

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
**GEEK**

ISSN: 2675-5084

jan. - jun. 2022
volume 4, número 7



Pareceristas que atuaram nesta edição:

Dr. Mario Marcello Neto - Universidade Federal de Pelotas (UFPeI)

Breadelyn Corrêa Pires - Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

Me. Inajara Barbosa Paulo - Universidade Federal do Paraná (UFPR)

Dra. Luciana Dourado Leão - Faculdades Integradas Maria Thereza (FAMATH)

Dra. Edinalva Oliveira - Universidade Positivo

Dr. Jaime Alberto Jardim Gomes - Universidade de São Paulo (USP)

Dr. Christian Gonzatti - Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

Me. Alisson Gebrim Krasota - Secretaria de Educação do Estado do Paraná (SEED/PR)

Me. Mariana Barbosa Gonçalves - Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Dra. Dayana Cristina Barboza Carneiro - Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)

Dra. Rosana Fachel de Medeiros - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FURG)

Jéssica Renata Santos Silva - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Me. Manoel Carlos Aguiar Kuhne - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP)

Maria Gabriela Wanderley Pedrosa - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Dra. Ana Zeferina Ferreira Maio - Universidade Federal do Rio Grande, Instituto de Letras e Artes (ILA)

Dra. Rosângela Fachel de Medeiros - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Virgine Borges de Castilho - Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

Dr. Lucas do Carmo Dalbeto - Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE)

Me. Geovana Siqueira Costa - Universidade Federal Fluminense (UFF)

Me. Mateus Martins do Nascimento - Universidade Federal Fluminense (UFF)

Me. Rodolfo Fares Paulo - Faculdade de Sinop (UNIFASIPE)

Dr. Lucas Aguiar Goulart - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FURG)

Me. Julio Marinho Ferreira - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Dra. Josefina de Fatima Tranquilin Silva - Universidade de Sorocaba, UNISO

Gustavo Severo Dalla Costa - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Dra. Francielle Cantarelli Martins - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Dra. Livia de Padua Nobrega - Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Dra. Anelise Scotti Scherer - Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Marcos Aurélio do Carmo Alvarenga - Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Me. Michele Delbon Silva - Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR)

Dra. Edméia Aparecida Ribeiro - Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Me. Samanta Coan - Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Editores:

Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Me. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Renata Sayuri Sato Nakamine

Andressa Ferreira Martins (FURG)

Rebeca Garcia Cabral

Mestranda em Antropologia pela
Universidade Federal da Bahia. Bacharel em
Museologia pela Universidade Federal do
Estado do Rio de Janeiro.

E-mail: rebecascabral@gmail.com

Daniel Pradera Corrêa Guimarães

Licenciado em História pela Universidade
Federal do Estado do Rio de Janeiro.

E-mail: danielpradera8@gmail.com

QUEERBAITING *AND CONSERVATISM IN THE GEEK UNIVERSE: a review of Marvel comics*

Abstract: *Whether through the gay kiss of Hulkling and Wiccan (Marvel/2019) and the bisexuality of Jon Kent (DC Comics/2021), we currently live in a moment in which, through comic books, the limits of LGBTQIA+ representation have been discussed. In the specific case of comics, the LGBTQIA+ characters are not recent. However, most of these mentions were hidden behind queerbaiting. Queerbaiting can be defined as a marketing strategy in which there is a suggestion, but not an explicit one, that a character is LGBTQIA+. In the case of comic books, this “bait” works as a way to attract the LGBTQIA+ audience without losing the conservative audience. In this article, we will understand as a conservative audience those who follow the pattern of cis-heteronormativity. Thus, the purpose of the article is to discuss how such issues have been presented specifically in the context of Marvel Comics characters.*

Keywords: *LGBTQIA+. Queerbaiting. Conservatism. Niche market. Marvel.*



1. INTRODUÇÃO

Em 1939, Martin Goodman funda a Timely Comics, que posteriormente viria a se tornar a *Marvel Comics*, passando também pelo nome de Atlas Comics. Inicialmente a companhia publicava histórias de faroeste e aventura, com seu primeiro super-herói sendo o Tocha Humana¹, no mesmo ano de fundação da empresa. Foi na década de 60, durante um período de tempos difíceis para as editoras de histórias em quadrinhos, que a *DC Comics* reinventou o arquétipo dos super-heróis com a publicação da Liga da Justiça. Nesse sentido, a *Marvel Comics* realizou uma estratégia similar em 1963, com a primeira publicação de Os Vingadores sob a edição de Stan Lee e arte de Jack Kirby (MASLON; KANTOR, 2013).

Rapidamente Stan Lee, que iniciou sua carreira ainda em 1939 como auxiliar de escritório da Timely Comics, promove uma significativa revolução na *Marvel Comics* ao incorporar nesse arquétipo dos super-heróis características “humanas”, desconstruindo a imagem de perfeição², uma tendência que pode ser vista desde o lançamento de Quarteto Fantástico em 1961. Tais questões podem ser bem ilustradas se pensarmos no Homem-Aranha e em seus dilemas aparentemente mundanos, como conseguir pagar as contas, lidar com a baixa autoestima e conciliar sua rotina de super-herói com todas as suas

responsabilidades cotidianas e relacionamentos sociais.

Essa revolução fez com que as histórias em quadrinhos da *Marvel Comics* começassem a abranger um público maior, pois passaram a atrair também jovens adultos que se sentiam representados por esses personagens. Dessa forma, as vendas de quadrinhos da empresa decolaram e, atualmente, a *Marvel Comics* é considerada a maior editora de histórias em quadrinhos do mundo (GUERRA, 2016).

Para além da questão financeira, a propagação da presença dos heróis e suas histórias se dissiparam e fragmentaram para camadas distintas da percepção cotidiana. [...] Esta cultura de heróis, antes destinada apenas aos nerds ou geeks, se tornou uma ferramenta de representação, [...] estimulada por meio do fluxo de informações incessantes que permeiam suas produções, notícias de bastidores, blogs especializados, páginas de Facebook, pela imprensa e, principalmente, através do material produzido e coletado por fãs que criam todo tipo de teoria acerca da história (GOSCIOLA; RIBEIRO, 2018, p. 115).

Contudo, foi a partir do filme “Homem de Ferro” (2008) – que inaugurou a Fase Um do Universo Cinematográfico *Marvel* (UCM)³ – que o público final dos produtos da *Marvel Comics* – tanto filmes, como quadrinhos – realmente se diversificou substancialmente. Com isso, na última década vemos cada vez

¹ Esse super-herói não deve ser confundido com o homônimo parte do Quarteto Fantástico. Tocha Humana foi uma criação de Carl Burgos e era um andróide que tinha o poder de entrar em combustão e controlar o fogo, se tornando o primeiro super-herói da *Marvel* junto com Namor, o Príncipe Submarino (MASLON; KANTOR, 2013).

² “Há que se considerar, embora não configure diretamente a discussão deste trabalho, que as características dos heróis da *Marvel* são diferenciadas da rival *DC Comics* desde as HQs. A imagem ‘messiânica’ do Superman, ou mesmo o raciocínio estratégico sempre

perfeito do Batman, não parecem ter comparativo proporcional no Universo *Marvel*. No caso deste trabalho, podemos considerar que historicamente, a *Marvel* se preocupa em tornar seus heróis mais reais e humanizados. Até mesmo o uso do nome real das cidades, como Nova York, por exemplo, evidencia a tentativa de simulação da realidade, em detrimento da utilização de nomes como Metrópolis ou Gotham” (GOSCIOLA; RIBEIRO, 2018, p. 116).

³ Mais conhecido pela sigla MCU (*Marvel Cinematic Universe*).



mais embates entre os diferentes grupos consumidores desse conteúdo. Nesse artigo destacaremos principalmente os conflitos entre os públicos LGBTQIA+ e conservador (cis-heteronormativo).

2. O PÚBLICO ALVO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Desde a Era de Ouro⁴ da indústria dos quadrinhos, as vendas eram voltadas principalmente para o público infanto-juvenil. Na década de 1940, aproximadamente 90% das crianças de 7 a 17 anos nos EUA consumiam esses produtos, especialmente após o lançamento da Action Comics #1 de 1938, que inaugurou o personagem Superman (MASLON; KANTOR, 2013). O sucesso dos quadrinhos foi imprescindível para a época, abrindo espaço para novos gêneros, incluindo terror e suspense, que se tornaram particularmente populares durante a década de 1950.

Por conta dessa popularidade, um psiquiatra chamado Fredric Wertham escreveu um livro chamado *Seduction of the Innocent* (1954), afirmando o quanto os quadrinhos contribuíam para a delinquência juvenil e eram um marco do fracasso da literatura popular com as crianças. Após listar uma longa incidência de crimes hediondos perpetrados por adolescentes, Wertham correlaciona diretamente o aumento da delinquência juvenil nos anos 1950 com o acesso de crianças a revistas em quadrinhos violentas:

⁴ O uso do termo ‘era de ouro’ para se referir aos períodos relacionados à história das HQs foi cunhado inicialmente pelo escritor Richard Allen Lupoff, em 1960. Essa tendência foi seguida por outras pessoas, que viriam a cunhar o termo ‘era de prata’ e ‘era de bronze’, tendo a postulação de Lupoff como modelo inicial (NYBERG, 2011).

⁵ “There is nothing in these ‘juvenile delinquencies’ that is not described or told about in comic-books. These are

comic-book plots. In comic-books, usually these crimes remain unpunished until the criminal committed many more of them. Children are not so lucky. They face severe punishments whenever they are caught. Educated in comic books, they go on to a long postgraduate course in jails (with the same reading-matter) [...] Up to the beginning of the comic-book era there were hardly any serious crimes such as murder by children under twelve.”

É importante ressaltar que as denúncias de Wertham estavam repletas de excessos, situações dramáticas, correlações absurdas e abusivas e até mesmo uma metodologia tendenciosa de maneira a denunciar os quadrinhos de corrupção de menores. Entretanto, o livro de Wertham, um inimigo declarado das histórias em quadrinhos há pelo menos uma década antes da publicação de seu *best seller*, foi a gota d’água para a regulação dos quadrinhos, uma pauta que era pressionada por pais conservadores desde a década de 1940, e que colocava as histórias em quadrinhos no centro de diversas polêmicas (CHINEN, 2013).

Foi isso o que levou à criação da Comics Code Authority em 1954, regulando o conteúdo que era exibido em histórias em quadrinhos. Ainda com o foco em crianças e



adolescentes, os quadrinhos se adequaram às novas normas e os super heróis cresceram em popularidade novamente, dando assim início à chamada Era de Prata (NYBERG, 2011).

A partir dos anos 70, o conteúdo das HQs começou a mudar sutilmente. Com a luta pelos direitos civis nos EUA e o movimento de contracultura, os quadrinhos passaram a ser um espaço de discussão social, facilitado pelo relaxamento da regulação da Comics Code Authority. É essa crítica presente nos quadrinhos que caracteriza o início da chamada Era de Bronze. É durante esse período que há uma mudança no público-alvo dessa indústria, que trocou os produtos feitos em massa de má qualidade para vender para a maior quantidade de pessoas possível, começando a utilizar materiais mais caros para produzir edições de melhor qualidade, aumentando o preço e focando a distribuição em um nicho de consumidores. No mais, as histórias mais maduras passaram a atrair um outro tipo de audiência além das crianças (KLOCK, 2002).

Com a formação de um público de nicho causado por uma mudança de marketing voltada para a venda de quadrinhos em lojas, as HQs passaram novamente a ser negligenciadas pelo público geral, permitindo assim a fidelização da clientela, que consequentemente gerou enredos mais longos

e que exigiam uma distribuição em vários volumes. O marco para a Era Moderna das HQs é o lançamento de “Watchmen” e “Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge”, em 1986. Histórias mais sérias voltadas para uma audiência mais madura e que usam frequentemente o anti-herói, desconstruindo assim boa parte dos padrões estabelecidos pelas eras anteriores, focando no público adolescente e adulto (KLOCK, 2002)⁶.

A combinação de fidelização da clientela com a especialização do mercado de quadrinhos criou uma audiência específica. Nos anos 90, as mulheres já não mais consumiam tantos quadrinhos quanto homens brancos cis-heteronormativos⁷, preferindo a leitura de mangás japoneses (ARJORANTA; KONTTURI; VARIS; VÄLISALO, 2020). Nesse ínterim, as produções de quadrinhos visavam cada vez mais a objetificação e a sexualização de corpos femininos como uma maneira de captar ainda mais a audiência do público masculino, negligenciando ainda mais o público feminino, que ficou reduzido a 15% do mercado total. Tendo isso em vista, a cultivação de um público conservador masculino é uma tendência que ocorre no mercado de quadrinhos desde o final da década de 80 (ARJORANTA; KONTTURI; VARIS; VÄLISALO, 2020).

⁶ Vale ressaltar que ambas companhias, DC Comics e Marvel Comics, possuem um selo adulto, criado após a flexibilização da Comics Code Authority, a saber: Vertigo e MAX, respectivamente. O selo Vertigo – responsável pelo lançamento de Watchmen, Sandman, Hellblazer e V de Vingança, dentre outros – foi descontinuado em 2020, sendo substituído pelo selo DC Black Label. Para saber mais sobre os selos adultos: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/o-que-define-hq-adulta>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁷ Aqui entenderemos o público cis-heteronormativo consumidor de quadrinhos como homens brancos, heterossexuais, de classe mais elevada e postura conservadora. Dessa forma, entendemos que “[a] heteronormatividade expressa as expectativas, as

demandas e as obrigações sociais que derivam do pressuposto da heterossexualidade como natural [...]. Muito mais do que o *aperçu* de que a heterossexualidade é compulsória, a heteronormatividade é um conjunto de prescrições que fundamenta processos sociais de regulação e controle, até mesmo aqueles que não se relacionam com pessoas do sexo oposto. Assim, ela não se refere apenas aos sujeitos legítimos e normalizados, mas é uma denominação contemporânea para o dispositivo histórico da sexualidade que evidencia seu objetivo: formar todos para serem heterossexuais ou organizarem suas vidas a partir do modelo supostamente coerente, superior e ‘natural’ da heterossexualidade” (MISKOLCI, 2009, p.157-158).



Contudo, desde o advento da internet, a distribuição digital tem se tornado a forma mais popular de vender quadrinhos, prejudicando o mercado de distribuição física, que é algo próximo de um monopólio, estabelecido pela Diamond Comic Distributors, que distribuiu todos os quadrinhos da *Marvel Comics* e *DC Comics* desde 1982 até 2021. De maneira a aquecer as vendas e repaginar suas histórias, em 2015, após o fim do evento das Guerras Secretas⁸, a *Marvel Comics* lançou sua nova série *All New, All Different Marvel Comics*, que também buscou dar mais espaço e inclusividade para grupos minoritários, uma tendência que permanece até hoje (ARJORANTA; KONTTURI; VARIS; VÄLISALO, 2020).

O ano de 2015 coincidiu com uma movimentação política conservadora na internet que foi desprovida de precedentes. O fenômeno *Gamergate*, que começou em 2014, foi um exemplo de mobilização conservadora na comunidade gamer, tendo como alvo Zoe Quinn, uma desenvolvedora de jogos que foi injustamente acusada pelo seu ex-namorado de ter oferecido favores sexuais para jornalistas em troca de boas avaliações em seu jogo, *Depression Quest*. Essa campanha de assédio mobilizada na internet contra Zoe Quinn influenciou uma gama de outras pautas, como aquelas atacando o crescimento da diversidade em diversos meios de mídia, com ataques de natureza xenofóbica, homofóbica, transfóbica e misógina (HAWLEY, 2017).

Essa mesma movimentação se viu presente no mundo dos quadrinhos com o lançamento da *All New, All Different Marvel Comics*, em que os fãs de quadrinhos passaram a atacar não só as produções que focavam em personagens não-normativos, mas principalmente as pessoas que estavam por trás

da produção desses quadrinhos, incluindo desenhistas e roteiristas, a maioria mulheres brancas (ARJORANTA; KONTTURI; VARIS; VÄLISALO, 2020). Inspirados diretamente pelo movimento *Gamergate*, que ainda estava em alta na época, esse movimento dos conservadores de denunciar e atacar pessoas envolvidas com as pautas de diversidade dentro da indústria dos quadrinhos passou a se denominar *Comicsgate*.

Além de um processo de marketing voltado para um nicho construído desde a década de 1970, a estrutura narrativa do gênero de super-heróis serve como uma cortina de fumaça para aqueles que interpretam as obras através da ótica conservadora. Para que os super-heróis funcionem como narrativa, eles precisam ser imobilizados em uma estrutura mítica. A ideia de uma narrativa baseada no mito. De acordo com Roland Barthes (1972), o mito é uma narrativa de discurso normalizante que faz com que uma comunidade em questão entenda seu lugar na sociedade e no mundo em que vivem. Sendo assim, as histórias em quadrinhos de super-heróis emulam, de certa forma, a relação semiótica da mitologia ao compartilhar os mesmos signos.

Como a mitologia possui temas em comum com as histórias de super-heróis, ainda que de maneira incauta elas acabam cumprindo a mesma função semiológica: a do discurso normalizante. Dessa forma, é possível considerar que isso não pode se sincronizar diretamente com eventos que ocorrem no espaço da realidade, e a repetição de certas características que dão vida a esse mito, se torna um dos fatores para a radicalização e a guinada conservadora que os fãs de quadrinhos adotaram com o chamado *Comicsgate* (CURTIS, 2019).

⁸ As Guerras Secretas foram um evento crossover de diversas edições e heróis da *Marvel Comics* em 2015, reunindo suas duas principais linhas de quadrinhos em

um evento cósmico que tinha como objetivo unificar os dois universos (YUGE, 2021).



Portanto, tendo em vista o cenário sociopolítico que não só gerou o *Comicsgate*, mas também permitiu a eleição de Donald Trump um ano após esse movimento, existem diversos fatores que fazem com que uma parcela considerável da comunidade de quadrinhos tome esse tipo de atitude em relação a personagens e pessoas que estão inseridas dentro da indústria dos quadrinhos, principalmente se levarmos em consideração que existiu um foco desde a década de 1980 para manter as HQs vendendo para um nicho de homens brancos cis-hétero, com algumas características que apelassem a valores tradicionais, ainda que não fosse a intenção direta de seus autores. Todo esse cenário dá um peso ainda maior para a abertura da indústria para personagens LGBTQIA+, especialmente se levarmos em consideração a expansão do UCM.

Também se faz importante relevar que as pautas LGBTQIA+ estão no epicentro do discurso político de extrema-direita no Brasil. Afinal, a espinha dorsal do discurso da nova direita brasileira é o pânico moral que gira ao redor das políticas de gênero, principalmente relacionadas ao avanço da igualdade social e de medidas e propostas que giram ao redor de integrar melhor os grupos LGBTQIA+ na sociedade. É precisamente por conta disso que se faz importante debater essas questões, já que esse pânico moral é promovido principalmente por entidades conservadoras que possuem relações estreitas com os evangélicos (LACERDA, 2019).

3. QUEERBAITING NAS PUBLICAÇÕES DA MARVEL COMICS: FAMOSO PINK MONEY?

Antes de adentrarmos especificamente no *queerbaiting* faz-se necessária uma breve explicação acerca do termo *queer*. De acordo com Guacira Louro, esse termo “pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário” (2004, p. 38). Dessa forma, Judith Butler explica que o termo “Queer adquire todo o seu poder precisamente através da invocação reiterada que o relaciona com acusações, patologias e insultos” (2002, p. 58, tradução livre)⁹. Assim, essa ‘política *queer*’ tem por objetivo trazer sua própria marginalização como um elemento do movimento social (GAMSON, 2002), ou seja, “é um jeito de pensar e de ser que não aspira o centro nem o quer como referência; um jeito de pensar e de ser que desafia as normas regulatórias da sociedade, que assume o desconforto da ambiguidade, do ‘entre-lugares’, do indecidível” (LOURO, 2004, p. 7-8).

Assim, o *queerbaiting*, ou isca *queer*, é uma estratégia de marketing na qual o criador de um determinado personagem sugere, mas não retrata que esse personagem possa ser LGBTQIA+. Dessa forma, esse termo surge “como um meio de ativismo queer através do discurso dos fãs, para responsabilizar os produtores por um papel potencialmente deturpado da mídia queer” (WOODS & HARDMAN, 2021, p. 2, tradução livre)¹⁰. De acordo com Nicole Woods e Doug Hardman, esse termo começou a ser amplamente utilizado:

[...] para descrever um enredo retratando dois personagens do mesmo sexo que pareciam estar desenvolvendo um

⁹ “Queer adquire todo su poder precisamente a través de la invocación reiterada que lo relaciona con acusaciones, patologías e insultos”.

¹⁰ “Queerbaiting is a term originally reclaimed as a means of queer activism through fan discourse, to hold producers accountable for their role in potentially misrepresentative queer media”.



relacionamento romântico um com o outro [...]. Apesar do aparente interesse dos personagens, eles nunca estabeleciam um relacionamento romântico, o que gerava grande confusão dos telespectadores. [...] Isso pode ocorrer no corpo principal do texto, programa ou filme, ou ainda, no paratexto e no marketing da obra (WOODS; HARDMAN, 2021, p. 2, tradução livre)¹¹.

A partir desse entendimento, podemos depreender que o *queerbaiting* atinge todos os personagens fora de uma lógica cis-heteronormativa¹² que não tenham sua sexualidade e/ou gênero abertamente revelado. Tal fato é importante ao pensar que “[c]ada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia” (JENKINS, 2008, p. 158). Ou seja, construir esses universos implica também em uma responsabilidade para com o público, com os fãs que possuem “habilidade de transformar uma reação pessoal em uma interação social, cultura de espectador em cultura participativa” (JENKINS, 2008, p. 41).

Apesar disso, Emma Nordin (2015) aponta que o uso da palavra *queerbaiting* não é novo. Em 1981, Lawrence Goldyn escreveu

um artigo intitulado “*Gratuitous Language in Appellate Cases Involving Gay People: ‘Queer Baiting’ from the Bench*” que trata sobre a forma como pessoas LGBTQIA+ são tratadas nos tribunais. Esse artigo traz a palavra *queerbaiting* como uma forma de nominar os abusos verbais e os argumentos homofóbicos utilizados em julgamentos. Nordin ressalta ainda que são encontrados outros usos da palavra *queerbaiting* na literatura da Teoria Queer¹³, mas que de forma geral “quando algo é descrito como *queerbaiting* é uma acusação de comportamento negativo indesejado” (NORDIN, 2015, p. 4, tradução livre)¹⁴.

Na continuação de suas pesquisas, Nordin encontrou uma diferença na literatura sobre o tema. De acordo com a autora, o que os fãs e a mídia em geral nominam por *queerbaiting* é o que os teóricos da área vão chamar de *queer reading* (“leitura queer”), também utilizado na forma aglutinada *queering*. Basicamente, o *queering* é quando fazemos uma leitura de um dado personagem (aqui lê-se personagem não apenas como figura fictícia, mas também qualquer personalidade histórica que se queira analisar) buscando fatos que ancorem uma possível identidade fora da lógica cis-heteronormativa. Esse recurso não é novo. O autor J. D. Salinger escreve em 1951 o romance “O Apanhador no Campo de Centeio”. Dentro dessa obra é

¹¹ “It was typically used to describe a storyline depicting two same sex characters who appeared to be developing a romantic relationship with one another (for examples of *queerbaiting* practice, see Collier, 2015; Brennan, 2018a; Bridges, 2018). Despite the characters’ apparent interest, they would never establish a romantic relationship, much to the confusion of viewers. [...] This may occur in the main body of text, show or film, or equally the paratext and marketing of the work”.

¹² Quando nos referimos a estar ‘fora de uma lógica cis-heteronormativa’ isso vale “tanto para as reivindicações de gays e lésbicas do direito à liberdade sexual, como para a reivindicação de transexuais e transgêneros sobre o direito de autodenominação, assim como para a reivindicação de intersexuais ao direito de não se

submeter a nenhuma intervenção médica e psiquiátrica” (BUTLER, 2009, p. 51, tradução livre).

¹³ “A teoria queer constitui-se menos numa questão de explicar a repressão ou a expressão de uma minoria homossexual do que numa análise da figura hetero/homossexual como um regime de poder/saber que molda a ordenação dos desejos, dos comportamentos e das instituições sociais, das relações sociais – numa palavra, a constituição do self e da sociedade” (SEIDMAN, 1995, p. 128, tradução livre).

¹⁴ “With the instable definitions it is important to closely discuss how it is used, how it could be used and how I intend to use it”.



analisado como o narrador Holden Caulfield está preso entre o rigor da masculinidade normativa e o medo de sexualidades que desviam de tal norma.

Nesse sentido, Nordin traz destaque para o trabalho de Annika Olsson e Fanny Ambjörnsson (2004) que apresenta uma leitura aprofundada sobre o relacionamento de Samwise Gamgee e Frodo Baggins durante os acontecimentos da trilogia “O Senhor dos Anéis” de J. R. R. Tolkien. Olsson e Ambjörnsson ressaltam diferentes diálogos desses personagens que possuem ganchos para uma “leitura queer” de ambos. Vale ressaltar que esse relacionamento dúbio também foi retratado nos filmes que adaptaram a obra de Tolkien.

Olsson e Ambjörnsson (2004) destacam ainda que, apesar de Samwise ter uma relação com Rose Cotton que termina em um casamento, tal fato aparece em segundo plano nas falas dos personagens mesmo naqueles diálogos que retratam especificamente a cerimônia. Em todos esses diálogos parece haver uma contradição, como se o personagem de Samwise quisesse estar com Rose e com Frodo ao mesmo tempo. Parece haver uma tensão interna no personagem que sugere que todos formem uma grande família feliz no Bolsão¹⁵. Para solucionar esse impasse, Tolkien faz com que o destino dos personagens se divida quando Frodo demonstra sua inquietude e busca por novas aventuras. Ou seja, ele quer sair do Bolsão e continuar sua trajetória. Sam, agora casado com Rose, precisa tomar uma decisão.

Ele não pode mais seguir Frodo e se contenta com a vida com sua esposa.

Podemos notar que a “leitura queer” que Olsson e Ambjörnsson fazem desses personagens tem muitos pontos em comum com o atual conceito de *queerbaiting*, uma vez que Frodo e Sam são personagens com várias insinuações que fogem da norma cis-heteronormativa e que, ainda assim, no final possuem um destino que desvia os dois de um futuro juntos.

Pensando nisso, surge uma outra categoria que é fundamental compreendermos antes de fazer nossa análise: o *ship*. O ato de *shippar* personagens significa que esses fãs conseguem perceber o potencial dos mesmos em se tornar um casal, o que “depende do potencial diegético de insinuar, sugerir ou preservar esses romances. O termo deriva da palavra *relationship*, que quer dizer relacionamento” (LIMA; CAVALCANTI, 2018, p. 106).

Dentre um dos *ships* LGBTQIA+ mais conhecidos nos últimos anos, podemos citar Poe e Finn na última trilogia de Star Wars. A química entre os dois era admitida até pelo ator que faz o papel de Poe, Oscar Isaac¹⁶. Contudo, o editor do filme esclareceu que nunca viu nada além de amizade entre os personagens¹⁷. O relacionamento entre Finn e Poe foi encaixado por fãs em um *queerbaiting*, até mesmo pelos produtores do filme não terem desmentido e nem afirmado se eles seriam um casal ou não. Esse fato gerou expectativas por uma parcela dos fãs, principalmente por ter sido divulgado que haveria um beijo gay em

¹⁵ Bolsão ou Condado é a terra natal desses personagens (hobbits) em Senhor dos Anéis.

¹⁶ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/star-wars/star-wars-ascensao-skywalker-poe-finn-romance>. Acesso em: 09 nov. 2021.

¹⁷ “Por eu estar cortando tudo, eu meio que conheço a cara de tudo e não consigo ler a mesma coisa que a audiência. Talvez seja apenas minha natureza. Eu não

sei. Mas eu penso, novamente, que eles são melhores amigos. Existe um tipo de fraternidade onde eles entendem um ao outro, onde eles se ajudam. Mas se isso for acontecer no futuro, depende da Lucasfilm, caso eles queiram fazer uma sequência”. Disponível em: <https://ovicio.com.br/editora-explica-ausencia-de-cenas-de-romance-entre-finn-e-poe-em-star-wars-a-ascensao-skywalker/>. Acesso em: 09 nov. 2021.



um dos filmes, mas que no fim não foi desses personagens e tampouco dos outros principais¹⁸. Esse beijo meio inexplicado configura o *pinkwashing*.

Da mesma forma, o *pinkwashing*, entendido como a utilização de técnicas de marketing para obtenção de benefícios (políticos, sociais ou econômicos, entre outros), apesar de ser uma área menos estudada, é utilizada não só por estados, mas por outras instituições, produtos, pessoas ou produtores de filmes, para mostrar uma imagem de abertura ao coletivo LGTB+ com o intuito de desviar a atenção daqueles aspectos negativos pelos quais tradicionalmente são criticados (SÁNCHEZ-SORIANO; GARCÍA-JIMÉNEZ, 2020, p. 97, tradução livre)¹⁹.

Na busca por artigos científicos que discutissem o *queerbaiting* na *Marvel*, encontramos poucas referências. Putu Crystal Pandita (2019) que analisa especificamente o personagem *Deadpool*. O caso de *Deadpool* é particularmente peculiar, pois nunca fica abertamente claro se ele realmente gosta amorosamente do Homem-Aranha e de *Cable* ou se ele só tem um carinho por ambos enquanto amigo e o demonstra de forma ácida.

A partir de um comentário do escritor da *Marvel* Gerry Duggan em 2013, toda a

internet começou a especular que *Deadpool* é na verdade pansexual. A fim de esclarecer esse fato, Fabian Niecieza, um dos escritores originais e criador de *Deadpool*, “afirm[ou] que os pensamentos de *Deadpool* estão em um fluxo constante, acrescentando que o personagem pode ser heterossexual em um momento e homossexual em outro” (PANDITA, 2019, p. 06, tradução livre)²⁰. Parece não restar dúvidas de que *Deadpool* é um personagem LGBTQIA+. Entretanto, conforme argumenta Pandita, o problema é a maneira como ele se porta nas HQs, levando tudo para o lado cômico. Então, nunca há a certeza clara de que ele está flertando ou não com algum personagem. Parece uma forma de usar a possível pansexualidade de *Deadpool* como forma de agradar os dois públicos: enquanto os LGBTQIA+ podem ver isso como uma espécie de flerte, o público conservador pode perceber a mesma questão como mais uma das brincadeiras de *Deadpool*.

Pandita acrescenta ainda que da parte da DC Comics há um personagem que pode ser tomado como um comparativo do *Deadpool*: John Constantine. Ambos são anti-heróis de humor ácido, mas com uma diferença básica: Constantine é um personagem abertamente bissexual²¹ desde sua concepção em 1988 (PANDITA, 2019).

¹⁸ Disponível em: <https://dentrodomeio.com.br/cinema/diretor-de-os-novos-mutantes-critica-embaracoso-beijo-em-stars-wars/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

¹⁹ “De igual manera, el pinkwashing, entendido como un uso de técnicas de marketing para obtener beneficios (políticos, sociales o económicos, entre otros), a pesar de ser un ámbito menos estudiado, es usado no solo por los estados sino por otras instituciones, productos, personas o productoras de cine, para mostrar una imagen de apertura hacia el colectivo LGTB+ con la intención de distraer la atención de aquellos aspectos negativos por los que tradicionalmente han sido criticados”.

²⁰ “*Deadpool’s* thoughts are in a constant flux, adding that the character may be heterosexual in one moment and homosexual in another”.

²¹ Cabe ressaltar que a DC Comics já possui um amplo histórico de representação LGBTQIA+: o primeiro Lanterna Verde, Alan Scott, era gay; a *Batwoman* é lésbica; *Arlequina* e *Hera Venenosa* são bissexuais não-monogâmicas e, até mesmo, a *Mulher-Gato* e a *Mulher-Maravilha* são bissexuais. No dia 08 de junho de 2021, a DC Comics publicou o DC Pride em homenagem ao mês do Orgulho LGBTQIA+. Disponível em: <https://www.dccomics.com/comics/dc-pride-2021/dc-pride-1>. Acesso em: 09 nov. 2021.



Elizabeth Jankowski (2022), por sua vez, traça críticas acerca da postura da *Marvel Comics*.

O Universo Cinematográfico da Marvel tem um longo histórico de queerbaiting e apagamento de personagens canonicamente queer. O queerbaiting é usado para atrair um público queer e pegar seu dinheiro sem dar a eles uma representação real. Descrever personagens como queer na tela ajudaria muitos fãs LGBTQ+ a se sentirem validados em suas identidades. Essa validação teria um impacto positivo na autoestima do público queer. Por agora, as fanfictions²² são os locais nos quais o público queer se reúne a fim de se sentirem seguros em expressar suas ideias sobre personagens queer e seus relacionamentos. O futuro da representação queer no MCU ainda está no ar, mas esperamos que a Marvel se posicione e mostre ao público queer o seu apoio. Isso também servirá de modelo para crianças que sejam membros da

comunidade LGBTQ+, mostrando que isso é algo para se orgulhar e se sentir poderoso (JANKOWSKI, 2022, p. 83, tradução livre)²³.

