

# O vilão desviante: Uma leitura sociocultural pela perspectiva de gênero de Scar em *O Rei Leão*.

Caynnã de Camargo Santos<sup>1</sup>  
Luis Paulo de Carvalho Piassi<sup>2</sup>

## Resumo

A relevância das animações infantis no processo de ensinar papéis específicos, valores e ideais é amplamente reconhecida pelos estudiosos da cultura e educação. O presente artigo visa analisar como os filmes de animação longa metragem veiculam discursos ideológicos que atribuem teor de negatividade a identidades de gênero que não se conformam às regras impostas, reiterando assim a heteronormatividade. Recorrendo ao arcabouço teórico dos Estudos Culturais Críticos e da Teoria Queer, lançamos mão da semiótica greimasiana para analisar a presença de elementos de desvio em relação aos papéis de gênero tradicionais na representação do vilão Scar, da animação Disney *O Rei Leão* (1994).

**Palavras-chave:** Estudos Culturais; Gênero; Disney; Vilões; Ideologia.

## The devious villain: A sociocultural reading by the gender perspective of Scar in *The Lion King*.

### Abstract

The relevance of the animated children's films in the process of teaching specific roles, values and ideals is widely recognized by culture and education scholars. This paper aims to analyze how the animated feature films convey ideological discourses that stigmatize gender identities that do not conform to the social rules imposed, thereby reiterating heteronormativity. Using the theoretical framework of the Critical Cultural Studies and Queer Theory, we employed the greimasian semiotics to analyze the presence of elements of deviation from traditional gender roles in the representation of the villain Scar, presented in the movie *The Lion King* (1994).

**Keywords:** Cultural Studies; Gender ; Disney ; Villains ; Ideology

---

<sup>1</sup> Mestrando em Estudos Culturais na Universidade de São Paulo – USP. Bacharel em Marketing pela Universidade de São Paulo - USP e pós-graduado em Ciências Sociais pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo – FESPSP

<sup>2</sup> Livre-docente pela Universidade de São Paulo – USP. Doutor em Educação pela Universidade de São Paulo; Professor doutor da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da USP. Orientador do Programa de Pós-graduação em Estudos Culturais da USP e do Programa de Pós-graduação em Educação da mesma instituição.

## INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento, a enunciação fílmica caracteriza-se como sendo uma forma de manifestação cultural capaz de fascinar crianças e adultos através da união entre imagem e movimento. No decorrer do século XX, com seu desenvolvimento técnico e consolidação enquanto fenômeno sociológico e poderosa forma artística, as produções cinematográficas se tornaram além de produtos de entretenimento extremamente presentes na vida cotidiana, artefatos culturais capazes de retratar a realidade com rigor estético nunca antes visto e difundir valores e ideologias, figurando assim como instâncias veiculadoras e criadoras de novos sentidos.

Apesar da grande atenção dada por pesquisadores às produções cinematográficas em geral desde os primórdios do cinema, os filmes infantis de animação longa metragem - um dos gêneros cinematográficos de maior aceitação por parte do grande público -, permaneceram durante muito tempo relegados a subprodutos da indústria cultural, sendo assim marginalizados por estudiosos da cultura e da comunicação. A partir de propostas inovadoras tais quais as da Escola dos Estudos Culturais<sup>3</sup>, que propõe uma visão mais democrática acerca da cultura, ressaltando a importância da análise das mais diversas formas de expressão cultural visando à compreensão dos complexos fenômenos vivenciados pela sociedade contemporânea (CEVASCO, 2003), tal formato cinematográfico passou a despertar atenção do meio acadêmico, transformando-se em objeto de pesquisa científica. Esta virada deveu-se em grande parte ao reconhecimento da importância dos filmes infantis de animação enquanto instrumentos de educação moral não-formal (SABAT, 2003), capazes de veicular discursos ideológicos acerca de padrões estéticos e de conduta, construindo assim o senso de normatividade social, ou seja, apresentando ao público infantil os padrões aceitos e não aceitos em uma determinada especificidade histórica e cultural.

Pela perspectiva teórica dos Estudos Culturais Críticos articulados com elementos da Teoria Queer, no presente trabalho abordamos o fenômeno cultural de comunicação, através das mídias, de discursos ideológicos que prescrevem normas de gênero restritivas e que reiteram preconceitos

---

<sup>3</sup> Apesar de utilizarmos o termo “Escola dos Estudos Culturais”, o que pode sugerir a idéia de um campo de estudos rigidamente organizado, vale ressaltar o caráter diverso, heterogêneo e muitas vezes conflitante dos Estudos Culturais, aproximando-o mais de uma noção de “campo gravitacional” do que da idéia de uma disciplina academicamente policiada, com paradigmas consensualmente estabelecidos (BAPTISTA, 2009).

tradicionais em relação a determinados grupos. Entendemos aqui as performances de gênero socialmente aceitas e a heterossexualidade não como elementos naturais, mas como condições cultural e ideologicamente construídas, sendo que diferentes mecanismos – entre eles os discursos religiosos, médicos, científicos e midiáticos –, são utilizados continuamente na tentativa de garanti-las como condições normativas. Em meio a tantos mecanismos, tomamos como objeto de análise os filmes de animação longa metragem dos estúdios Disney, observando especificamente o processo de construção visual das definições de gênero de seus vilões.

Tal esforço analítico se dá à luz de contribuições de estudos anteriores, que observaram a existência nas tramas Disney de uma associação entre transgressão dos padrões de gênero tradicionais e vilania (GRIFFIN, 2000; COCA, 2000; LI-VOLLMER; LAPOINT, 2003; PUTNAM, 2013). Nesse sentido, o estudo debruça-se sobre os diversos elementos do discurso fílmico, com foco especial nos anti-heróis das tramas infantis, que segundo os trabalhos precedentes atuam de forma a desestabilizar e transgredir definições convencionais de “masculinidade” e “feminilidade”, objetivando assim evidenciar o processo de reiteração da heteronormatividade<sup>4</sup> através das animações.

