



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

**CURRÍCULOS DE ANIMAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTRACONDUTAS: UMA
ANÁLISE DE DESENHOS ANIMADOS A PARTIR DA PERSPECTIVA DE
GÊNERO**

ARIANE GABRIELE BRASIL GOIS RABÊLO

SÃO CRISTÓVÃO – SE

Julho/2023

ARIANE GABRIELE BRASIL GOIS RABÊLO

**CURRÍCULOS DE ANIMAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTRACONDUTAS: UMA
ANÁLISE DE DESENHOS ANIMADOS A PARTIR DA PERSPECTIVA DE
GÊNERO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof.^a Dra. Lívia de Rezende Cardoso

Área de concentração: Educação, Comunicação e Diversidade.

Linha de Pesquisa: Educação e Diversidade.

SÃO CRISTÓVÃO – SE

Julho/2023

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

R114c

Rabêlo, Ariane Gabriele Brasil Gois

Currículos de animação e produção de contracondutas : uma análise de desenhos animados a partir da perspectiva de gênero / Ariane Gabriele Brasil Gois Rabêlo ; orientadora Livia de Rezende Cardoso. – São Cristóvão, SE, 2023.

124 f. : il.

Dissertação (mestrado em Educação) – Universidade Federal de Sergipe, 2023.

1. Educação - Estudo e ensino. 2. Currículos. 3. Desenho animado. 4. Identidade de gênero. I. Cardoso, Livia de Rezende, orient. II. Título.

CDU 37.016:791.228:305



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO



ATA DA REUNIÃO DA COMISSÃO JULGADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA POR ARIANE GABRIELE BRASIL GOIS RABÊLO PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE EM EDUCAÇÃO.

Aos vinte e cinco dias do mês de julho do ano dois mil e vinte e três, às quinze horas, reuniu-se a Comissão Julgadora da Dissertação em epígrafe, indicada pela Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe, na sala de aula do PPGED, com parecer favorável do Colegiado, composta pelos professores doutores Livia de Rezende Cardoso (orientadora), Sandra Raquel Santos de Oliveira, pertencentes à Universidade Federal de Sergipe, e Claudiene Santos, da UFU, para analisar o trabalho de Ariane Gabriele Brasil Gois Rabêlo, apresentado sob o título: **“CURRÍCULOS DE ANIMAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTRACONDUTAS: UMA ANÁLISE DE DESENHOS ANIMADOS A PARTIR DA PERSPECTIVA DE GÊNERO”**. A orientadora, assumindo os trabalhos na qualidade de Presidente, passou a palavra à candidata para que ela expusesse sua dissertação, informando que à mesma dispunha de vinte minutos para a apresentação; cada examinador dispunha de trinta minutos e a candidata de mais trinta minutos para respostas. Terminada a exposição da mestranda, a Presidente passou a palavra aos membros da Comissão Julgadora, que iniciaram a arguição na seguinte ordem: Prof.^a Dr.^a Claudiene Santos, Prof.^a Dr.^a Sandra Raquel Santos de Oliveira e a Prof.^a Dr.^a Livia de Rezende Cardoso. Terminada a arguição, foi dada a palavra à candidata para que ela, se desejasse, fizesse as observações finais. Os membros da Comissão Julgadora se retiraram da sala para a atribuição das notas. Voltando logo em seguida, a Presidente anunciou que a candidata foi considerada **APROVADA**. A Presidente proclamou a candidata **“Mestre em Educação”**, devendo este resultado ser homologado pela comissão da Coordenação de Pós-graduação. Em seguida, agradeceu aos membros da Comissão Julgadora. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou esta sessão, cujos trabalhos são objetos desta ata, lavrada por mim, Guilherme Barbosa Biriba, secretário do Programa, da qual assino juntamente com os membros da Comissão Julgadora. Cidade Universitária “Prof. José Aloísio de Campos”, 25 de julho de 2023.

Documento assinado digitalmente

gov.br

LIVIA DE REZENDE CARDOSO
Data: 25/07/2023 21:14:29-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Livia de Rezende Cardoso
(Orientadora)

gov.br

Documento assinado digitalmente
CLAUDIENE SANTOS
Data: 26/07/2023 15:01:04-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Claudiene Santos

Documento assinado digitalmente

gov.br

SANDRA RAQUEL SANTOS DE OLIVEIRA
Data: 27/07/2023 19:25:12-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Sandra Raquel Santos de Oliveira

Secretário

Então, vocês têm um jeito diferente de fazer as coisas, um jeito diferente de ver as coisas. Isso pode lhes tornar estranhos, mas também os torna incríveis. Não veem?

Porque nós esquisitões temos que ficar juntos. E ninguém deve ser punido por ser quem é de verdade!

- Luz Noceda

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, em especial, à minha mãe Thays Brasil, à minha vó Dona Edna Brasil e à minha tia Shirley Brasil, vocês são incríveis! Obrigada por todo amor e apoio que sempre me deram. À minha melhor amiga, há mais de 20 anos, Bárbara, por sempre se fazer presente e estar aqui pra me ouvir e me dar os melhores conselhos.

Ao meu namorado Rafael, por sempre ser a voz da razão que às vezes faltava em mim. Obrigada por todo amor, apoio e suporte emocional que tu me deu, principalmente nesses dois anos de mestrado. <3

Ao meu amigo de longa data e companheiro nessa jornada de UFS e mestrado, Matheus Reis Dantas, obrigada amigo! Pelas trocas de apoio, pelas risadas, pelos conhecimentos, pelas vivências e por todo o resto. E como a gente sempre diz: Da UFS pra vida! 😊 Aos meus amigos que a UFS me deu: Anderson Eduardo, Maria Alice, Cleane, Akauane, Thais e Sivanildo, obrigada por sempre estarem me apoiando também.

À minha psicóloga Yasmin Ferreira, por me ajudar a lidar com minha ansiedade, mais que nunca agora durante o mestrado. Sou grata por toda a escuta, carinho e sinceridade nas sessões.

Agradeço à minha orientadora, Prof.^a Livia de Rezende Cardoso, por toda a paciência do mundo que têm comigo, por todos os ensinamentos nesses últimos 7 anos (sim, já faz tudo isso desde aquele meu primeiro pibic em 2017! Rsrtrs), por me apresentar a um grupo incrível e por acreditar em mim e no meu potencial, quando nem eu mesma o via. Às Livianas: Rosa, Tássia, Lynna, Mayra, Márcia, Veruscka, Raynna, Matheus e Kewin. <3

À Prof.^a Claudiene Santos, que me apresentou aos Estudos Culturais na graduação e hoje me ajuda a crescer mais ao participar das minhas bancas e me trazer sugestões enriquecedoras.

À Prof.^a Sandra Raquel por aceitar participar das minhas bancas e ser tão zelosa nas sugestões e correções.

À CAPES, pelo financiamento do segundo ano do curso de mestrado, o que me possibilitou me dedicar melhor na pesquisa.

RESUMO

Esta pesquisa tomou forma a partir da compreensão de que os desenhos animados também se constituem enquanto currículos, pois, apesar de a escola ser um dispositivo privilegiado, ela não é o único lugar onde se empreendem conhecimentos. Inspirados nos Estudos Culturais (EC) e nas Teorias Pós-Críticas compreendemos que os ensinamentos se propagam através dos mais diversos artefatos culturais e empreendem pedagogias culturais, devido ao entendimento de que a cultura, assim como a educação, também é pedagógica e está envolvida na produção de conhecimentos e subjetividades. Para Cardoso (2016), as subjetividades presentes nos desenhos são destinadas a um público e conduzem os indivíduos a se reconhecer com determinados modos de ser, e, ao serem percorridos pelos discursos que constituem essas subjetividades, se estabelece o governo de condutas. As condutas por sua vez são usadas para que se fixe uma certa identidade, geralmente a identidade que se enquadra na norma vigente. Porém, há processos outros em que se procura fugir dessas normas, lutar contra elas e quebrá-las em busca de novas formas de existir. Esse processo é o que se entende por contraconduta. Com tais premissas objetivamos aqui analisar os desenhos animados como currículos produtores de contracondutas acerca de gênero. Para embasar essa pesquisa utilizamos autores e autoras pós-críticos das áreas de currículo, cinema, estudos culturais e gênero, a exemplo de: Cardoso (2016, 2017), Ellsworth (2001), Fabris (2008), Foucault (1995, 1997, 2020), Giroux (1998, 2011), Hall (1992, 1997), Louro (2000, 2003, 2008, 2015), Meyer (2018, 2020), Paraíso (2004, 2006, 2014, 2018), Rael (2020) e Silva (2020). Metodologicamente falando, esta pesquisa possui cunho qualitativo, e se inspira nos EC e nas metodologias pós-críticas, utilizando aquilo que Fabris (2008) denominou de “filmografia para análise” e a etnografia de tela de Balestrin e Soares (2014). No mais, fizemos um levantamento em plataformas digitais para mapear os artefatos que já foram analisados relacionados a gênero e desenhos animados. Em seguida, selecionamos os desenhos *A Casa Coruja* (2020) e *Guardiões da Mansão do Terror* (2022) para análise, a partir da qual concluímos que ambos os desenhos animados produzem contracondutas e bagunçam, a seu modo, as barreiras das normas.

Palavras-chave: Currículo; Contracondutas; Desenhos Animados; Gênero.

ABSTRACT

This research took shape from the understanding that cartoons are also constituted as curricula, because, despite the school being a privileged device, it is not the only place where knowledge is undertaken. Inspired by Cultural Studies (CE) and Post-Critical Theories, we understand that the teachings propagate through the most diverse cultural artifacts and undertake cultural pedagogies, due to the understanding that culture, like education, is also pedagogical and is involved in the production of knowledge and subjectivities. For Cardoso (2016), the subjectivities present in the drawings are intended for an audience and lead individuals to recognize themselves with certain ways of being, and, when covered by the discourses that constitute these subjectivities, the government of conduct is established. Conducts, in turn, are used to establish a certain identity, usually the identity that fits the current norm. However, there are other processes in which one seeks to escape these norms, fight against them and break them in search of new ways of existing. This process is what is meant by counter-conduct. With such premises, we aim here to analyze cartoons as curriculums that produce counter-conducts about gender. To support this research, we used post-critical authors from the areas of curriculum, cinema, cultural studies and gender, such as: Cardoso (2016, 2017), Ellsworth (2001), Fabris (2008), Foucault (1995, 1997, 2020), Giroux (1998, 2011), Hall (1992, 1997), Louro (2000, 2003, 2008, 2015), Meyer (2018, 2020), Paraíso (2004, 2006, 2014, 2018), Rael (2020) and Silva (2020). Methodologically speaking, this research has a qualitative nature, and is inspired by EC and post-critical methodologies, using what Fabris (2008) called “filmography for analysis” and the screen ethnography of Balestrin and Soares (2014). In addition, we conducted a survey on digital platforms to map the artifacts that have already been analyzed related to genre and cartoons. Then, we selected the cartoons *The Owl House* (2020) and *DeadEndia* (2022) for analysis, from which we concluded that both cartoons produce counter-conducts and mess up, in their own way, the barriers of norms.

Keywords: Curriculum; Counter-conducts; Cartoon; Gender.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cena do episódio <i>Just Friends</i> (Apenas amigos), da animação <i>Star vs. As Forças do Mal</i>	16
Figura 2 – Jacob Tobia à esquerda e o personagem <i>Double Trouble</i> à direita.....	16
Figura 3 – Prints de notícias sobre desenhos animados e gênero.....	18
Figura 4 – Dana Terrace – Criadora e Diretora de <i>The Owl House</i>	47
Figura 5 – Poster Promocional - A Casa Coruja.....	49
Figura 6 - Luz Noceda (Roupa Casual e Uniforme Hexside).....	50
Figura 7 - Eda Clawthorne (Forma Normal e Forma Amaldiçoada).....	51
Figura 8 - King.....	52
Figura 9 - Amity Blight.....	52
Figura 10 - Willow Park.....	53
Figura 11 - Augustus Porter.....	54
Figura 12 - Raine Whispers.....	54
Figura 13 - Imperador Belos/Philip Wittebane.....	55
Figura 14 - As Ilhas Escaldadas.....	56
Figura 15 – Hamish Steele.....	57
Figura 16 – Poster Promocional – Guardiões da Mansão do Terror.....	56
Figura 17 - Barney Guttman.....	59
Figura 18 - Norma Khan.....	59
Figura 19 - Pugsley Guttman.....	60
Figura 20 - Courtney.....	61
Figura 21 - Badyah Hassan.....	61
Figura 22 - Logan (Logs) Nguyen.....	62
Figura 23 - Pauline Phoenix.....	63
Figura 24 – Montagem com falas da cena do Acampamento Pense Dentro da Caixa.....	65
Figura 25 – Escola Hexside.....	66
Figura 26 – Grade de aulas de Luz na linha das Poções.....	67
Figura 27 – Porta da Sala de Detenção.....	67
Figura 28 – Interior da Sala de Detenção.....	68
Figura 29 – Luz e Gus resgatam um aluno e destroem a detenção.....	69

Figura 30 – Luz e os alunos da detenção.....	70
Figura 31 – Luz e seu novo uniforme.....	71
Figura 32 – O Conformatório.....	72
Figura 33 – Montagem com falas do Guardião do Mal.....	73
Figura 34 - Montagem com falas de motivação de Luz para os Monstros.....	75
Figura 35 - Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e sua mãe.....	77
Figura 36 - Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e Pugsley.....	79
Figura 37 - Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e Norma.....	80
Figura 38 - Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e sua família.....	81
Figura 39 - Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e sua família 2.....	81
Figura 40 - Montagem com cenas de um diálogo entre Norma e sua mãe.....	82
Figura 41 - Montagem com cenas de um diálogo entre Norma e sua mãe 2.....	83
Figura 42 - Montagem com cenas de Luz revelando ser bi à sua mãe.....	84
Figura 43 - Montagem com cenas de Luz e Amity durante o Baile Grom.....	87
Figura 44 - Montagem com cenas do episódio Bate, bate, bate na porta do Corujito.....	88
Figura 45 - Amity e Luz dão as mãos pela primeira vez.....	88
Figura 46 - Amity e Luz se beijam.....	89
Figura 47 - Montagem com aparições dos pais da Willow.....	90

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Resultados das buscas nas plataformas.....	32
Tabela 2 – Resultados das buscas na BDTD.....	33
Tabela 3 – Resultados das buscas na Google Scholar.....	33
Tabela 4 – Resultados das buscas na Plataforma Capes.....	33
Tabela 5 – Resultados das buscas na SciELO.....	34

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Dados detalhados sobre os textos selecionados.....	100
--	-----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

A	Artigo
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
D	Dissertação
DA	Desenhos Animados
EC	Estudos Culturais
LGBTQIA+	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Queer, Intersexuais, Assexuais e de mais gêneros.
PNE	Plano Nacional da Educação
SciELO	Scientific Electronic Library Online
T	Tese
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1. Introdução.....	14
2. Referencial Teórico.....	22
2.1. Entrelaçando Estudos Culturais, Currículos e Contracondutas.....	23
2.2. Desenhos Animados.....	26
2.3. Gênero.....	28
3. Caminhos Metodológicos.....	30
3.1. Estado Da Arte – Buscando novos lugares.....	31
3.2. Novas Aventuras – A Etnofilmografia de tela como método de análise das imagens.....	45
3.2.1. A Casa Coruja, uma aventura nas Ilhas Escaldadas.....	47
3.2.2. Bem Vindos ao Parque, com vocês Os Guardiões da Mansão do Terror.....	57
4. Analisando cenas, descobrindo potências.....	63
4.1. Realidades diferentes, escolas quase iguais.....	63
4.2. Os esquisitões têm que ficar juntos.....	71
4.3. Corpos que desafiam e bagunçam as normas.....	76
4.4. São adoráveis e merecem toda a felicidade do mundo!.....	85
5. O que podem os desenhos? Considerações finais.....	90
6. Referências Bibliográficas.....	93
Apêndice I.....	99

1. Introdução

Início esse texto falando um pouco sobre mim. Fui uma criança que sempre gostou de assistir a desenhos animados, seja por conta das histórias, dos personagens ou das mensagens que eles me passavam. Lembro ainda, como se fosse ontem, de quando era pequena e me arrumava para ir à escola na frente da TV, assistindo a algum desenho que passava logo cedo. E depois quando eu voltava, lá estava eu novamente em frente à TV vendo os desenhos do meio-dia. Pode-se dizer que, quando eu não estava na escola estudando, estava em casa assistindo a desenhos animados. O tempo passou, e durante a adolescência, continuei uma telespectadora ferrenha de desenhos e séries animadas. Eles eram para mim uma válvula de escape dos estresses da adolescência e dos estudos.

Hoje vejo que, muito possivelmente, alguns discursos vindos deles me atravessaram e de alguma forma influenciaram na produção das identidades que me constituem, pois, de acordo com Rael (2020, p. 170) “diariamente, somos interpelados por uma infinidade de discursos, de imagens, de canções que, de múltiplas formas, acabam por nos constituir em um determinado jeito”. Logo, é provável que em algum momento tais discursos também perpassaram por mim e deixaram vestígios.

Dito isso, quando entrei no curso de licenciatura em Ciências Biológicas na UFS, tive contato com os Estudos Culturais (EC), de gênero e das teorias de currículo em algumas disciplinas do curso e durante minha passagem pela iniciação científica. Me interessei avidamente pelos EC e pelos estudos de gênero e me vi novamente olhando para os desenhos animados, mas agora sob novas lentes. Lentes essas que me fizeram enxergar o potencial dos mesmos para diversos fins, fazendo com que eu decidisse fazer dessa minha paixão, um combustível, do qual me utilizei para chegar no mestrado, optando por tomar os Desenhos Animados (DA) como objeto de análise.

Ao compreender o currículo como sendo “um artefato cultural que ensina, educa e produz sujeitos, que está em muitos espaços desdobrando-se em diferentes pedagogias” (PARAÍSO, 2010, p. 11), dialogo com uma noção de currículo para além do currículo presente na escola. Diante disso, a utilização de DA como currículos para a análise de contracondutas é importante por se tratar de um artefato cultural potente de grande circulação e que carrega discursos diversos e legítimas verdades, como afirma Giroux (1998), ao tomar a cultura infanto-juvenil como um lugar onde se estabelecem concepções de determinados sujeitos. Além disso, concordamos com Cardoso (2016), quando ela afirma que as subjetividades vistas em desenhos

animados conduzem as crianças a se reconhecerem com o modo de ser ali presente, e assim, ao serem percorridas pelos discursos constituintes dessas subjetividades, o governo de condutas - entendido aqui como os modos de conduzir a si e aos outros através da articulação de certas técnicas e procedimentos (FOUCAULT, 1997) - é estabelecido em torno do que é e do que não é considerado um comportamento de ser homem ou ser mulher. Portanto, a depender da demarcação que está sendo imposta, algumas crianças e adolescentes irão abraçar esse discurso, enquanto outras se afastarão por não se enquadrarem com o que aquela conduta prega.

Há alguns anos, li uma entrevista de Rebecca Sugar, a criadora de *Steven Universe*, para a revista SuperInteressante, na qual ela dizia o seguinte:

Eu e minha equipe queríamos criar o desenho animado que faltava quando nós éramos pequenos. Você sabe, todos nós éramos os nerds esquisitos que não se encaixavam, e não havia ninguém para dizer que estava tudo bem ser diferente. Eu quero ser a pessoa que dá força para as “crianças esquisitas” serem elas mesmas (SUGAR, 2017).

Ela buscou através das histórias, personagens e músicas presentes em seu desenho, *Steven Universe*, abraçar essas “crianças esquisitas”¹ e dizer que estava tudo bem em ser diferente e não se encaixar nos padrões da sociedade. Atualmente, vejo que há um aumento na quantidade de desenhos animados que trazem histórias e personagens diferentes dos padrões que estamos acostumados a ver nas televisões e serviços de *streaming*. Tal aumento de visibilidade se deve possivelmente ao crescimento e reivindicação das pautas LGBTQIA+ por uma boa parte do público, bem como, a persistência das criadoras e criadores desses DA e do grande apoio recebido dos fãs. Como exemplo, cito o remake feito pela *Netflix* de *She-ra* e as *Princesas do Poder*, no qual sua criadora, Noelle Stevenson, relatou numa entrevista de 2020 para a revista *Paper Mag*:

Sim, começamos a produção no início de 2016, então honestamente, mesmo as conversas que estávamos tendo no início de nossos planos para incluir personagens e relacionamentos queer só foram possíveis porque *Steven Universe* fez isso primeiro. Podemos apontar para *Steven Universe*, o que você estava fazendo lá e fica tipo "olha, isso está funcionando, isso está recebendo apoio, os fãs estão nisso e está recebendo essa reação" (SUGAR; STEVENSON, 2020).²

¹ Buscamos utilizar a expressão crianças esquisitas assim como Rebecca Sugar o fez na sua entrevista para a SuperInteressante, como forma de falar sobre as crianças que bagunçam e fogem das normas e do que é considerado normal socialmente.

² Trecho Original da Entrevista: Yeah, we began production towards the beginning of 2016 so honestly, even the conversations that we were having at the beginning of our plans for including queer characters and relationships was only possible because *Steven Universe* had done it first. We can point to *Steven Universe*, what you were doing there and be like "look this is working, this is getting support, fans are into this and it's getting this reaction."

Graças a essas aberturas e ao apoio dos fãs, desenhos animados com acontecimentos, histórias e personagens LGBTQIA+ tem surgido cada vez mais para nos mostrar diferentes modos de ser, mesmo que às vezes, de forma sucinta, como o primeiro beijo gay exibido num desenho animado da Disney³, que durou apenas alguns segundos de tela, mas que já foi o suficiente para virar notícia em diversos sites de entretenimento.

Figura 1: Cena do episódio *Just Friends* (Apenas amigos), da animação *Star vs. as Forças do Mal*



Fonte: Disney+ (2022)

Outra notícia que dominou diversos sites de entretenimento foi o primeiro personagem não binário em uma animação da Netflix⁴, que ocorreu na quarta temporada de *She-ra e As Princesas do Poder*, com a aparição do personagem *Double Trouble*, que além de ser um personagem não binário, também será interpretado por uma pessoa não binária, o ativista, escritor e produtor Jacob Tobia.

Figura 2: Jacob Tobia à esquerda e o personagem *Double Trouble* à direita



Fonte: Netflix/Divulgação (2019)

³ Mais detalhes em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/disney-exibe-beijo-gay-pela-primeira-vez-em-desenho-animado.ghtml>. Acesso em: 29 set. 2022.

⁴ Mais detalhes em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/158899-she-ra-netflix-anuncia-1-personagem-nao-binario-na-animacao.htm>. Acesso em: 29 set. 2022.

Na atualidade brasileira, quando observamos o território do currículo escolar e das políticas públicas educacionais, nos deparamos, muitas vezes, com o conservadorismo exacerbado, tentando a todo momento derrubar os direitos já conquistados nos campos de gênero e sexualidade (MEYER, 2018), buscando assim “destituir gênero, sexualidades, feminismos, teoria *queer* e estudos *gays* e lésbicos de seu caráter científico [...] para acusá-los de ideologia e enfraquecer seus argumentos [...]” (PARAÍSO; CALDEIRA, 2018, p.14), fazendo com que o retrocesso ganhe espaço nas políticas públicas da educação nacional, a exemplo do Plano Nacional da Educação (PNE) de 2014, que teve mudanças em sua redação final devido a críticas e ataques feitos pela então conhecida, bancada evangélica, acarretando desarranjos no campo educacional brasileiro (CARDOSO; GUARANY; UNGER; PIRES, 2019).

De acordo com Louro (2000, p.57), essa “voz socialmente autorizada que inclui e exclui sujeitos e conhecimentos, determinando não apenas quais identidades ou os saberes que podem integrar o currículo, mas também como essas identidades e saberes deverão ser aí representados”. Ou seja, esses desarranjos se fazem presentes atualmente, pois os grupos mais conservadores da sociedade brasileira são formados em sua maioria por homens brancos, heterossexuais, católicos, de classe média alta e os mesmos possuem a voz que ainda governa. Portanto, quando perceberam o aumento de conquistas da área de gênero e sexualidade em diversos campos, e quando esta começou a se inserir no currículo, esses grupos decidiram barrar a todo custo a disseminação dessas temáticas nas escolas. (LOURO, 2000; PARAÍSO, 2018). No entanto, fora das escolas existem artefatos culturais diversos, como músicas, filmes, séries, desenhos animados e outros, exercendo pedagogias culturais e disseminando os mais variados ensinamentos.

Devido aos estudos culturais e pós-críticos das teorias de currículo, sabemos que a escola é um dispositivo privilegiado para o governo, já que funciona como um dispositivo disciplinar para os corpos de forma que “constitui individualidades singulares, criando subjetividades que se pensam únicas e indivisíveis, ela também cria posições de sujeito subordinadas a um todo social [...]” (VEIGA-NETO; SARAIVA, 2011, p. 9). No entanto, ela não é o único lugar responsável por propagar conhecimentos e formas de ser, pois, graças à tecnologia, eles circulam por diversos artefatos culturais. Portanto, “uma novela de televisão, uma propaganda, um desenho animado podem ser vistos como produtores e veiculadores de representações que sugerem determinados comportamentos e identidades sociais, e que, de algum modo, acabam por regular nossas vidas” (RAEL, 2020, p. 160). Logo, busco a

compreensão dos desenhos animados como um currículo, assim como fizeram Silva e Paraíso (2012, p. 4) “ao entender os filmes de animação como um currículo”.

Ao investigar os desenhos animados, vemos que eles possuem várias significações. Porém, quando crianças, os assistimos diversas vezes e, sem que percebamos, eles inserem em nós regulações, estereótipos, sejam esses de gênero, sexualidade, raça ou etnia, modos de ser homem e ser mulher e também auxiliam na produção das nossas identidades de gênero e sexual. Giroux (1998, p. 50) observa que “as identidades individuais e coletivas das crianças e dos/as jovens são amplamente moldadas, política e pedagogicamente, na cultura visual popular dos videogames, da televisão, do cinema [...]” e isso se torna visível quando observamos que há uma preocupação constante em controlar, vigiar e construir essas crianças e jovens, seja na escola, em suas formas de lazer, como se vestem e como interagem entre si, pois desde cedo as normas regulatórias estão presentes para forjar esses corpos e incutir neles a norma heterossexual que é tida como normal.

Tais formas de controlar, vigiar e construir as crianças e adolescentes também podem ser vistas e encontradas na internet através de notícias de denúncias e repúdio a desenhos com temáticas LGBTQIA+ feitas por pessoas mais conservadoras, a exemplo das duas notícias abaixo.



Fonte: Autoria própria (2022)

A primeira notícia relata a revolta de cristãos devido a um beijo lésbico entre duas personagens adolescentes do desenho⁵. O fato ocorreu no último episódio do desenho animado

⁵ Para mais detalhes: <https://veja.abril.com.br/coluna/virou-viral/serie-infantil-da-netflix-com-beijo-lesbico-revolta-cristaos/>. Acesso em: 29 set. 2022.

Jurassic World: acampamento jurássico, da *Netflix*, e trouxe revolta, pois, segundo comentários da matéria, esse é um desenho para crianças e a cena em questão foi descrita como horripilante e tida como parte da tão falada ideologia de gênero. Esta última é explicada por Junqueira (2017) como um dispositivo que nasce no vaticano através de eventos como o Pontifício Conselho para a Família, em meados de 1990 a 2000 e que se tornou uma categoria política que tem como objetivos a promoção do conservadorismo exacerbado, antifeminista e contrário à democracia e aos direitos humanos, buscando sempre reiterar a heteronormatividade e o moralismo como a ordem natural, seja em políticas públicas ou no cotidiano

Já a segunda notícia traz as falas de um deputado do Distrito Federal sobre o desenho animado Ridley Jones – A guardiã do museu, também da *Netflix*, que de acordo com ele deixa as crianças confusas⁶ por tentar desconstruir a identidade de gênero científica,⁷ que ele não tem nada contra a diversidade de gênero, mas que o respeito a ela deve ser construído sem desestabilizar as bases da nossa sociedade. E por conta da presença de personagens LGBTQIA+ o mesmo pede que a animação seja retirada da *Netflix*.

