com naturalidade.

Nas cenas finais, Scorpia elogia Perfuma e terminam abraçadas, Netossa e Spinerella se beijam, amizades são reestabelecidas e desavenças, perdoadas. Não há nenhum alarde sobre Adora e Catra estarem juntas, apenas festa e abraços entre os melhores amigos. A única relação afetiva questionada é a de Entrapta com Hordak, um clone/robô 'errado' do pior vilão, inimigo das princesas durante todas as temporadas mas que acaba se redimindo. Ao vê-los juntos, Mermista sugere alguma preocupação (“– nós estamos todos bem com isso?”) – cena na figura 79. Todas as outras relações

(ou possibilidades) são tratadas com normalidade e não são tema de discussão na narrativa.



Figura 79: SeaHawk com Mermista, e, ao fundo, Entrapta com Hordak. Fonte: reprodução.

A série foi bastante elogiada pelo desenvolvimento emocional das personagens e a complexidade com que o roteiro foi elaborado, assim como um olhar bastante feminista e empoderador. Trata de problemas familiares e relações muito diversas, densas, leves, profundas, abusivas, com ciúmes, abandono, manipulação, superproteção. As diversas habilidades das princesas também são interessantes: seu poder pode ser a força, o teletransporte, mas também a familiaridade com a tecnologia, ou conectar-se com as plantas, a água, entre outros elementos. A série conseguiu distanciar-se muito dos estereótipos de gênero, de masculinidades/feminilidades, dos padrões estéticos de corpos e da heteronormatividade, e dos clichês cinematográficos sobre princesas e personagens infantis planos (bons/maus).

She-ra é uma retomada – uma repetição de um tema de sucesso; e também uma série (ECO, 1989): uma continuação reformulada e atualizada, com personagens que podem ser reconhecidos entre a primeira e a nova versão, porém mais profundos e mais bem elaborados; e traz uma situação fixa, um esquema narrativo constante que satisfaz a necessidade de retorno e reconhecimento da história. São narrativas quase previsíveis, cujo público é o que conheceu a série original e os filhos deste público que agora é adulto. Sem dúvida, os movimentos feministas e LGBT+

contribuíram para um novo olhar – da direção da série e do público – para ambas versões da série.

É a primeira série de desenho animado ocidental e comercial com uma protagonista-heroína lésbica, e sem dúvida uma representatividade a ser comemorada. Seja como estratégia comercial, ou apenas uma escolha narrativa quase novelística, o clímax do relacionamento é deixado para o último capítulo. O fato da saída tardia do armário deixa o público desejando uma continuação da história com o desenvolvimento da relação, e assim foi também com Jujuba e Marceline em *Hora da Aventura*, e Korra e Asami. De toda forma, *She-ra* e *Hora da Aventura* têm em comum que as personagens protagonistas não estavam à busca de amor romântico, são séries de aventura destinadas a público infantil/juvenil, e o relacionamento surge com naturalidade, sem alarde de outros personagens sobre o tema.

Tal como os desenhos em quadrinhos de Bechdel e as séries *live-action* *The L word* e *Orange is The New Black*, percebo que as representações de personagens lésbicas nos filmes de animação produzidas por mulheres LGBTQ+ também tem algumas preocupações políticas, como a intersecção de raça, classe, e desconstrói alguns estereótipos na caracterização da relação homoafetiva. A inclusão de forma naturalizada, a representação de diversidades e a postura feminista em vários discursos traz, enfim, profundidade e relevância social às narrativas, o que deve gerar um impacto bastante positivo nos espectadores.

A produtora de *She-ra: as princesas do poder*, **Noelle Stevenson** (1991-), é estadunidense, já reconhecida por seus livros de quadrinhos com boa diversidade de personagens, com prêmios *Eisner* e *Glaad*. Noelle confirma que a presença das personagens LGBTQ+ é pela representatividade, em uma entrevista ao site *Den of Geek*:

Eu acredito que, como uma criança *queer*, quando você se sente representado nas coisas que você assiste, você tem uma ideia de como a sua vida pode ser, que tipo de pessoa você poderia ser, os amigos que você poderia ter no futuro. É a capacidade de se ver no exemplo e perceber: “olha, existem todas estas formas de ser” (...) “eu acho que isso sou eu, eu acho que eu me vejo aqui”.

Como uma mulher lésbica, é algo que eu sempre achei importante mostrar em uma animação para crianças. Justamente para mostrar a riqueza de experiências no



Livros de Noelle Stevenson

mundo e as maneiras diferentes que os personagens se amam. É algo que eu espero que seja uma parte natural e muito própria da série. (STEVENSON, 2018, entrevista. In: Den of Geek).

A série atual revê várias questões deixadas de lado na versão dos anos 1980, e tem vários personagens LGBTQ+ que desenvolvem relações fortes e histórias profundas, com laços de amizade intensos entre personagens femininas, dilemas e problemas típicos da adolescência. Fica claro, novamente, que o lugar de fala da criadora importa muito no desenvolvimento de animações inclusivas e responsáveis.

A representação dos corpos das personagens na série merece destaque, não apenas pela mudança entre a versão padronizada e hipersexualizada dos anos 80, mas também pela diversidade sem estereótipos. Ainda que trate de um universo mágico, com personagens com super poderes e algumas características de animais (como as garras de escorpião, ou o rabo de Catra/Felina, orelhas pontiagudas...) as personagens são humanizadas o suficiente para que se possa reconhecer corpos femininos com diversidade de expressões: altos, baixos, adolescentes, adultos, magros ou gordos, com diferentes habilidades e expressões, com flores e espadas, diferentes estilos e raças, com cabelos de todo tipo, com diversas etnias e cores.

Na versão anterior, todos os personagens obedeciam ao formato do corpo das bonecas Barbie fabricadas pela empresa contratante, e a nova versão - e um novo momento político - permitiram, felizmente, uma diversidade anatômica e racial. A diversidade de direção, de conteúdo e a profundidade dos temas da narrativa foram seguramente conquistadas com as lutas de diversos movimentos feministas e LGBTQ+ da nossa história.

Corporalidades

O corpo é um principais lugares onde recaem as mais diversas questões de gênero na crítica feminista do cinema. Um dos desafios de uma análise crítica é entender como este corpo é representado, como diz Bernárdez-Rodal:

[...] un objetivo fundamental ha sido analizar y cuestionar cómo es representado el cuerpo femenino en el cine. Para estas críticas, el cuerpo de las mujeres, más que representar la base de la identidad y la subjetividad, es mostrado como un objeto valorado en claves de belleza espectacular e hipervisible, lo que contribuye a reforzar la construcción diferenciadora entre lo femenino y lo masculino.¹⁴ (BERNÁRDEZ-RODAL, 2015. p 202)

Em qualquer obra visual – arte, publicidade, cinema – que trate do corpo feminino, há diversas implicações: qual corpo se exhibe, que partes, como, e quem é o espectador. No caso do cinema/televisão, a câmera determina todas estas questões e isto é uma estrutura de poder: quem pode olhar, em que momento, quais partes do corpo, por quanto tempo.

Corpos de mulheres estão nas obras de arte e nos filmes como objetos que podem ser vistos sem restrição, para o deleite voyeur, em geral, masculino. Talvez por isso uma certa estranheza aos clubes de mulheres que olham para homens semi-nus dançando, por exemplo – como se esta inversão de papéis não fizesse muito sentido.

O poder de decidir (diretor) e de olhar (espectador), junto ao poder de fragmentar (câmera), somados, colocam na tela o **corpo feminino cada vez mais distante de uma mulher real**. Por isso, fazem sucesso mulheres robôs, cyborgs, ideais, bonecas, animações. A estrutura de poder/dominação se concretiza ainda mais na personagem sem voz própria ou autonomia, inventada por homens. Isto me faz começar a pensar nos desenhos animados – como, apesar de não ser diretamente um corpo sendo exposto na tela, é a representação de um corpo.

¹⁴ Tradução livre: “Um objetivo fundamental tem sido analisar e questionar como é representado o corpo feminino no cinema. Para estas críticas, o corpo das mulheres, mais do que representar a base da identidade e da subjetividade, é mostrado como um objeto valorizado em termos de beleza espetacular e hipervisível, o que contribui para reforçar a construção diferenciadora entre o feminino e o masculino.”

Muito do que tange à feminilidade são atividades que incidem sobre o corpo: depilação, por exemplo. E que se deixe claro: das maçãs do rosto para baixo – acima disso, cílios e cabelos são necessários, e sobrancelhas devem ser desenhadas conforme o design da moda da época. Unhas feitas, cabelos pintados, hidratação-esfoliação-*peeling*, a publicidade está sempre lembrando às mulheres que ainda há muito que ser feito para estar bem, bonita, desejável. Muitas exigências recaem sobre o rosto: um rosto jovem, magro, com preenchimentos, antirrugas, cores, manchas apagadas, maquiagem, sobrancelhas, sem olheiras, pálpebras firmes, ocidentais. O corpo deve ser bronzeado, magro, sem marcas, sem manchas, sem celulites e estrias; há todo tipo possível de cirurgias plásticas e outros procedimentos estéticos para modificar o corpo. A feminilidade é artificial, inorgânica, prostética, inventada e recriada (por quem? para quem?). O movimento deste corpo deve ser dócil, casto, submisso, ainda que incômodo, ainda que em saltos altos, contido, acolhedor. Suas roupas, que digam claramente que a mulher é uma mulher – desde que nasce não pode ser confundida, usam-se os brincos e laços no cabelo, cores que deixem claro qual é sua genitália (que deverá ser escondida para sempre). Pode ser forte, mas não muito. Pode ser firme, mas não mais do que um homem. Pode ser sexualizado, enérgico, quando lhe convém – quando convém a um homem, a seu serviço, ao seu prazer. Passos curtos. Deve sentar-se como uma garota. Eternamente uma garotinha, sem envelhecer, sem vontade própria. A delicadeza é a delicadeza do corpo, dos gestos; a sensualidade, ou os movimentos comedidos: **a hexis é uma coreografia aprendida.**

Bernárdez-Rodal assinala sobre a diferença destas imagens do feminino com o masculino:

construir la feminidad requiere una mayor manipulación sobre el cuerpo que construir el masculino. Lo masculino es lo normal, lo neutro, lo universal; lo femenino, lo elaborado, lo particular. Siempre me ha resultado curioso comprobar que la masculinidad es una categoría aparentemente más desvinculada del cuerpo que la feminidad. [...] Un hombre desarreglado no es nunca en el imaginário popular “menos hombre”. Su masculinidad no se resiente. Sin embargo, con las mujeres ocurre todo lo contrario. Si una mujer no se arregla según un código no escrito como se tienen que arreglar las mujeres, no es calificada solo de “dejada” o descuidada, sino

que es muy posible que su feminidad sea cuestionada y reciba insultos del tipo: “es un marimacho”¹⁵. (BERNÁRDEZ-RODAL, 2015. p. 79)

As masculinidades tradicionais não apenas não se importa com a falta de atenção ao corpo, pelo contrário, necessita de certa dose de “descuido” com a aparência. Existe um limite para um homem bem arrumado – ou ele será questionado por “parecer uma mulher” em relação aos cuidados sobre seu corpo.

Obviamente há de se questionar a ideia de insulto que a autora traz na última frase – chamar de alguém de *marimacho* é pejorativo, na Espanha. Tal como *machorra*, é um termo usado para mulheres que não performam feminilidade, não necessariamente lésbicas mas quase sempre relacionado a estas. Mulher-macho, machona, machinho, podem ser os termos mais próximos em português. Termos que usam o macho/homem como referência, alguém a ser imitado, é algo de fato que se rechaça tanto no Brasil como em vários outros países. Dizer que uma garota é “machinho” porque está ‘descuidada’ com sua aparência (de feminilidade) nos diz muitas coisas: que quem não se arruma é homem, e se é homem DEVE portanto gostar de mulheres e portanto, lésbica. Simplista, heterocentrado, binário, machista e lesbofóbico.

A masculinidade, em contraponto a esta ideia de feminilidade relacionada à aparência do corpo, está quase sempre ligada ao fazer e ao ser: forte, corajoso, potente, eficiente, bem sucedido, firme, enérgico, etc. Nada que se perca com o passar do tempo – e por isso não se exige juventude eterna aos homens. As únicas questões relacionadas ao corpo são a força física e a uma performance sexual relacionada a sua genitália. Em um mundo hétero, uma mulher considerada com boa performance sexual é a que satisfaz seu parceiro, enquanto um homem de boa performance é o que mantém um pênis ereto – fato que obviamente não está

¹⁵ Tradução livre: construir a feminilidade requer uma maior manipulação sobre o corpo que construir o masculino. O masculino é o normal, o neutro, o universal; o feminino, o elaborado, o particular. Sempre me pareceu curioso comprovar que a masculinidade é uma categoria aparentemente mais desvinculada do corpo que a feminilidade. [...] Um homem desarrumado não é nunca no imaginário popular ‘menos homem’. Sua masculinidade não se resente. Por outro lado, com as mulheres ocorre todo o contrário. Se uma mulher não se arruma segundo um código não escrito como se devem se arrumar as mulheres, não é qualificada somente de “largada” ou descuidada, mas é muito possível que suas feminilidade seja questionada ou receba insultos do tipo: ‘é mulher-macho’.

diretamente relacionado a satisfazer uma parceira. O centro, em ambos os casos, é o homem. Esta fixação no corpo das mulheres – e um corpo sujeito a um padrão de beleza relacionado a juventude traz outro problema de gênero no cinema: o tempo de vida laboral das atrizes. Um estudo da vida média laboral de atrizes na Europa conclui que mulheres trabalham entre 11 e 15 anos, enquanto homens têm vagas por 40 a 50 anos. Tem papéis apenas jovens, a grande maioria entre 20 e 29 anos. A diferença salarial também é brutal. Em 2017, o mais alto salário para um ator foi de 68 milhões (Mark Wahlberg), enquanto para uma atriz foi de 26 milhões (Emma Stone) – que é a única mulher entre as quinze pessoas mais bem pagas do mundo. Ou seja: atores recebem mais, e por mais tempo, e assim a estrutura de poder relacionada ao poder econômico se mantém ¹⁶. É notável a diferença entre as exigências estéticas na aparência de um homem e de uma mulher na TV e no cinema:

[Os homens...] pueden incluso llegar a ser groseros, feos o brutos y enamorar a inteligentes y bellas mujeres sin tener que esforzarse. Es el maná mediático de la masculinidad. En la ficción las mujeres amamos a los sapos, pero ellos nunca se enamoran de las ranas. Y, sobre todo, en muchísimas historias, las mujeres son víctimas de la poderosa violencia machista ¹⁷. (BERNÁRDEZ-RODAL, 2015. p. 107.)

Nos filmes de animação, estes exemplos são notórios: princesas se apaixonam por (homens) feras, monstros, sapos, enquanto elas se mantêm sempre jovens, bonitas, magras, desejáveis (*A Bela e a Fera*, *A Princesa e o Sapo*). E tanto em filmes de animação como em filmes *live-action*, com histórias ambientadas em qualquer época, ou mesmo personagens sereias ou fadas – elas estarão com suas axilas depiladas. Uma guerreira perdida numa floresta por seis meses misteriosamente mantém sua depilação impecável – e aceitamos sem nos dar conta deste tipo de representação irreal (figura 80).

¹⁶ Não comentarei aqui a indecência capitalista/consumista desses números – uso apenas para ilustrar a desigualdade de gênero, em inegáveis cifras, assim como vemos no esporte, por exemplo, e em praticamente todas as profissões do mundo.

¹⁷ Tradução livre: Os homens podem inclusive chegar a ser grosseiros, feios ou brutos e apaixonar a inteligentes e belas mulheres sem ter que se esforçar. É o maná midiático da masculinidade. Na ficção as mulheres amamos aos sapos, mas eles nunca se apaixonam pelas rãs. E, sobretudo, em muitíssimas histórias, as mulheres são vítimas da poderosa violência machista.

Xena
Lara Croft
Mulher-gato

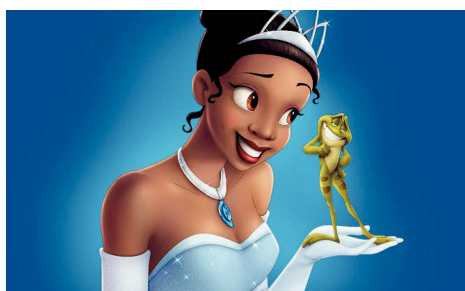
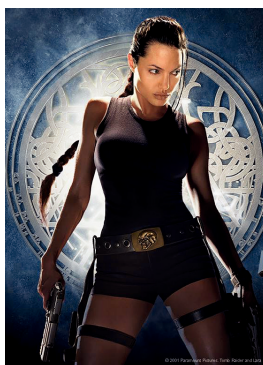


Figura 80: princesas, fadas, sereias depiladas em filmes de animação. Fonte: reprodução.

Claro que há personagens com características distantes da docilidade. As super heroínas quase sempre são poderosas porque abraçam algumas características ditas masculinas: razão, controle, força. A questão é que a heroína é aceita apesar destas características apenas se ela for hipersexualizada, tal como Xena, Lara Croft (*Tomb Raider*), Mulher-gato. Roupas curtas, muito justas, garotas que não perdem a elegância, estão sempre maquiadas, depiladas. Isto a devolve à 'normalidade' dos estereótipos de gênero. Ou seja, devolve à normalidade de servir ao prazer do olhar masculino. Talvez ela em algum momento precise da ajuda de um homem para salvá-la ou quebrar uma porta. Ela pode ser mãe e terá na maternidade uma certa justificativa por sua valentia. Talvez ela se apaixone por ele – e assim ela estará perdoada por ser (quase) tão valente quanto um homem. Ela é colocada novamente no seu lugar, no seu papel subalterno.

A Segunda Onda do feminismo (a partir dos anos 1970) e suas conquistas se refletiram no cinema *mainstream*, e surgiram algumas poucas personagens fortes e guerreiras que colocaram em xeque os papéis de gênero comumente vistos – mas que inspiraram muitas espectadoras. Isso começou com os filmes *live-action* (nas personagens de Ripley e, depois, Vazquez, em *Alien* (1979 e 1986); e Sarah Connor em *Terminator* (1991), Trinity em



Ripley
Vazquez
Trinity
Sarah Connor
Beatrix Kiddo

Matrix (1999), Beatrix Kiddo em *Kill Bill* (2003). Estas personagens foram um pouco além do estereótipo da heroína hipersexualizada, em personagens lutadoras fortes e corajosas. Ainda que brancas, magras e belas, desviam-se do padrão de feminilidade, seja por seu figurino mais apropriado às narrativas, seja por sua atitude que não apela (ao menos, não muito) à sensualidade como as anteriores. Sarah Connor foi um pouco mais longe em uma nova sequência do filme *Terminator* de 2019, onde a mesma atriz – Linda Hamilton – interpretou a mesma personagem quase 30 anos depois. O padrão da juventude da heroína foi quebrado.

No mundo da animação para crianças, o surgimento de protagonistas fortes e que estivessem fora do cliché das garotas frágeis que precisam ser salvas demorou um pouco mais: com um histórico de princesas e outras personagens femininas estereotipadas por mais de 60 anos (citem-se as princesas Disney, Betty Boop, Minnie) foi apenas no final da década de 90 que começam a surgir filmes de animação com protagonistas corajosas e fortes, como *Mulan* (1998 e 2005), da Disney e, muito depois, *Merida* (2012), da Pixar; ambas citadas como princesas, porém que lutavam por seus ideais e não esperavam por um príncipe (figura 81). Sem dúvida agora crianças poderiam ver algumas personagens femininas associadas ao poder e independência de uma personalidade autônoma. Ainda que sejam muitas vezes retratadas como princesas, com longos vestidos, são corajosas e enfrentam as ordens vindas de personagens masculinos, e a beleza não é seu principal atributo; e seu olhar e posturas denotam valentia e força, assim como as personagens ao lado: ombros fortes, peito aberto, queixo erguido, pernas bem apoiadas, braços ativos, empunhando armas.



Figura 81: Mulan (esq.) e Merida (dir.). Fonte: reprodução.

Outro problema que surge sobre este corpo feminino que precisa ser sempre adequado a alguns padrões aceitáveis é percebido em algumas adaptações de quadrinhos para o cinema. Por exemplo, em *Boku no Hero* (*My Hero Academy*, 2016-2021), as personagens tiveram alterações físicas significativas na transposição para as telas, e foram muito criticadas pelos leitores que já conheciam a história e as personagens, que se tornaram mais magras e com seios maiores. Câmeras e poses com ângulos mais estratégicos também expõem e reforçam a atenção a determinadas partes do corpo (figura 82).



Figura 82: As alterações nas personagens de *Boku No Hero*. Fonte: reprodução.

No universo dos jogos eletrônicos digitais (*games*), o domínio masculino é grande e ainda podem ser encontrados muitos problemas na representação de corpos femininos. Apesar de mulheres serem a maioria na quantidade de jogadores no Brasil (58,9%, conforme pesquisa *Game Brasil 2018*), são minoria nas empresas desenvolvedoras de jogos (20,7%, dados da mesma pesquisa). As personagens femininas quase sempre hipersexualizadas, com figurinos inadequados ao seu papel em jogos de aventura ou luta e às vezes seus corpos chegam a distorções extremas. A resistência do público masculino a aceitar personagens femininas fora destes estereótipos da heroína hipersensualizada é muito grande, como também a resistência em aceitar jogadoras como oponentes ou mesmo parceiras nas partidas.

Distorções.



Abby / *The Last of Us*Cammy / *Street Fighter*

Por exemplo, a personagem Abby (mulher, heterossexual) do conhecido jogo *The Last of Us* tem sido alvo de milhares de críticas em todo o mundo, por seu corpo “pouco realista”. As críticas são, basicamente: “corpo quadrado”, “bunda murcha”, “sem seios”, “perna fina”, “parece um homem”. Um corpo normal, figurino conforme a narrativa (um mundo pós-apocalíptico), forte, é visto como uma ameaça e é rejeitado.

Personagens femininas que correspondem ao padrão hipersexualizado e fetichizado são a maioria e não são criticadas, como a Cammy, do também famoso jogo *Street Fighter*: poses sexualizadas, figurino pouco adequado para batalhas. O universo dos *games* tem amplas possibilidades de análise no que trata a gênero, sexualidade, estereótipos e representatividade.

