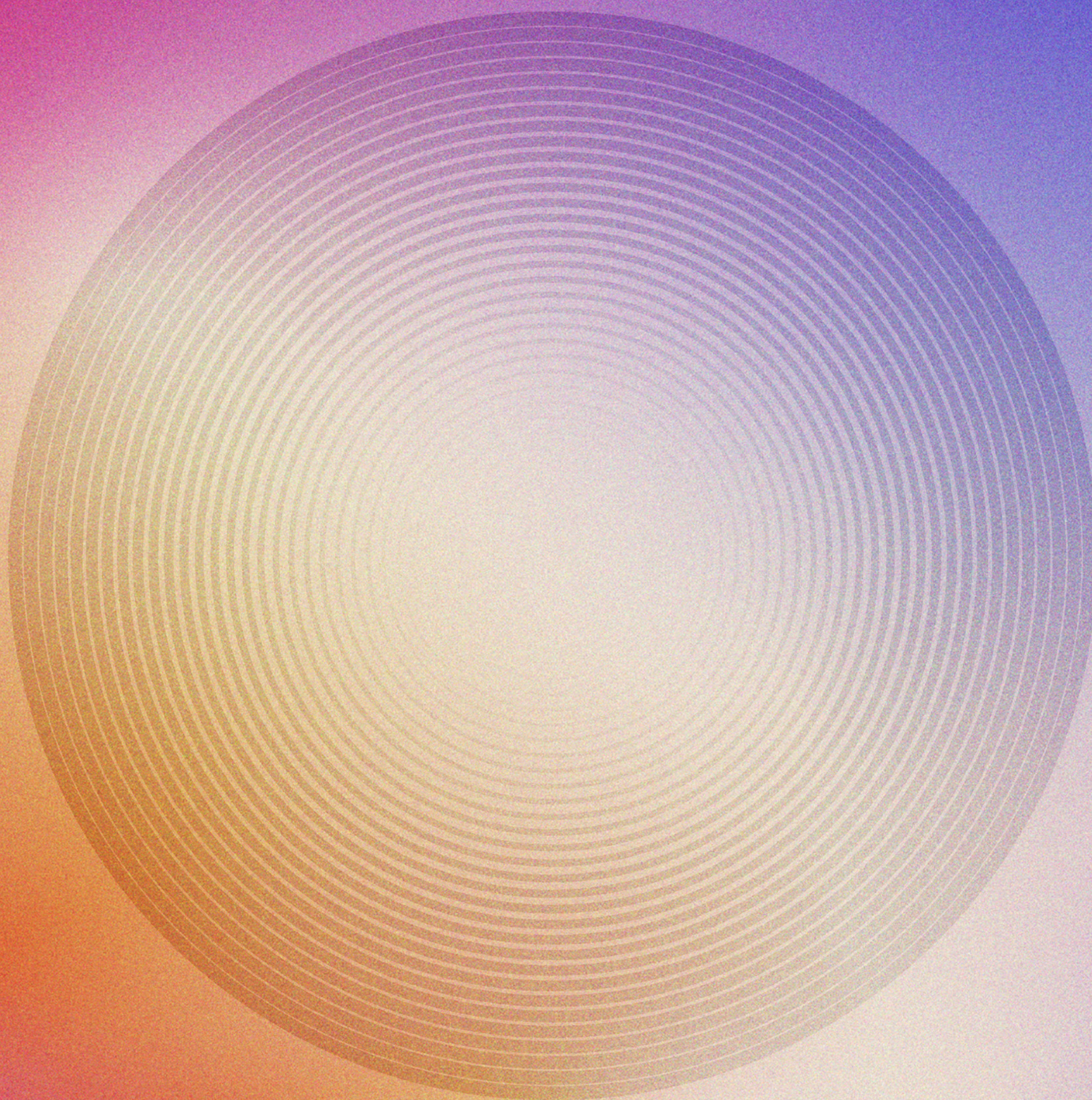


FACULDADE MÉLIÈS



Ana Beatriz Benevides Citolin  
Jakeline Ferreira Fagundes  
Júlia Tinti de Araújo  
Lara Mizue Sassano Nascimento  
Rafael Marques Muzzi Prado

ORIENTADORES E ORGANIZADORES:

Juliano Caravela, André Carvalho, Ivan Paz, Natália Toledo

# NARRATIVAS EM CORES

Artes digitais, visibilidade e representatividade

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Narrativas em cores [livro eletrônico] : artes digitais, visibilidade e representatividade / Ana Beatriz Benevides Citolin...[et al.] ; orientadores e organizadores Juliano Caravela...[et al.]. -- 1. ed. -- São Paulo : Faculdade Méliès, 2024.  
PDF

Outros autores: Jakeline Ferreira Fagundes, Júlia Tinti de Araújo, Lara Mizue Sassano Nascimento, Rafael Marques Muzzi Prado.

Outros orientadores e organizadores: André Carvalho, Ivan Paz, Natália Toledo.

ISBN 978-65-984581-0-2

1. Arte digital 2. Design 3. Diversidade 4. Jogos 5. Tecnologia I. Citolin, Ana Beatriz Benevides. II. Fagundes, Jakeline Ferreira. III. Araújo, Júlia Tinti de. IV. Nascimento, Lara Mizue Sassano. V. Prado, Rafael Marques Muzzi. VI. Caravela, Juliano. VII. Carvalho, André. VIII. Paz, Ivan. IX. Toledo, Natália.

24-225368

CDD-745.4

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Arte digital 745.4

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

# Coletânea de artigos do Núcleo de Iniciação Científica da Faculdade Méliès

A partir do Núcleo de Iniciação Científica da Faculdade Méliès, cinco alunos do ano letivo de 2024 — dos cursos de Design, Design de Animação e Jogos Digitais — desenvolveram artigos científicos focados em temas relacionados às artes digitais, visibilidade e representatividade. O Grupo se propôs a investigar casos em produções contemporâneas. Entre os objetos de estudo estão aberturas de novelas feitas com animação, produções audiovisuais em animação, jogos digitais e peças de design. O objetivo deste projeto é aumentar a quantidade de estudos científicos na área de artes digitais e tecnologia, contribuindo para a pesquisa brasileira nesse campo.

“Cada criatura humana traz duas almas consigo: uma que olha de dentro para fora, outra que olha de fora para dentro.”

- Machado de Assis

01

**ANÁLISE DE DIVERSIDADE EM ABERTURAS  
ANIMADAS DE TELENOVELAS BRASILEIRAS**

*Ana Beatriz Benevides Citolin*

PÁGINA 6

02

**OLHAR DECOLONIAL NAS CAPAS  
DE LIVROS INFANTIS**

*Jakeline Ferreira Fagundes*

PÁGINA 26

03

**FINAL FELIZ: O PERTENCER COMO FATOR  
RELEVANTE NA CONSTRUÇÃO DO SER  
E O PAPEL DO CINEMA**

*Júlia Tinti de Araújo*

PÁGINA 47

04

**NOSSA REPRESENTATIVIDADE TEM FINS  
MERAMENTE ILUSTRATIVOS**

*Lara Mizue Sassano Nascimento*

PÁGINA 86

05

**DECOLONIALIDADE EM GAMES:  
ANÁLISE DE ADORE**

*Rafael Marques Muzzi Prado*

PÁGINA 101

OR  
R  
A  
S  
S

# ANÁLISE DE DIVERSIDADE EM ABERTURAS ANIMADAS DE TELENÓVELAS BRASILEIRAS

*Ana Beatriz Benevides Citolin*

Orientador: Juliano Caravela



## RESUMO

A telenovela é o maior e mais importante gênero seriado do Brasil. A magnitude das produções transcendeu as barreiras e alcançou espectadores ao redor do mundo. A influência da telenovela na cultura brasileira é marcada por um impacto de gerações, movimentando a sociedade e criando tendências. Conseqüentemente, a abertura de uma telenovela é um de seus elementos principais. Responsável por introduzir personagens e o sentimento da trama, a abertura pode contar com diferentes recursos técnicos para sua produção. Entre os recursos mais utilizados e aclamados está o da animação, tanto em 2D, 3D ou uma mistura de técnicas. O presente trabalho pretende analisar a diversidade em aberturas de telenovelas brasileiras que optaram por utilizar o recurso de animação. As aberturas escolhidas foram as das telenovelas “Nos tempos do Imperador”, “Cara e Coragem” e “Amor Perfeito”. A maneira escolhida para representação de diversidade étnica e inclusão de minorias foi agraciada com a pluralidade visual das animações aqui analisadas. Este recurso potencializou as expressões culturais das aberturas, firmando a importância da telenovela e representatividade no cotidiano brasileiro.

## PALAVRAS-CHAVE:

telenovela; abertura; animação; diversidade.

## **ABSTRACT**

Soap Operas are the greatest e most popular television series genre in Brazil. The grandeur of the productions transcended the country's borders and reached spectators all over the world. The influence of Soap Operas in brazilian culture is marked by a clash of generations, shifting society and generating new trends. Hence, the Soap Opera's opening is one of it's main elements. While being responsible to introduce characters and the emotions surrounding the plot, the opening may rely on different technical resources in it's production. Among the resources more commonly employed and applauded is the animation, whether it's in 2D, 3D or in a mixture of techniques. The following research intends to analyse the diversity issue on brazilian Soap Opera's openings that opted to utilize animation resources. The chosen openings were selected from the following Soap Operas: "In the Emperor's ages", "Face and Courage" and "Perfect Love". The way in which ethnical diversity and minorities inclusion were depicted were agraciated with the visual plurity of the animations here analysed. This resource potentiated the cultural expressions of openings, sedimenting the importance of both Soap Operas and representation in brazilian's daily lives.

## **KEYWORDS:**

soap opera; opening; animation; diversity.

# 1. Introdução

A telenovela é uma produção audiovisual exibida diariamente em capítulos por canais televisivos em horário fixo, narrando acontecimentos que se desdobram no decorrer de sua trama (LOPES, 2003). A origem da telenovela, como é conhecida popularmente, está historicamente ligada ao folhetim e às radionovelas e passou por várias modificações até chegar a sua forma contemporânea. É um importante gênero seriado do Brasil, destacando o país como uma referência mundial no setor por décadas. Grandes sucessos contemporâneos como “Avenida Brasil” (2012), “Totalmente demais” (2016) e “Caminho das Índias” (2009) entraram tanto nas casas brasileiras como em casas de vários países ao redor do globo.

Gejfnbein (2011, p. 15) afere que “pode-se dizer que a telenovela é parte de um convívio íntimo e familiar, despertando amor e ódio, e instigando memória e crítica”. Esta magnitude nos alcances mundiais revela a importância da indústria de telenovelas para o setor audiovisual do país.

Com uma grande capacidade de adaptação, as telenovelas abordam diferentes núcleos em sua trama, às vezes com variadas condições sociais, conversando com diferentes culturas. (LOPES, 2003). Esse dinamismo e flexibilidade garantiram às telenovelas uma constância na audiência ao longo dos anos.

Podendo ser produzidas em diversos tons, gêneros e cenários, as telenovelas sofreram transformações em suas narrativas ao longo dos tempos (BORELLI, 2001). Para conseguir uma estabilidade na aclamação do público, modificaram a abordagem das estruturas sociais comumente utilizadas e passaram a retratar pessoas de diversidade étnica e racial em seus protagonismos (RIBEIRO, 2016). Dessa forma, também passaram a abordar temas pouco comentados em sociedade como o racismo, ao exemplo da telenovela “Amor de mãe”, exibida pela TV Globo em 2019. Mattos (2008, p.13) diz “As telenovelas não são apenas divertimento, distração ou mesmo válvula de escape; são uma grande contribuição cultural para a sociedade, uma vez que suas temáticas levam a reflexão, ao mesmo tempo em que educam e entretêm”. Essa mudança trouxe um clamor público pelas produções. Maria Lopes (2003, p.29) comenta: “talvez o fascínio e a repercussão das telenovelas estejam relacionados a essas ousadias na abordagem dos dramas comuns de todo dia”.

São produções capazes de influenciar grande parte da audiência brasileira (MATTOS, 2008). Inovadoras em sua metodologia, foram capazes de se conectar profundamente com os telespectadores. São tanto um produto cultural do país como um gerador de cultura. Sobretudo em seus capítulos finais, fazendo com que o público também participe por diversos meios, com comentários, opiniões e debates sobre os assuntos encenados.



As influências da telenovela tanto impactam gerações como também são impactadas por clamores populares, quando pedem novos pontos de vista para diferentes situações narrativas e desfechos (LOPES, 2003). É uma relação de troca em que a sociedade, como objeto de estudo, é também força motriz para o desenrolar da trama.

## 1.2 A utilização da telenovela como mudança cultural

Entrando numa relação íntima com a sociedade, as telenovelas precisam constantemente se reinventar para se atualizarem com o público. O desejo de pertencimento é despertado pelas telenovelas através de suas representações sociais (LOPES, 2003). Constantemente, os autores reinventam suas histórias para cativar o público e oferecer algo inovador. Sempre com este intuito de inovar e encantar as pessoas, as telenovelas brasileiras já retrataram diversas épocas da história, como em “Alma Gêmea” (2005), mas também diversas culturas estrangeiras, como em “Caminho das Índias” (2009), entre outras. As produções estabeleceram uma conexão forte com a população: “Talvez o fascínio e a repercussão das telenovelas estejam relacionados a essas ousadias na abordagem dos dramas comuns de todo dia” (LOPES, 2003, p.29).

A busca por reconhecimento tornou-se um relevante tema exigido pelos espectadores. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (2022), a maior parte da população brasileira declarou-se como parda ou preta. A necessidade de representatividade dessas pessoas nos veículos de mídia e cultura também chegou às telenovelas.

É fundamental que essa visibilidade tenha uma relação positiva e se desprenda de estereótipos negativos, como hiper sexualização e violência. Estes modelos são enraizados na cultura brasileira, sendo crucial abraçar novas perspectivas de representação (PAVÃO, 2022). Recentemente, algumas telenovelas já incluíram protagonistas negros ou pardos no enredo, como “Travessia” (2022) e “Todas as flores” (2022). Essa inclusão possibilitou trazer protagonistas que não estavam ligados aos estigmas sociais e exibi-los com uma pluralidade cultural.

### 1.3 As vinhetas de abertura de telenovelas

Entre os principais componentes de uma telenovela está a vinheta de abertura. Consiste de uma breve produção audiovisual, de poucos minutos de duração, que costuma introduzir de maneira dinâmica a temática geral da telenovela (COSTA, 2016).

Nessas vinhetas de abertura, geralmente, estão contidos elementos visuais de forte poder atrativo, responsáveis por trazer lampejos de seu enredo sem revelá-lo. Assim, diversos recursos técnicos são utilizados para criar diferentes ambientações e seduzir o telespectador. Entre estes recursos, está o da animação, seja 2D ou 3D, além de uma mistura entre técnicas. A animação já foi escolhida como método para abertura de telenovelas como “Orgulho e Paixão” (2018) e “Guerra dos Sexos” (2012).

As vinhetas apresentam muito mais do que apenas cenas recortadas de suas histórias, trazem também a dinâmica, o encantamento deste novo mundo a que o espectador será apresentado. Algumas optam por representar personagens que por vezes nem sequer estarão presentes na trama, mas trazem uma mensagem do sentimento e intenções narrativas a se obter assistindo os capítulos. Nisso, aspectos de inclusão e representatividade podem também ser percebidos, o que pretendemos demonstrar. O presente estudo tem como objetivo geral abordar a temática da influência de aspectos culturais e representativos, especificamente, em vinhetas de abertura de telenovelas brasileiras contemporâneas e que utilizam animação como recurso técnico. Por meio de uma metodologia qualitativa, serão analisados alguns casos que tragam em si a temática da representatividade não branca e seus consequentes aspectos culturais.

Foram selecionadas três vinhetas de abertura recentes para análise qualitativa: “Nos tempos do Imperador” (2021), “Cara e Coragem” (2022) e “Amor perfeito” (2023). Estas telenovelas utilizam recursos de animação 2D e 3D em suas vinhetas, têm personagens não-brancos como protagonistas e foram exibidas recentemente. Estes elementos são importantes para uma descrição de como os recursos escolhidos e sua representação trabalham os componentes de inclusão e representatividade.

## 2. Desenvolvimento

### 2.1 Vinhetas de abertura de telenovelas e recursos técnicos

As vinhetas de abertura de telenovelas estão presentes desde o início de sua exibição no país. Este item nunca foi apenas uma ornamentação da produção, mas tinha o objetivo de apresentar a telenovela a ser exibida, instigando interesse nos telespectadores: “A transposição de diversos tipos de expressões artísticas para o audiovisual nos leva à discussão das fronteiras fluidas da contemporaneidade, nas quais estes elementos dialogam entre si” (COSTA, 2016).

Com o intuito de introduzir a trama principal de uma telenovela, a vinheta de abertura traz também elementos visuais apelativos para atrair o público. As vinhetas cativam o telespectador, trazendo elementos que brincam com a imaginação de quem assiste. De certa forma, a abertura traz consigo o sentimento abordado durante a trama.

Em diversos momentos da história televisiva brasileira, algumas telenovelas deixaram sua marca na história ao inovar em suas aberturas. Seja por utilização de efeitos visuais ou rompimento de padrões, as vinhetas contagiaram ao público e trouxeram destaque ao próprio enredo.

Exemplo disso foi “Brega & Chique”, de 1987, que causou um alvoroço ao exibir um homem nu de costas para o público. “O beijo do vampiro”, exibida em 2002, distinguiu-se ao utilizar recurso de animação 2D na vinheta de abertura. Ambas aliadas a impactantes trilhas sonoras, que engradeceram a composição.

O recurso de animação 2D não foi o único utilizado em vinhetas de abertura brasileiras. Novos recursos foram introduzidos com o avançar da tecnologia, e algumas passaram a utilizar animação digital, animação 3D e a mescla de técnicas. “Cordel Encantado”, exibida em 2011, traz recursos de animação contando uma história com identidade visual de recortes de literatura de cordel, e “Orgulho e Paixão” (2018) utilizou a animação e pintura digital para obter uma mistura entre cores em tons pastéis e cores vibrantes, sugerindo o sentimento de paixão descrito no decorrer da trama.

## 2.2 Representação

As representações exibidas nas telenovelas também influenciam o mundo real (GEJFINBEIN, 2011). Em certos casos, trazem bordões que são repetidos nas ruas, como “A culpa é da Rita”, de “Avenida Brasil” (2018), ou mesmo em outro idioma, como a expressão “Inshallah”<sup>1</sup>, de “O clone” (2001) (LOPES, 2003). Maria Lopes (2003, p.29) comenta: “As gírias e maneirismos usados por certos personagens são incorporados rapidamente na linguagem do dia a dia; nomes de personagens entram em moda e crianças são batizadas com eles”.

Telenovelas também podem atuar socialmente, conscientizando a população, como aconteceu em “Laços de Família”, exibida em 2000. Na trama, a personagem Camila (Carolina Dieckmann) é diagnosticada com leucemia mieloide aguda, e teve que raspar seus cabelos devido ao tratamento, em uma cena memorável. Este capítulo atingiu números altíssimos de audiência e, em apenas dois meses, quando o tema começou a ser abordado, a média mensal de inscrições no Registro Brasileiro de Doadores Voluntários de Medula Óssea (REDOME) saltou de 20 por mês, em novembro de 2000, para 900, em janeiro de 2001. Um aumento de 4400% nas inscrições (BERNARDO, 2022). Esta abordagem causou um impacto social positivo, ajudando a salvar a vida de pessoas que sofriam com esta condição de saúde. O caso exemplifica a magnitude da força das representações nas telenovelas e sua repercussão na sociedade.

Contudo, mesmo com esse poder em mãos, muitas telenovelas acabaram não utilizando bem os recursos disponíveis e reforçaram estigmas sociais vigentes, como situações envolvendo a representação de minorias em estereótipos e a falta de personagens negros em posições de poder e bom *status* social. Atores de grande porte foram escalados para papéis que reforçam situações sociais de opressão, como o ator Douglas Silva escalado para o papel de traficante em “Amor de mãe”, de 2019 (NASCIMENTO, 2021). Há ainda a representação apenas de pessoas brancas como ricas e moradoras de bairros nobres. Às minorias, ficam reservados apenas papéis subalternos e de serventia. A atriz Olivia Araújo esteve no papel de empregada doméstica em “*I Love Paraisópolis*”, mesma função de sua personagem em “Chiquititas”, e os dois papéis foram concomitantes em 2015 (STYCER, 2015).

---

<sup>1</sup> Aportuguesamento de “Insha’Allah” (em árabe: *إن شاء الله*), que pode ser traduzido “se Deus (Allah) quiser”. É comum no mundo islâmico e consta do vocabulário de cristãos no Oriente Médio e em várias regiões na África. As palavras “ojalá” (espanhol) e “oxalá” (português) são derivações.

Ao longo dos anos, estes clamores foram ouvidos. Acontecimentos como o assassinato de George Floyd em 2020 (LELLIS, 2020) reforçaram movimentos ressaltando a importância de vidas negras. Estes eventos podem ter colaborado positivamente para a indústria cultural, aumentando a visibilidade negra nas televisões. Exemplo desse efeito, em 2023 a rede Globo exibiu três telenovelas com protagonismo negro simultaneamente: “Amor perfeito”, “Vai na Fé” e “Terra e Paixão” (CARVALHO, 2023).

Esta representatividade pode, mais uma vez, influenciar a sociedade organicamente. Colocar pessoas negras em posições de poder, protagonismo e descoladas de estereótipos pode movimentar os avanços sociais para ampliar a inclusão de minorias.

## **2.3 Objeto de estudo**

Para a realização deste estudo, analisamos diversas vinhetas de abertura de telenovelas recentes e selecionamos três para a exposição. Os pontos apresentados acima foram essenciais para a definição de um requisito conforme a relevância do assunto: “Nos tempos do Imperador” (2021), “Cara e Coragem” (2022) e “Amor perfeito” (2023).

Estas telenovelas utilizaram recursos visuais de animação em suas vinhetas de abertura, que serão analisados ao longo desta fase do trabalho. As aberturas contam com representações de personagens negros e incluem outras minorias, explorando de maneiras diferentes as formas de animação e passando diferentes mensagens ao telespectador.

## **3. Análise**

### **3.1 Nos tempos do Imperador (2021)**

“Nos tempos do imperador” foi exibida pela TV Globo entre agosto de 2021 e fevereiro de 2022. A história se passa no século XIX, retratando a realidade do Brasil Império. A trama concentra-se na relação de romance entre uma jovem branca que sonha em seguir seus estudos e um rapaz escravo que foge de acusações injustas. Assim, a telenovela trouxe em sua abertura também

uma ambientação dos recursos visuais possíveis da época, como desenhos e pintura em tela.

A abertura traz diversos desenhos e pinturas retratando a realidade vivida naqueles tempos, opta também por cores pouco vibrantes, característica de pinturas da época. Também utiliza recursos de animação digital para criar movimentos nas telas, trazendo uma sensação de imersão naquele ambiente.

Em determinado momento, como retratado abaixo na figura 1, a câmera movimenta-se para direita, causando uma sensação de estarmos observando uma grande pintura do Brasil Império.



Figura 1: Escravos em colheita. “Nos tempos do Imperador” (Fonte : 2021, TV Globo)

Embora parte da trama da telenovela esteja concentrada em um romance, os temas escravistas também estão presentes, centralizados nos núcleos do Imperador Dom Pedro II. A trama sugere o desejo do imperador de dar progresso ao país, abolindo a escravidão, chegando ao abuso da liberdade poética. A figura 1 retrata a realidade vivida por pessoas negras naqueles anos.

Continuando o movimento da câmera, a abertura mostra a cena exibida abaixo na figura 2, um retrato em pintura de um cortejo de um homem negro para uma mulher branca. Tema este que está fortemente ligado com a trama. Contudo, o homem negro na cena é retratado com roupas elegantes como a jovem, está na mesma altura que ela, indicando uma possível equidade social. Mesmo que não fosse a realidade do século XIX, é a maneira artística que a telenovela quer retratar, trazendo um pouco de visibilidade a relações com pessoas de etnias diferentes.



Figura 2: Cortejo. “Nos tempos do Imperador” (Fonte : 2021, TV Globo)



Figura 3: Pessoas na biblioteca. “Nos tempos do Imperador” (Fonte : 2021, TV Globo)

A cena que dá continuidade ao “quadro” exibido na abertura (figura 3) traz exclusivamente pessoas negras sendo representadas em uma biblioteca. Em primeiro plano temos a representação de Machado de Assis, um dos maiores nomes da escrita brasileira.

A interpretação de Machado de Assis na trama não teve tanto tempo de tela. O autor foi alvo de branqueamento ao longo do tempo, portanto, chamou a atenção o fato dele ter sido fielmente retratado na abertura como uma pessoa negra (FARAD, 2021).

Estas pessoas presentes em um ambiente de conhecimento, em posição de leitores, faz uma boa associação dessa minoria com pessoas estudiosas. Uma breve imagem de uma leitura de um livro pode trazer mais valor àquela pessoa, dignificando-a com sabedoria.

## 3.2 Cara e Coragem (2022)

Em 2022, a TV Globo exibiu a telenovela “Cara e Coragem”, oferecendo uma dinâmica pouco evidenciada, em que uma mulher negra ocupa um papel de destaque e poder na trama. A personagem Clarice, interpretada pela atriz Taís Araújo, é diretora de uma siderúrgica e ainda tem a oportunidade de contratar duas pessoas brancas para trabalhar em uma missão perigosa.



Figura 4: Homem em cima de um edifício. “Cara e Coragem” (Fonte : 2022, TV Globo)

A telenovela contou com uma abertura muito detalhada em uma animação digital, misturando elementos de pintura e animação 3D, como mostrada acima na figura 4. As movimentações retratadas mostravam a agitação experimentada na telenovela. Além disso, os personagens que são retratados na abertura também protagonizam cenas de ação, aventura e perigo.

Um dos personagens escolhidos, um homem negro, foi muito bem representado em suas feições, mantendo um cabelo com textura e corte com personalidade.

A escolha de iluminação favorece uma harmonia entre personagem e cenário. O homem, que está fugindo tentando salvar a própria vida, acaba sofrendo um acidente e é então resgatado por uma mulher como mostra a figura 5.





Figura 5: Mulher resgatando um homem. “Cara e Coragem” (Fonte : 2022, TV Globo)

A mulher apresenta força extrema e está caracterizada como uma heroína. Esta imagem (figura 5) tem um simbolismo forte, pois ao cair nesta posição as personagens recriam uma cena bem típica de filmes de ação, porém, normalmente interpretada em posições invertidas.

A expressão de alegria e tranquilidade passada pela heroína mostra segurança no que faz. Também, se deu a ela um corte de cabelo representativo de pessoas negras. Esta mulher remonta a força da personagem Clarice, que também é uma mulher muito confiante e capaz.

Esta cena (figura 6) representa a ilusão vivida pelos personagens. Apesar das personagens viverem cenas de perigo, eles aparecem em um estúdio de filmagem, indicando uma possível dualidade nas visões que o telespectador poderá ter durante a trama.

Apesar de estar em uma gravação com cenário falso, a mulher realmente está carregando o rapaz no colo. Reafirmando sua força mesmo que apenas para uma cena de filme.

Esta inversão de papéis exprime uma diversidade maior para a trama e suas personagens. A telenovela realmente traz reviravoltas surpreendentes, mas manteve-se firme até o fim na ocupação de pessoas negras e mulheres em posições de poder.