Apesar da crítica da autora ser focada no UCM, podemos estendê-la aos quadrinhos, uma vez que é dessa mídia que saem os personagens que serão retratados no cinema. Dessa forma, vale ressaltar que, até a década de 90, a Comics Code Authority censurava qualquer relacionamento LGBTQIA+ nos quadrinhos²⁴. Porém, no caso da *Marvel*, havia uma pressão interna da editora para que seus personagens não fossem LGBTQIA+, uma vez que o editor-chefe, Jim Shooter, tinha uma política editorial que ficou conhecida como “no gays police”.

Apesar de todas as controvérsias internas da Marvel, em 1992, Estrela Polar se torna o primeiro personagem assumidamente gay da editora²⁵. Era um ano muito conturbado

²² “Mas, e se a história não acabasse na última página do livro? E se o leitor tivesse o ‘poder’ de mudar um final que não o agradou? Foi a partir dessas e de outras questões, que leitores/fãs deixaram de apenas ler seus livros favoritos, e passaram a imaginar, escrever e compartilhar histórias baseadas neles, as chamadas Fanfictions. As fanfictions, fanfics, ou ainda apenas fics, são histórias produzidas por fãs, baseadas em livros, filmes, seriados, quadrinhos, dentre outros. Geralmente envolvem os cenários, os personagens e as tramas da obra original, ou ainda fazem o cruzamento de duas ou mais obras, misturando de forma harmônica seus enredos e personagens, para compor uma nova história” (ALENCAR & ARRUDA, 2017, p. 89-90).

²³ “The Marvel Cinematic Universe has a long track record of queerbaiting and erasing canon queer characters. Queerbaiting is used to bring in a queer audience and take their money without giving them actual representation. Depicting characters as queer on screen would help many LGBTQ+ fans feel validated in their identities. This validation will have a positive impact on queer audience’s self-worth. For now, fanfiction is where many queer audiences flock to feel safe in expressing their ideas about queer characters and relationships. The future of queer representation in the MCU is still up in the air but Marvel will hopefully take

a stand and show their queer audience that we are supported. This will also model for children that being a member of the LGBTQ+ community is something to be proud of and can be powerful”.

²⁴ Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/mudando-sexualidade-herois.html>. Acesso em: 09 nov. 2021.

²⁵ Atualmente a Marvel Comics possui outros personagens abertamente LGBTQIA+. Lésbicas: Karolina Dean dos Fugitivos, Miss América e Missil Adolescente Megassônico. Gays: Estrela Polar, conforme citado, e Homem de Gelo. Bissexuais: Nico Minoru dos Fugitivos e Mística. Trans: Koi Boi e Sera (The Hunter Queen). É necessário fazer uma menção honrosa ainda para Darnell Wade (Darkveil ou Shade), a primeira personagem drag queen da Marvel, introduzida em 2019. Disponível em: <https://jamesons.com.br/12-personagens-lgbt-da-marvel/>. Acesso em: 09 nov. 2021. Além disso, a Marvel Comics também conta com alguns conhecidos casais LGBTQIA+ como Phyla-Vell e Moondragon, Shatterstar e Rictor, Annabelle Riggs e Ren Kimura. Isso sem mencionar o casal que provocou a revolta na Bienal do Livro: Wiccans e Hulkling, que ganharam sua primeira HQ solo em 2021. Disponível em:



nos bastidores da *Marvel* e também de forma geral com a epidemia do HIV. Apesar de terem editores que se mostravam contra retratar esse momento epidêmico nas revistas, finalmente a política editorial de Shooter foi vencida e a revista *Alpha Flight* #106 foi publicada. A história mostrava uma luta da Tropa Alfa contra Mister Hyde. No entanto, no meio dessa luta, Estrela Polar (um dos integrantes da Tropa Alfa) ouviu um choro e encontrou um bebê na lixeira. A equipe imediatamente leva a menina para cuidados hospitalares. Ao fim do confronto, voltam ao hospital e os médicos contam que a bebê é portadora de AIDS por sua mãe ser HIV positivo e tê-la infectada no útero. Estrela Polar decide então que quer adotar a menina.

A Tropa Alfa resolve usar o caso da bebê para conscientizar a população da importância dos cuidados para se combater a epidemia de HIV. Logo, isso vira notícia. Mas nem todos estariam felizes. Major Mapleleaf, um herói da Era de Ouro, resolve atacar o hospital e matar a criança. Logo, ficam claros seus motivos: seu filho era gay e foi infectado com o vírus, vindo a falecer. A fim de salvar a menina, Estrela Polar começa a socar o Major, enquanto proclama um discurso tentando trazer o herói de volta a si. No meio desse discurso, Estrela Polar diz que é gay, apesar de não querer que sua sexualidade seja motivo de discussão.



Figura 1: Estrela Polar se declarando gay durante a epidemia de AIDS dos anos 90.

<https://www.legiaodosherois.com.br/2021/wiccano-e-hulkling-hq.html>. Acesso em: 09 nov. 2021.

²⁶ Disponível em: <https://comicsalliance.com/northstar-gay-xmen-marriage-proposal/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

Fonte: Comics Alliance, 2012.²⁶

Isso apenas enfureceu ainda mais o Major que diz para o herói o quanto ele está sendo egoísta, porque expor sua verdadeira sexualidade seria muito importante já que ele era uma figura extremamente reconhecida como herói e ex-atleta olímpico. Ao fim da HQ, aparece uma imagem de jornal dizendo que Estrela Polar tinha finalmente revelado sua sexualidade ao público.

A revista possui uma história um tanto forçosa e falha, mas serve para mostrar alguns preconceitos e discordâncias dos anos 90. Cabe aqui lembrar que naquela época a chefia da *Marvel* estava a cargo de Ronald O. Perelman, executivo da Revlon, uma marca americana de cosméticos que era concorrente da Avon. Conta-se que Perelman ficou enraivecido com a publicação desta história e adotou a política do “sem comentários” para todos os jornalistas que estavam ligando insistentemente para a *Marvel* por conta da repercussão da revista (HOWE, 2013).

É importante ressaltar que John Byrne, criador de Estrela Polar, sempre idealizou o personagem como gay, porém as concepções da época e a forte censura de Shooter não permitiam que tal fato pudesse ser exposto nas revistas. Entretanto, Byrne conseguiu colocar pistas da sexualidade do herói em diversos momentos nas histórias da Tropa Alfa (CRUZ, 2017).

Porém, essa decisão não agradou a todos executivos da *Marvel* e somente vinte anos depois que Estrela Polar protagonizaria o primeiro casamento gay das HQs da *Marvel*²⁷.

²⁷ Na DC Comics, Apolo e Meia-Noite já haviam se casado em 2002.



Na época do lançamento da revista, a *Marvel* fez um grande anúncio para divulgar que seu universo seria mais inclusivo²⁸.

Todavia, o fato de terem lançado Estrela Polar como o grande ícone gay da *Marvel* na década de 90 não significou que outros personagens que possuíam momentos de *queerbaiting* puderam se assumir. Uma das personagens que ficou negligenciada todos esses anos foi Kitty Pryde (Lince Negra), que só recentemente foi confirmada como bissexual. A primeira aparição da Lince Negra foi em janeiro de 1980, ainda durante o período de restrições à personagens LGBTQIA+. Apesar de muitos se lembrarem de seu relacionamento com Pyotr “Peter” Rasputin (Colossus), é importante enfatizar duas personagens que sempre pareceram surgir como interesses amorosos de Kitty: Illyana Rasputin (irmã de Colossus e companheira de quarto de Kitty na Mansão Xavier) e Rachel Summers. Esta última foi indicada pelo criador da Lince Negra, Chris Claremont, como seu verdadeiro amor²⁹.



Figura 2: O primeiro beijo de Sina e Mística nas HQs.

Fonte: Universo X-Men, 2020.³⁰

É importante ressaltar que Claremont é um dos principais responsáveis pelas histórias dos X-Men. Em sua carreira, recebeu grande destaque por construir personagens femininas muito poderosas. Por outro lado, foi o roteirista que mais se utilizou do *queerbaiting*. Entretanto, assim como Byrne, Claremont utilizou essas insinuações como estratégia de forma a burlar as políticas editoriais conservadoras da *Marvel*, bem como da Comics Code Authority.

Outro relacionamento que não poderia ser deixado de lado é, talvez, uma das relações mais fortes das HQs da *Marvel*: Mística e Sina. Seu relacionamento sempre foi apresentado como uma amizade muito profunda. Contudo, na década de 2000, Vampira – que já era conhecida como filha adotiva de Mística – chama pela primeira vez Sina de mãe. Dessa forma, a partir desse momento, os fãs passam a ter uma nova concepção da relação das personagens. Inclusive, a morte de Sina abalou profundamente Mística, fazendo com que ela abraçasse por completo sua vilania. Recentemente, Mística conseguiu reviver Sina³¹ e fez com que ela entrasse no conselho

²⁸ Disponível em: <https://www.nivelepico.com/2012/05/25/o-historico-casamento-gay-do-mutante-estrela-polar/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

²⁹ Disponível em: <https://jamesons.com.br/kitty-pryde-e-finalmente-confirmada-como-lgbt-nas-hqs-dos-x-men/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

³⁰ Disponível em: <https://universoxmen.com.br/2020/06/amor-mutante-os-10-maiores-casais-dos-x-men/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

³¹ Disponível em: <https://universoxmen.com.br/2021/10/inferno-entenda->



de Krakoa³². Será interessante ver essa dinâmica entre as duas se desenrolando, especialmente após a *Marvel* finalmente oficializar o relacionamento das depois de quarenta anos³³.

Até então, todos os personagens oficializados já tinham sido pensados como LGBTQIA+ desde sua concepção e as “iscas gays” foram adicionadas em suas histórias propositalmente. Mas e quando um personagem é assumido como LGBTQIA+ sem sabermos se isso foi ou não uma intenção de seu criador? Foi dessa forma que Bobby Drake, o Homem de Gelo, foi revelado gay. Criado por Jack Kirby, o personagem foi tirado do armário³⁴ mais de vinte anos após o falecimento de seu idealizador. A HQ de 2017 é assinada por Sina Grace, roteirista assumidamente gay e descendente de família do Oriente Médio. Grace é uma das adições da *Marvel* a seu corpo de funcionários após o anúncio de que seu universo seria mais inclusivo. O roteirista é ainda o responsável pela criação de Shade, a primeira mutante drag-queen da *Marvel*³⁵.



Figura 3: Polêmico diálogo em que Jean Grey tira Bobby Drake do armário³⁶.

Fonte: Judão, 2015.³⁷

Talvez essa tenha sido uma das mudanças mais sutis e que mais agradou os fãs pois, ao ser defrontado a sair forçosamente do armário, Bobby reavaliou uma série de questões de sua vida que o fizeram viver de forma reprimida. A maior delas é que seu pai era um ex-militar extremamente austero. Alguns fãs acreditam que não faz sentido ele ser gay, uma vez que teve várias namoradas. Entretanto, outros fãs pontuam que, ao longo de diversas edições dos X-Men, sempre houveram pistas que eram tão pequenas que nem se configuravam como um *queerbaiting*, mas que juntando todas supostamente ficaria claro que as insinuações sempre estiveram presentes³⁸. De qualquer forma, ficará a

[como-mistica-ressuscitou-sina -e-manipulou-a-politica-de-krakoa/](https://medium.com/@riuler/marvel-finalmente-oficializa-o-relacionamento-entre-sina-e-m%C3%ADstica-e07a3d8bff3f). Acesso em: 09 nov. 2021.

³² “Krakoa, a ilha viva, no passado já chegou a causar problemas aos X-Men. Mas atualmente a ilha se tornara o país dos mutantes e o berço dos seus lares. [...] Para quem não está familiarizado, Krakoa é um ecossistema criado a partir da fusão forçada de uma ilha com sua população, essa fusão se deu a partir de testes atômicos que, com sua radiação intensa, originaram literalmente uma poderosa ilha viva”. Disponível em: <https://universoxmen.com.br/2019/07/krakoa-se-tornou-o-novo-santuاريو-mutante/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

³³ Disponível em: <https://medium.com/@riuler/marvel-finalmente-oficializa-o-relacionamento-entre-sina-e-m%C3%ADstica-e07a3d8bff3f>. Acesso em: 09 nov. 2021.

³⁴ “[...] o armário funciona como uma metáfora perpétua e constitutiva que proíbe uma pessoa LGBQ de viver

como uma pessoa de fora em todo o lado, o tempo todo. Também mostro como o armário funciona como um fenômeno relacional, uma construção pela qual outros podem responsabilizar uma pessoa em várias ocasiões, de várias maneiras e em vários lugares, e uma construção que implica pessoas de todas as sexualidades” (ADAMS, 2011, p. 8, tradução livre).

³⁵ Disponível em: <https://universoxmen.com.br/2020/05/darnell-wade-shade/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

³⁶ Tradução livre: “O que aconteceu?”, “Bobby, você é gay”.

³⁷ Disponível em: <https://judao.com.br/x-men-original-saiu-do-armario/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

³⁸ Há um rol de todas as pistas que levam a crer que sempre houveram indícios do Homem de Gelo ser gay nessa matéria: <https://universoxmen.com.br/2020/06/porque-faz->



pergunta no ar: Jack Kirby colocou essas supostas pistas intencionalmente?

4. “QUEM LACRA NÃO LUCRA”: DISPUTAS TERRITORIAIS ENTRE PÚBLICOS LGBTQIA+ E CIS-HETERONORMATIVO

Dentro do UCM, um dos filmes que mais gerou polêmica foi “Capitã Marvel” (2019), o primeiro filme da *Marvel* a ser protagonizado por uma mulher. O público conservador logo lançou a máxima: “quem lacra não lucra”³⁹. Porém o que se mostrou foi justamente o contrário, quando o filme arrecadou - em sua primeira semana de exibição - 455 milhões de dólares⁴⁰. Essa enxurrada de críticas não se restringe a filmes com personagens femininas fortes. Várias mudanças de etnia dos personagens dos quadrinhos nos filmes geram também debates. Algumas dessas discussões são coerentes porque realmente tal mudança afetaria o desenvolvimento do personagem - aqui podemos citar Sue Storm no “Quarteto

Fantástico” (2015)⁴¹. Porém, grande parte das alterações não modificou nenhum aspecto da história do personagem, apenas o tom da sua pele. Ainda assim, gerando longa discussão nas redes sociais. Um dos filmes que recentemente disparou polêmicas nesse sentido foi “Eternos” (2021) ao alterar o gênero de alguns personagens⁴². Cabe ressaltar que vários fãs da *Marvel*, mesmo entre o público cis-hétero, apontaram não entender os motivos para tal polêmica, uma vez que o grupo dos Eternos nem era tão conhecido nos quadrinhos quanto os Vingadores e X-Men e só passou a ser pauta de discussão após a mudança de gênero dos personagens.

Da mesma forma em que ocorrem essas tensões envolvendo gênero e etnia, existem diversas rixas entre grupos LGBTQIA+ e cis-heteronormativo. Tais questões, no que tange ao UCM, são muito recentes. Afinal, o primeiro personagem abertamente gênero fluído e bissexual do UCM é Loki. Tal fato é revelado no terceiro episódio da série “Loki” (2021), em uma cena que se utiliza do recurso da “bissexual lighting”⁴³. Apesar de não ser um fato novo para quem acompanha os quadrinhos (nos quais essa revelação veio em 2014⁴⁴,

[sentido-o-homem-de-gelo-ser-um-mutante-gay/](#). Acesso em: 09 nov. 2021.

³⁹ Uma das matérias a esse respeito pode ser lida em <https://www.jornaldacidadeonline.com.br/noticias/13636/quem-lacra-nao-lucra-feminismo-pode-causar-primeiro-fracasso-da-marvel-nos-cinemas>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁴⁰ Disponível em: <https://www.b9.com.br/104768/quem-lacra-nao-lucra-capita-marvel-e-recorde-de-bilheteria-como-filme-protagonizado-por-mulher/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁴¹ Sue Storm e Johnny Storm são irmãos biológicos nos quadrinhos. Como forma de justificar a escolha de uma atriz branca e um ator negro para viver o par de irmãos no filme de 2015, foi alegado que Sue era irmã adotiva de Johnny, o que representa uma mudança extremamente significativa por alterar de forma deliberada um traço importante da história de ambos personagens.

⁴² Disponível em: <https://www.ofuxico.com.br/cinema-e-serie/produtor-explica-razao-para-trocar-genero-de-personagens-de-eternos/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁴³ “Bissexual lighting” é o termo utilizado para essa iluminação em tons rosa, roxo e azul em alguma cena. Disponível em: <https://www.garotasgeeks.com/bissexual-lighting-a-paleta-de-cores-que-virou-sucesso/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁴⁴ “O gênero de Loki não é novidade para os fãs dos quadrinhos, já que em 2014, Odin diz: ‘meu filho, minha filha e minha criança que é os dois’, se referindo a Thor, Hela e Loki, respectivamente”. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/218705-loki-tem-genero-fluido-teaser-serie-confirma-suspeitas-veja.htm>. Acesso em: 09 nov. 2021.



ainda que a primeira aparição da Lady Loki tenha sido em 2008⁴⁵), essa revelação provocou um choque para aqueles que consomem somente os produtos da *Marvel* gerados através do UCM.



Figura 4: O uso da “bissexual lighting” durante a conversa de Loki com a Lady Loki, na qual Loki admite sua bissexualidade.

Fonte: *Loki*, 2021.

Entretanto, o UCM também altera uma característica essencial da história de Loki, ao mostrar a Lady Loki como uma versão alternativa do Loki, sendo que nos quadrinhos são essencialmente o mesmo personagem. Existe a possibilidade de que tal mudança tenha sido pensada de modo a não “chocar” esse público que não acompanha os quadrinhos. Portanto, não é essencialmente um caso de *queerbaiting*, embora resvale um pouco nessa questão.

Vale ressaltar que a alteração de características de determinado personagem em

prol de agradar diversos públicos não ocorre apenas no UCM, tendo sido utilizada também na nova fase dos X-Men – *House of X and Powers of X* – inaugurada em 2019⁴⁶.

Como já mencionado, a *Marvel* inovou ao trazer características mais mundanas a seus super-heróis. Dentro desse meio, podemos citar os X-Men nos quais determinadas situações começam a beirar o tragicômico. No centro disso temos quatro personagens: Wolverine, Jean Grey, Ciclope e Emma Frost. Sintetizando brevemente a dinâmica dos quatro personagens nos quadrinhos: Jean Grey e Ciclope formam um casal bem estável em grande parte das histórias. Contudo, Jean Grey já demonstrou diversas vezes seus sentimentos por Wolverine. Por tais razões, Ciclope e Wolverine sempre aparentaram ter uma rixa. Ciclope, por sua vez, já traiu Jean Grey telepaticamente com Emma Frost. Dessa forma, a solução encontrada em *House of X and Powers of X* para desemaranhar esse nó de relações foi, no mínimo, inusitada ao insinuar uma relação poliamorosa entre os quatro. O papel de Emma Frost nessa equação é mais sutil, enquanto que Ciclope, Wolverine e Jean Grey possuem quartos interligados o que realmente leva todos a acreditar se tratar realmente de um trisal.

⁴⁵ Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/quem-e-lady-loki-187467/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁴⁶ Juntas, as duas séries venderam aproximadamente mais de 400 mil cópias em lojas especializadas somente no ano de 2019. (MILLER et al., 2022)

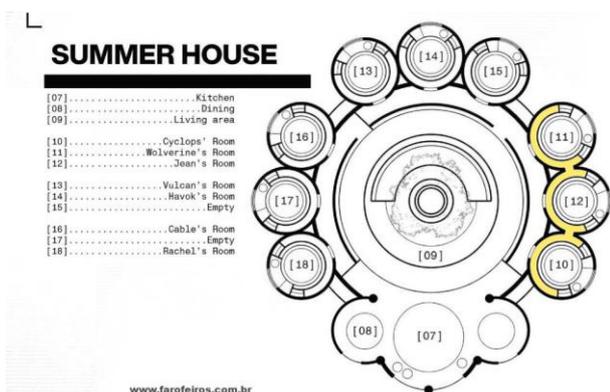


Figura 5: Mapa da residência Summer em Krakoa. No destaque amarelo é possível ver que os quartos de Ciclope, Jean e Wolverine são os únicos interligados.

Fonte: Farofeiros, 2019.⁴⁷



Figura 6: Jean, Wolverine e Ciclope em momento descontraído.

Fonte: Ei Nerd, 2019.⁴⁸

Analisando fóruns online de fãs da *Marvel*, a principal crítica do público conservador sobre essa relação poliamorosa é que abre brecha para Ciclope e Wolverine serem bissexuais⁴⁹. Apesar de alguns defenderem que já havia insinuações nos quadrinhos de que os personagens poderiam ser LGBTQIA+, tais referências são extremamente sutis e incipientes para formar uma opinião mais respaldada. A maioria dos fãs parece acreditar que tal característica é incoerente com esses personagens, especialmente com Wolverine e seu ar de “lenhador”⁵⁰ símbolo da masculinidade”.



Figura 7: Momento de queerbaiting entre Wolverine e Ciclope.⁵¹

Fonte: Screen Rant, 2020.⁵²

É importante ressaltar que tal visão do Wolverine é construída sob as bases ocidentais e, para nos restringir ainda mais, poderíamos afirmar que tomando por base os imaginários brasileiro e estadunidense. Essa é a mesma visão que compreende Shun de Andrômeda dos Cavaleiros do Zodíaco como gay. Com sua

⁴⁷ Disponível em: <http://www.farofeiros.com.br/x-men-o-triangulo-amoroso-mutante/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.einerd.com.br/wolverine-ciclope-e-jean-grey-triangulo-amoroso/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁴⁹ Alguns dos comentários podem ser vistos no seguinte link: <https://universoxmen.com.br/2020/05/por-que-relacao-poliamorosa-entre-wolverine-ciclope-e-jean-faz-sentido/>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁵⁰ Aqui o termo “lenhador” foi utilizado como forma de brincar com a imagem de Wolverine que parece bem similar àquela dos “lumbersexuais”: <https://atarde.uol.com.br/mundo/noticias/1640319->

[homens- aderem-a-tendencia-lumbersexual-saiba-o-que-e](https://ubiquitybeards.com/blog/tag/costumes). Acesso em: 09 nov. 2021. Inclusive, várias postagens de blogs fazem referência ao estilo “lenhador” de Wolverine: <https://ubiquitybeards.com/blog/tag/costumes>. Acesso em: 09 nov. 2021.

⁵¹ Tradução livre: “Jeannie de biquini”, “Scott de sunga”, “KKK. Bem, quem poderia dizer não para isso?”.

⁵² Disponível em: <https://screenrant.com/xmen-cyclops-wolverine-moon-sex/>. Acesso em: 09 nov. 2021.



armadura rosa, gestos gentis e personalidade altruísta, existe toda uma especulação a respeito de sua sexualidade. Enquanto que, no Japão, Shun seria enquadrado como um bishōnen, um jovem belo e cortês extremamente popular entre as meninas (MACHADO; GONZATTI, 2020).

5. REFLEXÕES FINAIS

O presente artigo intencionou realizar uma breve análise do *queerbaiting* nas HQs da *Marvel* e perceber as tensões presentes entre os públicos conservador e LGBTQIA+. É válido ressaltar, com este estudo, que os fãs conservadores de quadrinhos *Marvel* fazem parte de um processo amplo, focado no marketing para o público masculino cis-heteronormativo que ocorre desde as décadas de 70 e 80. Foi esse tipo de mercado de nicho que pode ter gerado nesse público cis-hétero a sensação de exclusividade por serem consumidores desse nicho. No entanto, no século XXI, cada vez mais os conglomerados de mídia buscam maximizar o lucro, e para isso é necessário aumentar a base consumidora, que é uma ideia que vai contra os mercados de nicho, causando assim uma resposta negativa desse público conservador, que reagem de maneira agressiva à diversidade no que eles veem como “seu” meio.

Se considerarmos que as narrativas das histórias em quadrinhos, principalmente as da *Marvel Comics*, se apropriam dos mesmos símbolos e estilos que as narrativas mitológicas, também podemos considerar que o discurso dessas histórias em quadrinhos é, seja de forma intencional ou não, um discurso normalizante. O tipo de discurso normalizante é especialmente atraente para os conservadores porque reverbera com sua obsessão por controle e ordem social, satisfazendo assim essas fantasias. Entretanto, também precisamos considerar que a indústria de quadrinhos construiu uma base conservadora por décadas e habilitou essas pessoas. Dessa forma, quando ocorre uma mudança nas

narrativas e elas passam a englobar elementos que não são familiares aos conservadores, eles reagem de forma negativa.

Todos esses aspectos, no entanto, não servem exatamente para alienar a base *queer* que é fã dessas histórias em quadrinhos. De fato, é possível que essa camada da população se sinta atraída por essas narrativas por outras razões. Entretanto, a atitude da *Marvel Comics* em representar essa parcela de seus fãs vem de uma via de mão dupla: a necessidade de consumo desses fãs que exigem uma participação maior de pessoas que são como eles na mídia; e uma necessidade da *Marvel Comics* de angariar novos consumidores, assim gerando lucro. A saída para a indústria é simples: conseguir a maior quantidade de consumidores possível sem alienar a base conservadora construída ao longo do tempo. Essa tarefa, entretanto, se mostrou um entrave para a recepção de público.

O entrave veio porque a comunidade *queer* compreendeu que os esforços mal implementados foram somente para conseguir lucro e isso vem a partir de uma maior conscientização das práticas corporativas por essa parcela da população. Enquanto isso, qualquer tipo de representatividade para os fãs conservadores de quadrinhos já é algo antagônico aos seus interesses e cosmovisão, o que causou a sua recepção negativa. No entanto, tal entrave não se traduziu em fracasso de vendas. Afinal, a indústria de quadrinhos teve uma alta no ano de 2019, e *House of X* e *Powers of X*, estão entre as séries mais lucrativas desse ano. Portanto, existe assim uma discrepância entre recepção e vendas.

Dessa forma, a ideia de *queerbaiting* serve como um conceito que pode ajudar a conscientizar a comunidade *queer* a compreender o quão nocivo é habilitar grandes corporações que mascaram problemas e questões mais profundas com um tipo de representatividade rasa, que tem como único propósito atrair essa mesma comunidade enquanto base consumidora.



Em resumo, o que pudemos observar brevemente em nossa pesquisa, foi que as próprias rixas internas da *Marvel Comics*, especialmente com a “no gays police”, contribuíram ainda mais para que seus personagens LGBTQIA+ fossem disfarçados através do uso de *queerbaiting*. Através das pesquisas, ficou bem evidente que tal uso por parte de diversos roteiristas da *Marvel Comics* foi pensado justamente como saída para que se conseguisse fazer menção à sexualidade do personagem sem que isso ficasse abertamente claro para as censuras. Esperamos ter pesquisas cada vez mais aprofundadas nessa área, considerando alguns fatores como a *Marvel* atualmente ser a maior empresa do ramo; o UCM estar cada vez mais em expansão; e a equipe dos X-Men sempre ter sido vista como símbolo da diversidade.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, T. **Narrating the Closet An Autoethnography of Same-Sex Attraction**. Walnut Creek: Left Coast Press, 2011.
- ALENCAR, D.; ARRUDA, M. I. Fanfiction: uma escrita criativa na web. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 22, n. 2, p. 88-103, 2017. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1981-5344/2760>>. Acesso em: 23 jun. 2022.
- ARJORANTA, J.; KONTTURI, K.; VARIS, E.; VÄLISALO, T. Nörttikulttuurin identiteettikriisi: Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä. **Lähikuva**, v. 33, p. 92-111, 2020.
- BARTHES, R. **Mythologies**. Nova York: The Noonday Press, 1972.
- BUTLER, J. **Vida precaria. El poder del duelo y la violencia**. Buenos Aires: Editorial Paidós, 2009.
- _____. Críticamente subversiva. In: JIMÉNEZ, R. (Org.) **Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios queer**. Barcelona: Icária Editorial, 2002, p. 141-172.
- CHINEN, N. Reinterpretando Wertham. Influência de seduction of the innocent nos estudos de quadrinhos no Brasil. **Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, II**, 2013.
- CRUZ, D. P. **A outra ponte do arco-íris: discursos e representações LGBTT nas histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, 2017.
- CURTIS, N. Superheroes and the mythic imagination: order, agency and politics. **Journal of Graphic Novels and Comics**, 2019, p. 1-15.
- GAMSON, J. Deben autodestruirse los movimientos identitarios? Un extraño dilema. In: JIMÉNEZ, R. (Org.) **Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios queer**. Barcelona: Icária Editorial, 2002, p. 141-172.
- GOSCIOLA, V.; RIBEIRO, M. T. V. Midiatização pelos jovens na expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel. **Chasqui – Revista Latinoamericana de Comunicación**, n. 137, p. 111-128, 2018.
- GUERRA, F. **A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a história recente dos EUA (1980-2015)**. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal Fluminense, 2016.
- HAWLEY, G. **Making sense of the alt-right**. Nova York: Columbia University Press, 2017.



HOWE, S. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: LeYa, 2013.

JANKOWSKI, E. Queerbaiting in the Marvel Cinematic Universe. **Journal of Feminist Scholarship**, v. 20, n. 20, p. 82-84, 2022.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

KLOCK, G. **How to read superhero comic books and why**. Londres: A&C Black, 2002.

LACERDA, M. B. **O novo conservadorismo brasileiro: de Reagan a Bolsonaro**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2019.

LIMA, C.; CAVALCANTI, G. Fãs, representação e ativismo: shipping de casais homoafetivos na teledramaturgia da Rede Globo. **Revista Ícone**, v. 16, n. 1, p. 100-119, 2018.

LOKI [Seriado]. Estados Unidos: Marvel Studios, 2021-. Criação: Michael Waldron. Produção: Kevin Feige. Disney+ (286+ min.), son., color.

LOURO, G. **O corpo estranho. Ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MACHADO, F.; GONZATTI, C. Shun de Andrômeda e as correntes das masculinidades: gênero, jornalismo de cultura pop e construção de sentidos em redes digitais. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 14, n. 2, p. 206-224, 2020.

MASLON, L; KANTOR, M. **Superheroes! Capes, Cows and the creation of comic book culture**. Nova York: Crown Archetype, 2013.

MILLER, J. J. et al. **2019 comic book sales to comics shops**. Disponível em: <<https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2019.html>> Acesso em: 23 jun. 2022.

MISKOLCI, R. A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. **Revista Sociologias**, UFRGS, v. 21, p. 150-182, 2009.

NORDIN, E. **From Queer Reading to Queerbaiting: the battle over the polysemic text and the power of hermeneutics**. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:839802/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 09 nov. 2021.

NYBERG, A. **Comics Code History: the seal of approval**. Disponível em: <<http://cblbf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>>. Acesso em: 09 nov. 2021.

OLSSON, A.; AMBJÖRNSSON, F. **Queera hobbitar: Samkönat begär i J.R.R. Tolkiens The Lord of the Rings**. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:540837/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 09 nov. 2021.

PANDITA, P. C. **Is Deadpool Even in the Closet? – The Problematic Practice of Queerbaiting in Marvel Comics and Its Impact on the LGBT Audience**. Disponível em: <https://www.academia.edu/44423747/Is_Deepool_Even_in_the_Closet_The_Problematic_Practice_of_Queerbaiting_in_Marvel_Comics_and_Its_Impact_on_the_LGBT_Audience>. Acesso em: 09 nov. 2021.

SÁNCHEZ-SORIANO, J.; GARCÍA-JIMÉNEZ, L. La construcción mediática del colectivo LGTB+ en el cine blockbuster de Hollywood. El uso del pinkwashing y el queerbaiting. **Revista Latina de Comunicación Social**, n. 77, p. 95-116, 2020.

SEIDMAN, S. Deconstructing Queer Theory or the Under-Theorization of the Social and the Ethical. In: NICHOLSON, L; SEIDMAN, S. (Orgs.) **Social Postmodernism: beyond identity politics**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995, p. 116-141.



WERTHAM, F. **Seduction of the innocent.**
Nova York: Rinehart & Company, 1954.

WOODS, N.; HARDMAN, D. 'It's just absolutely everywhere': understanding LGBTQ experiences of queerbaiting. **Psychology & Sexuality**, p. 01-13, 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/19419899.2021.1892808>>. Acesso em: 23 jun. 2022.

YUGE, C. **O que foram as guerras secretas da Marvel e por que elas estão mais perto do MCU.** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/o-que-foram-as-guerras-secretas-na-marvel-e-por-que-elas-estao-mais-perto-do-mcu-189932/>>. Acesso em: 09 nov. 2021.

Como citar este artigo:

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de; BESSA, Isa Sinara Farias; CARNEIRO, Mateus Pinheiro de Góes. Identidade em simlish: O gênero como atributo funcional em The Sims. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.-jun. 2022. p. 3-24.

Lucas do Carmo Dalbeto

Doutor em Comunicação pela UNESP/
FAAC. Mestre em Comunicação pela
Universidade Estadual de Londrina.
Bacharel em Design pela
Universidade Estadual de Maringá.

E-mail: lcdalbeto@yahoo.com.br

O PECADO MORA NO APARTAMENTO DE CIMA. Tensionamentos de gênero na comédia de Billy Wilder

Resumo: Em 1955, Billy Wilder lançou *O pecado mora ao lado* (*The seven year itch*), filme estrelado por Tom Ewell e Marilyn Monroe, responsável por immortalizar a imagem da atriz tendo seu vestido soprado joelho acima pela grade do metrô. Considerado como um dos melhores filmes da história do cinema hollywoodiano, a produção oferece um interessante objeto para se refletir acerca das representações de gênero no cinema clássico. Dito isso, este trabalho parte da interpretação das características visuais e sonoras para desenvolver a análise fílmica a partir do olhar da teoria crítica feminista do cinema, tendo como base conceitual Laura Mulvey (2018). Adotando-se autoras das teorias de gênero contemporâneas (BUTLER, 2003; SCOTT, 1995), entende-se que a narrativa satírica de Wilder apresenta certo tensionamento em relação aos papéis de gênero, adotando os próprios códigos normativos que o cinema clássico propunha.

