

AS REPRESENTAÇÕES DE CORPO, GÊNERO E MASCULINIDADES NO FILME “HÉRCULES”

Rafael Marques Garcia¹
Alan Camargo Silva²
Erik Giuseppe Barbosa Pereira³

Resumo:

O filme “Hércules”, de Walt Disney *Animation Studios*, retrata o percurso deste herói grego para retornar ao Monte Olimpo, morada dos deuses, de onde foi tomado quando criança. Embora lançado originalmente em 1997, foi relançado em *Blu-ray* em 2014 e retransmitido pela Cinemark no Brasil em 2017, o que demonstra sua atualidade no trato de assuntos pertinentes aos estudos do universo do corpo. No presente trabalho, por meio da análise fílmica, objetivamos compreender as representações sobre corpo e gênero empregados no filme. Identificamos durante a trama diversos ícones e mensagens acerca de corpos válidos e aceitáveis disseminados ao público infantil, estritamente veiculados a preceitos normativos e coercitivos de corpo e suas masculinidades.

Palavras-chave: Corpo. Gênero. Infância. Masculinidades. Cinema.

REPRESENTATIONS OF BODY, GENDER, AND MASCULINITIES IN THE MOVIE "HERCULES"

Abstract:

The film "Hercules", by Walt Disney Animation Studios, portrays the course of this Greek hero to return to Mount Olympus, home of the gods, from where he was taken as a child. Although originally released in 1997, it was re-released on Blu-ray in 2014 and retransmitted by Cinemark in Brazil in 2017, which demonstrates its relevance to the studies of the universe of the body. In the present study, through the movie analysis, we aim to understand the representations of body and gender used in the film. During the plot, we identified various icons and messages about valid and acceptable bodies disseminated to the child audience, strictly connected to normative and coercive precepts of body and its masculinities.

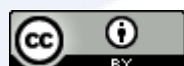
Keywords: Body. Gender. Childhood. Masculinities. Movie.

REPRESENTACIONES DE CUERPO, GÉNERO Y MASCULINIDADES EN LA PELÍCULA "HERCULES"

¹ Doutorando em Educação Física na Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil E-mail: rafa.mgarcia@hotmail.com

² Doutor em Saúde Coletiva pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Pesquisador do Núcleo de Estudos Sociocorporais e Pedagógicos em Educação Física e Esportes, Professor da Pós-graduação Lato sensu em Desporto de Campo, do curso de Pós-graduação Stricto sensu em Educação Física. Pós-Doutorando na Escola de Educação Física e Desportos na Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil E-mail: alancamargo10@gmail.com

³ Doutor em Ciências do Exercício e do Esporte. Professor da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil E-mail: egjuseppe@eefd.ufrj.br



Resumen:

La película "Hércules" de *Walt Disney Animation Studios* cuenta la historia del hijo de Zeus y Hera y su trayectoria en busca del título de héroe para regresar al hogar de los dioses de donde fue sacado cuando era niño. Aunque lanzado originalmente en 1997, fue relanzado en Blu-ray en 2014 y retransmitido por Cinemark en Brasil en 2017, lo que demuestra su actualidad en el trato de asuntos pertinentes a los estudios del universo del cuerpo. En el presente trabajo, por medio del análisis fílmico, objetivamos comprender las representaciones sobre el cuerpo y el género empleados en la película. Identificamos durante la trama diversos íconos y mensajes acerca de cuerpos válidos y aceptables diseminados al público infantil, estrictamente direccionados a preceptos normativos y coercitivos de cuerpo y sus masculinidades.

Palabras clave: Cuerpo. Género. Infancia. Masculinidades. Cine.

1 INTRODUÇÃO

Gênero e corpo, assim como suas convenções e diretrizes, são (re)construídos e fiscalizados através de instâncias sociais importantes, tais como família, religião, política, escola e comunidade (LOURO, 2010). Como mais um dispositivo de tecnologia de gênero, o cinema emerge como uma principal potência disseminadora de conteúdos férteis e ricos ao(s) público(s) para o(s) qual(is) se destina. Na atualidade, portanto, podemos compreendê-lo como um dos principais mecanismos propagadores de ideias, valores, mensagens e conteúdos para seu público expectador (XAVIER FILHA, 2016).

Dessa maneira, é possível problematizar como as lentes da indústria cinematográfica retratam enredos e se apropriam de diferentes discursos e diálogos que, potencialmente, identificam, hierarquizam e valorizam muitos conceitos e significados. Por estarem em constante reformulação e atualização, as cinematografias conectam-se às transformações sociais, reivindicações, preconceitos, movimentos e mobilizações, inclinando-se a tais reordenações para ecoar vozes, linguagens e discursos postulados pelo mundo contemporâneo (IGLESIAS; ZAMORA, 2013). Através do uso da linguagem, seja ela falada, retratada ou caricaturada, estabelecem-se episódios, situações, sentimentos e vivências referidas de simbologias materializadas, possibilitando enunciações, anseios e reconhecimentos (SILVA, 1999). Desse modo, é possível dialogar com seus variados públicos através da materialização de ideologias e pensamentos, desencadeando reações que perpassam inúmeras comoções e que podem se estender para além dos telões, atuando na (re)formulação de valores e moralidades eventualmente reproduzidas nas ações cotidianas da vida real.