Figura 6: Estúdio de filmagem. “Cara e Coragem” (Fonte : 2022, TV Globo)

### 3.3 Amor Perfeito (2023)

Exibida pela TV Globo em 2023, também traz uma relação amorosa de um casal com diferentes etnias. A história reforça o poder da diversidade ao trazer a personagem feminina Marê (Camila Queiroz) rompendo padrões da época, a jovem formou-se na faculdade e não se contenta com um casamento arranjado. Ela tem um filho, fruto de um amor com Orlando, personagem de pele retinta. A história trata da pluralidade ao colocar o pai da criança como um médico negro, retratando uma minoria em posição de poder.



Figura 7: Aleitamento materno. “Amor perfeito” (Fonte : 2023, TV Globo)

Embora o elenco da telenovela conte com uma diversidade étnica, a abertura deu prioridade para retração de pessoas não brancas. Assim, nem todas as personagens exibidas na abertura fazem parte do elenco principal. A figura 7 mostra a cena inicial da abertura, um aleitamento materno.

Esta cena tem um impacto, visto que a telenovela estreou em um momento de discussão sobre os direitos de amamentação em público (MORAES, 2023). A técnica escolhida foi uma mistura entre elementos estáticos de pintura com uma utilização de elementos digitais para criar movimentos 3D no cenário.

A combinação de um ato de amamentação como primeira cena com a pintura aconchegante no cenário, traz uma prévia da força do amor materno que será exibida durante a telenovela. Além de reiterar a importância do vínculo afetivo entre mãe e filho.



Figura 8: Crianças brincando. “Amor perfeito” (Fonte : 2023, TV Globo)

Segundo artigo publicado no site GSHOW, em 2023, a abertura de “Amor perfeito” quis demonstrar diferentes formas de amor, obedecendo à diversidade proposta pela telenovela. Além de utilizar técnicas de pintura baseadas em obras de pintores como Tarsila do Amaral e Heitor dos Prazeres, como mostra a figura 8 onde crianças negras brincam em um cenário lúdico.

Comprometidos com a pluralidade étnica, a figura 5 mostra crianças bem-vestidas, brincando e sorridentes. Esta caracterização sutil nem sempre é a realidade mostrada em telenovelas onde estereotipam a realidade de pessoas negras às favelas e ambientes de violência. Assim, a telenovela “Amor perfeito” traz outras propostas à representação dessas crianças, permitindo a movimentação dos núcleos estereotipados para núcleos mais leves.



Figura 9: Casal idoso. “Amor perfeito” (Fonte : 2023, TV Globo)

Ainda seguindo a proposta de diversidade, a abertura da telenovela Amor perfeito traz em uma das cenas a de um casal já na terceira idade. O cenário com cores em tons mais quentes e elementos delicados como o beija-flor podem trazer ao telespectador a sensação de acolhimento, associando um bem-estar com a figura do casal no centro, indo em contra ao etarismo sofrido por muitas pessoas na terceira idade.

Estas representações trazem visibilidade às minorias, normalizando situações cotidianas, retratadas na abertura como expressões amorosas em todas as formas.



Figura 10: Criança interagindo com cadeirante. “Amor perfeito” (Fonte : 2023, TV Globo)

Em uma representação carinhosa, aparece na abertura uma expressão de amor paternal, figura 9, onde uma criança de maneira amorável interage com uma figura paternal. O cenário traz cores mais vibrantes, ainda sem perder a coesão com as técnicas escolhidas para a abertura. A emoção passada é a de alegria, expressada também nos rostos das personagens.

O detalhe para seguir na proposta inclusiva da telenovela, está na retratação de uma pessoa que usa cadeira de rodas. Estas pessoas também precisam ser tratadas com alegria e cenas de amor. A abertura seguiu no seu comprometimento com a inclusão.

Desta maneira, os recortes acima representam a capacidade da telenovela de acrescentar em todos seus elementos a diversidade. A abertura da telenovela traz consigo mensagens variadas, e estas foram capazes de incluir uma representação de diversas minorias.

Além disso, os recursos de animação valorizaram ainda mais a produção. Esta combinação de fatores foi capaz de reproduzir impactantes cenas retratadas nas aberturas escolhidas nesta pesquisa.

## 4. Considerações finais

Ao longo dos anos, a telenovela evoluiu junto com a sociedade e consolidou-se como uma importante produção cultural. Nestes termos, as vinhetas de abertura representam uma amostra significativa da trama escolhida. Embora as aberturas costumem ter pouco tempo de tela, são também responsáveis por cativar os telespectadores.

A telenovela tornou-se tanto um rompedor de barreiras como um reflexo da mudança social contemporânea. Em certos casos, as vinhetas atuam como primeiro elemento de impacto de uma telenovela. As produções escolhidas por este projeto optaram por trazer já em sua abertura um trecho da representatividade explorada nos capítulos.

A representação de minorias é uma crescente nas tendências das telenovelas, sendo muito bem recebida pelo público. Esta retratação é um fenômeno originado principalmente pelo eco de movimentações populares visando alcançar igualdade, tanto no Brasil como no mundo.

Assim, esta crescente demanda foi atendida e vista na direção de telenovelas, que optaram por aderir à inclusão de minorias em sua totalidade. E, para realização destas produções, muitas destas telenovelas optaram pelo recurso de animação para abranger ainda mais o leque de possibilidades das mensagens passadas ao telespectador.

A animação, sem dúvidas, permite um vasto conjunto de criação. A diversidade de combinações culturais possíveis traduz a amplitude das mensagens intencionadas nas aberturas. Assim, as aberturas analisadas neste trabalho seguiram o recurso da animação, tanto animação 2D como animação 3D, ou mesmo uma combinação destas.

Desta maneira, foi possível observar que as aberturas das telenovelas escolhidas tiveram a amplitude nas mensagens pela utilização da animação, o envolvimento de temas brasileiros e retratações amenas de realidades pouco vistas na televisão, trouxeram, de maneira graciosa, cenas fortes e importantes para a sociedade brasileira.

Além disto, estas representações foram feitas de maneira mais natural, seja pela opção de desvincular temas estereotipados que são corriqueiramente atrelados às minorias, ou mesmo pela escolha de dar destaque a uma construção pouco comum na sociedade.

Estes fatores, de maneira conjunta, favoreceram o impacto positivo destas representações tanto no aspecto receptivo dos telespectadores, como também para servir como uma base impulsionadora para futuras produções culturais.

Assim, estas telenovelas atingiram não somente o objetivo de entretenimento, mas transcenderam em suas expressões artísticas ao alcançar pontos sociais e inclusivos em suas obras.

---

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Telenovela brasileira: uma narrativa sobre a nação**. Comunicação & Educação, São Paulo, Brasil, n. 26, p. 17–34, 2003. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i26p17-34. Disponível em: <https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/37469>. Acesso em: 2 de fev. 2024.

GEJFINBEIN, Leandro. **O próximo capítulo: reflexões para um novo modelo de telenovela brasileira nas novas mídias**. Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de Artes & Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro, p. 177, 2011.

MATTOS, Luane. **A influência da telenovela no comportamento do telespectador – uma análise de O Clone, América e Paraíso Tropical**. Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, 2008.

BORELLI, Silvia. **TELENOVELAS BRASILEIRAS: Balanços e perspectivas**. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/spp/a/Vt-n4XXFkFf9K9X8Q8BnNqVh/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12 mar 2024.

COSTA, Victória. **Abertura de telenovelas: apropriações artísticas contemporâneas**. Revista ORSON – Universidade Federal de Pelotas, 2016.

NASCIMENTO, S. **Os estereótipos de negros na mídia reforçam a imagem racista de que somos bandidos – Mundo Negro**. Disponível em: <https://mundo-negro.inf.br/os-estereotipos-de-negros-na-midia-reforcam-nossa-imagem-como-bandidos/>. Acesso em 10 de abril. 2024.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo demográfico 2022: Identificação étnico-racial da população, por sexo e idade subtítulo**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

RIBEIRO, Rondinele aparecido; MARQUES, Francisco Claudio Alves. **A TELENVELA NO BRASIL: UM GÊNERO POR EXCELÊNCIA.** Cadernos Zygmunt Bauman, v. 6, n. 11, 29 Jul 2016. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/4312>. Acesso em: 26 mar 2024.

PAVÃO, F. **Por que é importante escalar atores negros para personagens diversos?** – Splash UOL, [S.I], 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2022/12/23/por-que-e-importante-esalar-atores-negros-para-personagens-diversos.htm>. Acesso em 02 mai. 2024.

BERNARDO, André. **O dia em que uma telenovela alavancou a doação de medula no Brasil.** [S.I], 2021. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/coluna/saude-e-pop/o-dia-em-que-uma-telenovela-alavancou-a-doacao-de-medula-no-brasil>. Acesso em: 12 de mar. 2024.

STYCER, M. **Atriz faz papel de empregada em duas telenovelas ao mesmo tempo.** [S.I], 2015. Disponível em: <https://tvefamosos.uol.com.br/blog/mauriciostycer/2015/06/12/atriz-faz-papel-de-empregada-em-duas-telenovelas-ao-mesmo-tempo/>. Acesso em 12 de mar. 2024.

LELLIS, L. **Protestos pela morte de George Floyd tomam as ruas dos EUA neste domingo.** São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/protestos-pela-morte-de-george-floyd-tomam-as-ruas-novamente-nos-eua/>. Acesso em 20 de abr. 2024.

MORAES, P. **Comissão aprova projeto que garante direito de amamentação em espaços públicos.** [S.I], 2023. <https://www.camara.leg.br/noticias/10011865-COMISSAO-APROVA-PROJETO-QUE-GARANTE-DIREITO-DE-AMAMENTACAO-EM-ESPAÇOS-PÚBLICOS>. Acesso em 3 de mai.2024.



GSHOW, Globo. **Amor Perfeito: abertura tem Sandy cantando e outras curiosidades.** Rio de Janeiro, 2023. Disponível em <https://gshow.globo.com/telenovelas/amor-perfeito/noticia/amor-perfeito-descubra-curiosidades-da-abertura-da-telenovela.ghtml>. Acesso em 4 de mai. 2024.

CARVALHO, E. **Pela 1ª vez na história, todas as telenovelas da Globo têm protagonistas negros.** [S.I], 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/ecoa/colunas/eduardo-carvalho/2023/05/11/pela-1-vez-na-historia-todas-as-telenovelas-da-globo-tem-protagonistas-negros.htm>. Acesso em 22 de abr. 2024.

---

# OLHAR DECOLONIAL NAS CAPAS DE LIVROS INFANTIS

*Jakeline Ferreira Fagundes*

Orientador: Natália Alves de Toledo Moraes

## RESUMO

Este estudo visa analisar os paralelos das características de decolonialidade e modernidade/decolonialidade presentes nas capas dos livros infantis finalistas do Prêmio Jabuti 2023. Com os resultados obtidos através de apreciação de critérios, foi construída uma Matriz Comparativa e, com base na amostragem, foi possível visualizar aspectos predominantes na temática, diagramação, tipografia, cor e ilustração das capas.

## PALAVRAS-CHAVE:

objeto-livro infantil; decolonialidade; objeto-livro; capas de livros.

## **ABSTRACT**

This study aims to analyze the parallels of decoloniality and modernity/decoloniality characteristics present in the covers of the children's books finalists of the Jabuti Prize 2023. With the results obtained through criteria appreciation, a Comparative Matrix was built. Based on the sampling, it was possible to visualize predominant aspects in the theme, layout, typography, color, and illustration of the covers.

## **KEYWORDS:**

children's book; decoloniality; book; book covers.

# 1. Introdução

Podemos considerar o objeto-livro infantil um elemento de grande importância para o desenvolvimento da leitura de imagens e de repertório cultural, social e formador de sentidos. “A ilustração é uma arte instrutiva, pois desenvolve nosso conhecimento visual e a percepção das coisas. Através da imagem, podemos reconstruir o passado, refletir sobre o presente e imaginar o futuro, ou mesmo criar situações impossíveis no mundo real” (LIMA, 2009, p. 29). Ainda, para Graça Lima, “O livro infantil ilustrado pode ser encarado como uma espécie de ritual iniciatório, que obedecerá a uma série de etapas progressivas na formação de um homem esteticamente civilizado”.

Para Hallewell (2012), “é difícil imaginar uma atividade que envolva tantos aspectos da vida nacional quanto a publicação de livros. O livro existe para dar expressão literária aos valores culturais e ideológicos”. Assim, o objeto-livro pode carregar aspectos decoloniais, já que sua produção está vinculada a fatores estéticos e tecnológicos disponíveis ou indisponíveis nacionalmente. Nessa ótica, refletir sobre o objeto-livro “proporciona uma excelente medida do grau de dependência ou independência do país” (HALLEWEEL, 2012).

Este estudo pretende refletir acerca de decolonialidade e modernidade/colonialidade presente no objeto-livro, especificamente nas capas dos livros finalistas do Prêmio Jabuti 2023 na categoria Literatura do eixo Infantil: (1) *A espera*, (2) *Desligue e abra*, (3) *Doçura*, 4) *O menino, o pai e a pinha* e (5) *Voar na imaginação*.

Para embasamento teórico de estudos de decolonialidade, Ballestrin (2013) Léon (2019) e Mignolo (2017) serão consultados. Para entender o objeto-livro, Hendel (2006), Haslam (2007) e Linden (2011) servirão de suporte. Para entendimento dos livros infantis no contexto brasileiro, Hallewell (2012), Lima (2009) e Mendes (2016).

Até o momento, a hipótese que se levanta é que podemos extrair, da construção do objeto-livro, elementos decoloniais. Para León, são “reconhecíveis múltiplas culturas visuais que ocupam lugares hegemônicos e subalternos” (2019, p. 70). Assim, o objeto-livro infantil torna-se um acontecimento visual local expressivo.

A importância deste estudo se dá por conta da promoção e preservação da Cultura brasileira, tendo em vista o papel que os livros infantis têm na construção da noção de pertencimento durante a infância. Além disso, pode contribuir para o desenvolvimento de uma indústria editorial, que pode se diferenciar dos competidores globais por destacar uma comunicação visual presente apenas em nosso país, bem como abrir espaço para estudos posteriores de livros próprios para as demais faixas etárias e segmentos, tendo em vista a escassez de literatura atualizada na área. Essa ausência foi observada durante a pesquisa exploratória de artigos correlatos e enfatizada na tese de doutorado de

Mendes (2016) *A descolonização das imagens: o livro ilustrado infantil no contexto brasileiro*.

Como metodologia, será empregue a análise comparativa. Para tanto, será necessário realizar uma revisão bibliográfica, se aprofundar nos estudos de decolonialidade e modernidade/decolonialidade e estabelecer paralelos com as capas do objeto-livro infantil. Posteriormente, será possível visualizar características-chaves de decolonialidade ou modernidade/decolonialidade. Ao final, espera-se construir uma matriz comparativa dos objetos de estudo baseada na triangulação decolonialidade, modernidade/decolonialidade e o *design* das capas dos livros.

## 2. Objeto-livro

O livro tem sido uma ferramenta essencial na transmissão de conhecimento, ideias e culturas. Sua história está entrelaçada com a própria história da humanidade, registrando suas jornadas, descobertas e reflexões. Haslam (2007, p. 6) afirma que “o livro é a forma mais antiga de documentação”. A partir dessa perspectiva, o presente capítulo busca explorar as características fundamentais do livro.

A definição de livro como um suporte portátil que contém páginas impressas e encadernadas, preservando e transmitindo conhecimento ao longo do tempo e do espaço, ressalta sua importância como veículo de ideias (idem, p. 9). De fato, o livro impresso tem sido um dos meios mais poderosos para a disseminação de ideias, influenciando o desenvolvimento intelectual, cultural e econômico da humanidade (idem, p. 12).

No entanto, deve-se ressaltar o trabalho dos profissionais que desempenham um “papel invisível” na construção do livro: os *designers*. Sem o trabalho desses indivíduos, a influência das ideias contidas nas obras seria transitória (idem, p. 12). O *designer* de livros desempenha um papel fundamental na concepção física, visual e de apresentação da obra. É responsável pela seleção do formato, tipografia e estilo do layout das páginas, bem como pela supervisão do processo de produção (idem, p. 16).

O modelo de desenvolvimento de um livro, muitas vezes chamado de “caminho crítico”, destaca a ordem dos estágios-chave e é acompanhado por um cronograma detalhado de produção (idem, p. 22). *Designers* experientes adotam diferentes abordagens, que podem ser categorizadas em documentação, análise, conceito e expressão (idem, p. 23).

Assim, o *design* do livro não se refere apenas a estética ou engenhosidade, mas sim de servir às palavras do autor, garantindo que sua mensagem seja transmitida de forma clara e eficaz (HENDEL, 2006, p. 25). Os leitores, por

sua vez, encontram uma dimensão suplementar na interação com o livro, seja através da diagramação, representação ou relação texto/imagem (LINDEN, 2011, p. 7).

### 3. Livro infantil ilustrado

O livro infantil ilustrado representa mais do que obra literária. É um produto gráfico que une arte, design e educação de maneira singular. Sophie Van der Linden, em sua obra *Para Ler o Livro Ilustrado*, enfatiza que a articulação entre texto, imagem e suporte é o elemento central que fundamenta esse tipo de livro (2011, p. 23).

Linden destaca que essas obras são aquelas em que a imagem desempenha um papel preponderante em relação ao texto, e a narrativa é articulada de forma harmoniosa entre ambos (idem, p. 24). No Brasil, a terminologia em torno desse gênero ainda é imprecisa, com diferentes termos como “livro ilustrado”, “livro de imagem” e “livro infantil contemporâneo” sendo utilizados sem distinção (idem, p. 23).

Uma característica marcante do livro infantil ilustrado é a diversidade de formatos e suportes utilizados. Desde páginas simples até livros *pop-up* e acordeão, os *designers* têm explorado uma ampla gama de materiais e técnicas para criar experiências de leitura únicas e cativantes. Além disso, a diagramação e a organização visual das páginas desempenham um papel crucial na narrativa (idem, p. 87).

Além disso, o livro infantil ilustrado como produto gráfico está sujeito a imposições técnicas e pedagógicas, como destaca Guto Lins em *Livro Infantil?: Projeto Gráfico, Metodologia, Subjetividade* (2002). Lins argumenta que o livro infantil deve ser pensado como um todo, envolvendo pesquisa, conhecimento técnico e harmonia entre texto e imagem. Para isso, qualquer técnica é permitida, contanto que esteja conceitualmente embasada e seja passível de reprodução dentro do orçamento estipulado pelo cliente.

Ao longo de sua evolução histórica, o livro infantil ilustrado conheceu grandes inovações gráficas. A multiplicidade de estilos e técnicas utilizadas pelos ilustradores reflete a exuberância desse gênero como produto gráfico (LINDEN, 2011, p. 8).

## 4. Decolonialidade visual

O conceito de decolonialidade surge como uma resposta crítica às narrativas dominantes que perpetuam a supremacia colonial e a marginalização de culturas não hegemônicas. Este tema atravessa tanto o campo teórico quanto o prático como proposta central dos debates do Grupo Modernidade/Colonialidade (M/C), que “defende a ‘opção decolonial’ – epistêmica, teórica e política – para compreender e atuar no mundo, marcado pela permanência da colonialidade global nos diferentes níveis da vida pessoal e coletiva” (BALLESTRIN, 2013, p.1).

A interligação entre modernidade e colonialismo, conforme Mignolo (2017), demonstra que a colonialidade é constitutiva da própria modernidade, influenciando profundamente as relações geopolíticas e epistemológicas. Isso se manifesta de maneira marcante nas áreas da comunicação visual e das artes, onde a hegemonia eurocêntrica continua a dominar as teorias e as práticas.

As teorias da arte e do cinema construídas sob parâmetros eurocêtricos marginalizam as expressões culturais não dominantes, impondo uma visão unificada e distorcida da realidade. León (2019) argumenta a necessidade de uma abertura a uma “estética-outra”, que abrace as “culturas-outras visuais” e as “tecnologias-outras da imagem”, desafiando a narrativa histórica universalizada que continua a dominar os currículos acadêmicos.

A complexidade do processo de colonização não apenas reorganizou as línguas e o conhecimento, mas também rearticulou as visualidades e representações de forma diversificada. A colonialidade das imagens e o poder que elas exercem se tornam cruciais para a construção de uma cultura visual mais inclusiva e justa na América Latina (LÉON, 2019).

## 5. Metodologia

O interesse investigativo se concentrou na primeira capa dos livros e na relação entre imagem e texto, construindo uma matriz comparativa de um paralelo de diferenciação dos critérios decoloniais e modernos/coloniais das capas. Os estudos que serviram de base para a confecção do instrumento de análise foram realizados por Mendes (2016), Linden (2011) e León (2019). Mendes elaborou um modelo de estudo de ilustrações relacionado ao importante estudo realizado em sua tese de doutorado *A descolonização das imagens: o livro ilustrado infantil no contexto brasileiro contemporâneo*. Os estudos de Linden contribuíram para o entendimento dos aspectos de organização do livro infantil, suas características de diagramação e estilo de capas. León traz importantes contribuições para pensar a estética em uma perspectiva decolonial.

Posto o caráter recente de estudos voltados para linguagem visual no grupo Modernidade/Colonialidade, ainda não existe precisão em apontar características consolidadas do que seria a decolonialidade visual. Portanto, faz-se necessário relacionar os estudos e delimitar caminhos possíveis, desconsiderando tais dificuldades.

A matriz elaborada reúne os conceitos estudados para a análise das capas, conforme pode ser visto a seguir:

Tabela 1: Matriz comparativa.

<b>Critério de análise</b>	<b>Descrição</b>
Temática/Personagem	Narrativa, pontos de vista, personagens, aspectos socioculturais, étnicos e políticos.
Diagramação	Tipo de diagramação e suas características.
Tipografia	Classificação da tipografia e suas características.
Cores	Cores e características.
Ilustração	Estilos de ilustração e suas características.



## 6. Avaliação dos livros

Respalhada no aparato teórico, será realizada a análise das capas, seguindo os critérios e suas descrições. Foram analisadas as capas dos seguintes livros: (1) *A espera*, (2) *Desligue e abra*, (3) *Doçura*, (4) *O menino, o pai e a pinha* e (5) *Voar na imaginação*.

Os livros são finalistas do Prêmio Jabuti 2023. Criado em 1958 e outorgado anualmente pela Câmara Brasileira do Livro (CBL), o Prêmio Jabuti é o mais tradicional e prestigiado prêmio do livro do país, conferindo aos vencedores o reconhecimento da comunidade leitora do Brasil. Além de valorizar escritores, ele destaca a qualidade do trabalho de todos os profissionais envolvidos na criação e produção de um livro.

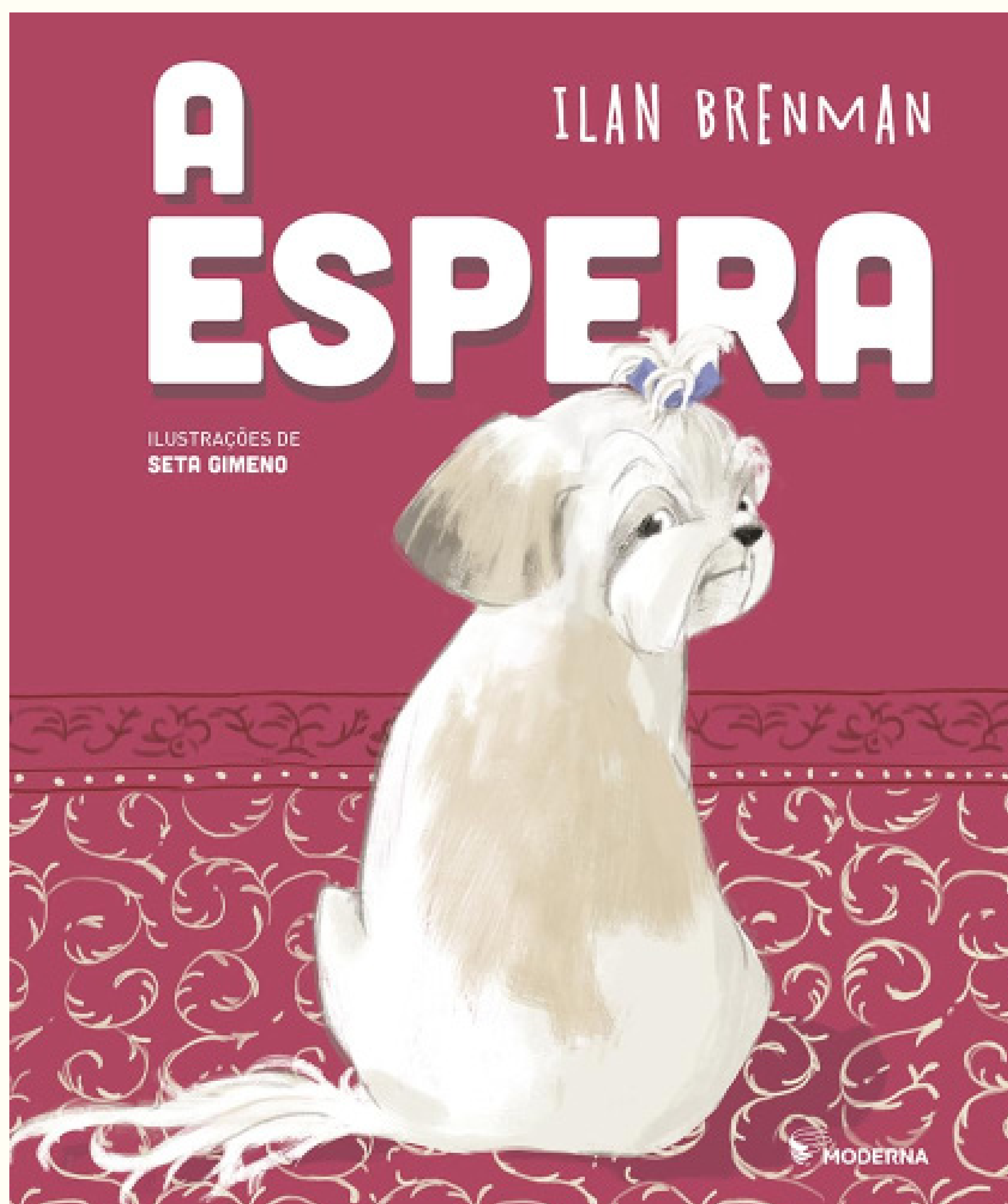


Imagem 1: Capa de *A Espera* (Fonte: Editora Moderna, 2022)

O primeiro livro analisado é *A Espera*, escrito por Ilan Brenman e ilustrado por Seta Gimeno, publicado pela Editora Moderna. A obra aborda temas como vida familiar, saudade e tristeza, destacando a narrativa de Dadá, um animal de estimação que aguarda no ambiente doméstico o retorno de seu tutor. O livro possui dimensões de 21,5 x 25,5 x 0,3 cm e tem 32 páginas. A tabela 2 apresenta os resultados.

Tabela 2: Matriz comparativa aplicada ao livro *A Espera*.

Critério de análise	Apreciação dos critérios
Temática	Temática universal, não existe indicação de rupturas de pontos de vista cultural, étnico ou social. Único personagem, sugere foco íntimo em sua história.
Diagramação	Diagramação associativa, ilustração ocupa a totalidade da página, o título "A Espera" está posicionado no topo, centralizado, em uma fonte grande. O nome do autor, Ilan Brenman, e o do ilustrador, Seta Gimeno, estão em fontes menores. O logotipo está no canto inferior direito em uma escala menor.
Tipografia	A tipografia do título "A Espera" é uma fonte moderna, sem serifa. As letras são grandes, arredondadas e bem espaçadas. O nome do autor utiliza uma fonte decorativa e o do ilustrador tem uma fonte semelhante ao título, em menor escala.
Cores	O fundo é rosa e ocupa toda a página. O título em branco se destaca da ilustração. O cachorro centralizado está em tons de branco e a parte inferior da capa apresenta um padrão de tapete em um tom mais escuro de rosa.
Ilustração	O estilo da ilustração se assemelha muito à escola francesa de ilustração. A técnica aparenta ser tradicional semirrealista, deixando visível os traços de lápis e a textura da tinta.

