



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE DESIGN-MODA

VINÍCIUS GUEDES NÂNTUA

**ÁGUAS DESCONHECIDAS: UMA ANÁLISE DOS ESTIGMAS E ESTEREÓTIPOS
APLICADOS NA CRIAÇÃO DO FIGURINO DOS PERSONAGENS LGBTQIA+ DE
ONE PIECE**

FORTALEZA

2023

VINÍCIUS GUEDES NÂNTUA

**ÁGUAS DESCONHECIDAS: UMA ANÁLISE DOS ESTIGMAS E ESTEREÓTIPOS
APLICADOS NA CRIAÇÃO DO FIGURINO DOS PERSONAGENS LGBTQIA+ DE
ONE PIECE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação Design-Moda do Instituto
de Cultura e Arte da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial para obtenção do
Título de Bacharel em Design-Moda.

Orientadora : Prof. Dr. Francisca Mendez.

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

N168Á Nântua, Vinícius Guedes.

Águas desconhecidas : uma análise dos estigmas e estereótipos aplicados na criação do figurino dos personagens LGBTQIA+ de One Piece / Vinícius Guedes Nântua. – 2023.
59 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2023.

Orientação: Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes.

1. LGBTQIA+. 2. Estereótipos. 3. Figurino. 4. Animação. I. Título.

CDD 391

VINÍCIUS GUEDES NÂNTUA

**ÁGUAS DESCONHECIDAS: UMA ANÁLISE DOS ESTIGMAS E ESTEREÓTIPOS
APLICADOS NA CRIAÇÃO DO FIGURINO DOS PERSONAGENS LGBTQIA+ DE
ONE PIECE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação Design-Moda do Instituto
de Cultura e Arte da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial para obtenção do
Título de Bacharel em Design-Moda.

Aprovada em: 24/09/2024.

BANCA EXAMINADORA

Profª. Drª. Francisca Raimunda Nogueira Mendes (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Drª. Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Drª. Fernando Luís Maia da Cunha
Universidade Estadual de Campinas (UFC)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de primeiramente dedicar este espaço à minha orientadora, Francisca Raimunda Nogueira Mendes. Sou imensamente grato por sua orientação e apoio inabaláveis ao longo de toda a minha jornada acadêmica. Desde o início da minha bolsa na faculdade até a conclusão da monografia, sua orientação foi crucial. Agradeço por estar sempre disponível para esclarecer dúvidas, oferecer conselhos valiosos e por acreditar em meu potencial. Seu compromisso e dedicação foram fundamentais para o meu crescimento e sucesso, e sou verdadeiramente grato por cada momento de apoio e aprendizado.

Agradeço também, aos demais membros da banca, Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva e Fernando Luís Maia da Cunha. Sou profundamente grato a cada um de vocês pelas contribuições significativas para o meu desenvolvimento acadêmico e artístico. A Manu, em particular, agradeço pela orientação e suporte que me proporcionou ao longo dos primeiros passos da minha pesquisa. Já ao Fernando, agradeço por compartilhar sua expertise no campo do audiovisual, que foi essencial para expandir minha compreensão e interesse na interseção entre a arte e os meios visuais.

Gostaria de dedicar um agradecimento especial aos meus pais, Rômulo da Costa Nântua e Maria Nazaré Guedes Araújo, e ao meu irmão Victor Hugo Guedes Nântua, que me apoiaram incondicionalmente em todos os momentos, sejam eles positivos ou negativos. Sua presença e seu apoio foram fundamentais para que eu pudesse enfrentar os desafios e celebrar as conquistas ao longo do meu crescimento pessoal.

Agradeço por fim aos amigos que fiz ao longo da faculdade. Quero agradecer especialmente a Alanna Freitas, por me acompanhar em diversos momentos importantes, tanto dentro quanto fora da universidade. Seu apoio constante, especialmente quando eu duvidava de mim mesmo, e sua disponibilidade para ouvir e oferecer apoio emocional foram fundamentais para minha jornada e serei eternamente grato pela nossa amizade. Gostaria de agradecer Livian Muniz e Giovanna Lara Rocha, que me ofereceram companhia e apoio nos meus momentos mais vulneráveis. A presença de vocês foi um alívio significativo e uma fonte de força quando mais precisei. Também gostaria de reconhecer Solano Augusto, Maria Caroline Franco e Hilda Lara Sousa, pela maneira que cada um deles contribuiu para minha experiência e crescimento durante os quatro anos de curso. Quero agradecer sinceramente pelo apoio e companhia nos momentos bons e ruins. As memórias e os momentos que compartilhamos serão sempre preciosos para mim e espero que possamos continuar a cultivar essas conexões no futuro.