Nesta contextualização, apresentamos o filme “Hércules”⁴, produzido e direcionado para entreter o público infantil. Chama-nos a atenção a maneira como algumas mensagens são geridas e se inter cruzam aos preceitos de corpo(s) e de gênero(s), que gostaríamos de aqui elucidar. Conforme Goellner (2005), há distintos processos educativos, como filmes, propagandas, músicas e imagens, dentre outros, que a partir do que exibem ou ocultam, colaboram para forjar representações de corpos. Rael (2005), ao analisar três desenhos animados da Disney, já alertava que essas instâncias culturais disseminavam determinados padrões, de modo sutil, que poderiam auxiliar na construção de identidades de gênero e de sexualidade de crianças e adolescentes.

Louro (2010) justifica a formulação de gênero a partir da construção das diferenças sexuais que opera como um princípio de hierarquização e (re)produção das relações de poder estabelecida entre homens e mulheres. Desta forma, a categoria se inscreve no corpo como um marcador, sobretudo classificador, legitimando desigualdades e disparidades de poder/pertencimento(s) dentro de esferas políticas e sociais modernas, tais como a família, política, religião, educação, comunidade, cinema, etc.

Dessa forma, o corpo generificado é, também, uma construção sociocultural e simbólica (LE BRETON, 2016), ou ainda, nas perspectivas de Bourdieu (2014) e Wacquant (2002), o capital corporal mais ou menos legitimado estabelece-se em determinado contexto social e histórico.

Nesse sentido, empreendimentos investigativos sobre materiais cinematográficos, sobretudo filmes infantis, tornam-se relevantes para se pensar questões sobre corpo e gênero na contemporaneidade. Em primeiro lugar, destaca-se que a análise de filmes infantis, principalmente da produtora Disney, aponta que suas histórias não se restringem apenas aos artifícios de diversão para educadores socioculturais, pois atuam também na construção de identidades normatizadas e privilegiadas, sustentando desigualdades hierárquicas entre homens e mulheres (SANTOS, 2015).

Em segundo lugar, convém ressaltar que a análise que estamos aqui promovendo justifica-se por abordar um dos gêneros cinematográficos historicamente relegado como subproduto da indústria cultural, que diz respeito aos

⁴ Filmografia: HÉRCULES. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, Blu-ray Disc, 2014. 92 minutos, son., cor, dublado, livre.

filmes infantis de animação, por muito marginalizado pelos estudiosos da cultura quando comparados às produções cinematográficas em geral (RAEL, 2005; SANTOS; PIASSI, 2016). Em filmes infantis, há uma tendência de uma designação diretiva e inescusável, remetente à felicidade e autorrealização de vida, que é a tão famosa sentença “felizes para sempre”.

Em terceiro lugar, por vezes, os filmes infantis remetem-se a um objetivo a ser almejado em prol de uma plenitude máxima, oriunda da união romântica entre o homem/príncipe e a mulher/princesa, geralmente aos(às) protagonistas herói/heroína, ao mesmo que tempo em que expede aos(às) vilões/vilãs ideais de fracasso e insucesso (BALISCEI; CALSA; STEIN, 2016). Desta forma, a retratação de heróis/heroínas apresenta características heteronormativas sobre corpo e beleza associadas à norma e siamesa ao sucesso e reconhecimento. Ao mesmo passo, os(as) vilões/vilãs são aqueles(as) que fogem desta norma, desviantes, subversivos, indolentes e maléficos, sujeitados então ao fracasso, à desgraça, ao não reconhecimento (SANTOS, 2015).

Argumenta-se, portanto, o cinema como uma tecnologia de gênero,

[...] um mecanismo discursivo que atua na produção do masculino e do feminino, no sentido de, tal qual um tentáculo do poder cujo objeto é a própria vida, o corpo e seus prazeres [...] operar regulando corpos e condutas segundo um imperativo heteronormativo (SANTOS; PIASSI, 2016, p. 168).

Para Goellner (2005) e Rael (2005), tais tecnologias podem ser compreendidas enquanto instrumentos de uma pedagogia cultural, sustentada e conduzida à luz da heteronormatividade. Sendo assim, objetivamos, portanto, compreender as representações sobre corpo e gênero empregados no filme *Hércules* face às constituições e postulações supracitadas.

2 ASPECTOS E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho⁵ pautou-se na abordagem qualitativa que tem como pressuposto entender os sentidos e os significados construídos em determinado contexto e tempo em dadas circunstâncias sociais (TURATO, 2011). Mais precisamente, considera-se, aqui, na perspectiva de Denzin (1989), o filme como um fato social e traduzido como um texto visual em que é possível analisar as histórias que são apresentadas ao público.

⁵ Uma versão preliminar e reduzida sobre o filme já foi publicada, em formato de resenha, por Pereira e Garcia (2018).