O segundo livro, *Desligue e abra*, escrito por Ilan Brenman e ilustrado por Veridiana Scarpelli, também publicado pela editora Moderna, é uma obra que utiliza uma abordagem lúdica e interativa para tratar do uso excessivo de dispositivos eletrônicos, especialmente celulares, incentivando os jovens leitores a desconectarem-se e explorar outras formas de entretenimento e interação.



Imagem 2: Capa de *Desligue e Abra* (Fonte: Editora Moderna, 2022)

Com dimensões de 22,5 x 22,5 x 1 cm e um total de 48 páginas, o livro busca promover uma reflexão sobre a relação entre os indivíduos e a tecnologia, incentivando uma abordagem mais equilibrada e saudável em relação ao seu uso.

Tabela 3: Matriz comparativa aplicada ao livro *Desligue e abra*.

Critério de análise	Apreciação dos critérios
Temática	<p>A capa sugere um tema central relacionado à desconexão do mundo digital e à redescoberta do mundo físico e da leitura. O título “Desligue e Abra”, junto com o ícone universal de botão de desligar, indica uma mensagem clara de incentivo para que o leitor se desconecte de dispositivos eletrônicos e mergulhe na leitura do livro. A temática aborda questões contemporâneas sobre o uso excessivo de tecnologia e a importância de momentos offline.</p>
Diagramação	<p>A diagramação da capa é dissociativa e minimalista. Os nomes do autor, Ilan Brenman, e da ilustradora, Veridiana Scarpelli, estão posicionados na parte superior da capa, em cantos opostos, criando um equilíbrio visual. O título do livro está centralizado na parte inferior da capa, inserido dentro de um ícone que representa um botão de desligar, o que reforça a mensagem temática. O logotipo da editora Moderna está discretamente posicionado no canto inferior esquerdo. A diagramação utiliza bastante espaço em branco, focando a atenção no título e no ícone central.</p>
Tipografia	<p>A tipografia usada é sem serifa, os nomes do autor e da ilustradora estão em uma fonte preta e o título “Desligue e Abra” também está em uma fonte branca sem serifa, contrastando com o fundo escuro do ícone do botão de desligar.</p>

Critério de análise	Apreciação dos critérios
Cores	Predominam o branco e o preto. O título em branco dentro do ícone preto destaca-se de forma clara e imediata.
Ilustração	A ilustração na capa é minimalista, composta principalmente pelo ícone do botão de desligar com uma sutil textura de tinta.

“Doçura”, coautoria de Emília Nuñez e Anna Cunha publicado pela editora Tibi Livros, é um livro-imagem que celebra a importância da leitura em família, destacando o papel das mulheres e das professoras nesse processo.

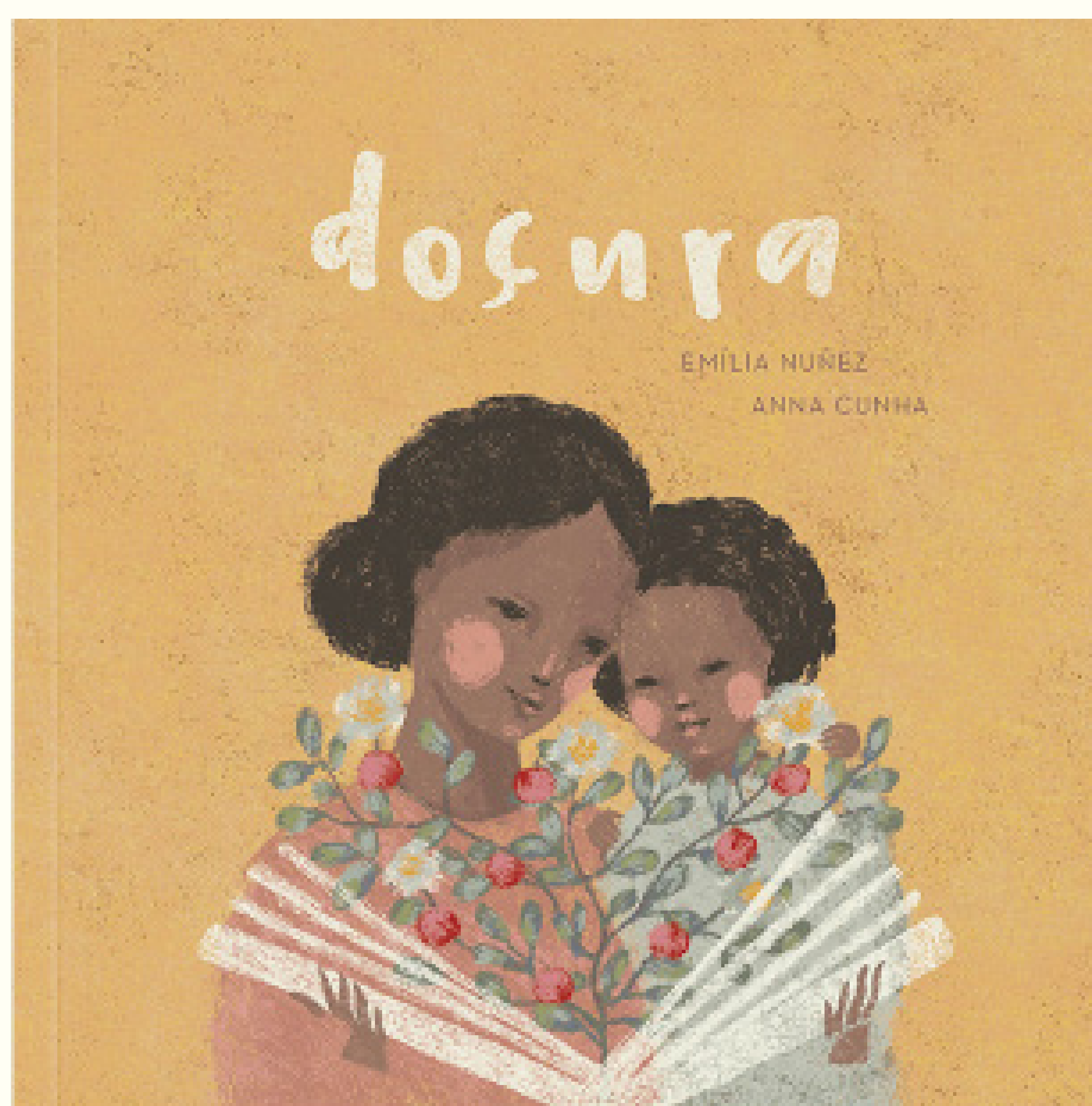


Imagem 3: Capa de *Doçura* (Fonte: Tibi Livros, 2022)

Com dimensões de 23,5 x 23,5 cm e 36 páginas, a obra enfatiza a ideia de que ler para uma criança é o início de uma doce revolução baseada no afeto, abordando temas como gerações, educação, cultivo, natureza e o papel fundamental das bibliotecas na promoção do hábito da leitura.

Tabela 4: Matriz comparativa aplicada ao livro *Doçura*.

Critério de análise	Apreciação dos critérios
Temática	A capa sugere um tema de ternura e carinho, relacionado à maternidade ou às relações familiares. A presença de duas figuras femininas, uma adulta e uma criança, ambas rodeadas por flores e folhas que emergem de um livro, indica um tema centrado na ternura e no amor familiar, bem como na transmissão de conhecimento ou histórias.
Diagramação	Diagramação associativa, com a ilustração sangrando a moldura da capa. O título na parte superior, seguido pelos nomes da autora e da ilustradora. A ilustração central ocupa a maior parte da capa.
Tipografia	A tipografia do título “Doçura” lembra escrita manual, e as letras são arredondadas e suaves. Os nomes da autora e da ilustradora estão em uma fonte sem serifa simples e em escala menor, deixando o título em destaque na parte superior.
Cores	A paleta de cores é suave e terrosa, com tons de marrom, bege e verde. A cor predominante é o amarelo do fundo.
Ilustração	A ilustração tem um toque manual, é possível identificar as texturas e linhas, sem diretrizes de anatomia clássica.

A quarta capa analisada pertence ao livro *O Menino, o pai e a pinha*, coautoria de Yuri de Franco e Ionit Zilberman, publicado pela editora Ciranda na Escola. A história gira em torno de um menino que adora colecionar pinhas com seu pai, estabelecendo uma relação especial entre os dois. No entanto, tudo muda drasticamente quando uma das pinhas desencadeia uma série de eventos inesperados.



Imagem 4: Capa de *O Menino, o pai e a pinha* (Fonte: Editora Ciranda na Escola, 2022)

Com dimensões de 23,5 x 23,5 cm e 32 páginas, o livro aborda temas como tristeza, perdão, família, relacionamentos e sentimentos, oferecendo uma narrativa sensível sobre as complexidades das emoções humanas, especialmente no contexto das relações familiares.

Tabela 5: Matriz comparativa aplicada ao livro *O Menino, o pai e a pinha*.

Critério de análise	Apreciação dos critérios
Temática	A temática da capa parece focar na relação entre pai e filho, com um destaque para a natureza e elementos simples do cotidiano, tendo a pinha como um elemento significativo na narrativa.
Diagramação	A diagramação é associativa. O título do livro está no centro, dividido em três linhas, os nomes do autor e da ilustradora estão posicionados no canto superior direito, em uma fonte menor e discreta. A marca “Ciranda na Escola” aparece na parte inferior, de forma sutil.
Tipografia	A tipografia do título é robusta e marcante, com uma fonte serifada. A cor verde do texto contrasta bem com o fundo, destacando o título. Os nomes do autor e da ilustradora estão em uma fonte mais simples e menor.
Cores	A paleta de cores utiliza tons terrosos e quentes, como marrom, laranja e amarelo. As cores são harmoniosas e criam uma atmosfera acolhedora e convidativa.
Ilustração	A ilustração é detalhada e expressiva, o estilo é suave e orgânico, com traços que lembram desenhos feitos à mão. A textura lembra técnica de aquarela.



*Voar na imaginação*, escrito por Celso Vicenzi e ilustrado por Andrea Honaiser, publicado pela Arte Editora, é uma obra que convida os leitores a explorarem o universo das aves brasileiras por meio de uma narrativa original, poética e bem-humorada.



Imagem 5: Capa de *Voar na imaginação* (Fonte: Arte Editora, 2022)

Com 48 páginas, o livro entrelaça os nomes de diversas aves do Brasil em uma história que celebra a criatividade do povo, destacando a riqueza da natureza e da cultura popular do país. As ilustrações de Honaiser complementam a narrativa, proporcionando uma experiência visual envolvente que estimula a imaginação e o apreço pela biodiversidade brasileira.

Tabela 6: Matriz comparativa aplicada ao livro *Voar na imaginação*.

Critério de análise	Apreciação dos critérios
Temática	A temática na narrativa está relacionada aos pássaros brasileiros, suas características e seus nomes populares.
Diagramação	A diagramação é associativa, unindo texto e imagem. O título ocupa a parte superior da capa, em uma fonte grande e espaçada. O nome do autor, Celso Vicenzi, está posicionado de forma equilibrada, à direita do título, enquanto a informação sobre a ilustradora, Andrea Honnappa, está localizada na parte inferior. O logo da editora "Arle" está posicionado na parte inferior central.
Tipografia	A tipografia do título é robusta e utiliza uma fonte serifada. O nome do autor e da ilustradora estão em uma fonte serifada menor, mantendo o foco no título.
Cores	A paleta de cores é vibrante e dinâmica, com um gradiente que mistura tons de verde, azul, vermelho e amarelo.
Ilustração	O pássaro está em destaque contra o fundo colorido, com detalhes que mostram seu movimento. A ilustração do pássaro é realista, mas o fundo abstrato adiciona um toque surrealista na composição. É possível observar fortes traços e texturas.

## 7. Resultados

A apreciação dos critérios serviu para identificar os paralelos entre decolonialidade e modernidade/colonialidade, permitindo assim elaborar a Matriz Comparativa, dividida entre “decolonial”, “moderno/colonial” e “não se aplica”:

Tabela 7: Matriz comparativa.

Critérios/ Obras	A espera	Desligue e abra	Doçura	O Menino, o pai e a pinha	Voar na imaginação
Temática	Não se aplica	Não se aplica	Decolonial	Decolonial	Decolonial
Diagramação	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial
Tipografia	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial
Cores	Não se aplica	Moderno/ decolonial	Não se aplica	Não se aplica	Não se aplica
Ilustração	Moderno/ decolonial	Moderno/ decolonial	Decolonial	Decolonial	Decolonial

Os resultados obtidos a partir da análise das capas dos livros indicam que algumas das temáticas abordadas incluem aves brasileiras, como em *Voar na Imaginação*, etnias não representadas, em *Doçura*, e vegetação brasileira, em *O menino o pai e a pinha*. Mendes (2016, p. 105) aponta que uma das características de livros decoloniais implica conferir “abordagem de temas da cultura local sem reducionismo, ‘exotismo’ tropical ou paternalização em relação a grupos socialmente desfavorecidos ou excluídos”. Isso demonstra um interesse dos próprios autores em buscar uma mudança de perspectiva dos cânones eurocêntricos. Vale considerar que a temática é o critério que mais apresenta pontos decoloniais.

Apesar da amostragem temática, as capas analisadas ainda utilizam amplamente estruturas eurocêntricas em termos de diagramação. A diagramação predominante é a associativa, considerada por Linden a mais comum dos livros infantis. Ela rompe a “dissociação entre página de texto e página de imagem,

e reúne pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual no espaço da página”. A tipografia, predominantemente sem serifa, segue tradições modernas. Essa escolha, embora funcional, sugere uma continuidade com as práticas gráficas eurocêntricas, não refletindo um movimento decolonial.

Os estilos de ilustração predominantes aparentam ser manuais, utilizando técnicas como borrões de tinta ou aquarela. Este estilo não segue rigidamente a anatomia clássica. Contudo, apresenta aspectos das escolas francesas de ilustração, que não refletem aspectos decoloniais ou essencialmente brasileiros. As cores seguem as mesmas diretrizes da ilustração em termos de tonalidade e significados, não assumindo um caráter decolonial ou aproximação com movimentos artísticos não hegemônicos.

É importante observar que muitas escolas de *Design* no Brasil estão fortemente ligadas às vanguardas europeias. Contudo, descolonizar não significa extinguir as práticas, técnicas e poéticas não eurocêntricas. O cerne da crítica está na hegemonia e marginalização das outras culturas. A amostragem das capas não apresenta muitos aspectos gráficos decoloniais, mas apontam lacunas e novos caminhos, principalmente no critério temático.

## 8. Considerações finais

As tendências observadas indicam um crescente interesse em temas que refletem aspectos decoloniais, embora ainda exista uma dependência técnica de métodos gráficos europeus. Esta contradição sugere uma fase transitória, onde o imaginário cultural busca expandir-se dentro das limitações técnicas existentes. A história do *design* gráfico no Brasil parece estar em um ponto de inflexão, onde influências pós-modernas e decoloniais começam a emergir, mas ainda não são dominantes.

A análise revelou que não foi possível identificar um projeto gráfico explicitamente decolonial em nenhuma das capas. Isso se deve, em parte, ao número limitado de amostras analisadas, o que sugere que futuras pesquisas com um escopo mais amplo poderiam oferecer *insights* mais abrangentes. Enquanto as capas dos livros infantis analisados começam a integrar elementos decoloniais em suas narrativas visuais, a estrutura visual e a técnica permanecem ancoradas em tradições eurocêntricas.

Este estudo sugere que, com o aumento da conscientização e a valorização das culturas regionais, é possível que futuras produções gráficas infantis se tornem mais alinhadas com uma estética decolonial, tanto em conteúdo quanto em forma. Vale reforçar a existência de uma influência eurocêntrica no próprio ensino de *design* e desenho, que assume cânones que não atribuem protagonismo aos conhecimentos de margem.

Ademais, faz-se necessário apontar a escassez de estudos na área, tanto no que diz respeito aos livros infantis ilustrados quanto à estética decolonial. O que pode apontar novos caminhos de pesquisas futuras, que possam contribuir para mudança de perspectivas nas áreas acadêmica e artística.

---

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALLESTRIN, Luciana. **América Latina e o giro decolonial**. SciELO Brasil, 2013. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbcpol/a/DxkN3kQ3XdYYPbwwX-H55jhv/?lang=pt>>. Acesso em: 20 de jul. de 2023.

HALLEWELL, Laurance. **O livro no Brasil: sua história**. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. São Paulo: Editora Rosari, 2007.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. São Paulo: Editora Ateliê Editorial, 2006.

LEÓN, Christian. **Imagem, mídias e telecolonialidade: rumo a uma crítica decolonial dos estudos visuais**. Revista Epistemologias do Sul, 2019. Disponível em: <<https://revistas.unila.edu.br/epistemologiasdosul/article/view/2437>> Acesso em: 17 de jul. de 2023.

LIMA, Graça. **A arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. São Paulo: TV Escola, 2009.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify por SESISP. Editora, 2011.

MENDES, Claudia. **A descolonização das imagens: o livro ilustrado infantil no contexto brasileiro contemporâneo**. Busca Integrada, 2016. Disponível em: <<https://buscaintegrada.ufrj.br/Record/aleph-UFR01-000929472>> Acesso em: 15 de jun. de 2023.

MIGNOLO, Walter. **Colonialidade: o lado obscuro da modernidade**. SciELO Brasil, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/nKwQNPrx5Z-r3yrMjh7tCZVk/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 17 de julho de 2023.

---

# FINAL FELIZ: O PERTENCER COMO FATOR RELEVANTE NA CONSTRUÇÃO DO SER E O PAPEL DO CINEMA

*Júlia Tinti de Araújo*

Orientador: Ivan Lucas Paz

## RESUMO

Como as artes são produções voltadas para a concretização de um ideal subjetivo, acabam representando a forma de pensar da sociedade e da cultura em que está inserida. Portanto, podemos observar que, dentro do cinema de animação, os padrões ainda sustentam preconceitos e sub-representatividade de grupos minoritários. Este artigo busca evidenciar o impacto que as produções audiovisuais geram na construção de personalidade dos seres humanos. Discutiremos a representatividade LGBTQIAP++, introduziremos os complexos estudos sobre identidade e inclusão social, e analisaremos produções audiovisuais que tangenciem o tema. Dessa forma, podemos avaliar desde a ausência de representatividade como também sua importância para a transformação de padrões já influentes nas sociedades contemporâneas.

## PALAVRAS-CHAVE:

LGBTQIAP++; Frozen; diversidade; sociedade; animação.

## **ABSTRACT**

As arts are productions aimed at the realization of a subjective ideal, they end up representing the way society thinks and the culture in which it is inserted. Therefore, we can observe that within animation cinema, the patterns still have the same prejudices and under-representation of minority groups. In order to increase knowledge on the subject in the current context, this article seeks to highlight the impact that audiovisual productions have on the construction of human personalities, thus making it necessary to study the representation of minorities within animation cinema. This work will discuss LGBTQIAP++ representation, a specificity of the complex studies on identity and social inclusion, and will focus on the production: “Frozen” (Walt Disney Animation Studio, 2013), evidenced through the character Elsa. Animations released from 2013 to 2023 were analyzed to explore diversity initiatives developed by the animation industry. In this way, we can evaluate both the absence of representation as well as its importance for transforming patterns already influential in contemporary societies, in addition to contributing to increasing the visibility of the animation market in relation to the cinematic world.

## **KEYWORDS:**

LGBTQIAP++; Frozen; diversity; society; animation.



## 1. Introdução:

A sociedade é um grupo de indivíduos que se relacionam a fim de alcançar uma sobrevivência agradável para todos, fundamentando-se na concordância entre os membros. Há que se considerar a transição do estado de natureza para a vida em sociedade, através do pacto com uma autoridade: “O contrato social é fundamentado em um pacto convencional, por meio do qual os cidadãos, em condições justas, abrem mão de seus direitos individuais e consentem com o poder de uma autoridade na qual depositam confiança” (VILALBA, 2013, p. 1).

Seres humanos são naturalmente inclinados para a vida em sociedade (Tribuna, 2006). Além disso, são capazes de utilizar a habilidade da linguagem, o que o torna, segundo Aristóteles, um ser político (ARISTÓTELES, 1973, p. 212). O pensamento de Aristóteles representa uma admirável cooperação nos estudos antropológicos no que diz respeito à necessidade do ser humano para com a comunidade (*polis*) na efetivação de um bem comum. Esta visão reflete um modo de pensar na ação humana dentro da matriz comunitária, resultando no processo de inclusão social, que é identificado através dos conceitos de identidade (1), alteridade (2) e diversidade (3). Estes idealizam o corpo social como uma associação integrada por seres individuais e individualistas que expressam suas opiniões em relação a um bem habitual que, possivelmente, podem ser acolhidas pela maioria dos integrantes da *polis*.

1. Identidade diz respeito às características do grupo social no qual o indivíduo está inserido, como, por exemplo, local, idioma, cultura, história.

2. Alteridade expressa e determina a qualidade, estado ou características do outro, ou seja, aquilo que é diferente do que se vive habitualmente na relação “eu e o outro”. Não intenta menosprezar o outro.

3. Diversidade é definida como os diversos e diferentes aspectos de pessoas e vivências encontradas em múltiplas culturas. Inclui diferentes perspectivas culturais e podem impactar em desigualdades sociais e preconceitos.

A partir disso, o que incentiva o ser humano a conviver em sociedade é a constante busca pela satisfação pessoal através da necessidade básica de pertencimento: “Somente na convivência com outros o homem é homem [...] O homem não social só poderá ser um animal ou um deus” (HORKHEIMER e ADORNO, 1973 p. 49). As pessoas se encontram em grupos através da arte, da religião, da ciência, meios estes que garantem sobrevivência e desenvolvimento dentro da sociedade. Entretanto, a não satisfação de tais necessidades automaticamente resulta em consequências negativas. A sociedade que estimulou o desenvolvimento do indivíduo, desenvolve-se agora, ela própria, afastando de si o indivíduo (*idem*, p. 55). O não pertencimento a algum meio social coloca o ser humano em estado de vulnerabilidade, estado este que o sujeito desconhece e fica alheio aos julgamentos.

Em consonância a isso, a comunidade LGBTQIAP++ pode ser considerada um elemento mal representado, ou muitas vezes não pertencente à sociedade como um todo. Motivado pelo desenvolvimento individual, portanto, alterno às identidades, faz com que a própria sociedade afaste a comunidade LGBTQIAP++, deixando-os vulneráveis. Contudo, o sentimento de pertencimento, por estar relacionado ao que diz respeito à diversidade, torna necessária a visibilidade da exclusão de pessoas pertencentes à comunidade LGBTQIAP++, a fim de motivar e permitir que as individualidades se expressem e que o instrumento social possa acolher todos os membros da *polis*, podendo, portanto, gerar a reformulação de pensamentos e atitudes já influentes para com a comunidade LGBTQIAP++. Este estudo busca despertar os sentimentos de pertencimento para o contexto do cinema de animação, responsável por criar uma atmosfera subjetiva sobre o respeito à diversidade, além de chamar atenção para a importância dos estudos sobre o homem e a sociedade.

Dentre todas as produtoras do audiovisual, os estúdios Disney são os que possuem mais visibilidade atualmente, através do grande sucesso e qualidade de suas produções:

Como podemos perceber, a “receita da Disney” é uma combinação complexa de estratégias de negócios, cultura organizacional, criatividade inovadora e compromisso contínuo com a excelência. Em suma, é uma fórmula que a Disney vem aperfeiçoando e evoluindo desde sua fundação em 1923, que ajudou a empresa a se destacar como um ícone global e um modelo de sucesso duradouro. (LEDERMAN: CONSULTING & EDUCATION, 2023).

*Frozen: uma aventura congelante* (2013, dir. Jennifer Lee e Chris Buck) é um longa-metragem de animação que foi sucesso de bilheterias em seu lançamento, faturando US\$1.284.540.518 (ADRENALINE, 2023) e fazendo história ao quebrar recordes anteriores, como *Titanic* (1997, dir.: James Cameron) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012, dir.: Christopher Nolan). Entrou para o ranking dos top 5 filmes animados em bilhões de dólares, desbancando *Toy Story 3* (2010, dir.: Lee Unkrich), avaliado em uma fortuna de US\$1.067 bilhões, garantindo um Oscar no ano de 2014 na categoria Melhor Filme de Animação. Tão grandioso foi seu sucesso que rendeu a sequência *Frozen 2* (2019, dir. Jennifer Lee e Chris Buck), que faturou \$1.453.683.476 (OMELETE, 2020), que foi a maior bilheteria de uma animação até ser superada em julho de 2024 por *Divertida Mente 2* (dir.: Kelsey Mann). Atualmente, a franquia conta com a confirmação de um terceiro filme, previsto para ser lançado em 2026. Jennifer Lee, diretora e roteirista da franquia, em entrevista para o site da Walt Disney Company, confirmou a produção de um quarto filme: “Estamos incrivelmente empolgados com a história que estamos criando juntos, e é tão épica que pode não caber em um só filme” (ALMANAQUE DISNEY, 2023).

Sob essa ótica, em *Frozen*, questionamentos podem ser encontrados

na forma como o enredo foi conduzido, trazendo paralelos ou não com as vivências da comunidade LGBTQIAP++, que terão suas metáforas e diálogos analisados ao longo do artigo. As análises se fundamentam em pesquisas de outros estudiosos e na análise de suposições e identificações postadas por fãs nas redes sociais, buscando entender se a obra é ou não representativa deste eixo da diversidade. Personagens de várias outras produções também incluem narrativas com relação ao seu pertencimento à comunidade LGBTQIAP++, de forma subjetiva ou não. No capítulo 3, analisaremos algumas produções de forma breve, como uma introdução à análise do *corpus* principal.

## 2. Ser humano e sociedade

A sociedade é um aglomerado de pessoas que se relacionam para preservar seus objetivos e bens comuns, como suas próprias vidas, cultura, crenças, história, idioma, entre outros. Dentro de uma mesma sociedade, grupos diversos são encontrados, o que traz a importância da visibilidade desses grupos, visto que o ser humano é um indivíduo complexo e diverso, que consegue se adaptar em qualquer lugar e ocasião. Quanto a isso, pode-se observar três fatores que auxiliam a compreender um indivíduo como ser social: comunidade, pertencimento e exclusão.

### 2.1 Comunidade

A comunidade pode ser definida como a aglomeração de indivíduos ativados por uma finalidade, vinculados por alguma característica, com um estado de consciência comum, apesar da alteridade presente. Então, a ideia de comunidade pode ser traduzida em um sentimento que é construído a partir das experiências, pelos envolvidos e suas relações interpessoais, capaz de criar afinidades e laços, proporcionando o pertencimento. O ser humano é um “ser destinado à vida em sociedade”, atribuindo uma “tendência associativa” a conviver em grupos e não isolados, pois só em sociedade ele é capaz de desenvolver toda a sua potencialidade<sup>1</sup>. Nesse sentido, a comunidade é construída a partir da necessidade de sobreviver, e com isso os acordos comuns surgem, garantindo uma convivência harmoniosa aos envolvidos e que se desenvolvem com naturalidade.

---

<sup>1</sup> Cf. “O ser humano está destinado, por sua razão, estar numa sociedade com seres humanos a se cultivar, civilizar e moralizar nela por meio das artes e das ciências” (KANT, Anth AA 07: 324).