Nos anos 1980, a personagem She-ra era também hipersexualizada, ainda que de modo um pouco mais discreto visto o seu público-alvo infantil. Nesta nova versão, mais de 30 anos depois de seu primeiro lançamento, trouxe consideráveis mudanças em termos estéticos, de roteiro e construção dos personagens.

Além da representatividade e da presença de várias personagens mulheres de forma inclusiva, trazendo diversidade de expressões de gênero, etnias, tipos físicos, nos interessa a mudança visual da personagem protagonista: a versão de 1985 era uma mulher hipersexualizada, cujo figurino (saia curta e decote tomara-que-caia – termo controverso, aliás) evidenciava o corpo de mulher adulta, e bastante à mostra, ainda que a personagem tivesse apenas 16 anos na narrativa e a série fosse destinada a crianças. A personagem de 2018 tem seios menores, blusa fechada no colo e usa uma bermuda por baixo da saia, além de menos maquiagem e botas, ao invés de saltos altos. Na última temporada, de 2020, o uniforme incorpora uma calça comprida. A comparação está na Figura 83.

A narrativa ainda difere da versão dos anos 1980 pela profundidade das personagens: suas questões internas, dúvidas nos relacionamentos e situações psicologicamente difíceis compõem uma trama mais elaborada e interessante do que a série anterior, considerada apenas um *spin-off* (série ou filme derivado de outra produção principal) da série He-man – She-ra surge como uma irmã gêmea desconhecida até então – e uma estratégia comercial para venda de bonecas Barbie.



Figura 83: a personagem She-ra de 1985, a versão de 2018 e o novo uniforme da última temporada, em 2020.

Estas mudanças no figurino, no desenho dos corpos, etnias, na construção psicológica acontece em todas as personagens: muito mais próximas da idade que têm na história (16 anos), apresentam diferentes alturas, pesos, personalidades e questões típicas da adolescência (figura 84). Em uma pesquisa de público, a nova She-ra não foi bem aceita por homens acima de 40 anos, apesar das duas versões da série serem destinadas a crianças de 6 a 12 anos. Ela deixou de ser a boneca sexualizada para ser olhada, para ser uma adolescente guerreira, sem apelo sexual, com seios cobertos, com uma bermuda que cobre um pouco mais de suas pernas.



Figura 84: Comparando as versões das outras personagens da série She-ra. Montagem do Canal Jogo que Roda. Fonte: Reprodução.

Os comentários mais agressivos nas redes sociais, ainda antes do lançamento, foram provenientes de homens adultos, espectadores da versão anterior. Disseram que a nova personagem ‘não parecia mulher’, era ‘como um garoto travestido’ ou ‘um adolescente com saias’, ‘nada feminino, uma piada’. As princesas Spinnerella e Glimmer também foram alvo de críticas por não serem magras, e ‘pouco atléticas’, ‘não saudáveis’, ‘muito gordas’ como disseram alguns comentários gordofóbicos. Definitivamente, o público antigo não ficou feliz com a perda do poder visual que tinha sobre estes corpos.

Corpos gordos, fortes, delicados, ágeis: nesta série, há corpos de muitos tipos, como na vida real. No entanto, se espera – mesmo em desenhos animados infantis – que corpos femininos obedeçam a padrões únicos de beleza e juventude.

Sara Ahmed, quando fala de interseccionalidade, trata sobre o corpo feminino que se exige, de como se espera que sejam os braços de uma mulher: delicados, magros, brancos, frágeis. E, justamente, são os braços (e aqui cabem metáforas para diferenças, forças, batalhas) que reúnem as mulheres:

Si las normas de género funcionan para crear una idea limitada de cómo debería aparecer un brazo femenino, un brazo blanco, un brazo delgado, un brazo que no ha trabajado, un brazo que está delicadamente sintonizado con una asignación, entonces muchas de las mujeres de las que se entienden como mujeres, no serán consideradas mujeres debido a sus brazos. Son los brazos lo que nos desvía.

Los brazos no solo tienen una historia; están conformados por la historia; los brazos hacen carne histórica. No es extraño que sigan apareciendo brazos. Son los brazos los que pueden ayudarnos a establecer la conexión entre historias que de otro modo no parecen encontrarse.¹⁸

¹⁸ Tradução livre: Se as normas de gênero funcionam para criar uma ideia limitada de como deveria parecer um braço feminino, um braço branco, um braço magro, um braço que não tenha trabalhado, um braço que está delicadamente sintonizado com uma atribuição, então muitas das que se entendem a si mesmas como mulheres, que se inscrevem com mulheres, não serão consideradas mulheres devido aos seus braços. São os braços o que nos desvia.

Os braços não somente têm história; estão conformados pela história; os braços fazem carne histórica. Não é estranho que sigam aparecendo braços. São os braços os que podem nos ajudar a estabelecer a conexão entre histórias que de outro modo não parecem se encontrar.

Hay muchos brazos; brazos que son musculares, brazos fuertes, brazos trabajadores, brazos que se niegan a ser empleados, brazos en huelga; brazos sacrificados al servicio de la máquina industrial; brazos partidos.

La interseccionalidad es brazo.

*La interseccionalidad es ejército de brazos.*¹⁹ (AHMED, 2018)

Diferentes braços, diferentes mulheres que lutam juntas: nada mais forte e apropriado para uma imagem da interseccionalidade. Obviamente, um corpo que se afasta do padrão de feminilidade do cinema é visto como abjeto, desviante do que se espera. E assim é muitas vezes o corpo da mulher que se desvia do padrão da heterossexualidade: um corpo que se recusa a ser atraente para um público masculino, que recusa seu desejo ou mesmo seu olhar como espectador. Corpos fortes, com braços musculosos e grandes, agressivos, trabalhadores, lutadores, quebrados, independentes, insubmissos, marcados, que exigem e criticam: tudo isso está fora dos padrões desejados de feminilidade.

Críticas feministas de cinema também consideram o público. Quem é o espectador, e como esta pessoa vê e interpreta o filme. Por um lado, a objetificação do corpo representado na tela e, por outro, a identificação com esta imagem. Como uma mulher espectadora vê este corpo representado? Uma personagem hipersexualizada, porém forte e guerreira, pode ser um modelo de empoderamento para as espectadoras? As mulheres veem estas personagens como uma imitação das características masculinas de poder em que se espelhar, e como um corpo que deveriam ter? Ou, ao contrário, o cinema está apenas mostrando relações que já existem na sociedade?

El cine puede ser un espejo de la realidad, pero casi nunca lo es. Lo que no cabe duda es que es una maquinaria muy potente de creación de significados que pueden acabar convertidos en modelos de comportamiento personal o de representación de las aspiraciones sociales. Teresa de Lauretis decía que una de las cosas más interesantes que hace el cine es construir identidades sociales. Por eso, pensar en el cine, en los

¹⁹ Há muitos braços, braços que são musculosos, braços fortes, braços trabalhadores, braços que se negam a ser empregados, braços em greve; braços sacrificados a serviço da máquina industrial; braços partidos.

A interseccionalidade é braço.

A interseccionalidade é um exército de braços.

*modelos que crea y en los vínculos que puedan existir sobre la realidad social, es uno de los objetivos de la crítica feminista.*²⁰ (BERNÁRDEZ-RODAL, 2018. p. 142).

O grande problema que vejo é que o cinema não necessariamente é, mas quase sempre **parece** ser um espelho da sociedade. Essa simulação traz na espectadora a ideia de que o que se vê na tela é a verdade, e assim, o sentimento de que ela deveria ser daquela forma – ou pelo menos, desejar ser. É verdadeira a proposição de Bernárdez-Rodal e de De Lauretis: o cinema pode espelhar, mas principalmente constroi subjetividades. E uma forma de construir é fazer com que os espectadores queiram ser o reflexo do que veem no cinema. Obviamente homens não se espelham em personagens femininos, porque aprendem que não devem fazê-lo. Ser comparado a uma mulher, almejar ser como uma mulher, é rebaixar-se. Ainda que as mulheres não estejam conscientemente espelhando-se em homens porque desejam seu lugar, a elas simplesmente é ensinado que está tudo bem querer ser como eles – o personagem masculino pode ser desejado por ser superior (em ser, em ter, em poder...). O homem está na posição desejável, ou no mínimo, é o considerado o elemento neutro.

Ao se pensar uma arte, um texto, um filme, uma publicidade, sempre se presume algum espectador – todo discurso está direcionado para o seu interesse, entretenimento, expectativas, desejos. E, na maioria dos casos, este espectador presumido é um homem heterossexual. Por isso, tantas vezes a imagem do corpo feminino é um espetáculo direcionado a este público específico.

Atualmente, a maioria das produções cinematográficas são feitas por homens e para homens. O público-alvo masculino é justificado também porque tem mais poder de consumo e estatisticamente gasta mais com entretenimento. E, além disso, muitas mulheres que querem fazer filmes são coagidas por seus chefes (quase sempre homens) a fazer filmes para homens.

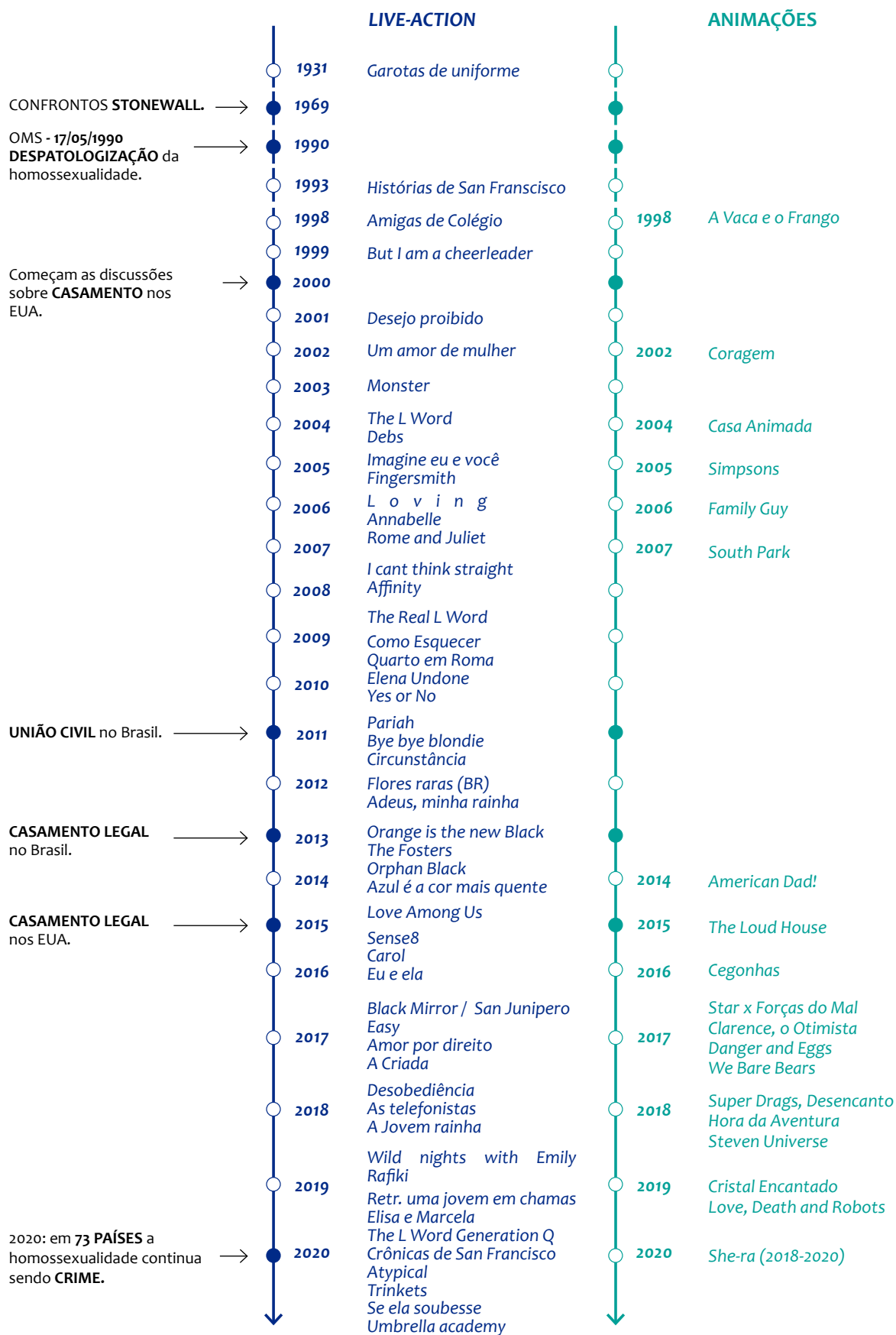
²⁰ Tradução livre: O cinema pode ser um espelho da realidade, mas quase nunca é. O que não há dúvida é que é um maquinário muito potente de criação de significados que podem acabar convertidos em modelos de comportamento pessoal ou de representação das aspirações sociais. Teresa de Lauretis dizia que uma das coisas mais interessantes que faz o cinema é construir identidades sociais. Por isso, pensar no cinema, nos modelos que cria e em vínculos que possam existir sobre a realidade social, é um dos objetivos da crítica feminista.

Enquanto as mulheres não tiverem poder econômico e poder de direção na indústria de entretenimento, não poderão fazer filmes de mulheres e para mulheres. Aqui temos um paradoxo: queremos produtos com gênero determinado? Como o masculino é este elemento neutro e universal, o feminino é marcado: uma arte, ou uma arte de mulheres, para mulheres. No cinema de animação, este é um temor das animadoras – que seu filme seja conhecido não apenas como um filme, mas como um filme gendrado, um ‘filme de garotas’. Enfim, há ainda uma situação pior: um filme para mulheres, feito por homens que supostamente sabem o que as mulheres querem ou desejam.

Há grandes diferenças entre as primeiras (anos 1990) e as últimas (2020) personagens lésbicas em filmes de animação e no cinema, em geral – como nas séries *The L Word* e *Orange is the New Black*. Entre os lugares de fala, entre as diversidades de corpos representados, etnias, classes, entre as pautas políticas como tema das narrativas, o público desejado, feminismos, estereótipos. No entanto, não é uma ação do tempo em si (que faria sentido apenas em uma mesma situação política), mas o resultado de movimentos sociais e políticos que se somam e compõem uma situação onde mudanças – no cinema, na arte, etc – são possíveis.

Comparativamente, há muito menos personagens lésbicas em animação que em filmes *live-action*, provavelmente pela associação do desenho animado ao público infantil, e a associação de temas LGBTQ+ a conteúdo adulto. A figura a seguir (figura 105) traz uma lista de vários filmes com personagens lésbicas *live-action* (os mais conhecidos e citados em redes sociais) e de animação (todos desta investigação) em uma linha do tempo. Marco nesta linha o início da discussões sobre legalização da união civil/casamento entre pessoas do mesmo sexo nos EUA por ser o país que produziu a maior parte dos produtos audiovisuais listados. Claramente, as conquistas dos movimentos sociais LGBTQ+ influenciaram o cinema.

De toda forma, estes territórios que as mulheres ainda precisam conquistar – na frente e detrás das câmeras, na ficção e na História, no discurso e na imagem – são a geografia dos espaços simbólicos que a crítica feminista pode ajudar a assinalar.



Quadro 4: Eventos, filmes e animações relevantes na historia lésbica.

6

BONDE

AS OUTRAS LETRAS DA SIGLA LGBT+

Ao buscar as personagens lésbicas em desenhos animados, encontrei também outros personagens LGBT+ que merecem ser citados, ainda que brevemente, e podem fazer parte de uma análise mais profunda em uma investigação futura. Todos os personagens e suas narrativas podem ser lidos e analisados da mesma forma que as lésbicas: há a questão do protagonismo na história, o armário, os testes de Vito Russo e de Bechdel, estereótipos, interseccionalidades. Apesar do foco deste trabalho serem as personagens lésbicas, e este capítulo não esgotar as personagens LGBT+ existentes em filmes de animação, creio ser importante registrá-las neste momento, visto serem cis-heterodiscordantes e assim, com semelhante necessidade de representatividade e visibilidade.

Da Era de Ouro da animação (1920-1960), é interessante notar alguns personagens masculinos que, em diversas narrativas, vestem-se com roupas femininas e várias vezes são citados como uma representatividade de identidade travesti – no entanto, há alguns pontos a serem considerados. Por exemplo, alguns destes personagens são animais humanizados, como Pica-Pau, Patolino e Pernalonga (imagens nas Figuras 85, 86 e 87). **Pica-pau** é um pássaro, protagonista de um desenho animado da Universal Pictures criado em 1940 nos Estados Unidos (*Woody Woodpecker* em inglês). Recebeu três indicações ao prêmio Oscar. **Pernalonga**



Figura 85: Pica Pau, em diversos episódios, desde 1940. Fonte: reprodução.

(Bugs Bunny), um coelho, da Warner, também foi criado em 1940, e recebeu um Oscar de melhor curta. **Patolino** (*Daft Duck*) é um pato, criado em 1937 também pela Warner. Todos estes personagens são bastante conhecidos no ocidente, foram exibidos em canais de TV abertos e fechados, são personagens masculinos e têm várias histórias em que se vestem de mulher.

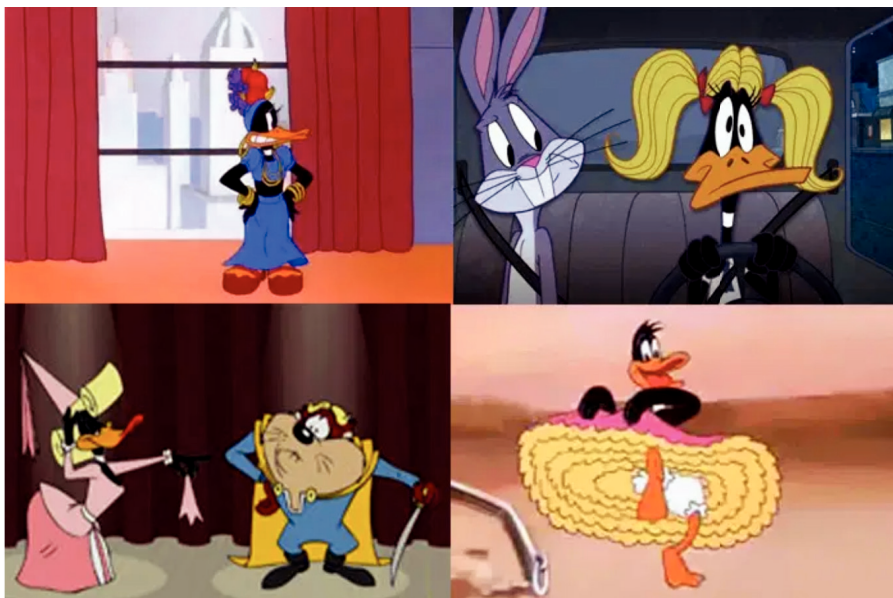


Figura 86: Patolino, em diversos episódios, desde 1937. Fonte: reprodução.



Figura 87: Pernalonga, em diversos episódios, desde 1950. Fonte: reprodução.



No entanto, estes personagens estão longe de ter alguma identidade transgênero: todas as situações em que estão performando o sexo oposto, o personagem tem uma motivação de moral duvidosa, para enganar alguém, ou conseguir alguma vantagem. Se, por um lado, o personagem vestido com roupas femininas era desejado e tinha uma aura de poder sobre quem o via, a ideia sempre sugeria um ‘disfarce’ que, na vida real (em festas de carnaval, por exemplo) sempre foi aceito: o homem vestido de mulher é motivo de riso e piadas, e aceito socialmente como divertido.

Como seu público era infantil, as mentiras não tinham consequências graves, mas reiteravam sempre a ideia de enganação, sedução e chacota; e não a alguma identidade real do personagem. Apesar das piadas ingênuas, esta ideia – de mentira e enganação – ainda é motivo para muitas violências sofridas por pessoas que se colocam fora das normas cis de identidade e de expressão de gênero. Penso no quanto estas narrativas podem ter colaborado para construir conceitos transfóbicos.

No final dos anos 1990, a premiada série *Meninas Super Poderosas*, da Cartoon Network (1998-2005 nos EUA, 2006 no Japão, e um reboot em 2016) trouxe o vilão **Him**, um personagem masculino que usava longas botas de salto fino, maquiagem e barba, voz masculina, e vestia uma minissaia. A versão japonesa tem traços característicos de anime, mas mantém o figurino andrógino da personagem (figura 88).



Him (1998).



Him em anime (2006).

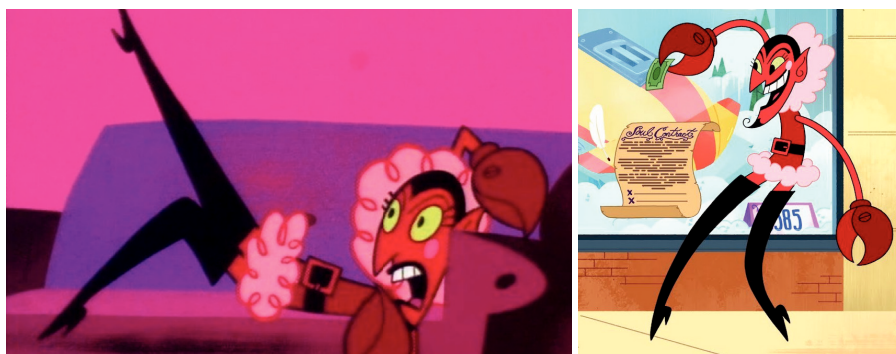


Figura 88: Him, nas diferentes temporadas estadunidenses (1998 e 2016) da série *Meninas Super Poderosas*. Fonte: reprodução.

A franquia *Shrek* (2001-2010), da Dreamworks, tem vários longas e curta metragens, e foi bastante inovador, seja por transitar entre o público infantil e adulto, seja por escapar de padrões de



As irmãs Doris e Mabel

beleza e o lugar-comum dos contos de fada. Passa nos testes de Bechdel e Vito Russo, e trata da diversidade de forma bastante natural sem perder a comicidade e ironia. A partir do segundo filme, alguns personagens foram considerados LGBT+: **Doris**, do filme *Shrek 2* (2004) é uma personagem secundária que trouxe especulações dos espectadores sobre uma possível identidade trans, visto que tem sua aparência muito diferente de outras personagens humanas femininas da história: usa vestido, muita maquiagem e penteado feminino, mas seu corpo é muito maior e mais forte do que o corpo das outras princesas/amigas, e sua voz é dublada por um homem. É apaixonada pelo príncipe, mas bastante valente, dócil e sensata - enquanto as outras princesas (Branca de Neve, Cinderela, Rapunzel) são retratadas um pouco mais fúteis.

