

## Sem Final Feliz: Sexualidades Desviantes e os Vilões da Disney<sup>1</sup>

Jaques Lucas de Lemos CAVALCANTI<sup>2</sup>

Denilson Lopes SILVA<sup>3</sup>

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### Resumo

Este trabalho investigou a representação queer nos filmes *O Rei Leão*, *Aladdin* e *A Pequena Sereia*. Utilizou-se como metodologia o estudo de caso, com revisão bibliográfica, e um exame qualitativo apoiado em uma análise fílmica de conteúdo. Concluiu-se que o comportamento e as características empregadas para os personagens que assumem os papéis de vilões fogem aos modelos tradicionais de masculino e feminino, sugerindo uma reflexão sobre sexualidade e papéis de gênero na sociedade.

**Palavras-Chave:** Cinema; Disney; Vilões; Queer; Sexualidade.

### Abstract

This work investigated *queer* representation in the films *The Lion King*, *Aladdin* and *The Little Mermaid*. A case study was used as methodology, with a bibliographical review and a qualitative examination supported by a video content analysis. It was concluded that the behavior and characteristics used for the villains differ from the traditional masculine and feminine models, suggesting a reflection of sexuality and gender roles in a society.

### Keywords

Cinema; Disney; Villans; Queer; Sexuality.

### Introdução

A palavra “monstro” vem do latim *monstrum* e significa mostrar, exibir, marcar como visível, um aviso dos deuses. A figura/imagem/corpo/narrativa monstruosa geralmente se desenvolve como uma espécie de perturbação à ordem natural das coisas. Essa ameaça simbólica iminente ocasiona consequências devastadoras e muitas vezes irreversíveis ao regime de poder vigente. No caso deste trabalho, a heterossexualidade compulsória seria “ameaçada” pela produção de formas de ser não condizentes com seu processo de normatização regulamentadora.

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Rádio e TV da Eco- UFRJ, e-mail: [jaqueslucas19@hotmail.com](mailto:jaqueslucas19@hotmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio e TV da Eco-UFRJ, e-mail: [noslined@bighost.com.br](mailto:noslined@bighost.com.br)

A expressão “heterossexualidade compulsória” foi criada pela estadunidense Adrienne Rich e compreende a heterossexualidade como uma instituição política de controle dos corpos e suas subjetividades por meio da legislação, das imagens midiáticas e por esforços de censura. Esses outros corpos políticos se configurariam em uma permanente ameaça à ordem familiar, a religião e ao Estado.

A domesticação e estetização dos corpos são premissas fundamentais da experiência ocidental ao final do século XX. O tornar oculto, afastando da visibilidade tudo o que não se enquadra dentro da “normalidade”, foi intensificado “quando os avanços consideráveis no campo biomédico e a emergência da televisão produziram uma espécie de ‘lugar- comum’ do possível, ou seja: a pedagogia do existir é intensificada, e normas e formatações do *self* adquirem novos *status*”. (PALEOLOGO, 2013, p.05).

Em sua obra *Os Anormais*, Michael Foucault caracteriza a monstruosidade como estando fundamentalmente enraizada numa noção jurídica. O monstro é concebido como uma forma de transgressão de determinadas leis naturais, uma violação extrema da norma da natureza. A questão então tangencia o domínio jurídico-biológico. Tanto as leis quanto os mecanismos de gerenciamento do corpo na sociedade fazem com que apareçam discursos sobre a transgressão de tais leis e das próprias anormalidades corporais. A ideia de monstro e de monstruosidade está intimamente ligada a toda e qualquer concepção de transgressão.