Butler (2014, p. 253) nos diz que “gênero é o aparato pelo qual a produção e a normalização do masculino e do feminino se manifestam junto com as formas intersticiais, hormonais, cromossômicas, físicas e performativas que o gênero assume.” Por conseguinte, pensamos que, quando o deputado busca se justificar ao falar sobre identidade de gênero científica, ele entende tal termo como sendo o binarismo masculino e feminino, e aqui podemos comprovar como tal binarismo é produzido e naturalizado pelo mecanismo do gênero, estabelecendo assim a norma heterossexual.

Gonzatti (2022) afirmou recentemente em uma entrevista que:

[...] como o foco desses grupos é construir-se como antissistêmico, criar uma falsa realidade em que eles estão ameaçados e em perigo, fabricar uma ameaça para entregar a solução e assim se manterem no poder, ter representações mais diversas em relação ao gênero e sexualidade na cultura pop funciona como uma possibilidade de materializar empiricamente essa falsa ameaça [...]

Logo, é do interesse desse público mais conservador criar essas falsas ameaças a partir de acontecimentos iguais a esses das notícias anteriores, como parte do controle das pessoas para manter a norma regulatória.

⁶ Para mais detalhes:

https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2021/07/25/interna_politica,1289762/desenho-da-netflix-causa-confusao-na-mente-das-criancas-diz-deputado.shtml. Acesso em: 29 set. 2022.

⁷ Acredito que o deputado em questão, tentou usar do discurso científico para dizer que identidade de gênero científica se refere ao sexo biológico, pois seria a única coisa que sustentaria as críticas dele para com o desenho. Já que se formos olhar para identidades de gênero existem várias e elas são comprovadas cientificamente, ou seja, o deputado entraria em contradição.

A partir da compreensão do poder através de Foucault (2010b), entende-se que ele não é algo que está centralizado em uma única pessoa ou grupo que o exerce sobre outros, mas que o poder é algo que se espalha e atravessa os mais diversos níveis sociais. Desse modo, podemos então dizer que o poder é exercido através de vários níveis e direções como se fosse uma teia. E que devemos entendê-lo não como uma propriedade, mas sim como uma estratégia que possui efeitos atrelados a “disposições, a manobras, a táticas, a técnicas, a funcionamentos” (FOUCAULT, 2010a, p.29). Ainda de acordo com Foucault, o poder não é somente repressivo, mas também é produtivo, pois produz articulações entre saber e poder que atuam na produção de sujeitos diversos.

A subjetividade é compreendida aqui como algo que é produzido “por diferentes discursos, pelas relações de poder e pelas relações que o sujeito estabelece consigo mesmo e com os outros” (SILVA; PARAÍSO, 2012, p. 4). Logo, por meio das relações de poder e de estratégias diversas que dão um efeito de verdade ao discurso, as pessoas são subjetivadas e então se firmam como sujeitos de um determinado tipo, geralmente tornando-se sujeitos que se enquadram nas normas vigentes da sociedade. Ainda de acordo com Paraíso (2006, p. 101), as estratégias e práticas que levam os indivíduos a “se relacionar consigo mesmos e com os outros como sujeitos de um certo tipo” são entendidas como *modos de subjetivação* e nesse processo se estabelece o governo dos sujeitos por meio de técnicas sutis.

Para De Melo (2020), é por meio dessas técnicas que as condutas das pessoas são moldadas e se estabelecem nos padrões da norma. Por conseguinte, existem DA que reiteram as normas dominantes da sociedade por meio de suas condutas. No entanto, há também os que fogem dessas normas e propagam a diversidade por meio da quebra de padrões, pois, transgridem as fronteiras das normas e lutam para ter novos modos de ser que os levem a um “processo de liberação, de abrir caminhos para a invenção de novas práticas de pensamento, de práticas éticas novas e de práticas políticas inovadoras” (CASTELO BRANCO, 2008, p. 212). Assim, busco aqui discutir e analisar como currículos de desenhos animados produzem contracondutas acerca de gênero endereçadas a um público infanto-juvenil.

Para Ellsworth (2001), todo produto midiático possui questões de endereçamento ligadas a ele, e com os desenhos animados não é diferente. Dito isso, é necessário que se compreenda como o modo de endereçamento funciona, e segundo a autora, basta apenas nos perguntarmos: quem esse desenho animado pensa que você é? Neste exercício reflexivo, é possível analisar como tais currículos percebem a diversidade, desejam gêneros específicos e produzem subjetivações de certos tipos.

Assim como outros produtos midiáticos, os desenhos também são feitos para alguém e com alguma intenção. Eles “nos interpelam para que assumamos nosso lugar na tela, para que nos identifiquemos com algumas posições e dispenseemos outras” (FABRIS, 2008, p. 118). Logo, para que um certo DA funcione para um público em questão, é necessário que o mesmo faça sentido para quem o assiste, com o intuito de fazer com que a pessoa se sinta ligada à história e aos personagens de uma forma que, ao final da animação, sinta-se feliz e realizada com o que assistiu (ELLSWORTH, 2001).

Ainda de acordo com Ellsworth (2001, p. 15),

da mesma forma, existe uma “posição” no interior das relações e dos interesses de poder, no interior das construções de gênero e de raça, no interior do saber, para a qual a história e o prazer visual do filme estão dirigidos.

Para Silva (2008), quando entendemos que a subjetividade é construída a partir de relações sociais diversas, conseguimos interrogar e observar como crianças e adolescentes vêm sendo lapidados. Nesse contexto, é interessante analisar os desenhos animados para saber: Quais discursos sobre gênero estão presentes neles? Quais os sujeitos e identidades estão sendo formados e produzidos por eles? A quem se endereça tais desenhos? Precisamos, pois, entender que tais produtos midiáticos não são apenas entretenimento lúdico, mas também são campo de circulação de diversas representações, muitas vezes não questionadas, pois estes processos educativos que ocorrem a partir dos desenhos possuem “estratégias sutis e refinadas de naturalização que precisam ser reconhecidas e problematizadas” (MEYER, 2020, p.19). Considerando tais questionamentos, proponho como principal objetivo norteador: Analisar os desenhos animados como currículos produtores de contracondutas acerca de gênero. Tendo como objetivos específicos: Investigar a quem se endereçam os discursos que produzem os DA; Buscar como se dá a produção de contracondutas nas negociações de poder presentes nos desenhos animados; e apontar as subjetividades demandadas nos DA analisados.

Dessa forma, selecionei para análise dois desenhos. O primeiro, intitulado de *A Casa Coruja (The Owl House)*, foi produzido pela *Disney* entre 2020 e 2022 e tem classificação de faixa etária para 10 anos ou mais. Ele conta a história de Luz, uma adolescente humana que vai parar em um mundo de magia e demônios. Já o segundo desenho se intitula *Guardiões da Mansão do Terror (Deadendia)* e foi lançado, em 2022, pela *Netflix*. Ele também possui classificação para 10 anos ou mais e conta as aventuras que ocorrem no emprego de Barney, o primeiro protagonista trans de uma animação da *Netflix*, e Norma, uma garota neuroatípica que se descobre bissexual durante a história.

Como vimos, neste capítulo introdutório desta dissertação, trago um pouco sobre mim e sobre as minhas justificativas para a escolha dos desenhos animados como currículo, trago, ainda, os objetivos desta pesquisa, uma breve apresentação das obras selecionadas para a análise e alguns conceitos principais do texto. No capítulo dois, temos o referencial teórico, no qual, abordamos os conceitos e teorias que dão vida a esse texto. Para tanto, partimos de um entrelaçamento com os estudos culturais, currículos e contracondutas para atravessar o currículo dos DA e, por fim, chegarmos às discussões sobre gênero e como os desenhos podem ser constructos das normas de gênero. No capítulo três estão presentes os caminhos metodológicos desta pesquisa. Nele discorro sobre o percurso para selecionar os desenhos que compõem esta análise, já que foi necessário buscar o que já havia sido feito anteriormente sobre desenhos animados e gênero. Para isso, foi feito um estado da arte, e a partir dos resultados aí encontrados, somados ao pressuposto de Fabris (2008), de que a seleção do material deve partir da problematização e dos objetivos da pesquisa. Com isso, buscamos por desenhos que ainda não tivessem sido analisados e foi assim que foram escolhidos para análise *A Casa Coruja* (2020) e *Guardiões da Mansão do Terror* (2022), pois, eles não foram encontrados nos resultados do referido levantamento e, além disso, entendemos que eles são sim capazes de produzir contracondutas. Após o estado da arte e dessa análise de resultados, iniciamos a etnofilmografia, assim chamada por conta de as metodologias de Fabris (2008) e de Balestrin e Soares (2014) dialogarem bem, já que, são parecidas entre si, como afirmam Balestrin e Soares (2014, p. 92) em seu texto, ao afirmarem perceber “aproximações entre os passos descritos pela autora e os passos que indicaremos a seguir no processo da etnografia de tela”. No capítulo quatro, adentramos nas análises dos desenhos *A Casa Coruja* e *Guardiões da Mansão do Terror*, logo após, temos as conclusões, e nos apêndices trazemos informações mais detalhadas sobre o universo em que se passam as histórias.

2. Referencial Teórico

Visando trabalhar os desenhos animados como um currículo que trate de gênero e da produção de contracondutas, buscamos fazer dele um lugar para firmar a vida e as diferenças, de modo que se expanda e se abriguem as vidas consideradas “vivíveis” e as “precárias”, além de, por fim, ser território de escape (BUTLER, 2013; PARAÍSO, 2018). Com isso em mente, este capítulo foi pretendido com o intuito de situar quem o lê sobre os conceitos utilizados para construir essa dissertação, e também de clarificar a ideia de como os desenhos animados podem ser entendidos como currículos e produtores de contracondutas.

2.1. Entrelaçando Estudos Culturais, Currículos e Contracondutas

Os Estudos Culturais têm seu desabrochar a partir de discussões sobre a cultura em meados da década de 1960 no Centro de Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade de Birmingham, localizada na Inglaterra. Durante os anos iniciais dos EC, suas referências eram em maioria relacionadas ao marxismo contemporâneo, a exemplo de Althusser e de Gramsci. Já na década de 1980, os EC se alinham com referências pós-estruturalistas como Foucault e Derrida (SILVA, 2020). Quando se trata de metodologias, para Nelson, Treichler e Grossber (2011), pode-se considerar os EC como uma alquimia que varia de pessoa para pessoa, devido à liberdade dos EC em utilizar de outros campos para produzir seus conhecimentos sobre a cultura. Logo, cada um pode criar uma alquimia como bem entender, pois da mesma forma que os EC não possuem uma bibliografia única, suas metodologias também são diversas, quase como uma bricolagem.

Algumas das suas principais categorias de pesquisa são: cultura popular, gênero, sexualidade, pós-colonialismo, pedagogia, raça, etnia, dentre outras, e por conta de sua essência democrática e popular os EC se tornaram uma área que explodiu pelo resto do mundo como um verdadeiro *Bigbang*. Desde o fundamento dos EC, seu principal intuito era o de pensar a cultura para além do que se chamava de alta cultura. Com isso, os Estudos Culturais se configuram como “espaços alternativos de atuação para fazer frente às tradições elitistas que persistem exaltando uma distinção hierárquica” (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003, p. 37).

A importância que a cultura tem para as sociedades já é estudada há muito tempo pelas ciências humanas e sociais, devido ao fato de a mesma desempenhar papéis importantes “no que diz respeito à estrutura e à organização da sociedade moderna tardia” (HALL, 1997, p. 17), já que ela interfere diretamente na construção e impacto das sociedades mundiais e das vidas comuns. Entende-se que as sociedades capitalistas são locais de desigualdade e que é na cultura que tais desigualdades são estabelecidas. Logo, compreendemos a cultura pelas lentes de Paraíso (2004, p. 57) “como um campo de luta em torno da significação social. Ela assume um papel constituidor e não apenas determinado; um papel de produção e não de produto”, pois, é lugar de batalhas, de significações, de criar sentidos e resistências. Portanto, a cultura é componente central da constituição da vida social, pois se insere em todos os espaços e se faz presente nas percepções de mundo e práticas dos seres (HALL, 1997).

Por conseguinte, Hall (1992) nos diz que, após o *boom* das revoluções culturais do século XX, a mídia e a tecnologia passaram a ocupar posições de dominação, visto que as

mesmas tornaram-se os principais meios de circulação das culturas e dos mais diversos artefatos culturais. Isso gera certa preocupação, uma vez que a maneira como a mesma representa os grupos, produz e divulga significados pode acarretar no detrimento de culturas em favor de outras mais dominantes.

É aqui que vemos surgir o que Kellner (2001; 2011) chamou de cultura da mídia, formada por imagens e sons que são divulgados a partir dos meios de comunicação, como por exemplo, a televisão, o cinema, músicas, rádio e jornais, de forma que, ao estarem presentes nos momentos de lazer, possam através do cotidiano incutir nas pessoas opiniões e comportamentos sociais, que muitas vezes auxiliam na construção das identidades e na criação do modelo do que é considerado socialmente aceitável. É interessante ressaltar que todos nós somos bombardeados diariamente pela cultura da mídia e seus discursos, já que eles se espalham através de diversos meios de comunicação e nos atravessam independente da faixa etária, sejam crianças, adolescentes ou adultos, pois, desde a hora que acordamos até a hora que vamos dormir estamos rodeados pelas mais diversas imagens e sons.

Ao tratarmos da mídia, observamos que “os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebida de pedagogia cultural” (KELLNER, 2001, p. 10). Estes são responsáveis por nos ensinar modos de ser que refletem os valores e crenças presentes na sociedade. Dessa maneira, entendemos que crianças e adolescentes aprendem sobre modos de ser mulher, homem, de ser bom ou mau, moral ou imoral para além do território escolar devido às explosões de imagens e sons que se fazem presentes fora da escola.

Então, esse espalhamento advindo do *boom* das revoluções culturais e da cultura da mídia contribuem para a eclosão de novos objetos de pesquisas nos EC. Por conseguinte, artefatos culturais que não façam distinção entre culturas podem ser um objeto para análise, sendo assim, artefatos como o próprio currículo, desenhos animados, filmes, músicas, programas de televisão, livros e outros mais podem ser eleitos para análise a partir dos Estudos Culturais (PARAÍSO, 2004).

Diante disso, o entendimento sobre o currículo se modificou a partir dos debates dos EC sobre cultura e sociedade. Logo, compreende-se a cultura como uma produção das relações sociais, pois, ela está no meio de relações de poder o que significa que existe uma cultura que é selecionada para ser a “cultura normal”, enquanto há outras que são deixadas de lado por não estarem relacionadas aos grupos que exercem o poder. Assim, o currículo pode ser

visto como uma prática cultural, uma prática de produção e veiculação de significados; um espaço de representações dos grupos sociais e culturais [...] feito de culturas, de formas de compreender o mundo social, de produzir e atribuir-lhe sentido (PARAÍSO, 2004, p.57).

Silva (2020), em seu livro *Documentos de Identidade*, nos diz que o currículo é construído socialmente e sempre resulta de um exercício de poder, já que a escolha de quais conhecimentos irão constituí-lo e serão ensinados parte do entendimento de quais conhecimentos são considerados válidos. Tal seleção, classificação e hierarquização de quais conhecimentos são permitidos, ou não, ocorre sempre num exercício de poder devido às relações de poder presentes na conexão entre os currículos e os conhecimentos. Já que, de acordo com Foucault (2020, p. 109-110):

É no discurso que vêm a se articular poder e saber. E, por essa mesma razão, deve-se conceber o discurso como uma série de segmentos descontínuos, cuja formação táctica não é uniforme nem estável. Mais precisamente, não se deve imaginar um mundo do discurso dividido excluído, ou entre o discurso dominante e dominado; mas, ao contrário, como uma multiplicidade de elementos discursivos que podem entrar em estratégias diferentes.

Assim, o poder está presente no currículo e este é um ambiente de constantes disputas, em que se fazem presentes modos de ser, de se conduzir e se portar, pois nele são reproduzidos saberes e significados que nos torna o que somos. No campo do currículo o governo é compreendido como modos de conduzir a conduta de si e dos outros e tem como pauta a racionalidade da vida cotidiana dos sujeitos. E o currículo além de lugar, é território de relações de poder, que muitas vezes são difundidas por discursos e condutas que tem como intuito “fixar uma determinada identidade, mantê-la ou transformá-la em função de determinados fins” (FOUCAULT, 1997, p.109). Ainda de acordo com o pensamento de Foucault, onde existe poder, há também resistência e, devido a isso, ela nunca está exterior ao poder. Com isso, quando encontramos meios de nos expressar a ponto de rompermos com o comportamento de governado, nos recusamos a sermos conduzidos da mesma forma que os outros. Essa “luta contra os procedimentos postos em prática para conduzir os outros” foi o que Foucault (2008, p. 266) chamou de *contraconduta*, sendo esta, uma estratégia de enfrentamento ao governo que busca a possibilidade da produção de diferenças em meio ao governo das condutas.

Paraíso (2016, p. 408) aponta que nos currículos “a resistência é a criação de possíveis. Ela é força agenciadora que transforma e funda outras e novas relações”. Dito isso, compreendo as teorias pós-críticas do currículo como um berço para a resistência e seus possíveis, pois, essas teorias procuram abranger as questões culturais, raciais, étnicas, de gênero e sexualidade

e contam com narrativas que buscam inserir nos currículos colocações históricas e políticas envolvidas na concepção de identidades e diferenças ligadas às relações de poder. Com a expansão das teorias pós-críticas, entende-se que o currículo, além de ser um artefato cultural, transita em diversas esferas fora da escola e perpassa por diversos artefatos culturais, como por exemplo, os desenhos animados.

Ainda de acordo com os pensamentos de Silva (2020), a partir da perspectiva dos Estudos Culturais, temos o entendimento de que, assim como a educação, a cultura também é pedagógica e nos ensina algo, pois ambas estão enredadas em modos de transformação da identidade e da subjetividade. Isso torna o cultural pedagógico e a pedagogia em cultural, fazendo com que “os processos escolares se tornem comparáveis aos processos de sistemas culturais extraescolares” (SILVA, 2020, p. 139). Dessa forma, apesar de não estar inserido num contexto estritamente escolar, um artefato cultural como o desenho animado, que perpassa espaços diversos e se ramifica em diferentes pedagogias, pode ser facilmente concebido como um currículo a partir do momento que o mesmo é fonte de ensinamentos, educação e produção de sujeitos (PARAÍSO, 2010).

2.2. Desenhos Animados

Início esse tópico com a seguinte fala de Fresquet (2013, p. 19):

Quando a educação – tão velha quanto a humanidade mesma, ressecada e cheia de fendas – se encontra com as artes e se deixa alagar por elas, especialmente pela poética do cinema – jovem de pouco mais de cem anos -, renova sua fertilidade, impregnando-se de imagens e sons.

Assim como o cinema, acredito que os desenhos animados tragam essa mesma renovação para a educação, seja ela dentro ou fora da escola, já que a partir dos estudos culturais, se é sabido que a escola, apesar de ser um lugar privilegiado para a propagação de conhecimento, não é o único lugar que faz essa ação, visto que, há outros artefatos culturais que também desempenham esse papel.

Os desenhos animados pertencem a um gênero nascido das histórias em quadrinhos, que surgiu junto com o cinema lá no início do século XX, e que, assim como ele, também se irradiou por todo o mundo graças à sua natureza cômica e à quebra de leis da física. É por conta dessa natureza, que tantas vezes transmite uma aura de inocência, que os desenhos são tidos muitas

vezes como lúdicos, estimuladores da imaginação e que são bons para crianças e adolescentes por ser um entretenimento alegre.

É justamente essa quebra de leis da física e todos os possíveis e impossíveis, e os diferentes recursos que auxiliam na purificação das histórias que estão presentes nos DA, que os possibilita as mais diversas representações de personagens ou situações, visto que, caso surjam críticas referentes ao exagero de algumas representações ou estereótipos, estes podem ser justificados pela ideia de que são coisas fantasiosas e nada mais que isso (KINDEL, 2003). Devido à essa aura purificadora e inocente, aqui entendida como uma forma ativa de:

[...] tornar-se o veículo através do qual a história é reescrita e expurgada de seu lado menos edificante. Nesse contexto, a inocência, como um constructo ideológico, torna-se importante [...] por representar um sinalizador que permite reconhecer o passado como um terreno de luta pedagógica e ideológica. A Disney não ignora a história; ela reinventa como um instrumento pedagógico e político para assegurar seus próprios interesses e sua autoridade e poder (GIROUX, 2011, p. 139).

Desse modo, tais desenhos não são tão questionados, pois quando “se veste o manto da inocência, existe algo mais em jogo [...]” (GIROUX, 2011, p. 137). Dito isso, vimos presente nesse jogo o poder que a cultura exerce e como ela influencia na compreensão do público sobre o que está sendo ali representado.

Portanto, sob a ótica atenta dos Estudos Culturais observa-se que os desenhos animados atuam produzindo comportamentos, sujeitos e identidades, ensinam masculinidades, feminilidades, ensinam quais comportamentos são aceitáveis ou não, ensinam sobre o corpo e a aparência ideais. Eles empreendem pedagogias de gênero e sexualidade, sendo muito efetivas no que se refere a produzir identidades de gênero e sexual em crianças e adolescentes (KINDEL, 2003; RAEL, 2020). Nesse sentido, Cardoso (2016) argumenta que tais demarcações cumprem papéis de incluir aqueles e aquelas que se enquadram no que está sendo reproduzido pelo DA e afastar os que divergem, criando assim sujeitos tidos como diferentes e distantes dos outros.

Fabris (2008, p. 118) aponta que “na contemporaneidade, a mídia exerce sobre a população uma vigorosa ação pedagógica”, já que certas experiências culturais, quando associadas a como vemos desenhos animados e filmes, participam da produção de identidades e saberes. Compreendem, assim, uma pedagogia cultural, já que ensinam na e através da mídia criando possibilidades para que ocorra a diversificação dos discursos sobre gênero e sexualidade, gerando visibilidade para formas de ser, amar e viver diversas (LOURO, 2008).

Devido ao caráter educativo que os DA possuem, para Fischer (1997), é importante analisar a presença da mídia no nosso cotidiano devido à produção e reprodução de crenças, valores, preconceitos, entre outros, que circulam na sociedade através das mídias, muitas vezes atuando como dispositivos pedagógicos, pois, “a mídia constrói, reforça e multiplica enunciados propriamente seus, em sintonia ou não com outros discursos e instâncias de poder” (FISCHER, 1997, p. 65), contribuindo assim com a criação de novas realidades e servindo como meio de ensino sobre elas.

Diversos trabalhos retratam como o gênero vem sendo abordado por desenhos animados e filmes de animação, a exemplo de: Bueno (2021) e sua discussão sobre as relações de gênero nos filmes de princesas da Disney e como tais relações vem evoluindo nos filmes mais recentes em comparação aos antigos; Cardoso (2016) que buscou analisar as relações de gênero presentes nos filmes de animação *Tá Chovendo Hambúrguer I e II* através do discurso científico-tecnológico e como percebeu as diferentes posições de sujeito que são produzidas; Medeiros (2010) que buscou investigar a produção de masculinidades e infâncias no desenho *Bob Esponja*; Machado, Gonzatti e Esmitz (2018) que analisaram twitters sobre *A Bela e Fera* (live-action), *Frozen* e *Star vs As Forças do Mal* e a visibilidade ou a falta dela em personagens LGBTQIA+ nas obras; Mendes e Siqueira (2018) que analisaram as representações de mulheres como heroínas em desenhos animados e se tais representações reforçavam ou questionam os padrões de gênero e estereótipos femininos; Silva (2008) que ao compreender filmes de animação como currículos buscou analisar as subjetividades e infâncias presentes em quatro filmes da *Disney*; Santos (2011) analisou *As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy* e *Rugrats – Os Anjinhos*, através de uma perspectiva vinda dos estudos culturais e pós-estruturalistas para perceber as representações femininas e masculinas estereotipadas presentes nos mesmos e como estas agem na formação das subjetividades.

2.3. Gênero

Além de entendermos os DA como currículos, também os entendemos como constructos das normas de gênero e, por isso, passo a discorrer sobre este conceito e sua relação com esta pesquisa. Para falar sobre a criação do conceito de gênero, não temos como não voltar um pouco no tempo e abordar sobre os Estudos Feministas do século XX e às tão faladas primeira e segunda ondas do Movimento Feminista, que trouxeram mudanças culturais e sociais que acarretaram na criação de tal conceito.

Na virada do século XIX para o XX, surge o Sufragismo, um movimento que tinha como intuito estender o direito de voto às mulheres. Mais tarde, esse movimento ficou conhecido como a Primeira Onda Feminista e teve incorporado a seu objetivo principal demandas voltadas à família e melhores oportunidades de estudo e emprego para as mulheres (LOURO, 2003; MEYER, 2020). Apesar de ser entendido como um feminismo singular, o feminismo da primeira onda já mostrava vislumbres das múltiplas vertentes do feminismo, como diz Meyer (2020, p. 14):

[...] o feminismo liberal ou burguês, que se engajou mais na luta pelo direito ao voto e pelo acesso ao Ensino Superior, a um feminismo que se aliou aos movimentos socialistas que lutavam pela formação de sindicatos e por melhores condições de trabalho e salário, e a um feminismo anarquista que articulou à agenda pelo direito à educação questões como o direito de decidir sobre o próprio corpo e sua sexualidade.

Entre as décadas de 1960 e 1970, surge a segunda onda do feminismo, que irrompe em meio a movimentos de contestação e manifestações que ocorrem pelo mundo todo, sendo mais famosa a que ocorreu na França, em maio de 1968, e no Brasil, indo de encontro com as manifestações contra a ditadura militar. A segunda onda foi marcada pela construção teórica do campo dos estudos feministas, com estudos e pesquisas sendo desenvolvidos na área a partir de perspectivas diversas. No entanto, apesar dos avanços nos estudos feministas, as justificativas biológicas se faziam presentes de forma constante.

É então que o conceito de gênero surge com o intuito de contestar as diferenças entre homens e mulheres e o determinismo biológico, pois é a partir da necessidade de questionar esses papéis que as feministas anglo-saxãs criam o conceito de *gender*, para diferenciá-lo de *sex*, com o intuito de se contrapor a esse argumento. Isso foi fundamental, uma vez que tais diferenças, muitas vezes implícitas, são construídas socialmente e, portanto, de formas não naturais, uma vez que, tudo que é natural foi construído social e historicamente e nada tem de natural. Logo, gênero passa a ser uma ferramenta analítica e política criada para reinserir as discussões de tais questões no âmbito social, considerando que, tanto o gênero, como as desigualdades presentes nas relações dos sujeitos se formam no social. (SCOTT, 1995; LOURO, 2003).

É a partir das feministas pós-estruturalistas, que compartilham do pensamento de autores como Foucault e Derrida, que vemos o conceito de gênero ser ressignificado e se tornar mais complexo, por compreender gênero a partir da linguagem e do sociocultural, sendo um

produto e efeito das relações de poder. Logo entendemos gênero, tal qual Cardoso e Nascimento (2017, p. 251) como sendo

uma construção sócio-histórico-cultural, ou seja, para além de uma condição estabelecida biologicamente através do sexo masculino ou feminino. É constituído nas relações sociais quando características sexuais ganham significado e representatividade, transformando-se em elemento do processo histórico e podendo ser variante a depender da cultura do espaço onde está inserido cada sujeito.

Essa ressignificação do conceito nos leva para novas linhas de pensamento, visto que agora observa-se distinções para além das biológicas, fazendo com que o foco não sejam apenas os papéis de gênero desempenhados por mulheres e homens, mas sim os conhecimentos, leis, símbolos, entre outros que são formados por “representações e pressupostos de feminino e de masculino e, ao mesmo tempo produzem e/ou ressignificam essas representações” (MEYER, 2020, p. 18).

Por conseguinte, vemos que ao teorizar gênero a partir das ideias pós-estruturalistas, temos um conceito que nos faz perceber que o gênero se inscreve nos corpos “sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura” (LOURO, 2015, p.11), pois nosso gênero é construído ao longo da nossa vida das mais diversas formas, não é algo fixo e há diferentes formas de viver feminilidades e masculinidades. Assim, é bom consideramos que gênero é algo plural e diverge de um tempo para o outro e de um local para outro. Nesse sentido, gênero passa de uma análise das mulheres e das situações vividas por elas para uma análise das relações de poder que ocorrem entre mulheres e homens e de que forma o social, o cultural e o político os constituem como sujeitos, desconstruindo, assim, as ideias reduzidas das dicotomias.