Primeiramente, foi necessário investigar algumas questões sobre o filme *Hércules*: quem, quando e como foi dirigido? Em que contexto foi produzido? Para qual público era destinado? Esta preocupação baseia-se na proposta de Flick (2004) que aponta a necessidade da contextualização e aprofundamento das imagens cinematográficas que influenciam as realidades cotidianas ou dizem respeito à construção social em destaque no momento.

Tendo como diretores Ron Clements e John Musker, o filme é o 35º longa de animação de *Walt Disney Animation Studios*, desenvolvendo sua trama nos cenários da Grécia Antiga. Originalmente lançado em 1997, permanece atual em função de seu relançamento no Brasil em 2014, em formato Blu-ray, e mais ainda pela realização do Festival Cinemark 20 anos, que celebrou as duas décadas de presença da referida rede no país, retransmitindo seis longas-metragens em setembro/2017⁶, dentre eles, o filme *Hércules*. Por seu caráter de animação, a obra destina-se primordialmente ao público infantil.

Em seguida, acompanhamos o modelo geral para análise de filmes proposta por Denzin (1989) que, em síntese sugere o seguinte: 1) anotações gerais sobre as impressões, questões e padrões que se estabelecem ao longo da trama; 2) seleção de cenas-chave; 3) microanálises sequenciais e descrições analíticas em torno desses extratos; 4) elaboração de leituras realistas (referentes ao que é revelado pelo conteúdo e imagens no sentido bruto) e subversivas (referentes às ideias do autor sobre a realidade que influenciam no filme e ao mesmo tempo as próprias interpretações do pesquisador sobre o conteúdo).

Desse modo, para os procedimentos de análise do filme, elaboramos nossas interpretações da seguinte maneira: na primeira etapa, reunimo-nos em um espaço reservado onde assistimos ao filme sem interrupções. Na segunda etapa, reunimo-nos no mesmo espaço, em outra data, para reassistir ao filme, desta vez com congelamento das cenas para transcrição de elementos emblemáticos por nós identificados, tais como cores, falas, músicas, ações, gestos e atitudes dos(as) personagens. Na terceira etapa, analisamos o material coletado conforme o referencial teórico e objetivo do estudo por nós organizados e os reordenamos em categorias analíticas. Na etapa quatro, desenvolvemos nossas análises e

⁶ "*Hércules*" completa 20 anos e ganha sessões especiais no Cinemark. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/guiadasemana/hercules-completa-20-anos-e-ganha-sessoes-especiais-no-cinemark,1c154a3d4edf2a827ba3f80d77764b50dux5qfod.html>. Acesso em set. 2017.

organizamos o trabalho final. Por fim, na última etapa, reassistimos ao filme para rever mensagens, símbolos e ícones que poderiam ter passado despercebidos, revisando o trabalho como um todo.

As categorias foram construídas a partir da análise de conteúdo baseada na sintática e na semântica, conforme proposto por Bauer (2010): os procedimentos sintáticos focam nos transmissores de sinais e suas inter-relações e a sintaxe descreve os meios de expressão e influência como algo que é dito ou veiculado.

3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Organizamos o texto a seguir em dois eixos de análise. Na primeira categoria, denominada “Em foco, Hércules”, seguimos a trajetória da narrativa e destacamos os principais conceito-chaves de discussão. Já na segunda categoria, intitulada “Analisando as subliminaridades da trama”, amplificamos e aprofundamos essas interpretações à luz de referenciais teórico-metodológicos sobre corpo e gênero.

3.1 EM FOCO, HÉRCULES

Nesta sessão, a análise privilegiou os ícones veiculados a partir das imagens, discursos e atuação das personagens. Para nossas investigações, seccionaremos a narrativa em três momentos/fases, que inclinam o direcionamento da trama para aspectos de reconhecimento e notoriedade dos/as protagonista(s).

A primeira sessão lança a pergunta principal que circunda todo o filme: o que deve ser considerado para tornar um homem um herói? Nesta cena, entram em ação as musas, também chamadas de deusas das artes, e que são responsáveis pela proclamação de grandes heróis. Elas cantam sobre a trajetória dos titãs no início do contexto histórico grego, destacando o caos e o terror por eles disseminados, futuramente contidos por Zeus. Durante esta exibição, são retratadas como belas, delicadas, sensíveis e graciosas, o que seriam elementos próprios de uma matriz esperada ao universo feminino (BOURDIEU, 2014).

Como parte de uma representação artística e poética, elas desfilam de maneira ritmada, demonstrando-se sensuais em suas gesticulações e movimentações corporais, que expõe suas pernas grossas e seios fartos. Quando citam Zeus, enaltecem um tipo de beleza considerado masculino, representada por um tronco forte, de músculos sobressalentes, mais viril e corajoso, deflagrando

assim um primeiro trato inicial entre os gêneros e as masculinidades/feminilidades (LOURO, 2010).