Só há monstruosidade onde a desordem da lei natural vem tocar, abalar, inquietar o direito, seja o direito civil, o direito canônico ou o direito religioso. É no ponto de encontro, no ponto de atrito entre a infração da lei-quadro, natural, e a infração a essa lei superior instituída por Deus ou pelas sociedades (...). (FOUCAULT, 2001, p. 78-79)

Ao traçar um panorama da anomalia e como a mesma se configurou no século XIX, Foucault mostra que o indivíduo a ser corrigido, ou seja, o anormal e o desviante sexual, traz inscrito em seu corpo a memória dos monstros, como espécies de expressões banalizadas desses seres no domínio das práticas jurídicas e de controle da subjetividade.

Para Foucault, o monstro humano, primeiro de um conjunto de três figuras (o monstro humano, o indivíduo a ser corrigido e a criança masturbadora), que constituiriam historicamente o domínio da anomalia, é a forma mais extrema

de oposição à norma. O filósofo compreende que essa figura serviria como o princípio de inteligibilidade pelo qual seria possível identificar o que há de monstruoso nas pequenas anomalias e nos desvios de conduta. “Assim como o discurso médico se apropria da morte para falar da vida, o discurso jurídico se apropria do monstro para falar da lei.” (MILANEZ; PRATES, 2013, p.06)

Foucault relata que, com o decorrer do tempo, o monstro passa para o domínio da moral. Essa figura transpõe o domínio jurídico-biológico, enquanto transgressão da natureza, para um domínio jurídico-político, como desvio de conduta. Essa extensão entre corpo e comportamento se desenvolve a partir de práticas discursivas. Sendo o monstro uma construção cultural, as representações em torno de suas características perpassam muitas vezes por procedimentos de propagação de estereótipos associados à sua identidade.

A indústria cinematográfica herda diretamente essas “figuras anormais”. Ao transplantar tais formas cristalizadas de representação da monstruosidade, o cinema acabou por reafirmar certos padrões de comportamento ao alcançar um número cada vez maior de espectadores, contribuindo, assim, para a formação do imaginário social moderno.

Desta forma, o objetivo deste trabalho é de analisar como os filmes animados abordam o tema da orientação sexual não mono-heterossexual e da identidade de gênero, a fim de identificar a maneira como as narrativas das animações da Disney naturalizam comportamentos que fortalecem a lógica da heterossexualidade e estigmatizam outros modos de construção subjetiva. Quanto aos objetivos específicos, buscou-se compreender as escolhas de *storytelling* que foram utilizadas e analisar a construção das figuras dos vilões quando em comparação aos protagonistas das histórias.

### **Acordos Metodológicos**

Para desenvolver a estrutura de análise dos três objetos do presente trabalho, o pesquisador se utilizou do método de investigação qualitativo a fim de atingir objetivos específicos. Através da observação das falas, vestimentas e comportamentos

dos personagens, foi permitido traçar um viés interpretativo do subtexto presente nos filmes examinados.

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991, p.58).

O instrumento de pesquisa utilizado foi o bibliográfico, no qual foi possível o contato com teorias que permitissem maior embasamento a respeito da questão *queer* e seus respectivos desdobramentos dentro do campo de estudos do audiovisual. A partir de uma abordagem exploratória, a pesquisa tentou conectar as ideias de autores e autoras como Michael Foucault, Judith Butler, Paul Preciado, Edgar Morin e Kathryn Woodward ao universo dos filmes de animação da Disney para compreender a forma como essas produções influenciam no processo de construção da subjetividade do público infantil.

### **A Disney e o Final Feliz**

Nas animações voltadas para o público infanto-juvenil dos estúdios Disney, a premissa “viveram felizes para sempre” está sempre associada à união heterossexual, atuante como um padrão a ser seguido. A frase emblemática do final dos filmes, contos literários e desenhos animados opera quase que de forma inquestionável na construção de um “fim” continuamente marcado pela promessa de felicidade e satisfação pessoal.