O estudo é desenvolvido entendendo-se que o movimento de produzir e reafirmar uma determinada identidade hegemônica implica necessariamente não apenas na apresentação do Mesmo, ou seja, o socialmente valorizado, mas também - e talvez principalmente - na produção do estranho, de um espaço de negação que trabalhe de forma a garantir a heterossexualidade e os papéis de gênero tradicionais como normas, reafirmando padrões de masculinidade e feminilidade restritivos e delimitando claramente os espaços de exclusão. Dessa forma, o trabalho pretende analisar especificamente os traços de conduta e aparência dos vilões (suas performances de gênero), que atuam de maneira a transgredir normas estabelecidas de gênero, estas quais delimitadas tradicionalmente de maneira binária, com base em determinismos biológicos

---

<sup>4</sup> De forma sintética, a heteronormatividade se refere ao processo amplo de normatização de formas de ser, parecer, agir e interagir que a sociedade busca impor, através de diversas estratégias, táticas e dispositivos, sobre os indivíduos, tendo como objetivo final fixar identidades aparentemente coesas unicamente “masculinas” ou “femininas”. Com isso, as identidades de gênero que se conformam aos limites impostos são entendidas como “normais”, taxadas enquanto as únicas formas legítimas de expressão identitária e sexual. Como aponta Butler (2008), a heteronormatividade é claramente observável no entendimento amplamente compartilhado e reiterado de causalidade entre sexo-gênero-sexualidade.

na sociedade ocidental (HARAWAY, 2004). Nosso foco de estudo é, portanto, a representação negativa dada a identidades desviantes.

A escolha pela análise de filmes de animação longa metragem, visando o estudo do fenômeno cultural mais amplo de valorização e desvalorização de identidades de gênero, é justificada tanto pela importância destes no âmbito social e ideológico, quanto pelo fato dos artefatos culturais em questão veicularem discursos marcadamente conservadores, sobre os quais são sustentados binarismos rígidos, preconceitos e relações assimétricas. Como aponta Sabat (2003, p.14), “os filmes infantis têm cumprido a função de ensinar modos de ser masculino e feminino, de reiterar a heterossexualidade como norma e, desse modo, tornar anormal o que não se enquadra nesse campo”.

Para desvelarmos tais matizes ideológicas das animações infantis recorreremos à abordagem semiótica de Greimas (1973), entendendo que esta oferece instrumentos teóricos que permitem evidenciar aspectos importantes da significação do texto. Neste trabalho, tomando como base um texto específico – a animação *O Rei Leão* (1994), dos estúdios Disney – aplicamos elementos da semiótica francesa para observar como a identidade de gênero assumida pelo vilão Scar se relaciona com o processo mais amplo de reforço da lógica heteronormativa.

## **IDEOLOGIA: (TAMBÉM) UMA QUESTÃO CULTURAL**

Para concebermos uma leitura política e cultural da mídia devemos primeiramente ampliar a noção de ideologia proposta pelo marxismo clássico, alargamento conceitual este basilar no desenvolvimento da proposta teórica dos Estudos Culturais.

De acordo com Marx e Engels (2007), ideologia seria a gama de idéias e representações dominantes em uma determinada ordem social, segundo a fórmula que dita que tais idéias sempre correspondem às posições da classe detentora dos meios de produção material<sup>5</sup>. Como exemplificam Durham e Kellner (2006, p.14), se no período feudal noções como religiosidade, honra e bravura militar eram as idéias dominantes das classes aristocráticas

---

<sup>5</sup> Uma eloqüente crítica à pressuposição marxista – colocada de forma não problemática em “A Ideologia Alemã” - de necessária correspondência entre posição ideológica de uma classe social e sua posição nas relações sociais de produção é apresentada por Stuart Hall (2009, p. 160 - 168), apoiando-se nos escritos de Althusser.

hegemônicas, na formulação vigente de capitalismo, posições que promovem a globalização e a abertura de mercados estão se tornando predominantes, sendo que tais concepções contribuem com os interesses das elites governantes na economia global.

Uma das principais críticas à noção marxista de ideologia aponta para a demasiada ênfase dada aos interesses econômicos de classe na sua formulação. Em recorrentes interpretações reducionistas do pensamento de Marx, ideologia se refere primariamente – quando não unicamente - ao conjunto de idéias que promove os interesses econômicos da classe capitalista. Diversos autores questionam tais leituras (HALL, 2009; KELLNER, 2001; FRASER, 1997), afirmando que, além de atuar no âmbito econômico, as ideologias também reproduzem relações sociais de dominação em arenas como gênero, raça, sexualidade, entre outras. Tal expansão do conceito de ideologia cria espaço e relevância para análises de como a mesma atua no cinema e na cultura popular, evidenciando o fato de interesses permearem as diversas representações midiáticas de sexo, gênero, raça, etc.

Dessa perspectiva, fazer crítica da ideologia implica criticar ideologias sexistas, heterossexistas e racistas tanto quanto a ideologia da classe burguesa capitalista. (...) [Essa noção de ideologia] exige levar a sério as lutas entre homens e mulheres, feministas e antifeministas, racistas e anti-racistas, gays e anti-gays, além de muitos outros conflitos, que são considerados tão importantes e dignos de atenção quanto os conflitos de classe o são pela teoria marxista. (KELLNER, 2001, p. 79)

Na contemporaneidade, os meios de comunicação de massa – o cinema, a televisão, a imprensa, entre outros - figuram como dispositivos ideológicos de extrema importância para o entendimento de como as dinâmicas sociais se organizam. Os artefatos midiáticos, dada sua quase onipresença na vida cotidiana atual, figuram enquanto instâncias centrais para a definição de quem somos e de como podemos ser. Como coloca Kellner (2001, p. 9),

O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente. A cultura da mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem o seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de “nós” e “eles”. Ajuda a modelar a visão prevalecente de mundo e os valores mais profundos: define o que é considerado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral.