Logo, a partir do que foi discutido no capítulo 2, observamos que o entrelaçamento que foi proposto para embasar as discussões e esta dissertação foi construído de forma coesa e forte para alicerçar as discussões dos próximos capítulos.

3. Caminhos Metodológicos

A pesquisa em questão possui cunho qualitativo e, para alcançar os objetivos propostos, apoia-se na bricolagem metodológica dos Estudos Culturais e das pesquisas pós-críticas com o intuito de que seja possível ampliar os desenhos animados destinados ao público infanto-juvenil de uma maneira que torne praticável a investigação dos mesmos para trazer à tona o currículo que eles manifestam. Assim, inspiradas nessas bricolagens, nos lançamos numa mistura de

metodologias, tornando esta pesquisa mais livre, criando uma flexibilidade que outras metodologias não permitiriam e assim encontramos “um caminho e as condições para que algo novo seja produzido” (PARAÍSO, 2014, p. 33).

Esta pesquisa, assim como outras pesquisas pós-críticas, é movida por nossos questionamentos, indagações e pelos problemas que formulamos no decorrer dos caminhos que percorremos na busca por respostas. Todavia, é importante lembrar que nas metodologias pós-críticas, apesar de estarmos sempre criando a nossa própria metodologia, podemos utilizar procedimentos e práticas investigativas já conhecidos, mas é importante salientar que não devemos ficar presos a essas práticas (PARAÍSO, 2014).

De acordo com Paraíso (2014), no percurso para coletar dados sobre o nosso objeto, ao bricolar, inventamos novos territórios e adentramos outros, nos articulamos com metodologias diversas e rompemos com as barreiras de disciplinas. Logo, para que se possa atender aos objetivos propostos, esta metodologia bricolada se divide em um levantamento feito através do estado da arte a respeito do que já foi produzido sobre gênero e desenhos animados, e que pode ser visto no subtópico 3.1. O Estado da Arte – Buscando novos lugares. Este levantamento foi realizado entre março e junho de 2022 e foram encontrados 14362 textos, porém apenas 55 foram selecionados e estão descritos em três categorias: Relações de Gênero e Animações (I); Relações de Gênero e Desenhos Animados (II); Relações de Gênero e Filmes (III).

Por conseguinte, pensamos o subtópico 3.2. Novas Aventuras – A Etnografia de tela como método de análise das imagens. Nele, nos aventuramos a investigar os desenhos animados escolhidos, usando as imagens das cenas selecionadas como textos para “aprender como apreciar, decodificar e interpretar imagens, analisando tanto a forma como elas são construídas e operam em nossas vidas, quanto o conteúdo que elas comunicam (KELLNER, 2011, p. 109)”, pois, devido à nossa exposição diária a essa explosão de imagens e à importância central que a mídia tem no processo de formação dos sujeitos (FISCHER, 2002), compreendemos que, “as imagens, como meio de comunicação e de representação de mundos, têm um lugar central na contemporaneidade[...] (SCHWENGBER, 2014, p. 267)”, já que, elas carregam emoções, sentidos e significados, nos proporcionando aprendizados a partir do momento em que as lemos como textos.

3.1 O Estado da Arte – Buscando novos lugares

Inicialmente, foi realizado um levantamento através do estado da arte com o intuito de localizar o que já foi produzido a respeito da temática de gênero e desenhos animados, sendo

estes resultados relacionados, ou não, à produção de contracondutas. O estado da arte foi escolhido por expressar bem o que procuramos nessa busca inicial, pois, de acordo com Romanowski e Ens (2006), esse tipo de levantamento traz contribuições importantes e sistematiza o que já foi produzido numa determinada área de pesquisa. Esse levantamento serve, portanto, ao meu propósito de localizar o que já foi feito na área com o intuito de excluir os materiais já utilizados por outros autores da etapa de análise, visto que, como irei trabalhar com contracondutas, é interessante trazer desenhos animados que ainda não foram analisados para serem discutidos no decorrer da pesquisa.

Ao se trabalhar com o estado da arte devemos seguir certos procedimentos propostos por Romanowski (2002), como por exemplo, determinar quais serão os descritores usados; encontrar plataformas de pesquisa que disponibilizem o textos completos; definir os critérios de seleção do material que vai compor o estudo; levantar as teses e dissertações catalogadas; reunir o material que será utilizado; fazer uma leitura detalhada das publicações escolhidas para compor o estudo; sistematização dos achados; e por último a análise e composição dos resultados preliminares.

Diante disso, o levantamento foi realizado por meio das seguintes plataformas: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Google Scholar, Portal de Periódicos da CAPES e o Scientific Electronic Library Online (SciELO). Para fazer as buscas nas plataformas, foram utilizados inicialmente os seguintes descritores: Relações de Gênero; Produtos Midiáticos; Contraconduta. No entanto, as buscas não trouxeram muitos resultados e foram utilizados novos pares de descritores: Relações de Gênero e Animações; Relações de Gênero e Desenhos Animados; Relações de Gênero e Filmes. Os resultados dessas buscas podem ser vistos na tabela abaixo:

Tabela 1: Resultados das buscas nas plataformas

Plataformas Utilizadas	Textos Encontrados	Leitura de Resumos	Leitura Aprofundada	Excluídos	Selecionados
BDTD	248	248	12	233	10
Google Scholar	13660	310	95	13620	38
Periódicos Capes	446	446	5	441	5
<i>SciELO</i>	8	8	2	7	1
Total	14362	1012	114	14306	54

Fonte: Autoria própria (2022)

Para obter esses resultados foram utilizados os seguintes critérios de inclusão: título, resumo ou palavra-chave que se relacionassem com o que estava sendo buscado, intervalo de

tempo de 15 anos, cujos textos deveriam estar disponíveis para qualquer pessoa acessar. Já como critério de exclusão foi utilizado: publicações duplicadas, ou que não tratam de relações de gênero com desenhos animados, e não seguem os critérios de inclusão.

Apesar de termos utilizado o termo Relações de Gênero, muitos dos textos localizados falavam sobre gêneros textuais, enquanto outros trabalhavam os desenhos sem relacioná-los com gênero, o que acarretou na diminuição dos números finais. Já na busca realizada no Google Scholar com os descritores Relações de Gênero e Filmes a enorme quantidade de resultados se deu por conta da existência de muitos artigos, teses e dissertações sobre filmes não animados e de trabalhos que apenas abordavam gênero sem ligá-lo aos desenhos animados ou filmes de animação. Abaixo podemos observar as tabelas referentes a cada busca separadamente.

Tabela 2: Resultados das buscas na BDTD

Descritores	Textos Encontrados	Textos Selecionados
Relações de Gênero & Animações	22	6
Relações de Gênero & Desenhos Animados	20	3
Relações de Gênero & Filmes	206	1
Total	248	10

Fonte: Autoria própria (2022)

Tabela 3: Resultados das buscas no *Google Scholar*

Descritores	Textos Encontrados	Textos Selecionados
Relações de Gênero & Animações	731	30
Relações de Gênero & Desenhos Animados	929	3
Relações de Gênero & Filmes	12000	5
Total	13660	38

Fonte: Autoria própria (2022)

Tabela 4: Resultados das buscas nos Periódicos Capes

Descritores	Textos Encontrados	Textos Selecionados
Relações de Gênero & Animações	1	0
Relações de Gênero & Desenhos Animados	438	5
Relações de Gênero & Filmes	7	0
Total	446	5

Fonte: Autoria própria (2022)

Tabela 5: Resultados das buscas na *SciELO*

Descritores	Textos Encontrados	Textos Selecionados
Relações de Gênero & Animações	1	0
Relações de Gênero & Desenhos Animados	0	0
Relações de Gênero & Filmes	7	1
Total	8	1

Fonte: Autoria própria (2022)

No apêndice I, trago um quadro com os textos que foram selecionados. A distribuição dos textos no quadro se deu por: ano (ordem crescente); título do trabalho; autoras(es); tipo da pesquisa (A foi usado para artigos, D para dissertações, T para teses e TCC para trabalhos de conclusão de curso); resumo do trabalho e, por último, os produtos midiáticos que foram analisados por cada um.

A seguir, trago os textos selecionados alocados em categorias de acordo com a busca em que foi encontrado, os trabalhos serão ordenados por ordem cronológica e descritos de forma detalhada. Foram criadas três categorias a partir dos pares de palavras-chave utilizados na busca. Sendo assim, as categorias são: (I) Relações de Gênero e Animações; (II) Relações de Gênero e Desenhos Animados; (III) Relações de Gênero e Filmes.

I - Relações de Gênero e Animações

Nesta categoria, estão presentes os resultados encontrados nas bases de pesquisa selecionadas para fazer as buscas pelas palavras-chave: Relações de Gênero e Animações. Ao todo, retirando trabalhos duplicados, foram encontrados 40 resultados para compor esta categoria.

Maria Carolina da Silva (2008) traz uma pesquisa que teve como objetivo principal a análise das subjetividades presentes em quatro filmes animados da *Disney* e *Pixar*. Após concluir suas análises a autora explana sobre como os filmes constroem as subjetividades infantis a partir de dois modelos de infância presentes nos filmes em questão: a infância-potencialidade e a infância-monstro. Além disso, ela aborda como as diferentes técnicas presentes nos mesmos para a produção de subjetividades e como estas muitas vezes acionam o

gênero, criando subjetividades generificadas, além de se utilizar da família e escola como formas de educar e conduzir os infantis.

Já Juliane Di Paula Queiroz Odininio (2009) analisou, através dos desenhos *As Meninas Superpoderosas* e *Três Espiãs Demais*, como se articulam os discursos e agenciamentos para a construção de heroínas femininas na infância. Ao final das análises, a autora conclui que existe uma afirmação da cultura infantil através dos DA, porém ela é dividida entre meninos e meninas, sendo poucos os personagens compartilhados entre os dois lados, gerando assim experiências diferentes para ambos os lados. Logo, os meninos retratam temas de lutas, ação e aventura enquanto as meninas buscam aventuras mais romantizadas como uma ida ao shopping ou uma pitada de contos de fadas nas suas brincadeiras de super-heroínas.

Paloma Ferreira Coelho Silva (2013) analisou as cenas do filme “*A Era do Gelo 3*” de forma minuciosa, com o intuito de encontrar e analisar os discursos presentes no filme acerca de temas como família, gênero e sexualidade. Ao analisar certas cenas do filme a autora pôde observar, que, apesar de encontrar algumas cenas que trazem pequenas mudanças nas formas de abordar tais temas, o filme legitima discursos heterossexuais como naturais e compreende o ato de constituir família como algo natural, fixo e de origem biológica.

A partir das análises feitas pela autora percebe-se que no filme *A Era do Gelo 3* há “[...] uma apologia à sexualidade reprodutiva em detrimento de outras formas de vivência sexual” (FURLANI, 2020, p. 74), e com isso, o filme foca na construção de famílias nucleares e apenas na sexualidade que é tida como “natural”, que é somente relacionada à anatomia e às funções reprodutivas, deixando de lado discussões importantes sobre gênero e sexualidade e propagando a heterossexualidade como natural e a norma padrão que deve ser seguida.

Aline Marielle Silva (2013), por sua vez, discutiu a história do corpo feminino através da passagem do tempo e fala sobre como a mídia está influenciando as construções e representações dos corpos femininos na contemporaneidade. Ao tratar dos corpos femininos contemporâneos, ela dialoga com a cultura da mídia para mostrar o importante papel que a mídia tem na construção dos corpos e nas redefinições da imagem feminina ao longo do tempo. Ela se utiliza do desenho *Três Espiãs Demais* para corroborar com seu argumento de que a mídia auxilia nesse papel da redefinição da imagem feminina e como tais representações de corpo e gênero vão nos constituindo.

Gabriela Petrucci e Ana Cristina Teodoro da Silva (2014) analisaram as subjetividades, narrativas e construções de gênero que se dão a partir de filmes da *Disney*. Por terem escolhido

filmes de décadas distintas, as autoras ligam os filmes de cada década às questões feministas da época, o que permitiu que vissemos nitidamente que as personagens femininas dos filmes refletiam as mulheres da época em que o mesmo foi produzido e lançado. Ao trabalhar os filmes sob um olhar voltado para o gênero e a subjetividade, as autoras concluem que a subjetividade depende da individualidade de cada pessoa e dos processos que a constituem.

Já Caynã de Camargo Santos e Luis Paulo de Carvalho Piassi (2014) observaram como os filmes de animação veiculam discursos negativos à identidades de gênero que não se encaixam nos padrões da norma com a finalidade de reiterar a heteronormatividade. Após as análises, os autores concluem que Scar, de *O Rei Leão*, transgride os padrões tradicionais de masculinidade, porém tal atitude não pode ser considerada como progressista, visto que, essas características transgressoras que ultrapassam as barreiras dos gêneros foram inseridas apenas no vilão, considerado mau por natureza. Logo há uma condenação de tais identidades desviantes por meio da forma como estas foram colocadas no filme.

Simone Olsiesky dos Santos (2015) analisou gênero, performances masculinas e o empoderamento feminino presentes nos desenhos selecionados para estabelecer aproximações e diferenças entre as personagens e suas caracterizações. Pôde-se observar que, os DA analisados desconstróem alguns discursos sobre sujeitos infantis, especialmente os relacionados às meninas, trazendo à tona outras possibilidades de ser e desconstruindo sentidos naturalizados.

Por sua vez, Maria do Socorro Pereira de Almeida (2016) buscou, através de perspectivas socioculturais e da semiótica, fazer uma leitura das simetrias e assimetrias presentes entre as duas personagens principais dos filmes a partir de um olhar nas relações de gênero. Logo, a partir das análises de gênero e semiótica, a autora conclui que apesar de serem personagens femininas de épocas diferentes, ambas possuem características contestadoras de não aceitar o que lhe foi imposto e que mesmo vivendo em contextos sociais diferentes elas nunca aceitaram os lugares que lhe foram ofertados, sendo evidente a busca para conseguir direitos plenos para si.

Suyene Correia Santos (2016) objetivou a investigação de como personagens gays são representados no cinema de animação a partir da análise fílmica e de conteúdo dos filmes “Mary e Max” e “Paranorman”, e, para chegar às suas conclusões, a autora buscou responder três questionamentos base. E ao final das análises concluiu que, apesar de ser importante a visibilidade de personagens homossexuais em desenhos e filmes de animação, os personagens

dos filmes analisados foram representados por meio de estereótipos e estigmas que corroboram a heteronormatividade.

Virginia Therezinha Kesting (2017) discorre sobre como os filmes de princesa da Disney influenciaram na construção do imaginário ocidental de um amor ideal e de contos de fadas, com o intuito de compreender os modelos ideais de relacionamentos presentes nos filmes e sua influência no ocidente. Ao fazer a análise, a autora conclui que é possível perceber como os filmes mais atuais vão se afastando do amor idealizado e como isso atravessa as representações de gênero exibidas em tais filmes. A autora também discorre sobre as masculinidades e os ideais de príncipe dos filmes que também vêm mudando junto com as noções de amor.

Já Alan Paulo Borges do Nascimento (2017) objetivou fazer uma reflexão sobre as identidades de gênero, os modos de subjetivação e estereótipos presentes num anime a partir dos personagens principais e da escola que é cenário para o mesmo. Após suas análises o autor conclui que ocorre a quebra de estereótipos no anime. Outro ponto de análise é a quebra de tabus sobre os corpos dos alunos.

Luciane Maria Both (2017) buscou, através da análise fílmica de 26 obras, discutir as representações de gênero que operam através das obras selecionadas, bem como identificar a (des)construção de identidades e estereótipos presentes nos personagens a partir de uma lógica patriarcal e em que medida eles vão se modificando de acordo com as transformações feministas, problematizar ideais de beleza e o que determina a felicidade feminina. A autora conclui que ocorreram adaptações referentes às mudanças que ocorrem no tempo contemporâneo, visto que, os personagens possuem características mais atuais do masculino e feminino, logo, trazem novos discursos e representações de gênero que antes não eram vistas em cena.

Raíra Araujo (2017), por sua vez, investigou a possibilidade de Steven Universe como um locus para subversão de identidades de gênero, mostrando como reproduzem e subvertem os binarismos. Como resultado, pode-se perceber que a subversão de identidades de gênero é bastante presente em Steven Universe, mostrando que o desenho pode ser um ponto de questionamento e subversão das noções fixas de identidade, pois, dá forma a novas representações sexuais e de gênero.

André Luiz Bernardo Storino e Ivan Amaro (2017) analisaram como se constituem o gênero e a sexualidade, e como se dá a construção das identidades de gênero e ideias de beleza

a partir das narrativas de alunos do ensino médio, tendo como ponto de partida os desenhos. Os autores concluíram que as práticas pedagógicas que trabalham a diversidade são potentes e capazes de diminuir preconceitos e discriminações e que o desenho Hora de Aventura traz novas noções de femininos e masculinos fluídas e flexíveis, que acabam por quebrar silenciamentos ao trazer na sua trama representações diversas de gênero.

Fernanda Lázara de Oliveira Santos (2017) buscou, através da análise das narrativas fílmicas de Valente, Frozen e Malévola, e dos respectivos contos de fadas em que estes são baseados, compreender as representações do feminino nas personagens dos contos de fada contemporâneos. Por fim, ela conclui que tais filmes vêm ressignificando algumas representações, visto que, os perfis das personagens acabam por subverter com alguns estereótipos presentes nos filmes de contos de fadas anteriores.

Já Fernanda Caroline Alves de Mattos e Brunna Rabelo Santiago (2017) analisaram as mudanças que ocorrem com a posição da mulher em filmes infantis a partir das evoluções presentes no filme Moana. Por fim, concluem que Moana dá um verdadeiro show de desconstrução da sociedade sexista, mostrando as mulheres inseridas no social sem necessitarem depender de um homem.

Lunielle de Brito Santos Bueno (2018) objetivou, através de uma análise historiográfica, da metodologia cinematográfica e de discussões acerca das questões de gênero, compreender como as mulheres são representadas nos seguintes filmes de animação: Branca de Neve e os Sete Anões e Mulan. Após as análises, a autora conclui que a Disney opera suas animações de contos de fada com duas grandes categorias: princesas passivas ou boas filhas, com um pouco de empoderamento.

Renata Santos Maia e Cláudia J. Maia (2018), para alcançar o objetivo proposto de apontar as modificações das representações sociais e das construções de gênero dos filmes baseados em contos de fadas, fizeram o uso da análise fílmica e revisão bibliográfica. Dessa forma, chegaram à conclusão de que, as representações de gênero mais tradicionais não despertam mais o interesse do público como antes, o que faz com que os estúdios busquem se adaptar a essas transformações da contemporaneidade. Pôde-se observar também a presença de um posicionamento mais crítico referente ao patriarcado e um interesse gradativo em trazer discursos antes silenciados.

Juliana Machado Ruiz e Rafael de Tilio (2018), por sua vez, buscaram compreender os discursos referentes ao feminino e à heteronormatividade presentes nos filmes de animação de

contos de fada contemporâneos da *Disney* e chegaram à conclusão de que, considerando a época em que estão sendo produzidos, tais produções trazem questionamentos sobre a naturalização da heteronormatividade e as relações de gênero, apesar de ainda estarem presentes alguns modelos mais tradicionais. Logo, tais filmes podem ser considerados como espaços de tensão e contradição entre aspectos de gênero e feminilidade tradicionais e inovadores.

Vanessa Pereira da Rosa e Valmir Mateus dos Santos Portal (2018) buscaram, através da análise do filme *Moana – um mar de aventuras*, descobrir como os filmes de animação abordam a igualdade de gênero, bem como, identificar representações de gênero, compreender as linguagens cinematográficas utilizadas e analisar o empoderamento feminino da personagem principal. Os autores concluíram que *Moana* é um filme que traz personalidades que fogem dos modelos tradicionais que vemos no cinema, por inserir personagens e um enredo que foge do ideal de amor romântico e de felizes para sempre.

João Paulo Baliscei e Geiva Carolina Calsa (2018) analisaram como os filmes de animação têm investido na construção visual das identidades masculinas, quais delas são valorizadas em detrimento de outras, e quais espaços as masculinidades distintas ocupam. Com isso, observaram que, tanto o mocinho, quanto o vilão, ao fazerem seus desejos à lâmpada mágica, escolhem desejos que transformam suas identidades e masculinidades ao que é socialmente valorizado, escolhendo características que os deixam mais fortes, musculosos e poderosos. Vale realçar que *Aladdin* aparece caracterizado com roupas claras e refinadas, enquanto que *Jafar*, o vilão, é visto com um corpo nu gigante e vermelho que remete a algo diabólico.

Já Lucélis da Rocha Schmitz (2019) nos convida a analisar a história de repressão que as mulheres sofreram, principalmente no ambiente de trabalho, através da construção da personagem *Judy*. Como resultado, observou-se que *Judy* é uma personagem forte que não desiste dos seus sonhos, trazendo representatividade ao mostrar que somos capazes de exercer qualquer profissão.

Renata Santos Maia (2019) se propõe a analisar polaridades presentes nos filmes de *Shrek* e como essas polaridades aparecem no filme em meio à concepções sobre o corpo e a beleza. Ela percebe que, ocorrem momentos em que os personagens do filme reforçam ou rompem com estereótipos de feminilidade, que os corpos são alvos de investimentos constantes, que ainda há uma forte presença da naturalização do corpo feminino como instrumento de procriação e que, apesar dos muitos comportamentos tradicionais presentes nos filmes, existe

uma preocupação em retratar outras relações e representações de gênero, fazendo com que existam algumas rupturas de dicotomias.

Por sua vez, Cristiano Eduardo da Rosa e Jane Felipe (2019) buscaram discutir sobre a série *Super Drags*, sua representatividade e o papel da família relacionado ao alcance de menores a conteúdos não destinados às suas idades. Por fim, eles destacam as possibilidades da animação para aprender sobre diversidade humana, enfatizando que a animação teria poder suficiente para influenciar um adolescente, além de mostrar a importância de uma rede informativa sobre a sexualidade.

Claudinei Lopes Junior (2019), procurou analisar de forma discursiva os enunciados diversos que estão presentes na animação *Super Drags* e fazem referência a temáticas LGBTQIA+, religiosas e eróticas. Por fim, ele chega à conclusão de que *Super Drags* é uma animação que subverte a norma hegemônica.

Sabrina de Souza Soares (2020) analisou os sentidos que as crianças têm dado às marcas de feminilidades e masculinidades que as atravessam a partir de suas interações. Tal análise resultou em evidências de que o gênero ganha materialidade nos corpos que performam masculinos e femininos a partir do que é visto em desenhos animados.

Ana Paula Trofino Ohe (2020) identificou e analisou as personagens femininas que se inserem nas continuações dos filmes, e tentou compreender a partir de quais imagens e discursos o feminino é construído nesses filmes. A partir disso, percebeu a reiteração de algumas representações mais tradicionais, enquanto surgiram formas novas também.

João Paulo Baliscai (2020) buscou entender em que medidas se dá a representação das masculinidades heróicas e vilãs em *A Bela e a Fera*, de forma que se possa analisar a construção visual da performance. O autor conclui suas ideias a partir do entendimento de que as duas masculinidades possuem mais coisas em comum, pois, nos mostram uma certa agressividade, bem como a falta de afeto em ambos os personagens.

Beatriz Galvão Abrantes (2020), por sua vez, buscou analisar a representação de gênero em filmes que retratam a idade média e obteve como resultados que o feminismo evidenciado em um dos filmes traz mudanças significativas para a construção da personagem e para a sociedade do filme.

Enquanto isso, Ana Naemi Machida e Carlos Magno Camargos Mendonça (2020) analisaram a construção das princesas de forma narrativa, identitária e performática a partir de

marcadores de gênero, raça e classe. Os autores concluíram que suas análises demonstram que as construções analisadas vão se alterando nos filmes de acordo com as negociações da época presente.

Gabriele Martins Silva e Domitila Shizue Kawakami Gonzaga (2020) objetivaram entender as nuances da violência de gênero presentes no filme *Wifi Ralph*. A partir das análises, eles chegaram à conclusão de que existe no filme um processo de psicologização do machismo e da romantização da violência de gênero, além de alguns estereótipos de gênero, pois nos convida à desconstruir alguns estereótipos voltados para as mulheres, mas acabam por reiterar os masculinos.

Lunielle de Brito Santos Bueno (2021), por sua vez, se prontificou a discutir as relações de gênero e de representações femininas vistos nos filmes 2D da *Disney*. Após as análises, ela concluiu que as mudanças por ela evidenciadas pouco tem a ver com uma mudança institucional da empresa, sendo na verdade interesses mercadológicos.

Ana Paula Trofino Ohe e Nilson Dinis (2021) objetivaram identificar e analisar as representações do feminino existentes no filme *Meu Malvado Favorito 2*, a partir da personagem Lucy, chegando à conclusão de que a mesma parece estar inserida para completar os espaços que faltam na vida de Gru, porém, ela também traz à tona outras representações femininas, como uma mulher realizada profissionalmente, que não almeja ter filhos etc.

Já Ana Clara da Silva Cabeceira (2021) procurou compreender como os padrões comportamentais são representados nas animações e como se dá a mudança das representações femininas. Por fim, a pesquisa dela resultou no entendimento de que os filmes ajudam a divulgar estereótipos de gênero, interferindo na formação das identidades e que essas são passíveis de mudança, visto que cada filme se alinhava com um tipo de identidade.

Tânia Regina Zimmermann e Aline Alves Machado (2021), por sua vez, analisaram a construção das princesas Disney a partir de um olhar histórico e da perspectiva de gênero. Dito isso, a pesquisa resultou num entendimento de que as princesas são construídas sob o discurso vigente da época em que surge, mostrando, portanto, muitas marcas patriarcais e heteronormativas, enquanto outras mais atuais trazem pautas ligadas ao feminismo.

Cecília Almeida Rodrigues Lima et al (2022) analisou as representações de gênero e sexualidade presentes na nova animação “*She-ra e as Princesas do Poder*”. A partir das análises,

os autores concluíram que a animação é capaz de iniciar processos de subjetivação e subverte a norma heterossexual por meio das suas representações de sexualidades e gêneros diversos.

Por fim, Cristiano Aparecido da Silva (2022) analisou como se dá a construção de preconceitos transfóbicos em torno do personagem Ele, de *As meninas superpoderosas* e de seus elementos caricatos associados ao vilanismo. A partir das análises, observou-se que Ele é tido como um corpo estranho que contém características queer em uma sociedade cis-heteronormativa e devido a associação do vilanismo com suas características pode acarretar numa leitura de medo e de extermínio, contribuindo com uma visão negativa dos corpos queer.

II - Relações de Gênero e Desenhos Animados

Nesta categoria, estão presentes os resultados encontrados nas bases de pesquisa selecionadas para fazer as buscas pelas palavras-chave: Relações de Gênero e Desenhos Animados. Ao todo, retirando trabalhos duplicados, foram encontrados 11 resultados para compor esta categoria.

Rosana Fachel de Medeiros (2010) objetivou, através de suas análises de seis episódios do desenho *Bob Esponja*, investigar as formas de apresentação das infâncias e masculinidades presentes na animação. Ao finalizar suas análises, a autora conclui que há uma quebra de padrões em relação às questões de gênero, visto que *Bob Esponja* mostra várias formas de viver masculinidades e feminilidades, além de trazer um apagamento entre as fronteiras do que é considerado mundo adulto e mundo infantil.

Simone Olsiesky dos Santos (2010), por sua vez, buscou analisar as representações de gênero e de professor/professora presentes nos desenhos selecionados para compreender os discursos que tais DA perpassam. Pôde-se observar que, os DA analisados tratam de alguns estereótipos através do humor, bem como ambientes escolares diferentes da referência padrão. Além disso, há também a questão da inclusão e exclusão de algumas formas de ser e a transgressão de alguns estereótipos do ensinar de professor/professora.