Sendo assim, é função do ser humano garantir o sentimento comunitário dentro de uma sociedade, a partir da representação de suas realidades nos diferentes tipos de espaços, a fim de atingir uma dimensão que valoriza e aborda as diversidades e as alteridades: a história de vida, as expressões, as denúncias e as lutas. Através disso, temas sobre a diversidade começam a ter voz e são direcionados à uma realidade envolvida, fortalecendo os laços sociais e contribuindo para a propagação do sentimento comunitário.

Além disso, o sentimento comunitário está presente nas formas de convivência físicas e digitais, devido ao desenvolvimento tecnológico do mundo. Assim, percebemos que uma rede de pessoas permite a existência de “comunidades virtuais”: “comunidades são redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um senso de integração e identidade social” (CASTELLS, in OBERG, 2018).

Entende-se, então, que pode-se ter a experiência da comunidade mesmo não havendo presença física. Entretanto, apesar da possibilidade de construção comunitária com pessoas fisicamente distantes via redes conectadas, o sentimento de pertencimento está além da simples conexão. Na sociedade atual, existe cada vez menos contato entre os indivíduos, e com durações curtas, Zygmunt Bauman diria que as relações escorrem pelos vãos dos dedos, o que leva à perda de valores e tradições e, conseqüentemente, o fim das conexões interpessoais.

Logo, quando um indivíduo não experimenta o sentimento comunitário porque não se conecta com os membros de uma comunidade, surge o sentimento de não pertencer. A definição de pertencimento como uma necessidade implica que a não satisfação dela é prejudicial para o indivíduo (BAUMEISTER, in GASTAL e PILATI, 2016) e contribui para a continuação de padrões que não representam determinados indivíduos.

## 2.2 Pertencimento

Sabe-se que a convivência em sociedade aumenta as chances de sobrevivência dos indivíduos. Conseqüentemente, através desse processo de viver em comunidade, é possível notar a presença da identidade, fenômeno esse que cria uma característica comum de determinado grupo, que é distinta de outros grupos. Essa é uma característica existente no ser humano, de viver vinculado ao outro e de reproduzir a inclusão com outras pessoas dentro do seu círculo social (DEBIEUX ROSA e ESTANISLAU, 2023). Entretanto, a alteridade entra em cena, frisando não somente a necessidade de sobrevivência, mas também a qualidade das relações estabelecidas dentro da instituição social, gerando um novo sentimento: o pertencimento.

Com isso, pode-se observar a liquidez da sociedade, conceito esse que descreve a deterioração da qualidade das relações entre os seres humanos e sugere que as conexões interpessoais estão cada vez mais superficiais e o contato, cada vez menor (BAUMAN, 2004, p. 18). Em adição a isso, é possível inferir que exista a necessidade de pertencimento por parte das pessoas, entretanto com a diminuição da qualidade das relações, não é possível o indivíduo conseguir viver dentro de uma comunidade visto que não há a garantia de que você possui as características de determinado grupo, pois as relações estão fracas e não estão acompanhando a evolução do mundo, postergando padrões que muitas vezes não cabem na atual realidade, deixando o indivíduo inseguro.

Mesmo assim, a necessidade de pertencimento em cada indivíduo é diferente. Alguns são fortemente motivados a manter relações de qualidades, enquanto outros, nem tanto. Mas, quando o ser humano que tem essa necessidade está mais presente e, principalmente, quando não consegue vivenciar uma comunidade em que se encaixe, acaba se tornando vulnerável. “Não participar de um grupo, não participar da sociedade, não participar das instituições promove várias modalidades de silenciamento” (DEBIEUX ROSA e ESTANISLAU, 2023).

O silenciamento do indivíduo perante a sociedade promove a desqualificação das relações, impactando diretamente na alteridade dos indivíduos, criando uma zona de vulnerabilidade em que se acumulam fragilidades e levam o sujeito a um novo estado: a exclusão.

## 2.3 Exclusão

Quando falamos de exclusão social, estamos nos referindo à situação em que pessoas são marginalizadas do convívio social devido a algum tipo de dificuldade ou estigmatização social, trazendo um sentimento de isolamento ou abandono.

O processo social contemporâneo atribuiria, de maneira perversa, a responsabilidade pelas inadequações aos próprios excluídos. A exclusão seria um processo decorrente do desemprego, da pobreza, da estigmatização social, do isolamento, da ruptura, da ausência de redes de suporte etc., que atingiram todos os indivíduos da sociedade, não somente as classes desfavorecidas (ZIONI, 2006, p. 22).

É importante ressaltar que a fragilização das relações impacta em uma perda de valores. Essa perda diz mais sobre a necessidade de renovação dos padrões do que sobre recuperar valores do passado (BAUMAN, 2011, p. 130). Tal situação é corroborada no Estado pós-moderno, dado que, dentre os múltiplos tipos de exclusão, a comunidade LGBTQIAP++ é vítima desse silenciamento, demonstrando que o isolamento dessa comunidade da sociedade

geral é resultado da não renovação dos ideais já estabelecidos. Pode-se afirmar que a sociedade se desenvolve com a modernidade, mas os indivíduos não a acompanham: “A sociedade, que estimulou o desenvolvimento do indivíduo, desenvolve-se agora, ela própria, afastando de si o indivíduo, a quem destronou” (HORKHEIMER e ADORNO, 1973, p. 55).

Além disso, a exclusão de uma comunidade gera uma realidade sem representatividade nos ambientes sociais. Os espaços recebem a comunidade, mas não a aceitam completamente, visto que é exigido um comportamento que impede a expressão identitária, fazendo com que o indivíduo não se sinta pertencente e, conseqüentemente, excluído: “a exclusão social de um grupo, ou dos indivíduos que pertencem a esse grupo é, antes de tudo, uma negação de respeito, reconhecimento e direitos” (SILVER, 2005, p. 138).

Portanto, aqueles indivíduos classificados como “excluídos” padecem situações individuais com experiências diversas, porém, todas elas são produzidas pela desestabilização dos mecanismos de regulação (ZIONI, 2006, p. 22), ou seja, em diversas sociedades, estes mecanismos, como, por exemplo a religião, as tradições e até mesmo a cultura, existem para moldar o comportamento dos membros inseridos no meio social, garantindo um controle social e uma conformidade geral. Discutir a pertinência do assunto impacta diretamente na discussão sobre a irresponsabilidade social, através do estudo das relações. O indivíduo vive em sociedade, porém não se encaixa em determinada comunidade por conta de valores ultrapassados para o mundo moderno. Logo, os próprios membros acabam se excluindo e, conseqüentemente, colocam o excluído em completo desamparo dentro e fora da comunidade LGBTQIAP++, como, por exemplo, a luta de pessoas bissexuais, que tendem a ter sua sexualidade invalidada e definida de acordo com o gênero do parceiro (CRUZ, LIMA e CARNEIRO, 2022, p. 12-13). O sentimento de pertencimento auxilia na sensação de segurança e conforto social, na medida em que a busca constante por fazer parte de grupos é uma forma de combater a fragilidade. Tornar invisível um indivíduo ou grupo específico dentro de uma sociedade contribui para a reafirmação da filosofia das relações líquidas, com menos foco em desenvolver conexões e mais foco em continuar padrões excludentes: “viver entre uma multidão de valores, normas e estilos de vida em competição, sem uma garantia firme e confiável de estarmos certos é perigoso e cobra um alto preço psicológico” (BAUMAN, 2011, p. 198).

O processo de exclusão social pode ter diversas origens, mas podemos notar como uma delas é a estigmatização de pessoas ou grupos.

O estigma remete a um conjunto de atributos que são automaticamente associados ao seu portador, que passa a sofrer formas de tratamentos estigmatizados, tais como isolamento, discriminação e outras atitudes do gênero mesmo que o indivíduo não tenha as determinadas características atribuídas a ele. O estigma não é determinado por um atributo objetivo, ele é determinado pela relação entre o atributo e o estereótipo que temos do mesmo, particularmente com a identidade (DINIZ FILHO, in DE FREITAS, 2019).

Grupos LGBTQIAP++ tendem a ser estigmatizados por uma sociedade que encara e reforça preconceitos e discriminações pelo padrão social e pelos meios de comunicação, perpetuando valores dominantes e intolerantes (DE FREITAS, 2019, p. 4).

A estigmatização, em torno de um atributo específico, não é necessariamente comum a qualquer sociedade, está vinculada a uma identidade socialmente construída e, assim, é possível reconstruir a história da capacidade de um atributo em constituir um estigma em uma dada sociedade (NIZET e RIGAUX, 2016, p. 168).

Conclui-se que vivemos em uma sociedade que gira em torno de “pré-conceitos” motivados pela perpetuação de normas e padrões, somados à despreocupação com a qualidade das relações, levando os indivíduos marginalizados a situações de insegurança psicológica, física e social.

### **3. Comunidade LGBTQIAP++**

A comunidade LGBTQIAP++, também conhecido por Movimento Gay ou Movimento Homossexual, é um grupo de pessoas que possuem diversidades de gênero e sexualidade, que vão além do binarismo de gênero (feminino e masculino) e da heteronormatividade nas relações (pessoas que se relacionam apenas com pessoas do gênero oposto ao que se identificam). O surgimento destes conceitos foi um passo importante para o empoderamento e desenvolvimento dos indivíduos dessa comunidade.

Por se tratar de indivíduos que estão além dos padrões normativos da sociedade, foi estabelecida a heterossexualidade como expressão da “normalidade” sexual, tornando as demais formas de expressão da sexualidade humana como “desviantes” (MOREIRA, 2016, p. 31). Logo, essa supremacia heterossexual impacta diretamente no sentimento de “não pertencer”, já que a heterossexualidade foi estabelecida como uma garantia dos direitos sociais e que, por conta disso, as pessoas que possuem esse privilégio acabam nem percebendo a invisibilidade do assunto, dificultando na construção de uma

democracia inclusiva e natural. O assunto já foi discutido pela feminista e escritora Adrienne Rich, que definiu como “heterossexualidade compulsória” a heterossexualidade como uma instituição política que submete as mulheres ao patriarcado.

A ideologia do romance heterossexual, irradiada na jovem desde sua mais tenra infância por meio dos contos de fada, da televisão, do cinema, da propaganda, das canções populares e da pompa dos casamentos, é um instrumento já pronto (RICH, 2012, p. 31).

Pessoas em uma sociedade se relacionam entre si e podem gerar conexões dentro dos locais de convívio, podendo criar amizades, mas também evoluir para uma relação amorosa entre duas ou mais pessoas.

o amor e a morte não têm história própria. São eventos que ocorrem no tempo humano — eventos distintos, não conectados (muito menos de modo causal) com eventos “similares”, a não ser na visão de instituições ávidas por identificar — por inventar — retrospectivamente essas conexões e compreender o incompreensível (BAUMAN, 2004, p. 19).

Desenvolver um sentimento amoroso por alguém não é algo que se escolhe, diferente de uma faculdade ou uma carreira, em que o indivíduo possui o livre arbítrio para decidir o que e quando fazer.

não se pode aprender a amar, tal como não se pode aprender a morrer. E não se pode aprender a arte ilusória — inexistente, embora ardentemente desejada — de evitar suas garras e ficar fora de seu caminho. Chegando o momento, o amor e a morte atacarão — mas não se tem a mínima ideia de quando isso acontecerá. Quando acontecer, vai pegar você desprevenido. Em nossas preocupações diárias, o amor e a morte aparecerão ab nihilo — a partir do nada (Idem).

O fenômeno do amor não implica uma escolha ou exclusividade que se apresenta em uma cultura e não em outra. É uma constante-universal humana que pode vir a acometer todos os membros da sociedade (PESSOA, 2018, p. 12).

Podemos analisar o surgimento da homofobia, caracterizada como o preconceito e discriminação a pessoas que apresentam uma orientação sexual e/ou identidade de gênero diferente dos padrões heteronormativos, impedindo-as de terem o pleno gozo de seus direitos. Por isso, a comunidade LGBTQIAP++ busca a igualdade de direitos e respeito dentro da sociedade, para que haja o fim da insegurança social e cada vez mais representatividade da comunidade nos espaços públicos.



### 3.1 Representatividade e comunidade LGBTQIAP++

Representatividade é a situação em que algo ou alguém possui o poder de expressar os desejos e opiniões de determinado grupo, com o objetivo de dar importância e voz para beneficiar uma causa. Ela é importante para quebrar padrões influentes nas sociedades pós-modernas que, ainda assim, são bastante excludentes com as diversidades encontradas. A comunidade LGBTQIAP++ pode ser considerada um elemento sub-representado nas sociedades contemporâneas devido por exemplo ao estigma relacionado ao HIV (PANIZA, 2020, p. 13), doença sexualmente transmitida que acomete o sistema imunológico das pessoas e causa sua deterioração ao longo da vida, podendo desenvolver infecções oportunistas.

A epidemia de HIV veio como uma renovação e intensificação da desigualdade com a população LGBTQIAP++, acometidos ou não pela doença, e infelizmente se tornou um monstro que ainda se reflete na contemporaneidade, motivados pela negligência, preconceito e desconhecimento a respeito da doença (LOURO, 2001, p. 5). Somente anos depois foi encontrada soluções para controlar o desenvolvimento do HIV em pessoas soropositivas. Além disso, o patriarcado, como sistema predominante entre as relações, somado ao machismo, pensamentos e condutas que valorizam a figura masculina heterossexual, como bem analisado por Rich (2012, p. 33), contribuem também para a propagação da sub-representatividade.

Ao trabalharem conjuntamente com os gays, as lésbicas notaram que havia uma grande diferença entre ser uma mulher lésbica e ser um homem gay em uma sociedade androcêntrica, patriarcal e machista. Isto porque a sociedade privilegia socialmente os homens, ainda que sejam eles gays (PINAFI, 2010, p. 336).

Ainda assim, dentro da sociedade, encontramos uma pirâmide de privilégios em que o homem está acima da mulher, e esse padrão continua dentro da comunidade LGBTQIAP++, em que o homem homossexual é mais aceitável do que a mulher homossexual (CEZIMBRA, 2020, vídeo do YouTube), favorecendo um pouco a representatividade da comunidade nos espaços mas, ainda assim, continua sendo uma representatividade exclusiva e falsa, visto que continua desfavorecendo as mulheres lésbicas, bissexuais, transsexuais e etc. Tais fatores mostram a necessidade de representação da comunidade nos mais variados espaços, como nos estudos, na carreira, no círculo social das pessoas e também na arte e na cultura.

## 3.2 Representatividade no Cinema

Uma questão que deve ser abordada quando se fala em representatividade LGBTQIAP++ no audiovisual é a Cultura (SILVA, 2023, p. 26). Cultura diz respeito ao conjunto de pessoas de uma região e inclui costumes que passam de geração para geração e caracterizam determinados grupos, contribuindo com o processo identitário. Além disso, dentro de uma mesma cultura, existe a diversidade, que prega maneiras e costumes diferentes. Porém, a cultura é altamente influenciada por padrões identitários que acabam limitando essa diversidade, fazendo com que as pessoas se sintam obrigadas a seguir determinada causa ou crença, para se sentirem pertencentes (ADORNO e HORKHEIMER, 1991, p. 156).

A partir disso, os produtos da indústria cultural se tornam repetitivos, com uma visão generalizada e que exclui as diversidades existentes (HOHLFELDT et al, 2014, p 134). Evidência disso são os clássicos que abordam casais heterossexuais em suas narrativas. Por exemplo, as animações clássicas dos Estúdios Disney, como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937, dir.: David Hand, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Larry Morey, William Cottrell, Perce Pearce) e *A Bela Adormecida* (1959, dir.: Clyde Geronimi, Eric Larson, Wolfgang Reitherman, Les Clark), mas também em animações recentes como *Enrolados* (2010, dir.: Nathan Greno, Byron Howard), que reforçam características enraizadas na sociedade. Porém, esses padrões só continuam porque os indivíduos não podem usar suas vozes para ter visibilidade nos espaços, e assim acontece também no ambiente cinematográfico.

Em 1927, foi protagonizado o primeiro beijo gay no cinema hollywoodiano, no filme *Asas* (1927, dir.: William A. Wellman, Harry d'Abbadie d'Arrast). O filme entrou para a história por ter ganhado o Oscar de Melhor Filme, mas também por essa “ousadia” (GUIA DOS CURIOSOS, 2014). A cena em questão retrata os atores Buddy Rogers e Richard Arlen protagonizando um selinho entre dois amigos, pilotos da Primeira Guerra Mundial, apesar de não conter carga erótica alguma.

Quatro anos após o lançamento de *Asas*, o mundo cinematográfico teve outro momento de representatividade com o filme *Meninas de Uniforme* (1931, dir.: Leontine Sagan), onde as personagens Fraulein e Manuela interpretam um beijo entre duas mulheres. Nesse caso, houve uma recepção negativa, tanto na Alemanha quanto nos Estados Unidos, onde a cena foi censurada. Em 1958, a produção ganhou uma regravação. Somente em 1971, com o filme *Domingo Maldito* (1971, dir.: John Schlesinger), que conta a história de um casal sofisticado que se envolve em um triângulo amoroso com o *designer* Bob e disputam a atenção do amante entre eles. O filme protagonizou o primeiro beijo homossexual com romance, envolvendo sensualidade e erotismo entre Bob e Daniel, diferente do selinho amistoso de *Asas*. Podemos considerar este

filme como o portador oficial do primeiro beijo gay da história do cinema hollywoodiano.

Desde então, o assunto foi introduzido mais vezes nas telas. Ainda assim, sem protagonismo, tanto de personagem quanto de roteiro, demonstrando que a sociedade reconhece os indivíduos da comunidade, mas não os aceita, colocando suas vidas e histórias em destaque.

### 3.3 Representatividade na Animação

A animação é um tipo de arte cinematográfica em que se capturam ou desenham sequências de movimentos formados por imagens estáticas e que sugerem uma ação. Pode ser feita por computação gráfica ou desenhos repetidos com pequenas alterações no modelo, obtendo uma sugestão de movimento final. A partir dessa técnica surge, em 1908, o cinema de animação, com a exibição de *Fantasmagorie*, de Émile Courtet, em Paris (a primeira animação exibida em um projetor de filmes moderno) e, em 1917, surge o primeiro longa-metragem animado, *El Apóstol*, de Quirino Cristiani, exibido em Buenos Aires. Desde então, o cinema de animação vem ganhando destaque no mundo do audiovisual, com a criação de festivais exclusivos como o Annecy (Festival International du Film d'Animation d'Annecy), desde 1960, e o Annie Awards, desde 1972, além da inclusão em premiações importantes, como o Oscar, em que o filme *A Bela e a Fera* (1991, dir.: Gary Trousdale, Kirk Wise) foi indicado na categoria Melhor Filme. Porém, somente em 2002 foi inaugurada a categoria Melhor Filme de Animação, em que *Shrek* (2001, dir.: Andrew Adamson, Vicky Jenson) levou a primeira estatueta da história.

A inclusão da animação no audiovisual é tardia, em comparação com o cinema clássico, que desde 1895 vem garantindo seu espaço no meio cultural. Por conta dessa visibilidade tardia, ainda há estigmas a respeito da animação, em que muitos não a consideram como cinema. O cineasta e roteirista Guillermo del Toro, vencedor do Oscar de Melhor Animação de 2023, com o filme *Pinocchio*, e do Globo de Ouro de 2017, com o filme *A Forma da Água*, entre outras conquistas, saiu em defesa da animação no Festival de Annecy de 2023, ao dizer que a animação deve ser valorizada em todos os públicos e garantir cada vez mais seu espaço na indústria.

Ainda estamos sendo mantidos na porra da mesa das crianças da indústria. Temos que lutar para mudar isso – assumir o controle do asilo e depois administrá-lo! (...) É por isso que festivais como o de Annecy são tão importantes (EURO NEWS, 2023).

A tardia representatividade da animação dentro do cinema impacta também na demora da construção de narrativas que abordam a representatividade LGBTQIAP++ dentro das produções. Em comparação ao filme *Asas*, de 1927, somente 89 anos depois foi inaugurado o primeiro beijo homoafetivo da história da animação, na série *Ever After High*, mas com o mesmo sentido de ser um beijo sem envolvimento amoroso.

*Ever After High* é uma série animada que foi lançada em 2013 e teve seu último episódio lançado em 2016. Foi produzida pela Guru Studio, uma produtora canadense, em parceria com a Mattel, empresa estadunidense de brinquedos. A série narra a história dos filhos dos personagens de contos de fadas clássicos, que estudam em uma escola dividida entre aqueles que querem seguir os mesmos destinos de seus pais e aqueles que querem encontrar seu próprio final feliz.

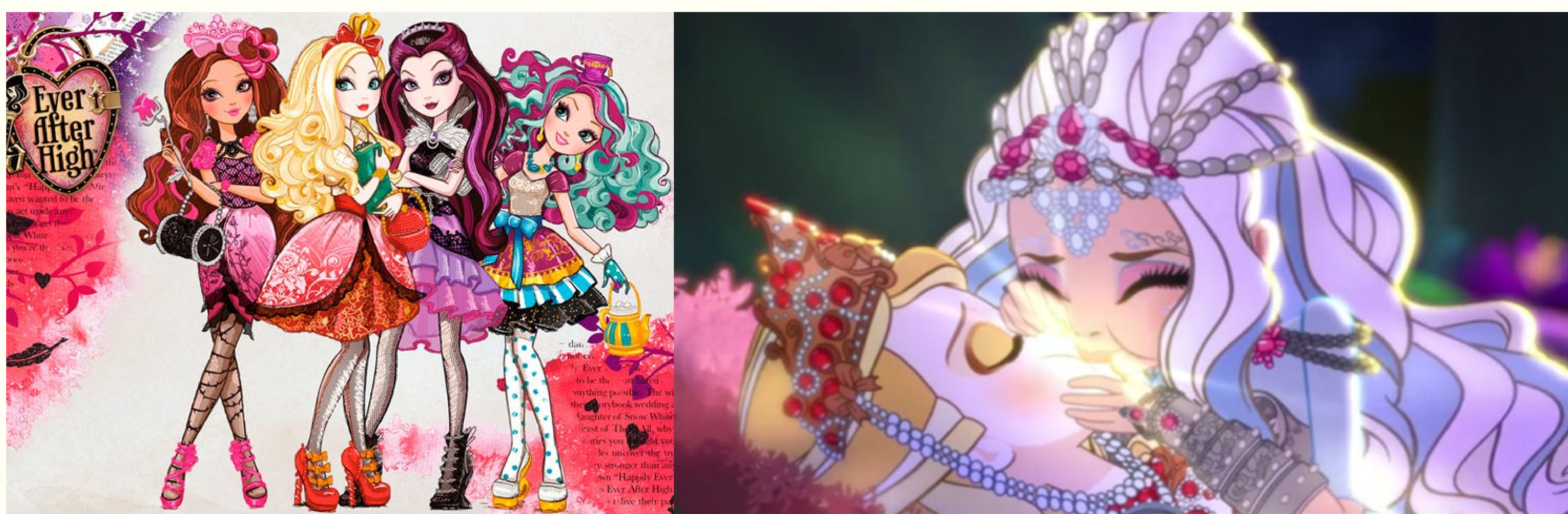


Ilustração 1: Capa da série animada *Ever After High* e recorte de cena em que Darling Charming salva Apple White do feitiço. (Fonte: Guru Studio, 2013)

Derivado da série, há o filme *Jogo de Dragões* (2016, dir.: Shady Petosky), Apple White (filha da Branca de Neve), acidentalmente come uma maçã envenenada e fica adormecida. Assim como na história de sua mãe, é esperado que um príncipe encantado a acorde com um beijo de amor verdadeiro. Porém, quando o príncipe Daring Charming (filho do Rei Charming, conhecido como o “príncipe encantado”) a beija, nada acontece, e todos percebem que ele não é o príncipe da Apple. Então, em uma atitude desesperada de salvar a amiga, Darling (que é irmã de Daring), faz uma respiração boca a boca, método utilizado para enviar oxigênio para alguém com dificuldades respiratórias, e assim Apple acorda. Esta atitude heroica de Darling levou os fãs a interpretarem como um beijo homoafetivo e que, na verdade, Apple tem uma princesa em seu destino (Wiki *Ever After High*, 2016)<sup>2</sup>. Ainda assim, não foi um beijo com envolvimento romântico amoroso.



Ilustrações 2, 3 e 4: Capa da série animada *My Little Pony: A Amizade é Mágica* (Fonte: Prime Video, 2011), cena do pedido de casamento entre Lyra e Bon Bon (Fonte: Shipping Wiki, 2019) e cena em que aparece a notícia do casamento das duas pôneis (Fonte: Reddit, 2022)

A série *My Little Pony: A Amizade É Mágica*, produzida pela produtora estadunidense Hasbro Studios entre 2010 e 2019, é protagonizada por seis amigas, cada uma delas representando um elemento da amizade. Juntas, elas lutam contra os obstáculos que surgem pelo reino de Equestria. Dentro de vários episódios, há outros pôneis coadjuvantes no ambiente e, entre eles, encontramos Lyra e Bon Bon, que sempre aparecem juntas, tanto na versão pônei quanto na versão humana, nos filmes e curtas de *Equestria Girls* (2013, dir.: Jayson Thiessen). À primeira vista, todos pensam que as duas são muito amigas. Ao longo da trama, os gestos e expressões que uma tem com a outra denunciam o relacionamento. Ainda sem protagonismo nenhum, são apenas “personagens de fundo”. No episódio 23 da 9ª temporada (2019), acontece um pedido de casamento das duas e, por fim, uma notícia de jornal confirmando o casamento.

Além de *Ever After High* e *My Little Pony*, encontramos representatividade também em *Hora de Aventura* (2010–2018), uma série co-produzida pela Frederator Studios, produtora estadunidense, para o canal televisivo Cartoon Network. Conta a história de dois amigos, Finn e Jake, que adentram aventuras pelo Reino de Ooo e estão prontos para enfrentar qualquer desafio. Nas primeiras temporadas, Finn é apaixonado pela Princesa Jujuba e faz de tudo para ter uma chance com ela. No decorrer dos episódios, descobrimos que Jujuba e a vampira Marceline tiveram algo no passado (há um corte temporal, porém o envolvimento das duas não é explícito), e também é mostrado o desenvolvimento da relação das duas, passando pelo perdão, aceitação e a maturidade de recomeçarem o relacionamento do zero, o que torna essa relação um grande ícone de representatividade sáfica no mundo da animação, principalmente por protagonizar o primeiro beijo com sentimento envolvido, em 2018.

---

<sup>2</sup> [https://everafterhigh.fandom.com/pt-br/wiki/Darling\\_Charming](https://everafterhigh.fandom.com/pt-br/wiki/Darling_Charming). Acessado em 17 de jun de 2023.



Ilustração 5: Capa da série animada *Hora da Aventura* e cena com a Princesa Jujuba e Marceline (Fonte: The Movie Data Base, 2010 e 2018)



Ilustração 6: Capa da série animada *She-Ra e as Princesas do Poder* e cena do beijo entre Adora e Catra (Fonte: Netflix, 2018 e 2020)

A série de *She-ra: A Princesa do Poder* esteve presente nas telas na década de 80. Ela luta contra a dominação do tirano Hordak para libertar o planeta Etheria da ditadura da Horda. A trama afirma que ela é a irmã gêmea do herói He-man. Em 2018, a DreamWorks Studios, em parceria com a Netflix, lançou um *remake* da série, que agora conta a história de Adora, uma jovem órfã que foi criada por Hordak. Um dia, Adora se perde na floresta e encontra uma espada mágica que a transforma na lendária princesa guerreira She-Ra, fazendo com que deixe para trás sua antiga vida na horda do mal e sua melhor amiga Catra, alter ego da vilã Felina. Ao longo do caminho, Adora encontra uma nova família na Rebelião, enquanto reúne um grupo de princesas mágicas para a luta final contra o mal. Durante o desenvolvimento dos episódios, acompanhamos o desenvolvimento da relação de Adora e Catra, antes melhores

amigas, atualmente rivais, em uma jornada de descobrimento, perdão, redenção e aceitação dos sentimentos que nutriam uma pela outra. A história das duas virou outro grande ícone de representatividade LGBTQIAP++ no mundo da animação e, no último episódio, acontece o tão aguardado beijo entre as duas.