A relevância social e ideológica da mídia na presente sociedade capitalista se ancora em seu potencial ambíguo de tanto legitimar certas formas de ser quanto silenciar, ou pior, estigmatizar outras. Nesse sentido, temos como forçosas análises críticas de como os diversos mecanismos midiáticos, dos quais acentuamos o cinema, dialogam com discursos hegemônicos no sentido de legitimarem os interesses dos grupos dominantes em termos de raça, credos e, como o foco de nosso trabalho, gênero.

## **GÊNERO NAS ANIMAÇÕES DISNEY: A CONSTRUÇÃO DO “OUTRO”**

Os trabalhos da filósofa norte-americana Judith Butler foram extremamente importantes como parte do esforço de desnaturalização das noções sobre gênero correntes até meados da década de 1990. Orientada principalmente pelas concepções pós-estruturalistas de Foucault sobre identidade, Butler (2008) entende gênero como um ato performativo, que constrói a ficção de uma essência generificada através da “repetição estilizada de atos”. Em outras palavras, segundo a autora o gênero trata-se de uma *performance* que busca criar e manter a ilusão de uma essência, esta qual podendo ser, de acordo com os discursos hegemônicos elaborados segundo uma matriz heterossexual, unicamente masculina ou feminina.

Sendo assim, não há uma forma autêntica ou correta de performance masculina ou feminina. Nos tornamos mais familiarizados com certos padrões de encenação de gênero mediante as constantes repetições que nos são apresentadas. Os meios de comunicação de massa, por sua vez, veiculam determinadas performances masculinas e femininas como preferíveis às demais, naturalizando-as (GAUNTLETT, 2008). No mais das vezes, tais discursos são orientados - de modo mais ou menos explícito, dependendo dos contextos sociopolíticos dos quais emergem - de forma a instituir diferenças essenciais entre homens e mulheres e estigmatizar identidades de gênero que se opõem às categorias dadas ou confundem os gestos significantes através dos quais a estrutura normativa binária se estabelece.

Quando voltamos nossa atenção para os filmes infantis, temos como paradigmáticas as produções Disney, artefatos culturais quase onipresentes no imaginário infantil que, revestidos de autoridade e legitimidade, ensinam o que é supostamente “bom, correto e justo” desde o início do século XX a gerações de crianças em todo o mundo.

As animações Disney constituem-se em sua maioria de narrativas de romances heterossexuais. Os heróis e heroínas dos filmes Disney normalmente encaixam-se perfeitamente no que poderíamos chamar de “padrões heteronormativos ideais” – além de se apaixonarem, casarem e viverem “felizes para sempre”, os protagonistas das tramas performatizam suas identidades de gênero de forma clara e restritiva, segundo códigos de aparência e comportamento em perfeita consonância com as normas de masculinidade e feminilidade, beirando à estereotipia. Esses padrões de representação atuam de maneira a cuidadosamente construir um retrato de heterossexualidade desejável, afirmando que a conformação às convenções de gênero é uma condição necessária para se alcançar uma vida feliz e socialmente valorizada.

Grande parte dos estudos sobre o papel das animações Disney no reforço do sistema heteronormativo deteve-se em analisar tal faceta dos filmes. Em paralelo, algumas poucas pesquisas observaram que os vilões das tramas produzidas pelos estúdios Disney curiosamente apresentam identidades de gênero muito mais complexas e completamente opostas aos moldes hiper-heterossexuais observáveis nos heróis e heroínas. Como aponta Putnam (2013, p. 147-148),

In contrast to the heterosexist leads, many of the villains display transgendered attributes—depicted as women with either strong masculine qualities or as strangely de-feminized, while the male bad guys are portrayed as effeminate, often complete with stereotypical limp-wristed affectation.

Sean Griffin (2000) se aprofunda na análise dessa tendência de representação negativa de transgressores das normas de gênero nas animações Disney. Segundo o autor, os filmes tradicionalmente relacionam a presença de atributos comportamentais e estéticos atribuídos ao sexo oposto com vilania.

Griffin (2000) enfatiza a enorme teatralidade de vilãs femininas como Maleficent, de A Bela Adormecida, e Cruella de Vil, de 101 Dálmatas, o que, em conjunto com suas vestimentas e estruturas corporais, aproximam as personagens de comportamentos *camp*<sup>6</sup>. Ainda segundo o autor, essa tendência *camp* também se faz presente em vilões masculinos, em especial Jafar e Scar.

---

<sup>6</sup> Segundo Júnior (2011, p. 2), “o *camp* descreve um certo tipo de comportamento – conjunto de gestos, posturas, expressões, gírias, tons de fala – baseado em atributos como teatralidade,

Li-Vollmer e LaPointe (2003), ao investigarem antagonistas masculinos de animações infantis em geral (não exclusivamente das animações Disney, apesar do trabalho dar especial atenção à análise do leão Scar), sugeriram a existência de um processo de criação do arquétipo de “vilão afeminado<sup>7</sup>”. Segundo os autores, os vilões masculinos emprestam de vilãs clássicas Disney e de outros estereótipos de *femme fatale* seus modos de agir e aparência.

O arquétipo de vilão afeminado assume, assim, um elemento *drag-queen* ao exibir excessivamente sua feminilidade como um indicativo de desvio, assim como apresenta uma qualidade de *femme fatale* ao representar uma ameaça tanto para os protagonistas do filme quanto para a ordem social (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003, p. 104)

Segundo Coca (2000), enquanto heróis e heroínas são apresentados como “tipos ideais” de masculinidade e feminilidade, há elementos visuais e de conduta que não condizem com os papéis de gênero tradicionalmente aceitos em quase todos os vilões dos filmes Disney. De acordo com a autora, em consonância com os trabalhos já mencionados, existe uma tendência dos anti-heróis apresentarem características visuais e de comportamento normalmente atribuídas ao gênero oposto ou super-representarem seus papéis de gênero.