Sua irmã, **Mabel**, tem uma aparição menor, mas mantém a mesma estética: performatividade feminina, voz masculina. Como Doris, sua aparição sempre transita entre o masculino e o feminino nos movimentos do corpo, na força física, na forma de se cumprimentarem (com socos no rosto), na postura ora agressiva ora delicada.

Ainda nos filmes *Shrek*, temos o personagem **Pinóquio**, que usa roupas íntimas femininas (*Shrek 2*) e tem uma atração pelo príncipe (*Shrek 3*); e o **Lobo Mau** (*Shrek 1 a 4*), personagem masculino que sempre usa as roupas femininas da vovó de *Chapeuzinho Vermelho*. Algo positivo destes personagens é que todos estão no grupo dos amigos dos protagonistas (que são ogros, verdes, gordos); e o antagonista é um príncipe, homem rico, loiro, bonito, branco, hétero. Ficaram, em todos os filmes, em uma posição secundária de importância na história, mas trouxeram um pouco de representatividade. No entanto, estes personagens não foram colocados na ilustração de homenagem ao mês do orgulho LGBT divulgado pela produtora em 2020.



Pinóquio (Shrek)



Lobo-mau (Shrek)

Todos estes personagens, assim como a personagem Him, não tem a sua identidade de gênero ou orientação sexual discutidos na narrativa. Eles apenas existem, interagem e as possíveis expressões de gênero incomuns não são motivo de discussão por outros personagens. Him poderia ser uma *drag queen*, ou travesti; Doris (figura 89) e Mabel poderiam ser mulheres transgênero; o Lobo-mau pode ser travesti, Pinóquio pode ser gay ou trans (Bezerra Jr; Lara, 2012). Imagens de alguns personagens nas figuras ao lado.



Figura 89: A personagem Doris (segunda pessoa da esquerda para direita), do filme Shrek (2004). Fonte: reprodução.

Alguns desenhos animados para adultos trouxeram personagens LGBTQ+ com muitas polêmicas envolvidas. Como já citado no capítulo sobre personagens lésbicas, as séries *Uma Família da Pesada*, *American Dad* e *South Park* têm piadas claramente homofóbicas e transfóbicas, e os outros personagens LGBTQ+ também são ligados a mentira ou enganos, ou são ridicularizados por sua identidade/orientação. Estereótipos negativos, ridicularização das pautas LGBTQ+ ou mesmo conceitos equivocados sobre identidade de gênero são encontrados quase todas as vezes que as personagens aparecem em cena. Estas séries tratam muitas vezes de outros temas polêmicos, sempre de forma insensível, como violência de gênero, pedofilia, religião, racismo.



Garrison,
South Park



Eric Cartman,
South Park

South Park tem a já citada (cap. 2) personagem sra. **Garrison** como uma mulher trans, que volta a ser um homem depois de alguns episódios. No episódio *The Cissy* (S18ep03) de 08 de outubro de 2014, o protagonista **Eric Cartman** alega ser transexual somente para usar o banheiro feminino. Um episódio de 2019 chamado *Board Girls* foi bastante criticado porque traz um homem (**Heather Swanson**) que se afirma ter se identificado como mulher trans “duas semanas atrás” para competir em um evento esportivo feminino, e fica em primeiro lugar. Mais tarde, se revela como ex-namorado de outra competidora, e armou a mentira por vingança. Tanto o uso do banheiro como a presença nos esportes são questões recorrentes para as pessoas trans, e estas piadas associando a mentiras e enganos nos desenhos animados corroboram com o discurso preconceituoso que dificulta o acesso inclusivo a estes e outros espaços.



Heather Swanson, *South Park*



Ida Davis, *Family Guy*



Peter Griffin, *Family Guy*



Stan, *American Dad!*



Steve, *American Dad!*

Em *Family Guy*, no episódio *Quagmire's Dad* (S08ep18) de 09 de maio de 2010, o pai de um personagem importante na narrativa, Glenn Quagmire, se assume mulher trans e faz uma cirurgia de redesignação sexual, e seu nome passa a ser **Ida Davis**. Depois, em uma reunião de amigos, a comida que ela faz para o jantar é recusada e tirada à lixeira. Brian, um dos protagonistas, faz sexo com ela sem saber que era uma mulher trans, e, ao ficar sabendo sobre a transição, vomita violentamente por mais de 30 segundos seguidos enquanto sua família ri muito. Trinta segundos, em uma animação, é um tempo bastante longo. Brian grita, entra em pânico, lava-se com força. O episódio termina com Brian rindo de Glen, o filho de Ida, dizendo que havia feito sexo com 'seu pai'. O próprio filho tem uma ereção quando a abraça. Enfim, toda a narrativa é insensível e todos os personagens tratam de forma transfóbica a personagem transgênero.

A ideia de repulsa de um homem ao saber que a mulher desejada é uma mulher trans, ou uma travesti, ou mesmo um homem vestido de mulher ocorre em diversos filmes *live-action*: vômitos, asco, náuseas, o sentimento de ter sido enganado, ideias de contaminação e sujeira, nojo, vergonha, geralmente seguidos de violência, em dramas ou comédias (*Traídos pelo Desejo*, 1992; *Naked Gun*, 1994; *Se beber não case*, 2011; *Ace Ventura*, 1994). O foco, na maioria das vezes, não está nos sentimentos da personagem trans, mas nas emoções e reações do homem cis, hétero, que se sente ofendido em sua masculinidade.

Há outros episódios de *Uma Família da Pesada* que tratam de questões trans, como *Trans-fat* (S17ep13) de 17 de fevereiro de 2019, quando o personagem principal **Peter Griffin** é flagrado usando um banheiro exclusivo para pessoas transgênero (novamente a situação do banheiro) e passa a assumir uma identidade trans por alguns episódios, até que volta a se identificar como homem. Em 2019 os produtores da série declararam que vão deixar de fazer piadas homofóbicas – mas a transfobia permanece.

American Dad! tem **Stan** (protagonista) que passa a 'ser' mulher depois de tomar uma pílula, e seu filho **Steve** em outros episódios se reconhece como trans, ambos já citados também no cap. 2. No entanto, ambos voltam a se reconhecer como homens em seguida. Nesta mesma série, o personagem **Roger** é um extraterrestre conhecido como bissexual e que surge ora com



Roger



O livro que Stan (*American Dad!*) oferece à filha quando surge como mulher: a ideia de 'confundir crianças'.



Laverne Cox

o corpo masculino, ora feminino. Obviamente, a possibilidade de fluidez de gênero, identidades, expressões e orientações pode ser bem vinda, mas a forma como estas questões LGBT+ são tratadas nestes desenhos não contemplam este caso: personagens que 'desistem' de identidades trans ou mudam aleatoriamente sua orientação sexual trazem a ideia de confusão, superficialidade, escolhas levianas, caprichos, etc.

Piadas LGBT-fóbicas no cinema internalizam no público ideias de monstruosidade, aberração, de medo de revelações, da impossibilidade de amor e romance, tanto em pessoas cis como em pessoas trans. A atriz e produtora Laverne Cox diz (2020) que, por meio do cinema as pessoas são treinadas para ter algumas reações – como, por exemplo, repulsa ou riso. Aprendemos que algo é digno de amor ou asco, respeito ou rejeição. A revelação de um personagem trans no cinema muitas vezes é seguida de risadas, e isto significa que sua existência é, em si, uma piada. Além disso, o foco destes filmes muitas vezes está na cirurgia redesignadora e na hormonização e, muitas vezes, nas suas graves ou fatais consequências – o que é objetificador e reduz em muito a complexidade de uma identidade trans. A representação no cinema de uma vida normal possível para pessoas LGBT sem dúvida faz muita diferença para quem sabe que está fora da norma. Filmes e séries como *Sense8*, *Uma mulher fantástica*, *Pose*, *Crônicas de São Francisco*, *Orange is the New Black*, *The L Word/Generation Q*, entre outras, trazem identidades LGBT+ em personagens profundos, cujas narrativas que celebram a diversidade sem estereótipos negativos. É de Laverne a produção do documentário *Disclosure* (2019), que trata da representatividade trans no cinema, e enfatiza como a representatividade e o tipo de representação importam nas subjetividades sobre a transgeneridade, tanto para quem é cis, como quem para é trans. Reconhecer-se (ou não), e ver nos filmes realidades possíveis, é fundamental para entender-se e entender, sentir-se respeitada e respeitar existências plurais.

Na contramão das séries de animação politicamente incorretas, há outras que são quase didáticas e trazem mundos utópicos onde a diversidade é não apenas aceita, mas tratada com naturalidade e respeito. *Danger and Eggs*, uma série lançada em 2017 no canal Amazon Prime, é de Shadi Petosky, uma pessoa transgênero. Todas

as vozes dos personagens são feitas por pessoas LGBTQ+. **Zadie** é uma menina trans (figura 90) que surge em um episódio.

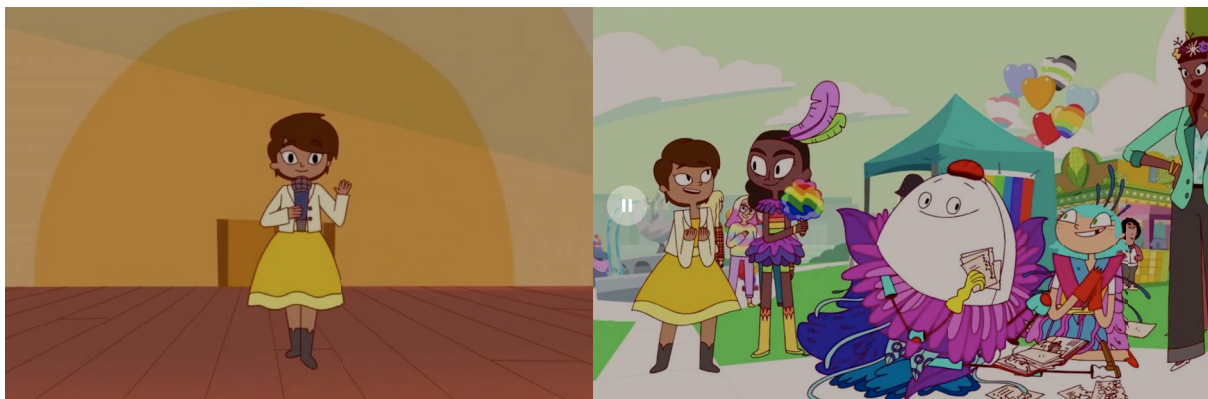


Figura 90: A personagem ZADIE, uma garotinha trans, de *Danger and Eggs* (2017). Fonte: reprodução.

Na série *Steven Universo*, o personagem **Steven** é conhecido em todo o decorrer da série como o filho de Rose Quartz/Pink Diamond, que desistiu de sua existência (e sua gema) para que Steven pudesse viver. O episódio *Change your mind*, S05ep154, da última temporada da série (2020), traz outra possibilidade de interpretação da história deste personagem, que se assemelha a uma narrativa de transidentidade. As antigas companheiras de Pink (Blue, Yellow e White) não entendem Steven como descendente da amiga, muito menos como um garoto, pois isso sequer existe em seu mundo. Para elas, o menino é apenas a própria Pink fantasiada, como um personagem: Steven não existe e elas insistem em chamá-lo pelo nome antigo. Elas recusam o fato de que Pink tenha sua aparência, nome, personalidade mudados. Aos poucos, cada uma das antigas amigas reconhece que Pink “se foi”, como o próprio Steven insiste em afirmar, e Steven é aceito como é. Blue diz para Yellow “Eu acredito que ela prefira ser chamada de Steven”; e Steven diz que “sim, eu sou exatamente quem digo que sou”. São frases recorrentes nas discussões sobre transgeneridade, e muitas pessoas trans se identificaram e se pronunciaram em redes sociais apoiando os esforços da equipe de produção da série em tratar do tema. Cenas desta sequência – quando as imagens Steven e Rose/ Pink se sobrepõem - na figura 91.



Figura 91: Steven / Rose Quartz/Pink Diamond, do desenho *Steven Universe*. Cena do episódio *Change your mind* (2019). Fonte: reprodução.

Na série *She-ra*, a estrutura básica das personagens nas duas versões se manteve: as mesmas princesas, mesmas vilãs. No entanto, um grupo de três irmãs da versão dos anos 1980 se transformou, na nova versão de 2018, em um grupo de duas irmãs (Estrela e Estrelástica) e um irmão (**Estrelado**) – figura 92. Apesar de nada ser dito sobre a identidade de gênero de Estrelado dentro da narrativa, grupos de fãs dizem que pode ser uma pessoa transmasculina, pela mudança em relação à série anterior. Outro fato que se argumenta é que foi um ator trans, Alex Blue Davis, quem dublou a voz do personagem no idioma original (inglês).

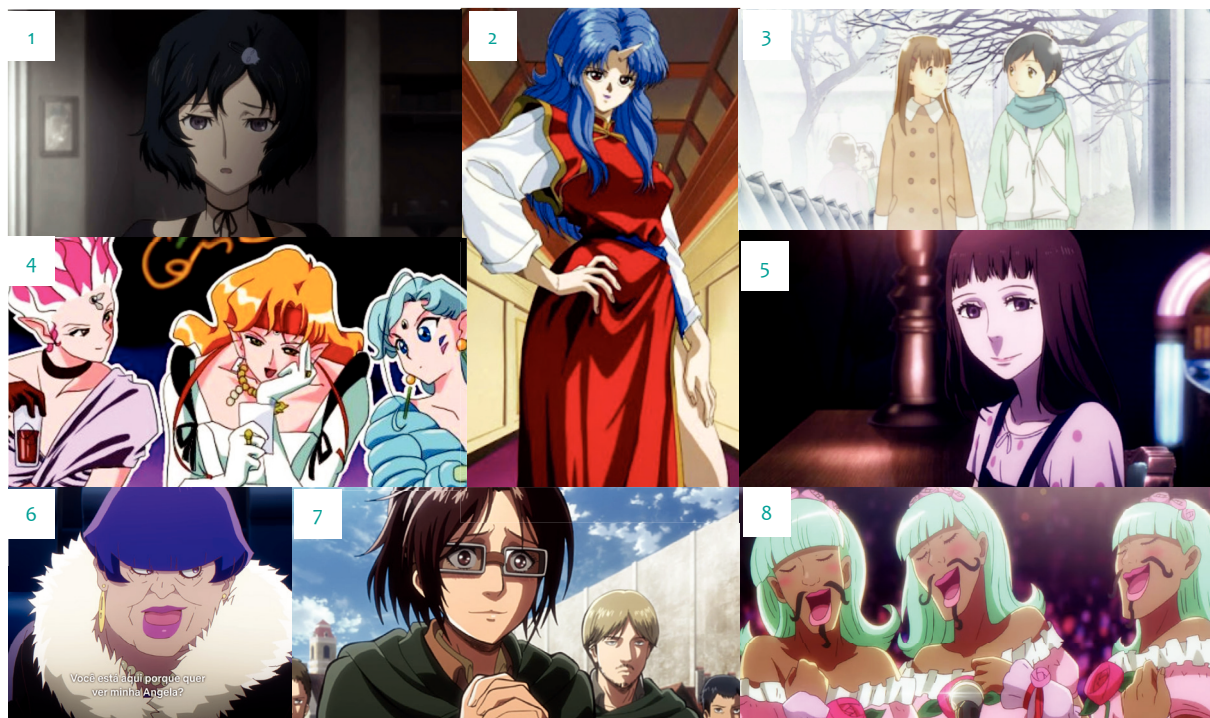


Alex Blue Davis



Figura 92: As duas irmãs Estrela e Estrelástica (esq) e o irmão (dir) Estrelado. Fonte: reprodução.

Em desenhos animados japoneses, há vários personagens transgênero e travestis. No caso de *Carole e Tuesday*, a personagem transexual é mãe de uma personagem importante, a antagonista. A narrativa descreve rapidamente o processo de transição através das memórias da filha e fotos. Alguns personagens são muito estereotipados, outros tratados com mais sensibilidade. Uma amostra das personagens está na figura 93 a seguir.



1. Ruka - Steins Gate
2. Miyuki - YuYuHasuko
3. Shuuichi e Yoshino - Hourou Musuko
4. Amazon Trio - SailorMoon
5. Mai Takada - DeathParade
6. Dahila - Carole e Tuesday
7. Hange Zoe - Shingeki No Kyoujin
8. Trio - Carole e Tuesday

Figura 93: Personagens trans/travestis em animes. Fonte: reprodução.

Stevonnie (*Steven Universe*) é uma fusão reconhecida como intersexo e não-binária a partir de um post oficial da série nas redes sociais, onde a personagem mostra seu telefone celular e seu perfil diz: *I am an experience. Intersex, non-binary, they/them* (tradução livre da autora: *eu sou uma experiência. Intersexo, não-binária, 'elx/elu'*) – cena na figura 94. Os pronomes *they* e *them*, na língua inglesa, têm sido solicitados como neutro e no singular, por pessoas não-binárias, como alternativa ao *she* (ela) ou *he* (ele). Da mesma série, a personagem já citada **Pearl** também é conhecida como não-binária.

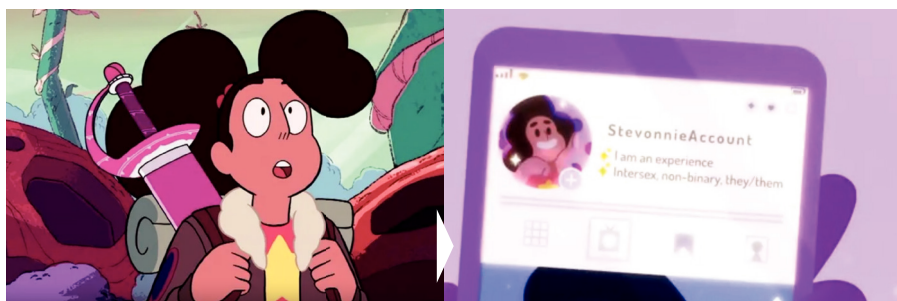


Figura 94: Stevonnie. Fonte: reprodução.

.....
 Nota: prefiro aqui usar o termo não-binária, com a letra E no final, justamente para não dar gênero ao termo, o que aconteceria se escrevesse não-binária ou não-binário.

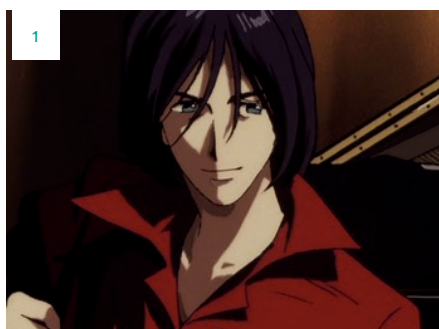
Desmond, da série *Carole e Tuesday* (2018) do canal Netflix, é um personagem intersexo. No caso de Desmond, o fato é citado dentro da história e explicado de forma mágica – como uma

transição devido a radiação que atinge seu planeta (Marte). Ele afirma que era um homem, mas que está se transformando em uma mulher e que assim ele encontra “sua outra metade”. Diz que sente que volta ao seu estado original, sem gênero definido. Ele conta também que amava e se relacionava com um rapaz quando era jovem.

O desenho She-ra também tem **Double Trouble**, personagem não-binária, chamada no original em inglês pelos pronomes *They/Them*. Na versão original em inglês, *Double Trouble* tem sua voz dublada por Jacob Tóbia, artista de voz não-binária. Em português, a tradução alterna entre pronomes femininos e masculinos. **Luca Esposito**, de *Astra Lost in Space*; e **Grecia Mars**, de *The Cowboy Bebop*, também são conhecidos personagens intersexo de animes japoneses. Imagens destes personagens na figura 95.



Jacob Tóbia



1. Grecia Mars
2. LucaEsposito
3. Desmond
4. Double Trouble

Figura 95: personagens que desafiam a binaridade de gênero. Fonte: reprodução.

A série *Drag Tots* e a série brasileira *Super Drags*, ambas de 2018, têm em comum o universo drag queen. *Super Drags* teve várias questões levantadas pelo público logo após sua estreia. O canal deixou claro que o conteúdo era adulto, e ainda assim houve críticas de pais preocupados com a temática em um desenho animado. No entanto, as questões mais importantes vieram de grupos e pessoas LGBTQ+ que não se sentiram representadas na série, por vários motivos: a centralidade no órgão sexual masculino

em muitas sequências, uma cena onde uma das super heroínas toca no pênis de um homem desacordado, sem seu consentimento; o fato de não passar nos testes de Bechdel / Vito Russo, entre outras situações. A série teve apenas uma temporada e não foi renovada. Personagens de ambas as séries na figura 96.



Figura 96: *Drag Tots*, à esquerda (2018). *SuperDraggs*, à direita (2018). Fonte: reprodução.

Além do **Sr. Smithers**, personagem de *Os Simpsons* já citado no capítulo anterior, há vários outros filmes de animação com personagens masculinos homossexuais. Um dos mais antigos personagens que coleciona especulações sobre sua sexualidade é **Bob Esponja** (1999-). Tido como “quase assexual” por seu criador, foi colocado fora do armário pelo canal Nickelodeon nas comemorações do Orgulho LGBT de junho de 2020, em uma imagem nas redes sociais. **Oaken**, um personagem de *Frozen* (2014), também tem apenas especulações: o único indício é quando mostra a outra personagem uma foto da família na parede, onde há um homem e quatro crianças. A maior parte dos personagens encontrados nas séries são figurantes discretos, e alguns poucos protagonistas são encontrados em curtas autorais. Em *Stars x Forças do Mal* (2015-2019), há uma cena rápida onde várias pessoas se beijam em um show, e dentre estas, um casal de homens se beija. Em *The Loud House* (2015-): os pais de Clyde McBride, o melhor amigo de Lincoln Loud (protagonista) são um casal interracial de homens. Como já foi discutido, a interracialidade nos Estados Unidos é uma questão importante, e a presença de casais interraciais em filmes e séries demarca um posicionamento interseccional político de seus produtores. Um casal de homens também surge rapidamente no longa *Cegonhas* (2016). Na série *O Cristal Encantado* (2019), uma das personagens principais, Deet, tem dois pais. Na série *Kipo* (2020),

Bob Esponja nas redes sociais oficiais do canal Nickelodeon, em 2020.



a protagonista se declara apaixonada por **DJ Benson**, que lhe conta que é gay. Como já citado, em *She-ra* (2020) o personagem Arqueiro tem dois pais. Em *Mary and Max* (2009) e *Paranorman* (2012) também há personagens gays. Alguns destes personagens estão representados na Figura 97:

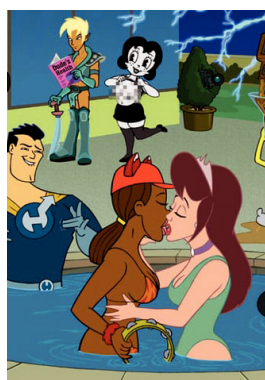


1. Bob Esponja e Patrick
2. Stars x Forças do Mal
3. Oaken
4. DJ Benson
5. Mitch
6. The Loud House
7. Pais de Bow, em *She-ra*
8. Figurantes - Cegonhas
9. Pais de Deet
10. Damian

Figura 97: Alguns personagens gays masculinos. Fonte: reprodução.