O antropólogo e sociólogo francês Edgar Morin conceitua em seu livro *Cultura de Massas no Século XX* o final feliz como “a felicidade dos heróis simpáticos, adquirida de modo quase providencial, depois das provas que, normalmente, deveriam conduzir a um fracasso ou a uma saída trágica”. (MORIN, 2018, p.84)

Morin analisa os finais felizes como a utópica ideia de felicidade plena no mundo ocidental. As cenas de *happy end* são sempre recheadas de amor romântico e muitas vezes de beijos apaixonados, mesmo que os personagens nunca tenham se falado ou pouco se conheçam. Essa estrutura narrativa está diretamente associada aos ideais de romance, casamento e heteropatriarcado.

De acordo com Kathryn Woodward (2012), partindo-se do pressuposto de que a sexualidade não é um fator que se mantém inalterado durante toda a vida e que, muito menos, é dada no momento em que nascemos, podemos afirmar que existe uma série de imagens e artefatos culturais com os quais acabamos entrando em contato e que, assim, não apenas moldam a forma como devemos buscar o prazer, mas também nossos demais valores, desejos e preconceitos.

Nos artefatos infantis, por exemplo, os personagens com sexualidades dissidentes são em sua maioria personificados/representados como vilões que, diferentemente do casal heterossexual de heróis, não desfrutam de uma união romântica e do final feliz. A expressão “dissidência sexual” foi cunhada pela antropóloga estadunidense Gayle Rubin em 1984 em seu artigo seminal “*Thinking Sex*”. Rubin “afirma que há uma hierarquia das sexualidades e expressões de gêneros que regula as relações humanas e organiza todo um sistema de privilégios e de desigualdades a partir de uma pirâmide erótica na sociedade” (SILVA, 2014, p.02). Quanto mais próximo ao topo da pirâmide o indivíduo se encontra, maior é o seu nível de privilégios sociais, econômicos e materiais. Ao passo em que o sujeito que se encontra abaixo dessa estrutura, conseqüentemente sofrerá maior discriminação.

Desde a segunda metade do século XX, o campo de investigação dos estudos da Cultura Visual tem dado ênfase à interpretação das imagens produzidas pela mídia e às construções identitárias demarcadas pela mesma. As imagens atuam como táticas de poder, operando na luta para a legitimação de determinados valores e comportamentos. No caso da Disney, um discurso visual que se prestaria à manutenção da heteronormatividade, ou seja, a imposição de um modelo de comportamento que marginaliza orientações sexuais diferentes da heterossexual.

Morin (2011) explica que o exagero nas características das personagens se repete em diversas produções da cultura de massas e cinematográficas. Essas narrativas tendem ao maniqueísmo e valorizam a ideia de bem e mal de forma bastante distante e polarizada. A fim de acentuar os traços simpáticos dos heróis, de forma a aumentar a participação efetiva do espectador na história, necessariamente cria-se um sentimento de repulsa pelas figuras vilanescas.

As histórias das Princesas da Disney, em sua maioria, projetam o final feliz e o desaparecimento do sofrimento como uma condição exclusivamente heterossexual. Através de um processo de pedagogização midiática, esses artefatos culturais propagam valores e oferecem modelos a meninos e meninas de como devem se comportar, com quem se relacionar, quais lugares frequentar, o que devem usar e, o mais importante, quem ou o que devem evitar.

É significativa a contribuição dos filmes da Disney como reafirmação para as crianças, praticamente desde o seu nascimento, de que a heterossexualidade é o modelo natural de relacionamento, uma vez que esse padrão se repete de maneira incontestável em praticamente todas as histórias criadas pela empresa até então. Os personagens que desempenham os papéis de heróis e heroínas são insistentemente associados à heterossexualidade, ao passo que os vilões e vilãs, representados de maneira caricaturada e exagerada, aos indivíduos de sexualidades dissidentes.

Contudo, é importante destacar que algumas produções da Disney, sobretudo as mais recentes, já trazem outras discussões sobre papéis de gênero e representações diversas nas figuras de suas heroínas como Mulan (1998), Merida (Valente - 2012) e Elsa (*Frozen* - 2013) e como consequência, nas figuras de seus respectivos antagonistas.