Por um lado, os vilões do sexo masculino têm traços de gênero exagerados, tais como Gaston; mostram sofisticação afeminada, como Sheer Khan, o tigre em O Livro da Selva; ou são uma mistura de ambos. (...) Por outro lado, a Rainha de Branca de Neve e os Sete Anões e Úrsula de A Pequena Sereia são representações bem precisas de *drag*, exagerando seus papéis femininos, usando maquiagem em excesso, cabelos longos e unhas polidas. (COCA, 2000, p. 16)

Devido à imagem tradicional dos estúdios Disney enquanto repositório dos bons-costumes e valores éticos próprios da classe-média branca e heterossexual norte-americana (GIROUX,1995), em suas animações longa metragem os personagens transgressores de padrões de gênero estabelecidos não são diretamente identificados como homossexuais, porém performatizam o gênero de forma a, como definido pelos trabalhos vinculados à Teoria Queer,

---

drama, frivolidade, humor afiado e efeminação”. De acordo com o autor, o comportamento camp tem como uma de suas grandes expressões os shows de travestismo e drag.

<sup>7</sup> Tradução livre do termo “villain-as-sissy” (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003).

desestabilizar as normas socialmente aceitas. Apesar disso, alguns personagens são retratados de modo tão marcadamente desviante que, segundo Putnam (2013), beiram uma implícita caracterização homossexual estereotipada.

A partir da breve exposição de alguns dos estudos anteriores que se debruçaram sobre a problemática aqui discutida, observamos uma forte tendência nas animações Disney no sentido de atribuir traços de desvio das normas de gênero exclusivamente a vilões.

A seguir, visando investigar pormenorizadamente um caso exemplar desse padrão de representação, assim como discutir por uma perspectiva sociocultural o que exatamente tal artefato busca comunicar para o grande público, empregamos a abordagem metodológica da semiótica greimasiana na análise do personagem Scar, vilão da animação O Rei Leão (1994).

## **O REI LEÃO: UMA LEITURA SOCIOCULTURAL**

Na trama de O Rei Leão (1994) - uma espécie de releitura contemporânea da obra de William Shakespeare *Hamlet* -, um programa narrativo de base surge com o filhote Simba em um estado inicial de disjunção com o objeto de valor *poder*, figurativizado pelo trono que lhe será outorgado após o reinado de seu pai Mufasa. Para que isso ocorra, ele deverá obter os objetos modais de *poder* (crescer e se tornar um leão adulto) e *saber* (obter conhecimento sobre o funcionamento do reino, aprendendo como governar de maneira justa).

Na segunda cena do filme, temos a apresentação do antissujeito Scar, que irá se opor ao programa narrativo do sujeito Simba. Scar almeja o mesmo objeto de valor que Simba. Porém, diferentemente do “natural” herdeiro do trono, para alcançar seu objetivo o vilão deverá se livrar tanto do atual rei quanto de seu esperado sucessor. Sendo assim, o vilão é caracterizado como o antissujeito que se coloca contra o mantimento do patriarcado heterossexual, representado pela passagem do trono de pai para filho, entendido como um sistema de governo tradicional e legítimo na Pedra do Reino.

Voltemos nossa atenção para o nível discursivo do texto, onde observamos a materialização do projeto narrativo do texto através da definição de atores, espaços e temporalidade. Essa posição de contrariedade à lógica heteronormativa que sustenta o processo de sucessão do trono é figurativizada pelas características físicas e gestuais do personagem Scar. Contrastando com a estrutura facial larga e retilínea dos personagens masculinos da trama, o

antagonista apresenta mandíbula estreita, rosto fino e queixo pontiagudo. As características faciais desviantes do vilão são acentuadas através do uso de cores e sombras, que em conjunto atuam de forma a aparentar uso de cosméticos. Scar apresenta pálpebras coloridas em roxo e sobrancelhas bem delineadas, elementos encontrados apenas nos demais personagens femininos da animação.



**Figura 1 – A caracterização facial do vilão Scar (à esquerda), em comparação com a feição marcadamente masculina do herói Mufasa (à direita).**

As demais partes do corpo do vilão também conotam ambiguidade quanto à sua identidade de gênero. Por se tratar de um personagem animal, Scar não tem mãos, porém as unhas de suas patas são excepcionalmente longas e mantêm-se à mostra durante todo o tempo, em oposição às garras dos heróis Simba e Mufasa, mostradas apenas em situações de luta.

Sua estrutura corporal é particularmente magra, em oposição aos corpos robustos dos protagonistas masculinos.

Os movimentos corporais e posições do vilão também sugerem uma identidade de gênero complexa e transgressora. Hollander (1998 apud LIVOLLMER; LAPOINTE, 2003) aponta em seu estudo acerca de performances de gênero na televisão que a gestualidade das mulheres se dá através de movimentos contidos e sutis. Este é exatamente o padrão de movimentação suave apresentado por Scar, contrastando com os gestos firmes e expansivos dos protagonistas masculinos. É interessante observarmos que para comunicar uma imagem desviante, ao sentar Scar mantém seus ombros eretos e cuidadosamente cruza as patas dianteiras.



**Figura 2 – A gestualidade transgressora de Scar ao sentar.**

Adicionalmente, as partes do corpo mais expressivas do personagem são suas patas. O antagonista apresenta “mãos” moles, gesticulando sem firmeza nos pulsos, em oposição aos gestos dos protagonistas.

Na segunda cena do filme, quando confrontado por Mufasa a respeito do fato de não ter comparecido na cerimônia pública de apresentação do herdeiro do trono, Scar admite (em um momento de claro desvio dos padrões socialmente aceitos de gênero) sua pouca aptidão física<sup>8</sup>, o que o aproxima da típica representação Disney de personagens femininos.

Curiosamente, o antagonista também não manifesta em momento algum qualquer tipo de desejo por um personagem feminino. Mesmo após a morte de Mufasa e a fuga de Simba, Scar se torna governante – conduzindo o reino à decadência e a quase completa destruição -, porém sem uma parceira feminina

---

<sup>8</sup> Scar afirma “Well, as far as brains go, I got the lion’s share. But, when it comes to brute strength ... I’m afraid I’m at the shallow end of the gene pool”.