Personagens bissexuais femininas são comuns, no entanto, a relação lésbica na maior parte das vezes é preterida, como em *Casa Animada* (2004-2007) e *Os Simpsons*. *Casa Animada* (*Drawn Together*) é uma comédia de absurdos para adultos, pouco conhecida e é uma paródia grotesca como um *reality show* de personagens já conhecidos. Protagonistas homens e mulheres se envolvem em diversos momentos entre si, como a **Princesa Clara** e **Foxy**, que em seguida estiveram com personagens masculinos.

Os Simpsons (2005-) mostra, em um episódio ambientado no 'futuro', fotos de família onde a personagem **Lisa** aparece com uma e, em seguida, duas namoradas. Não há explicações sobre as relações, que estão apenas sugeridas. O olhar de Bart sugere, na primeira 'foto', algum estranhamento que pode se referir à orientação sexual da irmã. Na foto seguinte, Lisa está acompanhada



Casa Animada

de duas mulheres, e o desconforto (ou inveja?) do irmão se mantém. A próxima foto é de Lisa casada com Milhouse – mas o rosto de Lisa não está feliz como nas anteriores. Também são comuns situações em que uma personagem hétero se interessa por uma mulher esporadicamente, como quando Marge Simpson, mãe de Lisa, beija uma mulher, apesar de estar casada com um homem – e nestes casos, nada é dito sobre bissexualidade, relações poliamorosas ou romance entre as garotas. A relação principal é entre um homem e uma mulher, e a situação entre duas mulheres muitas vezes é minimizada e fetichizada (cenas na figura 98).



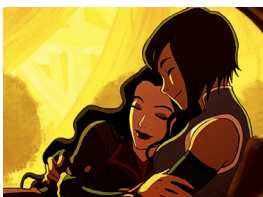
Figura 98: Marge e Lisa Simpson. Fonte: reprodução.

No caso de *Steven Universo*, a personagem **Rose** termina seu relacionamento com Pearl para namorar um homem, Mr. Greg, com quem tem um filho (Steven, protagonista). Steven, depois de sua partida, é criado por Pearl e mais duas amigas, Garnet e Ametista (co-protagonistas). O caso é narrado em um episódio musical, onde Pearl canta sua mágoa por ser deixada. Rose se relacionava com Pearl e alguns homens – neste episódio, Pearl canta como não se importava com a presença de outros homens, até que Rose decidiu ficar apenas com um deles, Mr. Greg (figura 99).



Figura 99: Rose, com Greg e com Pearl. Fonte: reprodução.

Legend of Korra (2012-2014) é uma continuação da série chamada Avatar. Passa-se 70 anos depois do último episódio de Avatar, e é focada no próximo avatar: a personagem adolescente



Korra nas redes sociais oficiais do canal Nickelodeon, em 2020.



Korra, destemida e rebelde. A protagonista é bissexual, mas os diretores mantiveram o relacionamento entre as garotas no armário até o fim da série. Korra tem 17 anos e **Asami** tem 18, ambas lutadoras, e de início compunham um triângulo amoroso com Mako, um rapaz. O triângulo se desfez e Mako se relacionou ora com Korra, ora com Asami, e beijos entre Mako e cada uma das personagens apareceram na série. Terminados estes relacionamentos, Korra e Asami voltam a se aproximar em vários episódios. Somente no último episódio, veiculado em 2014, Korra e Asami olham-se nos olhos e saem de mãos dadas por um portal, mas não há nenhuma outra referência clara ao romance. É de se questionar que a relação entre elas e um homem seja explícita, mas a relação entre as personagens mulheres seja apenas sugerida. Os criadores da série, Mike DiMartino e Bryan Konietzko, confirmaram o relacionamento das personagens, e justificam o fato de mantê-las no armário por motivos comerciais, para evitar problemas em países homofóbicos onde a série era exibida.

A história do relacionamento delas teve continuidade apenas nas histórias em quadrinhos. A rede Nickelodeon postou em suas redes sociais em junho de 2020 uma imagem com um beijo das personagens com o seguinte texto: “*We’re proud to celebrate one of our favorite LGBTQ couples this #PrideMonth, Korrasami!*” (NICKELODEON, 2020) Em uma tradução livre: “*Estamos orgulhosos de celebrar um dos nossos casais LGBTQ favoritos neste #PrideMonth, Korrasami!*”²¹. Celebraram com esta foto a saída oficial do armário das personagens, ainda que de forma tardia para a série de animação, no mês do orgulho LGBT+ (figura 100).



Figura 100: Korra e Asami na cena final (à esq.) e o beijo que só aconteceu nas histórias em quadrinhos, anos depois. Fonte: reprodução.

²¹ Unir nomes de personagens (no caso, Korra + Asami) é uma forma de citar casais em redes sociais.

O personagem **Arqueiro** é o único personagem masculino importante do desenho de She-ra. Apesar de nada ser dito sobre sua orientação afetiva, também há especulações populares sobre ele ser bissexual. Os únicos indícios são as escolhas das cores - rosa, violeta e azul, as cores da bandeira bissexual – em várias cenas, como quando Perfuma entrega coroas de flores aos amigos, além de suas reações de admiração frente a personagens garotas e rapazes (figura 101).



Figura 101: O personagem Arqueiro. Fonte: reprodução.



A paleta de cores das cenas de Arqueiro (Bow) e a bandeira bissexual.

Este tipo de referência – as cores da bandeira, como signo – apenas é percebida por quem já conhece o movimento LGBT+: somente um espectador crítico e consciente vai conseguir ler o hipertexto (Eco, 2014) e interpretar a mensagem.

A primeira protagonista LGBT+ da Disney é a personagem **Luz Noceda**, da série *A Casa da Coruja* (2020, Disney Channel). Ela mostra atração por alguns rapazes, e depois começa um relacionamento com Amity (personagens na figura 102).



Figura 102: Luz e Amity. Fonte: reprodução.

A criadora da série, Dana Terrace, também é bissexual e afirmou a orientação afetiva das personagens: *I'm bi! I want to write a bi character, dammit! Luckily my stubbornness paid off and now I*



Dana Terrace

am VERY supported by current Disney leadership. Representation matters!²² (TERRACE, 2020, twitter).

Cabe repetir: é de fundamental importância a presença de mulheres LBT+ na produção dos desenhos animados. A representatividade de gênero e LGBT+ nos personagens de desenhos animados começa com a mesma representatividade nos bastidores da obra, e principalmente nos cargos de liderança: nos roteiros, *storyboards*, produção e direção.

Não-monogamia

As narrativas de Lisa e Marge Simpson, Rose e Pearl, e Korra e Asami, tratam da não-monogamia, tema pouco comum em desenhos animados. Quando o público-alvo é adulto, é comum encontrar personagens mulheres casadas com homens, eventualmente beijando outras mulheres, mas com personagens masculinos é menos comum que isso aconteça. Além destas, ainda há a personagem Fluorita, de Steven Universo, citada no capítulo 5, também conhecida como não-monogâmica (personagens representados na figura 103).

Todas estas narrativas são bastante discretas, não tratam do assunto abertamente, mas ficam subentendidas, passando quase despercebidas. A não monogamia é provavelmente um tabu ainda maior para ser quebrado em um desenho destinado ao público infantil. As personagens LGBT+ encontradas ainda se colocam da forma mais aceitável e tradicional possível: centradas em amor romântico monogâmico, casamento, família, exclusividades. A monogamia é como se construiu historicamente a relação afetiva considerada ‘séria’ e ‘estável’ e qualquer conteúdo LGBT+ ainda precisa deste aval: estar dentro de um contrato de exclusividade afetivo-sexual. Historicamente, Igrejas e Estados (diga-se: padres, líderes políticos e religiosos, juízes, governantes, quase sempre homens heterossexuais) ditaram as regras, e isso serviu, e muito, e por muito tempo, para controlar as mulheres, seus corpos, e as propriedades materiais dos homens. Socialmente, a liberdade sexual do homem sempre foi aceita, mas não das mulheres: a

²² Tradução livre: “Eu sou bi! Eu quero escrever sobre um personagem bi, caramba! Por sorte, minha teimosia valeu à pena e agora eu sou muito apoiada pela liderança atual da Disney. Representatividade importa!”

monogamia é o grande motivo de muitas violências de gênero, feminicídios e outras agressões e opressões. Formas alternativas de viver relações raramente são expostas no cinema, e principalmente em desenhos animados por sua associação a ‘conteúdo adulto’/ promiscuidade. Tal como a fala de Gayle Rubin (1975), esta é mais uma diferença sexual no que se trata das várias práticas do sexo, e uma forma de discutir as noções de bom/mau nestas diferenças: o sexo ‘normal e saudável’ versus o sexo ‘anormal e marginal’.



Figura 103: A não-monogamia em alguns personagens. Fonte: reprodução.

Os quadros 4, 5 e 6 nas próximas páginas listam as séries que retratam estas personagens LGBT+ encontradas, com uma breve compilação destes dados. Reitero que esta lista não encerra uma investigação exaustiva sobre estas identidades/orientações/expressões sexuais e de gênero, mas pretende registrar, visibilizar e discutir de forma rápida sobre como estas personagens foram retratadas.

Quadro 5: As personagens LGBT+ encontradas no decorrer da pesquisa.

Série	Personagens	Ano do episódio	Possível identidade/orientação
Patolino	Patolino	1937-	roupas femininas
Pica Pau	Pica Pau	1940-	roupas femininas
Pernalonga	Pernalonga	1950-	roupas femininas
Meninas Super Poderosas	Him	1998	drag queen
	Professor	1998	roupas femininas
Cowboy Bebop	Grenia Mars	1998	intersexo
Bob Esponja	Bob e Patrick	2002	gays (no armário na narrativa)
Casa Animada	Clara e Foxy	2004	bissexuais fem
Shrek	Doris	2004	transgênero
	Mabel	2004	transgênero
	Pinoquio	2004	gay (roupas femininas)
	Lobo Mau	2004	travesti (roupas femininas)
Family Guy	Peter Griffin	2019	transgênero
	Ida Quagmire	2010	transgênero
Frozen	Oaken	2014	gay
A lenda de Korra	Korra e Asami	2014	bissexuais fem
American Dad	Stan	2014	transgênero
	Steve	2015	transgênero
	Roger	2015	bissexual masc
South Park	Sr/a Garrison	2009, 2013, 2015, 2017	transgênero (lésbica, gay)
	Eric Cartman	2014	transgênero
	Heather Swanson	2019	transgênero
Drag Tots	4 protagonistas	2018	drag queen
Super Drags	3 protagonistas	2018	drag queen
Mary and Max	Damian	2009	gay
Paranorman	Mitch	2012	gay
The Simpsons	Sr. Smithers e Julio	2016	gay
	Carl e Lenny	2005	gays, no armário
	Lisa Simpson	2011	bissexual fem
Cegonhas	casal de figurantes	2016	gays
Danger and Eggs	Zadie	2017	transgênero
Carole e Tuesday	Dahila	2018	transgênero
	Desmond	2019	intersexo
	Irmãs Sereia	2019	travestis (roupas femininas)
Steven Universe	Steve	2019	narrativa trans
	Stevonnie	2019	intersexo e não-binária
	Rose	2019	bissexual fem
Loud House	pais de Clyde	2018	gays
She-ra	Double Trouble	2019	não-binária
	pais do Arqueiro	2019	gays
	Estrelado	2019	transgênero (não abordado na narrativa)
	Bow	2019	bissexual masc
Stars x Forças	casal de figurantes	2019	gays
Astra Lost in Space	Luca Sposito	2019	intersexo
Kipo	DJ Benson	2020	gay
Crystal Encantado	pais de Deet	2020	gays
A Casa das Corujas	Luz e Amity	2020	bissexuais fem

Fonte: a autora.

Quadro 6: Distribuição das personagens LGBT+ por identidade/orientação

Identidades / orientações possíveis	Número de personagens
Protagonistas ou coprotagonistas do filme/série	31
Personagens masculinos que usam roupas femininas	7
<i>Drag queens</i>	8
Travestis, transgênero, transsexuais	18
Gays, homossexuais masculinos	20
Bissexuais femininos e masculinos	9
Intersexo	4
Não-binária	2

Fonte: a autora.

Quadro 7: Distribuição das personagens LGBT+ por período

Período	Número de personagens
antes de 1995	3
1996- 2000	3
2001 - 2005	9
2006 - 2010	3
2011 - 2015	10
2016 - 2020	37
Total	65

Fonte: a autora.

A presença de personagens LGBT+ aumentou e melhorou qualitativamente consideravelmente nos últimos anos. Ainda há uma predominância de personagens gays, seguidos de personagens transgênero – ainda são muito poucas as personagens intersexo ou não-binárias. A maioria das personagens *drag queens* ocupam espaço em narrativas específicas, como um mundo à parte. Cabem mais investigações futuras, para as outras identidades/orientações da sigla LGBT+, considerando seu protagonismo, os testes de representividade e os lugares de fala de seus diretores.

RESISTIR

Grada Kilomba



Considerações

Minha primeira questão desta investigação foi a forma como mulheres eram representadas em livros didáticos/técnicos sobre animação – escritos por homens – que tratam do desenho de personagens: como se desenha uma mulher, como devem ser seus movimentos, como seu corpo deve ser enquadrado pela câmera. E os estereótipos e clichês encontrados foram o retrato do quanto o feminismo foi e é necessário: há discursos implícitos e explícitos, intencionais, que precisam ser discutidos. Felizmente, ainda não há um livro tentando ensinar **como se desenha uma lésbica**.

Quanto aos termos usados – lésbica, sapatão, lesbiana, queer – assinalo a necessidade de novas linguagens, e também, como fala Kilomba (2019), a importância de *não saber* como denominar e categorizar. No que trata a linguagens, tanto como as outras normatividades sociais, também é necessário desobedecer.

Buscar as teorias lésbicas foi importante para ver **como escreve e se descreve uma lésbica**, como se ergueram movimentos sociais que traduzem, constroem e fazem visíveis amores e vidas possíveis. São construções subjetivas de identidades, e não apenas reflexos e refrações, por meio do cinema. A diversidade retratada nos desenhos animados pode ajudar a construir uma imagem positiva de uma sociedade rica e plural onde se respeitam as diferenças. Existimos.

A área de animação, como muitas outras áreas de trabalho, nunca foi gentil com as mulheres. Apagamentos, falta de reconhecimentos, falta de cargos de liderança são queixas frequentes nos recentes grupos de mulheres animadoras. No entanto, com esta pesquisa, vejo um cenário promissor: a cada ano, mais mulheres se formam animadoras, mais algumas dirigem e têm seus trabalhos reconhecidos, mais outras colocam em suas personagens um olhar mais feminista, inclusivo e empoderado. São poucas, mas há conquistas a serem comemoradas. Tratar da presença de mulheres na animação – como personagens e como autoras – é delimitar um campo, uma geografia a ser registrada e reconhecida. Ausências se conectam: a ausência de diretoras (mulheres, lésbicas, negras, gordas, etc) é diretamente proporcional à ausência das personagens (idem).

A presença de personagens lésbicas em filmes de animação ocidentais é recente, a partir do final dos anos 1990. Desde as personagens figurantes, escondidas em armários, as que foram motivo de piada, até as recentes heroínas protagonistas, tivemos uma linha temporal de construção das lesbianidades com muitos diferentes discursos. Percebo que a performatividade (Butler, 1990) e a *hexis* são coreografias aprendidas, e considero a responsabilidade de designers, diretoras e animadoras na forma de representar positivamente a diversidade.

A categorização das identidades e sexualidades não parou de crescer e cada vez mais é motivo de separações e confusões. A mulher que se relaciona com outra mulher pode se dizer lésbica, sapatão, *queer*, gay, bissexual, pansexual, entre outras nomenclaturas mais ou menos inclusivas. Apesar das diferenças conceituais destes termos, o ponto de concordância é a dissidência da heterossexualidade. Ainda que não haja consenso mundial sobre uma gramática que contemple a complexidade destas sexualidades dissidentes, existe um reconhecimento de si pela negação da (cis) heteronorma. À parte das diferenças, usei o termo lésbica de forma bastante genérica, por ser um termo senso-comum que não deixa dúvidas: é uma personagem mulher/feminina que ama, se sente atraída por, ou se relaciona com outra personagem mulher/feminina.

As primeiras aparições de personagens lésbicas foram bastante corajosas. O episódio de Patty Bouvier trouxe várias mensagens sociais e políticas importantes para a época de sua veiculação: descriminalizar, despatologizar, legalizar casamentos, sair do armário. Colocar estes temas em um desenho animado de sucesso foi visibilizar várias pautas importantes de forma leve e cômica, apesar de alguns estereótipos. A dissidência de Patty estava em sair do armário, desejar um casamento com uma mulher, mas também em se empoderar e não sucumbir a pressões familiares ou a um parceiro que lhe enganou. Ela pode ser rude, crítica, pode não depilar as pernas, pode assumir sua sexualidade e enfrentar a sociedade por isso.

As outras personagens lésbicas pioneiras também tiveram um papel importante, tratando da violência doméstica/de gênero, do romance entre personagens femininas (Kitty e Bunny) e do

componente erótico-sexual da relação lésbica (Munch Kelly) – afastando-se das teorias da lesbianidade como amizade ou companheirismo político. Kitty e Bunny enfrentaram a fuga de um relacionamento abusivo e tóxico, e também a coragem de receber ajuda para estarem juntas. Estes temas, em desenhos infantis, mostraram o quanto um filme de animação está longe de ser apenas entretenimento: sempre há um discurso, intencional, a cada história, imagem, a cada texto escolhido para estar em cena.

Em outras narrativas mais recentes (*Steven Universe*, *The Adventure's Time*, *She-ra*), as personagens são protagonistas ou co-protagonistas, e também mostram com profundidade questões sobre sexualidade e a naturalidade da relação homoafetiva. Em nenhum destes a lesbianidade/sair do armário eram temas centrais de algum episódio – clichês recorrentes nos filmes LGBTQ+. Passam nos testes de representatividade de Bechdel e Vito Russo e ainda permitem a discussão sobre o lugar de fala das produtoras e animadoras das séries. É justamente esta a grande diferença para as representações justas e coerentes de personagens lésbicas: animadoras LGBTQ+, que vivem na pele aquilo que representam. Estas narrativas incluem também outros temas profundos, como relacionamento, amizade, coragem, afetos. Seu ativismo consiste na normalidade: a relação lésbica não precisa ser um tema a ser tratado de forma diferente, é apenas mais um relacionamento afetivo dentro da história como todos os outros, nenhuma personagem chama a atenção para este fato, mas está ali, visível e claro, sem dúvidas, há beijos, abraços, elas não são apenas amigas.

Entre as pioneiras e as mais recentes, há todo tipo de representação lésbica: as que ficaram no armário, as figurantes discretas, as que performam masculinidades, os casais interracialis. Ainda que com limitações, estas personagens emergem de espaços menores para se colocarem em evidência por um momento/ episódio, para expor seus movimentos de ruptura da ordem esperada, do imperativo, do hegemônico nos filmes de animação.

A ressalva são as personagens cuja orientação sexual foi tratada com descaso ou como motivo de piada, reforçando homofobias. Estes desenhos usam a comédia como uma desculpa para construir e manter uma imagem negativa das relações LGBTQ+, e infelizmente seguem fazendo algum sucesso. O constante sucesso de filmes LGBTQ-fóbicos deixa claro que as conquistas,

mesmo as mais básicas, de direitos civis, não são eternas. A luta feminista deve ser constante. A onda política conservadora que se ergue pode trazer muitos problemas para os movimentos sociais que buscam inclusão e diversidade, e a perseguição aos estudos de gênero podem impactar a vida de pessoas LGBTQ+ nos mais variados âmbitos: no trabalho, nos seus direitos, na representatividade no cinema, no respeito à existência.

Nas séries de animação analisadas, foi muito comum encontrar algum tipo de estereótipo em relação às performances de masculinidade/feminilidade. As personagens que não estão em um relacionamento quase sempre são retratadas com a performance de masculinidade. *Os Simpsons, Uma Família da Pesada, Super Drags, A Vaca e o Frango*: algumas lésbicas não se depilam, outras têm cabelos curtos, tatuagens, roupas largas. Sua linguagem e movimentos são os que caracterizam um universo masculino: pouco delicadas, postura ríspida no trato com outros personagens. Estas performatividades caricatas reforçam uma ideia heteronormativa: a pessoa que se sente atraída por uma mulher é, ou deseja ser, ou se parece com um homem. Quando são um casal, muitas vezes uma delas performa masculinidade, enquanto a outra se alinha à feminilidade: *She-ra, Hora da Aventura, A Lenda de Korra, Steven Universo*. Notem-se a paleta de cores, os gestos, as roupas: uma delas tem o olhar mais agressivo, braços e postura ativos, enquanto a outra tem expressões de delicadeza e cores suaves. A personagem racializada (negra, morena, cabelo escuro) muitas vezes é quem performa masculinidade. A figura 104 resume alguns destes estereótipos heteronormativos em cores, figurinos, movimentos e posturas.