As musas então passam a contar a história do pequeno Hércules, filho de Zeus e Hera, que rapidamente torna-se o maior problema de Hades, vilão principal da trama, uma vez que a descendência ao trono do Monte Olimpo (morada dos deuses sob tutela de Zeus) estaria ao herói garantida, frustrando assim os planos de Hades de assumir o comando principal e restaurar a desordem e caos juntamente dos titãs. Na tentativa de eliminar o garoto, sugestão concedida pelas Parcas (deusas que determinavam o curso da vida humana através de previsões futuristas), Hades orchestra um plano e incumbe dois de seus súditos para realizá-lo: tornar o garoto mortal através da ingestão completa de uma poção para, posteriormente, assassiná-lo.

Todavia, os servos do vilão se atrapalham e não conseguem mortalizar totalmente a criança, ficando Hércules com a força de um deus, porém sem esse status. É neste contexto que adentramos à segunda fase do filme, onde a temática central inclina-se ao jeito desajeitado do já jovem Hércules, franzino e odiado por sua comunidade em função de suas ações estabanadas e incontroláveis envolvendo sua força física. Em um incidente, onde o jovem tentava participar de uma brincadeira, ele se torna responsável por destruir o mercado central da cidade, sendo duramente criticado pelos habitantes do vilarejo, que o qualificam como ameaçador, perigoso e aberrativo. Configurando-se uma posição fora da norma esperada para um rapaz comum, desponta-se assim um discurso social que visa desqualificar sua presença e assim invalidar sua existência e autenticidade, justamente pelo indicativo de que manifestações desviantes são sufocadas pelos limites e imposições das normas reiterativas de controles sociais (LOURO, 2010).

Almejando romper com essa resistência social e tentando encontrar um espaço naquela sociedade, Hércules decide ir ao templo de Zeus buscar por informações. Nesta tomada, a estátua da divindade toma vida e revela o que verdadeiramente havia ocorrido com ele durante sua infância que o fizera habitar a Terra e por que sua força era descomunalmente diferente dos demais rapazes de sua idade. É informado também como ele deve se dignificar para que possa retornar ao lar dos deuses, justamente, tendo de tornar-se um deles. Esse passa a ser, então, o desejo principal de Hércules: tornar-se um herói para retornar ao lar de seu pai e mãe.

Ao sair do campo em direção à cidade, Hércules conhece o sátiro Filoctetes, responsável por conduzir seu treinamento. Esse processo é, entretanto, difícil e árduo, uma vez que o protagonista é realmente muito desajeitado, confuso e atrapalhado em seus treinos. Por vezes tropeça, cai, falha nas tarefas e destrói a boneca que simula a donzela indefesa que ele precisa salvar. A concepção da figura feminina, como aspecto frágil, delicado e que precisa ser salva, remete às mulheres desqualificações hierarquizantes quando comparada aos homens (BOURDIEU, 2014).

Após muito treino e insistência, Hércules finalmente passa a dominar as destrezas e artes da cultura corporal, tornando-se um homem esbelto, forte, com músculos bem delineados, grandes e volumosos. Demarca-se assim o fim da segunda fase e início da terceira, onde ele parte para a cidade de Tebas para solucionar casos reais onde a presença de um herói fosse realmente necessária.

Neste momento, façamos uma análise de sua representação simbólica de forma masculinizada, logo, remetente ao homem e/ou figura(s) masculina(s) (OLIVEIRA, 1998). Surge como importante a valorização do corpo através do capital corporal, conforme apontada por Wacquant (2002), que nos ajuda entender em que medida determinados atributos físicos são mais legitimados do que outros a depender do meio social. Sobre a existência de masculinidades no plural, Bridges (2009) propõe justamente pensar como essa noção de capital pode ser vista como um capital de gênero em que determinados homens são mais valorizados pelo seu corpo:

O capital de gênero refere-se ao conhecimento, recursos e aspectos da identidade disponíveis – em um determinado contexto – que permitem o acesso a identidades de gênero específicas. Os corpos não são a única fonte de capital de gênero, mas são uma fonte importante [...]. O capital de gênero pode existir como prática, conhecimento, capital corporal, estilo, gostos e mais: aspectos de desempenho pessoal e social que produzem status de gênero dentro de ordens de interação [...]. O capital do gênero também é definido, empregado e avaliado dentro de uma ordem de gênero patriarcal que valoriza uma relação hierárquica entre masculinidades e feminilidades, independentemente das distinções contextuais. Assim, dominação, subordinação, marginalização e cumplicidade permanecem primordiais nas discussões sobre o capital de gênero. (BRIDGES, 2009, p. 92-93, tradução nossa).