Palavras-chaves: Laura Mulvey; Crítica Feminista do Cinema; O Pecado Mora ao Lado; Marilyn Monroe; Billy Wilder.

SIN LIVES IN THE APARTMENT ABOVE. Gender Tensions in Billy Wilder's Comedy

Abstract: In 1955, Billy Wilder released *The Seven Year Itch*, a film starring Tom Ewell and Marilyn Monroe, responsible for immortalizing the image of the actress having her dress blown above the knee by the subway railing. Considered one of the best films in the history of Hollywood cinema, the production offers an interesting object to reflect on the representations of genres in classic cinema. That said, this work starts from the interpretation of visual and sound characteristics to develop the film analysis from the perspective of feminist critical film theory, having Laura Mulvey (2018) as a conceptual basis. Adopting authors of contemporary gender theories (BUTLER, 2003; SCOTT, 1995), it is understood that Wilder's satirical narrative presents a certain tension concerning to gender roles, adopting the very normative codes proposed by classical cinema.

Keywords: Laura Mulvey; Feminist Film Theory; *The Seven Year Itch*; Marilyn Monroe; Billy Wilder.

Submissão: 10/05/2022

Revisão: 28/07/2022

Aprovado: 29/07/2022

Publicação: 14/09/2022



1. INTRODUÇÃO

Um marido sozinho em uma grande cidade durante as férias de verão da família precisa lutar contra o desejo pela sensual nova vizinha que se muda para o apartamento de cima e acaba se dividindo entre a tentação e a obrigação conjugal. Em poucas palavras, este pode ser o enredo que descreve o mote de *O pecado mora ao lado* (*The seven year itch*, EUA, 1955), filme de Billy Wilder que difundiu a famosa imagem do vestido de Marilyn Monroe sendo soprado para cima nas grades do metrô e cristalizou sua imortal imagem como o símbolo sexual supremo de Hollywood.

Lançado em 1955, o filme é baseado na peça de sucesso escrita pelo dramaturgo George Axelrod e dirigida por John Gerstad, que estreara na Broadway três anos antes. O ator Tom Ewell repetiu no cinema o seu papel nos palcos como Richard Sherman, o marido que vivencia a tentação do adultério. O ator havia sido premiado por sua performance com o Tony de melhor ator em 1953. (IBDB, s/d).

Já o papel da “garota”, que nos palcos foi interpretada pelas atrizes Vanessa Brown (na noite de estreia), Sally Forrest e Louise King (nas apresentações subsequentes), nos cinemas ganhou as formas, a voz, beleza e, não menos importante, *persona* de Marilyn Monroe.

O pecado mora ao lado figura entre diversas listas de melhores da História, como os “1000 Melhores Filmes da História”, publicada pelo periódico *New York Times* (2002), e as “100 Maiores Comédias do Cinema

Americano”, do AFI (American Film Institute, 2002).

Para além de ter imortalizado Marilyn Monroe como um símbolo sexual – provavelmente, o mais reconhecido e longo que Hollywood já produziu – a comédia de Wilder é uma inteligente produção que satiriza o conservadorismo americano nos anos 1950 em plena vigência do código Hays¹, como o crítico Jonathan Rosenbaum (1985) escreveu ao *Chicago Reader*. Ao olhar contemporâneo, contudo, é possível compreender essa sátira a partir de outras matrizes socioculturais que perpassam a sociedade americana de 70 anos atrás e o modelo familiar proposto pelo *american way of life*, e extrapolar para discursos contextualizados a partir de diferentes abordagens.

Nos anos 1970, Laura Mulvey publicou o texto que seria um dos propulsores da Teoria Crítica Feminista do Cinema². Em “Prazer Visual e Cinema Narrativo” (2018), a autora desenvolve uma crítica à forma como as mulheres são apresentadas em boa parte do cinema clássico hollywoodiano. Amparada pela psicanálise freudiana e pelas contribuições de Lacan ao autor, Mulvey identifica que, às mulheres, cabe o papel passivo na narrativa, enquanto os homens são os personagens ativos, responsáveis pelo desenvolvimento da trama. Isso, de acordo com a autora, se dá devido ao *male gaze* (em português, frequentemente denominado de “olhar masculino”) dos produtores, e responsável pelo direcionamento criativo do filme.

Este *male gaze* se desenvolve a partir das matrizes socioculturais patriarcais, que

¹ O Código Hays, ou *Motion Picture Production Code*, foi um conjunto de normas adotadas pela indústria de Hollywood para auto regulamentarem as produções e exibições nos Estados Unidos. O Código esteve em vigência de 1930 a 1958, e foi responsável por moldar a

produção cinematográfica e o estilo de diversos cineastas clássicos, tais como Billy Wilder, tratado nesse artigo.

² Originalmente, *Visual Pleasure and Narrative Cinema* foi publicado em 1975 pelo periódico *Screen*.



tendem a entender figuras femininas como sujeitos inferiores na hierarquia social e, conseqüentemente, submissas às figuras masculinas. Importante salientar que a perspectiva patriarcal citada é baseada em uma perspectiva eurocêntrica, e não contempla indivíduos não inscritos em códigos de branquitude. Portanto, homens e mulheres negros, asiáticos, indígenas, latinos e com outras leituras étnicas não ocupariam a mesma posição hierárquica que homens e mulheres brancos, anda que possam reproduzir os mesmos valores do male gaze, em decorrência da colonização do olhar inerente à sociedade patriarcal e a indústria hollywoodiana.

Num mundo governado por um desequilíbrio sexual, o prazer no olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O olhar masculino determinante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. [...] as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que se possa dizer que se conota a sua condição de “para-ser-olhada”. (MULVEY, 2018, p. 361).

Diante das possibilidades limitantes do feminino em tela dentro do sistema produtivo hollywoodiano em que estes filmes se enquadrariam, Mulvey destaca, portanto, que à mulher cabe a possibilidade de gerar prazer visual à audiência em uma dupla função: seduzir e cativar o olhar do protagonista que, segundo sua teoria, seria um personagem masculino que representaria a audiência em tela, além de ter sua forma explorada pela lente

da câmera que, por sua vez, representaria o olhar da audiência passeando pelo corpo dessa figura feminina, representando o que Freud caracterizaria como a “pulsão escopofílica”, ou seja, a tomada do outro como um objeto a ser admirado à distância em prol de um prazer que pode ser sexual (MULVEY, 2018).

Sob um olhar contemporâneo, é possível tecer diversas críticas à teoria de Mulvey³. A começar pela homogeneização da audiência. Mulvey desconsidera a possibilidade de existirem mulheres e homens não-heterossexuais diante da tela que poderiam se identificar tanto com a personagem masculina, quanto com a feminina. A autora também tende a compreender o cinema hollywoodiano como um único cinema, sem espaço para mulheres produtoras. Ainda que seus apontamentos tenham embasamento – apesar de ser maioria durante a formação de Hollywood, com a industrialização do sistema, as mulheres foram relegadas às atividades culturalmente associadas ao feminino, o que incluía o desenvolvimento de figurinos, funções de assistente e sem poderes de decisão criativa ou executiva –, o *male gaze* desconsiderava, por exemplo, a possibilidade de subversão das normas a partir das próprias estruturas do sistema.

Diante desses apontamentos, o presente trabalho tem como objetivo tecer reflexões acerca do tensionamento dos papéis de gênero tratados por Billy Wilder em *O pecado mora ao lado*. Para tanto, empregam-se princípios da análise fílmica (VANOYE, 1994) como processo analítico, ancorado pela percepção de

³ A própria Mulvey retomou a sua tese posteriormente atualizando-a de acordo com novas perspectivas. Mais recentemente (MULVEY, 2015) afirmou que o olhar psicanalítico, por exemplo, era insuficiente para tratar da complexidade das questões do feminino no cinema. Contudo, esta era a ferramenta com a qual as teóricas

feministas dos anos 1970 estavam aptas a problematizar. Mulvey (2015) não descarta a sua teoria, porém, reforça que a apropriação de sua teoria crítica feminista deva considerar tantos as opressões quanto os avanços em relação às questões femininas contemporâneas



Mulvey acerca da figura feminina no cinema clássico, conforme introduzida anteriormente.

2. Quem é essa garota? A persona Monroe

Richard é um típico homem americano da década de 1950. É editor de uma bem-sucedida empresa, possui problemas decorrentes da má-alimentação e não consegue sequer preparar o próprio café da manhã sem a esposa. Com o início das férias de verão e a viagem de sua família para o campo, Richard se encontra sozinho em Nova York, presente a vivenciar o que, aparentemente, todo marido americano almeja, o período de liberdade do homem casado. Porém, diferente de seu chefe que pretende passar todas as noites de verão acordado com os amigos em rodadas de pôquer regadas a whisky, ou o zelador de seu prédio que mal vê a hora de a esposa partir para iniciar um caso extraconjugal com a nova vizinha, tudo o que Richard deseja é se manter fiel, e seguir as recomendações deixadas pela esposa Ellen e ser capaz de manter sua rotina de trabalho-casa.

Contudo, sua pretensa tranquilidade sofre viés assim que chega à casa e a nova moradora do apartamento de cima surge à porta do condomínio onde vive. A “garota”, que nunca é nomeada no decorrer do filme, toca a campanha de Richard, pois esquecera suas chaves, como a tola garota que aparenta ser.

No mesmo instante, Richard passa a questionar sua boa conduta. É tomado pelo desejo de transgredir as recomendações de Ellen. Fuma, consome álcool e convida a garota do andar de cima para tomar um drink em sua casa onde poderiam desfrutar do ar-condicionado para combater a onda de calor que assola NY.

Este é o mote inicial de *O pecado mora ao lado*, filme de 1955, dirigido e roteirizado por Billy Wilder a partir da peça de George Axelrod. O filme inicia a curta parceria que

seria estabelecida entre o cineasta e Marilyn Monroe - posteriormente, Marilyn seria a estrela de *Quanto mais quente melhor* (*Some like it hot*, EUA, 1959) – além de ter representado a guinada na carreira da atriz, que há anos tentava encontrar seu lugar de destaque em Hollywood, mas sempre era escalada em papéis secundários que exploravam o mesmo estereótipo, a loira burra e gostosa cuja principal função era atrair os olhares diegéticos e da audiência.

Nos quase 10 anos de carreira que antecedem o lançamento de *O pecado mora ao lado*, Marilyn atuou em prováveis 25 filmes (IMDB, s/d.). Apesar de algumas exceções, a maioria de seus papéis não possuía grande desenvolvimento. Suas personagens pouco agregavam ao desenvolvimento da trama. É o caso, por exemplo, de *Só a mulher peca* (*Clash by night*, EUA, 1952), de Fritz Lang; *O segredo das viúvas* (*Love nest*, EUA, 1951), de Joseph M. Newman; ou *A malvada* (*All about Eve*, EUA, 1950), de Joseph L. Mankiewicz. Apesar de já ser um rosto reconhecido, sua carreira caminhava por uma trilha tipificada sob a qual o *star system* de Hollywood havia se construído nas décadas anteriores. Foi moldada com precisão ao que a indústria cinematográfica desejava dela: uma linda mulher loira, curvilínea, que transpirava sensualidade e esperta apenas o suficiente para agradar a um homem.

Edgar Morin (1989) defende que o *star system*, o sistema de produção de astros e estrelas que se baseava na construção de *personas* ideais a partir dos padrões estéticos difundidos na época, além de estilos de vida invejáveis, era reforçado pela indústria cinematográfica em frente e atrás das câmeras. Além de interpretar personagens que se adequassem ao “tipo” em que se enquadrassem, suas vidas eram expostas na mídia – ou o que interessasse de suas vidas aos estúdios – para reforçar a imagem criada pela indústria. Marilyn Monroe, de acordo com o autor, foi a



representação máxima desse sistema, que começou a definhir com sua morte, em 1962.

A *persona* de Monroe não passou despercebida por Billy Wilder. O cineasta, que transitava entre um cinema de autoria, mas que atendia aos interesses do cinema de produtor, “[...] flertou com a amoralidade, tratou o sexo como um impulso natural do ser humano movido por paixões mundanas, e conseguiu ‘fazer amor’ sem culpa, sem pudor e sem vulgaridade, isso numa época em que a censura controlava até mesmo a duração de um beijo em cena” (ANDRADE, 2004, p. 185), durante sua longa carreira, seja em Hollywood ou na Europa⁴ (NOTA 1). Acostumado a desenvolver personagens femininas tridimensionais e que se valiam das *personas* de suas intérpretes (como exemplo, pode-se citar a fria camarada Ninotchka interpretada pela sueca Greta Garbo, no filme homônimo dirigido por Ernst Lubitsch - *Ninotchka*, EUA, 1939 - em que atuou como roteirista, ou a ingênua garota da casa ao lado de Shirley MacLaine, em *Se meu apartamento falasse* - *The apartment*, EUA, 1960 -, ou, então, a atriz reclusa e excêntrica que Gloria Swanson interpreta, em *Crepúsculo dos deuses* - *Sunset Blvd.*, EUA, 1950), Wilder encontrou em Monroe a personificação perfeita para a garota do andar de cima, uma mulher tão “quente” cujas calcinhas precisam ser guardadas no refrigerador.

3. Uma garota em pecado, um pai de família em apuros

O pecado mora ao lado se inicia com uma narração em *off* em que Richard apresenta uma Manhattan pré-colombiana na qual os

⁴ Wilder iniciou sua carreira na Alemanha na década de 1920. Judeu, precisou fugir do país diante da ascensão nazista. Migra para Paris e, posteriormente, para

índigenas que habitavam a ilha já ansiavam pelo verão, quando as esposas saíam de suas tribos para desfrutar das férias com a família, deixando os maridos livres para flertarem com outras mulheres antes mesmo de sua partida, como apresentado nos *frames* da Figura 1.



Figura 1: *Frames* da cena de abertura do filme.

Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

Séculos depois, o comportamento continua sendo reproduzido pelos nova-iorquinos que mal esperam suas famílias embarcaram no trem para se virar em direção à primeira garota que

Hollywood, onde atuou de 1933 a 1980 (ANDRADE, 2004).



aparece, conforme demonstra os *frames* da sequência seguinte apresentados na Figura 2.



Figura 2: *Frames* da cena subsequente à apresentada na Figura 1, em que Wilder apresenta o paralelismo entre os índios pré-coloniais e os homens nova-iorquinos da década de 1950.

Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

A partir da licença poética permitida pelo cinema, Wilder trabalha o paralelismo nesta abertura, intentando demonstrar que o comportamento masculino, não importa o período, se repete, tal como os valores da sociedade patriarcal, na qual os homens são os provedores da família, responsáveis pelo que é considerado “trabalho”, ao passo que as mulheres estão relegadas aos cuidados do lar e

da família. Contudo, esse paralelismo se contrapõe a Richard, um pai de família que se compromete a cumprir à risca as recomendações da esposa Ellen: não beber, se alimentar de maneira saudável, e não fumar. Ainda que seja o provedor, responsável pelo sustento familiar, conforme evidencia no diálogo apresentado na Figura 2, Richard é um contraponto aos demais maridos, cujo período das férias de verão significa também um período de “licença” matrimonial.

Para lembrá-lo de seu compromisso com a família, o marido tem o remo do filho, que o acompanha por toda Manhattan durante sua rotina diária. Está em seu escritório quando afasta a imagem imaginária de sua secretária com um decote, durante o jantar em que consome apenas 260 calorias distribuídas em pratos à base de soja, e no seu apartamento, lembrando-lhe de não abrir a caixa em que esconde os cigarros.

Diferente dos demais homens da trama que não perdem a oportunidade de burlar o contrato social do matrimônio, Richard deseja honrar seu compromisso, comportando-se adequadamente e provendo o sustento da família. No entanto, sua conduta é tentada ao se deparar com a voluptuosa figura da nova vizinha, cuja silhueta através do vidro da porta já demonstra que seu verão não será como esperava.

Marilyn Monroe, ou “a garota” do andar de cima, surge em tela trajando os característicos vestidos justos que deixavam suas curvas evidentes (Figura 3). O próprio pecado que, na verdade, não mora ao lado, e sim, acima do apartamento de Richard e dará origem ao conflito vivenciado pelo personagem principal.



Figura 3: Cena de apresentação da personagem de Marilyn Monroe.

Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

A descrição da cena de apresentação da personagem, à primeira vista, poderia endossar a crítica estabelecida por Mulvey. O filme apresenta um personagem principal masculino, que é seduzido pela figura de uma mulher sensual, cujo apelo visual é tão evidente que o personagem e a audiência conseguem identificar apenas pela silhueta. Para enfatizar seu caráter visual, a personagem sequer possui um nome, é apenas “a garota”.

Segundo Andrade (2004, p. 132) “[...] o mito MM é utilizado no sentido de acentuar o impasse dos personagens, ao mesmo tempo em que intenta provocar a imaginação do espectador pela situação proposta pela trama”. É a garota quem desestabiliza Richard que, minutos depois, acende um cigarro e compartilha um drink com a vizinha, enquanto desfrutam do ar-condicionado.

O *male gaze* abordado por Mulvey (2018) sem dúvida atuou na construção do mito Marilyn Monroe e foi responsável pela construção da personagem de *O pecado mora ao lado*. Porém, ainda que estimule o prazer visual dos espectadores e dos personagens em tela, a garota do andar de cima não é tão tola e ingênua quanto parece. Durante todo o filme, a

garota do andar de cima aparenta estar preocupada com o calor da cidade. O apartamento que ocupa não possui ar-condicionado, e o único recurso ao seu alcance para se refrescar até então é o ventilador que carrega na cena de apresentação (Figura 3). Em contrapartida, o apartamento familiar de Richard possui refrigeração em todos os cômodos. Como ele enfatiza (Figura 4), trata-se de uma necessidade básica no verão de Nova York.



Figura 4: Richard explica para “a garota” que o ar-condicionado é uma das suas prioridades.

Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

Ainda que “a garota” pareça ser apenas um adorno para compor o cenário à primeira vista, um olhar atento aos detalhes que compõem a *mise en scène* permite identificar



que, possivelmente, ela não seja a tola que diz ser na sua cena de apresentação. Em todas as cenas em que está presente, o assunto calor e ar-condicionado são mencionados. Os aparelhos da casa de Richard são evidentes na fachada do prédio, instalados na base das janelas brancas, conforme a Figura 5 demonstra e, como a própria garota do andar de cima afirma, ela não foi feita para o calor.



Figura 5: Acima, a fachada do prédio com os aparelhos de ar-condicionado de Richard evidentes; abaixo, "a garota" usufruindo do ar-condicionado de Richard.

Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

Tendo em vista que o cinema não é uma obra fechada, e a compreensão da narrativa se dá a partir de contextos específicos, conforme defende Susan Sontag (2020), uma das possibilidades interpretativas da trama é a de que, na verdade, a garota possa estar manipulando Richard desde o primeiro instante para usufruir do sistema de refrigeração. Seu corpo e sensualidade são as ferramentas ideais para que possa conquistar a atenção do homem - que, como a trama demonstra, não é dos mais sábios - e conquistar o que deseja.

Richard, apesar de ser o personagem masculino, e como defende Mulvey (2018), ser o centro da trama, é ingênuo e incapaz, como acredita que sua nova vizinha o seja. O remo, o *prop* que o prende à família constantemente, deve ser despachado para o Maine ao encontro

do filho Richie, mas tal qual as demais tarefas exigidas para a manutenção do lar e de uma vida adulta, são impossíveis de serem realizadas por Richard. O homem sequer sabe preparar o próprio café da manhã. Embrulhar o remo se torna um desafio impossível que ele leva toda a duração do filme para conseguir realizar e, ainda assim, não obtém o resultado esperado (como demonstra a Figura 6).



Figura 6: O remo de Richie, após ser embrulhado pelo pai.

Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

4. Mulher solteira procura: Um sonhador com ar-condicionado

Ainda que Richard seja incapaz de desempenhar ações corriqueiras, mas que estão culturalmente atreladas ao gênero feminino, ele também tensiona certas barreiras. Em sua primeira noite sozinho em casa, o personagem tem uma longa conversa imaginária com a esposa Ellen, em que descreve diversas investidas e assédios que sofrera de mulheres que o desejavam: sua secretária, a enfermeira que o tratava após uma cirurgia de apendicite, e uma das amigas de Ellen são exemplos citados por Richard para convencer a esposa em sua imaginação de que ele, apesar de quase uma década mais velho do que ela, ainda atrai a atenção e desperta o desejo em outras mulheres.



Figura 7: Frames dos casos de assédio que afirma ter sofrido narradas por Richard à esposa Ellen.
Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

Contudo, calmamente, Ellen diz que todos os casos são fruto da imaginação do

marido, o que é reforçado pela trilha e escolhas estéticas de Billy Wilder: os *fade in* e *fade out*, Ellen narrando ao fundo fatos sobre os acontecimentos (“Fala da doce velhinha de cabelo cinza?”), ela questiona quando Richard começa a narrar o encontro secreto com a enfermeira), ou a metalinguagem (Fig. 8) entre o beijo de Richard e Elaine, a amiga de Ellen, como uma cômica versão da famosa cena do beijo apaixonado entre Burt Lancaster e Deborah Kerr, em *A um passo da eternidade* (*From here to eternity*, EUA, 1953, de Fred Zinnemann).



Figura 8: Cena do beijo entre Richard e Elaine (acima), reproduzindo a cena do beijo de *A um passo da eternidade* (abaixo)
Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955 (acima); WIGLEY, 2014 (abaixo)⁵.

De forma sutil, e bem-humorada, Billy Wilder sugere que nada do que Richard está narrando, de fato, aconteceu. São frutos de sua

⁵ Imagem retirada de WIGLEY, Samuel. The most famous beach scene in the movies turns 60. BFI. Disponível em [https://www2.bfi.org.uk/news-](https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/most-famous-beach-scenemovies-turns-60)

[opinion/news-bfi/features/most-famous-beach-scenemovies-turns-60](https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/most-famous-beach-scenemovies-turns-60). Acesso em 23 dez. 2021.



imaginação fértil agenciada por filmes e livros que consumira durante sua vida, como a própria esposa sugere. Contudo, a sátira de Wilder pode ser um pouco mais sagaz quando se entende que a agência desses produtos na subjetivação do indivíduo são características culturalmente associadas ao feminino. Como conclui Cecília Lima (2010), a sensação que os romances, sejam os folhetins, seja o cinema, estimulam nos consumidores são dicotômicas. De um lado, está a ação, a violência que são decorrentes da razão masculina. Em contraste, o romance e os devaneios estão associados à sensibilidade e, portanto, ao feminino. Desta forma, o romance no cinema, “qualificado como infantil e ingênuo,[...] continua vinculado a uma suposta essência feminina” (LIMA, 2010, p. 29).

Ao externalizar, por meio da fala de Ellen, que Richard se deixa levar pelas narrativas que consome, Wilder insinua um questionamento acerca dos papéis de gênero desempenhados pelos indivíduos na sociedade que, ainda que seja sutil, se dá em meio à vigência do código Hays em um sistema de produção industrial, o cinema de produtor. Vale lembrar que, como discutiu Joan Scott (1995), em seu clássico texto “Gênero: uma categoria útil de análise histórica”, a noção de gênero deve estar para além das diferenças biológicas entre homens e mulheres. Como adendo, as teorias mais contemporâneas defendem que os gêneros – e não apenas “o” – são entrecortados por produções históricas, sociais, culturais, além de ações individuais, aceitando-se assim o que Judith Butler (2003) denomina de “performance de gênero”. A ideia de Butler é questionar as normatizações que definem de forma binária e opostora as definições do que é ser homem e o que é ser mulher. Sua filosofia não se propõe a estabelecer uma nova nomenclatura que, de certa forma, desencadearia uma nova normatização, mas, sim, refletir como em diferentes momentos os indivíduos podem performar de formas

distintas às que são identificados socioculturalmente.

Nesse sentido, os papéis desempenhados são demarcados pelas construções que, de modo geral, se adequam às determinações biológicas. Quando indivíduos fogem dessa performance que lhe são esperadas há um tensionamento na norma estabelecida. Ainda que sutilmente, este tensionamento pode significar novas formas de ser e estar que contrariam os papéis pré-estabelecidos. É isso que se identifica na performance de Richard. Ao sugerir que o personagem se deixa levar pelos devaneios agenciados pelos produtos midiáticos, tal como normativamente espera-se de uma mulher, Wilder insinua o destronamento de um sistema patriarcal no qual a figura masculina é entendida como ativo/dominante e as figuras femininas como passivas/dominadas.

Tal como propõe Bakhtin (1999), o destronamento é decorrente da carnavalização, e tem como objetivo romper momentaneamente as hierarquias sociais e privilégios por meio do riso. Por meio da “ironia, elegância e bom-humor” (ANDRADE, 2004, p. 185), Billy Wilder conseguiu, em *O pecado mora ao lado*, estabelecer dentro das normas vigentes as possibilidades de tensionamento das regras. Ridiculariza a sociedade patriarcal, ao apresentar homens patéticos, incapazes de desempenhar obrigações simples que saiam minimamente de seu domínio, além de demonstrar como podem ser facilmente manipulados, a partir do que Campoi (2018, p. 42) denominou “ego masculino”. Em um contexto patriarcal, a vulnerabilidade com a qual a garota do andar de cima se apresenta a Richard, jamais seria questionada, uma vez que a superioridade masculina é um dos elementos condicionantes dessa normatização.

Desta forma, acredita-se que, a partir da reflexão crítica de Mulvey (2018) acerca da representação da figura feminina no cinema, é possível perceber as possibilidades de atuação



do *male gaze* como mecanismo de manipulação da norma. Ao apresentar e reforçar “a garota” como elemento que proporciona o prazer visual à audiência e aos personagens da narrativa, Wilder consegue tensionar a sólida barreira que o sistema industrial hollywoodiano – e a mídia de modo geral – sustentava e sustenta ainda hoje.

A garota pode ser um regalo ao olhar. É linda, loira, curvilínea, possui a voz rouca e infantilizada que deixaria um homem heterossexual fascinado e, além de tudo, é Marilyn Monroe (Figura 9). Porém, ainda que aparente ser tola, ou seja apenas fruto da imaginação de Richard, não só conseguiu usufruir do ar-condicionado da família Sherman, como conquistou o *upgrade* de sua estadia na cidade grande para o restante do verão.



Figura 9: Em mais um momento metalinguístico do filme, Richard insinua que a garota na cozinha seja Marilyn Monroe.

Fonte: *O pecado mora ao lado*, 1955.

5. Considerações finais

A interpretação, conforme defende Sontag (2020), não pode ser compreendida como objetivo final e imutável. Ela se dará a partir de matrizes específicas em atuação no observador e em seu contexto durante o processo. Dessa forma, não se trata de um fim,

mas um processo de construção contínua e, possivelmente, infundável. A análise apresentada neste trabalho não tem a pretensão de ser única, muito menos universalizante. Trata-se de uma reflexão que visa contribuir para a construção de novos olhares acerca da representação dos papéis de gênero no cinema a partir de conceitos já estabelecidos e, como tal, amplamente reconhecidos.

O pecado mora ao lado, o filme analisado, tem em Marilyn Monroe um importante elemento narrativo. Ela não apenas é a garota do andar de cima, que move a trama, como também é o elemento visual responsável pela codificação de discursos amplamente reconhecidos (o *star system* que a transformou no símbolo que persiste até hoje) que agregam os efeitos de sentido à produção.

Não se contesta a teoria proposta por Laura Mulvey (2018), muito menos sua importância para as reflexões acerca das representações femininas no cinema. Ainda que seu texto sofra críticas descontextualizadas, Mulvey teorizou, a partir de um olhar feminista, as escassas possibilidades do feminino em um cinema produzido em escala industrial, no qual o *male gaze* e a orientação mercadológica eram as engrenagens que convergiam para as decisões criativas. Neste sentido, ainda que haja exceções, elas não se caracterizam como regra.

Diante do exposto, acredita-se que o filme de Billy Wilder seja um dos exemplos das exceções. A partir dos códigos amplamente difundidos que normatizavam a produção – entendendo estes códigos como a própria regulamentação imposta pelo Código Hays, além do *male gaze* e as orientações mercadológicas do cinema hollywoodiano – o cineasta desenvolveu uma narrativa capaz de tensionar os papéis normatizados de gênero – mulheres/submissão e homens/dominação – em uma sátira que utiliza a própria norma como matriz de ressignificação.



Contudo, isso não representa uma negação do *male gaze*, muito menos das contribuições de Mulvey. Mas, sim, uma reflexão sobre a importância da identificação destes códigos para que novas possibilidades narrativas sejam desenvolvidas, ainda que dentro das normas vigentes.

Por fim, vale ressaltar que este trabalho não questiona que o corpo feminino desempenhou e desempenha um importante papel no consumo midiático que visa objetificar figuras femininas, tampouco que a *persona* sexual de Marilyn Monroe tenha sido um expoente do *star system* cujos efeitos nocivos a uma sociedade mais integrativa e equitativa se perpetuam até hoje.

Referências

- AMERICAN Film Institute. **AFT's 100 YEARS...100 LAUGHS**. 2002. Disponível em: <https://www.afi.com/afis-100-years-100-laugh/>. Acesso em 20 dez. 2021.
- ANDRADE, Ana Lúcia. **Entretenimento inteligente**. O cinema de Billy Wilder. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 1999.
- CAMPOI, Melissa Yumi Ramos. **A representação das mulheres no cinema**. Uma análise da construção de Marilyn Monroe sob o Male Gaze. 2018. 56f. Monografia (Bacharel em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.
- INTERNET Broadway Database. **The Seven Year Itch**. Disponível em: <https://www.ibdb.com/broadway-show/the-seven-year-itch-7886>. Acesso em 13 dez. 2021.
- INTERNET Movie Database. **Marilyn Monroe**. Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0000054/?ref_=tt_ov_st. Acesso em 13 dez. 2021.
- LIMA, Cecília A.R.. A comédia romântica em Hollywood: o gosto da “água com açúcar”. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos** 12 (1), pp. 23-30, jan./ab., 2010.
- MORIN, Edgar. **As estrelas**: mito e sedução no cinema. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.
- MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A experiência cinematográfica**. Antologia. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz & Terra, 2018. pp. 355-370.
- MULVEY, Laura. Introduction: 1970s feminist film theory and the obsolescent object. In: MULVEY, Laura; ROGERS, Anna Backman (org.). **Feminisms**: diversity, difference, and multiplicity in contemporary film cultures. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V., 2015. p. 17-26.
- O PECADO mora ao lado**. Direção: Billy Wilder. Produção: Charles K. Feldman. Roteiro: George Axelrod. Música: Alfred Newman. EUA: 20th Century Fox, 1955. (105 min.). Título original: The Seven Year Itch.
- ROSENBAUM, Jonathan. The seven year itch. 26 out. 1985. **The Chicago Reader**. Film. Disponível em: <https://chicagoreader.com/film/the-seven-year-itch-2/>. Acesso em 20 dez. 2021.
- SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil para a análise histórica. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 16, n.º. 2, pp. 5-22, jul/dez., 1990.
- SONTAG, Susan. **Contra a interpretação – e outros ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.



VANOYE, Frances. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

Como citar este artigo:

DALBETO, Lucas do Carmo. O pecado mora no apartamento de cima. Tensionamentos de gênero na comédia de Billy Wilder. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.-jun. 2022. p. 25-37.

João Gabriel dos Santos

Acadêmico do 5º período do curso de Direito,
bacharelado, da Universidade Federal de
Goiás - UFG.

E-mail: santos_silva@discente.ufg.br

DE *PERSONA 5* A *PHOENIX WRIGHT*: Um retrato mórbido do sistema inquisitório japonês

Resumo: A partir dos anos 2000 e particularmente na última década, jogos de videogame, como muitas outras obras artístico-culturais, começaram a deixar de ser simples passatempos para o público infanto-juvenil para serem paradigmas da “arte transformadora”, trazendo à tona reflexões sobre a sociedade e questionando o status quo de forma sutil, utilizando-se do entretenimento proporcionado pela mídia para chamar a atenção do consumidor para problemáticas que pairam sobre o corpo social de forma descontraída, mas efetiva. Nesse contexto, se destacam os jogos *Persona 5* e a trilogia *Phoenix Wright: Ace Attorney*, que abordam um tema extremamente sensível para a comunidade oriental e de relevância singular para a ocidental: o impacto que o sistema processual inquisitório e a sede por justiça têm na vida dos agentes do direito e da sociedade civil. Esse artigo apresenta pesquisa bibliográfica quali-quantitativa, histórica e indutiva. Tem como tema o controverso modelo judiciário japonês conhecido como “sistema de reféns” e como *Persona 5* e a trilogia de jogos *Phoenix Wright: Ace Attorney* abordaram e divulgaram a questão para fora do continente asiático. Sua finalidade é entender como ambos os jogos enxergam e expõem a mesma problemática e como transmitem a discussão para o público alvo..

Palavras-chaves: Japão; Processo penal; Sistema inquisitório; Sistema de reféns.

João Gabriel dos Santos

Acadêmico do 5º período do curso de Direito,
bacharelado, da Universidade Federal de
Goiás - UFG.