Juliane D. P. Q. Odino (2014) buscou analisar as transformações que conduzem as representações de heroínas-vítima a superpoderosas, revelando em suas análises sentimentos reprimidos por de trás dos episódios, que desestabilizam a identidade vivenciada no contemporâneo pelas mulheres, e que nos levam a refletir sobre os aspectos que determinam as imagens atuais das super-heroínas infantis.

Já Maria José Campos Faustino da Silva (2017) investigou as possibilidades de implicações a respeito de personagens de desenhos auxiliarem na constituição de identidades de infantis de gênero. Ela conclui que os personagens analisados engendram modos de ser e trabalham demarcando papéis sociais, fazendo com que as crianças participantes acabem por se espelhar em algumas características dos personagens.

Caroline Francielle Alves e Maria Regina de Lima G. Oliveira (2018) buscaram trazer à tona o processo de desprincesamento da Docinho e desmistificar a fragilidade feminina. Com os resultados, se evidencia a necessidade de falar sobre o mito da fragilidade feminina e o desprincesamento para além do audiovisual. É também por meio das análises, que foi percebido que o termo princesa remete à ideia de subserviência e submissão da mulher ao homem.

Mônica Vitória Mendes e Denise da Costa Oliveira Siqueira (2018) objetivaram analisar as representações de mulheres super-heroínas em desenhos animados, partindo do viés de questionamentos ou reforço de estereótipos de feminilidade e valores patriarcais. As análises evidenciaram que os desenhos analisados repetem e insistem em conservar ideias de feminilidade já estigmatizadas, que colocam em oposição homens e mulheres.

Felipe Viero Kolinski Machado, Christian Gonzatti e Francielle Esmitez (2018), por sua vez, buscaram analisar os sentidos de comentários que surgiram no twitter, após a possibilidade da Elsa de Frozen ser lésbica, de acontecer um beijo entre pessoas do mesmo gênero em Star vs as forças do mal, e de um personagem gay inserido no *live-action* de A Bela e a Fera. Com as análises, fica evidente que a inserção desses personagens produziu um intenso falatório na internet, principalmente nos usuários e em portais de jornal.

Liliane Madruga Prestes e Viviane Madruga Cunha (2019) objetivaram mapear os conteúdos veiculados em O Show da Luna, com foco no potencial da mídia para o ensino de ciências para alunos da educação básica e na abordagem de gênero. Como resultado, podemos observar o caráter inovador que o desenho possui por ser um desenho brasileiro, com uma protagonista feminina que fala sobre aprender ciências, além de se desvencilhar dos padrões estéticos já conhecidos da *Disney*.

Já Daniela Passos, Alexandre Marini e Isabelle Guedes Patrocínio (2021) buscaram pensar as dinâmicas sociais que interpelam jovens e adultos, através de questionamentos sobre gênero e sexualidade que permeiam o episódio. Ao pensar que gênero põe em foco as experiências, o discurso e a diversidade, o episódio analisado se compreende como fruto disso, pois faz críticas ao machismo, à heteronormatividade e ao patriarcado.

Mayura Waihrich Leal Giaretton Schneider (2021) se propõe a analisar os estereótipos de gênero presentes no desenho Patrulha Canina. Após analisar os episódios, os estereótipos que mais se evidenciaram foram os presentes nas personagens femininas, visto que das três personagens analisadas, duas remetem à noção de fragilidade e insegurança e a última está em oposição a elas.

Por fim, Silmara Takzaki (2021) buscou entender a construção das subjetividades, identidades e sexualidades presentes no remake de She-ra, através de uma comparação entre as duas versões do desenho. Tal análise nos mostra como She-ra e as princesas do poder é uma potência que transgride as normas e suas fronteiras, além de trazer várias formas de representatividade.

III - Relações de Gênero e Filmes

Nesta categoria, estão presentes os resultados encontrados nas bases de pesquisa selecionadas para fazer as buscas pelas palavras-chave: Relações de Gênero e Filmes. Ao todo, retirando trabalhos duplicados, foram encontrados 6 resultados para compor esta categoria.

Lorena Bezerra Nery (2012) procurou analisar a influência da mídia na aprendizagem e formação de valores, manutenção de papéis de gênero e desigualdades. A autora usou três filmes para investigar o comportamento de doze crianças à respeito de gênero e sexualidade após assistirem os filmes.

Lívia de Rezende Cardoso (2016), objetivou em seu artigo, analisar as relações de gênero em filmes de animação que remetem à ciência e invenções, muitas vezes generificadas. Após analisar os filmes, a conclusão foi de que o discurso científico-tecnológico presente nos filmes produz posições de sujeito diferentes para mulheres e homens, contribuindo para sujeitos generificados na ciência.

Constantina Xavier Filha (2016), buscou discutir e problematizar as os entendimentos de gênero presentes em um filme da Barbie e nas falas de crianças, além de pensar sobre novas formas de feminilidades. Após suas análises, concluiu que as princesas presentes nos filmes estão ainda representadas de acordo com um padrão de normalização e que não nos traz modos outros de pensar.

Já Telma Iara Bacarin e Constantina Xavier Filha (2021) buscaram identificar, através de um recorte temporal, as possibilidades de viver feminilidades e resistências. Elas observaram

que os filmes analisados trazem consigo normatizações de gênero, e alguns trazem pequenas e sutis mudanças, que podem ser pensadas como resistências.

Thomaz Spartacus Martins Fonseca, Luiz Davi Mazzei e Nathalye Nallo Machado (2021), a partir de *Mulan*, se propuseram a analisar as normas sociais e trazer para a superfície as construções de gênero que perpassam o filme. Eles viam que *Mulan*, no decorrer do filme, performa diferentes identidades de gênero, na busca pela honra da família, podendo-se dizer, com isso, que ela experimenta diferentes conhecimentos e currículos, passeando entre modos de ver e ser homem/mulher.

Yuri Jorge Almeida da Silva (2022), por sua vez, procurou discutir através de *Johnny Test* a relação entre gênero e ciência. Dito isso, a pesquisa dele nos mostrou a presença de estereótipos, que acabam por categorizar Susan e Mary como sentimentais, ingênuas, que usufruem do próprio conhecimento científico para produzir maquiagens que melhoram a aparência, além de buscar pelo corpo dentro do padrão.

A partir do que foi encontrado nesse mapeamento, excluímos todos esses produtos midiáticos já citados anteriormente nesses estudos, pois busquei, para esta minha análise, novos desenhos animados que sejam destinados ao público infanto-juvenil, que ainda não tenham sido analisados em outras produções científicas. Desse modo, os escolhidos foram: *A Casa Coruja* (*The Owl House* – 2020), da *Disney*, e *Guardiões da Mansão do Terror* (*Deadendia* - 2022), da *Netflix*.

3.2 Novas Aventuras – A Etnofilmografia de tela como método de análise das imagens

A partir dos caminhos que percorremos até aqui, compartilhamos da ideia de Fabris (2008), de que os desenhos animados e outros produtos midiáticos devem ser vistos para além do entretenimento e material pedagógico, uma vez que são sistemas de significação e, enquanto nos divertem, desenvolvem pedagogias e nos ensinam modos de vida, já que são produtos elaborados na cultura e carregam marcas e inscrições da cultura em que estão inseridos, produzindo representações e significados. Logo, a investigação que faz o uso de desenhos animados como material empírico é capaz de progredir de diversas formas, pois a análise é feita com base nos discursos, marcas e significados produzidos por eles.

Para tais análises buscamos utilizar da filmografia para análise de Fabris (2008) e da etnografia de tela proposta por Balestrin e Soares (2014), pois, ao ler o texto delas, compreendemos como os passos de ambas as metodologias se aproximam e são parecidos.

Inicialmente, selecionamos os DA utilizados na pesquisa, por meio do que Fabris (2008) chamou de “filmografia para análise”, que consiste em selecionar o material a partir da problematização da pesquisa. Desse modo, os requisitos para os desenhos serem selecionados são: a promoção de contracondutas, e que eles não tenham aparecido no levantamento feito anteriormente. De acordo com Balestrin e Soares (2014, p. 91), “um percurso etnográfico requer tempo, investimento, olhar mais e mais a tela, de diversos ângulos. Um caminho no qual o próprio ato de olhar transforma quem vê e o que vê”. Concordamos com essa afirmação dela, pois, todas as vezes que assistimos as cenas percebemos vieses diferentes da anterior.

Os desenhos escolhidos foram assistidos diversas vezes, com o intuito de elaborar fichas de decupagem para listar o material, a fim de realizar uma posterior seleção dos trechos a serem aproveitados, pois, Fabris (2008) caracteriza a decupagem como o processo de produção do filme ou desenho animado. A palavra decupagem em si deriva do francês e quer dizer cortar em pedaços, portanto a análise ocorre ao destrinchar o material em cenas e examiná-lo por diferentes pontos de vista. É importante também analisarmos a música, os sons e as cores utilizados no decorrer das cenas, pois, neles também ocorre a construção de significados, já que os discursos também são propagados através das imagens, sons, palavras e trilhas sonoras presentes nos desenhos animados (FISCHER, 1997; SILVA, 2008). Agora compreende-se a tela em que assistimos os desenhos como uma “teia de discursos, e discursos esses que fazem as realidades existirem, persistirem e, por vezes, modificarem-se” (BALESTRIN; SOARES, 2014, p. 92).

Para uma análise aprofundada, os desenhos serão assistidos e analisados de forma descritiva e detalhada, pois, de acordo com Paraíso (2014, p. 40), “se a descrição que fazemos dos textos e discursos é sempre analítica, a análise que fazemos das relações de poder é sempre descritiva”. Utilizarei também nessa alquimia, o entendimento de Fischer (2002) acerca do “dispositivo pedagógico da mídia”, um conceito que ela cria a partir dos conceitos de Foucault de “dispositivo de sexualidade” e de “modos de subjetivação”, permitindo assim a compreensão do modo que a mídia opera na produção dos sujeitos e subjetividades a partir das imagens, significados e sons presentes nos desenhos animados.

Ainda de acordo com Fischer (2002), o dispositivo pedagógico da mídia é, ao mesmo tempo, discursivo e não discursivo, pois, da mesma forma que ele produz discursos e saberes, ele também é uma teia de práticas de produção, veiculação e consumo de televisão aberta, cinema e serviços de *streaming*, que se encaminham para o discurso do eu, e que trazem consigo a produção de saberes sobre o sujeito e modos de ser presentes naquela sociedade.

Outros pontos importantes da arte de etnografar telas, de acordo com Balestrin e Silveiro (2014, p. 95-96) são:

o longo período de contato com o campo (neste caso a tela); observação sistemática e variada (assistir ao filme/programa de diferentes modos – sem interrupção, com pausas para registro, assistindo aos extras); registro em caderno de campo (tanto da descrição das cenas fílmicas e/ou televisivas, como de questões e pontos que aparecem potencialmente interessantes para análise); escolha de cenas para a análise propriamente dita. [...] procuramos observar os movimentos da câmera, a iluminação, os componentes dos planos e dos cenários [...].

Desse modo, analisarei os desenhos animados selecionados como currículos permeados por discursos, que demandam múltiplas subjetividades de gênero, priorizando-se os artefatos que contestam as normas, que endereçam formas outras de se constituir como sujeitos.

3.2.1 A Casa Coruja, uma aventura nas Ilhas Escaldadas

Esse tópico foi feito com o intuito de apresentar brevemente um dos desenhos escolhidos e mostrar um pouco do que acontece por detrás da sua criação, assim como, detalhes sobre os personagens e as Ilhas Escaldadas, o local em que se passa a história.

A Casa Coruja (2020), também conhecido pelo seu nome em inglês *The Owl House*, é um desenho animado estadunidense produzido pela *Disney* entre 2020 e 2022, com faixa etária de 10 anos ou mais. O DA foi criado e dirigido por Dana Terrace, a quarta mulher a produzir uma série animada no canal, e conta com um total de 43 episódios divididos em três temporadas. Dana é uma mulher bissexual de 33 anos, usa os pronomes ela/dela e participa frequentemente de eventos de caridade. Anteriormente, Dana trabalhou para a *Disney* como *storyboarder* do desenho animado *Gravity Falls* (2014) e como diretora da nova versão de *Ducktales* (2017).

Figura 4: Dana Terrace – Criadora e Diretora de *The Owl House*



Fonte: Google (2022)

No desenho, acompanhamos a trajetória de Luz Noceda, uma adolescente humana que acidentalmente atravessa um portal que a leva para as Ilhas Escaldadas, uma dimensão que é habitada por bruxas e demônios. Nas Ilhas, ela passa por diversas aventuras e cria vínculos com vários personagens, a exemplo da bruxa Eda e do demônio King.

Quando elogiada numa entrevista sobre como os personagens de sua animação são livres e demonstram que está tudo bem em ser diferente, Dana responde da seguinte forma:

Muito obrigado. Como artista, acredito na liberdade de expressão e na liberdade de criatividade. E eu sinto que a arte e a expressão não podem e não devem ser prejudicadas, e tentamos explorar isso através da magia. Tentamos explorar isso através da Luz (TERRACE, 2020).

E de fato essa liberdade e as demonstrações positivas de que está tudo bem em ser diferente se fazem presentes com muita força na história, o que, acabou rendendo para o desenho em 2021 o Prêmio *Peabody* – Histórias que importam⁸, por criar um mundo imaginário que abre espaço para a diversidade e abraça as crianças *queer*.

Um fato interessante é que a série possui diversos personagens LGBTQIA+, sendo a protagonista uma dessas personagens, e esta foi inspirada na própria autora que também se declara como bissexual e espelha em Luz muito da sua personalidade e da liberdade que ela visa mostrar na animação. Apesar do sucesso da série, ela foi encerrada pela *Disney* de forma súbita. O cancelamento⁹ da produção foi feito ainda durante a exibição da primeira temporada. Os fãs especulam que o fato tenha ocorrido por conta de LGBTQIA+fobia, ainda mais devido ao entendimento de que a *Disney* possui

estratégias de escapismo lúdico, de esquecimento histórico e de pedagogia repressiva [...] produzem uma série de identificações que, incansavelmente, definem [a norma vigente] como branco, de classe média e heterossexual, [...] que exclui os elementos subversivos [...] para racionalizar as tendências autoritárias e normalizadoras da cultura dominante, estendendo-as ao presente (GIROUX, 2011, p. 140).

Podemos observar como essa fala se faz atual, devido à recente descoberta do envolvimento da *Disney* com o financiamento de políticos parlamentares do estado da Flórida

⁸ Peabody Awards – Stories That Matter: <https://peabodyawards.com/award-profile/the-owl-house/>

⁹ O termo cancelamento foi utilizado no sentido de interromper a produção da série de forma definitiva e nada tem a ver com a cultura do cancelamento.

que apoiam a lei conhecida como “Don’t Say Gay”¹⁰. No entanto, apesar da insatisfação da criadora, nada foi confirmado sobre esse ter sido o motivo real para o cancelamento da série.

Em um comunicado postado no *Reddit*¹¹, Dana Terrace explica os motivos por trás do cancelamento e diz que o motivo para o encerramento repentino da animação se deve ao fato de A Casa Coruja não se encaixar na marca, como podemos ver no trecho a seguir:

ENTÃO O QUE FOI?! No final das contas, existem alguns empresários que supervisionam o que se encaixa na marca *Disney* e um dia um desses caras decidiu que TOH (*The Owl House*) não se encaixava nessa "marca". A história é serializada (MAL comparada a qualquer lmao¹² de um anime comum), nosso público é mais velho e isso simplesmente não se encaixava nos gostos desse cara. É isso! Isso não é selvagem? Realmente mói minhas entranhas, ferve meu cérebro, chuta minhas canelas, todas as coisas. É chato mas é o que é (TERRACE, 2021).¹³

Figura 5: Pôster Promocional - A Casa Coruja



Fonte: Reprodução/Disney (2020)

¹⁰ De acordo com a matéria do site Correio Braziliense o projeto de lei SB1834 Parental Rights in Education (Direitos parentais em educação) impede a abordagem das temáticas de gênero e sexualidade nas salas de aula de todas as séries da educação pública escolar e ainda dá direito aos pais de processarem professores que falem sobre esses temas durante suas aulas. Para saber mais: <https://correio braziliense.com.br/mundo/2022/03/4992378-entenda-o-que-e-a-don-t-say-gay-a-lei-anti-lgbtqia-financiada-pela-disney.html>.

¹¹ *Reddit* é um agregador social de notícias que tem o intuito de agregar notícias em comunidades menores (*subreddits*) de diversos tipos, ao meu ver é como uma comunidade de jornais online.

¹² Abreviação da gíria estadunidense “*Laughing My Ass Off*” que em português é algo como rindo para caramba ou me borrei de tanto rir.

¹³ Trecho Original do comunicado: *SO WHAT WAS IT?!* At the end of the day, there are a few business people who oversee what fits into the Disney brand and one day one of those guys decided TOH didn't fit that "brand". The story is serialized (BARELY compared to any average anime lmao), our audience skews older, and that just didn't fit this one guy's tastes. That's it! Ain't that wild? Really grinds my guts, boils my brain, kicks my shins, all the things. It sucks but it is what it is.

A seguir estão presentes pequenas apresentações sobre alguns personagens importantes para a trama da história de *A Casa Coruja*.

Luz Noceda:

Luz, a humana, é a protagonista da animação. Ela é uma adolescente de 14 anos latino-americana, dona de uma mente criativa e de uma personalidade extrovertida. Porém, apesar de sua personalidade, ela possui dificuldades para se encaixar devido à sua excentricidade e um sentimento de não pertencimento à sua dimensão original, que só cessa quando ela começa a se aventurar pelas Ilhas Escaldadas, com o intuito de se tornar uma bruxa, assim como a personagem principal do seu livro favorito: *Azura, A Bruxa Boa*. No decorrer da história, ela entra na Hexside¹⁴ com o intuito de estudar magia e consegue estudar todas as linhas de magia. Ela é também a primeira protagonista bissexual presente numa animação da *Disney* e, durante o desenvolvimento do desenho, seu relacionamento é retratado de forma aberta, tornando-se assim o primeiro relacionamento homoafetivo em um desenho do canal.

Figura 6: Luz Noceda (Roupa Casual e Uniforme Hexside)



Fonte: *Disney+* (2020)

Edalyn (Eda) Clawthorne:

Edalyn, mais conhecida como Eda ou Mulher Coruja, é a deuteragonista da animação e possui uma personalidade confiante e rebelde. Junto com Luz e King, ela divide os holofotes de muitos dos episódios. Ela possui cerca de 40 anos de idade e é chamada de mulher coruja

¹⁴ Escola de Magia e Ocultismo Hexside, é uma das escolas de magia presentes nas Ilhas Escaldadas.

por ter sido amaldiçoada ainda durante a sua adolescência. Sua maldição faz com que ela se transforme numa besta em forma de coruja, caso perca o controle de suas emoções. Porém, mesmo amaldiçoada, ela ainda é conhecida como a bruxa mais forte das Ilhas Escaldadas e é uma criminosa procurada pelos guardiões devido à sua recusa em se juntar a um clã de bruxas.

Figura 7: Eda Clawthorne (Forma Normal e Forma Amaldiçoada)



Fonte: *Disney+* (2020)

King Clawthorne:

King é um pequeno demônio, ajudante e companheiro de aventuras de Eda. Ele é considerado um triagonista da animação e se autointitula como o “Rei dos Demônios”, visto que seu nome é King. Ele é mostrado como um personagem dramático, egocêntrico e cômico, sendo muitas das cenas engraçadas protagonizadas por ele. King também se intitula como demonologista, ou seja, um especialista em demônios, e busca através desse seu conhecimento encontrar o paradeiro de seus pais ou de outros demônios da sua espécie, visto que ele é o único ali onde vive, sendo encontrado por Eda ainda filhote. No decorrer da história, King é adotado por Eda como um filho e descobre-se que ele tem uma importância enorme para o desenrolar da trama.

Figura 8: King



Fonte: *Disney+* (2020)

Amity Blight:

Amity é uma bruxa adolescente de 14 anos e estuda na Hexside. Ela é a aluna prodígio da escola e se orgulha muito disso. Inicialmente, ela é apresentada como uma antagonista competitiva e exibicionista, pois ela gosta de exibir seus talentos mágicos na criação de Aberrações, e muitas vezes desdenha de outros alunos não tão bem sucedidos em suas magias. Porém, após o desenrolar da trama, vemos que na verdade Amity é uma personagem gentil, que teve que esconder muito da sua personalidade e desfazer amizades por conta das expectativas que a mãe pôs nela. É ela quem protagoniza o primeiro relacionamento homoafetivo da história do canal Disney, em conjunto com a protagonista Luz. Segundo Dana Terrace, enquanto Luz é bissexual, Amity é uma personagem lésbica.

Figura 9: Amity Blight



Fonte: *Disney+* (2020)

Willow Park:

Willow possui 14 anos e é uma bruxa adolescente. Ela também estuda na escola Hexside, inicialmente no curso de Magia de Aberrações, mas após demonstrar grande aptidão e conhecimento de Magia de Plantas, ela passa a estudar nessa linha de magia. Willow é a

melhor amiga de Luz e é uma personagem cativante, inteligente, alegre e bastante amigável. Um fato interessante sobre Willow, apesar de ser mostrado pouco na história, é ela ter dois pais: ela é filha de Gilbert e Harvey Park.

Figura 10: Willow Park



Fonte: *Disney+* (2020)

Augustus (Gus) Porter:

Gus é um dos coadjuvantes da série. Ele é um bruxo adolescente de 12 anos e, assim como Amity e Willow, também estuda na Hexside, porém a linha de estudos dele é Magia de Ilusão. Gus é um personagem muito entusiasmado, inteligente e algumas vezes dramático. Ele fundou o clube de Apreciadores de Humanos na escola, pois tem curiosidade pela cultura humana e adora as coisas humanas que surgem na Ilha. Por ser um estudante prodígio, pulou algumas turmas, o que o torna mais novo que os demais estudantes de sua linha, algo que o deixa inseguro quanto à maneira como é tratado pelos outros devido à sua idade. Gus tem uma forte amizade com Willow e, após a entrada de Luz na Hexside, eles formam um trio inseparável.

Figura 11: Augustus Porter



Fonte: *Disney+* (2020)

Raine Whispers:

Raine é uma personagem apresentada para nós na segunda temporada da série, e apesar de ser uma coadjuvante ele é muito importante para a trama principal da história. Raine aparenta estar na mesma faixa etária de Eda, ele é não-binário, e, apesar de ser bastante tímido e ter medo de falar em público, ele é líder do Clã dos Bardos. Ele já se relacionou romanticamente com a Eda e criou o BATS¹⁵, grupo que é contra o regime do Imperador Belos.

Figura 12: Raine Whispers



Fonte: *Disney+* (2020)

¹⁵ Bards Against the Throne que em português quer dizer: Bardos Contra o Trono, um grupo criado para tentar pôr fim ao império do Belos.

Imperador Belos:

O Imperador Belos é o principal antagonista. No decorrer da história, somos apresentados ao seu passado e descobre-se que, na verdade, ele é um caçador de bruxas humano, Philip Wittebane, que ficou preso nas Ilhas ao procurar seu irmão. Belos possui mais de 400 anos de idade e, por conta do uso indevido de magia, ele necessita sugar a magia de outros para continuar existindo. Ele chegou ao título de imperador através da identidade falsa de Belos, o bruxo que ouve a voz do Titã, pois, de acordo com o mesmo, ele tinha a capacidade de falar com o Titã da ilha e, segundo a voz do Titã, os moradores das Ilhas corriam um perigo sério por usarem magia selvagem.¹⁶ Foi a partir dessa ideia que ele implementou o sistema dos nove clãs de magia, sendo assim, agora os seres mágicos das Ilhas Escaldadas seriam restringidos a um tipo específico de magia da sua escolha, podendo apenas praticar esse tipo.

Figura 13: Imperador Belos/Philip Wittebane



Fonte: Disney+ (2020)

As Ilhas Escaldadas

As terras das Ilhas Escaldadas passam a ser o principal fundo para as aventuras de Luz e seus companheiros. Com isso, pensamos ser válido explicar um pouco sobre o lugar em que as histórias se passam. As Ilhas Escaldadas são na verdade um arquipélago de ilhas formadas a

¹⁶ A magia selvagem era usada antes da implementação dos clãs, as bruxas de 50 anos atrás utilizavam seu entendimento e conexão com a natureza para fazer magia através de glifos ou usar do ambiente para isso. Tal forma de praticar magia foi perdida ao longo dos 50 anos em que o sistema de clãs foi implementado.

partir dos restos mortais do Titã, um ser mágico de forma humanóide que viveu há muito tempo atrás.

A magia da Ilha vem da magia remanescente do Titã, pois, ele possuía uma quantidade enorme de magia e foi esse vazamento de magia através do sangue de Titã que possibilitou a evolução dos habitats e seres mágicos das Ilhas Escaldadas. Cada parte do arquipélago possui um nome de acordo com a parte do Titã em que foi formada, a exemplo de lugares como O Joelho, a Floresta do Antebraço e o Crânio.

Figura 14: As Ilhas Escaldadas



Fonte: Disney+ (2020)

A história das Ilhas Escaldadas é dividida em eras e as mais importantes são a era atual, quando o Imperador Belos domina a Ilha, e a era anterior, que é conhecida como a Era Selvagem. Esta foi uma era em que bruxas, bruxos e demônios eram livres para praticar magia selvagem, também conhecida como magia primordial, e ainda misturar entre si os tipos existentes de magia. Porém, ao instaurar seu império, o Imperador Belos criou um sistema de clãs que se inicia desde a escola, e, nesse sistema, bruxas, bruxos e demônios só podem escolher um tipo de magia para usar pelo resto de suas vidas, pois recebem marcas que permitem apenas o uso de magias pertencentes ao tipo do clã que escolheu. Por exemplo, se escolher entrar para o Clã dos Bardos, só conseguirá fazer magia musical, pois a marca do clã permitirá apenas utilizar esse tipo de magia.

3.2.2 Bem Vindos ao Parque! Com vocês, Os Guardiões da Mansão do Terror

Os Guardiões da Mansão do Terror, também conhecido como *DeadEnd* ou *DeadEndia*, é uma série lançada em 2022 pela *Netflix* e se baseia nos quadrinhos de terror de Hamish Steele, sendo um desenho que possui faixa etária de 10 anos ou mais. Atualmente a animação conta com duas temporadas, sendo cada uma com 10 episódios e com uma duração entre 25 e 29 minutos, mas que, infelizmente, em 13 de janeiro de 2023, foi anunciado por Hamish que o desenho havia sido cancelado pela *Netflix* e que a terceira temporada não irá mais acontecer. O DA nos mostra as aventuras de Barney e Norma, após conseguirem um emprego de meio período num parque de diversões assombrado. Os Guardiões da Mansão do Terror, chamou nossa atenção por apresentar como protagonista Barney, um garoto trans, e Norma, uma garota autista, que ao decorrer do desenho se descobre bissexual. Ao acompanhar os episódios podemos observar diálogos LGBTQIA+ e sobre as dificuldades da adolescência.

Figura 15: Hamish Steele



Fonte: *Twitter* (2023)

Hamish Steele se identifica como gay e usa os pronomes *he/they* (Ele/Eles/Nós). Ele nasceu em Londres e é diretor *freelancer* de animações, criador de histórias em quadrinhos e roteirista. Se formou na universidade de Kingston, em 2013, e logo após se formar dirigiu um curta contando a história de *Dead End*. Após o curta, ele fez outros trabalhos, e em 2014 publicou sua *graphic novel* *Pantheon*. Também em 2014, Hamish começou a escrever a história do curta de *Dead End* para o formato *webcomic*, e em 2022 ela foi adaptada para as telas, através da *Netflix*. Um fato interessante é que Steele se descobriu autista enquanto escrevia a *webcomic*, como podemos ver no fragmento abaixo retirado de uma entrevista:

[...] Norma é a personagem da qual mais me orgulho por alguns motivos. Uma é que, quando escrevi os webcomics, tentei torná-la uma “hashtag identificável”. Eu apenas pensei que esta era a experiência de vida de todos. Tantas pessoas se aproximaram e disseram: “Ei, eu a classifiquei como autista!” ou “Grande representação de ansiedade”. Recebi tantos comentários como esse quando escrevemos o programa que pensei: Norma é autista. Então tínhamos um consultor; tínhamos autistas na tripulação. Mas toda vez que eu enviava roteiros ou anotações, o consultor dizia: “Nossa, Hamish, você deve ter feito tanta pesquisa”. Eu estava tipo, “Quero dizer, um pouco, mas não realmente.” Para encurtar a história, fui diagnosticado com autismo durante a produção do programa, basicamente, graças a Norma, porque eu estava apenas escrevendo minhas experiências (STEELE, 2022).¹⁷

Figura 16: Pôster Promocional – Guardiões da Mansão do Terror



Fonte: Reprodução/Netflix (2022)

Dito isto, para um melhor entendimento das cenas discutidas nos próximos capítulos, apresentamos agora, uma breve descrição dos personagens que compõem a história de Os Guardiões da Mansão do Terror.