Se, por um lado, podemos reclamar dos estereótipos masculinizados das personagens, também podemos considerar estes figurinos como o rompimento das normas esperadas para uma mulher. O que é o ‘masculino’, afinal? Uma grande vantagem da animação é que, em um desenho, os elementos que remetem ao masculino e feminino podem ser mais facilmente questionados: corpos inventados, diferentes formatos, cores e proporções, tudo é possível. Assim como as mulheres lésbicas da vida real, as personagens animadas também desafiam com seus corpos e amores os padrões estabelecidos para seu gênero; e este é **o movimento mais perceptível de uma personagem**



Figura 104: Performatividades e papéis de gênero nos casais lésbicos. Fonte: reprodução.

lésbica: afastar-se da heteronorma. As saídas de armário, as ações, escolhas e corpografias com que se construíram as personagens, e as escolhas cinematográficas das pessoas produtoras da série (câmeras, closes, figurinos) trazem discussões importantes quanto a representatividades, heteronormatividades, estereótipos. De forma mais subjetiva, por meio da análise etnográfica pude elencar os sentimentos e comportamentos (medos, inadequação, sorrisos tímidos, vergonha, gestos contidos, postura retraída), as escolhas e discursos dos personagens, as reações dos outros personagens da narrativa (estranhamento, naturalidade, riso, nojo, aceitação, respeito). Percebi, principalmente, que estes estereótipos encontrados nas análises servem pouco para caracterizar uma mulher lésbica, mas servem mais para conhecer as opiniões, sentimentos e atitudes das pessoas que criam estas personagens (BERNÁRDEZ-RODAL, 2015, p. 85).

Filmes refletem as transformações nos valores da sociedade, ao mesmo tempo que contribuem para sua transformação. Seja de forma discreta, para serem reconhecidas apenas por olhares mais críticos, seja em discursos bastante claros, as diversidades (ou suas insinuações) estão em narrativas que dialogam com crianças e adultos. Entre refletir, refratar e construir, o cinema segue como tecnologia que produz subjetividades, gêneros, sexualidades, comportamentos, desejos. Quem maneja esta tecnologia, quem

a financia, quem a consome e quem é consumido? São perguntas para outras pesquisas, outras teses.

No final da escrita deste texto, em janeiro de 2021, ainda surgiram algumas novas personagens lésbicas em filmes de animação, assim como outros representantes da sigla LGBTQ+ (vide a protagonista Princesa Bean em *Des-encanto*, 2021, disponível na Netflix; e a saída de armário de Velma de *Scooby-doo* nas redes sociais dos produtores, em 2020). Decidi encerrar com *She-ra* e seu protagonismo bem planejado e dirigido por uma mulher lésbica – no entanto, é perceptível que há mais campo e espaço para investigações futuras, e cada vez mais promissoras no que concerne a representatividades diversas, feministas e inclusivas.

Penso que pode haver um limite – ou um espaço amplo e complexo – na análise etnográfica de filmes de animação, visto que a personagem destes filmes é a representação já refletida, concebida e desenhada a muitas mãos; e muitas vezes a narrativa gráfica exige alguns exageros para sua decodificação – para que o espectador reconheça as similaridades com o real/humano. A performatividade (Butler, 1990) e a hexis destes corpos animados não é a mesma que vemos em uma mulher lésbica na rua ou filmada em um documentário; nem representada diretamente por uma atriz (lésbica ou não) em um filme; mas é o desenho, a expressão de uma artista gráfica, que tem um lugar específico de fala, que representa, por várias técnicas, uma performatividade. Como esta artista vê ou quer representar uma personagem lésbica?

A representação visual do corpo da personagem lésbica passa pelos significados e expressividades próprios do desenho, do estilo do artista e da série, do efeito que se pretende (cômico, dramático). Os discursos explícitos e implícitos nestas representações, nos diálogos, no roteiro das narrativas e na forma como diretores e roteiristas decidem sobre estas personagens é um espaço de muitas discussões e interpretações. A animação é portanto um território específico, cuja análise pode ser comparativa a outras personagens da mesma série, ou com as representações gráficas (incluindo ilustrações e quadrinhos) de outras autoras lésbicas – cuja representação partiria, talvez, de sua própria performatividade e sua percepção da corporalidade de outras mulheres lésbicas.

A condição do feminismo, da qual De Lauretis falava nos anos 1994, ainda é a mesma em 2021: uma tensão entre a condição política e histórica do feminismo e a condição teórica da possibilidade. Quais as condições da mulher lesbiana no cinema de animação, e quais das possibilidades? São os reais paradoxos do feminismo, dos quais Femenías também comenta: a contradição entre marcar a diferença para combatê-la, ausentar para aparecer, desconstruir para construir. Ausentar o ‘armário’, o tema, a discussão, para simplesmente existir, simplesmente ser mais um dentre todos os amores entre personagens. Marcar que é uma relação diferente, para que seja apenas mais uma relação comum. Para construir novas lesbianidades, é necessário um lugar de fala: lésbicas retratando personagens lésbicas fazem com que o cinema seja uma tecnologia útil para combater estas diferenças, para desconstruir normatividades e construir novas e possíveis diversidades.

Enfim, o que percebi, em uma linha temporal, é que as identidades *queer* nas animações evoluíram – cresceram em número, mas principalmente na qualidade da representação. Se antes surgiam como um disfarce para enganar (e fazer rir quem sabia da mentira – no caso, os espectadores), depois passaram a figurar com mais naturalidade, ainda que dentro de armários. Ainda são poucas aparições em narrativas que passem em testes de Bechdel e de Vito Russo sem personagens estereotipadas. Penso também na grande responsabilidade do cinema de animação como instrumento de ‘ensino’, conforme a personagem com quem você se identifica: aprende-se a ter reações de estranhamento, a ter asco; ou aprende-se que sua própria existência pode ser motivo de riso ou repulsa... Obviamente, sempre haverá as representações estereotipadas, degradantes, violentas e LGBT-fóbicas, mas pouco a pouco surgem conteúdos que tratam com respeito a diversidade e a liberdade. Uma representação digna e tratada com normalidade ensina sobre vidas, corpos e relações possíveis e respeitáveis.

Fontoura



Na inviabilidade de desenhar ou animar esta tese, escrevi tentando usar um projeto visual prazeroso e leve, e seria impossível falar de imagens e seus estereótipos sem ilustrar todas estas personagens. Procurei colocar, sempre que possível, foto das autoras, ao lado da primeira vez que foi citada, a fim de dar rosto às vozes e aos nomes – por influência de meu professor Antonio Martiniano Fontoura (1962-2014), que foi minha inspiração para

pensar um design voltado a crianças, à educação e com um olhar das ciências humanas. Por este motivo, este documento está fora das normas técnicas no que tange a estética visual, mas segue o mais rigorosamente possível as normas de estruturação e referenciação do documento.

Termino este texto com mais perguntas do que respostas, em meio a uma pandemia que desafia o mundo a novas formas de viver, de se relacionar, de se comunicar e de seguir trabalhando, lutando e amando. Retorno à consideração da responsabilidade social de designers, produtoras, diretoras, animadoras, artistas e roteiristas, na forma como representam suas personagens, no uso de seu poder e lugar de fala neste espaço do cinema, esta tecnologia que constroi socialmente gêneros e sexualidades a partir de imagens, discursos, representações e afetos. E, da mesma forma que esta onda conservadora se levantou em nosso país, espero que se levantem (e mais alto, e mais fortes) multidões de braços e vozes a favor da democracia, das políticas inclusivas, dos direitos civis, dos estudos de gênero, dos estudos feministas, das Ciências Humanas. Sigo investigando, desejando e lutando por mais amores/pensamentos/corpos livres, insubmissos, críticos, dissidentes, lésbicos e políticos nas telas.

Sil Takazaki :)



REFERÊNCIAS

- AHMED, Sara. **Vivir una vida feminista**. Barcelona: Bellaterra, 2018.
- ALBERTI, Verena. **Histórias dentro da História**. In: PINSKI, Carla (org). Fontes Históricas. São Paulo: Editora Contexto, 2008.
- ALLIEZ, Chloé. Entrevista (2016). Disponível em <<https://www.skwigly.co.uk/chloe-alliez>> . Acesso em 14 de julho 2020.
- AMOSSY, Ruth; HERSCHBERG PIERROT, Anna. **Estereótipos y Clichés**. Buenos Aires: Eudeba, 1997
- ANIMA MUNDI. **100 Anos da Animação brasileira**. <http://www.animamundi.com.br/pt/blog/100-anos-da-animacao-brasileira/> Acesso em 2018.
- ANZALDÚA, Gloria. Falando em línguas: uma carta para as mulheres escritoras do terceiro mundo (1981). In: **Revista Estudos Feministas**. Ano 8. 01/2000. p.229- 236
- _____. La conciencia de la mestiza: rumbo a uma nova consciência. In: **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 3, p. 704-719, Dec. 2005.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993. (original 1990).
- AUMONT, Jacques; e MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Texto e Grafia, 2013.
- BARBOSA JR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: técnica e estética através da história**.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Portugal: Edições 70, 2009.
- BEAUVOIR, Simone. **O Segundo Sexo**. Vol. I e II. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2016.
- BECHDEL, Alison. **Dykes To Watch Out For**. Disponível em <http://dykestowatchoutfor.com>. Acesso em 25 jan 2019.
- BENTO, Berenice. **A reinvenção do corpo: sexualidade e gênero na experiência transexual**. Rio de Janeiro: Garamond, 2006
- BERNÁRDEZ-RODAL, Asunción. **Soft power: Heroínas y Muñecas en la cultura Mediática**. Madrid: Editorial Fundamentos, 2018.
- _____. **Mujeres en Medio: Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género**. Madrid: Editorial Fundamentos, 2015.
- BERNÁRDEZ-RODAL, Asunción; PADILLA-CASTILLO, Graciela. **Mujeres cineastas y mujeres representadas en el cine comercial español (2001-2016)**. Revista Latina de Comunicación Social, 73. pp 1247 a 1266.
- BEZERRA Jr, Belidson; LARA, Alice Maria. **O Lobo Mau, Pinóquio e as Irmãs Más como imagens transgêneras em Shrek**. Revista visualidades. UFG. Goiás, 2012.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.
- _____. **A reação contra a ideologia de gênero deve ser contida** (2019) Artigo disponível em <https://medium.com/@felipedemetri/judith-butler-a-reacao-contra-a-ideologia-de-genero-deve-ser-contida>. Acesso em 24 jan 2019.
- _____. **Relatar a Si Mesmo: crítica da violência ética**. Trad. Rogério Bettoni. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- CANDIDO, Marcia Rangel; Flor, Juliana; Freitas, Jefferson B. **Raça e gênero no cinema brasileiro**

1995-2018. Desigualdades entre diretores(as), roteiristas e personagens de filmes nacionais de grande público. *GEMAA*, n. 7, 2020.

CANDIDO, Marcia Rangel; Campos, Luiz Augusto & Feres Júnior, João. **A Cara do Cinema Nacional: gênero e raça nos filmes nacionais de maior público (1995-2014).** *GEMAA*, 2020.

CANDIDO, Maria Rangel; FERES JR, João. Representação e estereótipos de mulheres negras no cinema. **Revistas Estudos Feministas**, vol 27, n. 02. Florianópolis, 2019.

CHAIKEN, Ilene. Entrevista. In: **The Advocate**. Disponível em: <https://www.advocate.com/people/2016/9/21/i-word-empire-ilene-chaiken-has-changed-television-twice>. Acesso em 26 jan 2019.

CHOUETI, Marc; SMITH, Stacy; PIEPER, Katherine e CLARK, Hannah. **Increasing Inclusion in Animation**. USC Annenberg and WIA-Women in animation, 2019. Disponível em <http://assets.uscannenberg.org/docs/aia-inclusion-animation-201906.pdf>. Acesso em 14 jul 2020.

CLARKE, Cheryl. Lesbianismo: Um ato de resistência. In: MORAGA, Cherríe; CASTILLO, Ana. **This bridge called my back**. ISM Press: São Francisco - USA, 1998. Trad. disponível em <https://we.riseup.net/sapafem/lesbianismo-um-ato-de-resistencia-cheryl-clarke>. Acesso em 01 fev 2019.

CRENSHAW, Kimberlé. Documento para encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. In: **Revista Estudos Feministas**, vol. 10, n. 1, p. 171-188, 2002.

CURIEL, OCHY. El lesbianismo feminista en América Latina y el Caribe: Una propuesta política transformadora. **Revista America Latina em Movimento**. 2007, Sexualidades Dissidentes. n. 420, PP 3-7.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. São Paulo: Boitempo, 2016.

ECO, U. A inovação no seriado. In: **Sobre espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FALQUET, Jules. **Breve Resenha de Algumas Teorias Lésbicas**. México: Fem-e-livros, 2013.

FAVRET-SAADA, Jeanne. **Ser Afetado**, Cadernos de Campo, São Paulo, USP, Vol 13, n.13, 2005.

_____. **De la cama a la calle: perspectivas teóricas lésbico-feministas**. Bogotá: Brecha lésbica, 2006.

_____. Romper o tabú da heterossexualidade: contribuições da lesbianidade como movimento político e como teoria política. **Cadernos de Crítica Feminista**, Ano VI, nº5, pp 8-31, SOS Corpo, Recife, Brasil.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a Bruxa: Mulheres, Corpo e Acumulação Primitiva**. 1a. ed. Trad.: Coletivo Sycorax. São Paulo: Elefante, 2017. (ed. original: 2004)

FEMENÍAS, María Luisa. Esbozo de un feminismo latinoamericano. **Revista Estudos Feministas (UFSC)**, 15 (1): 280. Janeiro - abril / 2007.

FERRAZ, A. L. M. C. & MENDONÇA, J. M. (orgs). 2014. **Antropologia visual: Perspectivas de ensino e pesquisa**. Brasília/DF: ABA. 801p.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: A vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

FRANÇA, Ana Claudia Camila Veiga de; CORRÊA, Ronaldo de Oliveira. **Entre a produção, a circulação e a análise fílmica de “A cidade dos executivos” (1978)**, uma animação dos Irmãos Wagner. 2020.

GEMAA - **Boletim especial 10 anos**. n. 7. Rio de Janeiro: 2020. Disponível em gema.iesp.uerj.br. Acesso em 22 jun 2020.

_____. **Textos para discussão.** GEMAA, n. 13, 2016, pp. 1-20. Disponível em gema.iesp.uerj.br. Acesso em 22 jun 2020.

GLAAD. **Relatórios.** Disponível em <glaad.org>. Acesso em 20 jun 2020.

GOMES, Anderson Soares. **Narrando Fatos:** História e Historicidade em O Homem do Castelo Alto de Philip K. Dick. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/viiicnlf/anais/caderno07-08.html>>. Acesso em 06/03/2010.

GOMES, Maria Claudia Bolshaw. **Animação:** uma linguagem com vocação inclusiva. Tese de Doutorado. Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2015.

GONZALEZ, Lélia. **Racismo e sexismo na cultura brasileira.** Ciências Sociais Hoje, São Paulo, Anpocs, p. 223-244, 1984.

GROSSI, Miriam Pillar. **Identidade de Gênero e Sexualidade.** In: Antropologia em Primeira Mão, n. 24, PPGAS/UFSC, Florianópolis, 1998 (revisado em 2010)

GROSSI Miriam, UZIEL, Anna Paula e MELLO, Luiz (org). **Conjugalidades, Parentalidades e Identidades Lésbicas, Gays e Travestis.** Editora Garamond, 2007.

HALBERSTAM, Judith. **Masculinidade feminina.** Madrid: Editorial Egales, 2008.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação.** Rio de Janeiro: PUC, 2016.

KILOMBA, Grada. Entrevista Flip, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=H-2dFZHfaiU>. Acesso em 11 jan 2021.

LAURETIS, Tereza de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, H. B. de. **Tendências e impasses.** O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

_____. **Alice doesn't:** Feminism, Semiotics, Cinema. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

LESSA, Patricia. O que a história não diz não existiu: a lesbiandade em suas interfaces com o feminismo e a história das mulheres. **Revista Em tempo de Histórias.** n. 07 (2003). Programa de Pós-Graduação em História. UNB.

_____. **Lesbianas em Movimento:** a criação de subjetividades (Brasil, 1979-2006). Tese de doutorado do Programa de Pós-graduação em História. Brasília: UNB, 2007.

MARCHETI, Ana Flávia. **Trajetória do cinema de animação no Brasil.** Edição do autor, 2017.

NAPHY, William. **Born to Be Gay** – História da Homossexualidade. Lisboa: Edições 70, 2006.

NAVARRO-SWAIN, Tânia. **O que é lesbianismo.** Brasília: Editora Brasiliense, 2004.

_____. **Feminismo radical:** muito além de identidades / gêneros. Brasília: 2017.

OBERTI, Alejandra. Que hace el género a la memoria? In: PEDRO, Joana Maria e WOLFF, Cristina Scheibe (Orgs.). **Gênero, feminismos e ditaduras no Cone Sul.** Florianópolis, Ed. Mulheres, 2010, p. 13-30.

OCA - Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual. ANCINE - Agência Nacional do Cinema. **Boletim 1:** Participação feminina na produção audiovisual brasileira (2018). Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/> Acesso em 21 jun 2020.

_____. **Boletim 2:** Gênero na direção das obras brasileiras veiculadas na TV paga (2017). Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/> Acesso em 21 jun 2020.

_____. **Boletim 3:** Diversidade de Gênero e Raça nos Longa-metragens Brasileiros Lançados em

Salas de Exibição (2016). Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/> Acesso em 21 jun 2020.

PADILLA-CASTILLO, Graciela. **Nuevas líneas de investigación sobre ficción televisiva en ciencias de la Comunicación**: Internet y redes sociales. In: Estudios sobre el Mensaje Periodístico. UCM. Madrid, 2013.

PEDRO, Joana Maria. **Traduzindo o debate**: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. In: História. São Paulo, 2005, p. 77 a 98.

PORTELLI, Alessandro. **A Filosofia e os Fatos**: Narração, interpretação e significado nas memórias e nas fontes orais. IN: Revista Tempo , vol 1, n. 2, p. 59-72. Rio de Janeiro: EdUFF - Editora da Universidade Federal Fluminense, 1996.

PRADO, Laryssa Moreira; SAVERNINI, Erika. **A Mulher no Cinema de Animação Brasileiro**: Representação, Representatividade e Imagem da Mulher em Frivolité, Dossiê Rê Bordosa e Guida. In: LEITE, Savio: **Diversidade na Animação Brasileira**. Goiania: MMarte, 2018

PRECIADO, Paul Beatriz. **Manifesto Contrassexual**: práticas subversivas de identidade sexual. Trad. Maria Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo: n-1 edições, 2017.

_____. **Testo Yonqui**. Madrid: Espasa, 2008.

_____. **Un Apartamento en Urano**. Barcelona: Editora Anagrama, 2019.

Revista Labrys: estudos feministas. N. 31. Julho 2017 - junho 2018. Brasília, 2017. Disponível em <<https://www.labrys.net.br>> . Acesso em 28 jun 2018.

RIBEIRO, Djamilia. **O que é Lugar de Fala?** Coleção Feminismos Plurais. Belo Horizonte: Letramento/Justificando, 2017.

RIAL, Carmen Silvia de Moraes. **Antropologia e mídia: breve panorama das teorias de comunicação**. In: Antropologia em primeira mão. Florianópolis, UFSC. 2004.

_____. **Roubar a alma**: ou as dificuldades da restituição. In: VAILATI, Alex; GODIO, Matias; RIAL, Carmen. Antropologia Visual na Prática. Cultura e Barbárie: Desterro [Florianópolis], 2016.

_____. **Mídia e Sexualidade**: Breve panorama dos estudos de mídia, in GROSSI, Miriam P. et al. (eds), Movimentos Sociais, Educação e Sexualidade, Rio de Janeiro: Garamond, 2005: pp.107-36

RICH, Adrienne. Heterossexualidade Compulsória e Existência Lésbica. In: **Bagoas**. n.05, 2010, p. 17-44. Disponível em: <http://www.cchla.ufrn.br/bagoas/v04n05arto1_rich.pdf> Acesso em: 08/11/2018

_____. Notas para uma política de Localização (1984). In: MACEDO, Ana Gabriela (org). **Gênero, Desejo e Identidade**. Lisboa: Cotovia, 2002.

RUBIN, Gayle. **O tráfego de mulheres**: notas sobre a 'economia política' do sexo. [1975]. Tradução. Recife: SOS Corpo, 1993a.

_____. Thinking sex: notes for a radical theory of the politics of sexuality. In: ABELOVE, H., BARALE, M., HALPERIN, D. (eds.). **The lesbian and gay studies reader**. New York: Routledge, 1984.

SALVATICI, Silvia. Memórias de gênero: reflexões sobre a história oral de mulheres. In **História Oral**. Revista da Associação Brasileira de História Oral, v.8, n.1, São Paulo: jan-jun.2005. p 29-42.

SCAVONE, Lucila. **Nosso corpo nos pertence?** Discursos feministas do corpo. Gênero, Niterói, v. 10, n. 2, p. 47-62, 1. sem. 2010.

SCOTT, Joan. **Gênero**: uma categoria útil de análise histórica. Educação & Realidade. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995.

_____. O enigma da igualdade. In: **Revistas Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 1, p. 11-30, jan. 2005.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. **A epistemologia do armário**. IN: Cadernos Pagu n. 28 (2007) -Querer, pp 19-54. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332007000100003>. Acesso em 15 out 2020.

SHOHAT, Ella; e STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. Multiculturalismo e Representação. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SILVA, Evelyn. Sou sapatão e não um mesclado de estereótipos. In: **Geledés** - Instituto da Mulher Negra. 2017. Disponível em <https://www.geledes.org.br/sou-sapatao-e-nao-um-mesclado-de-estereotipos/>. Acesso em 20 nov 2018.

SOUZA, Carla Delgado de. Antropologia visual (resenha). **Revista Campos** 15. Págs 171-176. Londrina: UEL, 2014.

VAILATI, Alex; GODIO, Matias; RIAL, Carmen. **Antropologia Visual na Prática**. Cultura e Barbárie: Desterro [Florianópolis], 2016.

VALIM, Alexandre Busko. **Entre Textos, Mediações e Contextos**: anotações para uma possível história social do cinema. In: Historia Social. Campinas, SP: 2005.

VIEIRA, Nênis. **O Estereótipo Sapatão**: visibilidade, lesbofobia e feminilidade. In: Blogueiras Negras. 2015. Disponível em: <http://blogueirasnegras.org/2015/08/28/o-estereotipo-sapatao-visibilidade-lesbofobia-e-feminilidade/> Acesso em 20 nov 2018.

WITTIG, Monique. **El pensamiento heterosexual y otros ensayos**. (1978). Barcelona: Editorial Egales, 2006.

FILMES e SÉRIES

A LENDA DE KORRA. Autores: Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Período de exibição: 2012 a 2014. Disponível no canal Nickelodeon.