E-mail: santos_silva@discente.ufg.br

FROM PERSONA 5 TO PHOENIX WRIGHT: A morbid portrait of the japanese inquisitory system

Abstract: *From the 2000s onwards and particularly in the last decade, video games, like many other artistic-cultural works, began to stop being simple pastimes for children and adolescents to become paradigms of “transformative art”, bringing to light reflections on society and questioning the status quo in a subtle way, using the entertainment provided by the media to draw consumer attention to problems that hover over the social body in a relaxed but effective way. In this context, Persona 5 and the Phoenix Wright: Ace Attorney trilogy stand out, which address an extremely sensitive topic for the eastern community and of singular relevance to the western one: the impact that the inquisitorial procedural system and the thirst for justice have on the lives of agents of law and civil society. This article presents qualitative-quantitative, historical and inductive bibliographic research. Its theme is the infamous Japanese judicial model known as the “hostage system” and how Persona 5 and the Phoenix Wright: Ace Attorney game trilogy addressed and publicized the issue outside the Asian continent.. Its purpose is to understand how both games see and expose the same problem and how they convey the discussion to the target audience.*

Keywords: *Japan; Criminal procedure; Inquisitorial system; Hostage system.*

Submissão: 13/05/2022

Revisão: 09/07/2022

Aprovado: 14/07/2022

Publicação: 14/09/2022



INTRODUÇÃO

O pesquisador do direito criminal japonês Hirano Ryuichi define o judiciário nipônico da seguinte forma: “O sistema criminal de justiça japonês é anormal, até mesmo doente” (HIRANO, 1989, p. 407). A pesada afirmação está relacionada a algumas particularidades da justiça do país: a adoção do modelo processual inquisitório, a não existência da presunção de inocência e seu índice de convicção extremamente elevado, de modo que, por mais de 3 décadas, 99,8% dos acusados criminalmente eram condenados (atualmente o índice é de 99,9%). À primeira vista, o alto número de convictos é uma estatística invejável; afinal, teoricamente é um demonstrativo de que um grande número de criminosos está pagando por seus crimes, aspecto muito exaltado pela sociedade brasileira como um todo ao externalizar sua decepção com o Poder Judiciário nacional, o elevado número de suspeitos liberados e de processos arquivados. Porém, tais dados revelam também uma característica sombria comum às nações que adotam o modelo inquisitório: o país é um dos que mais condena inocentes.

Casos como o de Igarashi Megumi¹, artista presa por possuir fotos da própria genitália que utilizaria em uma obra, Ishikawa Tomohiro², preso por corrupção, mas com

poucas evidências que sustentavam a alegação, e Hakamada Iwao³, sentenciado a morte por matar a família de seu chefe, mesmo argumentando que as evidências foram fabricadas, revelam uma tendência de construção de criminosos para manter as estatísticas sempre altas, dando a falsa impressão de um sucesso judicial que mascara sérias ofensas aos direitos humanos.

Como anteriormente afirmado, todos esses problemas estruturais da justiça japonesa encontram suas raízes no sistema processual penal vigente no país, qual seja o sistema inquisitório ou inquisidor. Tal modelo se originou na Europa e persistiu em alguns países até o final do século XX (ITO, 2013, p. 1246), quando foi substituído pelo sistema acusatório através de reformas específicas em cada país, sendo a mais importante delas a Comissão Real de Justiça Criminal⁴.

O sistema inquisitório converte todo o processo judicial em um grande inquérito, em que o juiz assume o papel não só de julgador, mas também acusa e defende à medida que toma ciência das informações pertinentes ao caso. Nesse contexto, é notório a ausência de advogados e promotores no processo, visto que era desnecessário em uma situação em que o juiz concentrava as responsabilidades desses profissionais. O fato jurídico era apresentado pelo prejudicado ou pelo agente da lei,

¹ Conhecida também como Rokudenashiko, a artista plástica foi presa por “distribuir” fotos que permitiriam a criação de modelos 3D de sua vagina. Ocorre que a “distribuição” foi a mera entrega das fotos para os designers encarregados de fazer o modelo, que seria utilizado para a construção de um bote no formato da genitália para fins artísticos. Foi solta uma semana depois, visto que o material era parte de seu trabalho e não tinha como objetivo o uso sexual.

² Ishikawa Tomohiro era um parlamentar japonês acusado em 2010 de receber propina. Foi mantido em uma cela pequena e fria, sendo interrogado diariamente por períodos superiores a 12h sem comida ou água, por 23 dias. Ao final do processo, ele confessou um crime

menor para se ver livre da influência da “tríplice coroa japonesa”: polícia, promotoria pública e juiz.

³ Ex-pugilista acusado de roubo, incêndio criminoso e de matar seu chefe e sua família. Foi sentenciado a morte e esperou 48 anos para ser executado. Alegava que as provas contra ele eram falsas, tendo sido liberado após novo julgamento quase 50 anos depois devido a sua idade e frágil estado mental.

⁴ A Comissão Runciman, como também é conhecida, foi instaurada em 1991 na Inglaterra com o objetivo de examinar o sistema de justiça criminal inglês e fazer alterações necessárias para aumentar sua eficiência.



momento a partir do qual “a perseguição dos fatos controladas pela corte não poderia ser limitada pelo consentimento mútuo das partes” (DAMASKA, 1973, p. 564).

Todo o julgamento era sigiloso e ocorria longe dos olhos da população. Isso porque o procedimento era desumanizado, no sentido literal e figurativo da palavra, pois o réu era considerado mero objeto do processo e o “autor” se abstinha assim que prestava a queixa formal. Desse modo, não havia de se falar em Direitos Humanos ou Constitucionais pois o réu não era sujeito de direitos.

Tal sistema, que ainda é predominante no processo legal japonês, é tema constante de debates e estudos na comunidade asiática, mas chama pouca atenção dos países ocidentais. Entre os motivos para isso estão o *sakoku* (isolamento nacional, fechamento) e o *rangaku* (aprendizagem holandesa, estudos holandeses)⁵, políticas externas predominantes no sistema feudal nipônico que afastavam o país dos olhos externos e vice-versa, afinal “ao *sakoku* nunca fora aberrante o valer-se — ou, ainda, não é temerário dizer, o copiar, ou transliterar — da sofia das outras gentes” (Moreira, 2018, p. 8). Por muitos anos, a política interna do Japão não era apresentada à comunidade global, o que ajudou a fazer com que certos problemas de sua estrutura passassem incógnitas a não ser pelos poucos estudiosos estrangeiros que se debruçaram sobre o tema e a pleora de grandes mentes japonesas que se opuseram e ainda se opõe ao Código de Processo Penal e suas aplicações.

Hodiernamente, no entanto, poucas são as informações que não alcançam o público internacional. A globalização ajudou a divulgar as mazelas que afligem silenciosamente as diversas sociedades

mundiais, sendo os *videogames* parte importante nesse movimento de transformação.

Nesse viés, os jogos *Persona 5* e a trilogia *Phoenix Wright: Ace Attorney* podem ser considerados o epítome desse esforço para a exteriorização das crises invisíveis proporcionada pelas mídias de entretenimento. Ao abordar de forma densa e crítica, mas compreensível para o público jovem, o modelo processual japonês e suas consequências na sociedade, os *videogames* expõem sua relevância na transformação social e promovem um debate importantíssimo sobre a influência que o sistema processual adotado e os anseios gritantes da sociedade por justiça a qualquer custo tem na vida de cada indivíduo envolvido no processo legal, discussão essa que será de suma importância para definir os rumos do Direito nos próximos anos.

SISTEMA INQUISIDOR JAPONÊS: ORIGEM E O “SISTEMA DE REFÊNS”

O sistema judiciário japonês tem raízes no século XIX, quando o primeiro Código de Procedimento Penal (CPP) do país foi criado, inspirado no sistema de direito civil alemão (Ito, 2013, p. 1246). Assim como nos demais modelos inquisitórios, o sistema implantado no Japão não previa qualquer direito para o réu, que era visto como apenas um objeto do processo a ser analisado pelo juiz.

A primeira grande transformação no CPP japonês ocorreu em 1928. Na tentativa de humanizar o sistema jurídico nacional após a onda democrática do início do século XX, o Primeiro Ministro Hara Takashi (1856-1921) introduziu o sistema de júri no direito japonês.

⁵ Traduções não oficiais, mas respeitando ao máximo a ordem e significado dos ideogramas originais, bem como a forma como são conhecidos no ocidente.



Em estado inicial e deficitário pela tentativa súbita de humanizar a corte, o sistema de júri não afetou significativamente o *status quo*. Apesar do nome, o modelo consistia mais em um corpo de juízes assessores do que de fato em um júri como há hoje. Segundo Maruta Takashi:

O rascunho original do Ato de Júri que o Primeiro Ministro Hara propôs era altamente baseado no modelo anglo-americano, mas o rascunho foi moldado em algo completamente diferente no Conselho Privado (*Sumitsuin*). Os membros do Conselho, que consistiam em nacionalistas extremos e conservadores, resistiram fortemente ao plano original de Hara alegando que era inconstitucional e finalmente rejeitaram-no para proteger a autonomia e supremacia do juiz sobre o júri. (MARUTA, 2001, p.215).

O conceito original do sistema de júri a ser implementado nas cortes foi completamente deturpado. Muito da função do júri se restringia a emitir pareceres sobre perguntas específicas feitas pelo juiz, que muitas vezes o fazia por mera formalidade, pois a opinião dos membros da bancada pouco afetava a sua.

Apesar de todos os problemas, o sistema de júri permaneceu no ordenamento japonês até 1943. Dado o número de pessoas mobilizadas para a Segunda Guerra Mundial, algumas instituições presentes no judiciário japonês, como o júri, foram revogadas na metade do século XX devido ao contexto bélico (MARUTA, 2001, p. 218).

Após a derrota japonesa na guerra, o país passou por uma reestruturação legal completa. Uma nova constituição foi elaborada (a *Kenpo*), focando principalmente nas pautas jurídicas em voga mundialmente nesse período

pós Segunda Guerra: democracia e direitos humanos. De forma semelhante, o Código de Processo Penal nipônico passou a incluir em seu texto um rol de direitos para o réu e adotar certas práticas do *common law* americano. Esperava-se que o novo *Keisoho*, como era chamado o CPP do país, fosse o ponta pé necessário para a humanização do sistema judiciário nacional (ITO, 2013, p. 1247).

Todavia, a situação do Direito do país sofreu pouquíssima alteração. O sistema de júri não foi restaurado após a guerra, de modo que o centro das decisões, defesa e acusação ainda era o juiz. Em verdade, pode-se dizer que o cenário se tornou ainda mais centralizado, burocrático e elitizado. Os novos juízes a ocuparem os cargos passaram a ser selecionados a dedo entre aqueles que passaram no Exame da Ordem nos últimos dois anos (ITO, 2013, p. 1247). Esse seletivo grupo de jovens estudiosos do Direito eram então treinados e apartados gradativamente da sociedade civil, seja pelo alto salário atribuído ao cargo, seja pelo árduo trabalho de formação da mentalidade dos novos magistrados, que eram educados para se familiarizarem com o poder que advinha da profissão.

O modelo era excessivamente burocrático, corrupto⁶ e se distanciava muito do ideal de humanização do sistema legal japonês (Ito, 2013, p. 1247). Começa aí uma queda vertiginosa no número de vitórias em processos contra o Estado e no número de derrotas da promotoria nos casos criminais, ambos atingindo a marca de menos de 1%.

Em 2009, em uma tentativa desesperada de reverter os aspectos negativos do modelo em voga, o país introduz o sistema *Saiban-in*⁷. Semelhante, na teoria, ao sistema

⁶ Algumas seleções de juízes eram claramente tendenciosas. Em 1971, a turma seletora passou a recusar candidatos que tinham algum tipo de associação com grupos de ativismo judicial. Em 1998, a mera

participação em protestos civis contra atos jurídicos era motivo para recusa na seleção. (Hailey, 2002, p. 23)

⁷ *Saiban-in* significa “juiz leigo”. O Governo Japonês não disponibiliza tradução oficial de seus textos legais



de júris, o *Saiban-in* é um sistema que, nas palavras de Yanase Noburo:

Permite que o público em geral participe de julgamentos criminais, deliberando e tomando decisões com juízes profissionais sobre a culpa ou inocência dos réus, bem como sobre as sentenças. Nesse sistema, os crimes mais graves são julgados por um painel composto por três juízes profissionais e seis *saiban-ins*, escolhidos aleatoriamente entre aqueles com direito a voto para membros da Câmara dos Deputados (YANASE, 2016, p. 327).

O sistema *Saiban-in* passa uma impressão muito positiva, pois leva a crer que os vereditos deixaram de ser monocráticos e passaram a ser uma decisão tomada em conjunto com membros da sociedade, verdadeiros interessados. Ocorre que, na realidade, o juiz ainda possui a mesma influência e poder que possuía no século XX. Por participar da ponderação dos *saiban-ins*, o presidente da sessão pode facilmente induzir e manipular os votos do corpo deliberativo, de modo que, ao final, o veredito determinado em comum acordo dificilmente diverge do entendimento pessoal do juiz.

Se houve algum tipo de mudança significativa na distribuição de poder dentro dos tribunais, foi o crescimento exponencial do poder dos promotores nas investigações preliminares até o trânsito em julgado.

O *Keisoho*, além de todas as normas já apresentadas até então, trouxe consigo uma série de artigos referentes a atuação da polícia, do juiz e do promotor que ajudam a explicar como o processo legal japonês funciona nos dias de hoje.

Em seu art. 192 e 193, o Código de Processo Criminal japonês afirma:

Artigo 192: deve haver cooperação mútua e coordenação por parte dos promotores públicos e da Comissão Municipal de Segurança Pública e da polícia judicial a respeito da investigação.

Artigo 193: (1) um promotor público pode, dentro de sua jurisdição, fornecer instruções gerais à polícia judicial a respeito da investigação [...]

(2) um promotor público pode, dentro de sua jurisdição, também emitir quaisquer ordens gerais necessárias à polícia judicial para assegurar a cooperação com a investigação

(3) um promotor público pode, quando é necessário que um(a) promotor(a) investigue ele(a) mesmo(a) uma ofensa, emitir ordens para a polícia judicial e fazê-los ajudar na investigação

(4) no caso dos três parágrafos acima, a polícia judicial deve seguir as ordens e instruções do promotor público. (JAPÃO, 1948).

É permitido ao promotor, ainda, deter suspeitos exercendo a mesma autoridade policial. Aqui, a situação fica ainda mais sensível. O promotor não é obrigado a entregar o suspeito à polícia de pronto, podendo ficar com ele por 48h para, segundo o art. 204 do *Keisoho*, “achamento da causa justa” (Japão, 1948). Na prática, isso significa que um promotor pode restringir fisicamente um suspeito por 48h enquanto procura por provas substanciais que justifiquem o pedido de prisão para um juiz. Esse prazo ainda se estende por mais 24h se a prisão foi feita por policial e então encaminhado ao promotor público.

Após o primeiro contato, alegando as chamadas “causas inevitáveis” (*unavoidable circumstances*), um promotor pode pedir para o juiz um prazo de detenção de dez dias. Esse tempo pode ser renovado caso as

para o português, de modo que esta é uma tradução livre. Outra conversão possível poderia ser “assessor leigo”.



circunstâncias declaradas ainda persistam, totalizando um prazo máximo de restrição e detenção de 23 dias. A necessidade do aval de um juiz pode parecer uma força limitante a atuação demasiadamente rigorosa do promotor, mas o fato é que o pedido inicial de extensão de prazo é requisitado 85% das vezes e concedido 99,9% das vezes, enquanto o pedido secundário também é concedido na mesma proporção, totalizando, em média, um índice de 99,9% de casos em que um suspeito fica preso por 23 dias (FOOTE, 1991, p. 431), isso na fase pré processual.

Nesse período de 23 dias, o suspeito é interrogado, agredido verbal e fisicamente e pressionado pelo corpo policial e pela promotoria pública. O caso de Ishikawa Tomohiro se tornou emblemático nas discussões sobre o sistema judiciário japonês por trazer à tona como funciona o período de restrição. Esse tipo de tratamento faz parte da ideologia inquisitória que considerava a confissão “a rainha das provas”. Ao privar o indivíduo de seus direitos básicos por semanas a fio enquanto o agride e o aterroriza, busca-se obter uma confissão e facilitar o processo de condenação do indivíduo, de modo a manter os números elevadíssimos correspondentes às taxas de condenação no país. Só a taxa de confissões gira em torno de 93%.

Por fim, tem-se o momento do julgamento propriamente dito. Devido a uma cultura implícita de “presunção de culpa” existente no judiciário japonês, não é raro visualizar a promotoria e o juiz trabalhando em conjunto. Apesar de não dispor de um momento próprio para questionamento das testemunhas como a defensoria e a promotoria possuem, o juiz pode, a qualquer momento, interromper a declaração da testemunha para elucidar qualquer dúvida. Há, nesse caso, um ciclo vicioso consistente em um número alto de condenações que estimula o juiz a condenar cada vez mais para manter o índice elevado, como um sinal de efetividade.

Todo esse procedimento, que vai da apreensão ao julgamento e envolve a promotoria pública e sua íntima relação com o juiz e a polícia, recebe o nome de “sistema de reféns”, pois torna cativo o suspeito que entrega nas mãos da promotoria e do juiz seu destino. As implicações do sistema de reféns são muitas, principalmente para a defensoria e a promotoria. É nesse aspecto que os jogos de *videogame* vêm se destacando, apresentando de forma detalhada o impacto do modelo japonês na vida dos agentes do Direito.

PERSONA 5: OS JULGAMENTOS COMO UMA SÉRIE DE APOSTAS ALL-IN

Persona 5 é um JRPG – jogo de interpretação de papéis japonês – desenvolvido em conjunto pela Atlus e P Studio e lançado inicialmente em 15 de setembro de 2016.

O jogo conta a história de um grupo de estudantes que descobre que possuem o poder de manipular os desejos e opiniões das pessoas sob certas circunstâncias. Cientes disso, os jovens decidem utilizar tal poder para eliminar os desejos malignos e deturpados de adultos que não eram punidos pela lei. Ao destruírem a fonte psicológica dos atos criminosos de seus alvos, os *Phantom Thieves*, nome do grupo formado por esses estudantes especiais com objetivos em comum, geravam um súbito arrependimento no alvo da transformação, que, alguns dias, depois confessava seus crimes e era julgado de acordo com o direito nacional.

Muitas são as “vítimas” dos *Phantom Thieves* no decorrer do *game* e muitas são as problemáticas que surgem dos diálogos e situações vividas pelas personagens. Por ora, o foco será em um “vilão” específico e a crise nacional silenciosa revelada por suas ações.

Primeiramente, cabe esclarecer melhor como ocorre essa transformação de mentalidade, ou “mudança de coração” como o jogo classifica, das pessoas afetadas pelos poderes especiais dos protagonistas. Nem



todos os seres humanos podem ser alvos dessa drástica mudança de opinião, apenas aqueles que possuem um grande desejo negativo, desejo grande o suficiente para afetar a forma como esse indivíduo enxerga o mundo. Nesses casos, os vilões passam a enxergar pessoas e locais do mundo real de forma completamente deturpada em seus corações, ao mesmo tempo que o desejo maligno se torna tão grande e especial que toma forma “física” em seu psicológico. Caso esse desejo/objeto seja retirado de dentro de seu coração pelos *Phantom Thieves*, o alvo perde a vontade de continuar com seus crimes e se arrepende profundamente daqueles que já cometeu.

Para ficar mais claro, um exemplo: no *game*, um professor de vôlei do ensino médio chamado Kamoshida Suguru abusava sexualmente de suas alunas e fisicamente de seus alunos, tanto nos treinos quanto fora deles. Por ser um ex-campeão olímpico, poucos eram aqueles que tinham coragem de confrontá-lo e dentro da quadra ninguém ousava questioná-lo. Em seu coração ele enxergava a si mesmo como um rei, às alunas como suas rainhas e escravas sexuais e aos seus alunos como serviçais. A quadra, onde tinha poder absoluto no mundo real, em seu coração se tornou um castelo, enquanto seu desejo corrompido por continuar abusando de seus estudantes se materializou como a medalha olímpica que recebeu no auge de sua carreira, por ser o objeto que primeiro despertou sua arrogância há muitos anos.

Dito tudo isso, passemos à análise de um caso específico do jogo. Uma das membras dos *Phantom Thieves* é Níjima Makoto, irmã da competente promotora pública Níjima Sae. Nesse momento do jogo, Sae encabeça a investigação criminal do grupo de adolescentes, que é visto como criminosos por forçar confissões em membros da sociedade; isso sem saber que a própria irmã faz parte do grupo que ela tanto busca apreender.

Apesar da clara oposição aos *Phantom Thieves* representada por Sae, superficialmente

não havia nada singular em relação a ela, era apenas uma promotora pública normal exercendo sua função com primazia. Ocorre que, para a surpresa dos protagonistas e do jogador, Sae é a detentora de um “Palácio”, uma manifestação deturpada de um local da realidade em seu coração, semelhante ao castelo de Kamoshida. Tais “Palácios” só se manifestam para aqueles que possuem um desejo negativo a proteger, ou seja, a irmã de Makoto possuía uma vontade criminosa dentro de si.

Ao explorar o espaço mental da promotora, os *Phantom Thieves* descobrem algumas coisas relacionadas ao “Palácio”. A localidade real alvo de sua visão deturpada era o tribunal onde trabalhava todos os dias, que em seu coração era manifestada como um grande cassino. Nesse cassino, seus colegas advogados e promotores eram vistos como apostadores, a maioria malsucedidos, e ela mesma se enxergava como uma mulher bem vestida, dona do cassino e sua maior e mais bem-sucedida apostadora. Nesse viés, faz-se necessário uma análise minuciosa dessa ficção criada por Sae.

O cassino é a forma como Sae enxerga o tribunal de Tóquio, onde exerce sua profissão. Em primeira análise, poucas relações podem ser traçadas entre um local e outro, mas observando-se mais detalhadamente os aspectos que caracterizam ambos os ambientes como um “cassino” e um “tribunal”, os pontos em comuns começam a surgir.

Um cassino é um estabelecimento de apostas. Pessoas entram com pelo menos um objeto de valor e saem de lá com muito mais posses ou então mais vazios do que quando entraram, muitas vezes até zerados. O princípio básico de uma aposta é que os demais jogadores são seus oponentes e que todo o ganho de um jogador vem às custas das posses de outro. Não é incomum também que, para vencer e proteger seus bens, um jogador recorra a táticas questionáveis e trapaças. O



maior apostador do lugar, especialmente, dificilmente atingirá seu posto sem alguma estratégia alternativa, afinal, ninguém chega ao topo de um ranking contando apenas com a sorte. Mesmo que um não recorra a nenhum ardil e escale seu caminho ao topo contando apenas com a sorte e inteligência, dificilmente esses atributos serão suficientes para competir com os demais jogadores que certamente não são tão honestos.

Pois bem, analisando criticamente a estrutura das sessões da corte japonesa, percebe-se muitos pontos em comum com a realidade de um cassino. Na carreira de advogado e de promotor público, a reputação é o aspecto precípua de um bom profissional. É com uma boa reputação que um advogado capta mais clientes, enquanto uma alta taxa de vitórias no tribunal favorece o promotor por melhorar a imagem do sistema judiciário nacional e, conseqüentemente, a sua própria, como o herói que tira das ruas um grande número de criminosos. Apesar do valor que a reputação tem para ambos os polos, diariamente eles a colocam em risco nas sessões dos tribunais. Cada embate entre os representantes significa um risco e a vitória de um representa a queda da reputação do outro.

Em outra situação, a perda de reputação não deveria ser algo tão preocupante, pois todos os dias no mundo todo advogados vencem a promotoria e vice-versa, sem grandes impactos na vida das partes. Contudo, quando o índice de vitória da promotoria é de 99,9%, quando os juízes geralmente trabalham a seu favor, quando você tem 23 dias pra procurar evidências mínimas que suportem seu caso e pode recorrer a métodos brutais para forçar uma confissão, subitamente a derrota da promotoria se torna um fardo extremamente oneroso e a “aposta” no tribunal se torna um *all-in* pra acusação.

Uma derrota da defensoria não significa grandes perdas. É comum da profissão não ser bem-sucedido em todos os casos, principalmente quando as chances são

de nove pra um. Para a promotoria, entretanto, a primeira derrota pode muito bem representar o fim de uma carreira, já que denota uma “incompetência” gritante por parte do promotor ao mesmo tempo que põe em xeque a infalibilidade do Estado.

Por essa perspectiva, os estratagemas utilizados pelos jogadores do cassino se assemelham aos recursos que a promotoria possui para obter o veredito favorável: restrição por 23 dias, o comando da polícia, violência física, assédio verbal, pressão psicológica, auxílio do juiz, entre tantos outros. Assim, com essa informação preliminar e uma pequena inferência, é possível determinar um ponto chave da carreira de Nijima Sae: se ela é a maior apostadora, certamente é também a que mais abusou dos mecanismos hediondos da justiça japonesa para vencer seus casos.

Evidência complementar do abuso dos mecanismos da justiça japonesa são os diversos diálogos em que ela ressalta querer enfrentar os *Phantom Thieves* de forma “limpa”, mesmo que durante o confronto ela utilize de uma trapaça. Na ocasião, o jogador participa de uma aposta em que tem que escolher a cor em que a bola cairá na roleta. Contudo, independentemente da cor escolhida pelo jogador, há uma placa de vidro acima da casa que traria a vitória para os protagonistas, de modo que a bola sempre cairá em um espaço favorável à vilã. (FIGURA 1).



Figura 1. Sae trapaceando durante a luta.

Fonte: Atlus, 2016.



Sae representa uma das vítimas do sistema, forçada a sujar suas mãos para manter o emprego que sustenta tanto ela quanto sua irmã, visto que são órfãs. Apesar de superficialmente o sistema de reféns favorecer a promotoria, não existe vencedores em um modelo que incentiva a corrupção, tortura e a prisão de inocentes.

Após ser derrotada pelos heróis, Sae decide sair da promotoria pública e se tornar uma advogada, trajetória semelhante ao de Gohara Nobuo⁸, proeminente figura na luta pela transformação do direito japonês. Como ele, muitos outros promotores abandonam a profissão por não conseguirem lidar com os problemas estruturais da função ou após perderem um caso e serem vistos como um fracasso.

Persona 5 é um marco na indústria do entretenimento por apresentar diversas críticas a sociedade japonesa e conseguir divulgar as falhas basilares do sistema jurídico japonês para o público jovem ocidental e oriental. A escolha por divulgar esse tipo de crítica entre os jovens não é coincidência, dado o papel proeminente que a nova geração tem e terá na luta pela democracia e direitos humanos internacionalmente. Nesse sentido, a arte e o entretenimento são as maiores apostas para a transformação social que há de ocorrer nos próximos anos.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY E A PRESSÃO DOS INVICTOS

A primeira trilogia de jogos Phoenix Wright: Ace Attorney é uma série de visual novels desenvolvida pela Capcom composta pelos jogos Phoenix Wright: Ace Attorney, Phoenix

Wright: Ace Attorney – Justice for All e Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations. O primeiro jogo foi lançado em 12 de outubro de 2001, o segundo em 18 de outubro de 2002 e o terceiro em 23 de janeiro de 2004.

A premissa de todos os jogos é fundamentalmente a mesma e é bem simplista. O jogador controla a personagem Phoenix Wright, um advogado extremamente competente que deve lutar com unhas e dentes para defender seus clientes. Para isso, deve questionar testemunhas, apontar contradições, investigar, coletar evidências e apresentá-las na hora certa para convencer o juiz e provar a inocência do réu, tudo isso enquanto tem que lidar com promotores experientes tão competentes quanto que farão de tudo para colocar suspeito na cadeia.

Apesar de se passar em um país desconhecido e as localidades mencionadas serem todas fictícias, é clarividente que o sistema processual penal utilizado na franquia é o modelo inquisitório utilizado no Japão, dada suas semelhanças com o emblemático Direito nipônico e o fato do ancestral do protagonista também ter sido um advogado no período feudal do país.

O jogo tem um estilo cartum, cheio de piadas simples e reações extravagantes. Justamente por isso, os jogadores geralmente não levam a sério os julgamentos que ocorrem no game, acreditando que aspectos mostrados no game, como a leniência do magistrado com os erros da acusação e o esforço hercúleo que o advogado tem que fazer para provar a inocência de seu cliente enquanto o polo oposto convence o juiz com evidências deficitárias, são caricaturas lúdicas para

⁸ Ex-promotor que abandonou a função e hoje é advogado e professor na Universidade de Tóquio. Escreveu um livro sobre o emblemático caso de Carlos Ghosn, em que relata, entre outras coisas, as

experiências do empresário nas mãos da justiça japonesa e como o caso foi levantado em cima de alegações fracas.



chamar a atenção das crianças e adolescentes. Entretanto, o que para o consumidor do extremo oposto do globo possa parecer “exageros” voltados para o público infantil, mascaram a bruta realidade encarada por advogados, promotores e todos os demais envolvidos no sistema judiciário japonês diariamente.

Um dos aspectos mais notáveis das personagens que ocupam o assento dos réus nos jogos da franquia é a forma como todos eles se sentem culpados pelos crimes de que são acusados, mesmo não tendo os cometido. O que a princípio se assemelha ao exagero cômico típico de um jogo infantil, ao ser observado com frequência em todos os acusados se torna um alerta para a maneira como os réus são tratados no país.

Casos como o de Onikoroshi⁹, Ishikawa Tomohiro e tantos outros expõem como a cultura da confissão no Japão utiliza-se de inocentes para manter os índices de condenação tão próximos do 100%. Em Phoenix Wright, a maioria dos casos começa com uma confissão do réu, que, mesmo sendo inocente, cede a pressão da polícia e da promotoria que possuem acesso exclusivo ao suspeito durante os 23 dias de restrição provisória, sem contato com advogado. O motivo disso é que o ponto principal da prisão não é livrar a sociedade de um criminoso, mas fazer do suspeito um exemplo para que casos semelhantes não se repitam. Para isso, uma confissão de um inocente é tão eficiente quanto a do culpado.

⁹ Hacker que invadia o computador de outras pessoas e postava ameaças terroristas em fóruns virtuais. Antes de capturarem o verdadeiro culpado, a polícia prendeu quatro suspeitos que inicialmente se declaravam inocentes, mas que ao final de duas semanas sempre confessavam os crimes. O caso ganhou repercussão nacional, pois Onikoroshi enganou os policiais por meses antes de ser preso e revelou a cultura da confissão

O Japão, como muitos de seus vizinhos, segue uma filosofia comunitária, onde o todo é muito mais importante que o individual. Para John Rawls, uma sociedade deve ser complacente com as demais comunidades e promover o bem comum e a justiça internamente, assim como estipular uma hierarquia consultiva (Rawls, 1999, p. 59-64). Essa é também a ideologia geral que baseia o pensamento confucionista que, por sua vez, fundamenta o pensamento oriental. Um dos maiores expoentes dessa filosofia é o Dokkodo, código de conduta elaborado por Musashi Miyamoto em 1645. Composto por 21 preceitos, os 4 primeiros resumem os demais e norteiam o pensamento de algumas sociedades orientais até hoje:

Dokkodo

1. Aceite as coisas como elas são
2. Não busque prazer em benefício próprio
3. Em nenhuma circunstância dependa de uma emoção parcial
4. Pense pouco de si mesmo e profundamente do mundo

[...] (MUSASHI, 2012, p. 32)

Por essa perspectiva, o indivíduo tem pouco valor singular e o seu sacrifício para o bem maior da sociedade é algo a ser abraçado de bom grado. Tal mentalidade é transmitida desde a infância, de modo que a pressão agressiva exercida pelos promotores na fase pré-processual não encontra dificuldades em dobrar a fragilizada mente de um suspeito encarcerado por três semanas. O lema “alguém

para todo o país ao chamar a atenção para o fato de quatro pessoas inocentes terem admitido serem o verdadeiro Onikoroshi em um curto espaço de tempo, inferindo que estes foram pressionados a confessar para passar a impressão de que a polícia foi eficiente em solucionar o caso rapidamente.



deve pagar pelo crime para deter criminosos futuros” é uma regra velada que sutilmente os japoneses são levados a internalizar. (FIGURA 2).



Figura 2: Larry Butz, um dos clientes de Phoenix, se declara culpado mesmo sabendo que não cometeu nenhum crime. Fonte: Capcom, 2014.

Outro ponto chave do jogo é como ele expõe a figura dos promotores. Durante sua carreira, Phoenix se vê argumentando com um número estranhamente alto de “*ace prosecutors*”, promotores experientes e invictos em suas longas carreiras.

À primeira vista, isso pode parecer uma hipérbole do game para sempre colocar oponentes poderosos para o protagonista, mas a verdade é que promotores invictos no sistema judiciário japonês não é algo raro de se observar. Gohara Nobuo, afirmou em conferência para a The Foreign Correspondents’ Club of Japan que “os juízes e autoridades tendem a confiar nos promotores, o que leva a taxa de condenação de mais de 99,9%” (FCCJ, 2021) expondo a facilidade que a promotoria pública tem em convencer os magistrados da culpa dos réus.