Ilustração 7: Capa da série animada *Steven Universo* e a cena do casamento de Rubi e Safira  
(Fonte: Cartoon Network, 2013/2018)

*Steven Universo* (2013–2019, dir.: Rebecca Sugar), produzido pela Rough Draft Studio, é uma série que conta a história de Steven, um garotinho que mora com seu pai e suas três guardiãs (Pérola, Ametista e Garnet) em Beach City. Steven e suas três guardiãs formam as *Crystal Gems*, um grupo de seres intergalácticos mágicos que lutam e defendem o planeta Terra das ameaças do universo. No último episódio da primeira temporada, as *Crystal Gems* estão presas em celas dentro de uma nave espacial e, felizmente, Steven consegue se soltar. Enquanto Steven procura por seu grupo, somos apresentados a duas novas *gems*, Rubi e Safira, que desesperadamente procuram uma à outra dentro da nave. Quando finalmente se encontram, com a ajuda de Steven, somos tomados por uma explosão de amor entre as duas, que fundem, e descobrimos que a personagem Garnet é, na verdade, uma fusão entre as duas *gems*. As personagens cantam a música “É mais forte que você”, que explica o que Garnet realmente é, a junção do amor das duas, e isso fica evidente nos versos “Sou feita de amor, e é mais forte que você”, que nos parece fazer referência à homofobia e à luta que casais LGBTQIAP++ travam diariamente para mostrar que qualquer forma de amor é válida e deve ser maior que qualquer desrespeito. No decorrer das temporadas, temos mais momentos entre as duas, desde a história de como se conheceram e como as duas lidam com maturidade os problemas do relacionamento, o que as faz perceber que são muito mais

poderosas quando estão juntas, e leva a personagem Rubi pedir a mão de Safira em casamento, que simboliza a união eterna entre duas pessoas. Então, em 2018, temos o primeiro casamento LGBTQIAP++ da história da animação.



Ilustração 8: Capa da série animada *Hazbin Hotel* e cena do Beijo entre Charlie e Vaggie  
(Fonte: Prime Video, 2024)

A recente série de humor negro *Hazbin Hotel* (desde 2019, dir.: Vivienne Medrano), produzida pelo estúdio norte-americano SpindleHorse Toons, conta a história de Charlie Morningstar, filha do anjo caído Lúcifer e princesa do Inferno. Ela busca uma solução não violenta para diminuir a superpopulação do Inferno, o que a leva a inaugurar um hotel de reabilitação para aqueles que foram condenados, na esperança de que se limpem de todos os pecados e possam ir morar no Céu. Desde o primeiro episódio, Charlie está acompanhada da namorada Vaggie, um ser celestial que foi expulso do Céu, e elas protagonizam vários momentos juntas e significativos para a trama, mas também para a comunidade LGBTQIAP++. Outro ponto relevante é que a história não se baseia no amor das duas, trazendo naturalidade ao assunto.

Diante dos exemplos acima, podemos ver que a representatividade LGBTQIAP++ no audiovisual é muito pouca em comparação com casais heteronormativos. Quando há representatividade, raramente envolve os protagonistas, e os relacionamentos não são confirmados pelas produtoras, deixando sempre para os fãs interpretarem, de forma subjetiva. Usa-se o termo *headcanon* para explicar alguma crença ou palpite que os fãs de determinada obra possuem sobre um personagem ou história, que não foi confirmado pelos produtores, mas que faz sentido para os fãs. Outro ponto a ser ressaltado é que a própria comunidade LGBTQIAP++ leva o preconceito adiante, visto que, na maioria dos casos, quando aparecem casais homoafetivos como protagonistas da história, a obra acaba levando fama apenas por essa característica dos personagens, quando na verdade o motivo do reconhecimento deveria ser a



narrativa principal. Um exemplo disso é a animação *Nimona* (2023, dir.: Troy Quane, Nick Bruno), lançada pela Netflix.

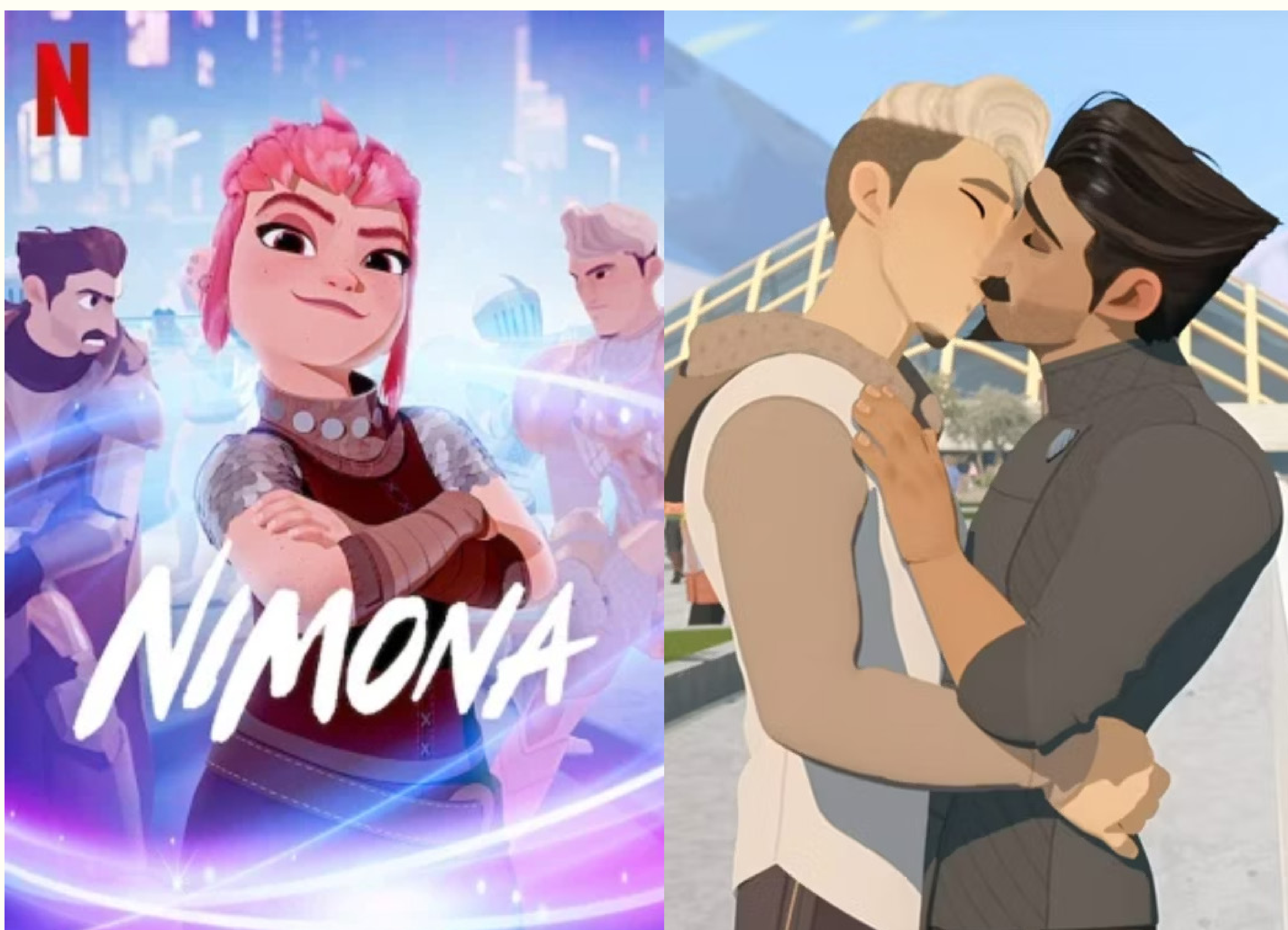


Ilustração 9: Capa do filme animado *Nimona* e cena do beijo final entre Ballister e Ambrosius (Fonte: Netflix, 2023)

*Nimona* conta a história de um cavaleiro acusado de um crime que não cometeu, e a única pessoa que pode ajudar a provar sua inocência é uma adolescente rebelde dotada de poderes mágicos. A trama ainda contém camadas narrativas incluindo a sugestão de luta de classes, traumas psicológicos e de uma amizade que surge de forma inesperada, além do protagonismo não-binário e a tratativa da homossexualidade de forma bastante natural, que nem deu abertura para que as pessoas focassem neste fato. Não por acaso, foi indicado ao Oscar de Melhor Animação no ano de 2023. E é justamente isso que a comunidade LGBTQIAP++ busca, a igualdade de direitos, a liberdade de ser e o respeito, normalizando cada vez mais a causa (PEDRA, 2020, p. 34).

### 3.4 Representatividade no audiovisual dos Estúdios Disney

Claro que, se dedicarmos nosso olhar às obras de animação, não poderíamos deixar de analisar a posição dos Walt Disney Animation Studios. Neste caso, a Disney manteve por muitos anos uma posição preconceituosa (englobando a misoginia, o machismo e a lgbtfobia), representando os comportamentos da sociedade em suas produções, como por exemplo em *Branca de Neve*, em que a princesa desempenha os deveres domésticos enquanto os anões representam a figura do homem que provê a casa com o trabalho e o dinheiro, mas não ajuda nos afazeres domésticos (BARBOSA, 2023, p. 3). Também encontramos estas posições em *A Bela Adormecida*, em que, desde o momento do nascimento da princesa Aurora, ela possui uma dependência de um homem como garantia de bem-estar, dependência essa que inclusive foi imposta por outra mulher, vulgo a Fada Madrinha (BARBOSA, 2023, p. 3). Outro ponto relevante foram as denúncias contra a empresa ao descobrir o financiamento de políticos lgbtfóbicos no ano de 2022, reveladas na carta que a Pixar lançou, dizendo que a Disney possui um histórico de encerrar eventos do Orgulho LGBT criados por fãs e até de remover casais homoafetivos dos parques na década de 1980, e que somente em 2021 começaram a comercializar produtos explicitamente LGBTQIAP++, como as tiaras com orelha do Mickey (CORREIO BRAZILIENSE, 2022).

A representatividade LGBTQIAP+ ganhou visibilidade somente em 2017 dentro de uma produção, quando a Disney exibiu dois casais homoafetivos se beijando em uma série de animação. A obra em questão é *Star vs As Forças do Mal* (dir.: Daron Nefcy, Jordana Arkin, Sage Cotugno), que conta a história de uma princesa de outra dimensão, que, por conta de sua rebeldia, é enviada pelos pais para a Terra, na esperança de que ela aprenda a ter responsabilidade como a futura rainha. No episódio “Apenas Amigos” (2ª temporada, episódio 39), Star, Marco e sua namorada Jackie vão ao show de sua banda preferida, Love Sentence, e, no refrão de sua música preferida, os casais da plateia se beijam. A cena mostra os casais homoafetivos aproveitando o momento também. Poucos segundos de tela geraram grande polêmica, inclusive censura em alguns países.



Ilustração 10: Capa da série animada *Star VS As Forças do Mal* e recortes de cenas de beijos entre casais homoafetivos (Fonte: YouTube, 2017)



Ilustração 11: Capa da série animada *A Casa da Coruja* e cena de Luz e Amity juntas no último episódio (Fonte: Disney Plus, 2020)

Do ano de 2020 até 2023, a Disney produziu a série *A Casa da Coruja* (dir.: Dana Terrace), que conta a história de Luz Noceda, uma adolescente humana que tropeçou em um portal de um reino mágico e fez amizade com a bruxa rebelde Edalyn. Dentre todos os problemas que Luz enfrenta no processo de adaptação no novo mundo, ela conhece a bruxinha Amity Blight, uma personagem um tanto quanto mimada e, inicialmente, a antagonista da série. Pela primeira vez na história da Disney, temos duas personagens com suas sexualidades explícitas: Luz é uma personagem bissexual e Amity é uma personagem lésbica. Ao longo da trama, passa-se pelo clichê “enemies to lovers”, termo que traduzido para o português significa “de inimigos a amigos”. O termo é utilizado para classificar narrativas em que os personagens principais se odeiam de início, mas no final passam a se gostar e desenvolvem uma história de amor (RENATA LUSTOSA, 2023). Podemos ver o desenvolvimento de

ambas as personagens, individualmente e juntas, além dos outros personagens também protagonizarem a diversidade de gêneros e sexualidade.



Ilustração 12: Capa do curta-metragem de animação *Segredos Mágicos* e cena do retrato do protagonista Greg com seu namorado Manuel (Fonte: Disney Plus, 2020)

*Segredos Mágicos* (2020, dir.: Steven Clay Hunter) é um curta-metragem com temática LGBTQIAP++ para refletir sobre amor, família e respeito. Conta a história de Greg, um rapaz que está criando coragem para assumir seu namoro para a família e, no meio da trama, um evento mágico acontece e faz Greg trocar de corpo com seu cachorro. No fim da confusão, Greg descobre que não precisa mais se esconder pois encontrou a aceitação e o conforto dos pais.



Ilustração 13: Capa do longa-metragem de animação *Mundo Estranho* e close no personagem Ethan Clade (Fonte: Disney Brasil, 2022)

*Mundo Estranho* (2022, dir.: Don Hall) é um longa-metragem que conta a história dos Clades, uma família de exploradores que estão em uma missão de explorar uma terra nova, cheia de criaturas famintas e estranhas. Ao longo da trama, descobrimos que Ethan é um personagem assumidamente homossexual, havendo inclusive um diálogo em Jaeger, seu avô, pergunta como é o menino por quem Ethan está apaixonado. O diálogo trata do assunto com muita naturalidade, sendo a primeira vez em que a Disney traz o assunto em um longa-metragem.



Ilustração 14: Capa do curta-metragem de animação *Baymax!* e cena em que aparece um personagem transmasculino comprando absorventes (Fonte: Disney Plus, 2022)

Por fim, na minissérie *Baymax!*, em que o robô agente de saúde volta às telas após o longa-metragem *Operação Big Hero* (2014, dir.: Don Hall, Chris Williams). O terceiro episódio (“Sofia”) conta a história de uma menina que enfrenta as mudanças corporais, mais especificamente a primeira menstruação. Logo em seguida, Baymax é convocado para ajudá-la. Ele vai ao mercado e se confunde, sem saber qual absorvente comprar. A cena mostra vários tipos de produtos e de pessoas que o utilizam, retratando o assunto com a naturalidade que deveria ter. Além disso, nota-se a presença de um personagem trans.

O cinema de animação vem travando lutas para conquistar seu lugar no meio cultural. Com isso, é dever das produtoras investirem em narrativas que de fato tragam a conexão com as múltiplas realidades que encontramos na sociedade, visto que são parte das maiores disseminadoras de conteúdo midiático. Sua finalidade deveria ser não só entreter, mas também conscientizar e dar importância a pautas necessárias.

A questão é sobre assistir a uma obra audiovisual, se identificar e inspirar, assim como a comunidade LGBTQIAP++ já faz desde muito tempo antes da Disney abordar o assunto. Jennifer Lee, roteirista e codiretora de *Frozen: Uma aventura congelante* (2013), deixou claro em uma entrevista para o canal HeyUGuys (2024) que, em todos os filmes, em cada cena deve haver camadas para criar essa conexão com os espectadores, assim como ela teve uma conexão com

*Cinderela* (1950, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske): Cinderela era maltratada pelas irmãs e pela madrasta má, enquanto Jennifer sofria *bullying* na escola. Ela concluiu que narrativas inovadoras têm uma responsabilidade muito grande de trazer a profundidade das relações dos personagens com eles mesmos e com sua própria sociedade, que se refletem nas camadas sociais da vida real. Aconteceu desse modo em *Frozen* e a grande repercussão que o filme teve na sociedade e dentro da comunidade LGBTQIAP++.

#### 4. Análise de *Frozen: Uma aventura congelante sob a ótica da representatividade*

*Frozen: Uma Aventura Congelante* (2013, dir.: Jennifer Lee e Chris Buck) é um longa-metragem de animação inspirado no conto *A Rainha da Neve*, de Hans Christian Andersen (publicado pela primeira vez em 1844). O filme conta a história de Anna, uma jovem princesa que parte em uma jornada juntamente com um vendedor de gelo, para encontrar com sua irmã mais velha, a recém coroada Rainha de Arendelle Elsa, e acabar com a maldição de gelo eterno que aflige o reino. O filme estreou em 27 de novembro de 2013 nos Estados Unidos e foi rapidamente aclamado pelo público, sendo considerado o melhor filme da Disney desde a era do “Renascimento Disney” (1989-1999). Arrecadou mais de um bilhão de dólares nas bilheterias do mundo todo (ADORO CINEMA, 2024) e garantiu o primeiro Oscar da Disney desde a criação da categoria Melhor Filme de Animação em 2002. Com seu grandioso sucesso, os estúdios lançaram o segundo filme da franquia, *Frozen 2* (2019, dir.: Jennifer Lee e Chris Buck), igualmente um sucesso, que fez história como a maior bilheteria na história da animação. Atualmente, a franquia ainda conta com três curtas-metragens e a confirmação de um terceiro filme, previsto para lançamento em 2026 (OBSERVATÓRIO DO CINEMA, 2024).

Elsa é a irmã mais velha, preparada para assumir o trono de Arendelle desde que nasceu. Porém, em contraste com a irmã mais nova Anna, Elsa cresceu sendo uma personagem reprimida, forçada a esconder quem realmente é, uma mulher que nasceu com poderes criogênicos. Essa repressão pode sugerir que Elsa seja a vilã da história, uma vez que, ao esconder seus poderes, nunca foi capaz de controlá-los. De fato, ela apenas precisa de alguém para ajudá-la, apoiá-la e aceitá-la como ela é. Durante o filme, a personagem está sempre se escondendo do mundo e, conforme cresce, seus poderes se tornam quase que incontroláveis e proporcionais ao do seu medo.

Após uma briga com sua irmã, no dia de sua coroação, Elsa se descontrola e revela a todos seus poderes, o que gera uma rejeição automática em todo o reino, e a rainha foge. Na cena seguinte, temos o ato da famosa canção “Livre

Estou” (“Let it go”, de Kristen Anderson-Lopez e Robert Lopez; interpretada por Indina Menzel. Na versão brasileira, a interpretação é de Taryn Szpilman), uma música de libertação e auto-aceitação, na qual ela se livra de todas as amarras e libera seus poderes, se isolando de todos em um castelo de gelo, mas podendo ser quem realmente é, longe do medo e do julgamento.

As possíveis analogias quanto a esconder sua própria natureza, ao medo da rejeição e ao processo de autoaceitação são bastante vastas, visto que Elsa passou por todos esses momentos em sua vida. Desde o lançamento do filme, a comunidade LGBTQIAP++ se apegou à história de Elsa. É uma personagem com características únicas e, após o acidente com sua irmã Anna, os pais adotaram a estratégia de evitar contato entre as irmãs e de Elsa com o resto do reino, visando o bem de ambas. Porém, Elsa cresceu cada vez mais com o medo internalizado, já que seu poder crescia junto e estava se tornando incontrolável. Qualquer indício poderia revelar a verdade. Logo após a sua coroação, Elsa se descontrola e acaba revelando seus poderes. Automaticamente, todo o reino se volta contra a própria rainha. Isso se alinha muito com as vivências de alguns membros da comunidade LGBTQIAP++, visto que muitos se escondem daqueles que os rodeiam, por medo do julgamento e de não serem aceitos pela sociedade, bem como é analisado na psicologia que a depressão é um sintoma social, em que há a fragilização dos vínculos (familiares e sociais), redução da extensão e evolução da sociedade (diversidade no trabalho, na política, religião, etc.), substituindo os valores de uma vida com direitos por valores técnicos, prezando pela impessoalidade do indivíduo. O resultado desses fatores acarreta em um excesso de fracassos das normas pré-estabelecidas, como o controle, o comportamento, métodos, no amor e na indiferença de sentimentos (DUNKER, 2021, p. 137), que podem fazer com que os indivíduos LGBTQIAP++ se sintam cada vez mais inferiorizados.

Devido ao grande sucesso do filme, múltiplas analogias foram feitas sobre o conflito da personagem: depressão, empoderamento feminino, superproteção paterna, etc. Entretanto, *Frozen* não é um filme sobre representatividade LGBTQIAP++, já que a história de Elsa é focada apenas na jornada de autoaceitação e a aceitação do próprio reino. Em nenhum momento os produtores confirmaram algo a respeito de dialogar com uma comunidade específica, mas isso não impediu a própria comunidade de se identificar e se sentir representada com a obra. Além disso, em nenhum momento trouxeram um par romântico para Elsa, os únicos momentos em que há um interesse romântico na trama são as cenas de Anna com o Príncipe Hans e com o vendedor de gelo Kristoff, justamente para focar na jornada de autodescobrimento.

Através de uma análise dos diálogos do filme na tabela abaixo, podemos encontrar alguns recortes que fizeram com que a comunidade LGBTQIAP++ se identificasse com a história de Elsa:

Tabela 1: Análise de diálogos e frases em *Frozen: Uma Aventura Congelante*.

Tempo	Diálogo/Frase	Cena
7:40 minutos	“O medo será seu inimigo.”	Cena 1: Troll Pabbie explicando para Elsa o que acontecerá com ela caso não aprenda a controlar seus poderes.
9:06 minutos	“Encobrir, não sentir, não deixar saber.”	Cena 2: Comandos do rei Agnarr para Elsa controlar os poderes
27:28 minutos	“Do que você tem tanto medo?!”	Cena 3: Questionamento de Anna quando Elsa a afasta novamente.
28:24 minutos	“MONSTRO!”	Cena 4: Exclamação do Duque de Weselton, logo após Elsa revelar seus poderes.
54:50 minutos	“Não, Anna o meu lugar é aqui, sozinha, onde eu posso ser quem sou, sem machucar ninguém.”	Cena 5: Momento em que Anna encontra Elsa sozinha no castelo de gelo.



Tempo	Diálogo/Frase	Cena
56:28 minutos	“Me deixe aqui, se quer meu bem, estou sozinha, mas livre também. Estão seguros se eu não vir ninguém”. “MEU SOFRIMENTO NÃO TEM FIM! Esse frio, essa dor não sai de mim”.	Cena 6: Ato da música “Por Uma Vez na Eternidade 2”.
58:03 minutos	“Que poder você tem para deter esse inverno? Deter a mim?”	Cena 7: Momento após Elsa acidentalmente jogar gelo no coração de Anna.
63:42 minutos	“Se concentrar, controlar, não sentir não sentir não sentir, NÃO SENTIR!”	Cena 8: Momento após Elsa expulsar Anna, Kristoff, Olaf e Sven do castelo, tentando se acalmar.

De acordo com a tabela, na cena 1, podemos comparar o alerta de Pabbie com a homofobia, preconceito este que acomete os membros da comunidade LGBTQIAP++ e move suas vivências pelo medo.

Na cena 2, o método que Agnarr encontrou para proteger a família dos poderes de Elsa, sugere o comportamento dos pais de pessoas LGBTQIAP++ que possuem uma falsa aceitação sobre a sexualidade dos filhos.

Na cena 3, temos o conflito entre as irmãs, em que Anna exige uma explicação do comportamento de Elsa ser sempre repulsivo às suas tentativas de aproximação, sugerindo a insegurança que pessoas LGBTQIAP++ sentem em compartilhar seus sentimentos até mesmo com os entes queridos, por medo da rejeição, e logo em seguida, na cena 4, Elsa perde o controle e revela seus poderes para o reino todo, gerando uma repulsa instantânea das pessoas presentes, e essa repulsa é resumida no comentário do Duque de Weselton.

A cena 5, em que Elsa se isola do mundo, sugere o isolamento e a depressão que pessoas LGBTQIAP++ passam, a ansiedade que acomete o antes, durante e depois da pessoa assumir quem realmente é, demonstrando uma guerra interior constante.

Na cena 6, a música sugere a falsa liberdade que pessoas LGBTQIAP++ sentem ao se isolar de ambientes e pessoas que ferem sua existência, mas ainda com medo de eles mesmos serem o problema. Da mesma maneira na cena 7, levando à um sofrimento constante.

Na cena 8 ficam nítidas as mazelas à longo prazo que a exclusão de pessoas LGBTQIAP++ sofrem, a ponto de acharem que elas são o problema e não deixam outras pessoas, mesmo que de confiança, ajudarem, dificultando o processo de auto-aceitação.

Frases e diálogos como estes podem ter grande influência sobre as comunidades sub-representadas, visto que possibilita a analogia e o debate sobre as vivências de algumas pessoas pertencentes ao grupo. O fato de haver uma personagem protagonista que enfrenta como o grande vilão da trama o seu próprio medo da aceitação torna a narrativa poderosa, com grande impacto, principalmente sobre as pessoas com lutas equivalentes.

## 5. O cinema de animação como mídia de representação

*A vida imita a arte muito mais do que a arte imita a vida (Oscar Wilde)*

Através da arte, movimentos de representação começam a criar narrativas nas quais as minorias têm voz ativa. A arte tem o poder de denunciar as condições de vida das populações desfavorecidas e de inspirar essas mesmas pessoas a lutarem por seus direitos. Muitas dessas produções chamam a atenção do público que, ao se identificar com a narrativa proposta, começa a consumir os conteúdos, favorecendo não somente o mercado cinematográfico, mas também as comunidades sub-representadas a terem voz na sociedade.

As artes listadas pelas academias (SUASSUNA, 2018, pp. 227-228) são a Música, a Pintura, a Dança, a Escultura, o Teatro e a Literatura. O cinema entrou para a lista em 1923, quando o intelectual Ricciotto Canudo publicou o “Manifesto das Sete Artes”. Para Canudo, o cinema era considerado “a arte total”, “a plástica em movimento”, “a alma da modernidade”, pois tinha a capacidade de gerar grandes manifestos. Dentro dessa manifestação, temos obras que foram marcos para a representatividade LGBTQIAP++: *Filadélfia* (1993, dir.: Jonathan Demme), *Carandiru* (2003, dir.: Héctor Babenco), *A Revolta de Stonewall* (2010, dir.: Kate Davis e David Heilbroner), *Indianara* (2019, dir.: Aude Chevalier-Beaumel e Marcelo Barbosa), *Minha mãe é uma peça 3* (2019,

dir.: Susana Garcia), *Elisa y Marcela* (2019, dir.: Isabel Coixet), entre outras.

Do ponto de vista de agentes culturais proeminentes, como o citado diretor Guillermo del Toro, as animações já fazem parte da Sétima Arte, tanto pelos aspectos técnicos, pelas infinitas possibilidades de trazer às telas novos mundos, quanto pelo seu grande poder narrativo. Isso possibilita que as produções de animação sejam uma outra ferramenta para trazer debates importantes ao público. Por exemplo, *Luca* (2021, dir.: Enrico Casarosa) conta a história de um menino monstro-marinho que vive aventuras com seu novo melhor amigo na superfície da costa italiana. Sobre este filme, houve interpretações da comunidade LGBTQIAP++ por conta do fato do personagem Luca esconder quem realmente é quando está na superfície. Neste caso, o diretor Enrico Casarosa fez questão de negar esta interpretação, visto que essa consideração esvazia o sentido social da obra, que sugere a relação entre os privilégios sociais. O fato de Luca viver abaixo da superfície do mar sugere a vida na condição de pobreza: o personagem trabalhar em um emprego de baixa qualificação e renda, e mora em uma casa muito simples. Ao final do filme, Luca vai à escola enquanto seu amigo Alberto fica para trabalhar, sugerindo a questão do privilégio social: Luca será o primeiro de sua espécie (ou povo) a ter acesso à educação.