### **O Vilão *Queer***

O fenômeno conhecido como *Sissy Villain* (MARTINEZ, 2015), algo como o “vilão bicha”, está diretamente relacionado ao estigma cultural contra a feminilidade e seus traços ao ser reproduzido por corpos associados ao masculino, seja a partir de maneirismos afetados, impecável senso de moda, vozes delicadas, etc. O uso desses marcadores verbais e visuais, por meio do uso da linguagem corporal, vestimenta e outros aspectos associados de maneira estereotipada à orientação sexual, acaba por criar uma conotação *queer* nesses personagens sem, no entanto, precisar apontá-la explicitamente.

O subtexto *queer* funciona como uma maneira de equacionar a relação de sexualidade desviante com violência. Esse “corpo estranho” se torna o referencial de vilania no qual características positivas como honestidade e bondade não se enquadram.

Seja pela natureza mais feminina de Scar (*O Rei Leão*, 1994) ou a afetação de Úrsula (*A Pequena Sereia*, 1989), as crianças acabam associando os traços da estética *queer* com o próprio conceito de vilania/maldade. Ao se abster de identificar personagens *queer* em seu cânone clássico de produção, a Disney parece enviar uma mensagem de que gays/lésbicas/travestis não são para os olhos do público, afinal, os personagens (vilões) que apresentam os traços abertamente associados a esses sujeitos são desprezados por essas mesmas características.

Em um mundo dominado cada vez mais pela emergência e fixação de novas tecnologias, no qual as crianças estão em contato com diversos conteúdos midiáticos a um clique de distância, torna-se essencial uma análise sobre os tipos de imagens que estão sendo disseminados em meio ao público infantil. Mesmo sendo uma grande organização que inclusive se considera *gay-friendly*, a Disney também pode causar sérios malefícios a uma parcela do seu público, principalmente as crianças *queer*, que procuram desesperadamente identificarem-se positivamente nas animações e só encontram como referência a figura do vilão.

O filósofo Paul B. Preciado argumenta que a criança *queer*, na maioria das vezes, não é protegida da mesma forma pelos “defensores” da infância e da família, que trabalham com a figura política de uma criança predefinida: supostamente heterossexual e com o gênero normatizado. Uma infância que visa “protegê-la” de seu comportamento desviante a partir de ferramentas de terror e opressão. “Aproveita-se do fato de que é impossível para uma criança rebelar-se politicamente contra o discurso dos adultos: ela é sempre um corpo a quem não se reconhece o direito de governar.” (PRECIADO, 2016, p.29)

O conceito de performatividade de gênero, da teórica estadunidense Judith Butler, se encaixa perfeitamente nesse processo de reapropriação das práticas linguístico-discursivas estabelecidas culturalmente. Segundo Butler, não há uma forma autêntica de performance masculina ou feminina. Tornamo-nos mais familiarizados com certos padrões de encenação de gênero mediante as constantes repetições que nos são apresentadas.

Em sua obra *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade* (1990), Butler concebe o conceito de gênero como um instrumento expresso culturalmente e

que inscreve o sexo e as diferenças sexuais fora do campo social. O papel do gênero seria produzir uma falsa noção de estabilidade, assegurada pelo binarismo sexual do pensamento ocidental: macho x fêmea, pênis x vagina, masculino x feminino. Para a filósofa, o gênero é um ato intencional, um gesto performativo que produz significados (PISCITELLI, 2002). A manutenção desse sistema de controle gênero-sexual se daria pela repetição de atos, gestos e signos com o intuito de reforçar uma construção fixa de corpos masculinos e femininos.