RESUMO

Este trabalho foca em examinar como personagens LGBTQIA+ são representados em mídias digitais e expor como historicamente esses indivíduos frequentemente são associados a estereótipos como o afeminamento de homens gays e a masculinização de mulheres lésbicas. Esse comportamento pode ser transmitido através do figurino, uma vez que este é uma ferramenta de comunicação visual capaz de influenciar a maneira como os espectadores percebem e interpretam os personagens. A pesquisa traz destaque para representação de personagens LGBTQIA+ em animações, tanto ocidentais quanto orientais, demonstrando como elas não se distanciam das outras mídias na forma como retratam esses indivíduos. Para concluir, foi através da análise do figurino dos personagens Bon Clay e Emporio Ivankov do *anime One Piece*, criado por Eiichiro Oda, foi possível exemplificar essas ideias, expondo-se como os personagens do *anime* constroem e são construídos pelos estereótipos LGBTQIA+

Palavras-chave: LGBTQIA+, Figurino, Animação

ABSTRACT

This research focuses on examining how LGBTQIA+ characters are represented in digital media and exposing how historically these individuals have often been associated with stereotypes such as the effeminacy of gay men and the masculinization of lesbian women. This behavior can be conveyed through costumes, since this is a visual communication tool capable of influencing the way viewers perceive and understand characters. The research highlights the representation of LGBTQIA+ characters in western and eastern animations, demonstrating how they do not distance themselves from other media in the way they portray these individuals. To conclude, it was through the analysis of the characters Bon Clay and Emporio Ivankov from the anime *One Piece*, created by Eiichiro Oda, that it was possible to exemplify these ideas, exposing how the anime characters build and are built by LGBTQIA+ stereotypes.

Keywords: LGBTQIA+, Costume, Animation

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– A direita, drag queen Divine e a esquerda, a personagem Úrsula	23
Figura 2	– Cena da animação Namakura Gatana	26
Figura 3	– Cena do anime “ <i>Pokémon</i> ”	27
Figura 4	– Cena da execução do personagem Gold Roger no anime <i>One Piece</i>	36
Figura 5	– Monkey D.Luffy (protagonista do anime <i>One Piece</i>)	37
Figura 6	– <i>Gomu gomu no mi</i> (Fruta do Diabo)	37
Figura 7	– País de Alabasta (cena do anime <i>One Piece</i>).....	39
Figura 8	– A Grande Prisão Submarina de Impel Down (cena do anime <i>One Piece</i>) ...	40
Figura 9	– Design do personagem Luffy de <i>One Piece</i>	41
Figura 10	– Bon Clay, também conhecido como Mr.Two (episódio 92 do anime <i>One Piece</i>).....	41
Figura 11	– A esquerda soldados de Alabasta no anime <i>One Piece</i> e a direita soldados egípcios.	43
Figura 12	– Momento do reencontro entre Bon Clay e Monkey D.Luffy (episódio 432 do anime <i>One Piece</i>).....	44
Figura 13	– Emporio Ivankov em sua primeira aparição no anime episódio 438 do anime <i>One Piece</i>	45
Figura 14	– Ivankov com traços mais femininos (episódio 510 do anime <i>One Piece</i>).....	46
Figura 15	– Personagem Dr. Frank N. Furter do musical “ <i>The Rocky horror picture show</i> ”.	47

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	7
2.	METODOLOGIA	11
2.1	Abordagem e tipo de pesquisa	11
2.2.	Área de abrangência	12
2.3.	Categorias analíticas	12
2.4.	Plano de coleta de dados	13
3.	A COMUNIDADE LGBTQIA+	14
3.1	A comunidade LGBTQIA+ no Brasil	16
4.	PRESENÇA LGBTQIA+ NAS MÍDIAS	17
4.1.	Estigmas e o estereótipos da comunidade LGBTQIA+	19
4.2.	Representação LGBTQIA+ em animações e o <i>queer coding</i>	21
5.	MOVIMENTO LGBTQIA+ NA CULTURA JAPONESA	24
5.1.	Animações japonesas	25
6.	O FIGURINO NA CONSTRUÇÃO DE UM PERSONAGEM	28
6.1.	O figurino LGBTQIA+	30
6.2	A percepção do público	31
7.	ONE PIECE	35
7.1.	O deserto de Alabasta	38
7.2.	A prisão submarina de Impel Down	39
7.3.	Personagens LGBTQIA+ de One Piece	40
	CONCLUSÃO	48
	REFERÊNCIAS	50

1. INTRODUÇÃO

O movimento LGBTQIA+ é um grupo que abrange uma gama de identidades e experiências, com cada subdivisão dentro dessa comunidade tendo suas próprias lutas para a visibilidade e existência dos diversos tipos de identidade e expressões de gênero. A sigla LGBTQIA+¹ traz a abreviação para se referir a um grupo de indivíduos formado por lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, queers, intersexual e assexual.

Esse movimento apresenta uma história diversificada ao redor do mundo, por vezes graças às subdivisões apresentadas nele, que apresentam suas próprias lutas e contribuições para o todo, outras vezes pela variedade de contextos culturais, sociais e políticos presentes no mundo. Barbosa e Medeiros (2018) apontam que, nos Estados Unidos, o movimento LGBTQIA+, teve como marco inicial o enfrentamento entre indivíduos LGBTQIA+ e a polícia nos arredores do bar *Stonewall Inn*, acontecimento que ocorreu na cidade de Nova Iorque, no dia 28 de junho de 1969, enquanto “[...]o movimento homossexual no Brasil surgiu na segunda metade da década de 1970” (Barbosa e Medeiros, 2018, p.283).

Assim como outros grupos sociais, essa comunidade também é alvo de percepções externas provenientes da sociedade. Essas impressões podem ser classificadas como estereótipos ou preconceitos, ambos desempenhando papel na forma como os membros desse grupo são vistos e tratados. Campos *et al* (2021) define estereótipos como generalizações, ou suposições, que descrevem as características de todos os membros de um grupo, sendo eles baseados em uma imagem criada em relação ao mesmo por terceiros, os autores ainda apontam como, em maioria, essas suposições são errôneas. Dessa forma, torna-se possível verificar uma das abordagens utilizadas pela sociedade para padronizar membros da comunidade LGBTQIA+.