Concluimos que obras cinematográficas têm capacidade de gerar debate, reconhecimento e identificação do seu público, independentemente da intenção dos seus realizadores. A arte permite que o público seja o autor dos sentimentos e interpretações daquilo que aprecia. Contemplar um quadro, ouvir uma música ou assistir um filme permite imergir dentro da proposta levantada por quem a produziu e gerar sua própria perspectiva. Para o espectador se relacionar com uma obra, traz conceitos e experiências pessoais para melhor compreendê-la, levando exatamente ao que se espera da arte: inspirar, incentivar, informar, trazer emoção e fazer com que o público se identifique.

Portanto, a busca individual para se alcançar a coletividade traduz-se como a busca pelo sentimento de pertencimento, algo que, no limite, em tempos de liquidez, é representativo da ânsia por segurança no mundo atual (SANTOS, 2014, p. 7). Desta forma, pensar em como a comunidade LGBTQIAP+ faz parte de um fenômeno social é importante para gerar conexão a partir da representação dentro do cinema de animação.

No caso de Elsa, itens a diferem de uma princesa clássica: Elsa já é uma rainha, enquanto nos demais filmes de princesas da Disney, elas se tornam rainhas ou parte da realeza ao se casar com um príncipe; Elsa não possui um par romântico em nenhum momento; Elsa possui poderes e ainda assim é considerada como uma personagem “do bem” e protagonista, diferentemente de outras narrativas em que os personagens que possuem poderes são os vilões; o conceito de amor verdadeiro apresentado na narrativa ultrapassa o tradicional beijo dos contos clássicos, demonstrando que o amor pode vir de todos os

lados (no caso de *Frozen*, o amor entre duas irmãs); além do fato da história de Elsa se pautar na jornada de autoaceitação e autodescobrimento, associando à questões de empoderamento feminino, cura da depressão, amadurecimento de relações, e há a preocupação maior dela mesma se salvar ao invés de esperar por um príncipe como seu salvador. Pontos estes levantados fizeram com que houvesse uma maior conexão com o público geral, não somente o público LGBTQIAP++, mas que não impediu a comunidade de abraçar a história para si.

Por fim, a busca da ampliação da consciência sobre a importância da arte e do cinema, considerado a sétima arte, nas forças que misturam modelos e padrões para uma suposta normalidade ou sucesso. O cinema pode influenciar no sentido de maior compreensão da diversidade cultural, maior diálogo intercultural, na busca por relações menos estereotipadas, modeladoras e normativas (ODERICH; BALDI, 2017, p. 5), para reconhecer as lutas de comunidades desfavorecidas, com a intenção de diminuir o sentimento de exclusão e insegurança social, pois em todo lugar do mundo haverá uma história para se identificar e causar o impacto para que realidades sejam atendidas e transformadas.

---

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**A BELA ADORMECIDA.** Direção: Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Eric Larson, Les Clark. Produção: Walt Disney Animation Studios. Brasil, 6 de fev. de 1959. 75 min de filme, son., cor.

**A BELA E A FERA.** Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. Produção: Walt Disney Animation Studios. Brasil, 13 de dez. de 1991. 87 min de filme, son., cor.

**ACADEMIA DE CIÊNCIAS DA PRÚSSIA.** Gesammelte Schriften. Vol. VI: Metaphysik der Sitten, 11, 47. Berlim: 1907. p. 471.

**A CASA DA CORUJA.** Criação: Dana Terrace. Produtores: Disney Television Animation. 2020. 43 episódios, son., col. Série exibida pela Disney Channel. Acesso em: 16 de jul. de 2024.

**ADORNO, T. W; HORKHEIMER, M. Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos.** (Tradução de G. A. de Almeida). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

**ADOROCINEMA. Detetive Pikachu: filme se torna a segunda adaptação de videogame mais bem sucedida da história.** AdoroCinema, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-1000058660/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**ADRENALINE. Super Mario Bros: o filme supera Frozen e se torna segunda maior animação da história.** Adrenaline, 17 jan. 2023. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/nintendo/super-mario-bros-o-filme-supera-frozen-e-se-torna-segunda-maior-animacao-da-historia/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**ALMANAQUE DISNEY.** Título da postagem. Twitter, Data da postagem. Disponível em: <<https://x.com/almanaquedisney/status/1727382847009530262>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**A REVOLTA DE STONEWALL.** Direção: Kate Davis e David Heilbroner. Produção: First Run Features. Estados Unidos, 16 de jun. de 2010. 135 min de filme, son., cor.

**ARISTÓTELES. Política.** São Paulo: Vega, [s.d.]. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/plugin-file.php/357991/mod\\_resource/content/1/Aristoteles\\_Pol%C3%ADtica%20%28VEGA%29.pdf](https://edisciplinas.usp.br/plugin-file.php/357991/mod_resource/content/1/Aristoteles_Pol%C3%ADtica%20%28VEGA%29.pdf)>. Acesso em: 28 maio 2024.

**ASAS.** Direção: William A. Wellman, Harry d'Abbadie d'Arrast. Produção: Lucien Hubbard. Estados Unidos, 5 de jan. de 1927. 144 min de filme, son., cor.

BARBOSA, Ana Carolina Arenso. **Sonhos de Princesa - Patriarcado e Machismo nas Produções da Disney.** Universidade Estadual de Maringá, Maringá, PR, p. 3, 2023.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos.** Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2004, p. 19.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida.** [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <[https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Modernidade\\_liquida.pdf](https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Modernidade_liquida.pdf)>. Acesso em: 28 maio 2024.

**BAYMAX!** Criação: Don Hall. Produtores: Walt Disney Animation Studios. 2022. 6 episódios, son., col. Série exibida pela Disney+. Acesso em: 16 de jul. de 2024.

**BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES.** Direção: David Hand, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Larry Morey, William Cottrell. Produção: Walt Disney Animation Studios. 1937. Brasil, 10 de de jan. de 1938. 83 min de filme, son., cor.

**CARANDIRU.** Direção: Héctor Babenco. Produção: HB Filmes, Globo Filmes, Lereby, Columbia TriStar Filmes do Brasil, Br Petrobas, Oscar Kramer S.A. Brasil, 11 de abr. de 2003. 145 min de filme, son., cor.

“Comunidades são redes de laços: intersecções entre redes pessoais e perspectivas de transformações sociais”. *Psicologia & Sociedade*, [S.l.], v. 30, n. 2, p. 18-27, dez. 2018. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-42812018000200018](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812018000200018)>. Acesso em: 28 maio 2024.

CORREIO BRAZILIENSE. **Censura a Personagens LGBTs e apoio a homofóbicos: Disney vive “clima sombrio”**. [S.l.], 100 anos da Semana de Arte Moderna: o conceito de arte e suas formas de expressão. Fundação Arte e Cultura, [S.l.], 10 de mar de 2022. Disponível em: <<https://www.correio braziliense.com.br/mundo/2022/03/4992084-censura-a-personagens-lgbt-e-apoio-a-homofobicos-disney-vive-clima-sombrio.html>>. Acesso em: 14 de jul 2024.

CRUZ, Beatriz Fragoso; LIMA, Maria Lúcia Campos; CARNEIRO, Larissa Raiza Costa. **Faces da bifobia dentro (e fora) da comunidade LGBTQIAP+: reflexões a partir de narrativas de pessoas bissexuais**. *Sexualidad, Salud y Sociedad (Rio de Janeiro)*, n. 38, p. e22207, 2022.

DEBIEUX ROSA, Miriam; ESTANISLAU, Julia. **O que é o sentimento de pertencimento**. *Jornal da Universidade de São Paulo*, São Paulo, 2023. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/radio-usp/sentimento-de-pertencimento-e-a-necessidade-de-manter-relacoes-estaveis-e-de-moldar-o-comportamento/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

PESSOA, Leonardo Antunes de França. **Crítica ao conceito de amor líquido em Zygmunt Bauman**. *Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades*, v. 12, n. 18, 2018.

DEFREITAS, Souza Letícia. **Minorias sexuais e de gênero, o estigma social e a sociedade de risco**. p. 4, 2019.

DOMINGO MALDITO. Direção: John Schlesinger. Produção: Vectia. Reino Unido, 1 de jul. de 1971. 110 min de filme, son., cor.

DUNKER, Christian. **Uma biografia da depressão**. São Paulo, SP: Planeta 2021.

**EL APOSTOL**. Direção: Quirino Cristiani. Produção: Federico Valle. Mundial, 9 de nov. de 1917. 70 min de filme, son., cor.

**ELISA Y MARCELA**. Direção: Isabel Coixet. Produção: Televisio de Catalunya e Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC). Mundial, 13 de fev. de 2019. 118 min de filme, son., cor.

“Elsa de Frozen é gay? Finalmente tiramos a sua dúvida”. Observatório do Cinema, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/elsa-de-frozen-e-gay-finalmente-tiramos-a-sua-duvida/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**ENROLADOS**. Direção: Nathan Greno, Byron Howard. Produção: Walt Disney Animation Studios. Brasil, 7 de jan. de 2011. 100 min de filme, son., cor.

**EVER AFTER HIGH WIKI. Darling Charming**. Ever After High Wiki, [s.d.]. Disponível em: <[https://everafterhigh.fandom.com/pt-br/wiki/Darling\\_Charming](https://everafterhigh.fandom.com/pt-br/wiki/Darling_Charming)>. Acesso em: 28 maio 2024.

**EVER AFTER HIGH**. Criação: George Doty IV, Bart Jennett. Produtores: Guru Studio. 2013. 68 episódios, son., col. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 16 de jul. de 2024.

**FANTASMAGORIE**. Direção: Émile Cohl. Produção: Émile Cohl. Mundial, 17 de ago. de 1908. 2 min de filme, son., cor.

**FILADÉLFIA**. Direção: Jonathan Demme. Produção: TriStar Pictures. Estados Unidos, 22 de dez. de 1993. 110 min de filme, son., cor.



**FROZEN: Uma Aventura Congelante.** Direção: Chris Buck e Jennifer Lee. Produção: Walt Disney Pictures e Walt Disney Animation Studios. Estados Unidos, 3 de jan. de 2013. 102 min de filme, son., cor.

**FROZEN 2.** Direção: Chris Buck e Jennifer Lee. Produção: Walt Disney Pictures e Walt Disney Animation Studios. Brasil, 2 de jan. de 2020. 104 min de filme, son., cor.

GASTAL, Camila Azevedo; PILATI, Ronaldo. **Escala de Necessidade de Pertencimento: Adaptação e Evidências de Validade.** Psico-USF, Bragança Paulista, v. 21, n. 2, p. 285-292, mai./ago. 2016.

“Guillermo del Toro chama a atenção da indústria cinematográfica”. Euronews, [S.l.], 16 jun. 2023. Disponível em: <<https://pt.euronews.com/cultura/2023/06/16/guillermo-del-toro-chama-a-atencao-da-industria-cinematografica>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**HAZBIN HOTEL.** Criação: Vivienne Medrano. Produtores: SpindleHorse Toons, 2019. 8 episódios, son., col. Série exibida pela Amazon Prime. Acesso em: 16 de jul. de 2024.

HEYUGUYS. **Wish – Jennifer Lee on the long journey to the big screen, Star’s voice & envisioning Frozen 3 and 4** [vídeo]. Data de publicação: 23 de nov. de 2023. Disponível em: <<https://youtu.be/FAeOS9ofVNk?si=0y-d2VfGztcIaf5nC>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**HORA DE AVENTURA.** Criação: Pendleton Ward. Produtores: Frederator Studios, 2010. 283 episódios, son., col. Série exibida pela Cartoon Network. Acesso em: 16 de jul. de 2024.

HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera V. (orgs.). **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências.** 14a. edição. Petrópolis, RJ: Vozes 2014.

HORKHEIMER, Max e ADORNO, Theodor W. **Temas Básicos da Sociologia**, v. 3, p. 49-55, 1956.

**INDIANARA.** Direção: Aude Chevalier-Beumel. Produção: Telecine. Mundial, 19 de mai. de 2019. 84 min de filme, son., cor.

**JOGO DE DRAGÕES.** Direção: George Doty IV, Bart Jennett. Produção: Guru Studio. Mundial, 29 de jan. de 2016. 96 min de filme, son., cor.

**LEDERMAN CONSULTING.** *Receita da Disney* [online]. Disponível em: <<https://www.ledermanconsulting.com.br/disney/receita-da-disney/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**LÉO CEZIMBRA.** **HIV/AIDS - POR QUE A COMUNIDADE LGBTQI+ É TÃO VULNERÁVEL AO HIV?** | Léo Cezimbra [vídeo]. Data de publicação 24 de jun. de 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/rlMGxjl04kc?si=zxxCu7dTdU3F06sd>>. Acesso em: 28 maio 2024.

**LOURO, Guacira Lopes.** *Teoria queer: uma política pós-identitária para a educação.* Revista estudos feministas, v. 9, p. 541-553, 2001.

**LUCA.** Direção: Enrico Casarosa. Produção: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios. Estados Unidos, 18 de jun. de 2021. 95 min de filme, son., cor.

**MENINAS DE UNIFORME.** Direção: Leontine Sagan. Produção: MUBI. Reino Unido, 1931. 96 min de filme, son., cor.

**MINHA MÃE É UMA PEÇA 3.** Direção: André Pelenz. Produção Telecine. Brasil, 26 de dez. de 2019. 111 min de filme, son., cor.

**MOREIRA, Adilson José.** *Privilégio e Opressão.* Revista Observatório Itaú Cultural, São Paulo, v. 21, p. 30-46, 2016b.

**MUNDO ESTRANHO.** Direção: Don Hall. Produção: Walt Disney Animation Studios. Brasil, 24 de nov. de 2022. 102 min de filme, son., cor.

**MY LITTLE PONY: A AMIZADE É MÁGICA.** Criação: Lauren Faust. Produtores: Allspark Animation; Studio B Productions (temporada 1, “The Return of Harmony”); DHX Studios Vancouver (temporada 2–9), 2010. 221 episódios, son., col. Série exibida pela Netflix, Discovery Family, Tiny Pop. Acesso em: 16 de jul. de 2024.

**NIMONA.** Direção: Troy Quane, Nick Bruno. Produção: Riz Ahmed, Karen Ann Ryan, Julie Zackary, Roy Lee. Mundial, 14 de jun. de 2023. 101 min de filme, son., cor.

Nizet J; Rigaux N. **A sociologia de Erving Goffman.** Editora Vozes Limitada; 2016. p. 168

“Os 10 primeiros beijos gays”. Guia dos Curiosos, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://www.guiadoscuriosos.com.br/cultura-e-entretenimento/celebridades/os-10-primeiros-beijos-gays/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

OBERG, Lurdes Perez. **O conceito de comunidade: problematizações a partir da psicologia comunitária.** Estudos e Pesquisas em Psicologia, v. 18, n. 2, p. 709–728, 2018.

OBSERVATÓRIO DO CINEMA. **Data de lançamento de Frozen 3 cria um problema para a franquia.** Observatório do Cinema, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/data-de-lancamento-de-frozen-3-cria-um-problema-para-a-franquia/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

O CONHECIMENTO. **Relações líquidas: diferenças entre amizades reais e virtuais.** O Conhecimento, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.oconhecimento.com.br/relacoes-liquidas-diferencas-entre-amizades-reais-e-virtuais/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

ODERICH, Cecília Leão; BALDI, Mariana. **A força do cinema na padronização ou para a diversidade cultural.** 2017, p. 5.

OMELETE. **Frozen 2 bate recorde de bilheteria para uma animação.** Omelete, 3 dez. 2019. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/frozen-uma-aventura-congelante/frozen-2-bilheteria-recorde-animacao>>. Acesso em: 28 maio 2024.

OMELETE. **Pinoquio: Guillermo del Toro fala sobre o filme em coletiva do Oscar 2023.** Omelete, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/oscar/pinoquio-guillermo-del-toro-coletiva-oscar-2023>>. Acesso em: 28 maio 2024.

PEDRA, Benevides Caio. **Direitos LGBT: a lgbtfobia estrutural e a diversidade sexual e de gênero no direito.** 1ª edição. Curitiba: Appris, 2020.

PINAFI, Tânia. **Assimetrias de Poder na Militância entre Gays e Lésbicas.** In: COSTA, Horácio et al. (org.). *Retratos do Brasil homossexual: fronteiras, subjetividades e desejos.* São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Imprensa Oficial, 2010. p. 336.

**PINOCCHIO.** Direção: Guillermo del Toro, Mark Gustafson. Produção: Guillermo del Toro, Alexander Bulkley, Gary Ungar, Corey Campodonico, Lisa Henson. Brasil, 24 de nov. de 2022. 114 min de filme, son., cor.

RICH, Adrienne. **Heterossexualidade compulsória e existência lésbica.** *Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades*, v. 4, n. 05, 2010.

**SHE-RA: E AS PRINCESAS DO PODER.** Criador: ND Stevenson. Produtores: DreamWorks Studios, Netflix, 2018. 52 episódios, son., col. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 17 de jul. de 2024.

**SHREK.** Direção: Andrew Adamson, Vicky Jenson. Produção: DreamWorks Studios. Brasil, 22 de jun. de 2001. 89 min de filme, son., cor.

**SEGREDOS MÁGICOS.** Direção: Steven Clay Hunter. Produção: Walt Disney Animation Studios. Mundial, 22 de mai. De 2020. 9 min de filme, son., cor.

SILVA, Beatriz Magalhães Rangel da. **Representatividade LGBTQIA+ nos filmes de animação da Disney.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação-Habilitação em Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

SILVER, Hilary. **Políticas dos países europeus para promover a inclusão social.** Inclusão social e desenvolvimento econômico. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética.** Fixação de texto e prefácio de Carlos Newtub Júnior. 15ª edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018.

**STAR VS AS FORÇAS DO MAL.** Criadores: Daron Nefcy, David Wasson. Produtores: Daron Nefcy, Jordana Arkin, Sage Cotugno, 2015. 77 episódios, son., col. Série exibida pela Disney XD e Disney+. Acesso em: 17 de jul. de 2024.

**STEVEN UNIVERSO.** Criador: Rebecca Sugar. Produtores: Rough Draft Studio, 2013. 160 episódios, son., col. Série exibida pela Cartoon Network. Acesso em: 17 de jul. de 2024.

TRIBUNA PR. **Aristóteles: por que vivemos coletivamente?** Tribuna PR, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.tribunapr.com.br/noticias/aristoteles-por-que-vivemos-coletivamente/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

VILALBA, Hélio Garone. **O contrato social de Jean-Jacques Rousseau: uma análise para além dos conceitos.** *Filogênese* [Internet], v. 6, n. 2, p. 63-76, 2013.

ZIONI, Fabiola. **Exclusão social: noção ou conceito?** *Saúde e Sociedade*, v. 15, n. 3, p. 15-29, 2006.

---

# NOSSA REPRESENTATIVIDADE TEM FINS MERAMENTE ILUSTRATIVOS

*Lara Mizue Sassano Nascimento*

Orientador: André Carvalho



## RESUMO

Quando pensamos em projetos audiovisuais na atualidade podemos perceber o aumento de grandes empresas empenhadas em inserir diversidade e representatividade em suas comunicações. Queremos questionar de que modo a diversidade se insere nesse meio, se realmente existe essa consciência posta em prática, ou se é apenas um encargo de retratos dissimulados. Este estudo analisou como personagens do folclore brasileiro passaram a refletir ideologias de branqueamento e distanciamento dos povos indígenas e originários, com ênfase na série “Cidade Invisível” e nas representações do folclore por Monteiro Lobato. Textos folclóricos e literatura acadêmica foram técnicas dessa análise crítica e pesquisa histórica. Constantemente, a indústria do entretenimento colabora com a eugenia ao utilizar da hegemonia cultural para perpetuar narrativas, resultando em uma incessante reprodução de conteúdos que reforçam a marginalização das identidades indígenas e afro-brasileiras, destacando a necessidade de descolonização cultural e valorização dessas identidades.

## PALAVRAS-CHAVE:

folclore brasileiro; Cidade Invisível; hegemonia cultural; representatividade; descolonização cultural; identidades indígenas; Monteiro Lobato.

## **ABSTRACT**

When considering audiovisual projects there is a noticeable increase in major companies striving to incorporate diversity and representation into their communications. We aim to question how diversity is being integrated into this medium—whether this integration is genuinely practiced or merely superficial representations. This scientific study analyzed how characters from Brazilian folklore reflect ideologies of eugenics, whitening, and the distancing of indigenous and native peoples, with a focus on the series “Invisible City” and the representations of folklore by Monteiro Lobato. Using folkloric texts, historical documents, academic literature, and interviews with experts and representatives from the affected communities, we employed techniques of critical analysis, historical research, systematic review, and qualitative interviews. The data analysis, including thematic coding and triangulation, revealed that folklore has contributed to the perpetuation of racial ideologies in Brazil. Furthermore, the entertainment industry collaborates with eugenics by using cultural hegemony to perpetuate these narratives, resulting in the continuous extraction and reproduction of content that reinforces the marginalization of indigenous and Afro-Brazilian identities, highlighting the need for cultural decolonization and the valorization of these identities.

## **KEYWORDS:**

brazilian folklore; City of Invisible; cultural hegemony; representativity; cultural decolonization; indigenous identities; Monteiro Lobato.

# 1. Introdução

Quando pensamos em projetos audiovisuais, a publicidade contribui com o que será popular nas telas e o que guiará as tendências. Podemos perceber um aumento do empenho de grandes empresas em inserir diversidade e representatividade em suas comunicações. Queremos questionar de que modo a diversidade se insere nesse meio, se realmente existe essa consciência posta em prática, ou se é apenas um encargo de retratos dissimulados.

Uma das obras do coletivo inglês Banksy, retratada em *Guerra e Spray* (Intrínseca, 2016), exibe a frase: “essa revolução tem fins meramente ilustrativos”. Há aí a sugestão de como o arquétipo do revolucionário deslumbra tanto o público quanto o mercado, resultando em uma incessante extração desse conteúdo. Do mesmo modo, há um sentimento de contentamento usual quando se consome a imagem do arquétipo: “Parece que as pessoas sempre pensam que, ao se vestirem como um revolucionário, elas não precisam agir como um de fato” (BANKSY, 2016, p. 46).

Para demonstrar nossa crítica, este artigo assume como objeto de pesquisa a série *Cidade Invisível* (Netflix, 2021). Conforme as jornalistas Mariana Ribeiro e Victória Abreu (Miscelânea e Cia, 2023), a série, criada por Carlos Saldanha, recebeu elogios do mundo todo. Mas também enfrenta críticas devido à ausência de representação indígena na produção e elenco. A série conta com 28% de personagens não brancos em seu elenco, apesar de se passar no Rio de Janeiro. Entre as 8 entidades retratadas, 7 possuem origem em estados fora do Sudeste brasileiro. Essa (des)caracterização vem gerando controvérsias. Como passar representatividade excluindo os povos que originaram a base da história seriada?

Na segunda temporada, Carlos Saldanha ouviu as críticas, mudando o cenário para Belém (PA), na região Norte do país, e incluindo a língua Tukano nas falas, além de contar com atrizes indígenas, como Zahy Tentehar, Kay Sara e Ermelinda Yepario. Porém, essa ação só ocorreu depois de reclamações de internautas e ativistas indígenas. Por exemplo, Fabrício Titiah, ativista da tribo Pataxó HãHãHãe, que comentou em sua rede social em fevereiro de 2021: “Não são fantasias (...) são nosso sagrado, nossos protetores. Para nós que já vimos e sentimos a Mãe D’água e a Dona da Mata (Kaapora), ver como a série retratou nossos protetores foi agonizante. E ainda sem nenhum protagonismo indígena”. Posteriormente, a pauta ganhou apoio da opinião pública.

*Cidade Invisível* é uma série de televisão brasileira desenvolvida por Carlos Saldanha e distribuída pela Netflix. Sua estreia na plataforma de *streaming* aconteceu em 5 de fevereiro de 2021 e conta, atualmente, com duas temporadas. Na série, acompanhamos a história de Eric, um policial ambiental que descobre um mundo oculto de entidades mitológicas do folclore brasileiro enquanto investiga a morte de sua esposa e a aparição de um boto-cor-de-rosa morto em uma praia do Rio de Janeiro.



## 2. Origem dos personagens

Durante a pesquisa, constatamos que aqueles que não tiveram acesso às lendas de modo regional e originário, lembram das figuras folclóricas descritas mais de acordo com as representações veiculadas na TV aberta, principalmente nas várias adaptações da obra literária *O sítio do pica pau amarelo*, de Monteiro Lobato. A primeira adaptação se deu em 1952, na forma de programa ao vivo transmitido pela TV Tupi, sob direção de Júlio Gouveia, e ficou no ar ao longo de 12 temporadas. Seguiram-se adaptações na TV Cultura (1964) e TV Bandeirantes (1967-69). As adaptações de maior sucesso foram ambas realizadas pela Rede Globo, entre 1977 e 1986, dirigida por Geraldo Casé, e de novo entre 2001 e 2007, sob direção criativa de Márcio Trigo e Roberto Talma.

José Bento Renato Monteiro Lobato (1882-1948) nasceu em uma família de tradicionais fazendeiros em Taubaté (SP). Esta cidade tem seu nome ligado à denominação de uma tribo do povo Guaianás, que habitava as proximidades. Conhecido por suas contribuições à literatura infantil, as obras de Monteiro Lobato reproduzem aspectos marcantes da cultura brasileira, se apropriando de elementos folclóricos e narrativas regionais, tanto nativos quanto a partir da sincretização com os elementos trazidos pelos negros escravos. Contudo, é essencial reconhecer que Lobato também expressou ideias racistas e discriminatórias em suas obras, usando sua literatura como um meio indireto de promover a eugenia.

Um exemplo notório é seu livro de contos mais reverenciado pela crítica. Em *Urupês* (1918), Lobato condena decididamente a miscigenação e cria o personagem Jeca Tatu, um retrato do caboclo<sup>1</sup> como um “funesto parasita da terra” e “seminômade, inadaptável à civilização”. Similarmente, em seu livro *O Presidente Negro* (1926, intitulado anteriormente como “O Choque das Raças”), Lobato também promoveu conceitos de eugenia e expressou desdém pela miscigenação, descrevendo-a como prejudicial para as “raças”.

Dessa forma, são sugeridas indagações sobre a influência de visões estereotipadas e preconceituosas na construção de personagens e narrativas, especialmente em um contexto histórico marcado por ideologias racistas e eugenistas. É irônico como, muitas vezes, os pilares dos seus livros mais famosos derivam da cultura afroameríndia brasileira. Isso evidencia como suas obras foram mais facilmente aceitas e aclamadas na época, apesar de se apropriarem de tradições e narrativas que não lhe pertencem diretamente.

Analisando as ricas narrativas do folclore brasileiro, e afastando quaisquer conceitos de eugenia, buscamos as lendas originárias que servem de inspiração

---

<sup>1</sup> Além de ser uma designação pejorativa utilizada na época para se referir aos indígenas do Brasil, a palavra “caboclo” identifica os mestiços da união entre indígenas e brancos.

para os personagens da série *Cidade Invisível*. Encontrando diversos elos que ecoam nas histórias contadas nas raízes culturais do país e explorando fontes diversas, que descrevemos abaixo, comparando a representação mostrada na série, a representação descrita por Monteiro Lobato (quando há) e a representação originária, conforme descrito pela pesquisadora Januária Cristina Alves (2017).