(o que foge à regra em uma estrutura monárquica de poder como aquela apresentada em *O Rei Leão*). Os demais leões masculinos da trama, Simba e Mufasa, relacionam-se com as leas Nala e Sarabi, respectivamente. Em uma interessante interpretação dessa narrativa, Sean Griffin (2000) cita uma carta enviada por John E. Harris a um periódico gay, na qual o autor relaciona o papel transgressor de Scar com os discursos políticos conservadores correntes em meados da década de 90:

Em um nível mais profundo, *O Rei Leão* dramatiza o perigo que homens “afetados” (no sentido de desviantes) solteiros representariam para qualquer sociedade, implicando que eles têm o poder de destruir uma civilização inteira. Esta é, evidentemente, a mensagem que Pat Robertson e Pat Buchanan<sup>9</sup> rotineiramente passam com o objetivo de utilizar homossexuais como bodes expiatórios para problemas heterossexuais como o aborto, mães solteiras e o alto índice de divórcios. (HARRIS apud GRIFFIN, 2000, p. 213)

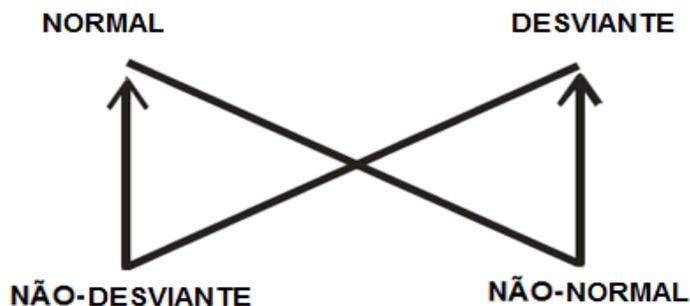
Um ponto relevante a ser acentuado refere-se ao fato de Scar, talvez o personagem que apresenta performances de gênero mais claramente desviantes na história das animações Disney (LI-VOLLMER; LAPOINTE, 2003), ser o único vilão entre todos os antagonistas dos filmes dos estúdios Disney a realmente matar um outro personagem, no caso, Mufasa.

Consideremos agora as oposições de sentido profundas do texto. Tomando como exemplo a segunda cena do filme, já descrita anteriormente (a primeira aparição de Scar na caverna, quando confrontado por Mufasa), podemos representar a relação de contrariedade fundamental de acordo com a Fig. 3.

O termo /normal/, ao qual é atribuído valor eufórico na narrativa, é expresso plasticamente na figura do herói Mufasa. Este representa o gênero de maneira socialmente concebida como ideal: além de suas características físicas se conformarem inequivocamente à categoria “masculino”, suas ações (agressividade, proatividade, liderança, etc) retratam formas de ser tradicionalmente atribuídas ao indivíduo masculino.

---

<sup>9</sup> Ativistas políticos ultra-conservadores norte-americanos, que gozavam de forte apelo popular nos anos 90.



**Figura 3 – Oposição /normal/ vs. /desviante/ no quadrado semiótico. Baseado em Velho (2003).**

Por outro lado, através de suas características físicas e comportamentais, o vilão Scar representa visualmente na cena o pólo /desviante/, ao qual é atribuído valor disfórico. Nessa sua primeira aparição observamos que a identidade de gênero de Scar é complexa e dificilmente pode ser categorizada de forma harmoniosa em algum dos extremos do binarismo heteronormativo masculino/feminino.



**Figura 4 – A expressão plástica da oposição /desviante/ vs /normal/ a partir da contraposição face a face de Scar e Mufasa.**

Concebendo uma isotopia do discurso a partir dessa lógica, na cena em questão as identidades que são suscetíveis a categorizações de gênero fáceis e restritas estão relacionadas com noções de bondade, beleza e moralidade. Em contraposição, identidades complexas, que não remetem necessariamente a nenhuma das categorias de gênero tradicionalmente propostas, relacionam-se com noções de maldade, feiúra e imoralidade. No decorrer do filme, essa

lógica que relaciona gênero desviante com maldade também é perceptível no caso das hienas, que são companheiras do vilão Scar e também se mostram difíceis de serem categorizadas nos moldes tradicionais de gênero.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS: O DISCURSO IDEOLÓGICO DO VILÃO**

Os resultados da análise apontam para a existência nas animações Disney de um processo de representação do vilão enquanto transgressor dos padrões tradicionais de masculinidade, apresentando em sua caracterização elementos que sugerem uma identidade de gênero complexa e ambígua.

Diferentemente de alguns estudos anteriores, não discutimos aqui a sexualidade do vilão, uma vez que no filme analisado as práticas sexuais nunca são apresentadas. Ao contrário, nos detemos a investigar as performances de gênero, em particular a conformação física e gestualidade do vilão Scar, e de que maneira estes traços dialogam com certas convenções sociais e imposições ideológicas.

A chamada aniquilação simbólica tradicionalmente vitimou identidades de gênero que não se conformam às normas impostas (GROSS, 2001). Isso quer dizer que são raras as representações de tais indivíduos desviantes nos meios de comunicação.

O fato dos estúdios Disney apresentarem em seus filmes personagens que ultrapassam as barreiras rígidas dos gêneros poderia, nessa perspectiva, ser entendido como uma atitude progressista. Ao apresentarem tais identidades, seus filmes não só retratariam a realidade social de modo mais verídico e diversificado, como atuariam de forma a familiarizar o público infantil com tais tipos de identificação que fogem à lógica heteronormativa binária. Em outras palavras, seria um modo de reconhecimento discursivo da possibilidade de existência de posições de sujeito que vão além do normativo.

Porém, essa leitura é logo desacreditada ao observarmos a forma como tal “reconhecimento” se dá. A partir do momento em que as qualidades desviantes são aparentes exclusivamente em personagens maus, temos um processo de estigmatização que funciona como parte de um esforço mais amplo de normatização de comportamentos. A transgressão está inscrita em um corpo abjeto, no vilão. Mau por natureza e muitas vezes irretratável, suas atitudes são a definição do que não deve ser seguido, caso se queira ter uma posição respeitável no meio social. Ao invés de reconhecimento das identidades desviantes enquanto formas possíveis, há uma condenação

discursiva das mesmas desde o início. Como aponta Putnam (2013, p. 149), a Disney, ao criar unicamente personagens malignos como transgressores, constrói uma avaliação implícita dessas formas de ser e agir alternativas em relação ao gênero, inequivocamente associando-as com crueldade, egoísmo, brutalidade e ganância.