É partindo da linha de análise da teoria *queer* de Butler que o escritor espanhol Paul Preciado desenvolveu o seu *Manifesto Contrassexual*. A vertente de pensamento da contrassexualidade compreende o sexo e a sexualidade como partes indissociáveis de um conjunto complexo de tecnologias sociopolíticas de dominação dos corpos. Essa dominação se pauta em um modelo heterossocial que restringe a identidade do sujeito ao seu órgão reprodutor. Porém essa distribuição assimétrica de poder entre os gêneros (masculino/feminino) muitas vezes não coincide com os afetos e sensações predeterminados, gerando, assim, reações anatômicas desviantes, ou seja, os corpos *queer*.

O sistema sexo/gênero é uma forma de linguagem e produção de sentido. O corpo seria um texto socialmente construído no qual certos códigos seriam escritos e naturalizados, ao passo que outros seriam eliminados ou riscados. A heterossexualidade está longe de ser uma produção espontânea. Sua estrutura se mantém a partir da repetição constante de códigos socialmente aceitos como naturais sobre o que se entende do que vem a ser o comportamento masculino e feminino. A contrassexualidade surge então como possibilidade de desvio em relação a esse sistema de controle das subjetividades.

## **Performances Desviantes e Disruptivas**

### **01. Jafar**

O vilão do filme *Aladdin* (1992), com seu corpo esguio e sobrancelhas arqueadas, diferencia-se explicitamente da representação dos demais personagens masculinos. A indumentária de Jafar, composta por roupas longas, parecidas com



vestidos femininos, contrasta claramente com a vestimenta mais simples e indubitavelmente masculina do herói Aladdin. Além disso, o vilão é o único personagem masculino da animação que não usa calças, uma das peças de roupa mais tradicionalmente relacionadas à masculinidade.

Jafar também é o único personagem, além de Jasmine, a utilizar maquiagem. Seus olhos são bem delineados por um lápis preto e as pálpebras são coloridas. Ao se apropriar de símbolos tradicionalmente associados ao feminino (maquiagem), Jafar transita entre os gêneros e reforça sua posição enquanto corpo estranho dentro da narrativa fílmica.

A gargalhada aguda e afetada do antagonista do herói também pode ser interpretada como um traço marcadamente *queer* e transgressor. Aladdin, em momento algum da história, gargalha de maneira histérica, pelo contrário, seu comportamento contido se esboça no máximo com a manifestação de um sorriso.

Na batalha final entre Aladdin e Jafar, o vilão se transforma em uma serpente gigante. Nesse momento, para acompanhar a modificação física do personagem, sua voz se torna mais fina e sibilante. Como uma serpente, o tratamento ao gênero de Jafar é trocado por Aladdin: “Está com medo de me enfrentar pessoalmente, sua cobra covarde?” Como resposta, o vilão assume sua nova identidade feminina. “Sou uma cobra, não sou? Então talvez queira ver a serpente que eu posso ser.”

A transformação de Jafar em uma serpente também representa a total degeneração do personagem e a perda de sua humanidade, corrompida pela sede de poder. Não mais visto como um ser humano, Jafar apresenta uma fisionomia monstruosa, o que estimula (ou justifica) que Aladdin lhe cause ferimentos com golpes de sua espada.

Para Aladdin, casar-se com Jasmine torna-se o elemento-chave no seu arco de desenvolvimento de personagem. Todas as motivações do herói têm como objetivo ganhar o amor da princesa, inclusive quando ele pede ao gênio da lâmpada que o transforme em um príncipe. Enquanto isso, Jafar vê a princesa muito mais como uma forma de ascender ao poder do que como objeto de desejo sexual, parecendo mais motivado a estabelecer uma relação heterossexual com Jasmine em resposta à sua obsessão por poder do que por atração pela princesa.

## 02. Scar

O vilão Scar, do filme *o Rei Leão* (1994), também possui uma identidade de gênero complexa e transgressora. O padrão de movimentação de Scar é muito mais suave do que o de outros personagens masculinos apresentados na animação, aproximando-se das personagens femininas de Nala e Sarabi.