A VACA E O FRANGO. Autor: David Feiss. Período de exibição: 1997- 1999. Episódio: Buffalo Gals (1998). Disponível em: <<https://www.facebook.com/watch/?v=1966638286683812>> Acesso em 6 nov. 2020

AMERICAN DAD. Autor: Seth MacFarlane. Período de exibição: desde 2005. Disponível no canal Fox.

BOKU NO HERO. Autor: Kenji Nagasaki. Período de exibição: 2016-2021. Disponível em Japan News Network.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Autor: Walt Disney. 1937. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=l1O1xqGl7HI>> Acesso em 6 nov. 2020.

CAROLE E TUESDAY. Autor: Shin'ichirō Watanabe. Período de exibição: 2018-2019. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em dez. 2018 a ago. 2019.

CEGONHAS. Autores: Doug Sweetland, Nicholas Stoller. 2016. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em set. 2020.

CLARENCE, O OTIMISTA. Autor: Skyler Page. Período de exibição: 2014 a 2018. Disponível no canal Cartoon Network.

CORAGEM, O CÃO COVARDE. Autor: John R. Dilworth. Período de exibição: 1996-2002. Episódio: A Máscara (2002). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hzuT6gkt4fo>> Acesso em out. 2020.

DANGER AND EGGS. Autores: Shadi Petosky, Mike Owens. Período de exibição: 2017. Disponível na Amazon Vídeo.

DESENCANTO. Autor: Matt Groening. 2018-2021. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em nov. 2018 a ago. 2020.

DISCLOSURE: ser trans más allá de la pantalla. Documentário. 2020. Direção: Sam Feder. Produção executiva: Laverne Cox. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em abr. 2020.

FANTASMAGORIE. Autor: Emile Kohl. 1908. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=01d28X0lkJ4>> Acesso em 6 nov. 2020.

FROZEN. Autores: Jennifer Lee, Chris Buck. 2014. Disponível no canal Disney.

GERTIE. Autor: Winsor McCay. 1914. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>> Acesso em 6 nov. 2020.

GUAXUMA. Autora: Nara Normande. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IW8GoRPP3yY>> Acesso em 6 nov. 2020.

GUIDA. Autora: Rosana Urbes. 2014. Acervo Anima Mundi, Rio de Janeiro.

HORA DE AVENTURA. Autor: Pendleton Ward. Período de exibição: 2010-2018. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em nov. 2018 a ago. 2020.

KIPO. Autor: Radford Sechrist. 2020. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em set. 2020.

I LIKE GIRLS. Autora: Diane Obomsawin. 2016. Acervo Anima Mundi, Rio de Janeiro.

MARY AND MAX. Autor: Adam Elliot. 2009. DVD. 1 disco.

MENINAS SUPER PODEROSAS. Autor: Craig McCracken. Período de exibição: 1998-2005. Disponível no canal Cartoon Network.

MULHERES FANTÁSTICAS. Autora: Aída Queiroz. 2020. Disponível em: <<https://www.globoplay.com>> Acesso em 6 nov. 2020.

O CRISTAL ENCANTADO. Autor: Louis Leterrier. 2019. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em dez. 2019 a mai. 2020.

O PROJETO DO MEU PAI. Autora: Rosaria Moreira. 2016. Acervo Anima Mundi, Rio de Janeiro.

ORANGE IS THE NEW BLACK. Autor: Jenji Leslie Koahn. Período de exibição: 2013-2019. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em jul. 2013 a jan. 2020.

ORPHAN BLACK. Autores: Graeme Manson, John Fawcett, Alex Levine. Período de exibição: 2013-2017. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em nov. 2014-2019.

OS SIMPSONS. Autor: Matt Groening. Período de exibição: desde 1989. Disponível no canal Fox.

OS SMURFS. Autor: Pierre Culliford. 1981. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RoJAhn7FoAQ>> Acesso em 6 nov. 2020

OS TRÊS LÁ EMBAIXO. Autor: Guillermo Del Toro. Período de exibição: 2018-2019. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em ago. 2020.

PATOLINO. Autor: Ben Hardaway. Período de exibição: desde 1937. Domínio Público. Exibição em TV aberta e canais de domínio público na internet. Disponível em: <<http://youtube.com>> Acesso em fev. 2018 a nov 2020.

PERNALONGA. Autor: Tex Avery. Período de exibição: desde 1950. Domínio Público. Exibição em TV aberta e canais de domínio público na internet. Disponível em: <<http://youtube.com>> Acesso em fev. 2018 a nov 2020.

PICA PAU. Autor: Ben Hardaway. Período de exibição: desde 1940. Domínio Público. Exibição em TV aberta e canais de domínio público na internet. Disponível em: <<http://youtube.com>> Acesso em fev. 2018 a nov 2020.

SENSE 8. Autor: Joseph Michael Straczynski, Lana Wachowski, Lilly Wachowski. 2015-2016. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em nov. 2015-2018.

SHE-RA. Autora: Noelle Stevenson. Período de exibição: 2018 a 2020. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em nov. 2018 a ago. 2020.

SHREK. Autores: Andrew Adamson e Vicky Jenson. 2001-2010. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em jun. 2020.

SOUTH PARK. Autores: Trey Parker e Matt Stone. Período de exibição: desde 1997. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em nov. 2019.

STARS X FORÇAS DO MAL. Autor: Daron Nefcy. Período de exibição: 2015-2017. Disponível no canal Disney channel.

STEVEN UNIVERSO. Autore: Rebecca Sugar. Período de exibição: 2013 a 2019. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em nov. 2018 a ago. 2020.

SUPERDRAGS. Autores: Fernando Mendonça, Anderson Mahanski, Paulo Lescaut. 2018. Disponível em: <<http://www.netflix.com>> Acesso em 6 nov. 2020.

UMA FAMILIA DA PESADA. Autor: Seth MacFarlane. Período de exibição: desde 1999. Disponível no canal Fox.

THE ART OF LOTTE REINIGER. Autor: John Isaacs. 1970. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZXQPZqOqe58>> Acesso em 6 nov. 2020

THE L WORD. Autora: Ilene Chaiken. Período de exibição: 2004 - 2009. DVD. Box com 21 discos.

THE L WORD - Generation Q. Autora: Ilene Chaiken. Período de exibição: 2019. 8 ep. Disponível no canal Showtime.

THE LOUD HOUSE. Autor: Chris Savino. Período de exibição: desde 2015. Episódio: L is for love. Disponível no canal Nickelodeon.

TOUTES NUANCÉES. Autora: Chloé Alliez. 2016. Acervo Anima Mundi, Rio de Janeiro.

VIAGEM À LUA. Autor: George Meliès. 1902. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S5dG3Skdq6U>> Acesso em 6 nov. 2020.

WE BARE BEARS. Autor: Daniel Chong. Período de exibição: 2015-2020. Disponível no canal Cartoon Network.



APÊNDICES

O material a seguir tem um resumo de informações técnicas sobre Cinema e Animação que podem colaborar com a compreensão de termos e conceitos específicos, além da transcrição da entrevista e questionários citados.

Apêndice 1 - Linguagem Cinematográfica

Apêndice 2 - Técnicas e Princípios de Animação

Apêndice 3 - Entrevista e questionários.

APÊNDICE 1

LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

A relação que espectadores têm com a imagem na tela vai além das questões físicas e psicológicas. A imagem antecede o pensamento racional pela comunicação por palavras, mas tanto a imagem e as palavras são lidas, e a decodificação de uma linguagem depende de um aprendizado.

Não apenas na contemporaneidade as imagens assumem este papel importante na comunicação e nas relações humanas. Historicamente, as imagens e as narrativas visuais foram sempre importantes, seja em pinturas rupestres, hieróglifos egípcios, tapeçarias, vitrais e iluminuras medievais.

O termo 'narrativa' é oriundo da literatura e remete à linguagem oral, verbal e escrita, mas também é aplicado para linguagens visuais. Narrativas podem ser ainda musicais, representadas em teatros, danças, desenhadas, sentidas.

Uma narrativa audiovisual é uma experiência sensorial bastante complexa, visto a potência que uma imagem traz em termos evocativos, discursivos e simbólicos. A exposição de fatos em sequência e interligados sugere espaços e passagem de tempo, envolvendo muitas vezes personagens, lugares e as possíveis relações entre estes.

Aumont (1993) chamou de "dispositivo" este conjunto de dados que elaboram a relação entre espectadores e a imagem: meios, técnicas de produção, seu modo de circulação e reprodução, lugares onde a imagem está acessível e os suportes de difusão. O autor trata deste dispositivo em duas dimensões: o tempo e o espaço.

A percepção do tempo tem vários pontos por onde pode ser analisada: a percepção da época quando o filme foi produzido, seja pelo estilo e linguagem ou pelas limitações técnicas, por exemplo; a época que o filme pretende representar; o envelhecimento físico do material em que foi gravado; as sequências de blocos de tempo que a montagem produz; as diferentes formas de representar na narrativa a passagem do tempo. No início do desenvolvimento da linguagem cinematográfica era necessário que o tempo representado no filme fosse tão linear quanto possível para evitar confusões. Se não fosse, o filme utilizava recursos específicos (como legendas, transições, closes no personagem e transição com desfoque, ou mesmo legendas escritas) para demonstrar os saltos no tempo, seja em lembranças de algum personagem ou imaginações de um futuro.

Diferente da fotografia, o filme não permite contemplação pelo tempo que se desejar: o tempo é estabelecido previamente pelo criador do filme – que utiliza-se deste recurso para comunicar o que deseja.

O espectador reconhece, ainda que talvez sem a consciência racional, todos estes tempos que permeiam um filme. Como Aumont afirma,

“O dispositivo cinematográfico não implica somente em um tempo que escoar, uma cronologia na qual deslizamos como em perpétuo presente, mas também um tempo complexo, estratificado, no qual nos movemos em vários planos ao mesmo tempo, presente, passado(s), futuro(s) – não apenas porque nele fazemos funcionar nossa memória e nossas expectativas, mas tb porque, quando insiste na duração dos acontecimentos, o cinema quase consegue nos fazer perceber o tempo”. (AUMONT, 1993, p. 175)

Além do tempo, a dimensão do espaço é outro elemento com que um espectador tem que lidar, e podem ser de dois tipos: o espaço real e o espaço representado. O espaço real é o espaço plástico: delimitado pela tela geralmente retangular (seja no cinema, em uma TV ou aparelho de celular, etc). A superfície da tela, o seu tamanho, o local onde se localiza, oferecem formato à imagem. Cumpre a função de delimitar o que é a imagem a ser vista e o que não é; e como Aumont afirma, esta moldura “indica um ‘valor’ maior, estabelece uma abertura de acesso a outro mundo, e profere discursos”.

O espaço representado é o enquadramento que se escolhe da cena representada, onde o espectador é o motivo central da escolha do ponto de vista: tal como uma pirâmide visual, onde o olho do espectador (ou seja, a câmera) é o vértice superior, e a imagem produzida é a base. Enquadramentos são categorizados e denominados conforme o tamanho dos objetos de cena e também o ângulo da câmera em relação a estes objetos. Aumont (1993) trata de alguns destes tipos de enquadramento na análise de imagens, e Mascelli (2010) trata destes com linguagem técnica, tendo mais em vista a produção dos audiovisuais.

No livro “Os Cinco C’s da Cinematografia”, Mascelli (2010) elenca conceitos e técnicas básicas da produção audiovisual. Corte, composição, close-up, continuidade e câmera (ângulos) são os temas básicos do cinema tratados em sua obra. Fundamentando princípios e regras da linguagem cinematográfica, o autor descreve estilos e possibilidades para captação e edição de filmes. Apesar de tratar de produções live-action, os conceitos são aplicáveis a filmes de animação. Alguns destes elementos fundamentais da cinematografia são elencados a seguir:

Ângulos de câmera: esta tarefa de posicionar a câmera pode ser executada pelo diretor e fotógrafo do filme, baseando-se no roteiro e storyboard já definidos previamente. Isto determina o ponto de vista do público e a área abrangida pelo plano. Conforme Mascelli (2010),

Um ângulo de câmera cuidadosamente escolhido pode aumentar a visualização dramática da história. Um ângulo escolhido de modo

negligente pode distrair ou confundir o público ao representar a cena de maneira que dificulte a compreensão de seu significado. (MASCELLI, 2010, p. 17)

O close é um ângulo de câmera possível no cinema e na fotografia que permite retratar em grande escala um objeto, personagem ou parte da ação. Conforme o mesmo autor,

O close pode transportar o espectador para dentro da cena, eliminar tudo o que não for essencial naquele momento e isolar qualquer incidente significativo da narrativa que deva ser enfatizado. Um close devidamente escolhido e filmado com destreza agrega impacto dramático e clareza visual ao acontecimento. (MASCELLI, 2010, p. 199)

Ou seja, o close pode ser um recurso de câmera para chamar a atenção do espectador para determinado detalhe importante da cena. A linguagem cinematográfica, aprendida e apreendida, mostra ao público a hierarquia dos elementos, e guia sua atenção para o que terá importância na narrativa. Técnicas de posicionamento, como plano/contraplano, ou plongé/contraplongé também colaboram para a narrativa, para sugestões de diálogo, expressão de emoções ou para tirar vantagem de determinados ângulos da imagem.



Figura A: exemplos de ângulo de câmera: Plongée e contra-plongée. Fonte: reprodução.

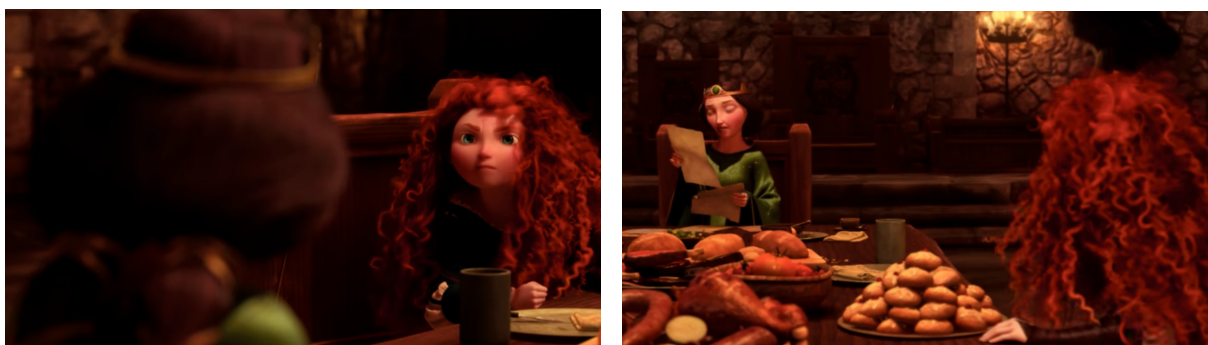


Figura B: exemplos de ângulo de câmera: Plano e contra-plano. Fonte: reprodução.

A relação entre o objeto filmado e o tamanho de sua imagem na tela, define os tipos de planos de enquadramento possíveis, desde um Grande Plano Geral (uma área extensa vista de longe, que situa geograficamente a história), passando pelo Plano Geral, de Conjunto, Médio, Americano, Primeiro plano e Close (câmeras muito próximas de pessoas e objetos).

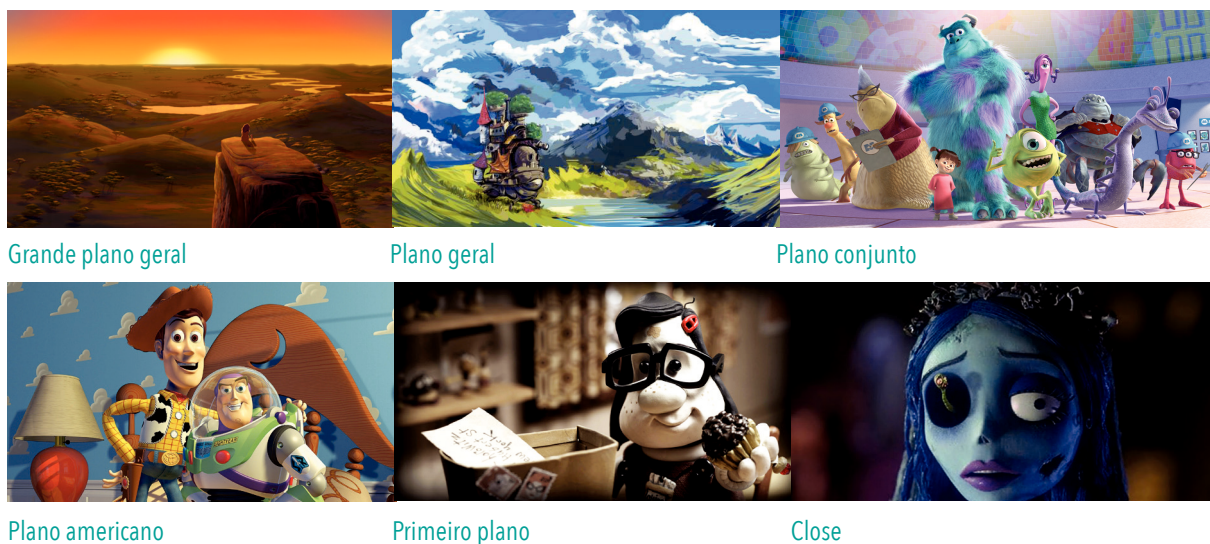


Figura C: Exemplos de diferentes planos. Fonte: reprodução.

Continuidade: um fluxo de imagens lógico e contínuo é fundamental para representar o fato filmado com consistência. Tempo e espaço são dois fatores que exigem continuidade em uma produção. O tempo real movimenta-se "para frente", cronologicamente; porém, em um filme, os tempos presente, passado e futuro podem ser manipulados em favor do efeito que pretende obter na história (flashbacks ou flashforwards, por exemplo). Continuidade em tempo presente mantém o espectador com a sensação de participar do que está sendo mostrado, enquanto a continuidade em tempo condicional representa o tempo como visto pelo personagem e seu estado mental (como memórias da sua vida, na iminência da morte, por exemplo).

A regra do eixo de 180°, que estabelece a permanência das câmeras sempre no mesmo lado do personagem, é um recurso que garante a continuidade direcional da movimentação. A continuidade espacial é utilizada quando a ação se desenvolve com deslocamento entre lugares. É preciso garantir que haja um padrão lógico e que o espectador perceba a alteração dos lugares onde acontecem as cenas. Naturalmente, conhecendo estas regras, a quebra de continuidade pode ser usada com a intenção de causar desordem, confusão e sensações de desequilíbrio.

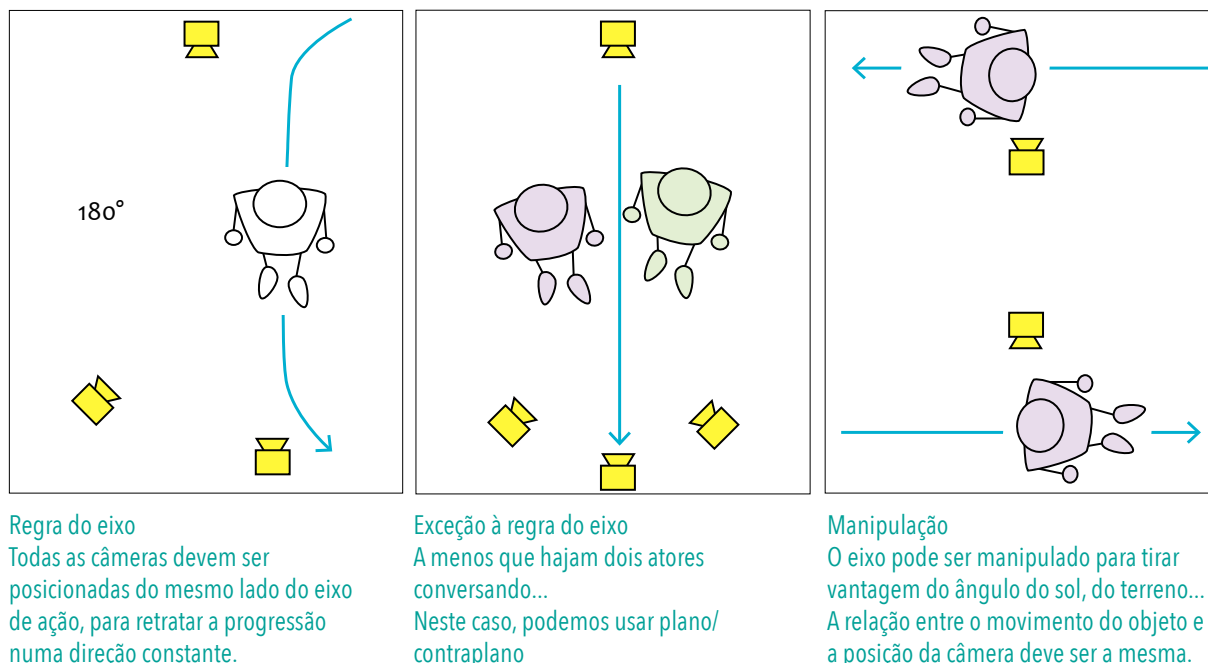


Figura D: Regra do eixo.

Corte: Mascelli (2010) chama de "corte" a edição do filme. O trabalho de reunir e justapor as cenas, retirando cenas desnecessárias e resolvendo problemas da captação, é tarefa do editor. Esta edição também é chamada de corte de continuidade, quando o trabalho é buscar uma sequência contínua das cenas da história para o espectador (como em filmes de ficção, por exemplo); ou corte de compilação, quando as cenas podem ser reunidas com mais espontaneidade, se uma narração em áudio é o mais importante (por exemplo, documentários, relatórios, diários de viagem).

Composição: a boa disposição dos elementos visuais em cena forma um quadro harmonioso e unificado para o espectador. Este posicionamento de cada parte e sua movimentação, devem ser favoráveis à compreensão da cena e produzir no público os significados e reações desejados. Sem regras absolutas, a composição deve ser pensada de forma a colaborar com a narrativa. Por exemplo, um cenário com muitos elementos dispostos de forma displicente pode ajudar a reforçar uma história que pretende impactar o espectador sobre caos e desordem. O incômodo ou a harmonia podem ser manipulados com as escolhas da composição da cena.