Essa confiança dos juízes se manifesta de forma clara na leniência que eles tendem a mostrar com a acusação. No jogo, não são raros os momentos em que a promotoria desmonta a argumentação da defesa, baseada na autópsia, ao simplesmente declarar que “o relatório da autópsia está desatualizado”, entregando um novo documento durante a sessão que é prontamente aceita pelo juiz sem

mais questionamentos. Não só isso, como as extensões de prazo na fase pré-processual e as postergações cirúrgicas do julgamento que ocorrem a pedido da promotoria também representam todo o zelo que o sistema judiciário tem para com a promotoria pública.

Felizmente, no jogo, apesar de todas as tentativas da promotoria, o herói da franquia sempre termina conseguindo o veredito de inocência, para desespero da acusação. Literalmente “desespero”, pois é essa a reação de todos os promotores enfrentados por Phoenix após perder um caso pela primeira vez.

Justamente pela promotoria ter acesso a diversas vantagens durante o processo é que o peso de uma derrota na corte tem um significado tão duro. A pressão sobre os profissionais da promotoria é grande, de modo que a primeira derrota geralmente determina o fim de sua carreira por incompetência e serviço desleixado. É exatamente por isso que Phoenix se depara com tantos promotores invictos ao longo de sua jornada, pois aqueles que possuíam o histórico manchado raramente voltavam para uma nova tentativa.

Gohara Nobuo apresenta esse fato como um dos motivos para o seu afastamento da carreira de promotor, enquanto Stephen Givens questiona, em entrevista para a BBC, a solidez das acusações contra Carlos Ghosn, caso emblemático que baseou grande parte do ativismo judicial de Gohara nos últimos anos. Tais pontos são interessantes de se considerar, pois faz questionar o destino dos promotores ao perder o caso de Ghosn ou pior: que tipo de recurso hediondo utilizarão para conseguir o veredito favorável?

Phoenix Wright: Ace Attorney, mesmo 20 anos depois de seu lançamento continua sendo um dos retratos mais fidedignos da realidade dos tribunais japoneses, ao mesmo tempo que encarna um pedido silencioso de socorro vindo dos diversos advogados, promotores e réus que diariamente tem que



lidar com a pressão de uma sociedade pouco preocupada com seus indivíduos. Com seu jeito caricaturado e personagens carismáticos, a franquia consegue cativar os jogadores e fazê-los simpatizar com as personagens, o que torna os jogos tão únicos na representação do sofrimento dessa classe de trabalhadores que operam com o Direito.

A forma como os games apresentam cada personagem como um ser humano único, dotado de sentimentos, anseios e sonhos além das portas do tribunal é uma contraposição direta aos mais de 100 anos de história do sistema legal japonês, em que, por muito tempo, os réus nem eram considerados humanos para todos os efeitos e ainda hoje não são protegidos como indivíduos, necessitando de buscar a aceitação do corpo coletivo ao se tornar um mártir pelo bem do sistema jurídico. Phoenix Wright mostra como o Direito japonês é cego para determinar quem é culpado e quem é inocente. Tudo o que eles podem fazer é ter a certeza de que, ao final do julgamento, o réu saia de lá declarado “culpado”.

CONCLUSÃO

Não é recente o uso do entretenimento para transmitir críticas e questionamentos sociais, mas a feliz coincidência da explosão dos videogames com o advento da globalização permitiu que esses tópicos se expandissem para além das fronteiras nacionais, alcançando outros continentes e um público que de outra maneira jamais teria contato com tais tópicos.

Nesse sentido, tanto Persona 5 quanto Phoenix Wright: Ace Attorney são grandes representantes dessa nova forma de crítica e comunicação, ao transmitir para o hemisfério ocidental as problemáticas que afetam gravemente o Japão e demais países do leste asiático. A popularização do “sistema de réus” e as críticas relacionadas a ele não poderiam vir em momento mais oportuno, visto que o anseio popular em diversos países

americanos, principalmente no Brasil, por justiça e o clamor por mais condenações abre brechas perigosas para a adoção de um sistema semelhante ao japonês em um futuro próximo.

De forma brilhante, ambos os games focam em transmitir sua mensagem não para os estudiosos, profissionais do direito, políticos ou semelhantes. Afinal, para estes, há muitas outras fontes mais densas que abordam o assunto, além do fato de ser um problema ainda muito distante para os países do continente europeu e americano. Seu público-alvo são os jovens, que tem uma vida inteira de luta e trabalho em prol dos direitos humanos e da democracia e são os verdadeiros agentes da mudança dessa geração. São eles que muito provavelmente terão que lidar com as possíveis consequências da popularização do sistema fora do Japão e, portanto, são eles também que devem, desde já, se prepararem para lutar e questionar o modelo de Direito que é introduzido em suas nações. Persona 5 e a trilogia Phoenix Wright marcam e reforçam a chegada de uma nova era em que o entretenimento audiovisual interativo deixa de conter o aspecto meramente lúdico para ser uma força mobilizadora e transformadora.

REFERÊNCIAS

DAMASKA, Mirjan. Evidentiary Barriers to Conviction and Two Models of Criminal Procedure: A Comparative Study. **University of Pennsylvania Law Review**, Pensilvânia, ano 1973, v. 121, ed. 3, p. 506, 1973. Disponível em: https://scholarship.law.upenn.edu/penn_law_review/vol121/iss3/10/. Acesso em: 13 maio 2022.

FOOTE, Daniel H. Confessions and the right to silence in Japan. **Georgia Journal of International and Comparative Law**, Atenas, ano 1991, v. 21, n. 3, p. 415-488.



FCCJ, **Former legislative secretary of Isshu Sugawara and Nobuo Gohara, Lawyer.**

Produção: 日本外国特派員協会 オフィシャルサイト FCCJchannel. Japão: The Foreign Correspondents' Club of Japan | FCCJ, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N7HgC1gsc-g>. Acesso em: 12 maio 2022.

HAILEY, John Owen. **LAW IN JAPAN: AT THE TURNING POINT**, 2002, Seattle, Washington. **The Japanese Judiciary: Maintaining Integrity, Autonomy and the Public Trust** [...]. [S. l.: s. n.], 2002. 30 p.

HIRANO, Ryuichi. Genkō keijisoshō no shindan [Diagnosis of Current Criminal Procedure]. **Dandō Shigemitsu Hakushi Koki Shukuga Ronbunshū [Collection Of Works To Commemorate The Seventieth Birthday Of Dr. Shigemitsu Dando]**, [s. l.], ano 1989, p. 407

ITO, Kazuko. Wrongful Convictions and Recent Criminal Justice Reform in Japan. **University of Cincinnati Law Review**, Cincinnati, ano 2013, v. 80, n. 10, ed. 4, p. 1245-1275, 2013. Disponível em: <https://scholarship.law.uc.edu/uclr/vol80/iss4/10>. Acesso em: 13 maio 2022.

JAPÃO. Criminal Procedure Act, de 10 de julho de 1948. **Lei: Code of Criminal Procedure**. Tóquio, p. 1-167. Disponível em: <http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?id=3364&vm=02&re=02>. Acesso em: 12 maio 2022.

MARUTA, Takashi. The criminal jury system in Imperial Japan and the contemporary argument for its reintroduction. **Revue internationale de droit pénal**, [s. l.], ano 2001, v. 72, ed. 1, p. 215-224, 2001. DOI 10.3917/ridp.721.0215. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-internationale-de-droit-penal-2001-1-page-215.htm>. Acesso em: 13 maio 2022.

MOREIRA, Paulo. O Direito Ao Silêncio e o Elevado Índice De Condenação Na Justiça Criminal Japonesa. **Unisanta Law And Social Science**, São Paulo, ano 2018, v. 7, p. 78-98, 2018.

MUSASHI, Miyamoto. **The Book of Five Rings**. 2. ed. Boulder, Colorado: Shambhala Publications, 2012. 121 p.

O QUE É O 'SISTEMA DE REFÊNS' DA JUSTIÇA DO JAPÃO E POR QUE CARLOS GHOSN O CRITICA. Tóquio, 31 dez. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-1-50958927>. Acesso em: 13 maio 2022.

PERSONA 5. Tóquio, Japão: Atlus, 2016. 1 jogo eletrônico.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY. Osaka, Japão: Capcom, 2014. 1 jogo eletrônico.

RAWLS, John. **O Direito dos Povos**. 2. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2019. 280 p.

YANASE, Noburo. Deliberative Democracy and the Japanese Saiban-in (Lay Judge) Trial System. **Asian Journal of Law and Society**, Japão, ano 2016, v. 3, p. 327-349, 11 ago. 2016.

Como citar este artigo:

SILVA, João Gabriel dos Santos. De Persona 5 a Phoenix Wright: Um Retrato Mórbido do Sistema Inquisitório Japonês. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.jun. 2022. p. 38-51.

**Paulo Igor Cândido Sousa de
Oliveira**

Mestrando em Sociologia,
Universidade Federal do Ceará (UFC),
Pesquisador no GECCA, Grupo de
Estudos em Cultura, Comunicação e
Arte.

E-mail: pauloigorcom7@gmail.com

Maria Muryell Xavier de Castro

Graduada em Psicologia,
Universidade de Fortaleza (UNIFOR),
Fortaleza, Ceará.

E-mail: mariamuryell@hotmail.com

VIOLÊNCIA SEXUAL CONTRA A MULHER EM QUADRINHOS: Relatos de Ulli Lust em *Heute ist der letzte tag vom rest dienes lebens*

Resumo: Esta pesquisa, intitulada “Violência Sexual Contra a Mulher Em Quadrinhos: Relatos de Ulli Lust em *Heute Ist Der Letzte Tag Vom Rest Dienes Lebens*”, tem por objetivo entender como a violência sexual contra a mulher é relatada no gibi. Os objetivos específicos são: investigar a condição social da protagonista; identificar como é relatada a violência sexual e perceber quais as consequências desse ato no desenvolvimento do enredo. É utilizada a abordagem metodológica de natureza qualitativa, expressada numa pesquisa de tipo bibliográfica e documental, de cunho teórico, fundamentada no procedimento metodológico de Bardin (1977) na análise de discurso e em McCloud (1985), no tocante às técnicas narrativas dos gibis. Na análise investigativa, percebemos que a autora relata sua experiência de forma crítica, problematizando as desigualdades de gênero.

Palavras-chaves: Histórias em Quadrinhos. Violência Sexual. Corpo.

SEXUAL VIOLENCE AGAINST WOMEN IN COMICS: Reports by Ulli Lust in Heute ist der letzte tag vom rest dienes lebens

Abstract: *This research, entitled “Sexual Violence Against Women in Comics: Reports of Ulli Lust in Heute Ist Der Letzte Tag Vom Rest Dienes Lebens”, aims to understand how sexual violence against women is reported in the comic book. The specific objectives are: to investigate the protagonist's social condition; identify how sexual violence is reported and understand the consequences of this act in the development of the plot. A qualitative methodological approach is used, expressed in a bibliographic and documentary research, of a theoretical nature, based on the methodological procedure of Bardin (1977) in discourse analysis and in McCloud (1985), regarding the narrative techniques of comic books. In the investigative analysis, we notice that the author reports her experience in a critical way, problematizing gender inequalities.*

Keywords: Comics. Sexual Violence. Body.



INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade, as imagens e os textos são utilizados como ferramentas para relatar histórias¹. A adição desses elementos possibilitou diversas formas de disseminar mensagens, tanto para comunicação quanto para entretenimento. É plausível afirmar que elas têm a intenção de disseminar informações de cunho filosófico, cultural, psicológico e ideológico. De acordo com Pigozzi:

[...] as histórias em quadrinhos desempenham o papel de levar a arte e diversas outras formas de expressão cultural a um número maior de pessoas, as quais possuem diversas faixas etárias e também diferentes níveis socioeconômicos. Desse modo, na sociedade contemporânea, os quadrinhos atuam em favor de uma democratização do acesso às diversas formas de arte, influenciando o público leitor e também as suas diferentes formações sociais (PIGOZZI, 2013, p. 15).

Os gibis são documentos relevantes para o entendimento social, cultural, histórico e ideológico, de determinado fenômeno e/ou contexto da sociedade. Nas últimas décadas, inseridos na cultura de mídia, o mercado das histórias em quadrinhos² está ganhando cada vez mais destaque nos produtos e experiências transmídias, que “entrelaçam diferentes formas de consumir, participar e produzir produtos, que possuem, entretanto, derivações e

características da mídia original” (ALMEIDA, 2018, p.26).

Editoras que representam o *mainstream*³ das HQs de super-heróis, como a *Marvel Comics* e *Detective Comics* (DC Comics) ganham força não apenas nos quadrinhos, mas em outros espaços da cultura, dentre eles os *blockbusters*⁴ cinematográficos, que arrecadam milhões não apenas no cinema, mas também nas plataformas de *streaming*⁵. Consoante o Almeida, o universo das HQs:

[...] reúnem milhões de fãs que se organizam em diferentes tipos de comunidades, ao longo do mundo e do ciberespaço, fãs esses que desenvolvem e empregam diferentes tipos de atividades para desempenhar suas performances, desde a participação e a organização de eventos, cosplays, participação em fóruns ou grupos de redes sociais com os temas que lhe são de interesse, até a produção de novos produtos culturais como fanzines e filmes que, em muitas vezes, se apropriam dos materiais e informações dos produtos culturais produzidos por essas grandes marcas (ALMEIDA, 2018, p.26).

Vale ressaltar a importância do mercado editorial no ramo dos quadrinhos, que afeta diretamente não apenas na forma de selecionar quais HQs são publicadas e veiculadas, mas também o seu conteúdo. Empresas editoriais podem ter um foco do tipo de produto cultural que trabalham, no intuito de abarcar um nicho ou um grande público de leitores.

¹ Por exemplo: pinturas rupestres, artes egípcias etc.

² Utilizarei a abreviação HQs, concernente aos quadrinhos.

³ “Convencional”, em português. Exemplo de *mainstream* são as histórias de super-heróis (EISNER, 1989).

⁴ Obra de entretenimento, popular para muitas pessoas e que pode obter elevado sucesso financeiro.

⁵ Plataforma digital de transmissão de dados *online*, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo. O detentor do conteúdo transmite por intermédio de um contrato que deve ser pago pelo usuário, através de um contrato de assinatura. As plataformas mais conhecidas são: Netflix, Globoplay, Disney Plus, Spotify, Deezer, HBO Max, Amazon Prime Video.



O conteúdo das HQs que as editoras trabalham podem ser voltadas tanto para entretenimento – histórias infantis e *mainstream* dos super-heróis – quanto pode ter um enredo “adulto” denominadas *graphic novel*⁶, geralmente contendo início, meio e fim numa única publicação, geralmente mais densas e intimistas, muitas delas com histórias autobiográficas e com acentuada crítica social.

Diversas produções artísticas retratam as mulheres de forma superficial, numa condição social de inferioridade ao homem. No intuito de investigar a violência sexual contra a mulher numa HQ, escolhemos a GN “*Heute Ist Der Letzte Tag Vom Rest Dienes Lebens*”⁷ (2009), história autobiográfica cujo roteiro e arte são da quadrinista⁸ austríaca Ulli Lust.

Constitui-se como objetivo geral identificar a violência sexual contra a mulher na GN supramencionada. Concernente aos objetivos específicos, são os seguintes: investigar a condição social da protagonista; identificar como é relatada a violência sexual e perceber quais as consequências desse ato no desenvolvimento do enredo.

Entendemos que a violência sexual contra a mulher é uma das múltiplas expressões das desigualdades de gênero. Nesse sentido, para entender esse fenômeno de forma coesa, Bardin (2011), Butler (1990), McCloud (1995) e Osterne (2008) serão utilizadas para nossa fundamentação teórica.

METODOLOGIA

No intuito de realizar este estudo, adotamos uma metodologia de natureza

qualitativa, que se expressará como uma pesquisa de tipo bibliográfica, documental e de cunho teórico. A finalidade será proporcionar um entendimento sobre o fenômeno da violência sexual contra a mulher no gibi, com base nos relatos de Ulli Lust. Aplicamos esse instrumental nesta pesquisa, conforme Bardin (2011) e McCloud (1995).

Bardin considera que a análise de discurso consiste na busca de rigor e necessidade de ir além da superficialidade, num esforço analítico de compreender as informações disponíveis em jornais, livros, documentos e outros tipos de obras artísticas. O (a) pesquisador (a) deve investigar as informações que não estão visíveis na primeira leitura, utilizando os recursos necessários para desvendá-los (BARDIN, 1977).

McCloud teoriza as técnicas narrativas e o processo metodológico de elaboração das HQs. Ele afirma que os gibis podem conter múltiplas mensagens, transmitindo ideias. Utilizaremos suas contribuições teóricas para analisar a imagem e o texto do quadrinho (MCCLOUD, 1995).

DISCUSSÕES

A análise dos enquadramentos selecionados forneceu diversas informações da narrativa. O recurso textual e visual dos personagens foram apresentados de forma diferenciada. Nesta fase de tratamento dos resultados obtidos, reuniremos as mensagens identificadas na exploração do material, interpretando-as com a fundamentação teórica apresentada anteriormente. Segundo Bardin:

⁶ O termo foi utilizado para reconhecer gibis nas quais as histórias são complexas, com temas mais adultos publicadas numa única edição. O termo foi popularizado por Will Eisner (1989), em sua obra *A Contract with God* (Um Contrato com Deus). O selo de *graphic novel* (romance gráfico) foi colocado na capa com a intenção de distingui-lo do formato de quadrinhos tradicional

(CAMPOS, 2015). Será usada a seguir a abreviação GN para designar as *Graphic Novels*.

⁷ “Hoje é o último dia do resto de sua vida”, em português.

⁸ Termo designado à escritora (o) e/ou desenhista de histórias em quadrinhos.



Os resultados obtidos após a realização do escrutínio e da codificação (frequências absolutas ou relativas), constituem dados brutos: As quatro dimensões que organizaram o sistema categorial: origem, implicação, descrição e sentimentos, são variáveis empíricas, que emergem dos dados do texto. O grau de estranheza (ideologia) e o conflito (vivido), são variáveis construídas. O objetivo é estabelecer uma correspondência entre o nível empírico e o teórico, de modo a assegurar-nos- e é esta a finalidade de qualquer investigação [...] (BARDIN, 2011, p. 69).

Nessa etapa é realizada a inferência. Condensaremos e destacaremos todas as informações para análise, resultando nas interpretações, utilizando a intuição, a análise reflexiva e crítica. Esse recurso é fundamental na realização da análise de conteúdo, pois a intenção desse método “[...] é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou eventualmente, de recepção), inferência esta que ocorre a indicadores (qualitativos ou não)” (BARDIN, 2011, p. 38). Argumentando sobre a análise de conteúdo, a teórica afirma:

Pertencem, pois, ao domínio da análise de conteúdo, todas as iniciativas que, a partir de um conjunto de técnicas parciais, mas complementares, consistam na explicitação e sistematização do conteúdo das mensagens e da expressão deste conteúdo, com o contributo de índices passíveis ou não de quantificação, a partir de um conjunto de técnicas, que embora parciais, são complementares. Esta abordagem tem por finalidade efetuar deduções lógicas e justificadas, referentes à origem das mensagens tomadas em consideração [...] (BARDIN, 2011, p. 42).

O levantamento estatístico é ideal para ponderar o conteúdo verificado na exploração do material. Esse recurso é geralmente utilizado numa abordagem metodológica de cunho quantitativo. Entretanto, é um método

aplicável em pesquisas qualitativas. Consoante a autora, sobre essa ferramenta metodológica:

[...] a análise qualitativa não rejeita toda e qualquer forma de quantificação. Somente os índices é que são retidos de maneira não frequência, podendo o analista recorrer a testes quantitativos: por exemplo, a aparição de índices similares em discursos semelhantes. Em conclusão, pode dizer-se que o que caracteriza a análise qualitativa é o fato de a inferência – sempre que é realizada – ser fundada na presença do índice (tema, palavra, personagem, etc.), e não sobre a frequência da sua aparição, em cada comunicação individual (BARDIN, 2011, p. 115).

A história acontece no início da década dos anos 80 no qual duas amigas resolvem fazer uma viagem para Itália juntas sem recursos econômicos. Ulli Lust era uma adolescente de 17 anos que dividia um apartamento com sua irmã em Viena, seus pais moravam no interior. Ulli Lust retrata através do quadrinho sua dificuldade em sobreviver na sociedade italiana. O desconhecimento da língua, de familiares e amigos confiáveis e sua condição social de situação de rua são relatados na história. Para sobreviver, ela recorre a mendicância e quase aceita propostas de prostituição. A autora apresenta a moralização da violência contra a mulher, expressão das desigualdades de gênero.

Ulli Lust apresenta no quadrinho, tanto na arte quanto no texto, diversas formas de violência em que foi vítima – desde violência simbólica até violência física e sexual. Casos de violência sexual contra a mulher são constantemente noticiados pelos setores midiáticos, evidenciando (muitas vezes de forma superficial) como estão presentes na sociedade.

A Convenção Belém do Pará afirma que essa violência acontece quando é “ocorrida na comunidade e cometida por qualquer pessoa, incluindo, entre outras formas, o estupro, abuso sexual, tortura, tráfico de mulheres, prostituição forçada, sequestro e



possibilidade da resistência e recusa. Essa ação assume o significado de um constrangimento, transformando a dinâmica de uma realidade, forçando-a a exercer uma atividade distinta à sua essência. Chauí alega:

Ora, se violência é contrariar ou constranger a natureza de alguma coisa ou de alguém para que atuem ou operem de modo diverso àquele a que estavam destinados, nada impede que se conceba a natureza das coisas e das pessoas de tal maneira que seja possível exercer violência sobre elas sem, no entanto, supor que tal esteja efetivamente ocorrendo (CHAUÍ, 1985, p. 37).

Nesse sentido, a autora evidencia a violência nas desigualdades de gênero. É estabelecida uma construção ideológica sobre a mulher, que naturaliza as determinações sociais e históricas, imprescindível para a confirmação da violência como não-violência.

As desigualdades de gênero estereotipam a condição social feminina. O corpo da mulher é percebido como determinação natural e restringida ao plano biológico e dos sentimentos. Essa noção – ideológica

– considera que as ações das mulheres são instintivas, ocasionando sua exclusão da vida pública e intelectual. Os direitos e deveres da mulher localizam-se, exclusivamente, na esfera do privado (CHAUÍ, 1985).

Chauí (1985) revela que o enaltecimento à sensibilidade da mulher pode ocultar a discriminação, possibilitando a prática da violência. É construído e

imposto um paradigma sobre as mulheres. A liberdade é totalmente limitada, subtraindo a independência dos atos de expressão, reflexão e ação. Diante da impossibilidade de definição do seu espaço social e cultural, a subjetividade feminina é posta numa condição de dependência. Assim, são estabelecidas prerrogativas que determinam o papel social da mulher (definindo-a como esposa, mãe e filha), inserida num infundável vínculo de subalternidade ao homem.

Segundo Osterne (2008, p. 60-61), “violência sexual compreende-se todo ato ou jogo sexual, relação heterossexual ou homossexual entre uma ou mais pessoas, praticado de maneira forçada, com níveis gradativos de agressividade, com vistas à obtenção de prazer sexual através da força”. Os efeitos da violência sexual podem reverberar múltiplas consequências psicossociais nas vítimas, afetando a saúde física e emocional. A protagonista descreve seus sentimentos e questionamentos, mesclados em medo, angustia, solidão e apatia (FIGURA 2).



FIGURA 2: Relato das consequências.

Fonte: *Heute Ist Der Letzte Tag Vom Rest Dienes Lebens*, ed. 1, p. 243 e 245.



Identificamos que os agressores são homens. Concordamos com Osterne (2008) que a violência sexual não se resume ao ato sexual. Nesse sentido, evidenciamos na história tanto o jogo sexual quanto o estupro. Devida a enorme quantidade de homens (apresentados rapidamente na história), não foi possível contabilizar um número exato de personagens que tinham a intenção de violentar a protagonista. Entretanto, constatamos 10 homens⁹ que cometeram o ato sexual.

É perceptível a presença da violência simbólica nas relações entre os personagens masculinos e femininos. Apesar da protagonista apresentar com maior ênfase os acontecimentos em que ela foi vítima da violência, há passagens no quadrinho em que outras personagens femininas que são vítimas da violência simbólica. Bourdieu (1999) afirma que a violência simbólica é total subordinação que o dominante impõe ao seu dominado, excluindo a possibilidade de mudança dessa relação. O dominado não detém os instrumentos de conhecimento que ambos dispõem para refletir acerca da dominação, naturalizando a relação de dominação. Segundo o autor:

A violência simbólica se institui por intermédio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominante (e, portanto, à dominação) quando ele não dispõe, para pensa-la e para se pensar, ou, melhor para pensar sua relação com ele, mais que de instrumentos de conhecimento que ambos têm em comum e que, não sendo mais que a forma incorporada da relação de dominação, fazem esta relação ser vista como natural [...] (BOURDIEU, 1999, p. 47).

A violência simbólica é uma dimensão presente na dominação masculina. O autor ressalta a impossibilidade de refletir sobre esse assunto sem ponderar sobre o *habitus* e seu efeito nas relações sociais. O *habitus* é o produto da integração da imprescindibilidade objetiva, que ao ser emulada numa virtude, gera resultados que se manifestam objetivamente adequadas à situação econômica (BOURDIEU, 1999, p. 23). Nesse sentido:

[...] o *habitus* mantém, como o mundo social que o produz, uma verdadeira cumplicidade ontológica, origem de um conhecimento sem consciência, de uma intencionalidade sem intenção e de um domínio prático das regularidades do mundo que permite antecipar seu futuro, sem nem mesmo precisar colocar a questão nesses termos (BOURDIEU, 1990, p. 24).

Bourdieu (1999) considera que a dominação masculina é um dos vetores da violência simbólica, um ato de poder que determina significações, dispendo-as como legítimas, de modo a dissimular as relações de força que asseguram a própria força. As manifestações de dominação, opressão e imposições estão presentes nas relações entre homens e mulheres.

São construídas socialmente ferramentas de preservação e consolidação do domínio masculino sobre as mulheres, controlando-as de múltiplas formas, objetivando o gozo dos interesses do dominador. A sociedade é, habitualmente, condescendente a esse modelo de violência. Segundo Osterne:

A violência perpetrada contra mulheres em relações íntimas, em última instância, visa à manutenção do domínio e do

⁹ A autora desconhecia quase todos os agressores. Eles são brancos, adultos e com particularidades distintas: desde mendigos até integrantes da máfia italiana.



controle sobre as mulheres, assim como à defesa ou ao fortalecimento de privilégios masculinos. Desde cedo, as mulheres aprendem que devem se manter no lugar que lhes foi destinado cultural e socialmente. Esse aprendizado lhes deixa reféns da insegurança, dos medos e, conseqüentemente, em grande parte dos casos, do imobilismo (OSTERNE, 2007, p. 68).

As desigualdades de gênero são historicamente presentes nas HQs. Primeiramente, os protagonistas das principais séries do *mainstream* de super-heróis são homens. Em 1941 a *Detective Comics Entertainment* estreou a primeira super-heroína das HQs: Diana Prince, a Mulher Maravilha. Embora ela tenha sido reconhecida como “imagem de gênero progressiva para jovens mulheres” (WRIGHT, 2001, p 21), algumas histórias apresentavam o seu corpo de forma sexualizada. Vários enredos eram considerados “incoerentes e bobos” (WRIGHT, 2001, p. 185).

Nas HQs mundialmente famosas, geralmente as mulheres são apenas descritas como companheiras dos protagonistas. Clark Kent e Lois Lane, Batman e Rachel Dawes, Arthur Curry e Mera, Barry Allen e Íris West, Coringa e Arlequina, Peter Parker e Mary Jane, Thor e Jane Foster, Hulk e Betty Ross, Reed Richards e Susan Storm, Matt Murdock e Elektra, Colossus e Kitty Pryde, Scott Summers e Emma Frost, Henry "Hank" Pym e Janet Van Dyne. Estes são apenas alguns exemplos de personagens conhecidos mundialmente nas HQs, que a relevância da mulher é subalterna ao homem. Consoante Lucchetti (2005):

Tomando-se como exemplo, em primeiro lugar, os quadrinhos norte-americanos, verifica-se que, até há alguns anos, a maioria de suas personagens femininas eram ingênuas, possuíam uma inteligência limitada e estavam submissas aos homens. [Eram] as noivas eternas dos heróis, e a todo instante caíam prisioneiras de cruéis e inescrupulosos vilões – o que

obrigava seus namorados a enfrentarem grandes perigos para salvá-las; ou donas de casa comuns (LUCCHETTI, 2005, p. 33).

Em *Heute Ist Der Letzte Tag Vom Rest Dienes Lebens*, Ulli não consente com a violência sexual. Em todas as situações narradas ela resiste, briga e tenta escapar dos agressores. A autora questiona sua condição social e como os homens coisificam seu corpo. Inicialmente ela apresenta características de tristeza, mas no decorrer do enredo sua raiva, aversão, rejeição e crítica social das desigualdades de gênero são formas de superar sua condição social, fortalecendo-se contra os interesses masculinos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enfatizamos que a história é autobiográfica escrita e desenhada por Ulli Lust. Inferimos que a intenção da autora é relatar sua história de vida apresentando as desigualdades de gênero em forma de denúncia. A referida GN mostra a percepção da mulher sobre a realidade social, abordando a violência sexual contra a mulher nos quadrinhos de maneira crítica e particular.

Oliveira (2002) afirma que o homem é quem descreve a aparência da mulher nos gibis, estruturando elementos que caracterizam um modelo ideal de mulher, associado ao corpo, a sexualidade e/ou da maternidade. Nesse sentido, o conteúdo exposto é reflexo das contradições da realidade social, com normas e ideologias opressivas impostas pelos homens. Segundo o autor:

O corpo feminino é o locus onde se concentra o maior número de atributos sexuais e a ele ainda podem ser agregados outros elementos – cabelos e roupas – que são transformados tantas vezes quanto o padrão de beleza venha determinar. Assim, nas histórias em quadrinhos, o corpo feminino é construído (...), não como corpo sujeito, mas como corpo território para posse e deleite do outro, ou



corpo padrão, no qual as múltiplas identidades da mulher são unificadas e fixadas em representações que significam e resignificam uma instância de vigilância e controle sobre sua sexualidade (OLIVEIRA, 2002, p. 43).

Salientamos que é um risco generalizar que sempre a mulher é posta numa condição de subalternidade nos gibis. Obviamente, os homens são, majoritariamente, escritores e desenhistas de diversos exemplares, apresentando a mulher por intermédio de suas perspectivas. Entretanto, segundo Barros (2015), recentemente o protagonismo feminino em títulos é crescente, contrariando as desigualdades de gênero historicamente construídas.

A obra de Ulli Lust é uma oportunidade de entender não só como ocorre a violência sexual contra a mulher, mas também como superar essa problemática social. *Heute Ist Der Letzte Tag Vom Rest Dienes Lebens* apresenta uma realidade social que ultrapassa os limites históricos, sociais, territoriais e particulares da história, por abordar questões ainda presentes na vida de muitas mulheres.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. A. Práticas infocomunicacionais e mediações na cultura da convergência. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação do SESC**, São Paulo, n. 7, p. 228-242, 2018.
- ALMEIDA, M. A. Processos culturais & Convergências tecnossociais. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação do SESC**. São Paulo, n. 2, p. 142-158, 2016.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1977.
- BARROS, É. P. **Super-Heroínas nos Quadrinhos**: a representação da mulher em Thor. 2015. 109 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2015.
- BOURDIEU, P. **A Dominação Masculina**. Tradução de Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 1999. p. 10-50.
- BUTLER, J. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. São Paulo: Civilização Brasileira, 2003.
- CAMPOS, R. **Imageria: O nascimento das histórias em quadrinhos**. Veneta, 2015.
- CHAUÍ, M. **Participando do Debate Sobre Mulher e Violência**. In: _____ PERSPECTIVAS antropológicas da mulher. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1985. p. 37-86.
- CONVENÇÃO INTERAMERICANA PARA PREVENIR, PUNIR E ERRADICAR A VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER. 1994. Belém: Secretaria, 2004. Disponível em: <<http://www.cidh.org/basicos/portugues/m.bel.en.do.para.htm>>. Acesso em 12 abr. 2018.
- DIÓGENES, G. **Cartografias da Cultura e da Violência**: gangues, galeras e o movimento HIP HOP. São Paulo: Annablume, 1998. 87 p.
- LUST, U. **Heute Ist Der Letzte Tag Vom Rest Dienes Lebens**. Berlin: Avant-Verlag GmbH, 2009.
- EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Martins Fontes, São Paulo. 1989. p. 5-146.
- MCCLLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. Scott McCloud, 1995 – São Paulo – M. Books do Brasil Editora Ltda, 1995.
- OLIVEIRA, S. R. N. O jogo das curvas. **Revista Comunicação e Espaço Público**, v. 5, n. 1 / 2, p. 32 - 43, 2002. 43 p.
- OSTERNE, M. S. F. **Violência nas Relações de Gênero e Cidadania Feminina**. Fortaleza: EdUece, 2007.



PIGOZZI, D. OS QUADRINHOS COMO FONTE DE INFORMAÇÃO PARA O ESTUDO DA REALIDADE SOCIAL: o pensamento anarquista e o autoritarismo em V de Vingança e Watchmen. 2013. 111 f. Dissertação (Mestrado em História), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. 15 p.

WRIGHT, B. W. **Comic Book Nation: the transformation of youth culture in america.** JHU Press, 2001. p. 180-185.