Enquanto se dirigia para a cidade, Hércules passa por uma situação de resgata onde conhece Mégara, retratada como donzela indefesa e, ao mesmo tempo, paixão platônica do herói, responsável inclusive pelo seu dúbio fracasso/sucesso. Em busca de um status heroico, ou também do reconhecimento

de seu valor, o protagonista derrota inúmeros monstros se valendo de força física exacerbada, através de socos, pontapés, lutas intensas e vigorosas. Agora sensação da cidade, Hércules torna-se herói por aclamação, tendo produtos em seu nome, fãs e assédio que passam a interferir em sua rotina diária de treinos e atividades habituais. A mensagem daí sinaliza, se pensarmos que o filme se destina ao público infantil, que para ser valorizado e reconhecido, meninos devem se valer da força e beleza física (beleza que deve ser alcançada através de certas modificações e adoção de hábitos específicos), o que trará conseqüentemente resultados glorificantes concernentes ao capital de consumo, conforme aponta Goldenberg (2011). Já às meninas, fica a mensagem de que devem desenvolver desejo e atração por esse modelo de masculinidade, deflagrando uma mensagem normativa, que hierarquiza e (des)valia aspectos do corpo conforme uma lógica inteligível entre sexo biológico, gênero, desejo e corpo (LOURO, 2010).

Vale destacar que, no restante do filme, Hércules consegue atingir seu status de herói finalmente só após salvar sua donzela em perigo, Mégara, das mãos de Hades. Seu objetivo inicial, então, perde completamente o sentido, uma vez que ao conquistar esse título, ele opta por não retornar ao lar dos deuses e passar o restante de sua vida como mortal ao lado de sua amada.

A partir dos expostos, é interessante questionar como esses valores são cultuados pela sociedade moderna e influenciam na adoção de estilos e hábitos culturais permitidos ou não para homens e mulheres. A busca estereotipada pelo modelo de corpo perfeito, ideia propagada de maneira subliminar pelo filme, irrompe como proposta tentadora a jovens e crianças, no entanto, reduz em muito as possibilidades plurais de reconhecimento das diferenças e da diversidade de fenômenos que circundam o universo do(s) corpo(s).

3.2 ANALISANDO AS SUBLIMINARIDADES DA TRAMA

A representação cultural exercida pelos filmes infantis de animação tem se construído e se consolidado historicamente como fomentadores de uma pedagogia imagética, identificadora e validadora de anseios e desejos (RAEL, 2005). Assim, os filmes, de maneira singela, apresentam-se como instrumentos de reprodução (in)consciente de marcadores sociais e identitários, possibilitando o exercício de legitimidade das identidades, papéis sociais, crenças e valores tradicionais de aprendizagem nas instituições sociais e simbólicas (GIROUX, 1995).

Através do filme, é possível elencar vários emblemas relacionados a corpo e ao gênero. A representação do corpo de Hércules entre as três etapas por nós demarcadas aponta para um discurso de valorização de sua massa corpórea enquanto rendimento físico para favorecer seu reconhecimento enquanto herói. Esses valores e necessidades, desenvolvidos, reproduzidos e perpetuados, incidem na constante busca pelo modelo perfeito, aquele que possa vencer fraquezas, ou ainda “vencer distâncias”, título este de uma das músicas cantadas por Hércules quando decide iniciar sua missão. Para Daolio (2004), ao priorizar a dimensão da eficiência do corpo como uma máquina biológica distancia-se dos aspectos estéticos, subjetivos e simbólicos.

Historicamente, o corpo tornou-se alvo de estudos nos séculos XVIII e XIX sob a ótica das ciências biológicas, sofrendo com a visão mecanicista de mundo (LE BRETON, 2016). O corpo em sua estrutura física seria esquadrihado conforme a racionalidade biomédica, estabelecendo um controle técnico-científico eficiente sobre esta massa, além de explorar ao máximo sua eficiência mecânica. Esse conceito pode ser melhor exemplificado no filme com a desestabilização que Mégara ocasiona no rendimento de Hércules, o que associa a figura feminina ao descompasso do rendimento físico masculino.

No que se refere ao mercado do músculo, bem como os artifícios para o cuidado do corpo, aspectos amplamente cultuados atualmente e que são objetos de almejo de Hércules em sua busca pelo título de herói, Courtine (1995) nos faz saber que as diretrizes relacionadas a esses aspectos se ampliaram a partir da década de 1980, do desenvolvimento de uma “tecnologia do suor”. A produção de dado capital corporal atrelado à determinada masculinidade observado no filme cabe ser pensada à luz de Wacquant (2002) quando se refere à possibilidade de uma pedagogia silenciosa e modeladora que ensina, aprende, julga e reage como ser um corpo, no caso aqui, de um homem com “H” maiúsculo.

A partir daí, emergem aspectos que atuam na (re)modelação de corpos, através da constante repetição de gestos, uso de roupas e práticas corporais e esportivas. Ressaltamos a existência de uma pedagogia majoritária de educação corporal heterocentrada, em que as diversas facetas identitárias conferem respostas diferentes de inserção e permanência nas sociedades atuais em suas diversas instâncias (REIS; PARAÍSO, 2013). A construção de corpos através de suas peculiaridades, dentre elas, o gênero, sendo este arquitetado, à medida que através

de discursos reguladores de poder, (re)produz sujeitos masculinos e femininos de forma naturalizada que expressam a partir de si identidades sociais estereotipadas e refertas de significados discursivos (BOURDIEU, 2014).