Segundo Moreira (2015), todo figurino é uma vestimenta ou indumentária, e da mesma forma que a linguagem verbal, o vestuário apresenta um vocabulário próprio, sendo possível classificá-lo como ferramenta de comunicação. Ao entendermos que “[...]o figurino

¹ De acordo com Hatsumura e Vieira (2017), LGBTQIA+ é uma sigla que abrange pessoas, (L) lésbicas, mulheres (cisgênero ou transgênero#) que se relacionam afetiva ou sexualmente com outras mulheres (cisgênero ou transgênero); (G) gays, homens (cisgênero ou transgênero) que se relacionam afetiva ou sexualmente com outros homens (cisgênero ou transgênero); (B) bissexuais, indivíduos (cisgênero ou transgênero) que se relacionam afetiva ou sexualmente com pessoas de dois ou mais gêneros; (T) transexuais, transgêneros ou travestis, pessoa que se identifica com um gênero diferente do sexo designado ao nascer; (Q) *queer*, termo usado para descrever identidade ou expressão de gênero; (I) intersexual, indivíduo com características genéticas ou físicas fora das definições convencionais de feminino ou masculino; (A) assexual, orientação sexual onde a atração sexual não é primária, podendo haver outras formas de atração e (+) mais, símbolo que representa a inclusão de outras identidades de gênero e sexualidades não mencionadas na sigla.

é vestuário, e que o mesmo é uma das formas mais antigas de linguagem tendo, desde a antiguidade, uma ampla importância com o ser humano e suas relações com o mundo” (Moreira, 2015, p.3), é possível classificar o figurino como ferramenta para a comunicação de uma obra midiática e apontar como este pode ser carregado com ideias estereotipadas do que se quer representar. Ainda em relação ao figurino, Da Cruz (2017) aponta como é possível conhecer um personagem a partir de elementos presentes em suas roupas, como estilo, cortes e cores, confirmando a ideia de que um dos objetivos do figurino é transmitir para o telespectador algo sobre o personagem.

Além de caracterizar o personagem, o figurino também tem papel em relação à narrativa, sendo por diversas vezes responsável por atrair os espectadores para o mundo que está sendo apresentado, uma vez que cada roupa está carregada de elementos estéticos que dialogam com a cena (De Castro e Costa, 2010). Quando se trata de figurinos apresentados em uma animação, não é apresentado um distanciamento entre este e o figurino apresentado em outras obras midiáticas, algo que é defendido por Abreu (2023, p.44), ao afirmar que “é possível relacionar as mesmas características que o figurino assume em outros meios midiáticos, também na animação.”.

O intuito da análise realizada neste trabalho é apresentar os estereótipos e estigmas aplicados na criação de personagens LGBTQIA+, em animações, trazendo foco para animações orientais, que segundo Mitkus (2021) também podem ser conhecidas como *animes*. Dentro do universo de animações orientais, o *anime One Piece* foi selecionado como fonte primária, graças aos personagens Emporio Ivankov e Bon Clay e seus figurinos, uma vez que estes serviram como base para a análise sobre como os estereótipos e estigmas, atrelados a comunidade LGBTQIA+, estão presentes no desenvolvimento do figurino dos personagens. O *anime* em questão é classificado como *shonen*, categoria que é voltada ao público masculino jovem (Schutz, 2015).

Para a análise será necessário entender como a homossexualidade tem sido representada nas plataformas multimídias ao longo dos anos. Os homens gays surgiram nos produtos midiáticos como indivíduos afeminados, sendo aplicado sobre eles discursos atrelados ao cômico, profissionalmente assumindo cargos associados a moda e a estética, como estilistas ou cabeleireiros, utilizando roupas apertadas, trejeitos espalhafatosos e jargões engraçados (Praxedes, 2019). Tais afirmações são novamente apontadas por Moraes (2005, p.387), ao afirmar que, nas telenovelas, homens gays são normalmente apresentados de forma caricaturada, possuindo papéis de “cabeleireiros” ou seres extravagantes, promíscuos e superficiais. Esses são alguns exemplos de estereótipos aplicados sobre indivíduos da

comunidade LGBTQIA+ na mídia. A relevância deste trabalho encontra-se ao apresentar uma conexão entre os estereótipos, que serão classificados ao longo do estudo, aplicados sobre personagens LGBTQIA+ em animações. Tendo como foco da análise, os personagens LGBTQIA+, Bon Clay e Emporio Ivankov, do *anime One Piece* e seus figurinos. Ao longo do trabalho, o figurino dos personagens LGBTQIA+, foi apresentado como objeto que pode tanto ser construído com base em estereótipos e estigmas, quanto comunicar esses conceitos ao público que assiste as obras em que estes figurinos estão presentes. A metodologia aplicada no presente trabalho é de natureza qualitativa, descritiva, com base bibliográfica e documental. Paralelamente, foi realizado um levantamento de dados através de questionário, com o objetivo de analisar o impacto das animações na vida desses indivíduos, e as formas como eles interpretam personagens LGBTQIA+.

O tema deste trabalho é desenvolvido ao longo de oito capítulos. No primeiro capítulo temos a análise introdutória e generalizada dos tópicos e conceitos que foram desenvolvidos ao longo da pesquisa. Essa introdução é seguida pela metodologia necessária para a realização do trabalho, encontra-se no segundo capítulo.