Na composição, ainda consideram-se os elementos fundamentais da representação gráfica – tais como ponto, linha e plano – e elementos como cor e iluminação. Um ponto pode ser qualquer objeto em cena, que chama a atenção por sua singularidade e contraste em relação ao fundo e/ou aos demais elementos. Linhas podem surgir pelo alinhamento de elementos, pelas

geometrias da paisagem, e podem denotar estabilidade ou dinamismo, conforme sua inclinação, quantidade, direção, forma (sinuosa ou reta, por exemplo). O cruzamento de linhas sempre marca um ponto. Planos são gerados por linhas, e demarcam áreas de interesse na composição, segregando elementos e distribuindo espaços. Em geral, as áreas mais iluminadas na cena atraem os olhos do espectador. Tonalidades mais claras, e cores também fazem o mesmo papel. Conforme Marcelli (2010),

Esta atração pode ser explorada a fim de tornar o ator protagonista o centro de interesse por meio de um figurino mais claro ou mais colorido, ou uma iluminação que o favoreça. Uma imagem ampla raramente é necessária, uma vez que até mesmo um objeto pequeno, com tonalidade mais clara ou cores mais vivas que os objetos ao redor, chamará a atenção. Um objeto mais claro se destaca de um segundo plano mais escuro, aproximando-se do espectador. (MASCELLI, 2010, p. 251)

E a teoria da cor também pode ser aplicada a composição das cenas, a fim de dar significados aos elementos. Cores podem denotar alegria, estimular interesse, sugerir tristeza ou dor. Silveira (2011) afirma que “a aplicação da cor em projetos não pode ser usada de maneira puramente intuitiva. À Intuição deve juntar-se a informação, que valoriza e fundamenta.” Enfim, cabe também ao uso das cores os efeitos de sentido que se encontram nas animações.

E, com grande importância na produção, o áudio é responsável pelo clima de suspense ou felicidade, terror ou vitória. As músicas são fundamentais para sugerir ao espectador o “clima” emocional da cena; e os efeitos sonoros (passos, quedas, socos) contribuem reafirmando ações, dando ritmo e veracidade aos atos dos personagens. Estar atenta a estes elementos, portanto, é fundamental para a análise fílmica, pois constituem formas específicas de comunicação e de expor discursos narrativos.

Jacques Aumont, em “A Imagem” (1993) trata da imagem visual e examina o que é comum a todas estas imagens, quaisquer que sejam sua natureza, forma ou modo de produção. Trata do significado de ver/perceber uma imagem, ou seja, como funciona o olho humano e sua percepção de cor, espaço e movimentos; da parte do espectador (público-alvo da imagem produzida), e quais as funções da imagem, reconhecimento e ilusões, e imagens como fonte de afeto, fetiche e imaginários; da parte do dispositivo que carrega a imagem (ou seja, o conjunto de fatores que regula a relação da imagem com o espectador), pensando a dimensão temporal e espacial que a imagem estática ou em movimento traz pela técnica e tecnologia; e ainda trata dos significados da imagem como analogia, realidade, perspectiva, noções de tempo, sentido, narrativas.

Aumont utiliza alguns destes termos de Mascelli elencados acima, no desenvolvimento de seu texto: trata do close, por exemplo, cuja rejeição inicial era compreensível: ainda era vigente a ideia do cinema como representação do real, e a ampliação exagerada de um ponto de vista incomum ou desconhecido no mundo real não era reconhecida como possível.

Toda a linguagem cinematográfica é utilizada para gerar determinada experiência nos espectadores. O cinema – onde incluem-se os filmes de animação narrativos – é uma grande fábrica de ficções (Preciado, 2009), e forma posições, opiniões e sentimentos no espectador. A responsabilidade social de animadores, roteiristas, designers e artistas envolvidos nestas produções audiovisuais, visto que as representações podem ter significativos lugares na formação de ideias do espectador sobre identidades, sexualidades, gênero e suas expressões.

APÊNDICE 2

TÉCNICAS E PRINCÍPIOS DE ANIMAÇÃO

A animação, tal como o cinema em geral, baseia-se na ilusão de movimento. Um filme nada mais é do que uma série de fotogramas (imagens estáticas) projetados em sequência, a uma determinada velocidade. Esta velocidade é a taxa de projeção de imagens, que precisa ser maior do que 10 quadros por segundo (ou FPS - frames por segundo).

Filmes atuais são captados e projetados em salas de cinema a 24 fps, com algumas experimentações de filmes de até 48 quadros por segundo. Em televisão, a taxa de projeção é de 29,97 fps.

Técnicas de animação

Em uma categorização rápida das formas de se produzir animações, podemos encontrar duas maneiras: ou ela é elaborada à mão, chamada pela maioria dos autores de **tradicional**; ou de forma **digital**, quando é criada diretamente em computadores. Atualmente, a grande maioria das animações, ainda que feitas de forma tradicional, são finalizadas (edição, sonorização, pós-produção) em computador.

Dentro de cada uma destas grandes categorias, ainda podemos ter duas divisões básicas quanto ao volume da imagem: **2D** (apenas duas dimensões, largura e altura) ou **3D** (três dimensões, incluindo-se a profundidade).

Nas animações tradicionais 2D, bastante comuns no início do cinema, os desenhos eram feitos à mão, quadro-a-quadro, e pelo menos 12 quadros por segundo. Pode-se imaginar o exaustivo trabalho de muitos artistas para o projeto de um longa-metragem, por exemplo: para cada 1 minuto de filme, desenha-se 720 diferentes desenhos; 10 minutos = 7.200 desenhos.

Este sistema tradicional de desenho ganhou rapidamente outra técnica para colaborar com a alta demanda: o stopmotion, que consiste na fotografia de objetos e movimentação de cada elemento a cada frame. Muito conhecido pelas animações com bonecos de massinha, o stopmotion ainda mantém até hoje uma certa aura de encanto, pela materialidade dos personagens e sua vida criada foto por foto. Toda animação de objetos reais (bonecos, massinha, papel, etc) fotografada quadro a quadro está na categoria tradicional 3D.

Com o desenvolvimento das tecnologias de *hardware* e *software* necessárias, o mercado de filmes de animação ganhou ferramentas que colaboraram para a velocidade e popularização de seus produtos audiovisuais. *Softwares* específicos para animação digital 2d ou 3D são desenvolvidos para este mercado.

Exemplos de filmes de
animação feitos à mão-
livre (desenho ou pintura,
em materiais diversos). -
Tradicional 2D.
Fonte: reprodução.



Exemplos de filmes de
animação de objetos reais
fotografados -
Tradicional 3D.
Fonte: reprodução.



Exemplos de filmes de
animação digital - 2D e,
abaixo, 3D.
Fonte: reprodução.



Frank Thomas



Ollie Johnson



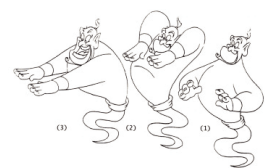
PRINCÍPIOS DE ANIMAÇÃO

Os animadores Frank Thomas e Ollie Johnson organizaram, no livro *Illusion of Life* (1981), os Doze Princípios da Animação, utilizando o conhecimento adquirido no trabalho na Disney por eles e outros animadores. Independente da técnica utilizada, estes princípios baseiam-se em conceitos da Física e da percepção do movimento, e acabaram por serem reconhecidos como fundamentais para o universo dos filmes de animação. Saber utilizar-se destes princípios no momento de animar objetos é bastante relevante para que a ilusão de movimento autônomo dos objetos seja eficiente e convença o espectador. Conforme o estilo do filme, mais ou menos realista, por exemplo, exagerar nestes princípios pode gerar efeitos cômicos; enquanto manter algumas proporções (tal como o volume) é importante para manter o realismo da animação. Estes princípios se aplicam em narrativas em que se pretende a percepção de alguma realidade possível, ainda que em mundos fictícios.



1. Esticar e Comprimir

O propósito é dar a sensação de peso e flexibilidade: conforme a aceleração do movimento, objetos tem seu formato esticado ou comprimido. O exemplo mais simples é uma bola pulando: em um movimento rígido, a bola mantém seu formato e velocidade constantes; e em um movimento dinâmico, a bola é comprimida no momento de impacto no chão, e esticada na queda e retorno, conforme a aceleração e desaceleração do movimento. Esticar e comprimir dá a ilusão de gravidade, peso, massa e flexibilidade.



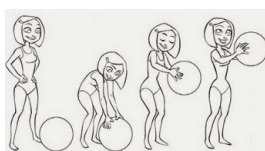
2. Antecipação

Este é o princípio de que é necessário prever o movimento principal antes que ele aconteça: tal como dar impulso a uma corrida ou dobrar os joelhos antes de um salto. Personagens não podem iniciar um deslocamento sem uma antecipação do que vai acontecer.



3. Encenação

Aqui trata-se da clareza em transmitir emoções, ações ou situações, para que os espectadores entendam rapidamente o que está acontecendo na cena, seja pela posição do ponto de vista, ou pela expressão facial, closes, iluminação. O movimento também pode guiar o olhar do espectador para o que é importante na cena.

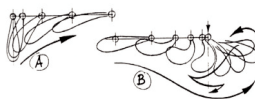


4. Pose-a-pose ou Direta

Estas são, na prática, formas diferentes de elaborar a animação, e que podem ser combinadas entre si. A pose-a-pose utiliza quadros-chave do movimento,

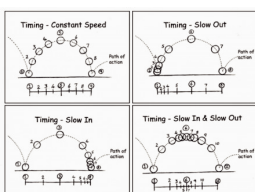


cujos espaços intermediários são preenchidos posteriormente (intercalação); e a animação direta é feita um quadro imediatamente após o outro, do início ao fim. Geralmente, a técnica de pose-a-pose oferece mais controle do movimento, visto que já se sabe o final, e pode parecer um pouco mais dramático, enquanto a animação direta é mais espontânea e fluída.



5. Sobreposição e continuidade da ação

Se um objeto é composto por partes diversas, de diferentes materiais ou pesos, cada parte irá responder de forma diferente a uma ação. Por exemplo, na parada brusca de uma corrida de um personagem: os pés páram o movimento, mas o corpo permanece (pela inércia) mais um tempo na direção do movimento, e cabelos longos são mais leves do que os membros, e vão parar um pouco depois.



6. Aceleração e desaceleração

Como no mundo real, objetos que tem massa obedecem a leis da Física - gravidade, inércia - que geram diferentes velocidades na movimentação - tal como um carro que sai de uma situação estática e passa a se mover, acelerando, e depois reduzindo a velocidade para frear. Cada parte da ação tem tempos diferentes que conferem mais realidade à ilusão do movimento, e uma taxa maior de quadros gera movimentos mais lentos no início e no final da sequência.



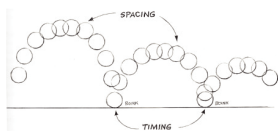
7. Arcos

A movimentação dura e reta pertence às máquinas e robôs: humanos, animais, plantas e outros elementos orgânicos têm suas movimentações baseadas em linhas em formato de arcos. Braços, voo de abelhas, folhas ao vento que se movem seguem linhas onduladas ou em arcos.



8. Ações secundárias

Além da movimentação principal, alguns movimentos menos importantes podem colaborar para a cena: a fumaça saindo do carro, orelhas de animais que balançam conforme o caminhar, as folhas voando no fundo em direção contrária. Estes movimentos secundários, que podem ter diferentes velocidades e não devem interferir necessariamente na cena, colaboram para reforçar a movimentação principal.



9. Temporização

É importante perceber quanto tempo cada ação leva, novamente, no mundo real. Um mesmo movimento, com diferentes tempos, podem ser percebidos com diferentes significados. Obviamente, em um mundo imaginário pode-se alterar tempos de movimentação, porém, é necessário alguma consistência para que esteja claro aquilo que se quer comunicar.



10. Exagero

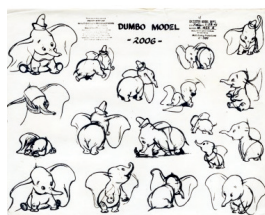
O exagero, tal como nas expressões teatrais, ajuda a dar destaque ao que precisa ser transmitido - emoções e ações fortes, por exemplo. Exagerar em

alguns destes princípios aqui listados pode ser importante para enfatizar alguma ação. Manter a movimentação tal como um filme live-action pode fazer com que a animação pareça estática.



11. Volume

Ainda que um objeto esteja representado em duas dimensões, ele pode ser tratado como um objeto sólido, com peso e volume. Isto confere também realidade para o desenho. Manter a consistência de luzes e sombras, ainda que em perspectivas irreais, é importante para que o espectador ainda reconheça um mundo possível.



12. Apelo

O personagem precisa ter a empatia do espectador. O carisma que um personagem tem pode ser fundamental para que o público identifique-se, seja por características físicas ou psicológicas. Quanto a este princípio, tratarei com mais profundidade no capítulo sobre construção de personagens.

Estes princípios aplicados na animação são, obviamente, melhor explicados em vídeo. Vários exemplos podem ser encontrados em canais de youtube dedicados à animação. Um exemplo destes princípios pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=a9LJfzcOVpk> (acesso em 06 jan 2021).

APÊNDICE 3 ENTREVISTA E QUESTIONÁRIOS

Em 14 de setembro de 2018, entrevistei Aída Queiroz, uma das diretoras do AnimaMundi, o mais importante festival brasileiro de animação, que acontece anualmente desde 1993. Entrei em contato com a secretária do AnimaMundi por email, agendei visita para ver os filmes do acervo (no Rio de Janeiro/Brasil) e tive ajuda de várias pessoas na busca por personagens mulheres/lésbicas, como Itamony Barros, Kelly Correia e Marcos Magalhães. Aída me recebeu na sede do Festival, e esta é a transcrição de sua fala.

Como surgiu o Fórum de Mulheres

Como a animação no Brasil começou a crescer muito em termos de mercado, antes eram autores independentes, geralmente autodidatas, até 15 anos atrás. Dos 10 anos pra cá se estabeleceu mercado, hoje vemos muitas séries sendo produzidas, longa metragens. E isso aconteceu por vários motivos, no mundo inteiro a comunicação basicamente é audiovisual, que dentro da indústria criativa é a área que mais cresce (números do BNDES no Brasil). E a animação está na ponta desta área por vários motivos: tem mercado, o governo através da ancine investe na produção comercial (série e longa) e teve uma lei que os canais tem que ter uma porcentagem de produção nacional. Mais os avanços tecnológicos, as facilidades, as plataformas de comunicação, isso tudo fomentou o mercado. hoje temos um mercado consistente de animação comercial. E escolas também. UFMG tem curso de graduação em animação, completou 10 anos (foi a primeira) e tem produção bacana de filmes autorais, os alunos produzem filmes inteiros e muito bons, no mesmo nível da França. Creio que hoje há umas nove escolas, como a FAAP de São Paulo.

Temos formação e mercado. Mas começaram a aparecer questões que são comuns a qualquer mercado que a mulher está inserida: salários diferenciados no mesmo cargo (ela sempre recebe menos); ela não consegue chegar em cargos de direção, assédio, roubos de projetos. Isso desanima e as meninas mais novas desistem pois pensam que não vão conseguir crescer nunca. Isso tem acontecido.

Foi Rosaria que começou a fazer uma pesquisa informal e discutir sobre o que está acontecendo. Ela tem um trabalho autoral e uma carreira bacanas, é uma das melhores animadoras do país. É óbvio que dentro desse universo da mulher, das condições dela de gênero, e tudo que envolve a carreira, é difícil. E se envolve homossexualismo, é pior ainda. Para transgênero, nem se fala. Ele não é aceito em grupo nenhum. Agora isso está mudando um pouquinho. As mulheres têm mais aceitação, mas no trabalho, não. É um problema seríssimo. A gente queria descobrir qual foi a primeira animadora do país.

O nome "Fórum" é uma questão burocrática. Para se formar uma associação. A

gente primeiro chegou a conclusão que tem que legalizar esse grupo, para ele ter representatividade reconhecida junto a instituições públicas. O Fórum é o menos burocrático que tem pra se legalizar. É por isso que se chama fórum.

Trajetoria de Aída Queiroz

Nos anos 80, éramos 10 pessoas, depois ficamos apenas 9 pois um dos integrantes seguiu outra carreira. Eu, Lea Zaguri que também é do Anima Mundi e Patricia Alves Dias que hoje faz produção. Éramos três mulheres neste grupo. E antes tinham experiências, não teve peças autorais de animação. Se tinham mulheres, estavam por trás de nomes de homens, o nome delas não apareceu. E aqui, no Brasil, não temos o registro histórico. O acervo do AnimaMundi tem 26 anos de documentos que não está organizado, porque não temos dinheiro para um trabalho especializado de arquivista. Estamos tentando conseguir alguma verba para fazer esta documentação.

Eu sempre cito a Luci Needhan-Vianna (que morreu num acidente), ela foi esposa do Herbert Vianna (músico), e ela nos ajudava. No começo do AnimaMundi, quando a gente queria filme da Inglaterra, era cópia 35mm e era difícil que as pessoas enviassem. Ela não trabalhava com animação, apenas amava o AnimaMundi. A família dela morava em Londres, então antes do festival ela ia, ficava lá 30 dias, fazia todos os contatos que a gente queria, recolhia esses filmes e colocava na embaixada brasileira para chegar aqui. Uma gracinha! Todo ano ela estava grávida. Tem o registro, todas as cartas que ela nos enviava.

Correspondências com animadores históricos, personalidades mundiais, tudo aqui está guardado. E também como surgiu tudo isso, os métodos. Fora isso, o acervo fílmico. Está guardado, organizado, mas não atualizado. Mais de 10 mil títulos, temos um banco de dados. Temos muita coisa que não está digitalizado, em Betacam, Matic, VHS. Não temos estrutura para fazer isso.

E desta mesma forma, a história da mulher simplesmente se perde. Eu associo aos movimentos feministas uma mudança de postura, o que é um avanço enorme. A percepção de várias coisas que acontecem com você que normalmente passam despercebidas, tanto pelo homem como pela mulher, que culturalmente é tão arraigado que você nem percebe. O movimento feminista faz isso: levanta questões.

Eu vim desse curso dos anos 80. Era diferente. A gente tava brigando pela animação como linguagem, que nem existia. Ninguém nem sabia o que era. O cinema nacional já tinha alguns poucos diretores consagrados e era difícil sair disso. Era um nicho muito restrito.

Não tinha escolas de cinema, pessoas com formação. E a animação surgiu nesse meio. Tinha alguns curta-metragistas, e na parte de publicidade era muito bom, principalmente São Paulo. Tínhamos grandes nomes, como Valdecir Camargo, Luis Brique, vários nomes com comerciais inesquecíveis. A publicidade fez a animação sobreviver muito tempo. Não havia dinheiro para viver como autor, você tinha que ir para a publicidade. Aqui no Rio a gente fazia muita coisa pra Globo, abertura de novelas, institucionais para grandes empresas. Mas a publicidade mudou, migrou pra Internet, e as próprias agências e produtoras ainda estão sem saber para onde ir. Mas a animação se sustenta assim. filme autoral, só se conseguir algum edital. Ou se associar a produtoras de séries ou longas, que tem mais incentivos que curta-metragens.

O curta não te traz retorno financeiro. Funciona como laboratório de idéias, de técnicas. Ele é livre. Mas é dos curtas que saem as novas ideias, novas tecnologias, formatos. França, Canadá, Austrália, Inglaterra descobriram isso e investem muito em curta-metragens. E os curtas formam as pessoas. Ninguém nasce diretor de longa-metragem. Você

precisa passar por um processo de aprendizado, para avançar e estar preparado. Mas aqui não...

A minha história é: me formei em Belas Artes, mas eu adorava cinema. Não era obrigatório. Mas fui para o departamento de fotografia e cinema. Um dia o professor levou uns filmes do Norman McLaren, tudo em 16mm, eu era monitora de cinema. E eu pensei que precisava fazer isso. Animação não é só Disney. Era algo do outro mundo, impossível e impensável, e eu fiquei apaixonada pelo McLaren e falei para o Zé Américo, meu professor na época, que queria fazer aquilo de qualquer maneira.

Não tinha informação nenhuma. Ele me falou que eu tinha que criar um quadro por vez e que eram 24 por segundo. Mandou fazer uma mesa de luz na marcenaria. E era um teórico. Me deixou ficar lá fazendo. Nesta época o Marcos Magalhães tinha voltado do Canadá. Tinha ganhado um prêmio com o filme 'Meow' em Cannes, uma indicação especial do júri. Ele conseguiu uma bolsa do CNPq para ficar 3 meses estudando no National Film Board e conviveu com muitos animadores, e fez o filme didático "Animando".

Um diretor da Embrafilme chamado Kalil se interessou muito por animação e viu que existia uma oportunidade, e na época existia um acordo Brasil-Canadá pela compra de um satélite... e veio várias coisas junto nesta negociação. E incluíram nesta negociação a criação de um núcleo nos mesmos moldes e em parceria com o National Film Board. Conseguimos um galpão na Avenida Brasil, o National Film Board enviou todo equipamento desde lápis de cor até computadores, e professores. Isto foi em 1985, e o objetivo era formar animadores e técnicos. Foram 10 pessoas escolhidas para estudar, depois sobraram 5. Depois de dois anos, mudou o quadro político e tudo mudou, não prosseguiram com o trabalho.

A gente tinha por contrato voltar ao local de origem e formar núcleos de animação. Eu voltei pra Minas e dei aula 3 meses, com Cesar e Fabio que eram duas pessoas também desse grupo, e formamos o núcleo dentro da UFMG e depois se transformou no curso de graduação em Animação.

O que a gente queria neste grupo, é que a animação fosse conhecida. A gente precisava sobreviver com animação. Alguns foram embora do país, algumas tiveram filhos. Mas nos reunimos e fizemos trabalhos para Alemanha, Itália, nada no Brasil. Mas era muito difícil. Por fim surgiu o AnimaMundi. A Lea estava estudando nos Estados Unidos e um dia ela, no Rio de Janeiro, me falou: vamos trazer alguns filmes da Cauartes para cá e depois eu levo uma mostra do Brasil para lá. Você sabe algum lugar aqui no Rio que a gente possa mostrar os filmes? E eu falei do CCBB (Centro Cultural Banco do Brasil). E fomos lá, falamos com o responsável pelo audiovisual na época, que gostou da ideia e pediu um projeto. E assim começamos.

Falando das mulheres: Lea continuou nos Estados Unidos e outros lugares, eu continuei com a produtora, e a Patricia Alves Dias que trabalha com produção, na RioFilmes. Depois, todas as iniciativas e o crescimento da animação brasileira se deu pelas iniciativas individuais, todos homens, que arriscaram e por conta própria. Depois, algumas escolas e cursos, Internet, e as pessoas começaram a produzir e se organizar.