A identidade de gênero é um processo norteado por relações de poder em cenários de tensões entre fronteiras, isto é, esta identificação não é desenvolvida de forma livre e espontânea, mas sim orquestrada pela matriz de ordem binária e heteronormativa historicamente construída e legitimada no mundo ocidental (BOURDIEU, 2014). Desta forma, a repetição holística de atos, gestos, enunciações, linguagens e práticas corporais incide na subjetivação de uma identidade masculino e/ou feminina, ao ainda desviante, demarcando uma compreensão de gênero tal qual constructo de ordem sociocultural, temporal e longitudinal. No caso de Hércules, um reforço à uma espécie, nas palavras de Wacquant (2002), de um “habitus masculino”.

No universo infantil, as performatividades encontram-se moduladas e diluídas constantemente nas instituições sociais, principalmente no espaço escolar. Reis e Paraíso (2013, p. 1248) apontam a escola como (re)modeladora de corpos, principalmente os masculinos, construídos através do “[...] uso de gestos agressivos ao se cumprimentarem, por atos de demonstração de força, ameaças de agressão e brincadeiras de lutas”, muito próximos das ações de Hércules, que legitimam os atos de alunos em suas interações neste processo de masculinização.

A partir de tais pressupostos, trazemos à tona questionamentos acerca da construção de masculinidades valoradas e como elas são retratadas pelo filme, contribuindo para legitimar um ideal de culto ao corpo masculino que atribui à saúde dele aspectos ligados às masculinidades, tais como avidez física, virilidade e honra (OLIVEIRA, 1998).

A arquitetura da masculinidade socialmente esperada – a mais hegemônica (CONNELL, 1995) – é um processo árduo que transforma meninos em máquinas supressoras de sentimentos e produtoras de brutalidade, trazendo consigo menor preocupação com a saúde. Esta assertiva provém do entendimento de saúde atrelado ao corpo masculinizado, ou seja, estar saudável, no universo masculino, é apresentar corpos masculinizados independentemente dos fatores que acusem o contrário, tais como dores, uso indiscriminado de substâncias anabólicas, entre outros (SILVA, 2014). Essa concepção explora ainda outros marcadores, como por exemplo, classe social. A estruturação desse modelo androcêntrico desponta como

uma necessidade quase que inerente aos meninos, por vezes cruel e extremamente debilitadora.

Percebemos em Hércules uma constante busca da masculinização, através da apresentação de um corpo volumoso, forte e esbelto, ou seja, um corpo que comprova e supervaloriza as qualificações masculinas em um processo de dignificação e reconhecimento, mesmo que para isso sejam necessárias ações perigosas e de risco.

Tais condutas arriscadas, explicitadas nas lutas emblemáticas de Hércules com vilões, principalmente quando perde sua força e resolve enfrentar um titã, revelam-se como aceitas e reconhecidas como signos de masculinidade, em que o risco, para determinados grupos de homens, personifica-se em aventura (LE BRETON, 2016). Vivenciá-lo e sobrepujá-lo, portanto, confere prestígio e um reconhecimento de ordem simbólica que hipervaloriza a identidade do homem/herói. Isso, de certo modo, dialoga com a ideia de Wacquant (2002) em manter a “honra masculina” atrelada a determinado capital corporal de um “verdadeiro homem”.

A mensagem que daí é veiculada, sob uma ótica interacionista ou relacional, acusa a existência de uma constante (re)significação das masculinidades sociais, uma vez que os sujeitos mais androcêntricos dominam, são temidos e causadores de medo e vergonha àqueles que a eles se apresentavam inferiormente no que tange a androcentrização, qualificando um processo de hierarquias masculinas (CONNELL, 1995).

Outra exploração que o filme permite diz respeito à retratação de Hércules e Hades, o herói principal *versus* vilão principal, respectivamente. O primeiro é retratado em seu auge da seguinte maneira: branco, cabelos ruivos, olhos azuis, forte e com músculos bem delineados (fig. 1, abaixo), já o segundo é cinza, com dentes e olhos amarelados, apresenta-se de forma caricaturada, por vezes com trejeitos efeminados, com gestos e emoções exageradas (fig. 2, abaixo), e com costumes curiosos, como comer minhocas. A retratação de Hades é sempre em cores escuras, ressaltando comportamentos desviantes e acentuados no que se refere às normas de gênero, acusando-o transgressor do padrão tradicional de masculinidade. Essa maneira de representação associa a imagem e os gestos do vilão às características identificadoras da homossexualidade, devendo ser evitadas, repulsadas e odiadas, estando interligadas ao fracasso e distante do “felizes para sempre” (SANTOS, 2015; BALISCEI; CALSA; STEIN, 2016). No entanto, sua

presença é de fundamental importância para reforçar a normatividade através de uma lógica relacional e dependente, por ser aparentemente o oposto de Hércules, por materializar aquilo que não se deve ser, seguir ou expressar (SANTOS, 2015).