No terceiro capítulo, denominado como “A comunidade LGBTQIA+”, apresenta o significado da sigla que representa a comunidade de indivíduos com orientação sexual ou gênero que divergem do padrão heteronormativo e cisgênero². São expostas às distintas formas de se referir a esse grupo ao longo da história. Apresentando-se também, a trajetória da luta por direitos civis desse grupo no Brasil. Essa introdução é utilizada como forma de contextualizar essa comunidade perante a sociedade.

O quarto capítulo recebe o nome de “Presença LGBTQIA+ nas mídias”, utiliza-se de representações LGBTQIA+ em obras midiáticas, trazendo foco a animações, com o objetivo de expor como essa comunidade, ao ser representada, pode carregar embasamentos estereotipados e estigmatizados do que a sociedade acredita ser um indivíduo homossexual. Neste capítulo, são apresentadas também as censuras que o cinema sofreu por apresentar esse grupo, e as estratégias aplicadas para desviar dessas censuras.

Intitulado como “ Movimento LGBTQIA+ na cultura japonesa”, o quinto capítulo contextualiza o movimento LGBTQIA+ dentro da sociedade japonesa. Nele é abordada a evolução das percepções e representações da comunidade LGBTQIA+ no Japão e sua

² Segundo Aultman (2014), o termo cisgênero se origina do Latin cis-, significando “o mesmo lado”, esse termo é utilizado para definir indivíduos que possuem gênero alinhado ao sexo atribuído durante seus nascimentos, enquanto o gênero de uma pessoa transgênero é oposto ao sexo atribuído durante o nascimento, por esse motivo sendo utilizado o prefixo trans-, também vindo do Latin, significa “o outro lado”.

representação na mídia japonesa. Nessa parte do texto, também é destacada a crescente influência e popularidade da animação japonesa globalmente.

O sexto capítulo, intitulado de “O figurino na construção de um personagem” explora a importância do figurino em animações e seu papel na caracterização de um personagem, dando-se foco ao figurino de personagens LGBTQIA+. No capítulo, também são analisados dados coletados através do questionário aplicado a fãs de animação, com o objetivo de expor a influência que os estereótipos sociais têm sobre a percepção do público, em relação a personagens LGBTQIA+.

No sétimo capítulo, o *anime One Piece*, e os personagens Bon Clay e Emporio Ivankov são apresentados como documento de análise da pesquisa. Neste capítulo, é detalhado o figurino dos personagens LGBTQIA+, já mencionados, entendendo como esses elementos são capazes de comunicar conceitos ao público. Além disso, é examinado como o *anime* usa o figurino e os papéis desses personagens para explorar e, às vezes, estereotipar questões de gênero e sexualidade, com o objetivo de expor à forma como a mídia representa a comunidade LGBTQIA+.

Por fim, no oitavo e último capítulo, é desenvolvida a conclusão, onde são apresentados resultados obtidos a partir do percurso feito para realização deste estudo.

2 METODOLOGIA

Neste capítulo, foi apresentada a metodologia necessária para a realização do trabalho. Segundo Richardson (1999, p. 22) “[...]método é o caminho ou a maneira para chegar a determinado fim ou objetivo”, enquanto “[...]a metodologia são os procedimentos e regras utilizadas por determinado método”. Dessa forma, o autor distingue os conceitos de método e metodologia, sendo o segundo necessário para a execução do primeiro.

2.1 Abordagem e tipo de pesquisa

Foi utilizado para desenvolvimento desta monografia uma pesquisa bibliográfica, que pode ser classificada como uma análise ou uma avaliação crítica da literatura relacionada a um tema, de acordo com Almeida (1998, p. 51):

[...]uma referência bibliográfica pode ser definida como, uma resenha ou uma revisão crítica da literatura concernente ao tema, seus propósitos circunscrevem-se mais à enumeração de títulos, à distinção dos diferentes gêneros de produção intelectual e científica, às propriedades de posição dos autores (ALMEIDA, 1998, p. 51).

Tal pesquisa foi realizada através de livros, artigos, teses e dissertações, com o objetivo de contextualizar e analisar ideias como a estereotipação de indivíduos LGBTQIA+, as representações de membros da comunidade LGBTQIA+ em mídias digitais, o figurino como comunicador e o *queer coding*.

Para Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos e atualmente documentos também em meio digital. As principais fontes de informação utilizadas para pesquisa podem ser classificadas, em fontes bibliográficas (livros, periódicos, impressos). Os livros podem ser: de leitura corrente (obras literárias e obras de divulgação) ou de referência (informativa e remissiva (dicionários, enciclopédias, anuários e almanaques) e as publicações podem ser: jornais ou revistas (Gil, 2002).

Também foi realizada uma pesquisa documental, com o objetivo de contextualizar o trabalho e entender-se o tema, sendo este voltado para a os estigmas e estereótipos aplicados no desenvolvimento do figurino de personagens LGBTQIA+. Os documentos selecionados para a análise foram, o *anime One Piece* e os personagens Bon Clay e Emporio Ivankov. A pesquisa documental é comparável com a pesquisa bibliográfica, sendo a natureza da fonte seu principal diferenciador, uma vez que, enquanto a pesquisa bibliográfica remete para as contribuições de autores sobre o tema, atentando para as fontes secundárias, a pesquisa

documental recorre a materiais que ainda não receberam tratamento analítico, classificando-se como fontes primárias (Sá-Silva; Almeida; Guindani, 2009).