Como citar este artigo:

OLIVEIRA, Paulo Igor Cândido Sousa de; CASTRO, Maria Muryell Xavier de. Violência sexual contra a mulher em quadrinhos: relatos de Ulli Lust em Heute ist der letzte tag vom rest dienes lebens. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.jun. 2022. p.52-61.

Tamara Ellen Lacerda Figueiredo

Graduanda do sexto período em Letras
(licenciatura dupla em português-espanhol),
pela Universidade Federal de Minas Gerais
(UFMG).

E-mail: tamaralacerda98@gmail.com

***KOE NO KATACHI:* um ensino inclusivo por meio de animes**

Resumo: Neste presente artigo, buscarei analisar e propor um ensino escolar inclusivo, por meio de um anime japonês, *Koe no Katachi*. Além disso, objetivo discorrer sobre a importância e as potencialidades de utilizar o cinema, mais especificamente, o universo nerd/geek para promover o respeito, à inclusão e o pertencimento no ambiente escolar. Partindo dos estudos em educação de surdos, junto com os estudos sobre a multimodalidade, a semiótica e estudos voltados para o uso de filmes no contexto escolar, buscarei apresentar a aplicabilidade do universo nerd/geek na educação contemporânea. E assim contribuir para o desenvolvimento de uma educação que veja as deficiências e as receba com acolhimento e respeito, fazendo, portanto, com que o aluno se sinta como parte integrante da comunidade escolar e, assim, conviva em uma escola harmônica e com valores. Logo, esse artigo busca incentivar o uso da cinematografia nerd/geek como uma ferramenta auxiliadora no processo ensino-aprendizagem e assim promover um ensino multimodal e, a partir desse, um ensino de valores, como o respeito e a empatia.

Palavras-chaves: Nerd/Geek. Ensino. Educação inclusiva. Surdez.

KOE NO KATACHI: una enseñanza inclusiva por medio de los animes

Resumen: En este artículo, buscaré analizar y proponer una enseñanza escolar inclusiva, por medio de un anime japonés, *Koe no Katachi*. Además de eso, objetivo discurrir sobre la importancia y las potencialidades de utilizar el cine, más específicamente, el universo nerd/geek para promover el respeto, la inclusión y la pertenencia en el ambiente escolar. Partiendo de los estudios en educación de sordos, junto con los estudios sobre la multimodalidad, la semiótica y estudios volcados para el uso de películas en el contexto escolar, buscaré presentar la aplicabilidad del universo nerd/geek en la educación contemporánea. Y así contribuir para el desarrollo de una educación que vea las discapacidades y las reciba con acogida y respeto, haciendo, por lo tanto, con que el alumno se sienta parte integrante de la comunidad escolar y, así, conviva en una escuela armónica y con valores. Luego, ese artículo objetiva alentar el uso del cine nerd/geek como una herramienta auxiliar en el proceso enseñanza-aprendizaje y así promover una enseñanza multimodal y, a partir de ese, una enseñanza de valores, como el respeto y la empatía.

Palabras-claves: Nerd/Geek. Enseñanza. Educación inclusive. Sordera.

Submissão: 14/05/2022

Revisão: 27/07/2022

Aprovado: 19/08/2022

Publicação: 14/09/2022



INTRODUÇÃO

Partindo de um ensino que se pauta na associação do uso de cinematografias - construções visuais, sonoras e culturais - com o fator de aproximação com os alunos, que esse recurso gera, é possível promover um ensino além da instância conteudista, abrangendo, também questões como: o respeito ao próximo, a inclusão escolar e o desenvolvimento do sentimento de pertencimento. É possível se perguntar: o ensino por meio de filmes e ou séries é eficiente? Como utilizar cinematográficas do universo nerd/geek para ensinar sobre valores como o respeito; e também a surdez? Como um estudante é capaz de ressignificar o que está assistindo e assim pensar sobre o mundo que o cerca? De que forma um filme que possui uma personagem surda pode contribuir para a formação de uma sociedade que respeita as diferenças e que compreende o sujeito surdo? Essas questões foram indagações iniciais que conduziram o motivo e a confecção deste presente trabalho. Logo, buscarei promover uma reflexão e apresentar argumentos fundamentados de que filmes nerd/geek podem, sim, serem utilizados na escola como uma ferramenta didático pedagógica para ensinar além de conteúdos escolares, como a compreensão da surdez, por exemplo.

Assim, esse trabalho parte da análise e possível aplicabilidade do filme japonês *Koe no Katachi* - que em tradução para português significa *A voz do silêncio* - lançado em 2016, com a autoria de Yoshitoki Oima e direção de Naoko Yamada. Essa cinematografia trata-se de uma animação japonesa que relata a história de Shouko Nishimiya - uma menina surda que é vítima de bullying na escola em que estuda - e um agressor, o personagem Shoya Ishida,

um garoto que a intimida e quebra seus aparelhos auditivos. Contudo, a trama sofre uma mudança, e agora Shoya Ishida passa de agressor a vítima e após compartilhar dos sentimentos de ser uma vítima de bullying, ele tenta desculpar-se com Shouko Nishimiya.

O ponto de análise deste presente trabalho não é o bullying e sim a questão da deficiência e do ensino inclusivo no contexto escolar, visto que em uma cena do anime temos a promoção de aulas de Libras para os alunos, a fim de que esses pudessem comunicar-se efetivamente com Shouko, todavia não é interesse de todos os alunos. Ademais, esse trabalho busca, também, ilustrar a aplicabilidade de filmes pertencentes ao universo nerd/geek para a promoção do ensino de valores, como: respeito mútuo, empatia, capacidade de convivência, solidariedade e diálogo.

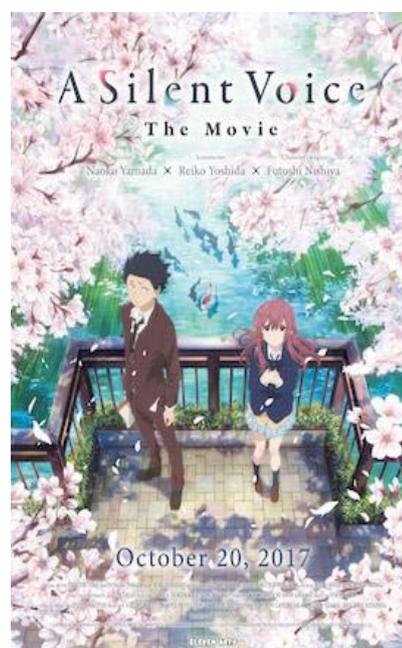


Figura 1: Poster do filme.
Fonte: AdoroCinema (2020)¹.

¹ Disponível em:

<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-254955/>



As cinematografias no processo do ensino inclusivo

São muitas as discussões a respeito do ensino por meio do uso de cinematografias. Nesse caso, partindo de um recorte temático voltado para o estudo inclusivo e seus desdobramentos, tem-se: a inclusão de uma personagem que possui uma deficiência auditiva, as noções de surdez, os mitos em torno de que todo surdo é mudo e a utilização do filme *Koe No Katachi* como recurso de ensino e um iniciador para se trabalhar essas questões em sala de aula. Assim, o cinema, mais especificamente, o universo nerd/geek possuirá um potencial educativo, porque é capaz de emitir em uma tela situações reais, levando o estudante a identificar a situação e refletir em prol de sua mudança. Além disso, a partir das noções de multimodalidade será possível associar esse potencial e sua real aplicabilidade no contexto escolar, com o intuito de promover uma educação inclusiva.

O termo multimodalidade aparece em estudos da área de Letras, como a Semiótica e a Análise do Discurso. Tem-se como definição:

[...] a multimodalidade refere-se às diferentes formas de representação utilizados na construção linguística de uma mensagem, dentre essas formas temos: palavras, imagens, cores, formatos, disposição da grafia, gestos, etc. olhares etc. (CARVALHO, p. 5-6).

É pertinente trazer ainda Silva (2018) em seu texto *Multimodalidade e multiletramento na formação de professores de espanhol*, que recorre a Cani; Coscarelli (2016,p.19) para definir multimodalidade como sendo “A interface com o visual, oral, gestual, tátil e outros recursos semióticos.”. Assim, ao mesclar essas diversas formas que

direcionam a percepção dos signos, e por consequência a construção do significado, é possível observar o cinema protagonizando esse efeito. Desse modo, é válido dizer que as cinematografias são multimodais, e nesse caso, analisando *Koe No Katachi*, temos que ele utiliza de elementos visuais (imagens dos personagens que compõem a animação acrescidos de gestos, expressões faciais e comportamentos dos personagens), a fim de narrar uma história e construir um espaço de criação da narrativa. E, dessa maneira multimodal e semiótica, trabalha em prol da construção de significados, sendo que caberá aos estudantes que assistirem a animação assimilar esses signos e identificar questões como as relativas à surdez e a construção do sujeito surdo. Sendo que o professor(a) pode aprofundar o tema, com discussões e atividades, após o trabalho com o filme.

Vale destacar, ainda, que há muitos trabalhos que já se dedicaram e ou dedicam a estudar o uso de filmes como atividade pedagógica na escola e a contribuição das cinematografias para a formação de um leitor/espectador crítico e observador. No artigo *Cinema e educação: o uso de filmes na escola* (SILVA, 2014), a autora traz um nome no assunto, Leite (2005), a fim de abordar sobre o período de 1990, em que o potencial pedagógico do cinema começou a ser alvo de atenção, no contexto brasileiro. Além disso, Silva (2014) cita sobre as maneiras de recepção, próprias da data de produção do artigo, como as “vídeo-locadoras”, por exemplo. Olhando para o contexto de 2022, é possível observar que esse tipo de local foi substituído, em grande parte, pelas plataformas de streaming, como Netflix, Disney, HBO Max, Amazon Prime e Globo Play. Essas plataformas oferecem planos, no qual o usuário terá a sua disposição um catálogo de filmes, divididos por gêneros e países, por exemplo. Assim, é possível que o usuário assista diferentes conteúdos, inclusive, as novas



produções das próprias plataformas que vão sendo lançadas com frequência. Diante disso, o acesso ao universo do cinema, inclusive, ao nerd/geek, se tornou ainda mais acessível e isso contribui tanto para que o professor(a) trabalhe filmes na sala de aula como para que os alunos possam assistir mais conteúdos da mesma temática, neste caso, a associada a personagens surdos e a cultura desses.

Sobre o papel das cinematografias no processo do ensino inclusivo, tem-se:

Conforme Franco (2005, p. 35), a influência das mídias (dentre elas, podemos destacar o cinema/filme) na formação da personalidade de crianças e adolescentes ocupa, hoje, mais espaço escolar e exerce o papel de agente que interfere na sociedade ao ditar valores, costumes, linguagem e tantos outros elementos. (SILVA, 2014, p. 363)

Partindo disso, é possível dizer que o filme japonês *Koe No Katachi*, o presente objeto de estudo, possui um papel importante na formação de valores ligados ao respeito às diferenças, a inclusão e a convivência harmônica no espaço escolar, e também, fora dele (no contexto social de convívio).

Além disso, estudos da semiótica cinematográfica corroboram para esse importante papel do cinema na construção de significados e, conseqüentemente de aprendizados. Segundo Andrew (2002, p.173), “a semiologia em geral é a ciência do significado e a semiótica cinematográfica se propõe a construir um modelo abrangente capaz de explicar como um filme adquire significado ou o transmite a uma plateia”. (BONA; DEL-VECHIO, 2010, p.nº 5).

Como apresenta Santos (2011) em seu artigo intitulado *Cinema e semiótica: a construção sónica do discurso cinematográfico*:

A linguagem cinematográfica não reside apenas naquilo que é mostrado, mas principalmente naquilo que é sugerido: “A relação entre mente e as cenas filmadas adquire uma perspectiva interessante à luz de um processo mental [...], a saber, a sugestão” (MUNSTERBERG, 2003, p. 43).

Há um diálogo entre os fragmentos sónicos (planos), sua ordenação e a mente do espectador. A imersão naquela “realidade” é feita por esse diálogo; cada fragmento, sejam diálogos, sons, luzes, figurinos, objetos de cena, cenários etc., enfim, todo esse compósito de elementos (sintaxe) são peças que vão construindo esse mundo que a mente completa (SANTOS, 2011, p. 15).

Portanto, ao observar cenas como a do personagem masculino principal arremessando e ou quebrando/danificando os aparelhos auditivos da personagem feminina, o aluno terá esse signo imagético do “aparelho auditivo” e poderá associá-lo ao significado de “alguém, nesse caso, a personagem possuir algum problema auditivo e que esse aparelho tem uma função”. Depois disso, o estudante, ao ressignificar o que viu, poderá pensar, por exemplo, além do que a imagem mostra: sobre o porquê de a personagem usar um aparelho auditivo, já que possui surdez. Isso é possibilitado, inclusive, pelo discurso de outra personagem que ao confirmar os aparelhos auditivos de Nishimiya indaga: “Quer dizer que na verdade você consegue ouvir?” (tradução em português) e outra menina responde: “Sim, também pensei na mesma coisa.” (tradução em português). Isso evidencia que não havia uma compreensão completa em relação à surdez e sim a crença de que todo surdo é mudo.



Figura 2: Framada cena do aparelho auditivo.

Fonte: *Koe No Katachi* (2016).²



Figura 3: Framada cena do aparelho auditivo na água.

Fonte: *Koe No Katachi* (2016).²

Desse modo, ao se deparar com uma cena similar, o aluno poderá se colocar e chegar a conclusão se tem a mesma dúvida das personagens ou não. A partir disso, abre-se um caminho para o estudante refletir além, se existem graus de surdez, e como é a reação dos outros personagens do anime em relação a essas cenas de violência, ou seja, o que é o sujeito surdo para eles. Ademais, a ambientação de *Koe No Katachi*, que é em uma escola, com uma dinâmica de aulas, intervalos e horário de término, haverá uma reflexão ainda mais real do filme em questão.

Logo,

Não é, portanto, a busca de um significado único da história, é simplesmente o filme que se oferece a estar aberto a esse jogo lúdico. É simplesmente ter a prazerosa oportunidade de conjecturar sobre o filme, sobre suas possibilidades. (SANTOS, 2011, p.16).

Ainda sobre o papel da semiótica no cinema, tem-se citado por (ARANTES,2021), um trecho de (SANTAELLA,2012) a respeito da relação entre esses dois campos citados anteriormente, no livro *Diálogo entre as artes e a educação básica*, no capítulo intitulado *Cinema e educação: interfaces possíveis entre a sétima arte e a educação básica*:

De uma maneira geral, o cinema é uma arte que abre possibilidade para ser estudada através da semiótica, pois essa corrente literária estuda o sistema dos signos linguísticos e o seu campo de estudo é muito amplo, todavia não é sem limitação, ou seja, a semiótica está ligada aos sinais, signos e linguagem e assim ela permite a compreensão de sons, palavras e imagens nas mais diversificadas manifestações. (SANTAELLA, 2012)

Ainda sobre a relação entre semiótica, cinema e a construção do significado é pertinente citar GUIRADO (2013), que em seu trabalho de mestrado nomeado *Um sistema semiótico sincrético: a linguagem cinematográfica*, apresenta o teórico russo Yuri Lotman (1978). Assim, sobre o significado construído a partir de um filme, tem-se:

tudo o que notamos durante a projecção de um filme, tudo o que nos toca actua sobre nós, possui uma significação. Aprender a assimilar estas significações é

² Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=71e7y3IgCUc&t=131s>



tão indispensável como para quem quer compreender a dança clássica, a música sinfônica ou qualquer outra arte suficientemente complexa e assente numa longa tradição é necessário conhecer o seu sistema de sistema de significações. (LOTMAN, 1978, p.75).

Desse modo, ao inserir um anime que irá representar um contexto fictício, mas semelhante a vida real, como o escolar, será possível que os alunos se sintam imersos, facilitando, assim, a identificação de comportamentos e temas existentes no filme, e a associação deles com o contexto real de convívio na escola. Assim como, haverá um processo de significação do fictício ao transpô-lo para o real, isso, por meio do contato do sujeito com o filme, e como este o afeta.

Além disso, tem-se que o cinema possui um papel como influenciador do corpo social, como citado por (ARANTES, 2021):

O cinema ao mesmo tempo em que se constitui como sétima arte também se constitui como comunicação, sendo assim, ele é o vetor de transmissão da linguagem, em que porta em si a mesma de representações, logo, ele também incide sobre o pensamento social, visto que dentro desse processo de interação social ele se apoia em forjar representações que são pertinentes para a vida e prática dos grupos sociais. (JODELETE, 2001, p. 32)

Ademais, há a questão emocional, visto que “O espectador de um filme, mesmo tendo consciência da irreabilidade que é exibida no cinema, acaba vivendo emocionalmente como se fosse um acontecimento real” (BONA. DEL-VECHIO, 2010, p.nº 7). Portanto, esse aspecto emocional suscitado pelas cenas (como as mencionadas anteriormente) do filme contribuirá para que os alunos identifiquem, percebam e construam suas percepções, e

assim alimentem debates a respeito do conteúdo visto no anime.

KOE NO KATACHI E SURDEZ

Em estudos voltados à educação especial e inclusiva, a destacar, a educação de surdos, estuda-se sobre esse público desde as concepções históricas até os dias atuais. Sabe-se que a surdez era vista pela sociedade do passado como uma enfermidade, passível de tratamento.

Sob o pretexto da deficiência, surdos já foram vistos como dementes, como incapacitados legalmente e como usuários de uma linguagem perversa que os distanciaria da aprendizagem da língua oral. Eles foram proibidos de utilizar a língua de sinais e “incentivados” a treinar durante a fala, em uma tentativa de normalização. Durante muito tempo, os surdos foram compreendidos a partir do campo da saúde. (RIBEIRO, 2008, p. 21)

Já na contemporaneidade essa concepção foi substituída e alocada ao campo linguístico e cultural. A Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) passou a ter garantias legais, como a sua obrigatoriedade nos atendimentos, garantido pela lei 10.436/2002, em seu artigo segundo. Como, também, na inserção obrigatória dessa língua em cursos voltados para a formação de professores, fonoaudiologia e cursos de licenciaturas e bacharelado. Todavia, há uma carência desse ensino no contexto escolar. Necessitando, pois, de aplicações e ensinamentos como o possibilitado pelas cinematografias, a destacar, a do universo nerd/geek.

O cinema, como já discutido na seção anterior, é um recurso multimodal e semiótico, que no propósito deste presente trabalho, é visto como uma ferramenta para uso pedagógico.



o cinema, enquanto *dispositivo pedagógico*, se refere ao conjunto de práticas discursivas e não-discursivas (a linguagem cinematográfica, as salas de cinema, a indústria que o produz, a arte que o constitui...). É o conjunto desses ditos e não-ditos que fazem do cinema uma instância educadora, e somente quando combinados esses elementos exercem sua função pedagógica. (THOMA, 2002, p.95)

quando falamos sobre o cinema na vida cotidiana atual, podemos afirmar que este - assim como todos os demais artefatos culturais - desempenha um significativo papel na construção de imagens, idéias, representações, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, interpelando os sujeitos e funcionando como um dispositivo pedagógico que molda identidades. (...) A pedagogia cultural do cinema ocorre, então, através das lições sobre como devemos ser, agir, pensar e nos comportar frente a nós mesmos e aos outros. (THOMA, 2002, p. 96).

Nesse viés pedagógico, é importante mencionar, primeiramente, que a imagem abaixo foi retirada do filme *Koe no Katachi*, na qual se tem a apresentação da personagem principal perante a turma, em seu primeiro dia de aula. Ela utiliza um caderno para se comunicar. De início, já é possível identificar um problema: a ausência da língua de sinais para a comunicação, visto que nenhum de seus colegas de classe possui esse conhecimento. A imagem, também, possibilita ver uma tentativa de se enturmar por parte da garota e um desejo por pertencer àquele local assim como os demais colegas. *Koe no Katachi* possibilita reflexões sobre algumas questões, como: a importância do ensino de Libras nas escolas, a

inclusão de pessoas surdas e o preparo dos integrantes do corpo escolar para receber todas as crianças, com ou sem limitações.



Figura 4: *Framada cena Koe no Katachi.*

Fonte: . LinkedIn (2020).³

Desse modo, por meio do filme japonês em questão será possível trabalhar, através de atividades de sessões de cinema com discussões em grupo, questões como as crenças em relação à surdez, a língua de sinais e a inclusão escolar. Apresentar e ensinar sobre essa língua nas escolas constituirá mais um avanço rumo a uma sociedade mais inclusiva.

Carvalho (2017), aborda em seu artigo intitulado *Importância da inserção de filmes e vídeos na prática docente no ensino fundamental I*, as potencialidades do recurso visual.

O recurso audiovisual pode ser uma importante ferramenta, proporcionando o aprendizado por meio do lúdico, a fim de ampliar as metodologias e possibilidades de aprendizagem e ensino, contribuindo para o desenvolvimento intelectual do aluno, além da compreensão e assimilação dos conteúdos, de modo a motivá-lo e aproximá-lo da realidade. (CARVALHO, 2017,p.3)

³ Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/resenha-do-filme-voz-sil%C3%A0ncio-koe-katachi-eduarda-rozemberg>



A partir disso, é possível observar que o recurso audiovisual, seja ele um filme ou um vídeo, constitui-se como uma ferramenta de aprendizagem, visto que o aluno será capaz de associar o que está assistindo com sua realidade e assim refletir sobre ela. Logo, ao utilizar *Koe no Katachi* como recurso para ensinar sobre os valores (respeito e empatia, por exemplo); e sobre as ramificações em torno da surdez, o estudante será capaz de olhar para seu próprio entorno escolar e assim refletir sobre.

Um outro estudo que relaciona ensino com o uso de cinematográficas, bem como com a língua de sinais e ao universo relativo à surdez é o artigo intitulado *O cinema como dispositivo para tematizar aspectos relativos à língua de sinais e a cultura surda* (RAUGUST & PEREIRA, 2017). Esse trabalho é parte de um Projeto de Ensino chamado CINELIBRAS da Universidade Federal de Pelotas e visa, através, de sessões de cinema tematizar a surdez. O projeto é direcionado a alunos de licenciatura que já cursaram ou estão cursando a disciplina de Libras. É interessante perceber que até para professores em formação há uma carência em relação ao entendimento dos sujeitos surdos, da libras e da cultura destes. Por isso, ao promover essas sessões, e posteriores discussões e reflexões entre o grupo da pesquisa, foi possível perceber que houve uma compreensão sobre como deve ser um professor de um estudante surdo, ou seja, quais são as demandas e especificidades desse aluno. Ao olhar para essa experiência realizada no meio universitário é possível pensar, também, sobre essas sessões inseridas no espaço escolar, no qual, agora, esse professor que compreende a necessidade de ensinar sobre a surdez e a inclusão, poderá aplicar,

também, esse tipo de prática didática pedagógica com seus alunos. É importante transmitir ao corpo discente que

Os surdos são entendidos como um grupo organizado cultural e linguisticamente; um grupo que possui suas próprias experiências de ser surdo e que constrói as suas identidades; se constitui enquanto comunidade, com cultura, identidade e línguas próprias. Trata-se de um grupo culturalmente diferente, o qual percebe o mundo à sua volta e relaciona-se com ele de uma forma que não é a oral-auditiva, mas por meio de experiências visuais e de uma língua de modalidade visuoespacial, a Língua de Sinais. (RAUGUST & PEREIRA, 2017, p.130)



FIGURA 5: Imagem do filme Koe no Katachi.

Fonte: Anime Yabu (2020).⁴

⁴ Disponível em: <https://animeyabu.com/play/23978/>



Logo, utilizar o cinema nerd/geek para ensinar sobre esse grupo configura-se como uma necessidade e uma possibilidade.

Existem estudos que relacionam cultura nerd/geek com o ensino, isso em diversas áreas, como: língua portuguesa, matemática, química e ciências. Um exemplo é o artigo intitulado *Calor ou temperatura? Uso de personagens da cultura geek para contextualização de fenômenos físicos/biológicos*, de (VALGAS, GONÇALVES & ROSA, 2021) que utilizam do universo nerd/geek para o ensino de ciências. Os autores trazem outros trabalhos para falar sobre como se estabelece a relação entre universo nerd/geek e jovens, ou melhor, porque utilizar filmes desse tipo é um bom caminho. Assim, “com heróis, vilões, enredos e histórias instigantes, as animações e quadrinhos envolvem e prendem a atenção do jovem, constituindo parte integrante da sua identidade sociocultural emocional de seu cotidiano” (CANÁRIO, 2012; MENEZES, 2017; PEREIRA et al., 2020) e “O uso de personagens da cultura geek aproxima a sala de aula das vivências dos estudantes, agindo como facilitador do processo de aprendizagem” (SANTOS, 2019).

Partindo do exposto é possível dizer que *Koe No Katachi*, como um filme japonês pertencente ao universo nerd/geek e tendo como ambiente o espaço escolar, pode ser usado como recurso inicial atrativo no processo de ensino-aprendizagem.

Ademais, como a história do filme/anime traz na figura de Miyoko Sahara - única aluna da sala que se dispôs a aprender a língua de sinais e desse modo conseguir se comunicar com a personagem principal - essa possibilita a discussão do ensino de Libras. A partir disso, cria-se um contexto em que os alunos brasileiros se sintam interessados por esses aprendizados e temas. Logo, caberá à escola incentivar ainda mais esse tipo de ensino. É válido ressaltar, também, que o filme

ensinará que o ambiente escolar é um espaço de diálogos, amizades e de amadurecimento. Ensinando, pois, os alunos a verem diferentes perspectivas de um mesmo tema, a partir do olhar dos personagens, e a partir disso criarem suas próprias reflexões, indagações e discussões.

CONCLUSÃO

A partir dos estudos realizados é perceptível o potencial papel do universo cinematográfico nerd/geek, a destacar o filme japonês *Koe No Katachi*, que além de fazer parte do universo nerd/geek, que caracteriza-se como tendo uma ótima recepção pelo público jovem, há também o espaço onde se constrói a história, que é composto por estudantes em uma escola, suas relações no espaço escolar e também fora dele (em casa, por exemplo). Além disso, foi possível, a partir das concepções e outros trabalhos sobre multimodalidades, semiótica, ensino inclusivo e o uso do cinema na escola é observável a possibilidade pedagógica de ensino por meio de um filme.

Ao promover um ensino inclusivo, incentivar o conhecimento de Libras, a cultura surda, desmistificar crenças em relação à pessoa surda, promover a inclusão e o respeito às diferenças, *Koe No Katachi* se mostra como uma ferramenta de aprendizado. Lembrando, que, é necessário aplicar a sessão de cinema a turma a que se destina a faixa etária do filme, ou seja, adolescentes de no mínimo 16 anos, já que esse filme possui outros temas, e dentre eles, temas sensíveis, como o suicídio. Como também, cenas de violência física, ou seja, de bullying, do tipo físico.

Por fim, esse artigo objetiva incentivar ainda mais o uso do universo nerd/geek nas salas de aulas brasileiras, a fim de proporcionar um aprendizado sobre temáticas importantes, de forma cativante e significativa para



estudantes do ensino médio. Dessa maneira, através de um ensino multimodal, que englobe as imagens, sons, o verbal e os gestos, cabe ao professor(a) mediar e guiar o estudante, a fim de ajudá-lo a construir uma comunidade escolar cada vez mais aberta, dialógica, acolhedora, humanizada e harmônica. Acredito que com esse artigo é possível se pensar em *Koe No Katachi* dentro da sala de aula, o seu papel no processo de ensino-aprendizagem; e como sendo uma ferramenta prazerosa e rica para o aprendizado, que é a cinematografia.

REFERÊNCIAS

- ANDREW, J. D. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- ARANTES, Tais Turaça. Cinema e educação: interfaces possíveis entre a sétima arte e a educação básica. In: ARANTES, Tais Turaça; SILVA JUNIOR, José Braulio da; GOMES, Nataniel dos Santos. (Org.). **Diálogo entre as artes e a Educação básica**. 1ed. Catu: Bordô-Grená, 2021. p. 69-83.
- BONA, Rafael Jose; DEL-VECHIO, Roberta. **A semiótica dos filmes como prática educativa**. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, IX, 2010, Novo Hamburgo.
- CARVALHO, Ana Carolina De Souza. **Importância da inserção de filmes e vídeos na prática docente no ensino fundamental I**. [S.l.: s.n.], 2017.
- CARVALHO, Francisco Romário Paz. **Gêneros multimodais**: uma proposta para o ensino de língua portuguesa. [S.l.: s.n.], 2014. p. 1-12.
- CANÁRIO, Tiago. Mangás, animes, juventude e socialização: um estudo sobre o Efeito de Terceira Pessoa. **Liinc em revista**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 493-508, 2012.
- CANI, Josiane Brunetti. COSCARELLI, Carla Viana. Textos multimodais como objeto de ensino: reflexões em propostas didáticas. In: KERSCH, Dorotea Frank. COSCARELLI, Carla Viana. CANI, Josiane Brunetti. (Orgs). **Multiletramentos e multimodalidade**: ações pedagógicas aplicadas à linguagem. Campinas, SP: Pontes Editores, 2016. p.15-48.
- FRANCO, M. Você sabe o que foi o I.N.C.E.? In: SETTON, M. da G.J. (org.) **A Cultura da mídia na escola**: ensaios sobre cinema e educação. São Paulo: Annablume: USP, 2004.
- GUIRADO, Natália Cipolaro. **Um sistema semiótico sincrético**: a linguagem cinematográfica. 2013. 105f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2013.
- JODELET, D. **As representações sociais**. Rio de Janeiro: UERJ, 2001.
- LEITE, S. **Cinema brasileiro**: das origens à retomada. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005.
- LOTMAN, Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.
- MENEZES, Érika Lourenço de. **Heróis e heroínas ou apenas colegiais**: juventude e os desenhos animados. 2017. Dissertação (Mestrado em educação) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.
- MUNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. In: XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2003. p. 36-46.



PEREIRA, Gabriela Pereira de; FERREIRA, Maira. Matemática, Arte e Mangá: a cultura audiovisual em diálogo com as juventudes. **Zetetike**, Campinas, v. 28, p. 1-19, 2020. e020032.

RAUGUST, Mayara B. ; PEREIRA, Karina Ávila. O cinema como dispositivo para tematizar aspectos relativos à língua de sinais e à cultura surda. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v.20, n.2, p. 121-147, jul./dez. 2017.

RIBEIRO, Maria Clara Maciel de Araújo. **A escrita de si**: discursos sobre o ser surdo e a surdez. Belo Horizonte, 2008.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

SANTOS, Marcelo Moreira. Cinema e semiótica: a construção sógnica do discurso cinematográfico. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, v.3, n.1, p. 11-19, janeiro/abril 2011.

SANTOS, Romário da Silva. **Cultura geek e construção de redes de sociabilidade e saberes**: um estudo sobre protagonismos juvenis em Horizonte-Ce. 2019. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

SILVA, Elaine Teixeira da. Multimodalidade e multiletramentos na formação de professores de espanhol. **Anais do Congresso Internacional de Educação Tecnologias - Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância**, 2018.

SILVA, Josineide Alves da. Cinema e educação: o uso de filmes na escola. **Revista Intersaberes**, v.9, n.18, p.361-373, jul.- dez. 2014.

THOMA, Adriana da Silva. **O cinema e a flutuação das representações surdas** - “Que

drama se desenrola neste filme? Depende da perspectiva...”.Tese (Doutorado). Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

VALGAS, A. A. N., Gonçalves , T. A., & Rosa, A. F. P. da. (2021). Calor ou temperatura? Uso de personagens da cultura geek para contextualização de fenômenos físicos/biológicos. **Caderno Marista De Educação**, v.12, n.1, 2021.

Como citar este artigo:

FIGUEIREDO, Tamara Ellen Lacerda. Koe No Katachi: um ensino inclusivo por meio de animes. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.jun. 2022. p. 62-72.

José Antônio Loures

Doutor em Artes pela UnB, IFSP.

E-mail: jloures.arte@gmail.com

Gabriel Moreira dos Santos

Estudante no Curso Técnico em
Química Integrado ao Ensino Médio,
IFSP.

E-mail: gab2santoss42@gmail.com

Isabela Caroline Silva Viana

Estudante no Curso Técnico em
Química Integrado ao Ensino Médio,
IFSP.

E-mail: isabelavianacs@gmail.com

Submissão: 14/05/2022

Revisão: 27/07/2022

Aprovado: 05/08/2022

Publicação: 14/09/2022

JOVENS PESQUISADORES

CULTURA NERD NO IFSP - SERTÃOZINHO: Influência, práticas e consumo durante a pandemia

Resumo: O artigo apresenta problematizações sobre uma pesquisa quantitativa realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - campus Sertãozinho, sobre o consumo de cultura nerd em 2022. As perguntas foram desenvolvidas por alunos dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio e aplicadas para colegas de curso. O trabalho relaciona e discute os impactos do consumo global de cultura nerd com os reflexos e particularidades encontradas em nosso campus. Nesse sentido, os principais temas encontrados pelos autores foram: Preconceito e conteúdos nacionais; Pandemia e pirataria; Incentivo para um novo *hobby*. Por fim, destacamos que o artigo pretende dar visibilidade para adolescentes de 15 e 16 anos sobre suas vivências e experiência com o consumo de cultura nerd.

Palavras-chaves: Pandemia. Pirataria. Hobby. Cultura Nerd. IFSP.