Nesse processo, a função ideológica do desviante (o vilão) é ajudar a definir e reforçar o que é normativo. Como observa Velho (2003), um determinado grupo social ou um conjunto de práticas e idéias só pode ser rotulado como bom, desejável e moral após a construção de figuras opostas, que possam ser julgadas como ruins, indesejáveis e imorais. As definições de bom e mau são dependentes uma da outra, se estabelecendo contrastivamente. Desse modo, a apresentação de identidades de gênero desviantes nas animações Disney não caracteriza uma falha do sistema heteronormativo em seu esforço para manter o controle. Ao contrário, figura como um fator necessário para que se possa reiterar a normalidade de determinados grupos e práticas e, simultaneamente, desvalorizar outros, visto que a naturalidade das formas de ser entendidas como normais é determinada pelo contraste com aquelas tomadas como desviantes e, nesta medida, destas últimas depende.

Cabe salientar ainda que na trama estudada o vilão sofre uma severa punição devido à sua forma de ser reprovável. Scar, após ser violentado por um bando de hienas, é queimado vivo. Sendo assim, mais que uma condenação dos desvios às normas de gênero e, por conseguinte, o reforço das regras heteronormativas, temos a apresentação das penalidades que pessoas desviantes estariam sujeitas. Nesse sentido, percebemos uma implícita evocação da justeza de transgressores serem penalizados, como ação necessária para o mantimento da estrutura hegemônica.

Colocados os pontos que entendemos como relevantes em relação ao texto midiático analisado e aos seus discursos tradicionalistas implícitos sobre gênero – ou seja, após evidenciarmos os sentidos através da aplicação da semiótica greimasiana -, gostaríamos de propor uma análise macro do texto e de como este dialoga com o contexto sócio-histórico do qual emergiu.

Pensemos em duas narrativas.

A primeira, o desfecho da trama de “O Rei Leão”. Simba descobre que Scar foi o real responsável pela morte de seu pai, Mufasa. Os personagens lutam, até que Scar é jogado de um penhasco. Semi-consciente, o vilão levanta-se, porém é surpreendido pelo bando de hienas que, furiosas, atacam-

no impiedosamente. A imagem final de Scar é vista através de sombras, dando a entender que o “vilão afeminado” (LI-VOLLMER; LAPOINT, 2003) foi morto.

A segunda, uma história contada em entrevista pela filósofa Judith Butler, que exemplifica como o gênero, enquanto norma, é exercido de forma coercitiva. Segundo a autora, em meados dos anos 80 havia um jovem que vivia em uma pequena cidade no estado norte-americano do Maine. Tal jovem andava desde criança com uma espécie de “rebolado” que, segundo as normas impostas, caracterizava um traço de personalidade feminino. Com o passar do tempo, aquela forma de andar se tornou mais evidente, de uma maneira mais “dramaticamente feminina”. Em um determinado dia, após diversas ameaças, um grupo de garotos o agrediu e o atirou de uma ponte. O garoto não sobreviveu<sup>10</sup>.

Tradicionalmente, os estudos sobre os meios de comunicação e suas relações com fenômenos sociais mais amplos fariam as seguintes perguntas: O que influenciou o que? O filme terá motivado o crime, ou o crime foi a inspiração para o filme? Tal situação é um exemplo de como a sociedade reflete a mídia, ou de como a mídia reflete a sociedade?

Buscamos outra saída para a problemática que se desenha. Pensemos por um instante em termos de totalidade. Entendendo a cultura de uma determinada especificidade histórica e social como uma estrutura de sentimento (WILLIAMS, 2011), ou seja, uma gama de percepções, crenças e valores que perpassa não uma, mas todas as práticas sociais, podemos compreender que o que os dois casos relatados compartilham é um mesmo “molde” que organiza as formas de pensar de um período.

Sendo assim, não temos aqui dois fenômenos completamente distintos e separados; temos duas formas de manifestação de uma mesma estrutura de sentimento, que organiza - mesmo que de forma frouxa, se opondo assim à noção vulgar de determinação - tanto a consciência empírica do grupo social quanto a produção artística/comercial de um período. Tal estrutura poderia ser ainda reconhecida nos discursos políticos conservadores, dominantes no

---

10 A entrevista pode ser assistida em <http://www.youtube.com/watch?v=x1A31NX5MM> <acesso em 18 de novembro de 2013>

período que se estende da década de 1980 até meados dos anos 90, e nas diversas outras esferas da vida comum.

Ambas as práticas sociais descritas (afinal, a arte também não é uma prática social?<sup>11</sup>) convergem na crença de que aquele que não se conforma às normas de gênero é mau e representa uma ameaça, crença essa que simplesmente materializa o medo que a sociedade norte-americana das décadas de 1980 e 1990 tinha de imaginar a estrutura heteronormativa abalada, estrutura esta que baseava à época todo um discurso político hegemônico pautado pelas noções tradicionais de família e sexualidade.

Esse temor era tão grande que alimentava a idéia de que o sujeito desviante, que supostamente colocaria em perigo o futuro da família norte-americana tradicional, deveria ser a qualquer custo impedido de transgredir as normas. Tanto na grande tela quanto sobre a ponte em Maine, a punição ao desviante é feita. Nos cinemas e sobre a ponte, a mesma heteronormatividade é defendida. Em outras palavras, temos que estas duas práticas sociais foram moldadas por uma mesma forma de ver e compreender o mundo.

Ao observarmos o texto fílmico em questão, nossos esforços de análise são orientados para o reconhecimento de tendências universais em uma manifestação simbólica particular. Como coloca Raymond Williams, o importante é compreendermos as estruturas que subjazem às diversas práticas em um determinado período. Aqui, a estrutura de sentimento, o princípio organizador, é o mesmo em ambas as narrativas expostas, podendo ser nomeado, em consonância com Judith Butler (2008), de “matriz heterossexual”, que institui diferenças essenciais entre homens e mulheres e estigmatiza identidades de gênero que não se conformam à estrutura normativa binária estabelecida.