A pesquisa apresenta natureza qualitativa, uma vez que se viu necessário analisar a ligação entre os estereótipos impostos sobre corpos LGBTQIA+ e representações *queer* em animações, sendo utilizadas informações secundárias e primárias para a análise. Gil (2002), afirma que a análise qualitativa depende de muitos fatores, tais como a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos teóricos que nortearam a investigação, fazendo que o conjunto inicial de categorias em geral seja reexaminado e modificado sucessivamente.

2.2. Área de abrangência

A análise realizada, teve como área de abrangência o *anime One Piece*, que foi ao ar pela primeira vez no dia 20 de agosto de 1999 no Japão, chegando no Brasil em 2006, sendo exibido pela *Cartoon Network*. A animação japonesa é classificada como um *shonen*, que por sua vez é descrita por Schutz (2015) como uma categoria voltada para o público masculino jovem, tendo seu enredo mais voltado para a ação, sendo comum o uso de lutas entre personagens. O trabalho se concentra nos personagens Emporio Ivankov e Bon Clay, que são classificados como membros da comunidade LGBTQIA+ dentro da animação, analisando seus figurinos, com o intuito de demonstrar os estereótipos e estigmas aplicados a personagens que se enquadram neste grupo.

2.3. Categorias analíticas

Para entender os estereótipos presentes na criação dos figurinos dos personagens Emporio Ivankov e Bon Clay do anime *One Piece*, será necessário compreender as categorias analíticas: Figurino, animação e estereótipos

De acordo com Castro e Costa (2010) o figurino pode ser entendido como o traje cênico, ou mesmo o conjunto da indumentária e acessórios, criado que é utilizado pelo artista para compor seu personagem em determinada forma de expressão artística, como o teatro, cinema, televisão, ópera, dança e outros meios de manifestação artística.

As animações são definidas por Vasconcellos (2014, p.119) como “[...] uma construção, pois elas também alteram a realidade através de uma articulação entre a imagem e palavra, o som e o movimento. Mesmo sem atores reais, eles buscam sanar tensões cotidianas e mergulham o espectador em suas narrativas”.

Para Ellemers (2018) estereótipos refletem expectativas gerais sobre membros de grupos sociais específicos. No entanto, mesmo que haja uma diferença geral entre esses grupos, nem todos os indivíduos inseridos neles serão necessariamente distintos.

2.4. Plano de coleta de dados

Ao longo deste estudo foi feita uma pesquisa bibliográfica, a qual envolve a análise de artigos, livros e periódicos relacionados aos assuntos estudados. Essa etapa da pesquisa foi realizada de abril de 2023 até agosto de 2024, com o objetivo de construir o estudo por meio de informações sobre figurino e representação midiática da comunidade LGBTQIA+. Além disso, esse método de pesquisa serviu para embasar as informações analisadas através do anime.

Para a pesquisa desta monografia, foi realizada uma pesquisa documental, onde o documento da pesquisa é o *anime One Piece* (1999), ao longo de abril de 2024. Dentro da obra foram selecionados dois personagens para dar foco a pesquisa, os personagens Emporio Ivankov e Bon Clay, uma vez que eles apresentam caracterizações que carregam e reforçam estereótipos aplicados à indivíduos LGBTQIA+ em obras midiáticas. Dessa forma, foram extraídos dados sobre a caracterização dos personagens, através de seus figurinos e representações visuais. Essa coleta teve como objetivo, embasar as próximas etapas da pesquisa.

Em seguida foi realizado um levantamento de dados, através de questionário, que tinha por objetivo reconhecer as diferentes percepções do público, que assiste animações ocidentais e orientais, dos personagens LGBTQIA+ presentes nessas configurações de mídia. Essa etapa foi realizada por meio de um formulário *on-line*, durante o período de 15 de agosto de 2024 até 10 de setembro de 2024. O formulário foi distribuído para pessoas que se interessam por animações tanto ocidentais quanto orientais, adquirindo um total de 60 respostas. Seus resultados foram necessários para entender o figurino como comunicador capaz de carregar estereótipos.

Para finalizar foi realizado o tratamento de dados, feito por meio da revisão das informações coletadas e a análise dos dados reunidos. Esse conjunto de passos serviu para expor as formas como os estereótipos aplicados sobre a representação de indivíduos LGBTQIA+ em obras midiáticas, que pode ser detectada através de sua caracterização dos personagens, são capazes de reduzir a complexidade de suas vivências e experiências em padrões simplificados e algumas vezes pejorativos.

3. A COMUNIDADE LGBTQIA+

O surgimento da comunidade homossexual, foi atrelado a um grupo de indivíduos que passavam por repressão social devido aos seus gêneros ou orientações sexuais, como é apontado por Teixeira (2010, p.65), ao anunciar que “a prática homossexual foi, desde a Idade Média, alvo de intensa condenação e perseguição. De um lado, o discurso religioso insistia em tratá-la como um atentado moral – um pecado dentro do pecado –, espécie de aberração que em tudo contrariava a natureza humana”. O movimento LGBTQIA+ como conhecemos atualmente é atrelado ao final do século XX, como apontado por Ferrari (2013 Apud Bezerra *et al* 2003), ao expor que o movimento que defende os direitos dos homossexuais teve início na Europa, no final do século XX, e lutava em prol da descriminalização da homossexualidade e pelo total reconhecimento dos direitos civis desses indivíduos. Os integrantes desse grupo de indivíduos, sofrem ao mostrar sua orientação sexual por estarem fora do padrão estabelecido, que é o relacionamento entre um homem e uma mulher, e por isso escondem e não vivenciam aquilo que idealizaram para si (Oliveira, 2011).