Fig. 1 – Hércules (2014)⁷



Fig. 2 – Hades (2014)⁸

Em termos gerais, estabelecem-se também como meninos e meninas devem agir, ser, vestir e falar para alcançar a máxima premissa de “felizes para sempre”, devendo assimilarem-se às qualificações expressas pelos(as) protagonistas heróis/heroínas. Os meninos, portanto, devem demonstrar iniciativa, força, coragem, valentia e esperteza, enquanto que as meninas, por sua vez, devem transparecer graciosidade, fragilidade, docilidade, ingenuidade e sensualidade, o que contribui para a demarcação e ocupação de posturas, posicionamentos e reconhecimentos físicos e sociais distintos (BALISCEI; CALSA; STEIN, 2016).

É possível assim destacar como esses discursos e recomendações recaem sobre a produção e uso dos corpos enquanto principais meios de interação nas

⁷Disponível em:

https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/4/4d/Hercules_Character.png/revision/latest?cb=20151010025314&path-prefix=pt-br

⁸ Disponível em:

https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/2/27/Hades_Disney_transparent.png/revision/latest?cb=20171015164401&path-prefix=pt-br

diversas esferas sociais, através de um processo denominado por Goellner (2010) de materialidade discursiva.

Intercruzando os discursos de gênero, sexualidade e heteronormatividade com o conceito de materialidade do corpo, à luz de Louro (2010), destaca-se a construção histórico-cultural sobre uma identidade social que compõe o cerne humano juntamente de outros aspectos, implicando na legitimação e naturalização de compreensões generificadas que socioculturalmente reforçam a heteronormatividade ao (re)produzir comportamentos e corpos “adequados”, “naturais” e compreendidos como “normais” pelos discursos biomédicos.

Quanto ao herói, ao representá-lo conforme as conotações supracitadas, valida-se mais uma vez uma representação cultural de gênero, classe e etnia, a partir de um ponto de vista etnocêntrico que acaba por privilegiar a branquitude da pele (GIROUX, 2001). Ainda pensando no viés étnico, podemos estabelecer uma analogia entre o tom de pele de Hades e os cenários escuros que o representam, bem como sua tarefa no filme de zelar pelo mundo dos mortos, um “mundo inferior”⁹ subversivo, sujo e repleto de mazelas. Essa análise permite-nos refletir sobre como sujeitos não-caucasianos se encontrariam abaixo e/ou inferiorizados, ocupando cargos e/ou funções desvalorizados, indesejáveis e não objetivadas, contribuindo para a supremacia da etnia branca e conformismos das demais. Por isso há a necessidade de cada vez mais empreender análises também em torno das intersecções entre diferentes marcadores sociais para pensar a construção de corpos e gêneros (CRENSHAW, 1994).

As análises aqui desenvolvidas anunciam uma linguagem universal que legitima e reconhece qualificações de corpo, gênero, raça e etnia no herói – heterossexual, masculino, branco, loiro, olhos claros, forte e dominante – em detrimento de outras do vilão – caricato, afeminado, escuro, descompasso emocional, fraco e subversivo. Essa abordagem converge por fim com ideais de sucesso e fracasso, sendo estas as principais mensagens destinadas ao público infantil e que podem influenciar as crianças em seus pensamentos, suas atitudes e ações consigo mesmas, e também com demais colegas e atores/atoras sociais.

Esta assertiva encontra guarida em Giroux (1995), que aponta os desenhos da Disney enquanto artefatos culturais que estimulam não apenas imaginação e

⁹ Qualificação proferida em um dos trechos da música “O que passou II”, referente ao mundo dos mortos ao qual Hades tem a incumbência de administrar.

fantasia, mas também a consolidação de estereótipos e trivialidades sobre etnias e gênero.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Notamos no filme que, em termos gerais, consolidam-se arquétipos de masculinidades e feminilidades de acordo com preceitos normatizados de gênero, à luz da heteronormatividade. Na película, as vivências e interpretações promovidas naturalizam condições culturais e ideologicamente construídas, constantemente garantidas por mecanismos reguladores atuantes nas sociedades modernas, tais como discursos religiosos, médicos, científicos e midiáticos (SANTOS; PIASSI, 2016). Dessa maneira, antes de atribuímos juízos de valor que condenam o cinema pela manutenção de determinados preceitos, é importante atentar-se para uma matriz de ordem social maior que lhe recai, subjetivando-o a coadjuvante reprodutor deste protótipo, aqui identificado como heterocompulsório, sexista e excludente.

O filme *Hércules* indica um determinado tipo de corpo que se apresenta como produto a ser consumido, sobretudo enaltecido, já que representa simbolicamente valores de aceitação e sucesso sociais, estando interligado com a consolidação de uma masculinidade social. Nessa perspectiva, cabe questionar a interação dialógica envolvendo o universo do(s) corpo(s) e do(s) gênero(s) que são viabilizados pela indústria cinematográfica no/pelo filme em questão. Em síntese, o filme dissemina (re)conhecimentos e competências desiguais entre/para pares masculinos e femininos, heróis e/ou vilões, distinguindo-os em caráter, (atua)ções, representação(ões) e idoneidade.

Ao problematizar estas questões, pretendemos refletir criticamente sobre a veiculação e reprodução de valores ainda restritos à lógica binária e distante dos novos discursos de reconhecimento às diferenças e a favor das diversidades.