## 2.1 Cuca

Neide, conhecida como Cuca, tem como símbolo as mariposas *Ascalapha odorata*, popularmente conhecida no Brasil como “bruxa”, o que lhe confere a habilidade de se transformar nelas. Na série, não há qualquer ligação com a figura do jacaré, e a relação com os humanos é menos vilanesca. Desempenha o papel de uma espécie de “anjo guardião” dos membros mais respeitados das lendas do folclore brasileiro, buscando entender o motivo da morte de seus parceiros.

Já na descrição folclórica, a Cuca é uma velha desgrenhada, que aparece à noite para levar consigo crianças malcriadas. Algumas versões a descrevem como uma bruxa com cabeça de jacaré que nunca dorme. Se dorme, é apenas uma vez a cada 7 anos. Em tupi-guarani, a palavra “cuca” significa “trago”, “o que se engole de uma vez”, o que explica a imagética voraz e impiedosa atribuída à personagem.

Relata-se também que a maior tortura que pratica com suas vítimas é gotejar água constantemente sobre suas cabeças, e que crianças não batizadas com até sete anos são seu prato predileto, principalmente em Sextas-feiras da Paixão.

É encontrada por todo o Brasil com outros nomes: Quecuca, Ticuca ou Rolo do Mato. A bruxa, no folclore brasileiro, é frequentemente representada como a sétima filha de um casal com apenas filhas mulheres, como é o caso de Cumacanga, no Pará, e de Curacanga, no Maranhão. Acredita-se também que a nossa Cuca foi influenciada pela “Coca” de Portugal, parente do Bicho-Papão e do Homem do Saco.

## 2.2 Curupira

Na série, é personificado por Iberê, um morador de rua marcado pelo álcool e muito amargor pela evolução da cidade, atuando como anti-herói na trama. Nos episódios finais, Iberê assume a sua entidade de Curupira e volta para a mata.

Já no nosso folclore, o Curupira é descrito como o guardião das florestas, protegendo a natureza e a caça. Suas manifestações têm relação com os ruídos misteriosos na mata e o desaparecimento de caçadores. Seus pés são caracteristicamente virados para trás, conhecidos por todo o Brasil, e têm a função de despistar aqueles que tentam segui-lo, levando-os “na direção oposta”.

Em diferentes regiões do país, ele é descrito como um menino cheio de pelos, nariz pontudo e um único olho no centro da testa, ou um ser sem orifícios no corpo ou articulações nas pernas, orelhas pontudas e dentes verdes. Musculoso e dotado de muita força, é capaz de sugar o sangue dos viajantes da mata. Com habilidades metamórficas, confunde caçadores e ri de suas agonias. Há a possibilidade de conceder pactos em troca de comida, bebida e outros presentes.

A manifestação do Curupira já era conhecida há séculos, sendo mencionada na *Descrição das coisas naturais da Capitania de São Vicente*, documento de 1560 escrito pelo padre José de Anchieta:

É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios, a que os Brasis chamam corupira, que acometem aos índios muitas vezes no mato, dão-lhe açoites [...] e matam-nos. São testemunhas disto os nossos irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles. [...] rogando fervorosamente aos curupiras que não lhes façam mal (apud ALVES, 2017, p. 126).

Em Nheengatu, língua indígena derivada da família Tupi-Guarani, “curumi” significa menino, e “pira” refere-se a “corpo”, ou seja, corpo de menino. Também é conhecido como “currupira”, “guarupira”, “corubira”, “matuiu” e “caiçara”.

## 2.3 Iara

No enredo de 2021, a figura da Iara adota o pseudônimo de Camilla, e é uma cantora no bar dirigido por Cuca. Ela atrai os homens já embriagados, levando-os para as profundezas das águas salgadas do Rio de Janeiro.

Sereias são contos compartilhados entre os povos navegadores de todo o mundo. Porém, a Iara, conhecida como *Y-iara*, “Mãe d’Água” em Nheengatu, é um dos mitos mais amados do Brasil, e descreve uma mulher que vive nas águas doces dos rios.

Uma das versões mais populares conta a história de uma guerreira indígena corajosa, elogiada por seu pai e invejada por seus irmãos, que planejaram sua morte. Iara os antecipa, mata-os e foge para a mata, sendo posteriormente lançada ao rio Solimões como punição pelo pai. Resgatada pelos peixes, é transformada em sereia em uma noite de lua cheia.

Com uma personalidade controversa, sedutora e dotada de um canto encantador, a Iara atraía homens e mulheres para as profundezas do mar, encantando-os com suas riquezas submarinas. Mesmo os que retornassem à terra, seu desejo era sempre voltar à presença de Iara. Na Amazônia, conta-se que ela assume a forma de uma cabocla metade mulher metade peixe, responsável por causar travessuras ao cavar ribanceiras na beira dos rios, atrapalhando a navegação dos pescadores e o cultivo de milho e mandioca. Na região do rio São Francisco, em Pernambuco, a Mãe d’Água também é conhecida como Avó d’Água, com características semelhantes.

## 2.4 Saci Pererê

Isac tem como sua figura folclórica o Saci-Pererê, caracterizado como um jovem preto com apenas uma perna, e com a capacidade de gerar redemoinhos para se locomover para onde desejar. É conhecido, na trama de *Cidade Invisível*, por suas travessuras, desconcertando aqueles com quem interage.

Originado do tupi-guarani “çaa-cy”, que significa “olho mau, olho doente”, e “perereg”, que denota “saltitante”, sua figura foi descrita pela primeira vez no Brasil no final do século XVII, em *Folclore Nacional* (1964), de Alceu Maynard Araújo. São apresentados três tipos de Saci: Trique, Saçurá e Pererê.

O Saci Pererê é o mais estimado, descrito como um jovem preto de uma perna só, com um capuz vermelho na cabeça e, muitas vezes, com um cachimbo ou pito na boca.

Já o Saci Tererê é descrito como sedutor de moças e habilidoso em passar brasas de um furo de mão para outro. Outras variantes incluem o Saci Sacerê, comum em Minas Gerais, que usa calças de algodão e é capaz de entrar na

água sem se molhar, irritando os garimpeiros. Há também o Beira-Mar, que lança fogo pela boca e é descrito pelos sertanejos como um negro baixo, com dentes brancos perfeitos, que usa um bastão e não salta.

Monteiro Lobato compilou em sua obra *O Saci-Pererê: resultado de um inquérito* (publicada em 1918) os desdobramentos de uma investigação de 1918, produto de uma pesquisa de opinião acerca deste mito popular. Durante o período da Primeira Guerra Mundial (1914-1919), Lobato atribuía ao Saci a responsabilidade por toda desgraça e má sorte ocorrida nos lares brasileiros.

## 2.5 Corpo Seco

O vilão da trama de *Cidade Invisível* é o Corpo Seco, que busca uma vingança implacável contra as lendas do folclore, tornando-se uma presença maligna e sedenta. Ele é a única lenda que se popularizou na região Sudeste do país na série.

Corpo Seco é retratado como um indivíduo de caráter pravo, que viveu a vida toda sendo perverso, desrespeitando até mesmo sua própria mãe e os preceitos divinos. Revela-se como um ser assombrado, envolto em resquícios de solo e com tegumentos putrefatos sobre os ossos.

No Paraná, ele é associado ao “corpo do bradador”, que mantém intactos seus restos mortais. Em São Paulo, a lenda mais conhecida sobre Corpo Seco provém de São Luiz do Paraitinga, onde um homem rico e presunçoso maltratou frades, sendo amaldiçoado por estes. Após seu falecimento, sua carcaça jamais se decompôs, e alega-se que subsiste até hoje na região conhecida como “terra podre”.

## 2.6 Boto

Reconhecido de norte a sul do Brasil, na tradição folclórica, o Boto engravida mulheres ao assumir a forma de um homem sedutor e atraente, abandonando-as ao amanhecer. A entidade, na série *Cidade Invisível*, é referida como Manaus, na introdução do primeiro episódio. Durante a narrativa, é revelada a sua paternidade sobre o protagonista.

É concebido como uma presença enigmática das regiões ribeirinhas, habitando o mar salgado da foz dos rios, e é considerado como o pai de muitas pessoas que não têm como identificar seu verdadeiro pai. Sua lenda indica que, ao amanhecer, o belo homem se transforma em um boto-cor-de-rosa (*Inia geoffrensis*), e sua missão é resguardar os rios e as embarcações com famílias ou

mulheres grávidas em temporais. O Boto é uma personagem muito popular na região do Amazonas, especialmente durante as festas juninas.

Existe uma semelhança com a lenda do “uauiará”, uma crença vinda do povo indígena Tupinambá. A história do Boto também teve influência europeia, através do contato com colonizadores e os contos com seres aquáticos do folclore europeu.

## 2.7 Bicho Tutu, Tutu Marambá

Na série *Cidade Invisível*, Tutu é um personagem carrancudo que possui a habilidade única de se metamorfosear em um porco do mato. É interessante observar como ele se junta a Cuca em um complô que mantém o espectador curioso sobre suas motivações.

Cantigas de ninar com o Tutu Marambá remontam ao Brasil Colonial, perdurando até os dias de hoje, usadas para fazer dormir as crianças. O Tutu é um personagem recorrente em várias delas, encontrado também com outros nomes: Tutu Matamba, Tutu Zambre, Tutu do Mato e Toyo Roncador.

A lenda mais conhecida é a do Tutu Marambá (ou Marabá), que tem origem indígena, e seu nome significa “filho de indígena com branco”. Apesar disso, na mitologia brasileira nativa, é inconcebível haver uma figura bestial amedrontando as crianças que não queriam dormir. É mais comum as mães pedirem às forças da Natureza que tragam sono às crianças. Existem aqueles que acreditam na origem africana da lenda, sustentando que “tutu” seria uma comutação da palavra “Kitutu” que, em uma das línguas de Angola, o Quimbundo, significa “papão”.

É caracterizado por seus dentes monstruosos que se chocam uns nos outros, produzindo barulhos. Em algumas regiões do Brasil, ele é chamado de Tutu Moringa, pois dizem que sua barriga tem o formato de uma moringa de água. O Tutu Moringa é descrito como velho, andando como se estivesse bêbado, e seu ronco lembra o som da água saindo da moringa. Diz-se que ele sai à noite em busca de seus filhos, roubados pelos portugueses para serem escravizados em terras distantes. Quando encontra uma criança, pensa que pode ser um de seus filhos e, ao descobrir que está enganado, a devora, despedaçando-a com as unhas, sem deixar sequer os ossos.

### 3. Cultura e hegemonia

Depois de séculos de exploração e invasões das terras indígenas, imaginamos que a história dos nativos foi apagada. Porém, sua história subsiste. Quando passamos a excluir personagens indígenas nessas mesmas narrativas, como acontece na primeira temporada da série *Cidade Invisível*, concluimos de modo errôneo que a população indígena no Brasil não seja tão essencial à história.

Interferindo na conformação do imaginário social e nas disputas de sentido e de poder na contemporaneidade, a comunicação e seus instrumentos possibilitam a transmissão de ideologias de modo a conservar este poder, mercantilizando pautas monitórias esvaziadas em guerras culturais.

Nas obras de Monteiro Lobato são refletidos aspectos da cultura brasileira, incorporando elementos folclóricos e narrativas regionais. No entanto, é importante reconhecer que Lobato perpetuou estereótipos negativos sobre pessoas negras e indígenas, evidenciando uma visão preconceituosa e discriminatória. Essa situação que engloba a obra e memória de Monteiro Lobato pressupõe a conquista do consenso e da liderança cultural e político-ideológica de uma classe sobre as outras. Para Gramsci (HEGEMONIA E CULTURA: GRAMSCI, 3ª Edição), a hegemonia cultural estende-se ao domínio ou autoridade que um grupo social exerce sobre outros grupos, não apenas por meio do poder político e econômico, mas também por meio do controle das ideias, valores e normas de que dispõe a sociedade. Essa hegemonia cultural é alcançada não pela coibição direta, mas pela aceitação voluntária das ideias e valores do grupo dominante como sendo o “senso comum” ou o “normal”.

Gramsci argumenta que a classe dominante não mantém sua posição apenas pela força bruta, embora isso seja uma realidade evidente no caso dos povos indígenas, que continuam a sofrer agressões até os dias atuais. A hegemonia da classe dominante é também sustentada pela sua capacidade de influenciar a sociedade a aceitar seus pontos de vista como naturais e legítimos. Isso se dá principalmente através das instituições culturais, como a mídia, a educação, a religião, a literatura e as artes, que disseminam as ideias e valores que favorecem os interesses da classe dominante.

Em resumo, a hegemonia cultural é a forma pela qual a classe dominante exerce sua liderança sobre a sociedade, moldando as percepções, utilizando inclusive o entretenimento, e esse processo vem sendo mantido há séculos, tendo em vista que a série *Cidade Invisível* sustenta essa postura em sua primeira temporada, usando como valores de produção algumas normas que disseminam um aspecto crucial na análise de uma hegemonia cultural, o distanciamento ou embaçamento da imagem da classe não dominante, que, neste caso, são os nativos brasileiros.

A concepção de hegemonia cultural não é estática, mas dinâmica. Isso significa que a hegemonia cultural pode ser contestada e resistida por grupos

subalternos, que buscam promover suas próprias ideias e valores alternativos. Essa luta pela hegemonia cultural é uma parte fundamental no processo de emancipação das classes oprimidas, tanto na mídia quanto em uma luta política mais ampla pela transformação social. Essas apropriações culturais nocivas também impactam negativamente nossa visão de cultura, empobrecendo as perspectivas artísticas do Brasil. Torna-se um processo bastante nocivo quando é utilizada como instrumento de tomada, quando um lado se apropria da cultura do outro, e esse outro não consegue se defender dessa apropriação. O colonialismo é o melhor exemplo dessa apropriação nociva. Mas a apropriação cultural também pode ser positiva, quando contribui para a sociedade, amadurecendo com as trocas e a abertura de se admirar o outro, numa antropofagia cultural (cita ANDRADE, 1970).

## 4. Conclusão

Grandes empresas frequentemente se utilizam de apropriação nociva, transformando-a em uma ferramenta para a manutenção de sua hegemonia cultural e econômica. Essa representatividade é facilmente cooptada, uma vez que, o que era visto como uma imposição moral antigamente, em um “sistema de cotas”, pode ser transformado em algo lucrativo. Dessa forma, essas empresas adaptam suas práticas e discursos para abarcar diversas representações culturais, visando capturar o interesse de um público mais amplo e diverso.

A lógica de mercado subjacente a essa apropriação cultural revela como o capital pode se apropriar de movimentos sociais e culturais, desvirtuando seus propósitos originais em favor do lucro. Quando a representatividade é instrumentalizada dessa maneira, ela deixa de ser um meio de promover a inclusão e a diversidade autêntica, se transfigurando em uma estratégia de marketing. Esse fenômeno não só trivializa as lutas de grupos historicamente marginalizados, como também compromete a integridade e a riqueza das expressões culturais genuínas, ao reconfigurá-las para atender demandas comerciais.

A persistência desses estereótipos na mídia contemporânea, como em *Cidade Invisível*, destaca a urgência de se abordar essas questões de forma mais ampla e confrontar o racismo estrutural em todas as suas manifestações. Isso nos permite entender melhor como as obras de Monteiro Lobato continuam a influenciar e moldar nossa sociedade atual, e nos desafia a buscar uma representação mais justa e inclusiva em todas as formas de arte e mídia. Além disso, sugere que a cooptação da cultura por grandes corporações contribui para a homogeneização das manifestações artísticas e culturais. Em vez de refletirem a diversidade e a complexidade das identidades brasileiras, as produções culturais passam a



ser moldadas por interesses mercadológicos, que privilegiam as percepções de valores que são arrastadas até os dias de hoje, visando aquilo que se tornou mais palatável e vendável para o grande público.

Esse processo resulta na superficialidade das representações culturais. Portanto, é essencial uma análise crítica dessas apropriações culturais para entender como elas operam no fortalecimento da hegemonia da classe dominante e no empobrecimento das trocas culturais. A compreensão sobre esses processos é crucial para promover as formas de expressão que verdadeiramente reflitam a diversidade e a riqueza da sociedade brasileira.

---

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANKSY. **Guerra e spray**. São Paulo: Intrínseca, 2016. Disponível em: <https://intrinseca.com.br/livro/guerra-e-spray/>. Acesso em: 09 dez. 2023.

MISCELÂNEAECIA. **Dissimuladas. Cidade invisível: como a cultura indígena é retratada em produções audiovisuais?** Disponível em: <https://miscelaneaecia.com.br/cidade-invisivel-cultura-indigena/>. Publicado em: 03 abr. 2023. Acesso em: 09 dez. 2023.

BOSI, Alfredo. **Colônia, culto e cultura**. In: *Dialética da colonização*. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1996. p. [número das páginas].

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2020.

**HEGEMONIA CULTURAL**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Hegemonia\\_cultural](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hegemonia_cultural). Publicado em: 22 ago. 2023. Acesso em: 29 mai. 2024.

HALL, Stuart. **The problem of ideology — Marxism without guarantees**. *Journal of Communication Inquiry*, v. 10, n. 2, p. 28–44, 1986. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/019685998601000203>. Acesso em: 22 mai. 2024.

**SÍTIO DO PICAPAU AMARELO**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADtio\\_do\\_Picapau\\_Amarelo](https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADtio_do_Picapau_Amarelo). Publicado em: 25 abr. 2024. Acesso em: 22 mai. 2024.

**SOBRE HEGEMONIA CULTURAL**. Disponível em: <https://www.thecollector.com/antonio-gramsci-cultural-hegemony/>. Publicado em: 21 ago. 2023. Acesso em: 12 mar. 2024.

**O CONCEITO DE HEGEMONIA: DE GRAMSCI A LACLAU E MOUFFE**. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ln/a/mQtGPDfjR85HxSSLtmgCzbM/>. Publicado em: 04 nov. 2010. Acesso em: 04 mar. 2024.

**DADOS DO CENSO 2022 REVELAM QUE O BRASIL TEM 1,7 MILHÃO DE INDÍGENAS.** Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2023/dados-do-censo-2022-revelam-que-o-brasil-tem-1-7-milhao-de-indigenas>. Publicado em: 07 ago. 2023. Acesso em: 29 mai. 2024.

**EXISTÊNCIA E DIFERENÇA: O RACISMO CONTRA OS POVOS INDÍGENAS.** Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rdp/a/3SxDNnSRRkLbf-h3qVFtmBDx/#>. Publicado em: 16 set. 2019. Acesso em: 14 mai. 2023.

RIBEIRO, Darcy. **Os índios e a civilização.** Rio de Janeiro: **Civilização Brasileira**, 1970.

ANDRADE, Oswald de. **Manifesto antropófago e outros textos.** São Paulo: Companhia das Letras, [ano de publicação].

SCHLESENER, Anita Helena. **Hegemonia e cultura - Gramsci.** Curitiba: Ufpr, 2007.

**EM 2024, VIOLÊNCIA CONTRA OS POVOS INDÍGENAS PERSISTE NO SUL E EXTREMO SUL DA BAHIA.** Disponível em: <https://cimi.org.br/2024/01/em-2024-violencia-contr-a-os-povos-indigenas-persiste-no-sul-e-extremo-sul-da-bahia/>. Publicado em: 22 jan. 2024. Acesso em: 25 mar. 2024.

**EM 2022, INTENSIFICAÇÃO DA VIOLÊNCIA CONTRA POVOS INDÍGENAS REFLETIOU CICLO DE VIOLAÇÕES SISTEMÁTICAS E ATAQUES A DIREITOS.** Disponível em: <https://cimi.org.br/2023/07/relatorioviolencia2022/>. Publicado em: 26 jul. 2023. Acesso em: 25 mar. 2024.

ALVES, Januária Cristina. **Abecedário de personagens do folclore brasileiro.** São Paulo: FTD/SESC, 2017.

**MONTEIRO LOBATO.** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Monteiro\\_Lobato](https://pt.wikipedia.org/wiki/Monteiro_Lobato). Publicado em: 17 abr. 2024. Acesso em: 25 mar. 2024.

**O VERDADEIRO MONTEIRO LOBATO.** Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/jornal-de-debates/o-verdadeiro-monteiro-lobato/>. Publicado em: 17 mai. 2011. Acesso em: 25 mar. 2024.

**LITERATURA E RACISMO: ANÁLISE DE MONTEIRO LOBATO E SUA OBRA.** Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2015-dez-12/literatura-racismo-analise-monteiro-lobato-obra/>. Publicado em: 12 dez. 2015. Acesso em: 20 abr. 2024.

**APÓS 60 ANOS DA SUA MORTE, MONTEIRO LOBATO ESTÁ NO CENTRO DE UMA POLÊMICA SOBRE RACISMO.** Disponível em: <https://www.acritica.com/entretenimento/apos-60-anos-da-sua-morte-monteiro-lobato-esta-no-centro-de-uma-polemica-sobre-racismo-1.153415/>. Publicado em: 12 mar. 2022. Acesso em: 22 abr. 2024.

**LOBATO E O RACISMO.** Disponível em: <https://emilia.org.br/lobato-e-o-racismo/>. Publicado em: 16 fev. 2013. Acesso em: 22 abr. 2024.

---

# DECOLONIALIDADE EM GAMES: ANÁLISE DE ADORE

*Rafael Marques Muzzi Prado*  
Orientador: André Carvalho



## RESUMO

Assim como são importantes ferramentas de manutenção das características coloniais, jogos digitais podem ser igualmente instrumentos de decolonialidade. Neste artigo, analisamos o jogo digital *Adore*, desenvolvido no Brasil, e a maneira como ele apresenta características brasileiras e latino-americanas sem ser levado por estereótipos ou concepções colonialistas. Para isso, parte-se do entendimento de colonialidade segundo Alfredo Bosi, de decolonialidade segundo Ramón Grosfoguel, e analisamos o caráter das imagens pela perspectiva de Gilbert Durand. Conclui-se que o jogo *Adore* funciona como mais uma pedra no caminho em direção à decolonialidade.

## PALAVRAS-CHAVE:

colonialidade; decolonialidade; jogos digitais; imaginário.

## **ABSTRACT**

Just as they are important tools for maintaining colonial characteristics, digital games can also be instruments of decoloniality. In this article, we analyze the digital game *Adore*, developed in Brazil, and the way it presents Brazilian and Latin American characteristics without being led by stereotypes or colonialist conceptions. In order to achieve that, we start from the understanding of coloniality according to Alfredo Bosi, and of decoloniality according to Ramón Grosfoguel, and analyzed the character of the images from the perspective of Gilbert Durand. As a conclusion, we might say the game *Adore* works as another stone on the path towards decoloniality.

## **KEYWORDS:**

coloniality; decoloniality; digital games; imaginarium.

Jogos têm impactado cada vez mais a vida de várias pessoas por meio de sua narrativa, visual e jogabilidade, entre outros fatores. O Brasil é o 10º maior consumidor de videogames do mundo<sup>1</sup>. Além disso, o número de estúdios produtores de jogos cresceu 3,2% em 2023, em relação a 2022. Contudo, em quase 10 anos, saltou de 133 estúdios em 2014 para 1042 no ano passado<sup>2</sup>.

Como produtos culturais que transmitem mensagens, os jogos são passíveis de interpretações, sendo mais do que apenas entretenimento. Logo, é importante que as ações de decolonialidade e diversidade cultural sejam reforçadas. Um exemplo desse tipo de ação pode ser verificado no jogo *Dandara* (Long Hat House, 2018), no qual se observa um reforço dos movimentos negro e feminista, e que é estudado no artigo “Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em *Dandara*” (MAIA; SILVA, 2023). O jogo *Adore* (Cadabra Games, 2023) possui elementos em sua direção de arte que também reforçam essas ações de decolonialidade. Neste artigo, pretendemos interpretá-los e analisá-los, com suporte da Teoria Geral do Imaginário de Gilbert Durand.

Alfredo Bosi, em seu artigo “Colônia, culto e cultura” (1996), define o conceito de Cultura através da interpretação da raiz latina *colo*, que se desdobra em *cultus* (particípio passado) e *culturus* (particípio futuro). *Colo* é entendido como a valorização da terra onde se mora.

*Colo* significou, na língua de Roma, eu moro, eu ocupo a terra, e, por extensão, eu trabalho, eu cultivo o campo (...) *Colo* é a matriz de *colonia* enquanto espaço que se está ocupando, terra ou povo que se pode trabalhar e sujeitar (BOSI, 1996, p. 11).

*Cultus* é a valorização dos antepassados, tanto de maneira religiosa, em ritos e costumes, quanto de maneira agrícola, a lavoura e o lar como o lugar onde sua família se originou, o que se plantou na terra e o que virá a ser colhido. Além disso, *cultus* é sobre o que tribos, pessoas e sociedades fazem para cultivar o que já passou ou o que há, usando de diferentes formas de artes, orações e manifestações (BOSI, 1996, p.15).

Pela derivação para o tempo futuro, chegamos a *culturus*. Esta derivação se refere ao cultivo, ao resultado da labuta, do trabalho e, também, da própria ação de labutar. A partir disso, chegamos ao sentido de cultura:

---

<sup>1</sup> FILHO, Márcio; ZAMBON, Pedro. “Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada...” in Carta Capital. Editora Basset Ltda, Brasil, 2023.

<sup>2</sup> SÓLLITO, André. “Indústria Nacional de games cresceu oito vezes em dez anos, mostra estudo”. REVISTA VEJA, Editora Abril. São Paulo, 27 de fevereiro de 2024.

o conjunto das práticas, das técnicas, dos símbolos e dos valores que se devem transmitir às novas gerações para garantir a reprodução de um estado de coexistência social (BOSI, 1996, p. 16).

A colonização europeia da América, iniciada no final do século XV, impõe *colo*, *cultus* e *culturus*, assim como a própria cultura dos colonizadores, a um povo nativo, por meio de um “diálogo unilateral” com os colonizados, que mexe com toda a estrutura social, econômica e religiosa da região, assim como, também, através da escravização de povos de outras regiões. Assim, amalgamam-se muitos costumes ritualísticos, da labuta, dos costumes, das práticas, dos métodos e as línguas de todos os envolvidos. Contudo, o único que desfruta de todos os benefícios que a cultura e o trabalho podem trazer é o colonizador, que enriquece e oprime quem não é europeu.

A partir disso, com o passar dos séculos, por meio de movimentos negros, indígenas, feministas, entre outros, suas culturas destruídas começam a ser reunidas, transformadas e ressignificadas. O conceito de decolonialismo passa a ser proposto de forma reativa e necessária. Estes grupos buscam tomar suas próprias rédeas e minimizar a influência dos povos colonizadores sobre sua existência.

Não existe um sentido único para decolonialismo. O termo é dotado de diversas interpretações, mas, neste artigo, consideraremos a noção de que é uma prática de oposição e intervenção aos regimes colonialistas que se iniciaram no pré-Mercantilismo, durante o século XV, e que se estendem até hoje, não mais pelas fronteiras territoriais e pela opressão de nativos, mas por meio de fronteiras e barreiras que se encontram dentro dos impérios, tais como barreiras intelectuais, físicas, religiosas, raciais, sexuais e financeiras, entre outras, o que é entendido como “colonialidade do poder” (COSTA e GROSFOGUEL, 2016, p. 17).

O jogo *Adore*, lançado em agosto de 2023 pela empresa Cadabra Games, conta a história de Lukha, um menino que possui dentro de si a alma aprisionada de Draknar, o deus criador, morto pelo semideus Ixer, que estava em busca da Chama da Vida. Draknar quer reencarnar e, para isso, precisa que Lukha conquiste criaturas para lutar a seu lado e derrotar Ixer.