Silva (2006, p.18), aponta como esse grupo não era nomeado até a segunda metade do século XIX, uma vez que nomeá-lo implicaria um desdobramento da lógica heteronormativa³ dominante, ainda é apontado pelo autor como, para o subordinado deste processo de dominação, ser nomeado como grupo, pode ser classificado como uma forma de resistência, é “libertar-se da dominação”. Foi apenas no século XIX, que a atração entre indivíduos do mesmo sexo passou a definir um sujeito específico, nomeados de homossexuais, algo que é descrito por Souza e Pereira (2013, p.79) “a partir da segunda metade do século XIX, a prática homossexual passava a definir um tipo especial de sujeito e, conseqüentemente, uma nova categoria social, que viria a ser marcada, estigmatizada e reconhecida sob o nome de homossexual”.

Segundo Reis (2021), no Brasil, de 1970 a 1990 o grupo LGBTQIA+ ainda era categorizado pelo termo genérico “homossexuais”, não adotando siglas para identificar seus segmentos. Dessa forma, o grupo era reduzido para homens ou mulheres cisgênero, que segundo Mesquita e Perucchi (2016, p. 106), podem ser retratados como “[...] o desejo e as relações afetivo-sexuais entre pessoas do mesmo sexo/ gênero, sendo considerada como uma construção moderna, visto que a terminologia não possui o mesmo sentido nos diferentes períodos da história”.

³ Heteronormatividade é definido como um sistema hegemônico de normas, discursos e práticas que constroem a heterossexualidade como natural e superior em relação a outras orientações sexuais (Robinson 2016)

França (2007), afirma que esse grupo de indivíduos homossexuais recebia a nomenclatura de GLS (gays, lésbicas e simpatizantes), dentro do mercado, onde a sigla S indicava simpatizantes. Essa representação de simpatizantes era utilizada para referir-se a pessoas, que não fazem parte da comunidade, mas inseriram-se em espaços frequentados majoritariamente por homossexuais, revelando uma intenção do mercado, de abraçar consumidores que não se identificam como homossexuais, mas estavam inseridos nesse universo. Dessa forma, a nomenclatura GLS surgiu com o objetivo de nomear o público gay e aqueles que frequentam ambientes similares a esses indivíduos, para assim analisar o poder capital desse grupo.

Na medida em que o tempo foi passando, esse grupo parou de englobar apenas indivíduos com orientações sexuais que fogem da heteronormatividade, passando a ser utilizado também para retratar questões de gênero. Em 1995 a palavra travesti⁴ foi acrescentada, através da sigla T, na abreviação utilizada para se referir ao grupo, passando a ser utilizado o termo GLT. Essa sigla se transformou, com o passar dos anos seguintes, com o objetivo de abraçar mais representações, passando a abranger travestis, transexuais e transgênero (Reis, 2021). Esses termos vieram a se tornar ultrapassados com o passar do tempo, dando espaço para a sigla LGBT, como citado por Reis (2021, p.33):

No dia 08 de junho de 2008, durante a I Conferência Nacional GLBT, promovida pelo Governo Federal, envolvendo mais de 10 mil pessoas em conferências estaduais e 1.200 delegados/as nacionais, reunidos em Brasília, decidiu-se pelo uso da terminologia LGBT para identificar a ação conjunta de lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais no Brasil, começando pelas lésbicas. Posteriormente, em dezembro de 2008, no maior evento do movimento LGBT do Brasil, o Encontro Brasileiro de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais – EBLGBT também decidiu-se pelo uso do termo LGBT (REIS, 2021, p.33).

Dessa forma, é possível datar a introdução da sigla LGBT, para referir-se a indivíduos com orientações sexuais e gêneros que fogem do padrão heteronormativo, ao ano de 2008. Essa sigla segue se expandindo e tendo ramificações, como a sigla LGBTQIA+, que é utilizada ao longo do texto. Essa afirmação é defendida por Schroth (2014), ao afirmar que LGBT é uma sigla que está em constante expansão e possui, dessa forma, muitas permutações na atualidade, a autora apresenta como exemplo a sigla LGBTQ, a qual adiciona

⁴ De acordo com Lanz (2014, p.148) “[...]a travesti é uma identidade gênero-divergente tipicamente brasileira, verdadeira instituição nacional. Ainda que, por influência do Brasil, possam ser encontradas versões assemelhadas à travesti em diversos outros países da América Latina, suas características sociológicas e antropológicas fazem dela um produto cultural único, só existente no Brasil. Em segundo lugar, a travesti é o cartão de visitas do mundo transgênero nacional, a ponta mais visível do enorme iceberg da transgressão de gênero no Brasil”.

o Q para referir-se a indivíduos que estão incertos sobre sua identidade de gênero⁵ e sexualidade.

Dessa forma, pode-se dizer que o termo LGBTQIA+ se encontra dentro das variáveis da sigla LGBT. Essa sigla é descrita por Severo (2024), como uma forma de representar mais do que letras, simbolizando também luta, resiliência e orgulho na busca por uma sociedade mais inclusiva e receptiva.

3.1. A comunidade LGBTQIA+ no Brasil

O fato do movimento LGBTQIA+ ser um dos tópicos de discussão dentro da sociedade brasileira, se consagrou antes mesmo da virada para o século XXI, tendo como uma das motivações iniciais, para a discussão popular sobre esse assunto, a epidemia do vírus HIV dos anos 1990 e sua ligação com a comunidade LGBTQIA+. É apontado por Bortolozzi (2019), que esse período acompanhou a perda sistemática de vidas homossexuais, em decorrência da epidemia social intensificada pelo estigma⁶, que atrelava esses indivíduos à propagação da doença.