Além disso, as partes do corpo mais expressivas do personagem são suas patas. Ele apresenta “mãos” moles, gesticulando sem firmeza nos pulsos, em oposição aos gestos firmes do protagonista Simba. Scar também é o único personagem da animação a apresentar as garras sempre à mostra, o que pode estar relacionado ao fato de que sua figura representa uma constante ameaça à ordem monárquica. Outro símbolo indubitavelmente ligado ao feminino são as unhas compridas, as quais Scar faz sempre questão de mostrar ao gesticular.

É interessante destacar os espaços ocupados pelo personagem ao longo da narrativa. Scar sempre é visto nas sombras das cavernas, ao nível inferior da “Pedra do Rei”, associando-se dessa forma ao universo *underground* (subterrâneo). A cultura *underground* é assim conhecida por fugir aos padrões “normais” e conhecidos pela sociedade. Este ambiente cultural é diferenciado justamente por ser composto por indivíduos socialmente marginalizados.

O herói Mufasa representa o gênero de maneira socialmente concebida como ideal. Além de suas características físicas se conformarem inequivocamente à categoria masculina, suas ações (agressividade, proatividade, liderança, etc.) retratam formas de ser tradicionalmente atribuídas ao indivíduo desse gênero. Simba (filho de Mufasa), por sua vez, embora na primeira metade do filme ainda não tenha todas essas características bem desenvolvidas, tenta seguir ao máximo o modelo de comportamento do pai, arriscando a própria vida a fim de demonstrar sua bravura (outro traço considerado tipicamente masculino) ao explorar o cemitério de elefantes.

O número musical do vilão também merece destaque quanto à questão da performance *queer*. Enquanto revela seu plano de assassinar Simba e Mufasa para assumir o trono, Scar convence as hienas de que terão uma vida muito melhor caso estejam ao seu lado. O vilão, com seus gestos expansivos e atitude marcadamente irônica, torna-se a figura mais imponente em meio aos marginalizados (hienas).

Quando comparado às outras duas figuras marcadamente masculinas da animação (Mufasa e Simba), Scar assume uma posição secundária. Entretanto, quando posto em comparação às hienas, animais tão marginalizados quanto ele, a postura disruptiva de Scar é vista de forma positiva. Sua liderança em momento algum é posta em dúvida por aqueles que seguem suas ordens.

Diferente de Mufasa, que assume sua posição de poder pela linhagem real e a reafirma através da força física, Scar se torna o representante das hienas por sua capacidade de convencimento. A inteligência do vilão é o seu mais importante atributo e as hienas reconhecem em sua figura a possibilidade de transformação do sistema de poder (masculino e heterossexual) vigente.

O vilão, entre todos os outros antagonistas dos filmes da Disney, é o único que mata outro personagem, no caso, seu irmão Mufasa. Podemos interpretar de certa forma que o tamanho de sua maldade é proporcional ao seu nível de transgressão.

### **03. Úrsula**

Por fim, analisamos a personagem Úrsula, do filme *A Pequena Sereia* (1989). Enquanto a protagonista Ariel funciona como o típico modelo de feminilidade, apesar de desobedecer às ordens do pai e da paixão que sente pelo mundo dos humanos, ela não altera de forma significativa seu papel social enquanto mulher. A personagem transgressora das normas de gênero é a antagonista da animação, a bruxa do mar. Longe do padrão hegemônico de beleza feminina representado por Ariel, a sereia adolescente de gestos contidos, corpo magro e branco, Úrsula é uma mulher de meia-idade gorda, roxa e corpulenta.

Além dos tentáculos, a mandíbula quadrada, o nariz fino e pontiagudo, os cabelos curtos e a voz grave demarcam a personagem masculinamente, em contraposição à presença na sua caracterização de acessórios femininos (brinco e colar), unhas longas, batom, cílios compridos e pálpebras pintadas (característica essa compartilhada pelos três personagens analisados) que marcam dramaticamente sua construção desviante.