Barney Guttman:

Barney é um dos protagonistas da animação. Ele é um personagem animado e extrovertido, e, apesar um garoto gay transgênero de 17 anos, sua história na série não é apenas sobre isso. Sua trajetória é uma mistura de crescimento, independência, aprendizados, primeiro

¹⁷ Texto Original: Norma is the character I’m most proud of for a few reasons. One is that when I wrote the webcomics, I tried to make her “hashtag relatable.” I just thought this was everyone’s experience of life. So many people reached out and said, “Hey, I headcanoned her as autistic!” or “Great representation of anxiety.” I got so many comments like that when we came to write the show, I thought, Norma is autistic. So we had a consultant; we had autistic people on the crew. But every time I sent scripts or notes, the consultant said, “Wow, Hamish, you must have done so much research.” I was like, “I mean, a bit, but not really.” Long story short, I was diagnosed with autism during the show’s production, basically, thanks to Norma, because I was just writing my experiences.

amor e conhecimento de si mesmo. No idioma original da série Barney é dublado pelo ator trans Zach Barack.

Figura 17: Barney Guttman



Fonte: Guardiões da Mansão do Terror: Reprodução/Netflix (2022)

Norma Khan:

Norma é uma das protagonistas da série, em conjunto com Barney. Ela é uma adolescente autista¹⁸ de 17 anos, descendente de paquistaneses-americanos e viciada em Pauline Phoenix. Ela é muito inteligente e introvertida, e, apesar de ter ansiedade social, quando confronta os demônios e outras criaturas sobrenaturais do parque, ela sabe como agir e se mostra muito mais confiante. Durante a primeira e a segunda temporada podemos ver um crescimento dela na série e assisti-la se descobrindo bissexual.

Figura 18: Norma Khan



¹⁸ Norma é uma personagem que foi inspirada no autor, o autismo dela vem da experiência do próprio Hamish Steele em ser um autista.

Fonte: Guardiões da Mansão do Terror: Reprodução/Netflix (2022)

Pugsley Guttman

Pugsley é o cãopanheiro de Barney e está com ele desde a infância. É um cachorro muito animado e leal a seus amigos. Até antes de Barney começar a trabalhar no Parque Pauline Phoenix, Pugsley era um cachorro comum, mas devido à uma tentativa de possessão demoníaca em seu dono, Barney, ele acaba sendo possuído no lugar de seu dono, e, após o incidente, Barney e Norma conseguem aprisionar o demônio e salvar Pugsley, mas devido a essa possessão momentânea, ele agora tem poderes sobrenaturais e consegue falar.

Figura 19: Pugsley Guttman



Fonte: Guardiões da Mansão do Terror: Reprodução/Netflix (2022)

Courtney:

Courtney é uma demônia de mais de 1000 anos de idade, que, junto com Barney, Pugsley e Norma, vai protagonizar muitas das aventuras da animação. Inicialmente, ela era uma serva do demônio Temeluchus, até este ter sido capturado por Barney e Norma. No início da história, ela é tida como insensível, egoísta e muito travessa, visto que o que mais importa para ela é poder voltar para o inferno, e então ela sempre pensava em possibilidades para isso, já que está presa na Terra há quase 500 anos. Podemos ver mudanças na personalidade de Courtney à medida que ela vai se afeiçoando à Barney, Norma e Pugsley, chegando ao ponto de vermos Courtney preferir ficar na Terra com seus amigos do que voltar para Necrópoles (Inferno).

Figura 20: Courtney



Fonte: Guardiões da Mansão do Terror: Reprodução/Netflix (2022)

Badyah Hassan:

Badyah é uma personagem coadjuvante importante para a história. Ela tem entre 17 ou 18 anos e está sempre usando hijab¹⁹, pois ela é muçulmana. É uma personagem animada e que busca sempre ajudar os outros, inclusive concordando em participar de um podcast de terror com Norma, mesmo não gostando muito do tema. Ela possui um medo enorme de hamsters e é a primeira amiga que Norma faz no Parque. Ela trabalha no brinquedo conhecido como Tobogã da Morte, e é ela quem faz Norma perceber que é bissexual no decorrer da história.

Figura 21: Badyah Hassan



Fonte: Guardiões da Mansão do Terror: Reprodução/Netflix (2022)

¹⁹ O hijab é um lenço/véu usado para cobrir os cabelos e pescoço das mulheres muçulmanas, para a religião ele significa modéstia e moralidade.

Logan (Logs) Nguyen

Logan, mais conhecido como Logs, é um personagem coadjuvante da série e o par romântico de Barney. Ele possui cerca de 18 anos e, apesar de ter como sonho virar um ator, ele já trabalha há um tempo no parque. Ele é responsável pela área de Saúde e Segurança, e leva seu trabalho muito a sério, tão a sério que, um dos seus maiores medos é que seu computador fique sem bateria. Ele é conhecido entre os funcionários do parque por ser o melhor jogador de boliche e por ser gentil e engraçado. No decorrer da história Logs revela que não contou à sua mãe que é gay, por ter medo da reação dela e da irmã.

Figura 22: Logan (Logs) Nguyen



Fonte: Guardiões da Mansão do Terror: Reprodução/Netflix (2022)

Pauline Phoenix

Pauline é uma das principais antagonistas do desenho. Ela é dona do Parque Pauline Phoenix, o local em que as histórias se passam. Inicialmente, a imagem de Pauline que nos é passada é de uma atriz gentil e amistosa, mas, com o desenrolar da trama, ela vai se mostrando totalmente diferente. Descobre-se que ela é a responsável pelo sumiço de suas sócias e por possuí-las com o intuito de ficar jovem para sempre. Pauline é inspirada na cantora estadunidense Dolly Parton, e a pessoa responsável por sua dublagem no idioma original é a *dragqueen Miss Coco Peru*.

Figura 23: Pauline Phoenix



Fonte: Guardiões da Mansão do Terror: Reprodução/Netflix (2022)

Fizemos uma breve apresentação sobre os criadores, seus desenhos e suas histórias e tramas. Logo, ao compreendermos a potência da tela como uma trama de discursos, pensamos nas possibilidades de análise dos “diferentes processos de significação envolvidos na manutenção, na construção e na desconstrução de determinados discursos” (BALESTRIN; SOARES, 2014, p. 92), presentes nos desenhos animados selecionados.

4. Analisando cenas, descobrindo potências

Neste capítulo, apresentamos e analisamos algumas das cenas selecionadas. Para organizar melhor o que nos chamou a atenção, dividimos os achados por subtópicos: (I) Realidades diferentes, escolas quase iguais; (II) Os esquisitões têm que ficar juntos; (III) Corpos que desafiam e bagunçam as Normas; (IV) São adoráveis e merecem toda a felicidade do mundo!. Que podem ser vistos a seguir.

4.1 Realidades diferentes, escolas quase iguais

Nesta categoria, partimos da premissa de que a escola é um importante dispositivo de operação do governo das condutas, pois, de acordo com Louro (2003) e Veiga-Neto (2013), para além dos conteúdos ensinados, ela é lugar que cria e institui sentidos, subjetiva indivíduos e os transforma em sujeitos. Dito isso, buscamos analisar as escolas e seus métodos através das realidades²⁰ de Luz Noceda e como a protagonista atua como uma contraconduta, enquanto busca resistir, contestar e transformar as relações de poder ao seu redor, seja procurando se

²⁰ Aqui realidade se encontra no plural devido ao fato de Luz apresentar vivências escolares na sua realidade, o mundo humano, e na realidade das bruxas e demônios, as Ilhas Escaldadas.

desvencilhar das disciplinas dos sistemas já determinados, na sua escola na Terra ou na escola das Ilhas Escaldadas.

O primeiro episódio de *A Casa Coruja* chama-se “Uma Bruxa Mentirosa e um Guardiã”. O episódio se inicia com a narração de Luz sobre uma história da Bruxa Boa Azura, um livro que ela estava lendo para fazer um relatório escolar. Em seguida, temos um corte para a sala do diretor, onde vemos Luz, sua mãe e o diretor conversando sobre o motivo de a menina ter ido parar na diretoria mais uma vez: seu excesso de criatividade, que acaba sendo esquisito e incômodo para outros alunos.

Ao entendermos quando Foucault (2010a, p. 164) diz que “a disciplina “fabrica” indivíduos; ela é a técnica específica de um poder que toma os indivíduos ao mesmo tempo como objetos e como instrumentos de seu exercício”, compreendemos como ela fabrica sujeitos de forma sutil e eficiente. A escola também é fonte de produção de sujeitos úteis e eficientes para a sociedade, os chamados corpos dóceis, um corpo docilizado é um corpo que “pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 2010a, p. 132), sendo, portanto, um corpo submisso e considerado tão obediente, quanto produtivo para a sociedade. E Luz, enquanto aluna da escola, é indisciplinada e constantemente se afasta da norma desejada pela escola. O chamamento de sua mãe à escola nada mais é do que um investimento da escola para produzir um corpo dócil, escolarizado e disciplinado, que não estaria funcionando da forma desejada (LOURO, 2015). Devido a isso, a mãe de Luz decide mandá-la para passar as férias de verão no Acampamento Pense Dentro da Caixa.

Figura 24: Montagem com falas da cena do Acampamento Dentro da Caixa



Fonte: Autoria própria (2022)

A mãe de Luz a manda para o acampamento com o intuito de que a filha deixe de ser “esquisita” e seja transformada numa adolescente dentro do padrão da norma vigente, visto que, como o nome já diz, o acampamento te ensina a pensar dentro da caixa. Portanto, o propósito do acampamento é investir em Luz para transformá-la em um sujeito dócil e disciplinado, que tenha as habilidades de viver de forma adequada e coerente na sociedade (LOURO, 2015).

Logo após a cena da escola, há outro corte que nos leva para Luz e sua mãe se despedindo, enquanto sua mãe está indo trabalhar, e Luz espera o ônibus para o acampamento. É nesse meio tempo que seu livro favorito é roubado por uma coruja e ela a segue, e devido a isso, Luz acaba indo parar nas Ilhas Escaldadas. No decorrer dos episódios, durante suas aventuras na Ilha, Luz acaba por conhecer alunos de uma escola de magia e decide estudar nela também.

A *Hexside* é uma escola padrão das Ilhas Escaldadas, em que os alunos são separados de acordo com o sistema de clãs²¹ e suas disciplinas são selecionadas a partir disso. E será esse tipo de magia que os alunos aprenderão na escola e usarão durante toda sua vida, pois, “ela afirma o que cada um pode (ou não pode) fazer, ela separa e institui” (LOURO, 2003, p. 58).

²¹ O sistema de clãs foi implementado nas Ilhas Escaldadas pelo imperador Belos a partir da alegação de estar protegendo os moradores da ilha dos malefícios da Magia Selvagem, fazendo com que as pessoas usem apenas um único tipo de magia determinada pelo sistema dos clãs.

Nesse caso, ela afirma o que pode e não pode ser feito e separa seus alunos a partir das linhas de estudos de magia. Na figura a seguir, podemos ver a partir de um grande plano geral a fachada da escola, que será o ambiente onde irá se desenrolar os acontecimentos deste capítulo.

Figura 25: Escola *Hexside*



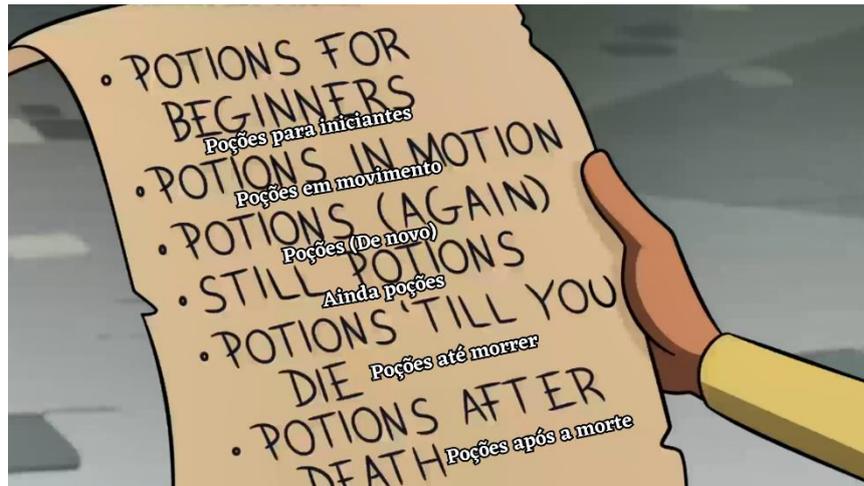
Fonte: *Disney+* (2020)

Se um aluno, por exemplo, estuda fitocinese (a linha de magia das plantas), ele somente irá estudar essa linha, e jamais será permitido que se estude outra linha ao mesmo tempo, pois isso vai contra o sistema de clãs e traz à tona o perigo da magia selvagem²².

Aqui, podemos observar como a escola produz as diferenças, pois, de acordo com Louro (2003, p. 57) “a instituição escolar exerceu uma ação distintiva. Ela se incumbiu de separar os sujeitos [...], ela dividiu também, internamente, os que lá estavam, através de múltiplos mecanismos de classificação, ordenamento, hierarquização”. Tal separação e distinção dos alunos pode ser vista através do uso do sistema de clãs para separá-los em salas de aula com base no clã em que pretendem entrar, e, caso burlem o sistema, sofrerão consequências como ir para a detenção ou a expulsão. Luz, que ao entrar na escola acaba indo parar na Linha de Poções, não se conforma em ter que estudar poções durante toda a sua vida. Podemos ver na cena em plano detalhe a grade de aulas dela:

²² A magia selvagem nada mais é que a forma mais livre de se usar a magia, é extrair poder mágico diretamente da própria ilha, ela é conhecida por ser usada antes do império de Belos em que as bruxas misturavam diversos tipos de magia e não se prendiam a somente uma linha de magia.

Figura 26: Grade de aulas de Luz na linha das Poções



Fonte: Disney+ (com traduções de autoria própria) (2020)

Durante o episódio nove da primeira temporada, intitulado de “Aqui se Planta, Aqui se Colhe”, Luz vai secretamente para a *Hexside* e acaba sendo levada para a detenção, porém a detenção da *Hexside* não é igual a das escolas da Terra. Ali, os alunos são jogados para um monstro, que é um tipo de calabouço mágico com tentáculos, sendo que estes tentáculos fazem lavagem cerebral nos alunos para que eles não repitam ações que vão contra as normas da escola. A seguir, na figura 11, podemos ver a boca do monstro da detenção aberta, pronta para receber os estudantes desobedientes.

Figura 27: Porta da Sala de Detenção



Fonte: Disney+ (2020)

Dito isso, pensamos a detenção como um dos lugares em que se instauram os métodos disciplinares coercitivos na escola, com o intuito de governar as condutas dos alunos, pois, o uso dos tentáculos opera de forma contínua e sutil “sobre o corpo, uma manipulação calculada de seus elementos, de seus gestos, de seus comportamentos [e de suas condutas]” (FOUCAULT, 2010a, p. 133) para que se constituam como sujeitos docilizados e se deixem conduzir de acordo com as normas vigentes.

A cena mostrada na figura 28, que pode ser vista abaixo, é um plano geral, e nela podemos ver Luz e Gus no interior da detenção. A partir desse olhar de cima, podemos ver como a detenção é por dentro: um monstro, com uma boca enorme cheia de dentes, tentáculos que atuam na docilização dos corpos através da sua lavagem cerebral, e olhos que vigiam de forma constante os alunos detidos. Como diria Foucault (2010a, p. 166) “uma arquitetura que seria um operador para a transformação dos indivíduos”, que trabalha sobre os alunos detidos, domina seus comportamentos e os reconduz através dos efeitos do poder para a norma hegemônica, trazendo um efeito panóptico para a detenção e seus tentáculos. De acordo com Luz, a aparência monstruosa da detenção faz com que na verdade, ela não seja um castigo e sim uma sentença de morte, já que os alunos pegos pelos tentáculos não voltam mais como eles mesmos, retornam diferentes e só são soltos após atingirem um estado consciente de que estão sendo vigiados e por isso devem obedecer as regras da escola, criando um estado automático de circulação do poder (FOUCAULT, 2010a).

Figura 28: Interior da Sala de Detenção



Fonte: Disney+ (2020)

Durante o episódio nove, Luz e Gus lutam para sair da detenção, sem serem pegos pelos tentáculos. Eles conseguem resistir a todas as tentativas de serem pegos e, ao fim do episódio, eles fogem com sucesso e ainda destroem a detenção, deixando-a inutilizável.

Figura 29: Luz e Gus resgatam um aluno e destroem a detenção



Fonte: *Disney+* (2020)

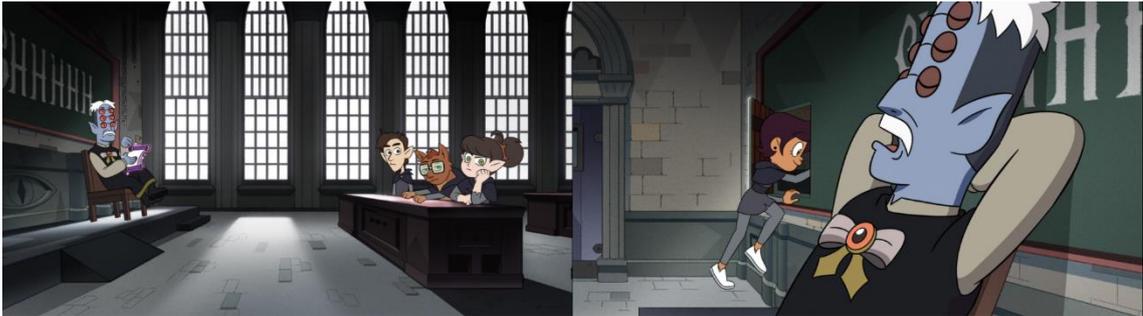
A partir do episódio treze da primeira temporada, “O Primeiro Dia”, Luz começa a frequentar a Hexside como aluna e acaba nas aulas destinadas ao clã que trabalha com poções, porém, ela tem interesse em aprender um pouco de todas as magias. Após ser pega pelo diretor, tentando usar artefatos de outros tipos de magia, ela é mandada para a nova detenção, agora mais parecida com o ambiente de detenção das escolas humanas.

Na primeira cena da figura 30, observamos o interior da nova detenção. Vemos uma sala de aula, cinza e com um quadro negro em que se está escrito a palavra: “shhhhhhh!”, uma onomatopéia que indica que todos devem permanecer em silêncio durante a detenção. Na sala, há também três alunos, que estão detidos pelo mesmo motivo que Luz, e um professor, que atua como o vigia responsável pela turma, pois de acordo com Foucault (2010a), a detenção é um mecanismo de punição e, ao observar os alunos, o professor busca inspecionar seus comportamentos durante todos os dias de detenção para acompanhar as mudanças sutis que possam vir a ocorrer em suas condutas. Quando Luz entra na sala, observamos que suas roupas, que antes eram amarelas, agora estão cinzas, pois, os alunos que infringiram a regra de misturar mais de um tipo magia, não merecem aprender magia e devido a isso suas roupas, que antes eram coloridas, agora estão cinzas, como modo de sinalizar a proibição e de mostrar que eles são os alunos-problema que devem ser evitados.

Porém, mesmo com tal proibição, o grupo buscou por outras estratégias para atingir seus interesses, longe dos olhares dos professores. Dito isso, a maneira que encontraram para poder burlar o sistema de detenção foi através de um espaço mágico conhecido como: Sala Secreta dos Atalhos. Na segunda cena, podemos observar um plano médio que nos mostra o professor dormindo, enquanto Luz entra na sala secreta, através de uma porta aberta no quadro negro. Pensamos a sala secreta, como um “espaço outro para sobreviverem às diversas violências

investidas [...] um lugar privilegiado para o encontro, para as conversas que são proibidas, interditas e vigiadas sob os olhares das professoras [...]” (SILVA, 2018, p. 271). Dentro da sala secreta os alunos podem fazer o que bem quiserem e da forma que quiserem, e preferem ficar na detenção, pois nela eles estão livres para adentrar na sala secreta e aprender todos os tipos de magia ensinados na escola, sem que sejam castigados por isso.

Figura 30: Luz e os alunos da detenção



Fonte: Disney+ (2020)

Dentro da Sala Secreta de Atalhos, Luz e os outros estudantes se divertem assistindo as aulas, até que percebem que a escola está sendo atacada por um basilisco,²³ sendo eles os únicos que podem salvá-la por conta de suas habilidades mágicas com mais de um tipo de magia. Logo, eles enfrentam a criatura e, apesar de salvarem a escola, são repreendidos pelo diretor, que pretende expulsá-los da escola por terem burlado as normas de misturar vários tipos de magia. Luz, ao não aceitar essa condição que lhe foi imposta, questiona ao diretor sobre “qual o motivo de os alunos da detenção precisarem de um esconderijo para serem eles mesmos?”, “qual o sentido de machucar os alunos para conseguir patrocínios financeiros do Coven do Imperador?”, “vale a pena punir os salvadores da escola? Sendo que a mesma só foi salva devido à rebeldia desses alunos e seus interesses de misturar magias, seria tal mistura tão errada assim?”.

Devido aos questionamentos de Luz, o diretor concorda em não punir os alunos e permite que eles estudem quantos tipos de magia quiserem. Então, Luz decide que irá estudar todos os tipos de magia e, sua roupa que antes era cinza, agora é um arco-íris de cor, como podemos observar na figura logo abaixo.

Figura 31: Luz e seu novo uniforme

²³ Em A Casa Coruja, basiliscos são monstros metamorfos que se alimentam sugando a magia de outros seres.



Fonte: *Disney+* (2020)

Para Louro (2020, p. 51), “a instabilidade é perturbadora, mas ainda nos aparecerá a existência daqueles sujeitos que ousam assumi-la abertamente, ao escolherem a mobilidade e a posição de trânsito como o seu ‘lugar’”. Pensamos, a partir dessa cena, que Luz e os outros estudantes podem ser entendidos como sujeitos que decidem, através de resistências, borrar as condutas implicadas a eles e reivindicam suas diferenças como práticas que desestabilizam e desconstroem as normas, transgredindo suas fronteiras e produzindo contracondutas a partir da possibilidade da produção de diferenças em meio ao governo de condutas.

4.2 Os esquisitões têm que ficar juntos!

Ainda no primeiro episódio de *A Casa Coruja*, “Uma Bruxa Mentirosa e um Guardião”, somos apresentados a alguns dos personagens principais da série. Luz, a humana, a bruxa Eda e seu demônio King. Ao chegar nas Ilhas Escaldadas, Luz, conhece Eda, a Mulher Coruja, uma bruxa fugitiva que vende objetos humanos para ganhar dinheiro. Ela percebe que Luz pode ser útil por conta dos seus conhecimentos humanos e a leva para sua casa. Chegando lá, Luz conhece o demônio King e decide ajudar Eda a conseguir de volta a coroa de poder do mesmo, pois, eles precisam de um humano para passar pela barreira mágica do local em que a coroa está presa. Dito isso, eles partem para o Conformatório.

Ao pensar o nome Conformatório, acreditamos que ele derive do verbo conformar, que de acordo com o *Dicionário Online de Português* (2023) significa: “se acomodar, submeter-se às circunstâncias ou a alguma coisa”. Nas palavras da própria Eda: “É um lugar para aqueles que são incorretos para a sociedade”, ou seja, assim como Luz iria para o acampamento na Terra por não se encaixar no padrão, existe nesse outro mundo uma prisão para os seres que aos

olhos da sociedade não são corretos e estão fora das normas, e que por isso devem ser presos para servir de exemplo.

Abaixo vemos um plano geral, que nos mostra a fachada do Conformatório, o qual nos lembra muito a estrutura arquitetônica que Foucault (2010a, p. 190) chamou de Panóptico, pois o Conformatório, é composto

na periferia [por] uma construção em anel; no centro uma torre: esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas [...] basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar.

E no desenho são esses os tipos de pessoas que ocupam a cela. Apesar de não serem loucos ou doentes, eles foram condenados à prisão por serem entendidos como pessoas anormais, se comparados ao resto da sociedade das Ilhas Escaldadas, e devido a isso são usados como o exemplo do que não deve ser seguido, e funcionam como mecanismo para a produção do sujeito tido como normal, como veremos mais adiante.

Figura 32: O Conformatório



Fonte: *Disney+* (2020)

Luz e King se infiltram dentro do Conformatório para pegar a coroa, mas, no meio do caminho, encontram outros prisioneiros que simplesmente foram presos por gostarem de fazer coisas diferentes. A exemplo da bruxa, que gostava de escrever fanfics sobre comidas apaixonadas, um demônio que gostava de comer seus olhos, e o pequeno demônio conspiracionista. Luz percebe que eles foram presos simplesmente por serem diferentes, assim como ela, e, por isso, decide que irá soltar a todos, mesmo os monstros não demonstrando interesse em fugir, pois, já estavam conformados com a situação.

Na imagem abaixo, vemos o guarda chefe do Conformatório, também conhecido como Guardiã do Mal, pegando um dos prisioneiros para torturar e mostrar aos outros que não há lugar para pessoas esquisitas, como eles, na sociedade e por isso eles continuarão a sofrer presos, pois, “do ponto de vista do guardião, [eles são] uma multiplicidade enumerável e controlável” (FOUCAULT, 2010a, p. 190-191) que pode ser conduzida facilmente devido às coerções que esses corpos já sofreram, devido a uma “mecânica do poder” que “define como se pode ter domínio sobre o corpo dos outros, não simplesmente para que façam o que se quer, mas para que operem como se quer” (FOUCAULT, 2010a, p. 133).

Figura 33: Montagem com falas do Guardiã do Mal



Fonte: Aatoria própria (2022)

A partir do entendimento de Butler (2015, p. 154) de que “os corpos não se conformam, nunca, completamente às normas”, pois, as normas necessitam constantemente de citações e reconhecimentos para que sejam exercidas, possuindo assim caráter performativo, penso no Conformatório como peça chave para a materialização dos corpos dentro da norma dominante desse mundo, pois, o mesmo possui o poder de reiterar o discurso tido como normal a partir de regulações e constrangimentos impostos aos prisioneiros. É aqui que percebemos que o Conformatório pode ser compreendido como a matriz excludente da formação dos sujeitos, visto que, é responsável pela produção dos seres abjetos, que não são sujeitos, mas sim algo externo que constitui o sujeito (BUTLER, 2015). Logo, de acordo com Butler (2015, p. 155) os prisioneiros são considerados seres abjetos que habitam as “zonas inóspitas e inabitáveis da

vida social [...] cujo habitar sob o signo do “inabitável” é necessário para que o domínio do sujeito seja circunscrito”.

É importante enfatizar que esses prisioneiros estão lá para servirem de exemplo do que não se deve ser, sendo considerados seres abjetos. Isso, porque, para que o sujeito tido como normal exista, se faz necessária a exclusão de seres outros, pois, “o sujeito é constituído através da força da exclusão e da abjeção” (BUTLER, 2015, p.155).

Após fugir da cela em que se escondeu, Luz, se encontra com Eda e questiona o motivo de todos estarem presos apenas por serem eles mesmos e por que é tão ruim ser esquisito e diferente. Eda não responde e a cena passa para King, finalmente entrando no local onde está sua coroa, quando, após Luz a pegar, o Guardião do Mal aparece novamente e afirma que era uma armadilha para pegar a Eda.