NERD CULTURE AT IFSP - SERTÃOZINHO: Influence, practices, and consumption during the pandemic

Abstract: *The current article presents problematizations on a quantitative research carried out at the Federal Institute of Education, Science and Technology of São Paulo – Sertãozinho campus, concerning the nerd culture consumption in 2022. The questions were developed by students of the High School Integrated Technical Courses and applied on classmates. The work relates and discusses the impacts of the global consumption of nerd culture with the reflexes and particularities found in our campus. In this sense, the main themes found by the authors were: prejudice and national content; pandemic and piracy; encouragement for a new hobby. At last, we highlight that the article intends to give visibility to 15 and 16 year olds about their experiences with the consumption of nerd culture.*

Keywords: *Pandemic. Piracy. Hobby. Nerd Culture. IFSP.*



INTRODUÇÃO

De acordo com o dicionário *online* Michaelis¹ a palavra “nerd” significa uma pessoa socialmente inadaptada que tem interesse em tecnologia, histórias em quadrinhos, jogos digitais, filmes de ficção científica e que raramente se agrupam entre si. Paula Travancas (2018, p. 1) coloca que o:

Nerd costumava ser um xingamento reservado para jovens introvertidos, afeitos aos estudos e a passatempos que envolviam o uso da imaginação. Essas características faziam com que fossem excluídos pelos colegas de escola, que os percebiam como socialmente inadequados.

Essas eram definições arcaicas e carregadas de estereótipos e muito representadas nos cinemas nas décadas de 1980 e 1990. Segundo Stuart Hall (1999) o estereótipo é uma maneira de resumir o outro em poucas características. Para o autor, um grupo excluído é estereotipado por aqueles que detêm os poderes sociais, econômicos e culturais. Antes, ser chamado de nerd era algo pejorativo, com o intuito de difamar, diminuir e atacar o outro. Felizmente os tempos mudaram.

Nesse sentido, a cultura está em constante transformação por si própria, ou através da inserção e interação de novos elementos externos (VARGAS; ROCHA, 2019). Assim, a cultura nerd se tornou parte do nosso cotidiano, como por exemplo os lançamentos de filmes de super-heróis que se tornaram eventos que repercutem por meses em sala de aula e também nas redes sociais por meio dos memes. Dentre as 10 maiores bilheterias de todos os tempos estão (OMELETE, 2022): Os Vingadores (2012) em

9°, Homem-Aranha: De volta para casa (2021) em 6°, Vingadores: Guerra Infinita (2018) em 5°, Vingadores: Ultimato (2019) em 2°. Apenas os filmes de super-heróis ocupam quatro posições e alcançaram aproximadamente 8 bilhões de dólares em bilheteria. Isso é um exemplo de algo que já foi considerado de nicho e voltado para um pequeno grupo de consumidores e se tornou o gênero mais lucrativo do cinema contemporâneo.

Contudo, essa é uma visão em larga escala. O nosso objetivo com esse artigo é compreender e problematizar o consumo de cultura nerd com um recorte específico e presente em nosso dia-a-dia: Mapear o consumo de cultura nerd no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Sertãozinho. A instituição de ensino é focada em ensino, pesquisa e extensão nas modalidades: Técnico, Tecnologia, Engenharia, Licenciatura, Mestrado e Extensão (SRTIFSP, 2021). O campus é localizado no município paulista de Sertãozinho, uma cidade de 128 mil habitantes com sua economia baseada na indústria e agricultura, sendo um dos maiores produtores brasileiros do setor sucroalcooleiro (IBGE, 2021).

Nesse contexto, na primeira semana de abril de 2022 foi realizada uma pesquisa quantitativa sobre o consumo de cultura nerd pelos alunos do primeiro e segundo ano dos cursos Técnico em Automação Industrial Integrado ao Ensino Médio e Técnico em Química Integrado ao Ensino Médio. A faixa etária dos participantes se encontra entre 15 e 16 anos. O Formulário Google² foi a plataforma escolhida para a pesquisa devido a agilidade para a construção das perguntas e ao fácil compartilhamento da pesquisa entre os

¹ O dicionário pode ser acessado em: <https://michaelis.uol.com.br/>.

² A pesquisa foi disponibilizada no seguinte endereço: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd0MRZP1ePnVMpFNIJCeESQ3SBmeme7PJXzVKLdmD9E7wc5-A/closedform>



alunos. Destacamos que nenhuma informação pessoal foi necessária e divulgada. Por motivos de tempo e espaço disponível para esse artigo não vamos abordar todas as perguntas e suas respostas. Assim, com 8 perguntas e 94 participantes, os resultados que consideramos mais relevantes foram divididos em três temas: 1) Preconceito; 2) Pandemia e Pirataria; 3) Incentivo para aprender uma nova atividade.

PRECONCEITO E CONTEÚDOS NACIONAIS

A primeira pergunta se dedicou a registrar quais são as mídias mais consumidas pelos estudantes:

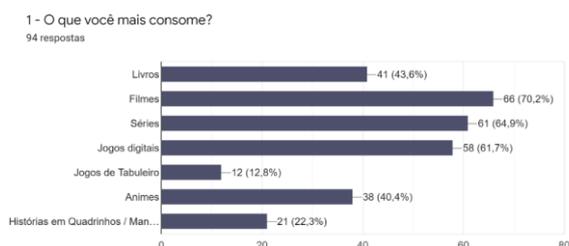


FIGURA 1: Gráfico com as respostas à pergunta 1.
Fonte: Os autores, 2022.

Os livros, filmes, séries, jogos e histórias em quadrinhos consumidas por essa geração são um reflexo do tempo em que vivemos. Assim, os temas abordados nessas mídias são diferentes em apresentação e representação do que em décadas passadas. Voltemos para o dicionário *online* Michaelis para apresentar uma definição da palavra “preconceito”: “Conceito ou opinião formados antes de ter os conhecimentos necessários sobre um determinado assunto”. Apesar da cultura nerd estar cada vez mais aceita em nosso cotidiano, ainda há preconceito com os seus temas (Figura 2):

2 - Já sofreu preconceito por gostar de temas considerados nerds?
94 respostas

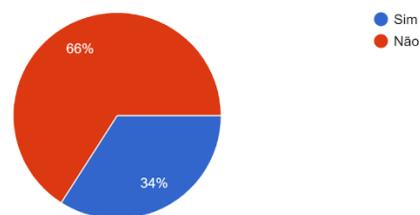


FIGURA 2: Gráfico com as respostas à pergunta 2.
Fonte: Os autores, 2022.

Assim, 34% dos participantes afirmaram que já sofreram preconceito devido ao conteúdo nerd consumido, seja filmes, séries, livros, quadrinhos etc. E quando diferentes gerações com dificuldades de diálogo se encontram é possível que o preconceito encontre um terreno fértil para florescer (fig. 3):

2b - Já sofreu críticas por parte da família devido ao conteúdo consumido?
94 respostas

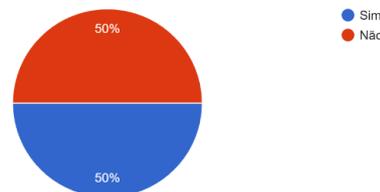


FIGURA 3: Gráfico com as respostas à pergunta 2b.
Fonte: Os autores, 2022.

Metade dos participantes afirmaram que já foram vítimas de preconceito dentro da própria família. Esse tipo de conflito não é algo exclusivo de Sertãozinho e já aconteceu diversas outras vezes. Por exemplo, nos anos 2000, Yu-Gi-Oh! - anime sobre jogos de cartas e misticismo, foi acusado de incentivar a prática do satanismo na televisão (ÁVILA; ELOI, 2020). O resultado foi milhares de cartas queimadas por pais evangélicos preocupados e milhares de filhos traumatizados. Durante uma semana, o



apresentador Gilberto Barros se dedicou a acusar jogos de cartas e animes de influenciar as crianças nos caminhos do ocultismo, delinquência e assassinato. Um conflito geracional que marcou uma época devido ao sensacionalismo e repercussão do programa exibido na TV Bandeirantes. Para Bauman (2003), quando apenas as superfícies se encontram há pouco espaço para descobertas e negociações. Ou seja, filhos e pais com dificuldade de conversar sobre suas preferências, passatempos e principalmente de compartilhar suas experiências e vivências sem um julgamento prévio. Já a terceira pergunta foi (fig. 4):

3 - Você consome mais conteúdos nacionais ou estrangeiros?
94 respostas

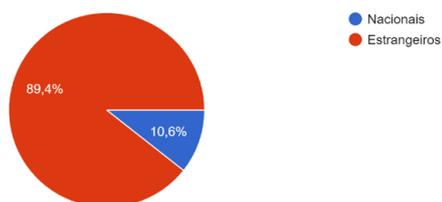


FIGURA 4: Gráfico com as respostas à pergunta 3.

Fonte: Os autores, 2022.

As respostas dessa pergunta revelaram que 89,4% dos participantes têm preferência por consumir conteúdos estrangeiros. Essa porcentagem é um reflexo do que acontece em um contexto nacional, como mostrou uma pesquisa realizada pelo Data Folha e Itaú Cultural em agosto de 2021 (SOUSA, 2021). Essa pesquisa revelou que 19% dos participantes nunca assistiram um filme nacional nos cinemas. Quando perguntados sobre o consumo de conteúdos nacionais e estrangeiros nas plataformas de *Streaming*

(Netflix, HBO Max, Disney+, Amazon Prime etc.) o resultado foi que 22% dos participantes assistiram apenas filmes e séries estrangeiras. Por fim, 65% dos participantes que assistiram um filme nacional os recomendariam para amigos e familiares. Retornando para a nossa realidade, a cidade de Sertãozinho conta com apenas um cinema, o StarCine. Verificamos através do Instagram³ do cinema que desde a reabertura em 30 de outubro de 2020 até 27 de abril de 2022 somente foram exibidos filmes estrangeiros. Assim, não houve possibilidade de contato do público com produções nacionais. A única referência a uma produção nacional pelo StarCine é uma publicação sobre o lançamento do filme de comédia “Minha Mãe é uma Peça 3”. O filme estrelado por Paulo Gustavo (1978 - 2021) foi capaz de furar a resistência do público e do StarCine com produções nacionais. A última pergunta desse tópico foi (fig. 5):

4 - A cultura geek/nerd foi introduzida em sua vida na infância, ou mais recentemente?
94 respostas

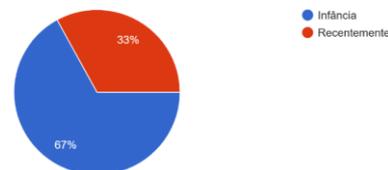


FIGURA 5: Gráfico com as respostas à pergunta 4.

Fonte: Os autores, 2022.

Aproximadamente $\frac{1}{3}$ dos participantes foi introduzido a cultura geek/nerd na infância. Esses são nomeados por geração Z - aqueles nascidos entre 1990 a 2010, um período marcado pela inserção de novas tecnologias e da internet no cotidiano brasileiro. Entre março e junho de 2020, o prof. Fernando Teruel - coordenador do curso Técnico em Química

³ O Instagram do StarCine pode ser acessado em: <https://instagram.com/starcineoficial/>.



Integrado ao Ensino Médio do IFSP - SRT, aplicou um questionário para 1020 alunos da instituição e um dos resultados mostrou que 29,6% dos estudantes acessam a internet apenas pelos celulares. Assim, apesar dessa geração ter crescido com acesso à tecnologia, internet e conseqüentemente conteúdos nerds, existem diversas realidades e particularidades de consumo na cidade de Sertãozinho.

Pandemia e pirataria

No final do ano de 2019 o mundo foi assolado pela pandemia de Covid-19, e isso afetou e ainda afeta o acesso e o consumo de bens culturais. Nesse sentido, essa etapa da pesquisa se dedicou a compreender as relações entre a pandemia e consumo de conteúdos nerds.

Como apresenta a Figura 6, 14,9% dos participantes afirmaram que o consumo se dificultou, e 34% que houve a desistência de comprar algum livro e jogos devido ao preço (Figura 6).

Porcentagens relativamente baixas se compararmos

com os principais problemas enfrentados pelos brasileiros durante a pandemia: desemprego e inflação. O Fundo Monetário Internacional estima que o Brasil deve ficar entre as maiores taxas de desemprego do mundo, com 13,4% e com uma inflação de 8,2% (ALVARENGA,

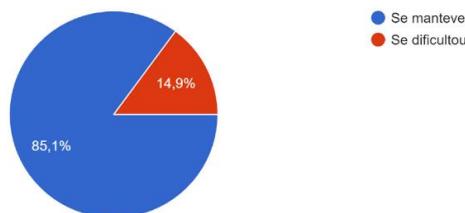
2022). Contudo, a provável solução para se manter o ritmo de consumo foi a pirataria.

O termo pirataria foi usado durante muitos anos como referência a pirataria marítima, onde homens conhecidos como piratas saqueavam navios em alto mar. Apesar de até hoje existir a pirataria marítima, com o tempo, o termo passou a ser utilizado como menção a falsificação, a cópia e o uso não autorizado de obras intelectuais e de produtos (MARTINS, 2019, p. 23).

Em 2021 o Brasil se tornou o 5º maior consumidor de produtos piratas, como revelou a empresa de cibersegurança Akamai (PIGNATI, 2022). De acordo com essa pesquisa os setores mais pirateados foram: Televisão, editoração, cinema, música e *software* (programas, aplicativos e games).

Retornando para Sertãozinho, quando questionados sobre a utilização de pirataria os nossos alunos do IFSP responderam:

5 - O seu acesso a conteúdos geek/nerd se dificultou durante a pandemia ou se manteve?
94 respostas



6 - Durante a pandemia você desistiu de comprar livros, jogos e etc. devido ao preço?
94 respostas

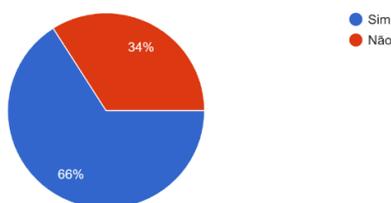


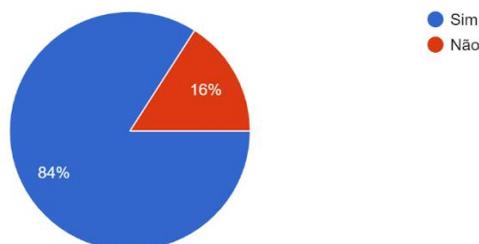
FIGURA 6: Gráficos com as respostas às perguntas 5 e 6.

Fonte: Os autores, 2022.



6b - Durante a pandemia utilizou de serviços piratas?

94 respostas



6c - Se a resposta for positiva, se sentiu culpado por piratear?

85 respostas

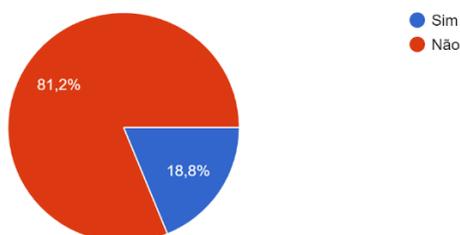


FIGURA 7: Gráfico com as respostas às perguntas 6b e 6c.

Fonte: Os autores, 2022.

84% dos participantes utilizaram de serviços piratas e apenas 18,8% se sentiram culpados pela prática (Figura 7). A pirataria envolve questões econômicas, e um dos principais fatores é a desigualdade social. As oportunidades e privilégios não são distribuídos proporcionalmente, e com isso parte da população tende a utilizar serviços piratas de baixo ou nenhum custo. Nesse contexto, a pirataria é uma autêntica gambiarra brasileira. Entendemos gambiarra como investigação através do improviso para subverter, sobreviver e confrontar o sistema (MESSIAS; MUSSA, 2020).

É possível que os adolescentes participantes da nossa pesquisa sejam os mais afetados quando se trata de consumo de

conteúdo nerd, pois ainda estão num processo preparatório de inserção no mundo de trabalho. Além disso, as famílias tiveram que abruptamente se adequar a uma nova realidade, ou seja, uma preferência por manter o essencial (luz, água, gás e alimentação) e cortar o que é considerado supérfluo, como por exemplo a assinatura de serviços de *streaming* e de games. Assim, a pirataria é utilizada sem o sentimento de culpa, e uma maneira de enfrentar uma constante exclusão e conseguir acesso a bens culturais.

O incentivo para um novo hobby

De acordo com o dicionário *online* Dicio⁴ a palavra *hobby* significa: “Atividade feita por lazer, distração, prazer, divertimento e não por obrigação”. E a sétima e última pergunta da nossa pesquisa se debruçou em compreender a relação entre consumo e incentivo para aprender uma nova habilidade (Figura 8):

7 - Conteúdos geek/nerd já te incentivaram a hobbies diferentes?

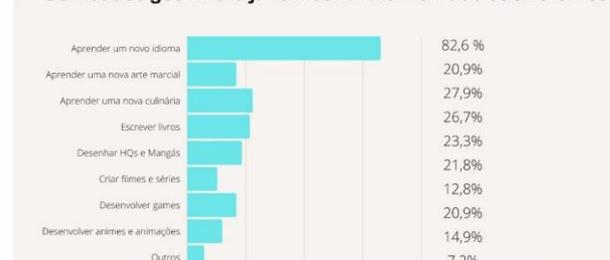


FIGURA 8: Gráfico com as respostas à pergunta 7.

Fonte: Os autores, 2022.

Já é fato que o inglês, língua internacional dos negócios, estudos e uma das mais faladas no mundo, se tornou cada vez mais importante e necessária na vida das pessoas, indo de ajudar em pesquisas de trabalhos escolares a ser requisito em vagas de

⁴ O dicionário pode ser acessado em: <https://www.dicio.com.br/>.



emprego. Em nossa pesquisa, 61,7% dos alunos disseram consumir em maior quantidade os jogos digitais e 82,6% responderam que já se sentiram motivados a aprender um novo idioma devido aos conteúdos nerd/geek consumidos. Os jogos eletrônicos estão presentes em nosso cotidiano, pois de acordo com a Pesquisa Game Brasil 2022 (SIOUX; BLEND; ESPM, 2022), 74,5% dos brasileiros jogam videogames. Então, nesse contexto os

os jogos eletrônicos são uma parte tão presente nas vidas de tantos alunos e que muitas pessoas acabam por ter um processo de aquisição de LI (língua inglesa) muito embasado pelos conhecimentos que adquirem desta mídia, parece ser imprescindível que o ensino formal se atente para isso e procure, cada vez mais, formas de utilizar essa experiência para ajudar os alunos a desenvolver suas habilidades linguísticas em Língua Inglesa (VOGELMANN; FERRAZ; BRAWERMANN-ALBINI, 2020, p. 205).

Já está claro o quão importante aprender um outro idioma é, e quantas portas pode abrir como mostrou a figura 8. No IFSP a maioria dos alunos dos cursos Técnicos Integrados ao Médio consomem conteúdos internacionais, uma tendência natural das pessoas, inclusive para saber o que está acontecendo no mundo e como o entretenimento está fora de suas perspectivas de alcance. Jogos digitais, como mostra a pesquisa, são de grande interesse e motivam o conhecimento de um novo idioma de maneira que, auxilia o estudante a ter acesso a aprendizagem de idiomas de forma dinâmica, interativa e divertida. Facilitar práticas que muitas vezes podem ser temidas por seus discentes por meio de *hobbies* que são inicialmente incentivados através de conteúdos geek/nerd são um dos pontos positivos de consumir conteúdos estrangeiros e com isso aprender algo interessante. De acordo com a pesquisadora Luciana Censi:

Os jovens estudantes jogam online com jogadores dispersos pelo mundo. Muitas vezes, os parceiros de jogos são falantes nativos do inglês e de outras línguas, o que não é um empecilho para as interações nos chats dos games. Eles ouvem músicas internacionais e são fãs de bandas estrangeiras. Criam redes na Web ao interagir com comunidades de fãs em língua materna, bem como em inglês (CENSI, 2017, n. p.).

Hobby por si só é um hábito construtivo como a aprendizagem de uma nova língua, fazer uma arte marcial, criar um esboço de anime, escrever livros etc. Estas são atividades somatórias tanto para os adolescentes de 15 a 16 anos da pesquisa como para qualquer outra pessoa, e se incentivados por pais, professores ou colegas podem vir a se tornarem carreiras ou um “ganha pão” para quem o pratica.

Considerações finais

Durante a realização da pesquisa e a escrita deste artigo percebemos como são complexas as relações entre os estudantes dos cursos Técnicos Integrados ao Médio do IFSP - SRT com a cultura nerd. As respostas das perguntas mostraram como ainda persiste um conflito geracional entre os adolescentes e os pais. O impacto que a pandemia teve no consumo de conteúdos nerds e como a pirataria se tornou uma alternativa viável para se evitar uma exclusão cultural. Também como os conteúdos consumidos podem influenciar os alunos para aprender novas habilidades.

Então, compreendemos que existem várias possibilidades de abordagens acerca do tema e já pensamos em um segundo mapeamento. Para uma futura pesquisa vamos aprofundar as discussões sobre pirataria e propriedade intelectual e como os custos de acesso marginalizam uma parcela da população e privilegiam uma minoria. Assim como uma problematização sobre questões de



gênero, machismo, misoginia e assédio nos conteúdos nerds consumidos pelos alunos.

Sertãozinho é uma pequena cidade do interior paulista e o campus do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo é um dos 670 institutos federais de ensino. E os desafios, interesses e problemas enfrentados pelos estudantes não devem se manter invisíveis, pois são um reflexo de uma condição maior que afeta toda uma cadeia de produção, compartilhamento e consumo da cultura nerd. Por fim, compreendemos que cada um dos 94 participantes foi valioso para entender como os impactos de produções desenvolvidas no exterior impactam a vida de adolescentes de 15 e 16 anos.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, D. **Taxa de desemprego do Brasil deve ficar entre as maiores do mundo em 2022; veja ranking.** Portal G1 Economia [online], 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2022/04/28/taxa-de-desemprego-do-brasil-deve-ficar-entre-as-maiores-do-mundo-em-2022-veja-ranking.ghtml>. Acesso em: 14 maio 2022.

ÁVILA, G.; ELOI, A. Como Yu-Gi-Oh! virou alvo de polêmicas satanistas no Brasil. **Portal Omelete** [online], 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/yu-gi-oh-baralho-do-diabo-polemica-anos-2000>. Acesso em: 14 maio 2022.

BAUMAN, Z. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CENSI, L. J. L. Aprenderesinar inglês em tempos de cultura Digital. XIV EVIDOSOL/XI CILTEC-Online. **Anais do [...]**, 2017.

HALL, S. **The spectacle of the “other”:** Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Londres: Sage, 1999.

IBGE. **Cidades e Estados** – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística [online], 2021. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sp/sertaozinho.html>. Acesso em: 14 maio 2022.

MARTINS, N. S. O. **Pirataria moderna e a distribuição de livros online de forma gratuita.** 2019. 59 f. Monografia (Graduação em Direito), Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **Revista Matrizes**, vol. 14, 2020, p. 173-192.

OMELETE. Com Avatar no topo: confira as 10 maiores bilheterias da história. **Portal Omelete** [online], 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-globais-da-historia#13>. Acesso em: 14 maio 2022.

PIGNATI, G. Brasil é um dos países que mais consome pirataria no mundo. **Portal Tecmundo** [online], 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/23330-2-brasil-paises-consome-pirataria-mundo.htm>. Acesso em: 14 maio 2022.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2022.** Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 6 maio. 2022.

SOUSA, A. P. Um terço da população do país ainda rejeita filme brasileiro. **Folha de São Paulo** [online], 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2021/08/um-terco-da-populacao-do-pais->



ainda-rejeita-filme-brasileiro.shtml Acesso em: 14 maio 2022.

SRTIFSP. **Portal SRT – Cursos** [online], 2021. Disponível em: <https://srt.ifsp.edu.br/cursos-srt>. Acesso em: 14 maio 2022.

TRAVANCAS, P. R. Nem toda Mulher-Maravilha usa bracelete de ouro: um mapeamento dos blogs nerds feministas brasileiros. 31º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM. **Anais do [...]**, Joinville, 2018, p. 1-15.

VARGAS, H.; ROCHA, A. Cultura Nerd como Semiosfera: uma proposta de entendimento. **Comunicação & Inovação**, vol. 20, n. 44, 2019, p. 26-42.

VOGELMANN, T. S.; FERRAZ, M. G. S.; BRAWERMAN-ALBINI, A. Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa. **ReDoC - Revista Docência e Cibercultura**, vol. 4, n. 3, 2020, p. 179-212.

Como citar este artigo:

LOURES, José Antônio; SANTOS, Gabriel Moreira dos; VIANA, Isabela Caroline Silva. Cultura nerd no IFSP – sertãozinho: Influência, práticas e consumo durante a pandemia. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.jun. 2022. p. 73-81.

Lorena Brenda Santos
Nascimento

Doutoranda em Sociologia pela
Universidade Federal do Ceará.
Pesquisadora no GECCA, Grupo de
Estudos em Cultura, Comunicação e
Arte.

E-mail: lohsantos02@gmail.com

RELATO DE EXPERIÊNCIA

IMPACTOS DA CENA COSPLAY NO SANA

Resumo: Este estudo tem por objetivo analisar a atuação da cena *cosplay* na Super Amostra Nacional de Animes (SANA) no ano de 2018, através de relatos de jovens cosplayers que frequentaram esse encontro e participaram da pesquisa de campo realizada durante o curso de mestrado em Sociologia na Universidade federal do Ceará. Trata-se, portanto, de uma pesquisa cuja abordagem qualitativa busca valorizar as práticas e as subjetividades dos sujeitos ao longo de suas experiências fazendo *cosplay* no SANA. Considerando o *cosplay* um “elemento” atrativo e normalmente presente nesse encontro, sobretudo por despertar interesse e curiosidade do público, faz-se necessário analisar a sua influência e importância em eventos do gênero, uma vez que são espaços que viabilizam o consumo de práticas culturais e elaborações juvenis. Assim, parte-se do pressuposto de que, ao realizarem *cosplay* nesse cenário, muitos jovens ampliam competências criativas, estabelecendo novas formas de identificação e sociabilidade. As observações realizadas em campo e os relatos compartilhados constataram que a atuação do *cosplay* no SANA acaba ocasionando uma espécie de relação codependente entre cosplayer e evento, uma vez que um precisa do outro para alcançar mais visibilidade e reconhecimento.

Palavras-chaves: *Cosplayers*; SANA; Práticas culturais; Elaborações juvenis.

Submissão: 14/05/2022

Revisão: 26/07/2022

Aprovado: 29/07/2022

Publicação: 14/09/2022

Lorena Brenda Santos
Nascimento

Doutoranda em Sociologia pela
Universidade Federal do Ceará.
Pesquisadora no GECCA, Grupo de
Estudos em Cultura, Comunicação e
Arte.

E-mail: lohsantos02@gmail.com

IMPACTS OF THE COSPLAY SCENE ON SANA

Abstract: *This study aims to analyze the performance of the cosplay scene in the Super Amostra Nacional de Animes (SANA) in 2018, through reports of young cosplayers who attended this meeting and participated in the field research carried out during the Master's course in Sociology at the Federal University of Ceara. It is, therefore, a research whose qualitative approach seeks to value the practices and subjectivities of the subjects throughout their experiences cosplaying at SANA. Considering cosplay as an attractive "element" and normally present in this meeting, mainly because it arouses interest and curiosity of the public, it is necessary to analyze its influence and importance in events of the genre, since they are spaces that enable the consumption of cultural practices and youthful elaborations. Thus, it is assumed that, when performing cosplay in this scenario, many young people expand creative skills, establishing new forms of identification and sociability. The observations carried out in the field and the shared reports found that the performance of cosplay in SANA ends up causing a kind of codependent relationship between cosplayer and event, since one needs the other to achieve more visibility and recognition.*

Keywords: *Cosplayers; SANA; Cultural practices; Youthful elaborations*

Submissão: 14/05/2022

Revisão: 26/07/2022

Aprovado: 29/07/2022

Publicação: 14/09/2022



1. INTRODUÇÃO

Este trabalho, fruto de um recorte inspirado na dissertação intitulada “Jovens no *cosplay*: representação e consumo cultural no Sana” defendida no Programa de Pós Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará - PPGS/UFC, visa discutir os impactos da cena *cosplay* inserida na Super Amostra Nacional de Animes - SANA, o maior evento que acontece anualmente na cidade de Fortaleza-Ce e reúne um número significativo de jovens interessados no consumo de artefatos da cultura pop¹ (*geek* e japonesa).

O objetivo central é analisar a atuação da cena *cosplay* através das experiências vivenciadas no SANA, no ano de 2018, e dos relatos desenvolvidos por *cosplayers*² que participam das atividades desenvolvidas pelo evento com o intuito de visibilizar e divulgar esta performance³, uma vez que esse espaço possibilita o contato com diversas formas de representação, consumo cultural e manifestações juvenis. Considera-se, portanto, que tal prática é uma das atrações mais populares do evento tendo em vista que o público que frequenta o encontro costuma abordar pessoas vestidas de *cosplay* para tirar fotos e admirar suas caracterizações, além de acompanhar as competições e apresentações de palco que são organizadas para eleger os

melhores praticantes, em termos de representação e criatividade.

Nesse sentido, o(a) *cosplayer*, ao se caracterizar e representar um(a) personagem fictício de produções que, em sua maioria, são consumidas pelos sujeitos que participam do SANA, acaba tornando-se uma espécie de “celebridade”, configurando “elemento atrativo” indispensável nesse espaço.

Assim, a relevância do estudo consiste na possibilidade de identificar, a partir da cena *cosplay* observada no SANA, ações que constatem a importância dos(as) *cosplayers* na configuração desses eventos. Parte-se do pressuposto de que, ao realizarem um *cosplay* em eventos como o SANA, muitos jovens ampliam suas capacidades criativas, constituindo identificações e sociabilidades que nem sempre são estabelecidas da mesma forma fora dessa realidade.

Parte das narrativas e dos relatos que serão compartilhados adiante fazem parte da pesquisa de campo realizada durante o curso de mestrado em Sociologia desenvolvida no ano de 2018, na Universidade Federal do Ceará. Trata-se de um estudo cuja abordagem metodológica se ampara na perspectiva qualitativa, que busca evidenciar as experiências vivenciadas no campo como facilitadoras de uma análise que valorize as

¹ São chamados de eventos de cultura pop pois disponibilizam, em seus espaços, vários artefatos desse universo. Geralmente esses encontros são divididos por setor e cada um deles apresenta uma temática diferente que se integra na cultura pop, como por exemplo: as salas de anime, que exibem as produções de anime; os estandes de vendas, que vendem vários objetos de séries, filmes e jogos; os palcos que recebem convidados e artistas, como youtubers, influenciadores digitais, dubladores, cantores e etc, para conversar e interagir com o público.

² Pessoas que fazem *cosplay*. A palavra *cosplay* origina-se do termo inglês Costume Play, que significa vestir e brincar.

³ Para Goffman (1967) a performance seria uma atividade que envolve sujeitos atuantes e sujeitos observadores, sendo os primeiros responsáveis por afetar e/ou influenciar os segundos ao longo da laboração. No processo de montagem da performance, o mesmo afirma que há uma série de ações e estruturas a serem definidas antes da “exposição final” acontecer, já que esse momento afeta diretamente o público que observa o evento. Seguindo essa linha de pensamento, entendo o *cosplay* como uma performance que atua como “um evento de transmissão de informações e códigos culturais” (NESPOLI, 2004, p. 02).

subjetividades dos sujeitos e dos espaços sociais investigados.

Nessa perspectiva, destaca-se alguns procedimentos fundamentais que possibilitaram a coleta dos dados que serão apresentados adiante, como a realização de um diário de campo onde foi possível registrar as atividades que aconteceram na edição do SANA de 2018, sobretudo no tocante a cena *cosplay*. A aplicação de entrevistas semiestruturadas com alguns *cosplayers* que estavam presentes no encontro e que aceitaram participar do estudo também constituiu prática essencial, uma vez que o objetivo da pesquisa pautou-se na ideia de compreender a atuação do *cosplay* na perspectiva dos sujeitos que realizam tal prática no contexto do evento.

Assim, o uso de imagens, ainda que muito pontuais, também se fez necessário para complementar as informações apresentadas ao longo do texto, além de servir como um recurso visual para a identificação do espaço e dos atores inseridos nele. Ressalta-se, desse modo, que o nome e as demais informações pessoais dos interlocutores, assim como as faces presentes em algumas das imagens compartilhadas, foram modificadas para preservar a identidade dos mesmos e garantir a sua segurança e participação no estudo.

2. SANA: UM EVENTO E VÁRIAS POSSIBILIDADES

A Super Amostra Nacional de Animes - também conhecido como SANA, é um evento organizado duas vezes por ano, normalmente entre julho e dezembro, sendo o maior encontro do Norte/Nordeste⁴ voltado para o consumo do público interessado em cultura pop, *geek* e japonesa. O encontro aconteceu pela primeira vez em 2001, quando um grupo de amigos, fãs de artefatos da cultura japonesa, decidiram se reunir em um auditório da Universidade de Fortaleza – UNIFOR, para discutir o final da animação Cavaleiros do Zodíaco (PEREIRA, 2013).