Durante esse período epidêmico, os homossexuais buscava acolhimento político, uma vez que almejavam uma melhoria em suas relações sociais e um combate ao estigma atrelados a eles sobre o HIV⁷. Segundo Neca *et al* (2022), apesar do vírus, por sua vez, não escolher orientação sexual, e todos em sociedade estarem sujeitos aos mesmos riscos, o grupo LGBTQIA+ sofreu discriminação por estarem associados a indivíduos portadores de HIV. Dessa forma, é possível entender que o vírus HIV, como uma infecção viral, pode afetar qualquer pessoa, independente de identidade ou comportamento sexual, mas acabou sendo socialmente vinculada a indivíduos homossexuais, contribuindo para a perpetuação de preconceitos e barreiras sociais.

Durante os anos 90 no Brasil, o Partido dos Trabalhadores e outros partidos de esquerda, adotaram uma postura progressista em relação aos direitos humanos, criando projetos de leis que representavam um avanço na luta por igualdade dos homossexuais, como é demonstrado por Trevisan (2018), ao expor que esse grupo, no âmbito político, foi acolhido principalmente por partidos de esquerda, como o PT (Partido dos Trabalhadores), que por sua vez foi responsável em 1995 por criar projetos de lei que visavam à ampliação dos direitos

⁵ Grossi (1998), define gênero como algo que serve para determinar, em um indivíduo, tudo que é social, cultural e historicamente determinado, enquanto identidade de gênero foge desse conceito por remeter à constituição do sentimento individual de identidade.

⁶ Segundo Goffman (1988), o estigma é uma linguagem de relações, mas pode ser utilizado para referir-se a um atributo depreciativo de um indivíduo.

⁷ O vírus da imunodeficiência humana, utiliza a sigla HIV, graças a sua nomenclatura na língua inglesa, human immunodeficiency virus no inglês (Brasil, Ministério da Saúde, 2018).

civis dessa comunidade. A relação do grupo LGBTQIA+ com os partidos de esquerda auxiliou na luta por direitos civis, sendo possível expor que durante os governos de Lula (2003 - 2010) e Dilma Rousseff (2011-2016), diversos ativistas e organizações LGBTQIA+ apostaram em parcerias e trabalhos conjuntos com o poder público (Perez; Santos, 2023).

Em contrapartida às gestões presidenciais anteriores, a carreira política do ex-presidente Jair Bolsonaro, de acordo com Medeiros (2019), foi marcada por um extenso rol de falas polêmicas e agressivas, as quais ferem a igualdade social, atacam a democracia e desrespeitam minorias sociais. Em relação à população LGBTQIA+, o ex-presidente não deixou de manifestar dizeres controversos. Coelho, Dias e Filho (2018) apontam também que a campanha de Jair Bolsonaro produziu em massa “*Fake news*”, termo que em português pode ser traduzido como notícias falsas, com o objetivo de estabelecer indivíduos LGBTQIA+ e seus aliados como sujeitos subversivos que seriam inimigos da “família tradicional brasileira”, que tinha como objetivo destruí-la por meio da homossexualização de crianças, da libertinagem sexual e outros fatores. O discurso político produzido pelo bolsonarismo na época de (2018-2022), efetivou a estereotipação dos grupos sociais minoritários, principalmente dos pertencentes à comunidade LGBTQIA+. Por meio de uma demarcação discursiva da diferença desses indivíduos, que produz socialmente uma pré-concepção discriminatória desses sujeitos.

4. PRESENÇA LGBTQIA+ NAS MÍDIAS

A representação midiática pode ser definida como “[...] a maneira como a mídia, como televisão, filmes e livros, retrata certos tipos de pessoas ou comunidades” (Tawil, 2016). Tendo isso em mente é interessante correlacionar os códigos apresentados por um personagem com a representatividade que este pode carregar. O uso de códigos através do figurino, caracterização, cenário e outros pode por vezes apresentar uma imagem estereotipada do que se quer representar. Dyer (1984) afirma que os estereótipos de homossexuais em filmes são humilhantes e ofensivos, demonstrando, dessa forma, como essas construções se apresentam em obras cinematográficas e interferem na construção de uma imagem positiva do grupo LGBTQIA+.

Na atualidade, quando se fala de representação midiática é possível identificar uma variedade de representações colocadas, principalmente com a consolidação dos ambientes virtuais. Dessa forma o indivíduo possui múltiplas referências de identidade, podendo transitar de uma a outra dependendo do período da vida em que se encontra, como é apontado por Gambôa (2022):

Nos anos 90 a série SOS Malibu trazia um estereótipo do gênero feminino para a televisão, vivida pela atriz Pamela Anderson, a personagem C.J. Parker era uma mulher loira, voluptuosa, e que não era conhecida por sua inteligência; e as cenas que enfatizavam tais atributos reforçavam estas características; ainda na mesma década surge o seriado Arquivo X, em que, oposto ao estereótipo de SOS Malibu, a Atriz Gillian Anderson, dava vida a agente Dana Scully, que possuía o foco na inteligência da personagem, e pouco apelo a seus atributos físicos, que mesmo sendo clara oposição ao primeiro exemplo, representou outra vertente do gênero feminino por nove anos na TV (GAMBÔA, 2022, p. 6.).