Há uma luta em que a Eda ganha e foge junto com a Luz e o King, mas, antes disso, ela ajuda Luz a libertar os “esquisitos” que estavam presos. Após libertar todo mundo Eda pede para Luz voltar para o mundo humano por conta dos perigos, mas a mesma a desobedece ao ver os monstros que ela ajudou a soltar ainda dentro do Conformatório, pois, “o efeito mais importante do Panóptico [é] induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático de poder” (FOUCAULT, 2010a, p. 191), além da vigilância permanente que fica subentendida nas falas dos personagens. Quando questionados por Luz sobre o motivo de não terem ido, eles respondem que é por não se enquadrarem na sociedade e por isso seriam pegos novamente, então não ia adiantar fugir. Entendemos com isso que “uma sujeição real nasce mecanicamente de uma relação fictícia. De modo que não é necessário recorrer à força para obrigar o condenado ao bom comportamento [...]”, já que o sentimento de vigília constante faz com que ele se conforme com seu estado de prisioneiro.

Porém, Luz não se conforma com a situação que é imposta a ela e aos outros prisioneiros e decide criar uma rebelião dentro do Conformatório, já que, segundo ela, ninguém deveria estar preso por ser diferente, que está tudo bem em ser estranho e que os esquisitões devem ficar juntos. Por conta disso, eles colocam-se contra o que é tido como normal e lutam por novos meios de se conduzir.

Ao ouvir isso, Luz decide motivá-los a se rebelar e a serem livres, pois, ser esquisito não é justificativa para ser preso, e que, na verdade, é a estranheza que nos torna as pessoas únicas e incríveis que somos, e por isso, afinal de contas, os esquisitões têm que ficar juntos.

Então os monstros se juntam a ela para salvar Eda do Guardiã do Mal. Com a rebelião dos prisioneiros e a vitória sobre os guardas do Conformatório, vemos que a personagem Luz e os prisioneiros podem representar uma “diferença que não quer ser assimilada ou tolerada, e, portanto, sua forma de ação é muito mais transgressiva e perturbadora” (LOURO, 2016, p. 39).

Figura 34: Montagem com falas de motivação de Luz para os Monstros



Fonte: Autoria própria (2022)

Ao olhar para todas essas cenas, percebe-se que as falas da personagem Luz são falas que questionam as normas vigentes da sociedade da Ilha Escaldante. Além disso, ao pensarmos no Conformatório como excludente e em seus prisioneiros como seres abjetos, pode-se fazer uma ligação com a forma com que o gênero é construído, pois, segundo Butler (2015, p. 161), “a construção do gênero atua através de meios excludentes, de forma que o humano é não apenas produzido sobre e contra o inumano, mas através de um conjunto de exclusões, de apagamentos radicais [...]”. Observamos, ainda, que, apesar de não falar diretamente sobre gênero, as cenas do primeiro episódio podem ser pensadas para tal, por fazerem críticas às

normas vigentes dos demônios, pois, como Luz diz: “Ninguém deve ser punido por quem se é de verdade”.

4.3 Corpos que desafiam e bagunçam as Normas

Nesta categoria buscamos analisar cenas sobre as transgressões das normas a partir de um olhar sobre os relacionamentos dos personagens da série com suas famílias. Ao pensarmos em como a sexualidade e o gênero não são nada naturais, já que são construídos socialmente, formados e transformados através dos discursos e das redes de poder presentes nas relações sociais (LOURO, 2015), e sendo o corpo o local em que se instalam tais constructos, de forma que são alterados e significados pela cultura continuamente, entendemos que estes corpos são imbricados de marcas adquiridas através de processos normatizadores, com o intuito de adequá-los à norma legítima da heterossexualidade, processos que começam desde antes do nascimento. De acordo com Butler (2015, p. 161), os médicos transformam a criança “de um ser “neutro” em um “ele” ou “ela”, criando processos que masculinizam ou feminilizam o corpo e o transformam num corpo preso, obediente às normas regulatórias da cultura em que se encontra, sendo assim entendido como um corpo que pesa, um corpo que importa (BUTLER, 2015; LOURO, 2016).

Entra em cena, como ponto de partida da discussão, o primeiro episódio de Guardiões da Mansão do Terror, intitulado de “O Emprego”. Inicialmente, somos apresentados à Barney, que está em seu quarto se arrumando para sair para uma entrevista de emprego no Parque Pauline Phoenix. Após isso, vemos a seguinte cena ocorrer: sua mãe o chama da cozinha para perguntar para onde o filho ia e o lembrar sobre um jantar em família com a avó. Barney, então, a questiona, pois a mãe havia se esquecido de que ele tinha uma entrevista de emprego. Nas cenas a seguir, que se passam em planos médios, podemos ver o diálogo que ocorre entre os dois.

Figura 35: Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e sua mãe



Fonte: Autoria própria (2022)

Observamos no diálogo entre os dois, que Barney questiona à sua mãe se a mesma avisou sua avó sobre ele estar presente. Em seguida, a mãe dele, agora com expressões que demonstram que ela está desconfortável com a pergunta do filho, afirma que falou que o filho estaria presente no jantar. Então, Barney pergunta, ainda em tom de questionamento e com uma expressão mais séria, se sua mãe avisou à avó “que o **Barney** estaria”, grifamos o nome dele, pois, ao assistir a cena podemos perceber através do tom de voz do Barney a ênfase que ele dá em seu nome, deixando subentendido para os olhos atentos dos telespectadores, que Barney é um adolescente trans e a ênfase com que fala seu nome é possivelmente para lembrar à sua mãe de que o corpo dele

[...] não é apenas um corpo. É também o seu entorno. Mais do que um conjunto de músculos, ossos, vísceras, reflexos e sensações, o corpo é também a roupa e os acessórios que o adornam, as intervenções que nele se operam, a imagem que se produz, [...] os sentidos que nele se incorporam, os silêncios que por ele falam, os vestígios que nele se exibem [...]. O corpo é construído, também, pela linguagem. Ou seja, a linguagem não apenas reflete o que existe. Ela própria cria o existente e, com relação ao corpo, a linguagem tem o poder de nomeá-lo, classifica-lo, definir-lhe normalidades e anormalidades (GOELLNER, 2020, p. 31).

Logo em seguida, sua mãe, com uma cara meio desanimada, responde que há muitas coisas que a avó dele não entende. Na cena que se segue após a fala de sua mãe, Barney se vira para sair de casa, mas antes de sair suspira e diz a seguinte frase: “Pelo visto ela não é a única” e a porta se fecha atrás dele, deixando sua mãe sozinha na sala de estar.

Ao final do primeiro episódio, vemos que, Barney e Norma conseguiram seus empregos no parque e que, por conta de suas desavenças familiares, Barney decide morar no parque por um tempo. Também somos apresentados à primeira consequência de uma possessão demoníaca que Pugsley sofreu, o que fez com que o cachorro agora fale. No decorrer dos episódios veremos que ele também possui poderes sobrenaturais advindos da sua possessão do primeiro episódio.

Segundo Cardoso (2020), uma das principais e mais comuns origens de violência contra crianças e adolescentes que fogem da norma heterocisnormativa são as relações familiares. Pois, os familiares acabam por trazer à tona violências físicas, psicológicas ou verbais para com essas crianças e adolescentes, que acabam se sentindo silenciadas, isoladas e rejeitadas dentro de seu próprio núcleo familiar, gerando cicatrizes doloridas e fazendo pensar que não se está seguro e protegido mesmo estando em seu lar. Uma realidade em que seja possível a liberdade longe da repressão familiar acontece quando se conquista algum nível de independência, principalmente a financeira, como no caso do Barney, que diz, após sair para a entrevista de emprego, que se candidatou ao emprego no parque para conseguir juntar dinheiro para ter um lugar só dele e do Pugsley.

No segundo episódio do DA, intitulado de “O Túnel”, observamos Barney e Norma em uma visita guiada para novos funcionários do parque, ao mesmo tempo em que Barney está tentando se acostumar com a fala de Pugsley. As cenas que ocorrem na figura 18 são de quando Pugsley acaba falando em público durante a reunião com os outros funcionários e é confundido com uma nova mascote do parque.

De acordo com Pisani (2013, p. 20), as cenas que se seguem na figura 18, aparentam ser do tipo meio primeiro plano, já que são da altura do tórax para a cabeça, e foram utilizadas para diminuir “a distância para um diálogo sério” entre Barney e Pugsley. Vemos Pugsley com uma feição triste perguntando se Barney não gosta de ele conseguir falar, e Barney o responde, de forma desconfortável, dizendo que adora poder conversar com ele, mas que não é certo fazer isso em público e que eles podem fazer isso quando chegarem em casa. Pugsley demonstra tristeza ao ouvir a resposta de Barney, e o mesmo completa dizendo que ele está fazendo isso só para o proteger.

Figura 36: Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e Pugsley



Fonte: Autoria própria (2022)

O episódio continua com Barney fazendo dupla com Logs para a visita guiada dos funcionários e tentando evitar que Pugsley continue falando em público, mas eles acabam se separando dentro do metrô do parque. Em seguida, acompanhamos Pugsley nos subterrâneos do parque, além de vermos as fantasias das antigas mascotes ganhando vida ao entrar em contato com seus poderes sobrenaturais. Após essa cena nos subterrâneos, somos levados de volta à superfície do parque, e vemos Barney e Norma tentando escapar das fantasias de mascotes.

Durante a fuga, eles acabam indo parar no subterrâneo, onde Barney e Pugsley se reencontram e discutem, pois, para Barney, era seu cachorro que estava errado na situação das mascotes, já que ele as estava ajudando a realizar seus desejos. Ambos ficaram gritando um com o outro e dizendo que o outro era mau, até chegar ao ponto em que Barney perde a paciência e grita perguntando por qual motivo Pugsley não podia voltar a ser como era antes. Ao ouvir isso ele fica sem palavras, dá um passo para trás e antes de embarcar novamente no metrô diz à Barney que ele está agindo igual a sua avó. Nas figuras abaixo podemos observar cenas que se passam logo após o encontro de Barney e Pugsley no subterrâneo.

As cenas seguintes se passam em planos conjuntos, exceto nas cenas em que Barney percebe o que realmente estava fazendo, nas quais observamos a utilização de planos médios. Ele reclama por ter sido comparado à sua avó e, somente depois de Norma o questionar sobre

o tipo de proteção que ele está tentando dar à Pugsley ao manter ele escondido como se fosse um problema, é que ele percebe que realmente agiu como sua avó.

Figura 37: Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e Norma



Fonte: Autoria própria (2022)

Não sabemos ao certo o que exatamente a avó de Barney disse a ele, mas provavelmente foi algo parecido com o que ele disse/tentou fazer ao Pugsley, levando em consideração que o mesmo, não queria que seu cachorro falasse e fosse ele mesmo em público para o “proteger”²⁴. Logo, apesar de Barney transgredir a norma, ele ainda possui imbricado em seu corpo vestígios do discurso heteronormativo, das violências e pedagogias corretivas que sofreu de forma repetitiva. Aqui, podemos observar como o exercício do poder se dá através da repetição, visto que, tais repetições constantes o levaram a repetir comportamentos sutis que sua família tinha para com ele, de modo que, Pugsley sofre as mesmas tentativas de silenciamento que ele sofria da família. Todavia, ao perceber que estava repetindo as atitudes de sua família, ele busca modos de parar a reiteração desses comportamentos para com Pugsley, pois compreende que não pode agir com o cão, do mesmo modo que sua família agia com ele.

Durante o sétimo episódio da primeira temporada, “Norma Khan: detetive paranormal”, Barney vai a um jantar com sua família para falar sobre os motivos que o fizeram sair de casa e podemos observar a cena em que Barney está chateado devido ao modo como a família o trata. Então seu pai fala: “Não entendo. Nós aceitamos você”, pois ele diz que não entende os

²⁴ Colocamos proteger entre aspas, pois entendemos que ao pedir para alguém fingir ser o que não é para não sofrer represálias nada mais é do que uma sutil forma de violência, visto que, se esconder é um processo bem doloroso.

motivos de Barney ter fugido de casa e estar emburrado, já que sua família o aceitou, dando a entender que era somente isso que Barney queria. Então, na cena seguinte vemos Barney dizer que isso é o mínimo que os pais devem fazer, mostrando que, para ele, não adianta que seus pais apenas digam que o aceitaram, pois, para mais do que uma palavra dita, eles precisam mostrar também atitudes e estar presentes para o seu filho.

Quando digo mostrar atitudes, entendo que esse é um dos motivos de Barney estar chateado com seus pais, além do modo como eles deixaram que sua avó falasse com ele e o desrespeitasse, pois tanto seu pai, quanto sua mãe ficaram calados enquanto a avó falava o que quisesse. Por fim, após conversar com seus pais, Barney pede desculpas por ter fugido sem avisar e sua mãe o chama para voltar para casa com eles. Nessa cena, vemos Barney recusar o convite da família, pois como ele disse aos seus pais, antes de voltar para casa ele precisa se sentir acolhido primeiro.

Figura 38: Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e sua família



Fonte: Autoria própria (2022)

Figura 39: Montagem com cenas de um diálogo entre Barney e sua família 2



Fonte: Autoria própria (2022)

No episódio sete, da segunda temporada, “Exército de Bonecas”, observamos uma Norma sem conseguir lidar direito com o que está sentindo, após ter levado um fora de uma colega de trabalho. Durante o episódio, nós vemos Norma finalmente falando em voz alta que é bissexual, que também gosta de meninas, e que externalizar esses sentimentos a fez se sentir muito bem. Porém agora ela se encontra num dilema sobre como vai abordar o assunto com a mãe, que sempre a tratou como uma criança.

Após conversar com Logs, ela se sente mais segura para dialogar com sua mãe. O que ela não esperava é que sua mãe estaria presa no sótão e que o fantasma da sua ídola estaria tentando possuir sua mãe. Elas correm pela casa para tentar impedir as bonecas e acabam voltando ao sótão e ficando presas nele. É nesse meio tempo em que elas estão construindo uma barricada para se protegerem das bonecas, que o diálogo se inicia com a mãe de Norma perguntando o que estava acontecendo com a filha, pois ela queria ajudar, mas não consegue, já que Norma está se afastando e sempre foi muito calada.

No diálogo, mostrado nas cenas abaixo, vemos um conjunto de meios primeiros planos que nos permite ver Norma contando à sua mãe sobre ser bissexual. Ela interrompe as falas de sua mãe para falar; sua mãe, ao escutar, demonstra surpresa, e Norma continua a falar sobre, embora diga não estar pronta para falar sobre isso ainda, pedindo que a mãe não pergunte sobre namoro a ela. Na última cena vemos Norma sorrindo, após conseguir contar à sua mãe que ela é bi.

Figura 40: Montagem com cenas de um diálogo entre Norma e sua mãe



Fonte: Autoria própria (2022)

Após Norma tomar coragem e se abrir para sua mãe a respeito de ser bi, podemos observar nas cenas abaixo a reação que a mãe dela têm depois de ouvir a notícia. Nas cenas antes do recorte da figura 21, sua mãe se levanta, vai até ela e a abraça. E é a partir desse momento que vemos o desenrolar das cenas, em que vemos três planos *close*, que foram feitos com o intuito de focar melhor no rosto da mãe de Norma e nas suas expressões.

A mãe fica feliz em saber que a filha tomou coragem para falar com ela sobre esse assunto, e a chama de querida enquanto chora e a abraça falando que: está tudo bem e não há nada de errado nisso, que Norma é uma garota muito corajosa e que ela se orgulha de sua filha. Por fim, vemos um plano conjunto delas duas e Norma, ainda abraçada em sua mãe, diz que imaginava que ela iria aceitá-la como é.

Figura 41: Montagem com cenas de um diálogo entre Norma e sua mãe 2



Fonte: Autoria própria (2022)

Em A Casa Coruja, após Luz passar a primeira e a segunda temporadas inteiras do desenho nas Ilhas Escaldadas, no primeiro episódio da terceira e última temporada, intitulado de “Graças a Eles”, vemos a mesma voltando à Terra e trazendo junto seus amigos e sua namorada Amity. É também no decorrer desse episódio em que vemos Camila Noceda descobrindo que sua filha é bissexual.

Na figura abaixo podemos ver como Luz decidiu contar à sua mãe que é bissexual. Ela prepara uma apresentação de powerpoint com vários desenhos e, no último desenho exibido, está o que está presente no primeiro quadro: um desenho em tons de rosa, roxo e azul com Amity e Luz de mãos dadas no meio, com Luz segurando a bandeira com a cor da

bissexualidade e a legenda “Olá, eu sou bi!”. Após a apresentação, Camila fica muito feliz e abraça as duas, enquanto Gus cria ilusões dele correndo pela casa com bandeiras da bissexualidade, fazendo um arco-íris surgir em cima de Camila, Luz e Amity.

Os quadros inferiores da montagem foram trazidos para mostrar a utilização de um broche de coração com as cores da bandeira LGBTQIA+ para mostrar seu apoio à sua filha. Camila quer mostrar que a apoia, que se importa com Luz e está presente para dar a ela todo o apoio que ela precisar. Após a revelação de Luz, todas as cenas em que sua mãe aparece ela está usando seu broche de arco-íris.

Figura 42: Montagem com cenas de Luz revelando ser bi à sua mãe



Fonte: Autoria própria (2022)

Ao olhar para as cenas de *A Casa Coruja* e de *Os Guardiões da Mansão do Terror*, e pensar no que elas nos evocam a partir de suas narrativas, das histórias que nos são contadas e dos efeitos que elas produzem, entendemos que, ao elencar como personagens principais corpos que borram as fronteiras das normas, que trazem representações de gênero, sexualidade e raça, geralmente vistas em personagens secundários e sem desenvolvimentos, ambos subvertem as normas com seus desenvolvimentos narrativos por meio da naturalização das relações homoafetivas e da representação de personagens que desafiam as normas hegemônicas de gênero e sexo, levando a uma possibilidade de construção de identidades variáveis (BUTLER, 2014).

De acordo com Louro (2008, p. 87) “uma série de condições culturais, sociais, políticas, econômicas vem, desde algumas décadas, possibilitando a multiplicação dos discursos sobre [o

gênero e] a sexualidade, produzindo a visibilidade das muitas formas de ser, amar e de viver [...]” e isso corrobora com o que foi visto nas imagens, já que, ao levarmos em consideração as entrevistas com Sugar e Stevenson, mostradas na introdução da dissertação, em que as mesmas argumentam sobre a necessidade do desenho que faltava em suas infâncias, e em como o crescimento das pautas LGBTQIA+ mais o apoio dos fãs, potencializou-se o crescimento de desenhos que trazem essas pautas e busquem se desvencilhar das normativas, sendo contagiados “pelas forças que irrompem as formas e bagunçam os códigos” (SILVA, 2020, p. 275). Logo, *A Casa Coruja* e *Os Guardiões da Mansão do Terror* são desenhos produzidos por pessoas LGBTQIA+ e que se endereçam a esses públicos, podendo ainda atingir outros públicos, buscando refletir modos outros.

4.4 São adoráveis e merecem toda a felicidade do mundo!

Entendemos que “o amor não é algo da natureza, assim como o gênero, as identidades e a heterossexualidade, a ideia do amor romântico também é construção e, como tal, está sujeita a mudanças e transformações” (BACARIN; XAVIER FILHA, 2021, p. 370). Quando falamos em amor e relacionamentos, lembramos logo da infância, época em que nos deparamos com as mais fantasiosas histórias sobre amores eternos e relacionamentos perfeitos, a exemplo do famoso “E viveram felizes para sempre”. De acordo com Felipe e Ferreira (2011, p.38), somos interpelados por essa noção de amor através dos mais diversos artefatos culturais, nos quais pode-se observar que há sempre um “discurso suscitante dirigido aos casais (e não só a eles), salientando e reforçando as práticas amorosas socialmente esperadas”, práticas essas que remetem, em sua maioria, à ideia de relacionamento do casal considerado válido pela norma, ou seja, os casais heterossexuais e o amor vivido por eles. Kesting (2017, p. 80) relata que “em todos os filmes [de princesa da disney] a representação amorosa é alterada em função do sonho da princesa; das representações dos papéis e das relações sociais de gênero; e da maneira como são constituídos os relacionamentos amorosos”, sonhos que estão sempre ligados, de alguma forma, aos ideais de amor e casamento.

Takazaki (2021) argumenta que temas relacionados à comunidade LGBTQIA+ são frequentemente entendidos como assuntos para adultos. Logo, as representações de relacionamentos LGBTQIA+ em desenhos animados são pequenas. Dito isso, nesta categoria que leva como título uma fala do personagem Corujito, sobre o relacionamento de Luz e Amity, buscamos focar em analisar como são representados os relacionamentos românticos na

animação *A Casa Coruja* e em como eles ressignificam o entendimento de relacionamento amoroso vinculado à heterossexualidade.

O casal principal da série é formado por Luz Noceda e Amity Blight e elas são consideradas como o primeiro relacionamento homoafetivo presente em uma animação da *Disney*, visto que, o crescimento do relacionamento das duas e suas demonstrações de afeto são retratadas de forma explícita no decorrer de toda a série. Esse relacionamento delas é o do tipo que as pessoas na internet chamam de “*enemies to lovers*”²⁵, visto que, de início elas não se dão bem, já que Amity se comportava de uma maneira esnobe para impressionar seu círculo de amizades. Enquanto isso, Luz bagunçou toda a vida escolar de estudante perfeita que Amity tinha, e a mesma achava que Luz estava ali para roubar seu posto de melhor aluna. Com o passar dos episódios, observamos o crescimento do relacionamento das duas para uma amizade e, por fim, para um relacionamento romântico, pois, ao deixar os mal-entendidos de lado, as duas percebem que tem muitas coisas em comum.

No décimo sexto episódio da primeira temporada, intitulado de “Enfrentando os Medos”, vemos que a *Hexside* irá dar o chamado Baile Grom, que ocorre uma vez ao ano, para que um estudante escolhido lute com um monstro do medo e evite que ele acabe, libertando os medos de todos os moradores da Ilha. Amity está triste por ter sido a escolhida e teme por talvez não conseguir enfrentar seus medos e Luz, com sua inspiração de bruxa boa, se oferece para ajudar a amiga.

Na primeira figura vemos um plano conjunto de quando Amity e Luz se encontram no salão da escola. Amity cora ao dizer que Luz “está bonita, estranha, mas bonita”. Então as duas voltam para o salão, o baile começa, elas se divertem e tiram fotos com seus amigos, até que chega a hora da luta. Luz acreditava estar preparada, mas, quando o monstro assume a forma de sua mãe e começa a questionar o que ela estava fazendo num lugar tão estranho quanto aquele, ela se desespera e o monstro acaba fugindo para a Ilha. As três cenas seguintes ocorrem durante a luta das duas, quando elas dançam sob a luz do luar, um comportamento tido como romântico visto em muitos desenhos e filmes, e usam suas magias de forma combinada para derrotar o monstro Grom. Ao final, elas são coroadas como rainhas do baile.

²⁵ A gíria traduzida de forma literal significa “de inimigos a amantes”, e geralmente é usada para falar sobre casais que no início se odeiam ou detestam, mas que acabam por constituírem um relacionamento romântico.

Figura 43: Montagem com cenas de Luz e Amity durante o Baile Grom



Fonte: Autoria própria (2022)

No episódio oito da segunda temporada “Bate, bate, bate na porta do Corujito” vemos o Corujito – o demônio que dá vida à Casa Coruja – tentar a todo custo ajudar aos seus moradores, porém a ajuda não sai como ele planejava e ele acaba surtando e quase destruindo tudo. Nesse mesmo episódio, após suas investidas em ajudar Luz a chamar Amity para sair, vemos que apesar de não ter sido como ele planejou, ele conseguiu fazer as duas tomarem coragem e finalmente se chamarem para sair.

Na primeira figura, temos um plano geral, que nos mostra o coração que Corujito acabou fazendo e, no meio dele, temos Amity e Luz de mãos dadas após uma chamar a outra para sair ao mesmo tempo. Já a segunda e terceira figuras da montagem são de cenas que ocorrem ao final do episódio, nos mostrando que já se passou um tempo, desde que ambas se chamaram para sair, pois, como Corujito narra em sua fala, elas agora são namoradas e são adoráveis juntas.

Figura 44: Montagem com cenas do episódio Bate, bate, bate na porta do Corujito



Fonte: Autoria própria (2022)

Apesar de ser uma animação fantasiosa, o relacionamento das duas e suas interações são retratados de uma forma real e humana. Ao longo dos episódios, vemos beijos, abraços, ruborizações faciais, seja por conta de um toque corporal, seja por de alguma fala de ambas as personagens. Interações, como a que vemos na figura abaixo, quando elas estão nervosas e vermelhas por estarem segurando as mãos uma da outra pela primeira vez, após terem falado sobre seu interesse romântico.

Figura 45: Amity e Luz dão as mãos pela primeira vez



Fonte: Disney+ (2021)

No episódio vinte da segunda temporada, intitulado de “As nuvens no horizonte”, Luz e seus amigos estão correndo contra o tempo para salvar o futuro das Ilhas da maldade do Imperador Belos, que quer destruir a Ilha a qualquer custo. Amity está presa em casa e, antes do plano final contra o Imperador, Luz vai salvá-la. É nesse episódio que temos uma das cenas de beijo mais bonita entre as duas. Uma música de fundo suave começa a tocar, enquanto o sol está se pondo e a magia do glifo de plantas está criando plantas floridas para que Luz possa escalar até a sacada do quarto de Amity. Então, quando elas se reencontram, Amity a beija a deixando sem reação, como podemos ver logo abaixo:

Figura 46: Amity e Luz se beijam



Fonte: *Disney+* (2022)

No desenho, apesar de como o casal principal é posto em evidência, há também outros casais homoafetivos presentes na animação, como é o caso dos pais da Willow, apesar de terem sido vistos apenas nas lembranças dela e depois somente no último episódio, após se reencontrarem. Vale realçar que eles estão ali como representação de uma forma de amar outra, que vai para além da heterossexualidade.

Figura 47: Montagem com aparições dos pais da Willow



Fonte: Autoria própria (2022)

Pensando na questão da performatividade proposta por Butler (2015), existe um ideal regulador da norma que está sempre sendo reiterado a partir de atos, gestos e signos que se repetem no âmbito da cultura, reforçando, assim, a heteronormatividade, muito presente em filmes das princesas da Disney, “a fim de legitimar determinadas características essenciais e especiais”, como analisou Kesting (2017, p. 103). Todavia, quando analisamos um desenho como *A Casa Coruja*, vemos que seus discursos vão na rota contrária dos discursos heteronormativos, pois, buscam apresentar gêneros e sexualidades que se distanciam da heterossexualidade, legitimando outros modos e transgredindo as noções regulatórias de gênero e sexualidade.

5. O que podem os desenhos animados? Considerações finais

O que podem os desenhos animados?

Esta é uma pergunta que me persegue desde as primeiras ideias para a escrita desta dissertação. Ao passar através dos capítulos, penso que, a junção das justificativas presentes no capítulo “1. Introdução”, mostram de onde a ideia para se utilizar desenhos animados como um currículo produtor de contracondutas, surgiu em conjunto com os debates teóricos presentes no capítulo “2. Referencial Teórico”, que foram de extrema importância para o aprofundamento da discussão. De forma que foi possível entrelaçar entre si, de maneira coesa, teorias que tratam

sobre desenhos animados, os Estudos de Gênero, os Estudos Culturais, as várias noções de currículo e o trabalho de Michel Foucault com as Contracondutas.

A partir do que foi debatido nos capítulos 1 e 2, surge o capítulo “3. Caminhos Metodológicos”, que traz os caminhos percorridos na pesquisa. Nele foi utilizada uma metodologia mais livre, que se inspira nas teorias pós-críticas da educação, dando forma à uma metodologia dividida em duas partes. Sendo a primeira um levantamento, que pode ser encontrado no subtópico “3.1. Estado da Arte – Buscando novos lugares”, feito nas principais plataformas digitais: BDTD, Google Scholar, Portal de Periódicos da CAPES e o SciELO, que nos trouxeram ao todo 54 textos.