A organização que tem de mulheres é muito recente. Você está registrando a participação neste momento, que é fundamental. Elas estão colocando a cabeça para fora e dizendo: somos animadoras. E isso está acontecendo no mundo inteiro. Em todos os setores. Esse ajuntamento feminino e tudo é motivo para se juntar. Temos todos os motivos do mundo para se juntar, desde a época das fogueiras até hoje. O feminicídio é eterno. Fogueiras, apedrejamento, facadas. A partir do momento que a mulher se coloca, vem uma guilhotina e corta sua cabeça. Culturalmente, a mulher faz sozinha, não tem grupos, a cumplicidade feminina foi bombardeada nesses anos todos. Pois se não querem que um grupo tenha poder, tem que separar, desune. Essa consciência hoje, de se juntar, é um poder e uma voz enorme.

Sobre personagens femininas e personagens lésbicas, estereótipos.

Personagens femininas: a princesa que precisa ser salva, já era. Eu não lembro de lésbicas. Personagens LGBT vão surgir quando elas estiverem dirigindo. Estereótipos: culturalmente, é muito cruel - para o homem e para mulher. Os estereótipos são terríveis. Se ele vai animar uma mulher, por mais que sensível que ele seja, legal, que abrace a causa feminista... está lá dentro dele, é difícil demais para um homem se livrar [dos estereótipos]. Então é a visão dele. É a mesma coisa quando fazem personagens homens estereotipados e as relações são estereotipadas. Agora vemos uma onda de se representar a mulher valente, a que briga, fala, é fodona - porque as mulheres e as meninas estão se colocando e exigindo. Mas é uma luta eterna. Dizem: "ser mãe me basta, tenho meu marido. Eu sou um troféu..." A mulher tem que pensar na velhice. Ela perde o poder quando ela deixa de menstruar ela perde a função. Se você baixar a guarda, você vai para a cozinha e fica lá, não sai de lá, e acha que isso é o bacana, o que é pior.

Questionários

Em 2019 e 2020, enviei por email um breve questionário para saber a opinião de seis mulheres animadoras, do Brasil e da Espanha, sobre a representatividade de mulheres em sua área de trabalho. Conheci estas animadoras por meio de redes sociais e encontros presenciais/palestras sobre o assunto, em ambos países. O objetivo era perceber suas impressões sobre o tema, a partir de sete perguntas. Mantive o anonimato a pedido de algumas participantes, que temiam alguma retaliação por parte de chefes em seus locais de trabalho. A transcrição completa das respostas está a seguir.

Animadora 1

1. Em que você trabalha na área de animação? Em que cidade você trabalha? Se quiser, pode contar sobre sua trajetória profissional - principalmente suas impressões sobre ser mulher nesta área

Sou animadora, trabalho com stopmotion. No momento estou desempregada, procurando trabalho como freelancer. Me formei em design gráfico, mas fora estágio, não trabalhei na área. Por um tempo trabalhei com edição de vídeo, juntei dinheiro para estudar fora. Fiz um curso intensivo de 3 meses de animação na Inglaterra, e ao retornar para o Brasil, consegui trabalhar no Minhocas, o primeiro longa de stopmotion brasileiro. Depois trabalhei em curta, publicidade, série, fiz um curta e trabalhei no longa do Bob Cuspe, ainda por ser lançado.

Acho que no geral, o que percebo é que tem muitas mulheres trabalhando na área, ao menos no stopmotion, mas pouquíssimas em cargos de direção e liderança. Em se tratando do trabalho de animadora mesmo, trabalhei em projetos só com animadores homens, e em um período, somente com animadoras. Em alguns trabalhos, acho que fui tratada com igual respeito que animadores homens, mas já percebi em outros que mulheres não eram levadas a sério, havia um falso respeito, de mulheres até serem ouvidas, mas terem suas colocações desprezadas, muito diferente da atenção e dado aos homens.

2. Como você vê a participação das mulheres na indústria de animação? Há mais homens ou mulheres em seus círculos de trabalho? Há mulheres em posição de liderança/direção?

Acho que a participação tem aumentado, quando dou oficinas vem muitas mulheres e meninas participar. Mas ainda homens são predominantes, principalmente em posições de liderança. Já trabalhei em equipe majoritariamente feminina (ainda que em cargos de liderança fossem todos homens), mas acho que só vi isso no stopmotion, nas áreas de animação 3D, tradicional, cutout digital, o que percebo é a grande maioria de homens.

3. Como você vê a presença de personagens femininas em filmes e séries de animação?

Como na pergunta anterior, ainda pequena, mas vejo que tem aumentado aos poucos. Tem muita personagem feminina decorativa, sem profundidade, só pra fazer número. E ainda, na maioria, mulheres e meninas brancas e cis. Mas tem surgido muitas personagens interessantes, mesmo que ainda coadjuvantes, como Diane e Princess Caroline no Bojack Horseman, Princesa Jujuba que cresceu muito no decorrer das temporadas, os filmes da Ghibli tem personagens femininas com profundidade e protagonistas, até mesmo as princesas tem deixado de ser passivas e tem papeis em que são responsáveis pelo próprio destino. Mas, novamente, os personagens masculinos no geral são maioria.

4. Você lembra de personagens lésbicas em filmes de animação? Quais?

Lembro da Princesa Jujuba e Marceline, mas acho que na verdade são bissexuais. E eu sei que no Steven Universe tem, mas não assisti muitos episódios, não conheço bem as personagens.

5. Que características você percebe habitualmente nestas personagens (mulheres e/ou lésbicas)? Estereótipos, clichés?

Não percebi estereótipos na Princesa Jujuba nem na Marceline. Infelizmente não tenho referências sequer pra responder melhor a essa pergunta.

6. Você nota diferenças nestas representações destas personagens se o filme foi criado por homens ou por mulheres? Quais?

Eu tenho meus palpites, mas confesso que normalmente não corro atrás de descobrir se tá certo. Confesso que acabo não prestando muita atenção nisso.

7. Você acredita que os movimentos feministas contribuíram para mudanças na representatividade e no tipo de representação das personagens femininas nos filmes e séries de animação?

Com toda certeza! É um trabalho enorme e que vai longe ainda, mas acho que as coisas vão continuar melhorando.

Animadora 2

1. Em que você trabalha na área de animação? Em que cidade você trabalha? Se quiser, pode contar sobre sua trajetória profissional - principalmente suas impressões sobre ser mulher nesta área :)

Sou animadora 2d tradicional, mas fiz storyboard, roteiros, animatics, layouts, cenários e efeitos ao longo da carreira. Dei workshops. Fiz tudo que dava pra sobreviver. Comecei aos 17 anos e hoje tenho 18 anos de profissão. Trabalhei para diversos estúdios no Rio e em SP, agora me mudei pra Londres e trabalho no estúdio que é praticamente a mesma bosta do que os do Brasil, com as mesmas injustiças, situações tóxicas, políticas predatórias e falta de estabilidade. Por sorte, o fato de eu poder ser pobre aqui e ainda ter dignidade continua fazendo valer a mudança. Ao longo da minha carreira eu passei por momentos em que amei muito a animação brasileira, mas nos últimos 5 anos, depois que minha filha nasceu, pelo menos as 3 vezes ao ano eu penso em mudar de profissão. Ainda estou no processo!

2. Como você vê a participação das mulheres na indústria de animação? Há mais homens ou mulheres em seus círculos de trabalho? Há mulheres em posição de liderança/direção?

Há mulher em posição de liderança mas isso é recente. Eu honestamente não vejo interesse de que essa "liderança" tenha voz. Em geral, não são estimulados movimentos contrários à ideologia padrão e histórica dos estúdios por parte dessas lideranças, de modo que ter mulheres em posições de destaque acaba servindo mais como marketing dos donos desses estúdios (quase todos homens) do que realmente uma chance de mudanças e novas reflexões dentro dessa indústria problemática e elitista.

Ficou mais fácil e barato contratar novas mulheres e colocá-las em posições de destaque para fingir que a indústria está em dia com o empoderamento feminino do que pagar os processos por danos morais e devolver os trabalhos roubados de toda a minha geração de animadoras. (Essa frase eu vou postar um dia ahahahahah tô furiosa aqui).

3. Como você vê a presença de personagens femininas em filmes e séries de animação?

Ter a nossa imagem criada, interpretada e idealizada por homens que por tantos anos sequer dividiram a sala de trabalho com artistas mulheres nos trouxe uma pobreza no resultado final por muuuitos anos, sim.

Ainda hoje somos muito supervisionadas por homens nas produções, ainda que sejamos - ou especialmente quando somos - inteiramente capazes de tomar uma decisão criativa. E isso nos dá pouca responsabilidade (e pouca empatia, por consequência) com o resultado final.

Ainda existem projetos feministas dirigidos por homens, por exemplo.

Logo, quando se observa um apanhado de trabalhos autorais e artísticos (não comerciais), eles continuam tendo a parte mais expressiva da animação feminina e de qualquer outra minoria. Não é que as mulheres não se interessem pela indústria, mas é bem mais fácil manter a essência de uma artista mulher no resultado final quando há menos pessoas (=homens) na produção.

4. Você lembra de personagens lésbicas em filmes de animação? Quais?

Honestamente eu me lembro só em filmes que assisti no anima mundi. Não lembro nomes ou diretoras, mas eram, como eu disse antes, curtas bem autorais. Mas eu não vejo TV, e tem 5 anos que eu só vou ao cinema com a minha filha que ainda é pequena! Então tô super por fora :/

5. Que características você percebe habitualmente nestas personagens (mulheres e/ou lésbicas)? Estereótipos, clichês?

Sexualidade, com toda certeza desse mundo. Acho que até eu animo as mulheres mais sensuais do que eu gostaria de assistir, por habito de agradar diretores e clientes.

É difícil quebrar essa corrente, mas em alguns anos as coisas vão mudando, acredito.

6. Você nota diferenças nestas representações destas personagens se o filme foi criado por homens ou por mulheres? Quais?

Sim, então. Como eu disse, apesar de sermos mulheres e sabermos quem e o que queremos ver nas telas, existem muitos vícios de produção aos quais as animadoras foram submetidas por anos de suas carreiras. Fomos acostumadas a produzir com e para homens, e o resultado final ainda é muito confuso quando o intuito é comercial (em filmes autorais eu acho muito mais explícito quem fez o quê!) É preciso primeiro quebrar esse ciclo, com mulheres em posições em que possam realmente falar. É preciso que essas mulheres garantam a voz de outras mulheres ali dentro e não sejam porta voz do estúdio em festivais e palcos pra fazer propaganda de diversidade na indústria. É preciso, enfim, que a gente garanta a nossa autenticidade da pré produção até o que vai pra tela pra podermos começar a sentir essa mudança.

7. Você acredita que os movimentos feministas contribuíram para mudanças na representatividade e no tipo de representação das personagens femininas nos filmes e séries de animação?

Então, acho que misturei um pouco disso antes, mas o resumo é esse:

Sim! Mas ainda acho que se misturam nas produções dois resultados opostos.

Um é o crescimento do protagonismo feminino real, que vem de mulheres que se firmam na produção por

causa do feminismo e conseguem impor sua visão até a tela, e outro é o oportunismo dos criadores homens que ainda conseguem enganar o público nos enfiando o que eles querem ver e colocando mulher sem voz real "na janela" pra convencer de que tem ali um produto feminino.

Tô brava, viu. Mas vai passar.

Animadora 3

1. Em que você trabalha na área de animação? Em que cidade você trabalha? Se quiser, pode contar sobre sua trajetória profissional - principalmente suas impressões sobre ser mulher nesta área :)

O meu trajeto na área de animação deu-se através do curso de bacharelado em Artes Visuais, pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Ainda era o currículo antigo, ingressávamos para belas artes e depois de dois anos poderíamos escolher uma habilitação. No meu caso, fui para cinema de animação. Desde então trabalho com stop motion (direção, produção, construção de bonecos e cenários, animação, fotografia, edição...), as funções variam de acordo com cada projeto. Trabalho em Belo Horizonte, Minas Gerais.

A questão de ser mulher na área, trás uma gama de desafios. Algumas dizem ter sorte, porque nunca enfrentaram nada e muitas outras trazem relatos horríveis de questões absurdamente sérias. Não acho necessário descrever o óbvio, que faz parte da nossa natureza (menstruação, maternidade...) e que já são uma questão para o meio, porque a maioria dos estúdios não compreendem nossa demanda e ignora as leis para estes aspectos. Temos ainda a diferença salarial, ocupação de cargos mais relevantes, mais produtoras do que diretoras no mercado, apropriação indevida de obras, assédio sexual e moral...

Eu não lidei com problemas sérios, porém já tive que me impôr como diretora com animadores que não estavam respeitando minhas decisões; tenho lidado com um colega de trabalho, que constantemente cria problemas com um curta que realizamos juntos. Inicialmente ninguém sabia que eu tinha dirigido com ele e agora ele proíbe a utilização desta animação em vários lugares. E já tive problemas com outras mulheres também, que por falta de conhecimento do meu trabalho ou questões pessoais, me humilharam na frente da equipe.

Acho que começamos um movimento de nos unir, há cerca de três anos aqui no Brasil. É tudo muito recente e estamos tentando entender nosso lugar e nossos direitos ainda. Vai levar um tempo para termos igualdade no mercado.

2. Como você vê a participação das mulheres na indústria de animação? Há mais homens ou mulheres em seus círculos de trabalho? Há mulheres em posição de liderança/direção?

A indústria é uma incógnita para mim, porque nos cursos de faculdade e/ou técnicos há mais mulheres do que homens. Já no mercado, não.

Nos meus círculos de trabalho, normalmente sou a única mulher. Conheço muitas profissionais em festivais, mas quando acontecem as produções nem sempre tem profissionais disponíveis ou não há ninguém na cidade com a especialização exigida.

Há mulheres na liderança e na direção de diversos trabalhos, porém ainda são minoria no meio da animação.

3. Como você vê a presença de personagens femininas em filmes e séries de animação?

A questão da representatividade de personagens femininas é algo que vem sendo muito discutido e que

também tem crescido na animação. Temos novas protagonistas à frente de curtas, séries e longas. Atualmente não são mais mulheres que esperam o final feliz com o príncipe encantado, porém muitas são criadas por homens e acabam figurando com certo estereótipo da visão masculina. Não que não existam homens com a sensibilidade necessária, mas acho que é diferente quando uma mulher cria uma personagens. A experiência de vida se faz presente no trabalho de alguma forma e a criação toma uma outra dimensão, torna-se mais forte, representativa e autêntica.

4. Você lembra de personagens lésbicas em filmes de animação? Quais?

Personagens lésbicas são muito poucas e normalmente os diretores deixam no ar esta questão.

Com certeza e de maneira clara na história, tem a protagonista Nara, do curta "Guaxuma", dirigido por Nara Normande (uma biografia da infância dela).

Por dicas e especulações, tem a Princesa Jujuba da série "Hora da Aventura"; Garnet da série "Steven Universo"; Icier-1 e Nagisa, Cobalto e Sépia das 3 partes do Original Vídeo Animation dirigido por Toshihiro Hirano e Patty Bouvier da série "Os Simpsons" que aparece um episódio de 2005 (se não me engano).

Na produção de curtas autorais devem haver outras poucas, mas desconheço.

5. Que características você percebe habitualmente nestas personagens (mulheres e/ou lésbicas)? Estereótipos, clichés?

As personagens mulheres e/ou lésbicas são bem diversificadas e mudaram muito ao longo dos anos, dentro da história da animação. No geral, acho que as mulheres costumam ter estereótipos de fragilidade, não ter profissão, falar demais, almejar um casamento, ser avoada, não se dar bem com outras mulheres, só ter problemas com relacionamentos amorosos. E no caso das lésbicas, acho que o problema principal é o de não deixar claro a escolha da personagem, para não ter o trabalho cancelado, mas no caso da Patty Bouvier e a Garnet, um clichê óbvio é o de masculinizar a personagem (são sempre gordas, desleixadas, grosseironas).

6. Você nota diferenças nestas representações destas personagens se o filme foi criado por homens ou por mulheres? Quais?

Comentei sobre isso anteriormente e acredito sim que exista diferença na construção de uma personagem, partindo de um homem ou de uma mulher. A questão da experiência de vida, do convívio, da observação são únicos para cada um. Se compararmos o trabalho comercial de uma série, tendo a personagem Patty Bouvier e o trabalho autoral da Nara, no curta "Guaxuma", teremos uma discrepância gigantesca no ponto de vista sobre uma lésbica. A primeira é fruto do estereótipo norte americano de que uma mulher que gosta de outra mulher, tem que ser a versão de um homem sem educação e que não se importa com o cuidado pessoal. Enquanto a protagonista Nara é feminina, delicada, complexa... tem muito mais camadas.

Novamente, há homens com sensibilidade para criar personagens femininas. Só não acredito que consigam chegar no âmago da questão feminina, como as animadoras conseguiriam.

7. Você acredita que os movimentos feministas contribuíram para mudanças na representatividade e no tipo de representação das personagens femininas nos filmes e séries de animação?

Os movimentos feministas antigos influenciaram muitas coisas em nossa sociedade, porém não sei se houve

uma grande modificação na área do cinema de animação. Há falta de pesquisas e estudos na nossa área, mas se considerarmos as datas dos movimentos e das criações das animações, não acho que tenha ocorrido grande influência. A Disney mesmo, produziu princesas dependentes de príncipes até pouco anos atrás.

O que parece contribuir com os movimentos feministas e por tabela, com a área de animação, é a internet. As informações tornaram-se rapidamente acessíveis. Movimentos, denúncias e mudanças atingem com mais agilidade nosso meio e vejo as mulheres mais organizadas e engajadas por conta disto.

Bom! É isso!

Gostaria de ver o resultado da tua tese. Fiquei interessada na pesquisa e parabéns pela iniciativa.

Em Madrid, entrei em contato com o grupo **MIA - Mujeres de la Industria de la Animación**. Esse grupo surgiu em 2018 e organiza encontros e debates sobre questões de gênero e a participação feminina na indústria de animação na Espanha. As duas animadoras que responderam ao questionário são participantes da diretoria do grupo.

Animadora 4:

1. ¿A qué te dedicas dentro del área de la Animación? ¿En qué ciudad trabajas?

Desarrollo de contenido y producción ejecutiva. Madrid

2. ¿Cómo percibes la participación de las mujeres en la industria de la animación? ¿Hay más hombres que mujeres en tu grupo de trabajo? ¿Hay mujeres en posición de liderazgo?

Poco a poco acercándonos a un 50-50 como mano de obra en general. Con muy poca representación en los puestos de supervisión. Con MUY pocas mujeres dirigiendo sus películas (hasta 2014 solo una mujer había dirigido en España películas de animación, ahora hay 3 películas de mujeres en desarrollo que yo sepa pero, de ahí a que consigan levantar la financiación y de verdad dirigir las, ya es otro cantar).

Yo dirijo un área dentro de una empresa pero el resto de directores de área en la oficina de Madrid, son mayoritariamente hombres. En mi departamento, me preocupo de ser al menos 50% de cada.

3. ¿Cómo ves la presencia de personajes femeninos en películas y series de animación?

El 17% de los personajes femeninos en películas de animación son mujeres (dato de WIA), en las series de animación es 39% si no recuerdo mal. En cine y sobre todo a nivel contenido de animación de industria, los personajes femeninos son súper escasos y, cuando los hay, suelen tener actitudes de "chico"...

4. ¿Recuerdas ver lesbianas en dibujos de animación? ¿Cuáles?

Ahora mismo no, si las ha habido, supongo será en Bertie & Tucca o Los Simpsons.

5. ¿Qué características notas habitualmente en estos personajes (mujeres y / o lesbianas)? ¿Estereotipos, clichés?

Normalmente su existencia en la ficción gira alrededor de algún hombre (padre, hermano, amigo, pareja...), y están ahí para reforzar esos otros personajes. Las mujeres somos las madres, hermanas, amigas, novias, víctimas, pero cuesta mucho ver una mujer existiendo independiente como protagonista.

6. ¿Notas diferencias en esta representación de personajes femeninos si la película es creada o dirigida por hombres o por mujeres?

Por supuesto, hay mucho menos clichés (igual que muchas más contrataciones femeninas) cuando una mujer cuenta la historia o cuando lidera un equipo.

7. ¿Crees que los movimientos feministas contribuyeron a los cambios en la representatividad y el tipo de representación de personajes femeninos en películas y series animadas?

Quiero pensar que sí. De todos modos, seguimos en pañales y creo que más bien debemos afirmar que los movimientos feministas sociales y que hacen partícipes a toda la sociedad, son y serán determinantes para un cambio que va lento.

Animadora 5

1. ¿A qué te dedicas dentro del área de la Animación? ¿En qué ciudad trabajas?

Soy production manager. Trabajo en Madrid, España.

2. ¿Cómo percibes la participación de las mujeres en la industria de la animación? ¿Hay más hombres que mujeres en tu grupo de trabajo? ¿Hay mujeres en posición de liderazgo?

La participación de las mujeres es muy reducida y lamentablemente está segmentada a producción y como mucho animación. Tienes que trabajar mucho más para poder ser consideradas como aptas para el trabajo. En una producción hay más hombres pero en mi departamento mujeres. No hay casi mujeres en posiciones de liderazgo. :(

3. ¿Cómo ves la presencia de personajes femeninos en películas y series de animación?

No la veo, jaja. Y cuando la veo no me suele gustar el rol que se les asigna. Estoy muy muy muy cansada que todas las mujeres personajes tengan que enamorarse y/o casarse al final, que obsesión.

4. ¿Recuerdas ver lesbianas en dibujos de animación? ¿Cuáles?

nooooooooooooo. Ni transexuales. :(

5. ¿Qué características notas habitualmente en estos personajes (mujeres y / o lesbianas)? ¿Estereotipos, clichés?

Siempre todas se enamoran, se casan, necesitan tener un corrillo de amigas, se preocupan por su apariencia física, hablan como si estuvieses ligeramente ausentes, tienes dudas, no son decididas ni seguras...

6. ¿Notas diferencias en esta representación de personajes femeninos si la película es creada o dirigida por hombres o por mujeres?

si, el personaje de la mujer suele ser muy distinto y por regla general, siempre intentan enseñar los sentimientos de las mujeres.

7. ¿Crees que los movimientos feministas contribuyeron a los cambios en la representatividad y el tipo de representación de personajes femeninos en películas y series animadas?

Sí, por supuesto. Nos queda un larguísimo camino por recorrer pero poco a poco estamos realizando cambios. Por eso formo parte de MIA.