Na cena em que somos apresentados à bruxa do mar, ela observa Ariel através de sua bola de cristal. Úrsula debocha do atraso da sereia para o recital de seu pai, o Rei

Tritão, lembrando-se da época em que morava no palácio. Nesse momento, a vilã come um camarão ainda vivo, que tenta desesperadamente lutar por sua sobrevivência. Em nenhum outro momento do filme vemos outros personagens, como Ariel e o Rei Tritão, se alimentando de animais marinhos. Sebastião (caranguejo) e Linguado (peixe), por exemplo, são respeitados e tratados como iguais por todas as sereias e tritões. O fato de Úrsula se alimentar desses animais antropomorfizados, que expressam emoções e falam, só reforça ainda mais sua figura vilanesca e cruel. Percebe-se que a bruxa não se compadece perante o sofrimento alheio e efetivamente representa uma ameaça ao povo de Atlântida.

Ao explicar a Ariel o motivo de tantos seres do mar virem procurá-la, Úrsula exemplifica uma situação, retirando de seu caldeirão as figuras de um tritão magricela e uma sereia rechonchuda. Os dois personagens, insatisfeitos com suas respectivas aparências, transformam-se em corpos magros e esbeltos, alcançando assim a felicidade. Novamente há o reforço de um padrão de beleza e comportamento a ser seguidos.

É interessante notar que a própria bruxa do mar não se encaixa em nenhum dos atributos físicos dominantes, inclusive, sendo a única personagem que não possui um rabo de peixe no fundo do mar. Roxa, obesa e metade polvo, Úrsula é o conjunto de todas as características que são repudiadas por essa sociedade aquática.

Inspirada na icônica *drag queen* dos anos 80 Divine, musa de John Waters, a personagem desenvolve uma performance *drag* através do humor, exagero e ironia, tornando claro seu caráter performático, que não se limita às categorias binárias masculino/feminino. A antagonista utiliza todos os seus esforços para convencer Ariel a assinar o contrato que lhe dará pernas humanas em troca de sua voz.

Como a antagonista da pequena sereia, Úrsula intervém na relação de Ariel com o Príncipe Eric ao se disfarçar de humana para seduzi-lo. A transformação da bruxa do mar em uma mulher branca e magra, muito semelhante a Ariel, reforça mais uma vez um modelo de corpo a ser cultuado como belo e desejável. Não mais destoando da dita “normalidade”, Úrsula assume uma aparência considerada socialmente como feminina para poder se casar com Eric.

Como o maior obstáculo para a consumação do “felizes para sempre” da heroína Ariel, a bruxa do mar precisa ser eliminada da história.

No clímax do filme, Eric consegue matar Úrsula ao perfurar seu abdômen com um arco lascado de um navio. O reinado de terror da bruxa chega finalmente ao fim. A morte de Úrsula pode ser interpretada como uma metáfora sobre o castigo que aguarda aqueles que não se adaptam ao modelo heteronormativo<sup>4</sup> e de feminilidade padrão.

## Conclusões

Poderíamos entender a postura dos estúdios Disney como bastante progressista ao apresentar personagens que ultrapassam as barreiras de gênero. Apresentando múltiplas identidades, as animações possibilitariam às crianças se familiarizarem com formas de identificação para além da heteronormativa. Contudo, não é essa a realidade que se estabelece. Ao relacionar qualidades desviantes exclusivamente com os vilões, a Disney reforça a normatização de certos tipos de comportamento, estigmatizando os que fogem à regra e também produzindo comportamentos misóginos.

Os vilões representariam concepções subjetivas que deveriam ser evitadas ou rechaçadas pelo público. Por apresentarem uma estética e personalidade que desafiam o regime de poder heterocentrado, esses personagens estariam fundamentalmente condenados a sofrerem as devidas punições por seus atos transgressores.

Nas narrativas apresentadas, os vilões sofrem severos castigos por conta de suas formas de ser reprováveis. A função ideológica do vilão é justamente reforçar o que é a norma, ao insistir na ideia de que existem determinadas práticas não condizentes com uma suposta normalidade comportamental.