Que trazem discussões sobre: noções de amor; a presença de personagens LGBTQIA+ e como estes são representados; masculinidades e feminilidades presentes em DA; como os desenhos se relacionam com a subjetividade das crianças; representações de gênero e sexualidade a partir de análises sobre filmes da *Disney* e de animações das décadas de 90, 2000 e de 2010 até os dias atuais, nos mostrando vislumbres de mudanças evidentes e que vão contra os padrões normativos da sociedade quando se trata de gêneros e sexualidades. Pode-se ver tais mudanças principalmente em meados de 2010 a 2013, em que foi lançado o desenho *Hora de Aventura*, que traz em sua trama o relacionamento lésbico entre a Princesa Jujuba e a vampira Marceline, que inspirou²⁶ muitos outros depois dele, como *Steven Universo* de 2013, considerado por muitos um dos principais desenhos que trazem temáticas LGBTQIA+ e a releitura de *She-Ra* feita pela Netflix, entre outros.

Já no subtópico “3.2 Novas Aventuras – A Etnofilmografia de tela como método de análise das imagens” trazemos os métodos utilizados para analisar as cenas escolhidas, que são: a etnografia de tela e a filmografia para análise. É neste subtópico que também são trazidas à tona a história por trás dos DA e dos seus criadores, além de nos apresentar os personagens detalhadamente. Com os personagens devidamente apresentados e com as cenas selecionadas, eis que surge o capítulo “4. Analisando cenas, descobrindo potências”, em que estão localizados os resultados das cenas analisadas.

Dito isso, me vêm novamente o questionamento: O que podem os desenhos animados? Penso que, a partir do que assistimos, analisamos, construímos e pensamos, eles podem muita coisa, muito mais do que se está escrito nessas páginas. Acredito que eles possuem “a potência

²⁶ Como pode ser visto na introdução a partir dos trechos da entrevista dada por Noelle Stevenson a respeito de se inspirar em *Steven Universo* e no que Rebecca Sugar conseguiu com sua animação.

para romper com e ressignificar determinadas construções sociais já existentes” (BALESTRIN; SOARES, 2014, p. 93), ou pelo menos dar um passo para transgredir essas regras.

A Casa Coruja e Os Guardiões da Mansão do Terror, podem muita coisa. Ambos são de uma riqueza de significados enorme que não cabe somente no papel. Enquanto eu os analisava, eu também era transformada por eles e eles por mim. Eles produzem contracondutas e discursos outros, que nos chamam para o outro lado da norma, nos chamam para as bordas, para um lugar mais leve, para um lugar onde os esquisitões podem ficar juntos.

Os personagens e suas vivências no decorrer das histórias nos mostram rupturas e fissuras, vistas muito poucas vezes ou nenhuma nos DA. Como por exemplo, o relacionamento entre Luz, uma protagonista latino-americana, e Amity que é mostrado a todo o tempo como um relacionamento sério e não como forma de humor para alívio cômico, como pode ser visto em desenhos outros. E a personagem Norma, que quebra as normas e vai contra o que é tido como um personagem principal dentro da normalidade e dos padrões, visto que ela é uma garota ansiosa com fobia social e que está dentro do espectro autista, e no decorrer dos episódios vemos seu crescimento como personagem e as lutas que são travadas com a ansiedade e por fim descobrindo-se como bissexual e suas tentativas de se relacionar amorosamente com outra personagem da história. A partir da Norma que traz essa quebra de normas ainda é possível pensar nos impactos e fissuras gerados por uma personagem neuroatípica e homossexual, mas esta é uma discussão que ficará para textos futuros, ou quem sabe seja um caminho para uma nova discussão no âmbito dos estudos de gênero e desenhos animados que outros podem se inspirar e trilhar.

Que essa dissertação proporcione novos olhares acerca dos desenhos animados, currículos e a produção de contracondutas. Que as ideias trazidas aqui sirvam de entrada para novos caminhos para onde seguir. No mais, entedemos com tudo que foi visto, escrito e analisado, que a sociedade tenta diariamente nos conduzir de um determinado modo, por meio de discursos, coisas cotidianas e banais. Ela busca nos sujeitar “a uma determinada identidade de gênero, de sexualidade, de classe, de etnia, entre outras” (RAEL, 2020, p. 170). Identidades essas que estamos aqui para desestabilizar, borrar, transgredir e seguir por caminhos outros, pois, como já dizia Louro (2020, p. 51), “a instabilidade é perturbadora”. Então sejamos instabilidade onde querem estática; luta onde querem conduta; o esquisito onde querem o normal. Sejamos livres para poder escolher por onde seguir.

Referências

- BACARIN, T. I.; XAVIER FILHA, C. Subjetivações femininas: entre concordâncias e possibilidades de resistência nos filmes de animação da barbie. **Diversidade e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 350–379, 2021. DOI: 10.14295/de.v9i1.13002. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/divedu/article/view/13002>. Acesso em: 19 jun. 2023.
- BALESTRIN, P. A; SOARES, R. “Etnografia de tela”: uma aposta metodológica. In: MEYER, D. E.; PARAÍSO, M. A. (Org.). **Metodologias de Pesquisas Pós-Críticas em Educação**. 2ª ed. Belo Horizonte: Mazza, 2014, p. 89-111.
- BUTLER, Judith. Uma analítica do poder: entrevista a Claire Pagès e Mathieu Trachman. **Investigação Filosófica**, v. 5, n.1, 2013. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/157976904/6-entrevista-com-judith-butler-uma-analitica-do-poder-cristiane-maria-marinho>. Acesso em: 21 maio. 2022.
- BUTLER, Judith. Regulações de gênero. **Cadernos Pagu [online]**. 2014, n. 42, pp. 249-274. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-8333201400420249>. Acesso em: 20 mai. 2023.
- BUTLER, Judith. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”. In: LOURO, G. L. (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**, 3ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. p. 153-172.
- CARDOSO, Livia de R. Relações de gênero, ciência e tecnologia no currículo de filmes de animação. **Revista de Estudos Feministas**, v. 24, p. 463-484, 2016.
- CARDOSO, Livia de Rezende; NASCIMENTO, Daniela Lima do. Você brinca de boneca, mas é menino: sujeitos, gêneros e sexualidades em brincadeiras infantis. **Educação**, Porto Alegre, v. 40, n. 2, p. 250-262, 30 ago. 2017. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1981-2582.2017.2.23571>.
- CARDOSO, Livia de Rezende; GUARANY, Ann Letícia Aragão; UNGER, Lynna Gabriella Silva; PIRES, Manuella de Aragão. Gênero em políticas públicas de educação e currículo: do direito às invenções. **Revista E-Curriculum**, [S.L.], v. 17, n. 4, p. 1558-1479, 19 dez. 2019. Portal de Revistas PUC SP. <http://dx.doi.org/10.23925/1809-3876.2019v17i4p1458-1479>.
- CARDOSO, Thomas Victor Barreto. Quem enxerga a criança trans? Memórias de um menino transgressor. **Revista REBEH**, [S.L.], v. 3 n. 9, p. 204-212, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.31560/2595-3206.2020.9.10265>. Acesso: 18 jun. 2023.
- CASTELO BRANCO, Guilherme. Atitude-limite e relações de poder: uma interpretação sobre o estatuto da liberdade em Michel Foucault. **Verve**, 13: 202-2016, 2008.
- CONFORMAR. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/conformar/>. Acesso em: 12 fev. 2023.
- COSTA, Marisa Vorraber; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luis Henrique. Estudos Culturais, educação e pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**. São Paulo: Autores Associados, v. 23, p. 36-61, maio/jun/jul/ago, 2003.

DE MELO, Rosa Virgínia Oliveira. **Singular ao plural**: as relações de gênero nos livros didáticos de língua portuguesa aprovados no pnd 2019. 2020. 119 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2020.

ELLSWORTH, Elizabeth. Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Nunca fomos humanos**: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001, p. 7-76.

FABRIS, Elí Henn. Cinema e Educação: um caminho metodológico. **Educação & Realidade**, Rio Grande do Sul, v. 33, n. 1, p. 117-134, jan/jun. 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/issue/view/638>. Acesso em: 19 maio 2021.

FELIPE, Jane; FERREIRA, Suyan. Literatura infantil e relações de gênero: o tema do amor romântico. In: **Textura**, Canoas, n. 24, p. 37-51, jul./dez. 2011. Disponível em: <http://posgrad.ulbra.br/periodicos/index.php/txra/article/view/877/652>. Acesso em: 15 jun. 2023.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O estatuto pedagógico da mídia. Porto Alegre: **Educação e Realidade**, v. 22, n. 2, 1997. p. 59-79.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 28, n. 01, p. 151-162, 2002.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Resumo dos cursos do Collège de France (1970-1982)**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.

FOUCAULT, Michel. **Segurança, território e população**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: o nascimento da prisão. Tradução de Raquel Ramallete. 20º ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010a.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2010b.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I**: A vontade de saber. 10º ed. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2020.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação**: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

FURLANI, Jimena. Educação Sexual: possibilidades didáticas. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (org.). **Corpo, gênero e sexualidade**: um debate contemporâneo na educação. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2020. p. 67-82.

GIROUX, Henry. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu da & MOREIRA, Antônio Flávio (orgs.). **Territórios contestados** – Currículo e os novos mapas

políticos e culturais. 2. Ed. Petrópolis: Vozes, 1998. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/xcevvvs1>. Acesso em: 21 maio. 2021.

GIROUX, Henry. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Alienígenas na sala de aula**: Uma introdução aos estudos culturais em educação. 9. Ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 129-154.

GOELLNER, Silvana V. A produção cultural do corpo. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (org.). **Corpo, gênero e sexualidade**: um debate contemporâneo na educação. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2020. p. 30-42.

GONZATTI, Christian. A diversidade contra o ódio: o “lado colorido da força”. Entrevista especial com Christian Gonzatti. Entrevista concedida a Ricardo Machado. **Instituto Humanitas UNISINOS**, jul. 2022. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/159-entrevistas/620322-a-diversidade-contra-o-odio-o-lado-colorido-da-forca-entrevista-especial-com-christian-gonzatti>. Acesso em: 30 set. 2022.

HALL, Stuart. **Culture, Media, Language**. London: Routledge, 1992.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação e Realidade**. v. 22, n. 2. jul./dez. p. 15-46. 1997.

JUNQUEIRA, Rogério Diniz. “Ideologia de gênero”: um dispositivo retórico de uma ofensiva antifeminista. In: DIAS, Alfrancio Ferreira; SANTOS, Elza Ferreira; CRUZ, Maria Helena Santana (org.). Gênero e sexualidades: entre invenções e articulações. Aracaju: **Edifs**, 2017. Parte 1. p. 45-58.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia** – Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

KELLNER, Douglas. Lendo imagens criticamente: em direção a uma Pedagogia Pós-Moderna. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Alienígenas na sala de aula**: Uma introdução aos estudos culturais em educação. 9. Ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 101-127.

KESTERING, Virginia Therezinha. **Da princesa em perigo ao príncipe descartado**: o amor romântico nos filmes de princesa da disney. 2017. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pósgraduação em Sociologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG_24e19ff9f695a15deb57ea5984b2ed83. Acesso em: 28 nov. 2021.

KINDEL, Eunice A. I. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...** Tese (Doutorado), Programa de Pós-Graduação em Educação, UFRGS, Porto Alegre, 2003. Disponível em: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/79>. Acesso em: 19 maio. 2021.

LOURO, Guacira Lopes. **Currículo, Gênero e Sexualidade**. Portugal: Porto, 2000. P. 111.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, Sexualidade e Educação**: Uma perspectiva pós-estruturalista. 6. Ed. Petrópolis: Vozes, 2003. p. 179.

LOURO, Guacira Lopes. Cinema e Sexualidade. **Educação & Realidade**, Rio Grande do Sul, v. 33, n. 1, p. 81-98, jan/jun. 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/issue/view/638>. Acesso em: 28 maio 2022.

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da sexualidade. In: LOURO, G. L. (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**, 3^a. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. p. 7-34.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: Ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. 2^a. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016. p. 92.

MEYER, Dagmar. Prefácio. In: PARAÍSO, Marlucy Alves; CALDEIRA, Maria Carolina da Silva (Orgs.). **Pesquisas sobre currículos, gênero e sexualidades**. Belo Horizonte: Mazza, 2018. p. 9-11.

MEYER, Dagmar. Gênero e educação: teoria e política. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (org.). **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2020. p. 11-29.

NELSON, Cary; TREICHLER, Paula A.; GROSSBERG, Lawrence. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Alienígenas na sala de aula: Uma introdução aos estudos culturais em educação**. 9. Ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 7-38.

PARAÍSO, M. A. Contribuições dos Estudos CULTURAIS para a Educação. **Presença Pedagógica**, [S.I.], v. 10, n. 55, p. 53-61, jan. 2004.

PARAÍSO, M. A. Política da subjetividade docente no currículo da mídia educativa brasileira. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 27, n. 94, p. 91-115, 2006.

PARAÍSO, M. A. Raciocínios generificados no currículo escolar e possibilidades de aprender. In: **V Colóquio Luso-Brasileiro sobre Questões curriculares/IX Colóquio sobre questões curriculares**. Porto-PT, 2010.

PARAÍSO, M. A. Metodologias de pesquisas pós-críticas em educação e currículo: trajetórias, pressupostos, procedimentos e estratégias analíticas. In: MEYER, D. E.; PARAÍSO, M. A. (Org.). **Metodologias de Pesquisas Pós-Críticas em Educação**. 2^a ed. Belo Horizonte: Mazza, 2014, p. 25-47.

PARAISO, Marlucy. A ciranda do currículo com gênero, poder e resistência. **Currículo sem Fronteiras**, v. 16, n. 3, p. 388-415, 2016.

PARAÍSO, Marlucy; CALDEIRA, Maria C. Apresentação. Currículos, gêneros e sexualidades para fazer a diferença. In: PARAÍSO, Marlucy; CALDEIRA, Maria C. (Orgs.). **Pesquisas sobre currículos, gênero e sexualidades**. Belo Horizonte: Mazza, 2018. p. 13-21.

PARAÍSO, Marlucy. Fazer do caos uma estrela dançarina no currículo: invenção política com gênero e sexualidade em tempos do slogan “ideologia de gênero”. In: PARAÍSO, Marlucy; CALDEIRA, Maria C. (Orgs.). **Pesquisas sobre currículos, gênero e sexualidades**. Belo Horizonte: Mazza, 2018. p. 23-52.

PISANI, Marília Mello. **A linguagem cinematográfica de planos e movimentos**. Material do curso de Produção de Vídeo, 2013.

RAEL, Cláudia Cordeiro. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (org.). **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2020. p. 160-171.

ROMANOWSKI, Joana Paulin. **As licenciaturas no Brasil: um balanço das teses e dissertações dos anos 90**. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

ROMANOWSKI, J. P.; ENS, R. T. As pesquisas denominadas do tipo “estado da arte” em educação. **Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 6, n. 19, p. 37-50, set. 2006.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies**. London: Sage, 2001.

PARAÍSO, M. A. Metodologias de pesquisas pós-críticas em educação e currículo: trajetórias, pressupostos, procedimentos e estratégias analíticas. In: MEYER, D. E.; PARAÍSO, M. A. (Org.). **Metodologias de Pesquisas Pós-Críticas em Educação**. 2ª ed. Belo Horizonte: Mazza, 2014, p. 25-47.

SCHWENGBER, M. S. V. O uso das imagens como recurso metodológico. In: MEYER, D. E.; PARAÍSO, M. A. (Org.). **Metodologias de Pesquisas Pós-Críticas em Educação**. 2ª ed. Belo Horizonte: Mazza, 2014, p. 263-280.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação e Realidade**. Vol. 20 (2), jul/dez. 1995.

SILVA, Maria Carolina da. **A infância no currículo de filmes de animação: poder, governo e subjetivação dos/as infantis**. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação da UFMG, Belo Horizonte, 2008.

SILVA, Maria Carolina da; PARAÍSO, Marlucy Alves. A infância no currículo de filmes de animação: poder, governo e subjetivação dos/as infantis. **E-Curriculum**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 1-19, 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/issue/view/625>. Acesso em: 17 maio 2021.

SILVA, João Paulo de Lorena. Crianças queer no currículo escolar: demandando visibilidade e bagunçando as normas de gênero. In: PARAÍSO, Marlucy; CALDEIRA, Maria C. (Orgs.). **Pesquisas sobre currículos, gênero e sexualidades**. Belo Horizonte: Mazza, 2018. p. 261-278.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. 3ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

STEELE, Hamish. ‘Dead End: Paranormal Park’ Creator Hamish Steele on Crafting the Animated YALGBTQ-Inclusive Horror Series. Entrevista concedida a Abbey White. **The Hollywood Reporter**, jun. 2022. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv->

[features/netflix-dead-end-paranormal-park-hamish-steele-interview-1235165517/](https://super.abril.com.br/cultura/entrevista-com-rebecca-sugar-criadora-de-steven-universe/) . Acesso em: 10 dez. 2022.

SUGAR, Rebecca. Batemos um papo com Rebecca Sugar, criadora de ‘Steven Universe’. Entrevista concedida a Helô D’Angelo. **SuperInteressante**, mai. 2017. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/entrevista-com-rebecca-sugar-criadora-de-steven-universe/> Acesso em: 29 set. 2022.

SUGAR, Rebecca; STEVENSON, Noelle. In Conversation: Rebecca Sugar and Noelle Stevenson. Entrevista concedida a Matt Moen. **Paper Mag**, ago. 2020. Disponível em: <https://www.papermag.com/rebecca-sugar-noelle-stevenson-2646446747.html?rebellitem=53#rebellitem53> . Acesso em: 29 set. 2022.

TAKZAKI, S. She-ra, una heroína lesbiana en una serie de animación. **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación**, n. 142, 6 sep. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi142.5123>. Acesso em: 18 jun. 2023.

TERRACE, Dana. Comunicado feito no r/TheOwlHouse AMA (except by "anything" I mean these questions only). **Reddit**, out. 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/TheOwlHouse/comments/q1x1uh/ama_except_by_anything_i_mean_these_questions_only/. Acesso em: 03 dez. 2022.

TERRACE, Dana. INTERVIEW: Creator Dana Terrace on Disney’s “The Owl House”. Entrevista concedida a Jackson Murphy. **SuperInteressante**, jan. 2020. Disponível em: <https://www.animationscoop.com/interview-creator-dana-terrace-on-disneys-the-owl-house/>. Acesso em: 03 dez. 2022.

VEIGA-NETO. A; SARAIVA, K. Educar como arte de governar. **Currículo sem Fronteiras**, v. 11, n. 1, p. 5-13, 2011.

VEIGA-NETO, Alfredo. Governamentalidade e educação. **Revista Colombiana de Educación**, Bogotá, n. 65, p. 19-42, dez. 2013. Disponível em: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-39162013000200002&Ing=en&nrm=iso. Acesso em 15 mai. 2023.

APÊNDICE I

Quadro 1: Dados detalhados sobre os textos selecionados

Nº	Ano	Título	Autoras(es)	A/D/T TCC	Resumo do Trabalho	Produtos Midiáticos Presentes
1	2008	A infância no currículo de filmes de animação: poder, governo e subjetivação dos/as infantis	Maria Carolina da Silva	D	A autora entende os filmes como currículos e utiliza-se da pesquisa pós-estruturalista para analisar as subjetividades e infâncias presentes em quatro filmes da Disney.	Toy Story; Monstros S.A.; Procurando Nemo; Os Incríveis
2	2009	As super-heroínas em imagem e ação: Gênero, Animação e Imaginação Infantil no Cenário da Globalização das Culturas	Juliane Di Paula Queiroz Odicino	T	A autora buscou em seu trabalho acompanhar o desenrolar das heroínas de dois desenhos infantis e como tais histórias influenciam as infâncias e a fronteira de gênero.	As Meninas Super Poderosas; Três Espiãs Demais
3	2010	Bob Esponja: produções de sentidos sobre infâncias e masculinidades	Rosana Fachel de Medeiros	D	Procurou investigar em seis episódios as infâncias e masculinidades que estão presentes no desenho Bob Esponja.	Bob Esponja
4	2010	Representações de gênero, transgressão e humor nas figuras infantis dos desenhos animados contemporâneos	Simone Olsiesky dos Santos	T	A autora possui uma perspectiva dos estudos culturais e pós-estruturalistas e tem como principal objetivo analisar as representações de gênero e de professor/professora trazidas por 2 desenhos. Observou que os discursos que perpassam tais desenhos são estereotipados e agem diretamente na formação de subjetividades masculinas e femininas.	As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy; Rugrats – Os Anjinhos

5	2012	Estereótipos de gênero: o efeito da exposição à mídia filme sobre brincadeiras de crianças	Lorena Bezerra Nery	D	Buscou analisar como a mídia influencia a aprendizagem e a formação de valores, bem como na manutenção dos papéis de gênero e desigualdades. A autora se utilizou de três filmes infantis para investigar o comportamento acerca de gênero de 12 crianças.	Barbie; Max Steel; Shrek.
6	2013	Quando o discurso constrói o “natural”: família, gênero e sexualidade em A era do gelo 3	Paloma Ferreira Coelho Silva	A	Buscou analisar os discursos referentes à família, gênero e sexualidade presentes no filme e como certos discursos se legitimam como naturais no filme.	A Era do Gelo 3
7	2013	Representações contemporâneas do corpo feminino	Aline Marielle Silva	A	A autora analisa as construções e representações contemporâneas do corpo feminino, os discursos e as relações de gênero representadas no desenho animado Três Espiãs Demais.	Três Espiãs Demais
8	2014	Como educar meninas. Gênero e subjetividade em filmes dos estúdios Disney	Gabriela Petrucci; Ana Cristina Teodoro da Silva	A	As autoras buscaram analisar as narrativas referentes às construções de gênero em perfis femininos a partir de três filmes do estúdio Disney.	Branca de Neve e os Sete Anões; A Bela e a Fera; Valente
9	2014	Heroínas em Imagem e Ação: Agência e Representação Feminina no Desenho Animado das Meninas Super Poderosas	Juliane D. P. Q. Odinino	A	A autora busca a partir do desenho animado As Meninas Super Poderosas dialogar com as subjetividades infantis e os padrões	As Meninas Super Poderosas

					culturais de feminilidades e masculinidades. Com o intuito de problematizar as transformações das representações de heroína-vítima para uma menina superpoderosa.	
10	2014	O vilão desviante: Uma leitura sociocultural pela perspectiva de gênero de Scar em O Rei Leão	Caynnã de Camargo Santos; Luis Paulo de Carvalho Piassi	A	Buscou-se a partir dos estudos culturais, da semiótica e da Teoria Queer analisar como os filmes de animação veiculam discursos negativos a identidades de gênero que se desviam das normas padrão através do vilão Scar.	O Rei Leão
11	2015	Questões de gênero na produção cultural para crianças: desenhos animados “As terríveis aventuras de Billy e Mandy” e “Os Anjinhos”	Simone Olsiesky dos Santos	A	A autora buscou analisar os ensinamentos referentes a gênero, masculinidade e empoderamento feminino a partir de dois desenhos animados. Foi observado nos mesmos diversos estereótipos que agem na produção das subjetividades das crianças formando certas masculinidades e feminilidades.	As terríveis aventuras de Billy e Mandy; Rugrats - Os Anjinhos
12	2016	Mulan e Valente, Simetrias, Assimetrias e Relações de Gênero	Maria do Socorro Pereira de Almeida	A	Através de perspectivas socioculturais a autora buscou por meio da semiótica fazer uma leitura das simetrias e assimetrias das relações de gênero presentes nos filmes Valente e Mulan.	Mulan; Valente

13	2016	Relações de gênero, ciência e tecnologia no currículo de filmes de animação	Lívia de Rezende Cardoso	A	A autora buscou analisar as relações de gênero presentes nos filmes através do discurso científico-tecnológico e pôde observar que nesses filmes são produzidas diferentes posições de sujeitos homens e mulheres, enquanto alguns possuem papéis importantes na ciência, outros possuem papéis secundários ou de assistência que auxilia na produção de sujeitos generificados.	Tá Chovendo Hambúrguer I e II
14	2016	Saindo do armário: representação do personagem gay nos filmes de animação “Mary e Max” e “Paranorman”	Suyene Correia Santos	D	A autora investigou por meio de análises fílmicas e de conteúdo como personagens gays eram representados nos filmes que dão título à pesquisa.	Mary e Max; Paranorman
15	2016	Gênero e resistências em filmes de animação	Constantina Xavier Filha	A	A autora visa discutir e problematizar o entendimento de gênero a partir dos filmes da Barbie, mais especificamente,	Barbie: Escola de Princesas; A Princesa Pantaneira

					Barbie: Escola de Princesas e pensar possibilidades outras de feminidade e gênero a partir de um filme produzido por ela em suas pesquisas com crianças.	
16	2017	As representações identitárias de gênero nas animações cinematográficas dos contos de fadas	Luciane Maria Both	TCC - Especialização	A autora buscou através da perspectiva pós-estruturalista discutir as representações sociais que operam na construção das identidades de gênero através de filmes de animação.	A Branca de Neve e os Sete Anões; Cinderela I, II e III; A Bela Adormecida ; A Pequena Sereia I, II e III; A Bela e a Fera; Alladin I e II; Mulan I e II; Pocahontas I e II; Alladin e os 40 Ladrões; Shrek I, II, III e IV; A Princesa e o Sapo; Enrolados; Valente; Frozen; Moana
17	2017	Da princesa em perigo ao príncipe descartado: o amor romântico nos filmes de princesa da Disney	Virginia Therezinha Kesting	D	A autora dialoga sobre a construção de um imaginário sobre o amor ideal a partir dos filmes das princesas Disney e como essa construção vem mudando ao longo dos anos, bem como há o retrato de novas	Branca de Neve e os sete anões; Cinderela; Bela Adormecida ; A Pequena Sereia; A Bela e a Fera; Pocahontas; Aladdin;

					representações de papéis de gênero. Logo, ela irá analisar os modelos de relacionamento amoroso criados pela Disney.	Mulan; Enrolados; A Princesa e o Sapo; Valente; Frozen.
18	2017	Desenho Animado, Gênero e Sexualidades: “A hora da Aventura” e as narrativas dissidentes na escola	André Luiz Bernardo Storino; Ivan Amaro	A	Os autores se propuseram a analisar as possibilidades de utilizar o desenho Hora de Aventura como um artefato cultural para pensar as relações de gênero e sexualidade a partir da problematização de corpos e práticas que fogem da norma e das narrativas de estudantes.	Hora de Aventura
19	2017	Desenhos animados em ação: personagens compondo identidades infantis de gênero	Maria José Campos Faustino da Silva	D	A autora considera os desenhos animados como produtos da mídia e pedagogias culturais. Com isso ela busca discutir os atravessamentos das crianças e como tais desenhos implicam na constituição das identidades de gênero dessas crianças.	Ben 10; Bob Esponja; Carros; Frozen; Galinha Pintadinha; Homem Aranha; Max Stell; O Incrível Hulk; Peppa Pig; Princesinha Sophia;
20	2017	I my me! strawberry eggs: uma discussão de gênero a partir de	Alan Paulo Borges do Nascimento	D	O autor buscou através da animação japonesa I My Me! Strawberry	I My Me! Strawberry Eggs

		uma série de animação japonesa			Eggs debater e analisar as questões relacionadas a gênero e modos de subjetivação através dos personagens principais da trama.	
21	2017	Moana: quebra de padrões e empoderamento feminino em um “mar” de representatividade	Fernanda Caroline Alves de Mattos; Brunna Rabelo Santiago	A	A partir de uma ótica sócio-jurídica e das questões de gênero as autoras buscam retratar as mudanças sobre a posição da mulher nos filmes infantis e a evolução a partir dessa nova personagem que sai do padrão de princesa.	Moana: um mar de aventuras
22	2017	Transgressões de gênero em Steven Universe: os desenhos animados como tecnologia de gênero	Raira Araújo	TCC	A autora investigou a possibilidade de Steven Universe como locus para subversão de identidades de gênero a partir de uma análise das personagens principais do desenho.	Steven Universe
23	2018	A representação das mulheres e as discussões de gênero nas animações da Walt Disney	Lunielle de Brito Santos Bueno	A	Através de dois filmes da Disney a autora procurou compreender as representações das mulheres nos mesmos e os discursos que são propagados nos mesmos.	Branca de Neve e os Sete Anões; Mulan
24	2018	E elxs viverão felizes para sempre? (in)visibilidades de personagens LGBTs em produções da Disney como força propulsora de cibercontecimentos	Felipe Viero Kolinski Machado; Christian Gonzatti; Francielle Esmitz	A	Os autores buscaram analisar a partir de twitters sobre três obras da Disney a visibilidade ou a falta dela em personagens LGBTs presentes nas obras alvo dos cibercontecimentos	A Bela e a Fera (live-action); Frozen; Star vs as Forças do Mal
25	2018	Igualdade de gênero nas linguagens do cinema de animação	Vanessa Pereira da Rosa; Valmir	A	O intuito deste artigo foi investigar as representações de gênero no filme Moana e se no mesmo acontece a desconstrução de	Moana – um mar de aventuras