A ampliação de mercado voltado para as produções imagéticas do Japão foi determinante para a expansão do consumo e contato pontual com várias elaborações dessa cultura. Por sua vez, o surgimento de grupos que organizavam encontros para discutir sobre esses artefatos começou a despertar interesse por novas expressões audiovisuais, como os *Tokusatus*⁵, *Doramas*⁶. O primeiro evento que aconteceu, planejado pela Associação Brasileira de Desenhistas de *Mangá* e Ilustrações – ABRADEMI, foi reconhecido nacionalmente inspirando outros grupos a organizarem suas próprias edições:

O MangaCon I (Convenção Nacional de Mangá e Animê) foi o primeiro animencontro realizado no Brasil com as características das atuais convenções. Organizado em 1996, na capital paulista, foi criado pela ABRADEMI com o intuito de divulgar a produção cultural midiática japonesa e ficou conhecido ao se tornar uma espécie de modelo/referência para os

⁴ Disponível em: <<http://www.portalsana.com.br/conhe%C3%A7a-o-sana>> Acesso em: 22 de abr.. 2022.

⁵ O nome Tokusatsu é uma abreviação japonesa das palavras *Tokusho Satsuei*, que traduzida significa “filmes com efeitos especiais”. As produções vão desde filmes à séries com várias temporadas e se apresentam em formato live-action (protagonizado por atores reais). Nas décadas de 80 e 90 esse gênero fazia muito sucesso

na TV brasileira. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/animaniakos/page/blog/voce-sabe-o-que-e-tokusatsu/N1BY_3pSMuarvvQxQrKMGBpZBeRmgMP57N> Acesso em: 3 de mar. 2019.

⁶ Doramas são novelas asiáticas não transmitidas em canais de TV, que geralmente podem ser baixadas no computador em sites específicos.

eventos que acontecem hoje. (PEREIRA, 2013, p. 36).

Com o aumento da popularidade, não só das produções imagéticas japonesas, mas de outros artefatos representativos do mundo *geek* e *pop*, esses encontros ganharam uma conotação plural, abraçando novas esferas culturais protagonizadas por jovens. Tentando enquadrar opções para os diferentes nichos juvenis em um mesmo ambiente, os eventos de cultura *pop* vêm tomando para si a missão de incorporar diversos elementos do universo midiático contemporâneo para atrair os públicos jovens, ainda que a principal intenção seja alimentar um mercado que se beneficia diretamente do consumo desses sujeitos (ALMEIDA, 2017).

Desde a sua primeira edição, o SANA se tornou um dos maiores eventos de cultura *pop* e conta com um público que reúne cerca de 100 mil pessoas anualmente. Sediado no Centro de Eventos do Ceará, que possui capacidade para receber até 30.000⁷ pessoas, o encontro é organizado em dois pavilhões extensos, onde costumam acontecer encontros regionais, nacionais e internacionais de diferentes temáticas.

De início as edições aconteciam com o objetivo de divulgar apenas os artefatos da cultura *nipônica*⁸, mas em pouco meses os organizadores começaram a inserir outros tipos de mídias visuais para atrair um público juvenil mais heterogêneo. Embora existam muitos encontros organizados em diferentes locais de Fortaleza, o SANA permanece sendo o mais reconhecido da região nordestina em termos de

diversidade e estrutura. Com o sucesso das primeiras edições, ele terminou por se dividir em dois momentos. Um deles, conforme dito anteriormente, acontece no período de julho e é considerado o maior do ano para reunir o público que gosta de animes, mangás, jogos eletrônicos, *card games*⁹, *k-pop*¹⁰, *cosplays*, artistas, influenciadores digitais, entre outros artefatos culturais.

No âmbito externo do SANA há uma grande divisão de setores organizados por temáticas que expõem apresentações, vendas de produtos ou exposições de artistas locais. Em todas as edições, esse espaço é reservado para estimular o consumo dos participantes.



Figura 1: Estandes de vendas de acessórios referenciando diversas animações japonesas.

Fonte: Instagram oficial do SANA (2018).

Embora o público que vá só para conferir as atrações principais do evento seja preponderante, há muitos que querem aproveitar a oportunidade para divulgar e lucrar com seus trabalhos, ajudando a movimentar o consumo no local.

⁷ Disponível em: <<http://centrodeeventos.ce.gov.br/>> Acesso em: 22 de abr. 2022.

⁸ Referência à cultura japonesa.

⁹ O termo deriva de uma sigla inglesa, TCG, ou *Trading Card Games*, usada para se referir aos jogos de cartas colecionáveis.

¹⁰ *Korean Pop Music*, ou *k-pop*, é um estilo de música *pop* sul-coreana com ritmo dançante que muitos jovens costumam coreografar nos eventos de cultura *pop*. Geralmente é composto por um grupo de cinco à quinze pessoas que cantam e dançam ao mesmo tempo.



Enquanto acompanhava a programação do SANA no mês de julho, em 2018, chamou-me atenção o modo como as atividades atrativas estavam organizadas e separadas por setor. Seguindo um cronograma planejado¹¹, o encontro fornecia uma série de atrações simultâneas para os visitantes, evidenciando as possibilidades de entretenimento e consumo cultural.



Figura 2: Fila do portão de entrada do SANA 2018

Fonte: Site do jornal de notícias O Povo (2018).

Dentre as opções disponibilizadas nos dias de evento, destacavam-se, sobretudo, as dinâmicas que envolviam alguma atividade ou competição relacionada ao cosplay. Desde as primeiras experiências que tive em eventos de cultura pop, percebi que a presença dos cosplayers constituía um papel atrativo importante em qualquer encontro do gênero.

As roupas chamativas e os detalhes na produção dos personagens faziam com que muitas pessoas se aproximassem desses sujeitos para tirarem fotos e interagirem, mesmo que de forma teatralizada, com os personagens representados por eles. Para entender, no entanto, as motivações que levam muitos jovens a realizarem essa prática faz-se necessário rememorar acontecimentos de anos

anteriores, como os da década de trinta, quando ela foi efetivada pela primeira vez nos Estados Unidos e revolucionou as convenções que visavam discutir artefatos cinematográficos e literários da cultura pop.

Esses ensaios foram marcos importantes pois influenciaram diretamente os eventos que até hoje são organizados para o público que consome tais produções. As primeiras caracterizações aconteceram em um evento de ficção científica onde dois jovens, Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas, apareceram vestidos com roupas que homenageavam personagens do filme *Things To Come*, conhecido por narrar uma história futurista sobre o destino da humanidade após o início da segunda guerra mundial (BARBOZA; SILVA, 2013).

A iniciativa teve boa recepção por parte do público e inspirou outros eventos a organizarem atividades específicas para quem participasse caracterizado. No Japão a ideia foi incorporada por muitos jovens na década de oitenta, especialmente com a ascensão dos animes, e logo o país se tornou reconhecido como “berço” da atividade, apesar de na prática não ter sido o local onde ela se originou.

No Brasil, apenas nos anos noventa a prática se destacou, “incentivada por eventos que expressavam a cultura nipônica, reconhecida mundialmente por integrar o *cosplay* como uma atração” (NASCIMENTO, FIALHO, 2015, p. 201). Barboza e Silva acrescentam:

Ao longo dos anos a prática *cosplay* cresceu de forma exponencial, espalhando-se por todas as regiões do país, e os maiores eventos que reúnem os cosplayers chegam a alcançar um público de mais de 40 mil pessoas. Nesses eventos, os cosplayers têm a oportunidade

¹¹ Disponível em formato de banner no corredor principal do centro de eventos.



de se apresentarem em um grande palco, assistirem a animes que passam em diversos telões espalhados pelo local do evento, comprarem mangás e bonecos de seus personagens, cantarem nos karaokês músicas japonesas, jogarem diversos jogos com seus colegas, além de tirarem diversas fotos (2013, p. 183-184).

A produção do *cosplay* geralmente envolve alguns elementos fundamentais, como: um planejamento pré-elaborado do(a) cosplayer para investir na sua caracterização e performance¹², o acesso concreto aos recursos para realizar gastos de materiais ou contratar serviços de pessoas que fabriquem os acessórios e as vestimentas e, por fim, o tempo e a dedicação para ensaiar o que será apresentado, uma vez que o(a) cosplayer que participa de concursos precisa incorporar os traços do personagem para ser reconhecido e ter um bom desempenho nas suas avaliações.

Cada pessoa logra de um tempo específico para realizar um *cosplay*, podendo esse ser finalizado em meses, semanas, ou mesmo dias, a depender das condições do praticante e do acesso a todos esses elementos. Embora seja comum presenciar a representação de *cosplayers* em eventos relacionados à cultura pop japonesa, a prática pode percorrer outros âmbitos, estando no processo de fabricação das roupas e dos acessórios que serão usados — por vezes confeccionados na casa dos próprios *cosplayers*¹³ — e até nos ensaios daqueles que se organizam para competir em concursos que oferecem premiação. Também é comum que se organizem em grupos, fazendo reuniões nos finais de semana para discutir sobre a escolha dos personagens, onde acabam aproveitando

para confraternizar e compartilhar novidades sobre um jogo, um anime novo, ou qualquer informação que esteja movimentando o universo da cultura pop.

Tais ações se tornam hábitos e podem representar um estilo de vida que essas pessoas transformam em rotinas. Giddens afirma que “as rotinas da vida cotidiana são fundamentais até mesmo para as mais elaboradas formas de organização da sociedade. No decorrer de suas vidas diárias, os indivíduos encontram-se uns com os outros em contextos situados de interação” (2002, p. 75). Nessa perspectiva, os *cosplayers* constituem interações entre si para tratar de suas identificações elaborando redes de convivência na sociedade, pois para muitos jovens fazer *cosplay* significa ter acesso a um “mundo” envolvido pelo imaginário, sendo uma forma de inverter regras sociais que limitam as atuações nos diferentes âmbitos da vida.

Na próxima seção, o foco é narrar as observações realizadas no SANA de 2018 referente à cena *cosplay* e trazer alguns relatos de jovens *cosplayers* que participaram do evento, integrando-se em atividades competitivas ou apenas exibindo suas caracterizações, a fim de compreender a importância que essa prática constitui para os sujeitos que a adotam e para a agenda atrativa que esse tipo de encontro busca oferecer.

3. PROCEDIMENTOS DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RELATOS: AS RELAÇÕES ENTRE *COSPLAYERS* E SANA

A pesquisa de campo, consoante a apresentação introdutória do texto, realizou-se

¹² Usar vestimentas, maquiagem e perucas iguais às dos personagens é apenas uma das etapas principais do *cosplay*. A caracterização também perpassa a própria atuação do cosplayer, a performance mimética que faz com que o sujeito fique ainda mais idêntico ao

personagem original, criando, desse modo, uma representação realista.

¹³ Muitos *cosplayers* optam por fazer suas caracterizações do zero e a elaboram em casa, com ajuda de amigos, familiares ou outros colegas de prática.



na edição de 2018 do SANA, que aconteceu, respectivamente, nas datas: 27, 28 e 29 de julho. Durante esses dias, foi possível realizar conversas informais, entrevistas semiestruturadas e a escrita de um diário de campo; artifícios indispensáveis para a explanação do tema e organização das discussões propostas nesse estudo. O uso das entrevistas semiestruturadas como recurso se deu, pois, no decorrer das aplicações, houve a necessidade de interagir com os interlocutores e acrescentar outros questionamentos que não estavam dentro do roteiro elaborado.

Durante o processo de coleta de dados, tal como afirma Manzini (2006), o pesquisador-entrevistador assume papéis diferentes nos momentos em que vai entrevistar e transcrever. No momento da entrevista o foco principal do mesmo é buscar as respostas que procura através da interação verbal e social com o entrevistado, mas no momento de transcrever esse objetivo já não se faz suficiente uma vez que “o pesquisador se distancia do papel de pesquisador-entrevistador e se coloca no papel de interpretador de dados” (p. 1). Enquanto na primeira fase a interação no tempo presente, nas “respostas, explicações, argumentações e explanações do entrevistado” são fundamentais, na transcrição:

O enfoque será naquilo que foi ou não falado, pois é isso que é feito numa transcrição: transcreve-se o que foi falado, mas pode-se perceber o que foi ou não perguntando, o que foi ou não respondido e no que está inaudível ou incompreensível” (MANZINI, 2006, p. 8).

O diário de campo, nessa perspectiva, também configurou função determinante dado que me ajudou a compreender a organização dos acontecimentos e o sentido do espaço para as dinâmicas observadas. Conforme assinala Weber (2009):

É no diário de campo que se exerce plenamente a “disciplina etnográfica”: deve-se aí relacionar os eventos observados ou compartilhados e acumular assim os materiais para analisar as práticas, os discursos e as posições dos entrevistados, e também para colocar em dia as relações que foram nutridas entre o etnógrafo e os pesquisados e para objetivar a posição de observador. É, pois, o diário de pesquisa de campo que permitirá não somente descrever e analisar os fenômenos estudados, mas também compreender os lugares que serão relacionados pelos observados ao observador e esclarecer a atitude deste nas interações com aqueles (WEBER, 2009, p. 158-159).

Assim como em um exercício similar ao de “catar folhas” (GOLDMAN, 2003), juntar os dados obtidos em campo poderia ser mais desafiador sem o apoio desses escritos. Brazão (2007) explica que há várias funcionalidades para o diário de campo na produção de uma pesquisa, podendo este ser usado “como método de investigação, método de coleta de dados, de descrição dos processos e estratégias da própria pesquisa e análise das implicações subjectivas dos pesquisador” (IDEM, 2007, p. 293). Nesse sentido, tornou-se indispensável usar o diário como instrumento norteador visto que possibilitou uma reconexão com os fatos e as ações efetivadas pelos *cosplayers* durante a inserção no âmbito de análise.

De modo similar, atribuo ao uso de imagens função relevante para tornar a “visualização” da escrita, e, conseqüentemente, dos fatos apresentados, algo mais factível e fácil de ser identificado. Sobre o valor das imagens enquanto recurso metodológico, destaco a leitura do texto de Irllys (2017), sobre *O Labor Criativo na Pesquisa*, prática indispensável para compreender que o uso de imagens não implica apenas a confirmação de acontecimentos ou fatos históricos, possibilitando, por sua vez, identificar narrativas, práticas (individuais ou

coletivas) e também as dinâmicas produzidas em determinado campo de investigação. Tal ferramenta constitui uma via importante de “complementaridade ao discurso” (BARREIRA, 2017, p. 51), ajudando a elucidar manifestações realizadas em diferentes espaços e contextos sociais.

Nessa perspectiva, conforme foi discutido anteriormente, percebi que executar um *cosplay* depende de vários elementos e ações práticas dos sujeitos. A confecção tanto pode ser feita pelo próprio *cosplayer* como por alguém especializado nesse tipo de produção. Por exemplo, atualmente é muito comum encontrar praticantes que também são *Cosmakers*¹⁴ e que investem um tempo significativo na fabricação de peças¹⁵ e acessórios específicos. Através do manuseio de diferentes ferramentas, esses sujeitos recorrem à técnicas artesanais e tentam aprender sozinhos como confeccionar determinados objetos, conquistando uma série de competências durante o processo. Sobre isso, Mello (2017, p. 39) especifica:

Entre as competências que o *cosplay* atualmente exige, algumas são: manipular metais e termoplásticos (e.g. EVA, worbla) para montar armaduras, acessórios e armas; costurar diferentes tecidos (e.g. couro, vinil, oxford) para confeccionar roupas que vão desde uma simples blusa rasgada até um complicado e comprido quimono estampado; realizar trabalhos elétricos para colocar luzes LED no *cosplay*; trabalhos mecânicos para que o *cosplay* realize alguns movimentos (e.g.

asas que abrem e fecham); estilizar perucas; e realizar maquiagens, desde algo básico (e.g. afinar o nariz para parecer com personagens de anime até a efeitos especiais (e.g. simular o rosto robótico do Exterminador do Futuro).

O contato com todos esses objetos citados pelo autor pode ser fundamental para que o *cosplayer* realize uma caracterização considerada boa e bem elaborada. Mesmo que hoje já seja possível encontrar partes das vestimentas separadas, em lojas e mercados virtuais, os desafios de produção podem variar dependendo do nível de detalhamento das roupas e das peças usadas pelos personagens¹⁶.

No primeiro dia em que iniciei a pesquisa de campo no SANA (2018) — que normalmente é dividido em três dias, sendo, respectivamente sexta-feira, sábado e domingo — percebi que não haviam muitas atividades direcionadas ao *cosplay*, apesar de me deparar com alguns praticantes transitado e tirando fotos pelos corredores:

Cheguei no evento por volta das 11:05 da manhã e me deparei com uma fila relativamente grande no pavilhão de entrada. Muitas pessoas estavam sentadas no chão, desprotegidas do sol, esperando os portões abrirem para entrarem no local. Apenas meio dia a entrada foi liberada e quando consegui acessar o espaço percebi que os corredores já estavam sendo ocupados por jovens que gritavam e andavam de um lado pro outro, seguindo

¹⁴ Nome dado àqueles que se encarregam de produzir um *cosplay*. Geralmente são pessoas que também representam ou já representaram em eventos e resolvem usar suas habilidades manuais como um meio de negócio alternativo.

¹⁵ Em fortaleza, os *cosplayers/cosmakers* costumam ir ao centro da cidade para comprar os materiais necessários para confeccioná-los. Passam horas entrando em lojas, pesquisando preços até juntarem o que precisam e muitas vezes vão em grupos, se ajudando

durante o processo. Alguns voltam ao local várias vezes, especialmente quando não conseguem achar tudo no mesmo dia.

¹⁶ A técnica de quem irá produzi-las também se torna um determinante nesse processo, pois ainda que os materiais utilizados sejam de boa qualidade, se o trabalho manual finalizado não corresponder a esse fator, o *cosplay* não se destaca no evento e é pouco requisitado para tirar fotos



diferentes direções, provavelmente em busca de algum setor atrativo para acompanhar. Como queria observar a movimentação nas áreas centrais, onde geralmente os cosplayers apareciam para tirar fotos, esperei um tempo até avistar os primeiros e fiquei surpreendida com a quantidade ínfima de pessoas fazendo cosplay. Descobri que na programação disponibilizada em um painel de entrada, especificamente nesse dia, não haveriam atividades direcionadas a eles. (Diário de campo, 28/07/2018).

Nessa perspectiva, entendi que os *cosplayers* que vão para transitar e os que participam dos concursos ocupam lugares diferenciados no evento, embora façam parte da mesma categoria atrativa que chama a atenção dos espectadores. Nos dias que acontecem as atividades competitivas que premiam as melhores caracterizações (sábado e domingo) é comum perceber que o fluxo de *cosplayers* é consideravelmente superior já que a concentração de pessoas transitando no encontro também costuma ser maior, sobretudo por decorrer em um de final de semana¹⁷.

No sábado, 29 de julho, fui ao encontro com a intenção de observar as práticas direcionadas especificamente ao cenário cosplay considerando que na sexta feira (28/07) o fluxo desse público havia sido relativamente fraco em participação. Nesse dia o desfile era o momento mais esperado no setor *Art & Fest*¹⁸, assim como as palestras com os dubladores de jogos e filmes populares da cultura pop. O desfile é um concurso que já está presente há várias edições no SANA, sendo uma das dinâmicas competitivas que recebe grande participação

de cosplayers. O momento acontece quase no final do evento e é uma das últimas atrações do segundo dia.

Os *cosplayers* que se inscrevem na categoria de desfile são chamados para ficarem perto do palco e quando escutam seus nomes serem anunciados pelo apresentador, sobem e fazem poses ou realizam alguma performance enquanto o público tira fotos, filma, grita e produz diversas reações.

Boa parte do público que estava assistindo às apresentações de K-pop saíram do espaço e foi notável o número de cadeiras vagas que ficaram disponíveis após essa atração. Felizmente, quando o apresentador do desfile subiu ao palco e fez os primeiros anúncios do concurso, notei a chegada de mais espectadores ansiosos pelo início das performances cosplays. Heróis de filmes da Marvel, protagonistas de animes populares, animações da Disney, anti heróis e vilões de jogos, a variedade de cosplayers que subiam no palco trazia surpresa e nostalgia para quem acompanhava e ao mesmo tempo interagia com o vai e vem de competidores, fosse através de gritos e aplausos. (Diário de campo, 2018).

Alguns *cosplayers*, naturalmente, chamam mais atenção do que outros provocando torcidas. Em geral, àqueles que se caracterizam com trajes detalhados e usam armaduras no corpo, capacetes com leds ou maquiagens e perucas personalizadas. Percebi que, no evento, o público dava uma importância especial (reagindo com gritos e aplausos) aos participantes que tinham presença de palco e eram carismáticos durante as suas atuações. Tais reações eram

¹⁷ Decisão estratégica tendo em vista que parte do público que frequenta estuda durante a semana ou trabalha em horário comercial. Além disso, a maioria dos eventos possuem características semelhantes, como a escolha dos finais de semana para realizar suas

edições e a organização de setores específicos para receber observadores em cada sessão

¹⁸ Palco onde acontecem as principais atrações do evento, como as competições cosplays, as palestras com convidados famosos e as apresentações de dança no estilo *k-pop*.



determinantes para a manutenção do clima de entretenimento durante esses episódios.

Sebastian¹⁹, um *cosplay* veterano com quem conversei durante os dias de evento, me explicou que atualmente é muito comum perceber a separação dos “*cosplayers* que competem e os *cosplayers* que fazem personagens só para tirarem fotos e andar pelo evento”. Segundo ele, os que decidem se apresentar concentram-se mais na confecção de suas vestimentas já que a boa produção é um dos critérios para ganhar destaque diante dos demais concorrentes.

No entanto, no último dia de evento me surpreendi ao ver que haviam muitos *cosplayers* usando vestimentas complexas enquanto se mantinham distantes do setor Art & Fest, local reservado às apresentações competitivas. Ao tentar me aproximar de uma jovem que estava realizando *crossplay*²⁰ de Mário, Maria-Chan²¹, para saber o que ela achava dos concursos e se já havia participado de alguma categoria, notei que os objetivos de um *cosplayer* para outro podiam ser bem diferentes.



Figura 3: Maria-chan fazendo *crossplay* de Mário Bros.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018).

Maria-Chan foi simpática e me deixou registrar uma foto sua antes de iniciarmos a conversa, mas pareceu desconfortável quando perguntei se ela poderia falar de sua atuação como *cosplayer*. Felizmente, no decorrer das perguntas sobre a escolha do seu *cosplay* e dos elogios que fiz sobre a confecção de roupa que estava usando, Maria-Chan foi se mostrando mais à vontade para fazer alguns comentários, embora não aprofundasse a discussão. Ela contou que frequentava o SANA há poucos anos, que adorava o jogar o jogo do Super Mário Bros e que por isso havia escolhido o protagonista para interpretar, independente dele ser homem.

Por ser um personagem muito popular e usado em várias caracterizações *crossplays*, Maria-Chan admitiu que não teve

¹⁹ Nome fictício utilizado para preservar a identidade do interlocutor.

²⁰ Termo utilizado para referenciar *cosplayers* que invertem o gênero dos personagens que decidem

representar e fazem uma versão masculina ou feminina dos trajes e acessórios destes.

²¹ Nome fictício.



dificuldades para realizá-lo e que até preferia fazer cosplays simples como ele só para andar e tirar fotos, ao invés de escolher personagens que carregam mais acessórios no corpo. Quando a questioneei sobre o que achava das competições, ela frisou com muita cautela:

O cosplayer de competição é visto de forma diferente porque ele não vem só pra estar aqui no evento e se divertir, como eu faço, ele quer a caracterização perfeita do personagem e tem que seguir exatamente as regras dos concursos. (Maria-Chan, *crossplayer*).

Isso pode justificar o motivo de alguns *cosplayers* preferirem se manter distantes das competições, encarando-as como práticas que inibem a sensação de “brincadeira” da atividade. *Inuyasha*²², outra moça com quem tirei foto depois, me contou que nunca sentiu interesse, pelo menos até aquele momento, de elaborar uma apresentação. Ela conta: “o *cosplay* é mais uma brincadeira, eu não gosto de fazer pra competir, essas coisas. Esse *cosplay* foi o maior que eu fiz”.



Figura 4: Cosplay de Inuyasha no corredor do SANA.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018).

Apesar de não estar fazendo *cosplay* com o objetivo de competir, a mesma não se limitou a aprimorar os detalhes mais específicos do seu personagem, como a espada de batalha que ele carrega nas costas e uso das lentes coloridas indicando a cor amarelada dos olhos. Isso evidencia que a não participação em concursos não impede, de maneira alguma, os(as) *cosplayers* que não competem de se caracterizarem meticulosamente e ficarem atentos aos detalhes dos seus personagens tanto quanto àqueles que decidem concorrer às premiações.

Entretanto, não se pode negar que o engajamento do(a) *cosplayer* nas competições exige maior comprometimento com o trabalho que será apresentado visto que isso é condição determinante nas avaliações. Durante os dias de evento, tive a oportunidade de conversar com mais três cosplayers, que costumam competir nas categorias competitivas do

²² Nome do personagem que estava representando.



evento, e entender melhor o que o *cosplay* representa tanto para esses sujeitos como para o encontro de cultura pop como o SANA. Dentre os relatos, surgiram as seguintes questões:

Eu acho que o *cosplay* é um dos pilares do evento, porque desde a Comic Con, esses eventos assim, muita gente já fazia *cosplay* e o *cosplay* sempre foi uma atração do evento. (Killua, *cosplayer* competidor).

Acho que o pessoal faz mais pela diversão também, alguns acho que mais pela modinha também, quer estar ali no meio, e o evento se utiliza disso, faz os campeonatos, dá um incentivo. Então realmente é uma atração. (Astrid, *cosplayer* competidora).

Eu acho que a maioria das pessoas que vem de *cosplay*, elas vem mais por diversão mesmo, como um *hobby* e o evento acaba se aproveitando da imagem das pessoas que vem de *cosplay* pra fazer propaganda, essas coisas, porque acaba embelezando né. E o público se sente mais à vontade, acaba sendo uma atração. (Solução, *cosplayer* competidor).

Diversão”, “atração” e “Hobby” são palavras-chave nas formulações em busca de uma definição sobre a importância do “ser *cosplayer*”. O caráter atrativo-divertido foi constantemente evidenciado remetendo o *cosplay* à um tipo de brincadeira cujas elaborações criativas ganham vida e espaços próprios, sendo, portanto, uma experiência “mista” e “multissensorial” onde ocorre a percepção sensível dos sentidos, do “movimento corporal, que se associa a um sistema de representações sociais historicamente existentes que possibilitam proporcionar sentido e ação” (NAGAMI, 2010, p. 961). Além do mais:

Vestidos de *cosplay*, esses/as jovens vivenciam seus momentos de criação e de ressignificação de sua condição juvenil. Eles/as constroem, nesta atuação, os seus

palcos e neles criam cenários onde possam expressar as suas opiniões e as suas preferências. Seus corpos traçam linhas de encontro com todos os acontecimentos que esta prática poderá proporcionar em suas atuações juvenis. (ALMEIDA, 2017, p. 150).

O corpo será, pois, o grande mediador na expressão da arte apresentada ao espectador: “os gestos fisionômicos, os movimentos gestuais com os braços e as pernas adquirem em cada caso uma importância particular e o observador vai tender a valorizar as diversas possibilidades de articulação entre os membros e os movimentos gerados” (GLUSBERG, 1987, p. 56). No *cosplay* o corpo não é essencial apenas para “invocar” o personagem representado, mas para explorar novas possibilidades de atuação em uma realidade que já limita a atuação dos corpos através de rituais sociais.

Ao escolherem o *cosplay* como forma de manifestar identificações e acessar realidades diferentes através da fantasia, esses jovens protagonizam cenas juvenis nos eventos de cultura pop e desenvolvem práticas para manter a sensação de adequação e assim conquistarem um lugar de pertencimento que lhes permita, temporariamente, ser quem desejam no mundo.

No caso específico desses *cosplayers*, talvez seja possível inferir que a sua relação com o evento acaba tornando-se codependente, visto que um precisa do outro para obter reconhecimento, visibilidade e, talvez, um certo sentido de existência. Sem a presença do *cosplay*, o evento perde parte de sua configuração atrativa, e sem a opção de evento os *cosplayers* perdem um espaço para atuar, competir, e dar visibilidade às suas formas de expressão artísticas. Assim, compreendo que a influência que ambos exercem nesse contexto é mútua, o que de certa forma ajuda a estabelecer a importância do *cosplay* enquanto prática/ação ou performance que não pode estar de fora dos encontros de cultura pop.



Nesse sentido, percebo que eventos como o SANA atuam como mediadores de manifestações e práticas juvenis, pois, para além das práticas de consumo, são espaços que também incentivam a elaboração de diferentes expressões e performances dos sujeitos. Ao organizar atividades direcionadas ao *cosplay*, divulgando esta prática enquanto elemento atrativo, o evento faz com que parte do público não apenas reconheça a relevância do *cosplayer* nesses espaços, mas também queira frequentá-los pela possibilidade de encontrar diversidades e possibilidades de entretenimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das interlocuções realizadas com os jovens *cosplayers* que participaram deste estudo, percebi que os eventos de cultura pop, como o SANA, desempenham função indispensável por serem responsáveis pela organização e divulgação de atividades que visam incentivar a prática *cosplay*. Atualmente, os *cosplayers* também atuam em outros ambientes como feiras geeks, nos cinemas, em pré-estreias de filmes ou em espaços abertos da cidade, onde geralmente se reúnem para tirar fotos e interagir. No entanto, é nos eventos que a concentração desse público prevalece, pois são espaços com maior estrutura e capacidade para receber esses praticantes.

Apesar do *cosplay* ter sido denominado por alguns desses jovens como prática de “diversão”, “*hobby*”, é importante perceber que muitos produzem esforços desafiadores para conseguir alcançar a caracterização planejada. Assim, os *cosplayers* que decidem participar de dinâmicas competitivas acabam redobrando o trabalho que efetivam, considerando que para além das vestimentas, ainda precisam elaborar uma apresentação de palco.

Por outro lado, os *cosplayers* que seguem sua própria lógica representativa e que preferem entender o *cosplay* como uma forma de homenagear o personagem vestindo-se e agindo como ele, sem precisar realizar participar das competições, mostram que as regras se relativizam de *cosplayer* para *cosplayer*, dando à prática uma série de alternativas e possibilidades de atuação.

As opções com as quais os jovens se deparam ao se agregarem à cena *cosplay* são condutoras diretas de aprendizados e de experiências socioculturais que os levam a conquistar novas formas de se expressar e conhecer o mundo. Ao se dedicarem a essa prática, muitos conseguem garantir um “papel” de destaque em eventos de cultura pop, alimentando as opções de distração e consumo cultural desses locais. Nessa perspectiva, constata-se, nesse estudo, que o *cosplay* é um dos grandes responsáveis por produzir experiências atrativas no SANA. Além disso, por ser uma atividade reconhecida e procurada por muitos jovens, acaba tornando-se mais do que uma experiência recreativa, mas uma forma de manifestar capacidades que nem sempre são valorizadas e bem aceitas em outros espaços sociais.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Nadja Rinelli Oliveira de. **Oh! Fui eu que fiz!: a saga de jovens cosplayers e seus fazeres educativos**. 2017. 211 f. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- BARBOZA, R. A.; SILVA, R. R. **Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo**. Revista Brasileira de Marketing, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, 2013.
- BARREIRA, Irllys. **O Labor Criativo na Pesquisa**. Experiências de ensino e investigação em ciências sociais. Fortaleza: ed UFC, 2017.



BRAZÃO, J. P. G. O diário de um diário etnográfico eletrônico. *In*: SOUSA, Jesus Maria; FINO, Carlos Nogueira. (org.). **A escola sob suspeita**. Porto: Asa Editores, 2007. p. 289-307.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

GOFFMAN, E. **Interaction Ritual**. New York. Anchor Books, 1967.

GOLDMAN, Márcio. **Os tambores dos mortos e os tambores dos vivos. Etnográfica, antropologia e política em Ilhéus, Bahia**. *In*: Revista de Antropologia, São Paulo, USP, v. 46, n. 2, 2003.

GLUSBERG, J. – **A Arte da Performance**. SP. Perspectiva. 1987.

MELLO, Rafael Rodrigues de. **Vestindo o personagem: a contribuição da experiência cosplay para o bem-estar do consumidor**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Administração, PUCRS, Porto Alegre.

MANZINI, E. J. Considerações sobre a entrevista para a pesquisa social em educação especial: um estudo sobre análise de dados. *In*: JESUS, D. M.; BAPTISTA, C. R.; VICTOR, S. L. **Pesquisa e educação especial: mapeando produções**. Vitória: UFES, 2006, p. 361-386.

NAGAMI, Caroline Isis. **Antropologia da performance: a experiência do cosplay e as ações performáticas** *In*: Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas, 2010, Londrina. Anais do VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas. Londrina: Eduel, 2010. p. 956-969.

NASCIMENTO, Lorena Brenda Santos, FIALHO, Lia Machado Fiuza. Juventude

Cosplay. *In*: FIALHO, Lia Machado Fiuza, GOES, Francisco Cristiano Maciel (Org.). **Polifonia em juventudes**. Fortaleza: EdUECE, 2015.

NESPOLI, Eduardo. **Performance e ritual: processos de subjetivação na arte contemporânea**. 2004. Dissertação (mestrado). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo. Disponível em:

<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/R_EPOSIP/284810>.. Acesso em: 12. mai. 2022.

PEREIRA, Ilíada Damasceno. **Hibridismos e mesclas culturais na construção de identidades e subjetividades em campeonatos de cosplay**. 2013. 132 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia.

WEBER, Florence. A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou: por que censurar seu diário de campo? **Horizontes antropológicos**. Porto Alegre, n. 32, p. 157-170, 2009.

Como citar este artigo:

NASCIMENTO, Lorena Brenda Santos. Impactos da cena cosplay no SANA. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.-jun. 2022. p. 82-96.