Por fim, ressaltamos a necessidade de atentar-se às articulações da indústria fílmica ao oferecer ao público infantil normas rígidas e engessadas, limitando a compreensão e reconhecimento das diversidades de corpo, masculinidades e feminilidades presentes na esfera da contemporaneidade. Desta forma, almejamos oferecer um contributo aos estudos de expressão cultural e produção simbólica, ampliando o campo de compreensão dos fenômenos experienciados pelas sociedades contemporâneas através do cinema infantil.

REFERÊNCIAS

BALISCEI, J. P.; CALSA, G. C.; STEIN, V. "(In)felizes para sempre?": imagens da Disney e a manutenção da heteronormatividade. **Bagoas - Estudos gays: gêneros e sexualidades**, Natal, v. 10, n. 14, p. 163-180, 2016.

BAUER, M. W. Classical content analysis. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Eds.). **Qualitative researching with text, image and sound: a practical handbook**. London: Sage, 2010. p. 131-151.

BOURDIEU, P. **A dominação masculina: a condição feminina e a violência simbólica**. Rio de Janeiro: BestBolso, 2014.

BRIDGES, T. S. Gender capital and male bodybuilders. **Body & Society**, London, v. 15, n. 1, p. 83-107, 2009.

CONNELL, R. Políticas da masculinidade. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 184-206, 1995.

COURTINE, J. J. Os Stakhanovistas do narcisismo. In: SANT'ANNA, D. B. (Org.). **Políticas do corpo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1995. p. 81-114.

CRENSHAW, K. W. Mapping the margins: intersectionality, identity politics and violence against women of color. In: FINEMAN, M. A.; MYKITIUK, R. (Orgs.). **The public nature of private violence**. Nova York: Routledge, 1994. p. 93-118.

DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores associados, 2004.

DENZIN, N. K. **The research act**. 3. ed., Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1989.
FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2. ed., Porto Alegre: Bookman, 2004.

GIROUX, H. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, T. T.; MOREIRA, A. F. (Orgs.). **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 49-81.

GIROUX, H. Os filmes da Disney são bons para seus filhos? In: STEINBERG, S. R.; KINCHELOE, J. L. (Orgs.). **Cultura Infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001. p. 87-108.

GOELLNER, S. V. A produção cultural do corpo. In: LOURO, G.; FELIPE, J.; GOELLNER, S. V. (Orgs.). **Corpo, gênero e sexualidade**: um debate contemporâneo. 2. ed., Petrópolis: Vozes, 2005. p. 28-40.

GOELLNER, S. V. A educação dos corpos, dos gêneros e das sexualidades e o reconhecimento da diversidade. **Cadernos de Formação RBCE**, Campinas, p. 71-83, mar., 2010.

GOLDENBERG, M. Gênero, “o corpo” e “imitação prestigiosa” na cultura brasileira. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 20, n. 3, p. 543-553, 2011.

IGLESIAS, M. L.; ZAMORA, M. M. La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. **Revista Sociedad y Economía**, Cali, n. 24, p. 121-142, 2013.

LE BRETON, D. **La sociologie du corps**. Paris: Puf, 2016.

LOURO, G. L. Pedagogias da sexualidade. In: LOURO, G. L. (Org.). **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. 3. ed., Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 7-35.

OLIVEIRA, P. P. Discursos sobre a masculinidade. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 6, n. 1, p. 91-112, 1998.

PEREIRA, E. G. B.; GARCIA, R. M. Hércules. **Revista Gênero**, Niterói/RJ, v. 187, n. 2, p. 222-227, 1 sem. 2018.

RAEL, C. C. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, G.; FELIPE, J.; GOELLNER, S. V. (Orgs.). **Corpo, gênero e sexualidade**: um debate contemporâneo. 2. ed., Petrópolis: Vozes, 2005. p. 160-171.

REIS, C. Á.; PARAÍSO, M. A. A constituição de corpos guerreiros no currículo escolar. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 38, n. 4, p. 1243-1266, 2013.

SANTOS, C. C. **O vilão desviante**: ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos estúdios Disney. 2015. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Pós-graduação em Estudos Culturais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

SANTOS, C. C.; PIASSI, L. P. C. Para assistir aos vilões Disney: abjeção e heteronormatividade em “A Pequena Sereia”. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 37, n. 2, p. 163-180, 2016.

SILVA, A. C. “**Limites**” corporais e risco à saúde na musculação: etnografia comparativa entre duas academias de ginástica cariocas. 2014. 446 f. Tese (Doutorado em Saúde Coletiva) – Instituto de Estudos em Saúde Coletiva, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

SILVA, T. T. **O currículo como fetiche**: a poética e a política do texto curricular. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

TURATO, E. R. **Tratado da metodologia da pesquisa clínico-qualitativa**: construção teórico-epistemológica, discussão comparada e aplicação nas áreas da saúde e humanas. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

WACQUANT, L. **Corpo e alma**: notas etnográficas de um aprendiz de boxe. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

XAVIER FILHA, C. Gênero e resistências em filmes de animação. **Pro-Posições**, Campinas, v. 27, n. 1, p. 19-36, 2016.