			Mateus dos Santos Portal		estereótipos femininos para se alcançar a equidade de gênero.	
26	2018	Os contos de fadas no cinema: Uma perspectiva das construções de gênero, sua história e transformações	Renata Santos Maia; Cláudia J. Maia	A	As autoras buscaram retratar as rupturas e permanências nas construções de gênero e para isso criam uma trajetória histórica de animações evidenciando assim as modificações que se deram entre patriarcado, comportamentos femininos e masculinos nas relações de gênero.	Branca de Neve e os Sete Anões; Cinderela; A Bela Adormecida; A Pequena Sereia; A Bela e a Fera; Aladdin; Pocahontas; Mulan; A princesa e o sapo; Anastasia; Deu a louca na Chapeuzinho; Deu a louca na Cinderela; Deu a louca na Branca de Neve; Shrek I, II e III; Enrolados; Valente; Frozen
27	2018	O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios Disney	Claudio Imamura	D	O autor buscou identificar nos filmes da Disney arquétipos de deusas gregas, como por exemplo, Afrodite e Perséfone. E analisar os olhares e as representações femininas nestes filmes.	Branca de Neve e os Sete Anões; Cinderela; Mulan; Valente;

						Frozen; Moana
28	2018	Protagonismo feminino em desenhos animados: gênero e representações no entretenimento audiovisual	Mônica Vitória Mendes; Denise da Costa Oliveira Siqueira	A	As autoras analisaram as representações de mulheres como heroínas em diversos desenhos animados para compreender a forma como estes questionam ou reforçam padrões e estereótipos femininos.	Avatar: A Lenda de Korra; As Aventuras de Ladybug; Club das Winx; <i>DC Super Hero Girls</i> ; Frozen; Hora de Aventura; Mulher Maravilha; Steven Universe; Valente; <i>W.I.T.C.H.</i>
29	2018	Uma nova mulher (?): gênero feminino na filmografia contemporânea da Disney	Juliana Machado Ruiz; Rafael de Tilio	A	Através desse artigo buscou-se entender os discursos referentes ao feminino e à heteronormatividade e a partir da análise de três filmes contemporâneos da Disney.	Valente; Frozen; Malévola
30	2018	O bom, o abjeto e o cômico: construção visual das masculinidades na animação aladdin (1992)	João Paulo Baliscei; Geiva Carolina Calsa	A	Os autores buscaram analisar como ocorre a construção visual das masculinidades a partir de Aladdin e concluem que o bom, o abjeto e o cômico remetem respectivamente, ao herói, vilão e aos coadjuvantes. Sendo Aladdin representante de uma masculinidade hegemônica, enquanto Jafar representa a masculinidade subornidade e os coadjuvantes representam masculinidades cúmplices e marginalizadas.	Aladdin

31	2018	“Não me chama de princesa”: o mito da fragilidade feminina e o desprincesamento em “As meninas super poderosas”	Caroline Francielle Alves; Maria Regina de Lima G. Oliveira	A	As autoras analisaram o episódio “Lutando contra o homem garoto” em busca do processo de desprincesamento, com o intuito de desconstruir a ideia de fragilidade feminina.	As meninas super poderosas
32	2019	“A aparência que dá o tom”: gênero, corpo e beleza nas cenas dos filmes Shrek	Renata Santos Maia	A	Em seu artigo a autora pretendeu analisar certas temáticas referentes a estereótipos presentes nos filmes de Shrek, a exemplo da diferença, de feiura-beleza; bom-mau e de que forma isso aparece no filme ao se relacionar com corpo, gênero e beleza..	Shrek; Shrek 2; Shrek Terceiro
33	2019	Infâncias, mídia e divulgação científica: reflexões acerca do Show da Luna enquanto pedagogia cultura contemporânea	Liliane Madruga Prestes; Viviane Madruga Cunha	A	As autoras objetivaram mapear conteúdos de Ciências da Educação Básica e sobre as relações de gênero presentes no desenho, um tanto quanto inovador, visto que este é um desenho brasileiro que conta com uma protagonista feminina que fala sobre ciências. Por fim elas buscam mostrar as potências presentes no desenho: O Show da Luna.	O Show da Luna
34	2019	“Agora eles foram longe demais”: as crianças, as famílias e as super-heroínas <i>drag queens</i>	Cristiano Eduardo da Rosa; Jane Felipe	A	Os autores trouxeram no artigo uma discussão sobre a animação brasileira <i>Super Drags</i> da <i>Netflix</i> e a repercussão que o desenho trouxe após ser alvo de famílias e políticos devido a ser uma produção LGBTQIA+. Para sua análise eles se utilizaram dos	<i>SuperDrags</i>

					episódios da série e das notas de repúdio que fizeram devido ao seu conteúdo.	
35	2019	Mulher e trabalho na animação <i>zootopia</i> : A importância de Judy para as novas gerações	Lucélis da Rocha Schmitz	TCC	A autora buscou através do filme <i>Zootopia</i> analisar como a história de repressão que as mulheres sofreram no decorrer dos anos, se relaciona com as narrativas do cinema a partir da construção da personagem Judy.	<i>Zootopia</i>
36	2019	É mulher? É homem? Não! São as superdrags!: uma análise dos enunciados discursivos da série	Claudinei Lopes Junior	D	O autor objetivou analisar de forma discursiva os enunciados referentes ao discurso LGBTI+, religioso e erótico presentes na animação. E a partir do que foi encontrado pelas análises ele conclui que, <i>SuperDrags</i> é uma animação que defende a subversão das normas de gênero e sexualidade.	<i>SuperDrags</i>
37	2020	A construção das Princesas Disney: Uma análise das performances, narrativas e identidades femininas	Ana Naemi Machida; Carlos Magno Camargos Mendonça	A	A partir da ideia de que as crianças estão envolvidas em processos de subjetivação ao assistir filmes os autores pretendem analisar as construções, narrativas, identitárias e performáticas das Princesas a partir de gênero com uma interseção com raça e classe.	Branca de Neve e os Sete Anões; Cinderela; A Bela Adormecida; A Pequena Sereia; A Bela e a Fera; Pocahontas; Mulan; A Princesa e o sapo; Enrolados; Valente;

						Frozen; Moana
38	2020	Psicologização do machismo e romantização da violência de gênero no filme Wifi Ralph	Gabriela Martins Silva; Domitila Shizue Kawakami Gonzaga	A	Através de uma análise discursiva do filme Wifi Ralph as autoras se propuseram a entender como a violência de gênero aparece na trama, bem como identificar os gêneros e as relações presentes na mesma para compreender se elas reiteram ou não as normas e a violência de gênero.	Wifi Ralph
39	2020	Quem pode retirar a espada da pedra? Um olhar sobre as representações de gênero nos filmes infantis medievais	Beatriz Galvão Abrantes	A	A autora objetivou em seu artigo analisar a representação de gênero em filmes que retratam a idade média a partir de duas animações da Disney.	A espada era a Lei; Valente
40	2020	Sob a ótica das crianças: cultura de mídia na educação infantil e as representações de gênero em desenhos animados	Sabrina de Sousa Soares	D	A partir da exibição de um filme animado produzido pela autora, buscou-se compreender quais os sentidos as crianças têm sobre feminilidade e masculinidade e como estes são marcados pelas vivências com desenhos animados. Por fim, as crianças demonstraram que gênero se aprende também nos desenhos animados.	Léxico Júpiter em: o incidente da Lua
41	2020	Representações sobre o feminino em sequências fílmicas de animações	Ana Paula Trofino Ohe	T	Através de suas análises a autora buscou identificar as representações femininas presentes nas sequências fílmicas para compreender a partir de qual tipo de discurso tais representações são construídas.	A Era do Gelo; Meu Malvado Favorito e Como Treinar o Seu Dragão

42	2020	Quem é mais homem? A construção de masculinidades rivais na animação a Bela e a Fera (1991) da Disney	João Paulo Baliscei	A	O autor objetivou analisar a construção visual e a performance de personagens masculinos no binarismo herói-vilão e em que medidas as masculinidades heróicas e vilãs diferem uma da outra. Ao final das suas análises o autor percebe que ambas as masculinidades demonstram agressividade, competição e a não demonstração de afetos.	A Bela e a Fera
43	2021	She-ra, una heroína lesbiana en una serie de animación	Silmara Takzaki	A	A autora se utiliza da etnografia de tela para analisar e comparar as mudanças entre a versão antiga do desenho She-ra e a nova versão da Netflix. Com isso, ela objetiva perceber a construção das subjetividades, identidades e sexualidades presentes.	She-Ra e as Princesas do Poder
44	2021	Aqui é onde ela conhece o príncipe encantado": gênero e representações de mulheres nas animações da Walt Disney Animation Studios (1937-2009)	Lunielle de Brito Santos Bueno	D	A autora buscou discutir as relações de gênero e representações femininas presentes em filmes 2D da Disney.	Branca de Neve e os sete anões; Cinderela; Bela Adormecida ; A Pequena Sereia; A Bela e a Fera;

						Pocahontas; Mulan; A Princesa e o Sapo
45	2021	Construção de princesas em filmes de animação da disney	Tânia Regina Zimmermann ; Aline Alves Machado	A	As autoras analisaram 12 filmes de princesas da Disney com o intuito de observar como se dá a construção das princesas sob a perspectiva das relações de gênero.	Branca de neve e os sete anões; Cinderela; Bela Adormecida ; A pequena sereia; A Bela e a Fera; Aladdin; Pocahontas; Mulan; A princesa e o sapo; Enrolados; Valente; Moana
46	2021	Representaciones de personajes femeninos em la película de animación Mi Villano Favorito 2	Ana Paula Trofino Ohe; Nilson Dinis	A	A partir da reflexão sobre a ausência de protagonistas femininas os autores objetivaram identificar e analisar quais representações da e sobre a mulher estão presentes no filme.	Meu Malvado Favorito 2
47	2021	Representações de gênero nos filmes Branca de Neve e os Sete Anões, A Bela e a Fera, Mulan e Moana : um mar de aventuras	Ana Clara da Silva Cabeceira	TCC	A autora baseia seu trabalho no conceito de identidade, estudos culturais e de gênero. Ela buscou analisar de	Branca de Neve e os sete anões; A Bela e a Fera; Mulan; Moana: um

					que forma os padrões tradicionais de comportamento são representados no filme e como esses comportamentos se ligam ao gênero.	mar de aventuras
48	2021	Subjetivações femininas: entre concordâncias e possibilidades de resistência nos filmes de animação da barbie	Telma Iara Bacarin; Constantina Xavier Filha	A	As autoras se propuseram a analisar filmes da Barbie produzidos entre 2001 e 2012 com o intuito de identificar e analisar as possibilidades de feminilidades presentes nos filmes e se há um modelo único ou diversos. A partir do que foi analisado concluíram que, ocorre a predominância de algumas normas de gênero, no entanto também foram vistas algumas possibilidades de resistência.	Barbie e O Quebra-Nozes; Barbie: Rapunzel; Barbie em Lago dos Cisnes; Barbie em A Princesa e a Plebeia; Barbie Fairytopia; Barbie e a Magia de Aladus; Barbie em as 12 Princesas Bailarinas; Diário da Bárbie; Barbie Fairytopia Mermaidia; Barbie em a Princesa da Ilha; Barbie Butterfly a Nova aventura em Fairytopia;

						<p>Barbie a Magia do Arco-íris; Barbie e o Castelo de Diamante; Barbie apresenta A Pequena Polegar; Barbie em A Canção de Natal; Barbie e as Três Mosqueteiras; Barbie Moda e Magia; Barbie em Vida de Sereia; Barbie e o Segredo das Fadas; Barbie Escola de Princesas; Barbie em Vida de Sereia 2; Barbie Um Natal Perfeito; Barbie a Princesa e a Pop Star</p>
49	2021	“Você vai nos honrar” ou “homem ser”? currículo e	Thomaz Spartacus Martins Fonseca; Luiz	A	A partir da animação Mulan os autores buscaram	Mulan

		relações de gênero na animação mulan	Davi Mazzei; Nathalye Nallon Machado		trazer à tona as construções de gênero presente na animação e se propuseram a analisar as normas sociais que estão implícitas em Mulan.	
50	2021	“Fúria e poder sobre rodas”: questões de gênero e educação na série “irmão do Jorel”	Daniela Passos; Alexandre Marini; Isabelle Guedes Patrocínio	A	Os autores analisam o episódio número 25 de Irmão do Jorel e buscam compreender as dinâmicas sociais que envolvem jovens e adultos na constituição de suas imagens atravessando gênero e sexualidade. Por fim, ao analisar o episódio observou-se maneiras sutis de abordar as questões de gênero e traz reflexões sobre os processos de constituição educacionais que influenciam na construção das identidades.	Irmão do Jorel
51	2021	estereótipos e suas implicações: uma análise do desenho patrulha canina	Mayura Waihrich Leal Giaretton Schneider	TCC (Especialização)	A autora buscou analisar como perpassam a desconstrução e construção dos estereótipos de	Patrulha Canina

					gênero e por meio da avaliação descritiva foram analisados três episódios e três personagens. Conclui-se que das 3 personagens femininas analisadas, duas apresentam esterótipos que denotam fragilidade e inseguranças, enquanto a outra traz uma mudança no enunciado de gênero presente na obra, visto que ela traz enunciados de oposição em relação às outras duas.	
52	2022	dispositivo pedagógico da mídia e representações de gênero e sexualidade em: she-ra and the princesses of power	Cecília Almeida Rodrigues Lima; Marcela Costa; Soraya Maria Bernardino Barreto Januário; Gêsa Karla Maia Cavalcanti	A	As autoras se propuseram a discutir as representações de gênero e sexualidade presentes na série animada She-Ra e as Princesas do Poder a partir de uma pesquisa descritiva e exploratória com fãs da série.	She-Ra e as Princesas do Poder
53	2022	“será que ele é”: a construção do preconceito	Cristiano Aparecido da Silva	CAP	O autor buscou analisar a construção do	As Meninas Superpoderosas

		transfóbico no vilão ele do desenho as meninas superpoderosas			preconceito transfóbico a partir do personagem Ele, e que este sendo um vilão e ser caracterizado com diversos elementos trans possa vir a acarretar num preconceito transfóbico devido essa associação ao vilanismo.	
--	--	---	--	--	---	--

54	2022	Representações de mulheres cientistas e relações de gênero no desenho animado “Johnny Test”	Yuri Jorge Almeida da Silva	A	O autor procurou discutir a partir do desenho animado “Johnny Test” as relações de gênero e ciência presente no mesmo. Através da análise de conteúdo o autor compreende que existe a presença de esterótipos relacionados às mulheres cientistas da obra, pois elas são descritas e mostradas muitas vezes como: sentimentais e ingênuas, além de buscarem usar da ciência para melhorar sua aparência na busca por uma aparência dentro dos padrões da norma e que sirva para impressionar garotos.	Johnny Test
----	------	---	-----------------------------	---	---	-------------

Fonte: Autoria própria (2022)

Referências do Quadro 1

ABRANTES, Beatriz Galvão. Quem pode retirar a espada da pedra?: um olhar sobre as representações de gênero nos filmes infantis medievais. In: Encontro Internacional de Estudos Medievais sobre margens, diversidades e ensino, 13., 2019, Salvador. **Anais do XIII Encontro Internacional de Estudos Medievais**. Salvador: Ufba, 2020. p. 121-143. Disponível em: http://abrem.org.br/revistas/index.php/anais_eiem/issue/viewIssue/30/51. Acesso em: 24 maio 2022.

ALMEIDA, Maria Do Socorro Pereira De. Mulan e valente, simetrias, assimetrias e relações de gênero. **Anais XII CONAGES**. Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/18546>>. Acesso em: 24/04/2022.

ARAÚJO, Raira. **Transgressões de gênero em Steven Universe: os desenhos animados como tecnologia de gênero**. 2017. 69 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/32411>. Acesso em: 24 abr. 2022.

BRAGA, Sonia. **Representações de gênero e família a partir da assistência fílmica do desenho animado Valente por estudantes do final do ensino fundamental II**. 2016. 49 f. TCC (Especialização) - Curso de Especialização Ead Gênero e Diversidade na Escola, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/173898>. Acesso em: 24 abr. 2022.

BOTH, Luciane Maria. **As representações identitárias de gênero nas animações cinematográficas dos contos de fadas**. 2017. 58 f. TCC (Graduação) - Curso de Especialização em Educação Inclusiva, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2017. Disponível em: http://repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/7379/Luciane%20Maria%20Bot_h_.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 29 abr. 2022.

BUENO, Lunielle de Brito Santos. A representação das mulheres e as discussões de gênero nas animações da Walt Disney. *Domínios da Imagem*, Londrina, v. 12, n. 23, p. 91-117, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/ea74/6ba213e31423ac1193da53d788aea58cfc75.pdf>. Acesso em: 24/04/2022.

CABECEIRA, Ana Clara da Silva. **Representações de gênero nos filmes Branca de Neve e os Sete Anões, A Bela e a Fera, Mulan e Moana: um mar de aventuras**. 2021. 105 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social – Jornalismo, Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2022. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/30743>. Acesso em: 24 abr. 2022.

CARDOSO, Lívia de R. Relações de gênero, ciência e tecnologia no currículo de filmes de animação. **Revista de Estudos Feministas**, v. 24, p. 463-484, 2016.

KESTERING, Virginia Therezinha. **Da princesa em perigo ao príncipe descartado: o amor romântico nos filmes de princesa da disney**. 2017. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pósgraduação em Sociologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo

Horizonte, 2017. Disponível em:

https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG_24e19ff9f695a15deb57ea5984b2ed83. Acesso em: 28 nov. 2021.

MACHADO, Felipe Viero Kolinski; GONZATTI, Christian; ESMITIZ, Francielle. E elxs viverão felizes para sempre? (in)visibilidades de personagens LGBTs em produções da Disney como força propulsora de cibercontecimentos. **Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 15, n. 43, p. 386-412, maio 2018. Disponível em:

<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1535>. Acesso em: 10 maio 2022.

MAIA, R. S.; MAIA, C. J. Os contos de fadas no cinema: uma perspectiva das construções de gênero, sua história e transformações. **Revista Ágora**, [S. l.], n. 22, p. 258-274, 2018.

Disponível em: <https://www.periodicos.ufes.br/agora/article/view/13621>. Acesso em: 24 abr. 2022.

MAIA, R. S. “A aparência que dá o tom”: gênero, corpo e beleza nas cenas dos filmes Shrek. **Revista Crítica Histórica**, [S. l.], v. 10, n. 19, p. 161-177, 2019. DOI:

10.28998/rchv10n09.2019.0010. Disponível em:

<https://www.seer.ufal.br/index.php/criticahistorica/article/view/8020>. Acesso em: 26 mai. 2022.

MACHIDA, A. N.; Magno Camargos Mendonça, C. (2020). A Construção Das Princesas Disney: Uma Análise Das Performances, Narrativas E Identidades Femininas. **Tropos: comunicação, sociedade e cultura** (ISSN: 2358-212X), 9(2). Recuperado de

<https://revistas.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3850>.

MATTOS, Fernanda Caroline Alves de; SANTIAGO, Brunna Rabelo. Moana: quebra de padrões e empoderamento feminino em um “mar” de representatividade. In: III Simpósio regional direito e cinema em debate, 2017, Jacarezinho. **Anais do III Simpósio Regional Direito e Cinema em Debate**. Jacarezinho: Uenp & Projuris, 2017. p. 257-271. Disponível em: <https://dircin.com.br/repositorio/2017/direito-e-cinema-tematico-em-debate.pdf#page=257>. Acesso em: 24 abr. 2022.

MEDEIROS, Rosana Fachel de. **Bob Esponja**: produções de sentidos sobre infâncias e masculinidades. 2010. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em:

https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/URGS_8b77ace417246d5072dc02fb5ce57386. Acesso em: 25 nov. 2021.

MENDES, M. V.; SIQUEIRA, D. DA C. O. Protagonismo feminino em desenhos animados: gênero e representações no entretenimento audiovisual. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 12, n. 2, p. 125-144, 31 ago. 2018.

NASCIMENTO, Alan Paulo Borges do. **I my me! strawberry eggs**: uma discussão de gênero a partir de uma série de animação japonesa. 2017. 133 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2017. Disponível em:

https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UEPB_63bde29f769fb79dc3a2dd8e2273ce0c. Acesso em: 28 nov. 2021.

NERY, Lorena Bezerra. **Estereótipos de gênero: o efeito da exposição à mídia filme sobre brincadeiras de crianças.** 2012. 144 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Ciências do Comportamento, Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

Disponível em:

https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB_6ecd9aa25401a169a2465c96a0924370. Acesso em: 25 nov. 2021.

ODININO, Juliane D. P. Q. **As super-heróínas em imagem e ação: Gênero, Animação e Imaginação Infantil no Cenário da Globalização das Culturas.** 2009. 269 f. Tese (Doutorado) – Curso de Programa de Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009. Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/92818/264584.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 jul. 2022.

ODININO, Juliane D. P. Q.. **Heróínas em Imagem e Ação: agência e representação feminina no desenho animado das meninas super poderosas.** *Ártemis*, [S. L.], v. 18, n. 1, p. 116-125, dez. 2014. Disponível em:

<https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/artemis/article/view/22538>. Acesso em: 28 nov. 2021.

OHE, Ana Paula Trofino; DINIS, Nilson. Representaciones de personajes femeninos en la película de animación *Mi Villano Favorito 2*. Hachetetepe. Revista Científica de Educación y Comunicación, [S.L.], n. 22, p. 1-14, 2021. **Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cadiz.** <http://dx.doi.org/10.25267/hachetetepe.2021.i22.1202>. Disponível em:

<https://rodin.uca.es/handle/10498/25062>. Acesso em: 24 abr. 2022.

PETRUCCI, Gabriela; SILVA, Ana Cristina Teodoro da. Como educar meninas: gênero e subjetividade em filmes dos estúdios disney. In: Congresso de ciências da comunicação na região sul, 2014, Palhoça. **Anais do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.** São Paulo: Intercom, 2014. p. 1-13. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2014/resumos/R40-0930-1.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2022.

PRESTES, Liliane Madruga; CUNHA, Viviane Madruga. Infâncias, mídia e divulgação científica: reflexões acerca do show da luna enquanto pedagogia cultura contemporânea. **Textura - Ulbra**, [S.L.], v. 21, n. 46, p. 138-151, 23 abr. 2019. Even3.

<http://dx.doi.org/10.17648/textura-2358-0801-21-46-4560>. Disponível em:

<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/4560>. Acesso em: 24 abr. 2022.

ROSA, Vanessa Pereira da; PORTAL, Valmir Mateus dos Santos. Igualdade de gênero nas linguagens do cinema de animação. **Icom**, [S. L.], v. 1, n. 1, p. 122-146, out. 2018. Disponível em: <http://seer.faccat.br/index.php/ricom/article/view/1041>. Acesso em: 24 abr. 2022.

RODRIGUES LIMA, C. A.; COSTA, M.; BERNARDINO BARRETO JANUÁRIO, S. M.; MAIA CAVALCANTI, G. K.; MOREIRA GOUVEIA, D.; CANCIO DOS SANTOS, T. O. (2022). **Dispositivo pedagógico da mídia e representações de gênero e sexualidade em:**

She-Ra and the Princesses of Power. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”, 15(1), 1-21. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.10119>. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/journal/5115/511569019002/511569019002.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2022.

RUIZ, Juliana Machado; TILIO, Rafael de. Uma nova mulher (?): gênero feminino na filmografia contemporânea da disney. **Revista Ártemis**, João Pessoa, v. 25, n. 1, p. 163-182, 1 ago. 2018. Portal de Periodicos UFPB. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22478/ufpb.1807-8214.2018v25n1.36099>. Acesso em: 24 abr. 2022.

SANTOS, Simone Olsiesky dos. **Representações de gênero, transgressão e humor nas figuras infantis dos desenhos animados contemporâneos**. 2010. 222 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/URGS_141fc1a25ccb66aa54d43db509dde097. Acesso em: 25 nov. 2021.

SANTOS, Caynnã de Camargo; PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. O vilão desviante: uma leitura sociocultural pela perspectiva de gênero de scar em o rei leão. Textura: **Educação e Letras**, Canoas, v. 16, n. 32, p. 124-146, set. 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/issue/view/113>. Acesso em: 24 abr. 2022.

SANTOS, Simone Olsiesky dos. Questões de gênero na produção cultural para crianças: desenhos animados "as terríveis aventuras de billy e mandy" e "os anjinhos". Textura: **Educação e Letras**, Canoas, v. 17, n. 34, p. 140-157, maio 2015. Disponível em: <http://posgrad.ulbra.br/periodicos/index.php/txra/issue/view/126>. Acesso em: 24 abr. 2022.

SILVA, Maria Carolina da. **A infância no currículo de filmes de animação: poder, governo e subjetivação dos/as infantis**. 2008. 137 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pósgraduação em Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/HJPB-7KNJPD>. Acesso em: 25 nov. 2021.

SILVA, Aline Marielle. Representações Contemporâneas do Corpo feminino. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero, 10., 2013, Florianópolis. **Anais Eletrônicos do Seminário Internacional Fazendo Gênero**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2013. p. 1-11. Disponível em: http://www.fg2013.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1373335592_ARQUIVO_textocompletoFazendoGenero.pdf. Acesso em: 24 abr. 2022.

SILVA, Paloma F. C. Quando o discurso constrói o “natural”: família, gênero e sexualidade em A era do gelo 3. **Bagoas - Estudos gays: gêneros e sexualidades**, [S. l.], v. 7, n. 10, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/5377>. Acesso em: 24 abr. 2022.

SILVA, Maria José Campos Faustino da. **Desenhos animados em ação: personagens compondo identidades infantis de gênero**. 2017. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação, Niversidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFRN_944f6e3a768b22445300564c1a5840f5. Acesso em: 28 nov. 2021.

SILVA, Gabriela Martins; GONZAGA, Domitila Shizue Kawakami. Psicologização do Machismo e Romantização da Violência de Gênero no Filme WiFi Ralph. **Nova Perspectiva Sistêmica**, [S.L.], v. 29, n. 68, p. 76-90, 28 abr. 2020. Instituto Noos. <http://dx.doi.org/10.38034/nps.v29i68.561>. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/nps/v29n68/v29n68a07.pdf>. Acesso em: 25 maio 2022.

SOARES, Sabrina de Sousa. **Sob a ótica das crianças: cultura de mídia na educação infantil e as representações de gênero em desenhos animados**. 2020. 107 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação e Docência, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMG_8435f3573103afe665fd8424caa79675. Acesso em: 28 nov. 2021.

STORINO, André Luiz Bernardo; AMARO, Ivan. Desenho animado, gênero e sexualidades: “A hora da aventura” e as narrativas dissidentes na escola. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica**, [S.L.], v. 2, n. 6, p. 596-614, 15 dez. 2017. Revista Brasileira de Pesquisa Auto Biografica. <http://dx.doi.org/10.31892/rbpab2525-426x.2017.v2.n6.p596-614>. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/rbpab/article/view/3870>. Acesso em: 26/05/2022.

TAKZAKI, Silmara. She-ra, una heroína lesbiana en una serie de animación. **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación**, [S.L.], v. ?, n. 142, p. 117-136, 6 set. 2021. Fundacion Universidad de Palermo. <http://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi142.5123>. Disponível em: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/5123>. Acesso em: 26 maio 2022.

ZIMMERMANN, Tânia Regina; MACHADO, Aline Alves. Construção de princesas em filmes de animação da Disney. **Diversidade e Educação**, [S.L.], v. 9, n. 1, p. 662-688, 30 jul. 2021. Lepidus Tecnologia. <http://dx.doi.org/10.14295/de.v9i1.12273>. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/index.php/divedu/article/view/12273>. Acesso em: 24 abr. 2022.