*Adore*, desenvolvido pela Cadabra Games em 2023, foi lançado para as plataformas PlayStation 4 e 5, Nintendo Switch, Microsoft Windows, Xbox One, Xbox Series X e Series S e Mac OS, podendo ser jogado com um mouse, um teclado, ambos ou com o controle de cada respectiva plataforma. É um jogo do gênero ação *roguelite*. Esse subgênero é derivado de um outro, *roguelike*, nomeado assim por conta do jogo *Rogue* (Epyx, 1980). Um *roguelike*, conforme a “The Berlin Interpretation” (HARRIS, 2020), é definido por 8 fatores importantes, que incluem um cenário gerado proceduralmente, combate em turnos, movimentação em *grid* e, talvez o mais importante, morte permanente do personagem, obrigando o jogador a recomeçar o jogo sempre que morre. O



*roguelite* segue um mesmo princípio, mas sempre tentando quebrar algum(ns) dos 8 fatores, inovando na sua forma de *gameplay*, muitas vezes mais dinâmico. Porém, a maior diferença entre os dois é o fato de a morte ser semi-permanente no *roguelite*, mantendo *upgrades* permanentes para as próximas *runs* (partidas).

A obra começa contando a história do deus Draknar, que criou o mundo com a Chama da Vida, teve esse poder tomado e morreu pelas mãos de Ixer, o semideus do fim, que queria tomar a Chama da Vida para si. Draknar renasceu dentro do corpo de Lukha, um menino pastor. Quando Ixer descobre que Draknar está vivendo no garoto, o mata rapidamente. Após a morte, Lukha acorda em um vilarejo, pois foi revivido por Draknar. A partir daí, segue em busca de ficar mais forte e derrotar quatro criaturas lendárias. Enquanto o jogo passa, descobre que há uma conspiração para matar Draknar definitivamente. Lukha derrota todos os que fazem parte dessa conspiração e, após algumas lutas contra Ixer, finalmente o derrota por completo, recuperando a Chama da Vida para Draknar, mas se sacrificando no processo para que o deus ressurgisse em sua forma física.

Para entender os elementos que indicam o decolonialismo presentes no jogo, usaremos como ferramenta de análise a Teoria Geral do Imaginário de Gilbert Durand. Para ele, o imaginário é o que define todas as criações do pensamento humano, um trajeto formador de imagens que funciona por meio dos imperativos pulsionais (as dominantes reflexas) e suas acomodações ao meio objetivo. As dominantes reflexas são três. A partir destes reflexos, desdobram-se três estruturas de sensibilidade que organizam as imagens. Estas estruturas são chamadas Heroica, Mística e Dramática:

As estruturas são formas dinâmicas, sujeitas a transformações, passíveis de serem tipificadas e de modificarem o campo imaginário. Esse caráter dinâmico das estruturas permite que sejam concebidas como estruturas figurativas, correspondem ao “isomorfismo dos esquemas, arquétipos e símbolos no seio dos sistemas míticos ou de constelações estáticas” (FERREIRA-SANTOS e ALMEIDA, 2020, p. 20).

A estrutura de sensibilidade Heroica é diairética, de caráter polêmico e opostior. Sugere a luta do bem contra o mal, do dia contra a noite, do céu contra o inferno. Assim, a estrutura é percebida em símbolos ascensionais, espetaculares e diairéticos, que se opõem aos símbolos catamórficos (a queda), nictomórficos (a escuridão) e teriomórficos (as feras selvagens).

A estrutura de sensibilidade Mística implica a negação da antítese, daquela luta polêmica própria da estrutura Heroica, através da dupla negação, transmutando valores como, por exemplo, atar o atador, matar a morte etc. É caracterizada por símbolos como a lua, o acoplamento, o redobramento e a perseverança; a viscosidade, que na dimensão afetiva, por exemplo, se expressa na comunhão das amigadas.

Já a estrutura de sensibilidade Dramática é a que organiza os símbolos

através do ritmo, pela expectativa do que virá a se tornar e pelo tempo domesticado.

*Adore* possui elementos visuais que remetem a diversas culturas, principalmente a cultura sul-americana pré-colombiana. Além do mais, no design de alguns monstros, é possível notarmos uma inspiração asiática.



Imagem 1: Tela de início do jogo *Adore* (Fonte: 2023, Captura do autor)

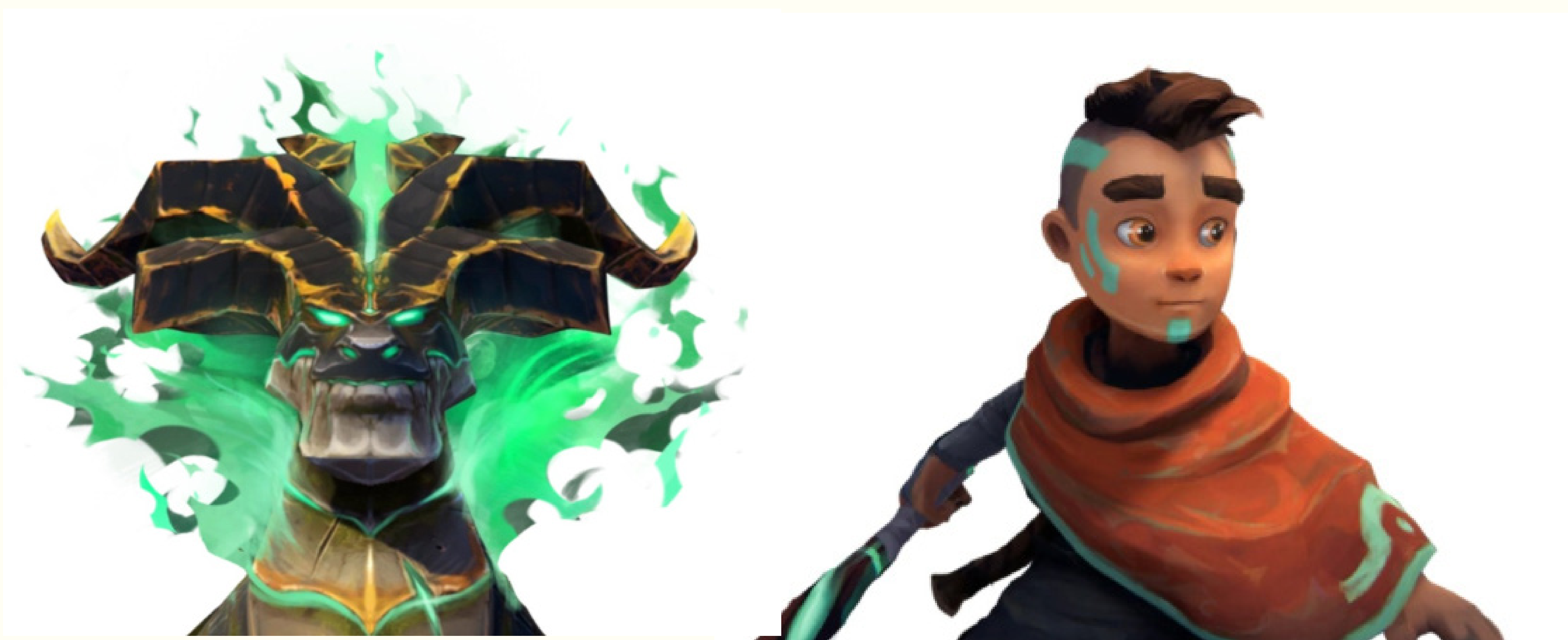
Na tela inicial já é possível notar alguns desses elementos. A fonte do logo, usada também nos textos, é bem quadrada e sugere as características dos entrelaçados e elementos visuais da arquitetura pré-colombiana sul-americana. Dentro do jogo, as construções também se assemelham a esses padrões, visto que os entrelaçados e uma representação do busto de uma criatura lendária ou um deus eram considerados marcos para estes povos. Isso se verifica, por exemplo, no templo a Quetzalcoatl, em Teotihuacan (México), e no calendário asteca.



Imagens 2 e 3: Detalhes do templo de Quetzalcoatl, em Teotihuacan e calendário asteca esculpido em pedra (Fonte: Wikimedia)

Draknar é um deus no universo do jogo, uma figura dracônica e que criou a Chama da Vida, trazendo, por meio disso, a vida dos seres que habitam esse mundo, tanto os humanos como as feras. Seu corpo se assemelha ao de um leão, sua juba não é de pelo, mas sim de uma chama verde, que é semelhante à Chama da Vida, e ele possui chifres curvados que se assemelham a galhos de uma árvore, e a Chama da Vida é verde, como as folhas. O fruto disso seria a própria vida, que ele derramou sobre o mundo, dando forma ao que há.

No começo do jogo, Draknar morre e, quando isso acontece, sua alma vai para dentro de um dos seus adoradores, o protagonista do jogo, Lukha. Seus poderes não só dão vida como impedem a morte. Assim como a árvore representa o ciclo e a conexão do céu e da terra, Draknar também é o símbolo de ciclicidade desse mundo. Quando ele mesmo morre, renasce. E Lukha, quando morre, volta novamente a vida pelos poderes de Draknar.



Imagens 4 e 5: Imagem do deus Draknar tirada do jogo e Imagem do personagem Lukha  
(Fonte: 2023, Captura do autor)

Lukha é uma personagem de caráter menos polêmico, mais conciliador, pois conquista aliados para lutar junto a si. Apesar de seu cajado sugerir virilidade, aqui ele funciona mais no sentido do pastoreio, já que seus aliados são invocados através dele e, junto as criaturas que captura, representa o jovem pastor.

Como os seus carneiros, o pastor percorre novas sendas, e, com o seu cajado, une o céu e a terra. Por isso, simboliza o retorno aos valores simples, a disponibilidade de uma psique que ultrapassou os limites de uma emulação competitiva para poder assim renunciar a toda a vaidade comparativa (ROMEY, 2007).

O personagem Lukha carrega algumas características visuais, de natureza genética e cultural, oriundas de nações sul-americanas pré-colombianas, como o tom da pele e das sobrancelhas. Suas vestimentas incluem um pano cobrindo os ombros como um poncho. As pinturas corporais que Lukha ostenta são comuns em povos nativos americanos, tendo seus significados desde a guerra até a fertilidade. Ele usa um penteado moicano, ou “*Mohawk*”, originário da tribo indígena norte-americana Iroquois. O penteado moicano era um símbolo

de bravura contra a opressão dos brancos<sup>3</sup>. Aqui, é um símbolo de bravura contra Ixer. Sua figura, como o adorador que é a reencarnação de um deus, se assemelha ao conceito de “*Huey Tlatoani*”, ou seja, o imperador asteca, o qual era visto como a reencarnação de Tezcatlipoca na terra (deus da noite, do Norte, da temperatura, da beleza e da guerra<sup>4</sup>).

*huey tlatoani* portando o cocar de *Huitzilopchtli*, como se fosse um beija-flor, como se fosse a encarnação de um deus (FORTOUL VAN DER GOES, Teresa I, 2022, tradução nossa)<sup>5</sup>.



Imagens 6 e 7: Montezuma, um dos principais imperadores astecas<sup>6</sup> e pintura de um Mohawk da tribo Iroquois (Fonte: Wikimedia)

No jogo, o cajado e as vestes mostram sua posição como pastor, sugerindo uma característica religiosa. O cajado representa também a árvore, e a conexão do deus consigo, como se ligasse o céu e a terra (Draknar e o mundo e seus adoradores). O jogador comanda e adentra criaturas para lutarem por ele e a seu lado, em busca de derrotar Ixer.

---

<sup>3</sup> <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-surgiu-o-cabelo-estilo-moicano#:~:text=Surgiu%20com%20os%20mohawks%2C%20povo,contra%20a%20opress%C3%A3o%20dos%20brancos.>

<sup>4</sup> Oliver, Guilhem. Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca. Fondo de Cultura Económica. 31/12/2005.

<sup>5</sup> “(...) *huey tlatoani* portando el tocado de *Huitzilopochtli*, como si fuera un colibrí, cual si fuera la encarnación del dios. (...)” (FORTOUL VAN DER GOES, Teresa I, 2022)

<sup>6</sup> <https://brasilecola.uol.com.br/historia-da-america/astecas2.htm>

Ixer é um monstro de pele dura e com o poder de lançar raios, que quer destruir a cultura do povo em troca de mais poderes. Assim como o Godzilla, para os japoneses, é uma representação da bomba atômica estadunidense<sup>7</sup>, Ixer é a representação daqueles que acabaram com toda a cultura local, deixando apenas ruínas, que podemos ver espalhadas por todo o jogo.



Imagens 8 e 9: Print Lukha contra Ixer e print *gameplay Adore* (Fonte: 2023, Captura do autor)

Ixer é de caráter divisor, bestial, controla o fim e o início, ou seja, controla quem pode e quem não pode existir. É o monstro solitário que mata quem precisar para alcançar seu objetivo.

---

<sup>7</sup> <https://www.vice.com/en/article/8gd4e3/a-brief-history-of-godzilla-our-never-ending-nuclear-nightmare>

Pode-se notar, em diversas obras audiovisuais, elementos que reforcem ações de decolonialidade através de uma análise de símbolos visuais ou textuais, os quais podem representar diversas culturas e costumes de povos considerados minorias nos nossos dias, além de criticar a cultura e costume das colônias de poder que residem em cada nação. Por exemplo, a música “Good kid”, de Kendrick Lamar (2012), que critica os ataques da polícia estadunidense aos negros. Mesmo tendo sido lançada 8 anos antes, pode ser relacionada ao caso de George Floyd (2020, quando um policial, nos Estados Unidos da América, matou um homem negro sufocado com seu joelho no pescoço, por considerar que poderia ser um criminoso): “pisa no seu pescoço tão forte quanto seu colete a prova de balas”<sup>8</sup>, (KENDRIK, “Good Kid” in *Good Kid M.A.A.A.D city*, 2012, tradução nossa).

No jogo, a intenção de decolonialidade se encontra no fato de representar elementos da cultura sul-americana pré-colombiana, apresentar uma figura que mata o deus (ou seja, oprime o *cultus*), se apropria da Chama da Vida e controla quem deve viver e morrer (controlando o *colo*) e tenta apagar a existência do que aconteceu anteriormente, o que se assemelha muito à invasão dos colonos europeus na época do Mercantilismo, que tomaram a terra para si e oprimiram aqueles quem moravam na região, matando-os e se apossando dos seus territórios.

Ao trazer elementos da cultura que foi perdida, a reforça e a ressignifica, trazendo para o mundo atual a importância desses povos nativos e dando voz a eles.

Pudemos ter uma base de como são os aspectos de *gameplay* e narrativa do jogo *Adore* para que a correlação das estruturas de sensibilidade de Gilbert Durand com os aspectos narrativos-visuais do jogo fossem melhor compreendidas.

Desse modo, conseguimos acompanhar como a obra, a partir de sua narrativa visual, por intermédio da direção de arte, adotou características que remetem a elementos culturais de povos americanos pré-colombianos, remetendo aos heróis e cenários destruídos, logo, ao *cultum* do povo fictício do jogo, além de trazer elementos associados aos imperialistas, associando-os ao vilão.

Para isso, foi feito um estudo de povos indígenas, maias, astecas, incas e norte-americanos. Por meio desse estudo, foi visto que a arquitetura, as vestes, as pinturas e os cabelos característicos são referenciados no jogo, tendo sido adaptados sem cair no estereótipo, ridicularização ou desrespeito.

---

<sup>8</sup>. “step on your neck as hard as your bulletproof vest”.

Também foi feito um estudo sobre diversidade cultural através dos estudos de Alfredo Bosi, assim como o conceito de decolonialidade segundo Grosfoguel. Então, comparamos a narrativa visual do jogo com o que foi estudado.

Sendo assim, podemos concluir que os elementos de decolonialidade presentes no jogo *Adore* são positivos e a obra se opõe aos regimes imperialistas e neo-imperialistas, assim como à colonialidade do poder, que são exercidos até hoje por povos brancos ao se imporem como figuras de maior poder que povos nativos.

---

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Rogério de; FERREIRA-SANTOS, Marcos. **Aproximações ao imaginário: bússola de investigação poética**. 2ª edição. São Paulo: FEUSP, 2020.

BOSI, Alfredo: “Colônia, culto e cultura” in: BOSI, Alfredo. **Dialética da colonização**. 3ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

CARVALHO, André. **Imaginário e narrativas arquetípicas**. São Paulo: Criativo, 2021.

RIBEIRO, Djamila. **O que é: lugar de fala?** Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.

MAIA, Ana Flávia Martins; SILVA, Tarcísio Torres. “**Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara**” in *Comunicação & Inovação*, São Caetano do Sul (SP), v. 24, pp. 1-22, jan-dez, 2023. Disponível em: [https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista\\_comunicacao\\_inovacao/issue/view/340](https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/issue/view/340). Acesso em: 26/09/2023.

COELHO, Daniel. **Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento** in *Papo Raiz*. Curitiba (PR): Gazeta do povo, 2022.

BERNADINO-COSTA, Joaze; GROSGOQUEL, Ramón. **Decolonialidade E Perspectiva Negra • Soc. estado**. 31 (1) • Jan-Apr 2016

GROSGOQUEL, Ramón. “**Decolonizing Western Uni-versalisms: Decolonial Pluri-versalism from Aimé Césaire to the Zapatistas**” in: *Journal of Peripheral Cultural Production of the Luso-Hispanic World*. University of California, Berkeley, 2012.

FILHO, Márcio; ZAMBON, Pedro. “**Setor de games no Brasil movimentou R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada...**” in *Carta Capital*. Editora Basset Ltda, Brasil, 2023.



FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

SÓLLITO, André. “Indústria Nacional de games cresceu oito vezes em dez anos, mostra estudo”. REVISTA VEJA, Editora Abril. São Paulo, 27 de fevereiro de 2024.

ROMEY, Georges. Excertos adaptados in Wordpress, 10/08/2007. <https://sonharsimbolos.wordpress.com/2007/10/26/o-velho-sabio/#more-54>, acessado em 02/04/2024.

PECK, William Farley. History of Rochester and Monroe County, New York: From the Earliest Historic Times to the Beginning of 1907, Volume 1. Harvard University, Boston, United States of America 09/2008.

OLIVER, Guilherm. **Tezcatlipoca: burlas y metamorfosis de un dios azteca**. Fondo de Cultura Económica. 31/12/2005.

FORTOUL VAN DER GOES, Teresa I.. **El tlatoani Tízoc y su piedra**. Rev. Fac. Med. (Méx.), Ciudad de México, v. 65, n. 2, p. 57-59, abr. 2022. Disponible en <[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0026-17422022000200011&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0026-17422022000200011&lng=es&nrm=iso)>. accedido en 02 abr. 2024. Epub 30-Abr-2022. <https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2022.65.2.10>.

---



## REFERÊNCIAS

### MOSAICO DE IMAGENS

Fonte: MOURA, Andre. Pexels. Disponível em: <https://www.pexels.com/photo/gray-scale-photo-analogue-of-television-3151392/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: CODDEN, Emmanuel. Pexels. Disponível em: <https://www.pexels.com/photo/a-vintage-tv-in-black-and-white-16991427/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Aleitamento materno. “Amor perfeito”

Fonte: TV Globo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8rMn87aK2jw>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Casal idoso. “Amor perfeito”

Fonte: TV Globo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8rMn87aK2jw>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Cortejo. “Nos tempos do Imperador”

Fonte: TV Globo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AXJ8euKNOog>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: British Library. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/11169481065/in/album-72157638906393085/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: Library of Congress . Disponível em: [https://read.gov/books/pageturner/snow\\_white/#page/1/mode/1up](https://read.gov/books/pageturner/snow_white/#page/1/mode/1up). Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: Library of Congress . Disponível em: [https://read.gov/books/pageturner/peter\\_wendy/#page/1/mode/1up](https://read.gov/books/pageturner/peter_wendy/#page/1/mode/1up). Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: SHURAEVA, Anastasia Pexels. Disponível em: <https://www.pexels.com/photo/photo-of-mother-and-baby-reading-a-book-4513218/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: ESQUIVEL, Ricky. Pexels. Disponível em: <https://www.pexels.com/photo/photo-of-mother-and-baby-reading-a-book-4513218/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: Library of Congress Disponível em: <https://www.loc.gov/resource/ppmsca.09729/> Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: BROOKS, Charlotte. Library of Congress Disponível em: <https://www.loc.gov/resource/ppmsca.52127/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: BROOKS, Charlotte. Library of Congress Disponível em: <https://www.loc.gov/resource/ds.09637/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: Public Domain Pictures. Disponível em: <https://www.publicdomainpictures.net/en/view-image.php?image=151291&picture=lgbt-flag>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: Raw Pixel Disponível em: <https://www.rawpixel.com/image/6111357/womens-march-new-york-city-usa-0319-2017>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: RODRIGUEZ, Eugenio. David Rumsey Map Collection. Disponível em: [https://www.davidrumsey.com/luna/servlet/detail/RUMSEY~8~1~309521~90079404:Selva-Sullia-Sommita-del-Corcovado?sort=pub\\_list\\_no\\_initial-sort%2Cpub\\_date%2Cpub\\_list\\_no%2Cseries\\_no](https://www.davidrumsey.com/luna/servlet/detail/RUMSEY~8~1~309521~90079404:Selva-Sullia-Sommita-del-Corcovado?sort=pub_list_no_initial-sort%2Cpub_date%2Cpub_list_no%2Cseries_no). Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: DEBRET, Jean Baptiste. The New York Public Library Digital Collections . Disponível em: <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47df-7773-a3d9-e040-e00a18064a99>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: RUGENDAS, Johann Moritz. Instituto Moreira Salles Disponível em: <https://acervos.ims.com.br/portals/#/detailpage/4294982887>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: GAUTHEROT, Marcel. Instituto Moreira Salles Disponível em: <https://acervos.ims.com.br/portals/#/detailpage/57675>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: PASTORE, Vincenzo Instituto Moreira Salles Disponível em: <https://acervos.ims.com.br/portals/#/detailpage/6491>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: MILAN, Matteo. Pexels. Disponível em: <https://www.pexels.com/photo/ancient-pyramid-in-mexico-in-black-and-white-15571883/>. Acesso em: 18 jun. 2024

Fonte: BONPLAND, Aime. David Rumsey Map Collection. Disponível em: [https://www.davidrumsey.com/luna/servlet/detail/RUMSEY~8~1~333260~90101412:XXI--Bas-relief-azteque-trouve-a-la?sort=pub\\_list\\_no\\_initialsort%2Cpub\\_date%2Cpub\\_list\\_no%2Cseries\\_no](https://www.davidrumsey.com/luna/servlet/detail/RUMSEY~8~1~333260~90101412:XXI--Bas-relief-azteque-trouve-a-la?sort=pub_list_no_initialsort%2Cpub_date%2Cpub_list_no%2Cseries_no). Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: BONPLAND, Aime. David Rumsey Map Collection. Disponível em: [https://www.davidrumsey.com/luna/servlet/detail/RUMSEY~8~1~333241~90101392:I--Buste-d-une-pretresse-azteque,-4?sort=-pub\\_list\\_no\\_initialsort%2Cpub\\_date%2Cpub\\_list\\_no%2Cseries\\_no](https://www.davidrumsey.com/luna/servlet/detail/RUMSEY~8~1~333241~90101392:I--Buste-d-une-pretresse-azteque,-4?sort=-pub_list_no_initialsort%2Cpub_date%2Cpub_list_no%2Cseries_no). Acesso em: 18 jun. 2024.

Fonte: Yale Library Digital Collections. Disponível em: <https://images.collections.yale.edu/iiif/2/yc-ba:950d3286-ba5b-4547-b04c-2d99e7ed025a/full/1024/0/default.jpg>. Acesso em: 18 jun. 2024.

---

**Agradecimentos**  
**à Faculdade Méliès**  
pelo apoio, estrutura e oportunidade concedida.

*Direção-Geral*

Professor Especialista João Luís Haidamus Boldrini

*Direção-Acadêmica*

Professora Especialista Karine H. Haddad Bonifácio Martinez

*Coordenador do Núcleo de Iniciação Científica*

Professor Me. Juliano do Amaral Carvalho

*Professores Orientadores*

Me. André Campos de Carvalho

Me. Ivan Lucas Paz

Me. Juliano do Amaral Carvalho

Dra. Natália Alves de Toledo Moraes

*Orientandos*

Ana Beatriz Benevides Citolin

Jakeline Ferreira Fagundes

Júlia Tinti de Araújo

Lara Mizue Sassano Nascimento

Rafael Marques Muzzi Prado

*Coordenador do projeto de design*

Me. Ricardo José Barbosa Olimpio

*Orientador editorial*

Me. Etson Delegá

*Responsáveis pelo design do e-book*

Ana Elisa de Andrade Souza

Li Xiaowen

Maria Helena Ribeiro Bezerra

*Responsável pela revisão*

Me. André Campos de Carvalho

*Título do e-book*

Narrativa em Cores: artes digitais, visibilidade e representatividade

*Todos os direitos reservados à Faculdade Méliès*

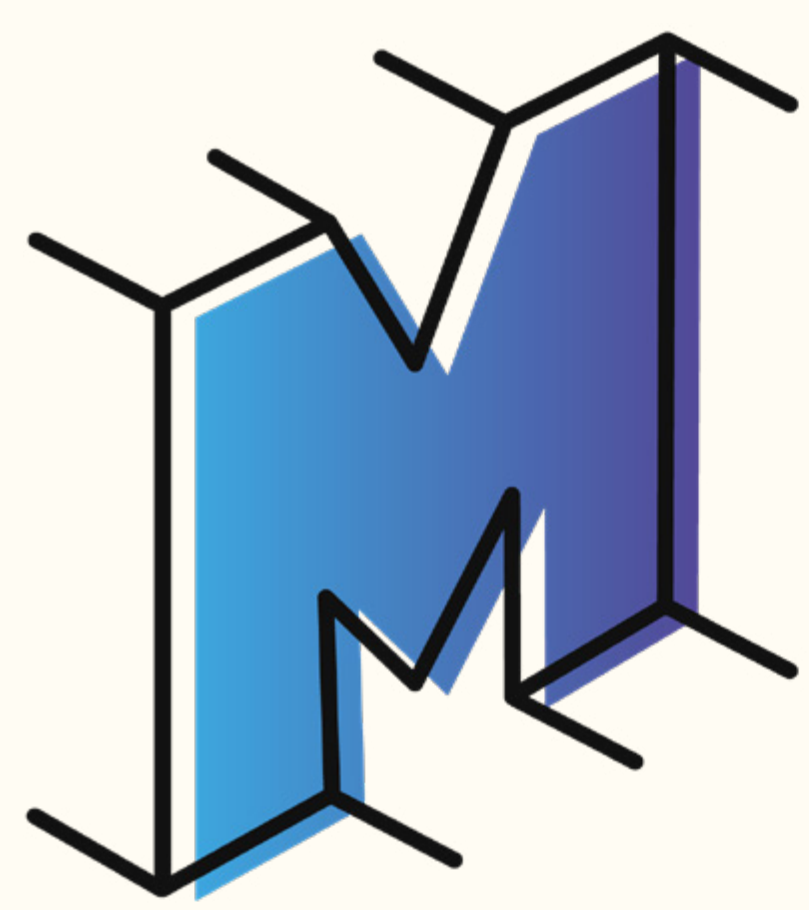
Av. Ibirapuera, 2657 - São Paulo - SP

CEP: 04029-200

Tel: (11) 5573-1095

E-mail: contato@melies.com.br

www.melies.com



Faculdade  
**Méliès**