## **PARA ALÉM DE BINARISMOS: O VILÃO QUEER**

Retornemos especificamente ao personagem ficcional, foco de nossa análise. Podemos indagar qual seria o real perigo que performances de gênero desviantes como as de Scar representariam para o sistema heteronormativo, ao

---

11“(...) não podemos separar a literatura e a arte de outros tipos de prática social de modo a torná-las sujeitas a leis muito especiais e distintas. Elas podem ter características bastante específicas como práticas, mas não podem ser separadas do processo social geral.” (WILLIAMS, 2011, p. 61).

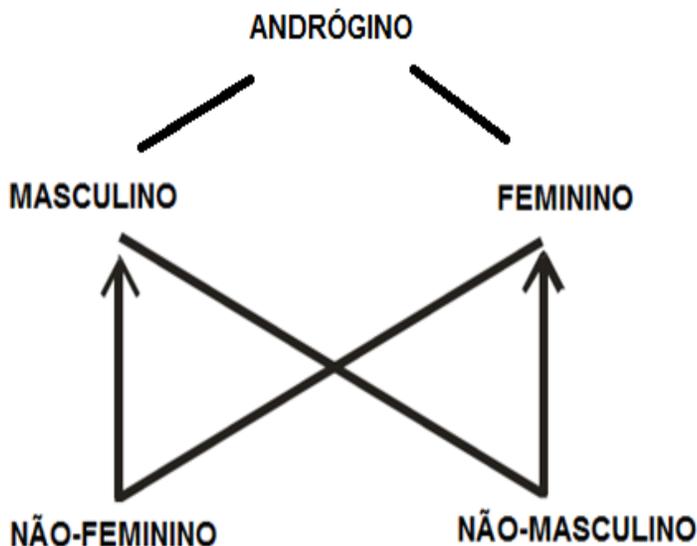
ponto de sua punição violenta no desfecho da trama ser tomada como justa pelo grande público.

Diversos estudos anteriores que se dedicaram à análise do fenômeno aqui abordado concluíram que os vilões Disney transgridem as normas de gênero através de identidades andróginas. A palavra androginia provém da união entre os termos gregos *andros* (homem) e *gunê* (mulher) e é comumente empregada para se referir a pessoas que apresentam explicitamente em suas características físicas e comportamentais marcadores tanto atribuídos ao masculino quanto ao feminino. Entendemos, portanto, a androginia como a coexistência, em um único ser, de traços claramente identificáveis como masculinos e femininos.



**Figura 5 – Exemplo de caracterização andrógina, onde temos a combinação de traços masculinos (bigode) e femininos (lingerie, seios) claramente identificáveis.**

Sendo assim, poderíamos representar esse tipo de identidade da seguinte forma no quadrado semiótico apresentado na Figura 6.

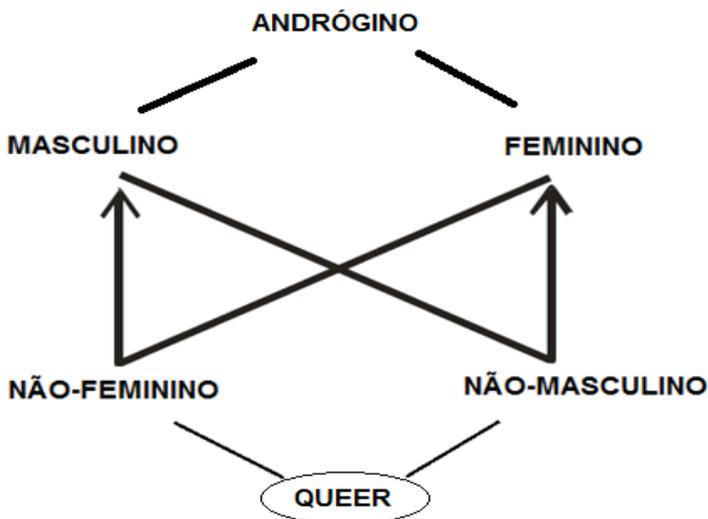


**Figura 6 – Quadrado semiótico apresentando o binarismo /masculino/ vs. /feminino/ e o termo complexo, lexicalizado como “Andrógino”.**

Porém, a partir de nossa análise, observamos que não há no vilão esse tipo de apresentação explícita de traços masculinos e femininos. O que vemos é uma identidade que sugere a negação tanto da categoria masculino quanto da categoria feminino simultaneamente. Ao invés de “masculino e feminino” temos “nem masculino nem feminino”, o que dá origem a um termo neutro no quadrado semiótico, conforme a Figura 7.

Enquanto a androginia toma como seu ponto de partida as duas categorias dicotômicas masculino e feminino para opor-se a esta lógica heteronormativa através da combinação explícita dos caracteres que identificam-nas, o Queer nega a própria possibilidade de existência dessas duas categorias iniciais e sua combinação. Enquanto a androginia se situa em um lugar de explícita crítica, o Queer se mostra um não-lugar, ininteligível para a lógica que parte da dicotomia tradicional. Essa impossibilidade de compreensão do Queer tomando como base os binarismos tradicionais

(masculino/feminino, heterossexual/homossexual) é figurativizada na fala de Simba, quando este se dirige a Scar afirmando que o vilão é “esquisito”<sup>12</sup>.



**Figura 7 – Quadrado semiótico com os termos complexo (lexicalizado “andrógino”) e neutro (lexicalizado “queer”).**

Em sua indefinição como masculino, feminino ou uma combinação entre estes, vislumbramos no Queer os rumos de uma pós-identidade de gênero. Pelo lado da androginia, temos uma identificação explicitamente crítica, porém facilmente reconhecível como tal por parte do sistema hegemônico. Pelo lado Queer, temos através da indefinição a exposição das limitações das atuais categorias identitárias. O Queer aqui não se trata do masculino, nem do feminino e nem da união entre estes: o Queer está além. Ele resiste a ser rotulado nas categorias pré-existentes, mesmo que seja na categoria crítica de androginia.