A partir do momento em que a empresa cria somente personagens malvados como transgressores, ou seja, cujas performances não estão de acordo com as normas sociais, produz uma percepção de que essas formas de ser e agir estão indissociavelmente ligadas a características como crueldade, ganância, egoísmo, etc.

Portanto, mesmo que as crianças queiram acreditar na possibilidade de outras alternativas, os filmes da Disney acabam por estabelecer que as realidades representadas

---

<sup>4</sup> Termo usado para marginalizar orientações sexuais que se diferem da heterossexual, reafirmando o relacionamento entre pessoas de sexos opostos como uma prática natural ou correta.

oferecem sempre as melhores opções, o que acaba confirmando o modelo heteronormativo.

A mensagem passada para o público infantil é a de que, ao adotarem o padrão de comportamento heteroafetivo dos heróis, serão recompensados, apesar dos obstáculos, com a promessa de felicidade eterna. Diferente dos protagonistas das histórias, os vilões transpõem os papéis sociais de gênero e brincam com as fronteiras entre masculino e feminino. Seu nível de castigo é condizente com seu nível de transgressão que, na maioria das vezes, exceto em raras exceções, é a sua morte por ameaçar a “ordem natural” do mundo fantástico.

## Referências

BALISCEI, João; CALSA, Geiva; STEIN, Vinícius. **“(In)felizes para sempre”?** **Imagens da Disney e a manutenção da heteronormatividade**, 2016.

BURIGO, Joanna. Judith Butler: **Corpo, política e linguagem**.

<<https://www.cartacapital.com.br/sociedade/judith-butler-corpo-politica-e-linguagem>>. Acesso em: 19/11/17

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. (1990)  
Editora Civilização Brasileira. Imprensa 2003.

GERHARDT, Tatiana; SILVEIRA, Denise. **Métodos de Pesquisa**. UFRGS Editora, 2009.

GRIFFIN, Sean. **Tinker Bells and Evil Queens: The Walt Disney Company from the inside out**. New York: New York University Press, 2000.

MARTINEZ, Ren. **Fabulously Fiendish: Disney Villains and Queer-Coding**.

<<http://www.marginsmagazine.com/2015/12/18/fabulously-fiendish-disney-villains-and-queer-coding/>>. Acesso em: 19/11/17.

MILANEZ, Nilton; PRATES, Ciro. **O Estereótipo do Monstro: Uma Discussão sobre a Monstruosidade e sua Representação Social**, 2013.

MORIN, Edgar. **Cultura de massa no século XX: espírito do tempo 1: neurose**. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. – 10 ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

PALEOLOGO, Diego. **Por um Monstro Contemporâneo**, 2013.

PISCITELLI, Adriana (2013). **Re-criando a (categoria) mulher?** Gênero em perspectiva. *Cadernos Pagu* (11), 141 -155.

PRECIADO, Paul. **O que é a Contrassexualidade?**

<<https://territoriosdefilosofia.wordpress.com/2015/05/05/o-que-e-a-contrassexualidade-paul-beatriz-preciado/>>. Acesso em: 19/11/17.

PRECIADO, Paul. **Quem defende a criança queer?** <<http://revistageni.org/10/quem-defende-a-crianca-queer/>>. Acesso em: 19/11/17.

RICH, Adrienne. **Heterossexualidade compulsória e existência lésbica**. Bagoas – estudos gays: gênero e sexualidades, v.4, n. 05, 27 nov. 2012.

SANTOS, Caynnã. **O Vilão Desviante: Ideologia e Heteronormatividade em Filmes de Animação Longa-Metragem dos Estúdios Disney**, 2015.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**.

In: SILVA, Tomaz Tadeu da. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais/Tomaz Tadeu da Silva (org.). – 12º ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2012, p. 7-72.