Afirmar uma determinada identidade andrógina, apesar de em um primeiro momento soar como uma forma de luta eficaz contra a lógica heteronormativa, em última instância mostra-se como uma ação complacente

---

<sup>12</sup> Simba se dirige a Scar afirmando “You’re so weird”. O vilão responde “You have no idea”.

com o regime identitário ao qual esta estaria se opondo. Tal posição continua se sujeitando a categorização por parte do sistema heteronormativo. Já o Queer, em sua indefinição, em sua sugestão ao invés da apresentação explícita, ultrapassa não apenas a dicotomia /masculino/ vs /feminino/ como também a polaridade /heterossexual/ vs /homossexual/ e outras.

Portanto, entendemos que, mais do que questionar as normas *de* gênero – os papéis que devem ser interpretados por homens e mulheres – o vilão aqui analisado desestabiliza a própria norma *do* gênero. Ou seja, através de sua performance ele desafia e desconstrói a regra primeira e quase inquestionada que impôs que todo o leque de emoções e atuações humanas deve se conformar a apenas duas categorias dicotômicas, masculinidade ou feminilidade. Indo além, nega ainda a possibilidade de categorizações rígidas como aquelas propostas pelo binarismo heterossexual vs. homossexual. Sua identidade supera as dicotomias tradicionais e, exatamente por isso, evidencia a contingência dessas construções binárias, colocando toda essa forma de pensamento em risco. Pela perspectiva hegemônica, surge então a necessidade de estigmatização dessa posição, o que se materializa no papel de vilão.

Por uma perspectiva social, outro ponto a se salientar refere-se ao fato de, ao tratarmos das representações simbólicas de identidades de gênero desviantes, não podemos perder de vista que estas atuam diretamente sobre a vida cotidiana de grupos marginalizados. As produções simbólicas devem ser pensadas em termos de materialidade, uma vez que, mais do que serem práticas culturais resultantes de relações de produção e reprodução, as mesmas geram efeitos sociais profundos e materiais que organizam a vida comum. Devemos assim ecoar a recusa fundamental de Raymond Williams por abordar a cultura de forma isolada do resto da vida social. O reconhecimento simbólico nas mídias de identidades não-normativas é uma condição *sine qua non* para modificações estruturais na sociedade, e não apenas um fim em si mesmo. O reconhecimento simbólico é o primeiro passo no sentido de uma melhor redistribuição de oportunidades, acesso a direitos e minimização de preconceitos e violências que vitimam materialmente os sujeitos que não se conformam às regras de gênero.

Por fim, salientamos que o presente estudo teve como um de seus objetivos centrais motivar análises mais profundas das animações infantis, em detrimento de visões acríicas que usualmente tomam tais artefatos culturais enquanto construções inocentes e essencialmente benéficas para a formação das crianças. Como coloca Giroux (1995), tendo em vista o caráter pedagógico

das animações Disney, cabe aos estudiosos da cultura questionar os significados que estas produzem, os papéis que legitimam e as narrativas que constroem. Os presentes resultados apontam para uma potencial influência negativa desses artefatos culturais junto ao público infantil, em especial no processo de construção de visões acerca de identidades de gênero alternativas.

## REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Maria Manuel. **“O quê e o como da investigação em Estudos Culturais”**. In: BAPTISTA, Maria Manuel (org.) *Cultura: Metodologias e Investigação*. Lisboa: Ver o Verso Edições, 2009.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**. Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

CEVASCO, Maria Elisa. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo, 2003

COCA, Andreea. **A Reflection on the Development of Gender Construction in Classic Disney Films**, *Amsterdam Social Science*, 2000. Disponível em: < [http://www.socialscience.nl/SocialScience/application/upload/files/Vol3\\_Is1\\_02Coca.pdf](http://www.socialscience.nl/SocialScience/application/upload/files/Vol3_Is1_02Coca.pdf) > Acesso em: 06 jul. 2012.

DURHAM, M. G. e KELLNER, D. **Media and Cultural Studies: Keywords**. Malden: Blackwell, 2006.

FRASER, Nancy. **Justice Interruptus: Critical Reflections on the “Postsocialist” Condition**. New York & London: Routledge, 1997.

GAUNTLETT, David. **Media, gender and identity: an introduction**. New York: Routledge, 2008.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, Edusp, 1973.

GIROUX, Henry. **A Disneyzação da cultura infantil**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da e MOREIRA, Antonio Flávio (Orgs.). **Territórios Contestados: os currículos e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, p. 49-81, 1995.

GRIFFIN, Sean. **Tinker Belles and evil queens**: The Walt Disney Company from the inside out. New York: New York University Press, 2000.

GROSS, L. **Up from invisibility**: Lesbians, gay men and the media in America. New York: Columbia University Press, 2001.

HARAWAY, Donna. “**'Gênero' para um dicionário marxista**: a política sexual de uma palavra”. Campinas: Cadernos Pagu (22) 2004: pp.201-246.

HALL, Stuart. **Dá diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2009.

JÚNIOR, Luiz Francisco Buarque de Lacerda. **Camp e cultura homossexual masculina**: (des)encontros. XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. INTERCOM, Recife, PE. Anais... 2-6, set. 2011.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

LI-VOLLMER, M. & LAPOINTE, M. **Gender transgression and villainy in animated film**. Popular Communication, I(2), p. 89-109, 2003.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A Ideologia Alemã**. Boitempo, 2007.

PUTNAM, Amanda. **Mean Ladies**: Transgendered Villains in Disney Films. In: CHEU, Johnson (Org.). Diversity in Disney films : critical essays on race, ethnicity, gender, sexuality and disability. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, p. 147-162, 2013.

SABAT, Ruth F. R. **Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade**. 2003. 183 p. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

VELHO, Gilberto. **Estigma e Comportamento Desviante em Copacabana**. In: VELHO, Gilberto (org.). Desvio e Divergência: uma crítica da patologia social. (8ª edição). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011

*Recebido em agosto de 2014.  
Aprovado em setembro de 2014.*