Nesse trecho podemos ver duas representações distintas de mulher, onde os símbolos vistos na televisão eram utilizados como referências para os indivíduos que se identificavam com o feminino, demonstrando o que uma pessoa que deseja se enquadrar nos padrões do gênero feminino pode fazer e como deve se comportar.

No que se diz respeito a representação midiática da comunidade LGBTQIA+, deve-se contextualizar as motivações que iniciaram o movimento midiático que fez essa comunidade começar a ser apresentada em redes multimídias. No contexto histórico, um dos pontos que alavancou a representação LGBTQIA+ na mídia foi a percepção do poder de consumo que esse público possui. Isso é demonstrado por Trevisan (2018, p.20), ao afirmar que a mídia ansiava em detectar novas tendências, o consumismo do chamado *pink money*⁸ trouxera de modo definitivo os homossexuais para a comunidade capitalista.

Conforme a afirmação de Butler (2014, p. 53), vivemos em uma sociedade que instituiu a heterossexualidade compulsória e naturalizada que, por sua vez, para ser aplicada exige a regulação do gênero como uma relação binária em que o termo masculino diferencia-se do termo feminino, onde tudo aquilo que foge dessa heterossexualidade é considerado inadequado e condenável à sociedade. Segundo Seif (2017) programas televisivos constantemente mostram a heterossexualidade como padrão predominante e aqueles que não se adequam à moral heteronormatividade, são tratados como excêntricos, não se encaixando em sociedade.

Por muito tempo os indivíduos LGBTQIA+ eram simplesmente ignorados por todos os meios de comunicação, sendo incomum encontrar qualquer tipo de representatividade para essa comunidade em qualquer tipo de mídia. Tal afirmação é defendida pelo documentário “*The Celluloid Closet*”⁹ (1995), ao expor que, em um século de cinema até o ano de 1995, a homossexualidade foi pouco retratada e quando apresentada tinha como objetivo provocar risos, pena ou medo. E mesmo após a chegada do século XXI, a presença de personagens

⁸ Segundo Cabanelas (2007), o *pink money* ou dinheiro-cor-de-rosa, refere-se ao consumo vindo dos homossexuais e o poder de compra deste público.

⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rAJ2_VvwaNQ&t=961s . Acesso em: 20 de ago. 2024.

LGBTQIA+ nas mídias populares se manteve escassa, como aponta Smith *et al* (2018), uma vez que ao analisar os 100 melhores filmes de 2017 e seus personagens, foi identificado que entre 4,403 personagens apenas 31 faziam parte da comunidade LGBTQIA+. Desses, homens gays são 51.6%, mulheres lésbicas 29% e indivíduos bissexuais 19.4%. Dessa forma torna-se evidente a forma como, apesar da orientação sexual dos personagens começar a ser um tópico discutido em certas obras cinematográficas, ainda trata-se pouco sobre essa questão.

A exclusão e o ocultamento da comunidade LGBTQIA+ perante a tela dos cinemas fez surgir o que é classificado por muitos pesquisadores como *queer*¹⁰ *coding*. Esse termo, segundo Giovanelli (2021), tem como objetivo classificar uma ferramenta, que através da representação visual de personagens, promove a manutenção de estereótipos LGBTQIA+, utilizando-os sem comprometer o autor, que categoricamente não estaria afirmando nada em relação à orientação sexual dos personagens. Assim, pode-se concluir que é através do *queer coding*, que as obras cinematográficas representam comportamentos categorizados como típicos de indivíduos LGBTQIA+ em personagens que, não especificamente, fazem parte dessa comunidade.

Como apontado anteriormente, apesar da baixa representatividade, a comunidade *queer* conseguiu certo grau de popularidade em obras cinematográficas apresentadas para a sociedade. Essas representações, por vezes, apareciam em forma de personagens de séries, filmes e novelas, onde alguns membros desse grupo eram caracterizados por estereótipos e estigmas atrelados a indivíduos *queer*, reforçando preconceitos estruturais da sociedade daquilo que foge da heteronormatividade. Quadros (2015, p.5), aponta que através da análise da novela “Amor & Sexo”, ele verificou que o programa se sustenta em ideias que reforçam estereótipos e, conseqüentemente, a inferiorização de comportamentos que não seguem a heteronormatividade, conseguindo dessa forma expor não apenas comportamentos da mídia brasileira, mas também como essas atitudes tem como objetivo diminuir as vivências e experiências de indivíduos que fogem do padrão social.

4.1. Estigmas e o estereótipos da comunidade LGBTQIA+

¹⁰ Segundo Louro (2000, p.125 *Apud* Butler, 1993) “O termo "queer" tem sido usado, na literatura anglo-saxônica, para englobar os termos "gay" e "lésbica". Historicamente, "queer" tem sido empregado para se referir, de forma depreciativa, às pessoas homossexuais. Sua utilização pelos ativistas dos movimentos homossexuais constitui uma tentativa de recuperação da palavra, revertendo sua conotação negativa original. Essa utilização renovada da palavra "queer" joga também com um de seus outros significados, o de "estranho". Os movimentos homossexuais falam, assim de uma política queer ou de uma teoria queer”

Em nossa sociedade o uso de discursos generalizados, utilizados para representar grupos ou comunidades são recorrentes. Tal afirmação é reconhecida por Santoro (2014), ao informar que estereótipos são utilizados para mostrar o que se espera de um terceiro, enquanto determina o que se entende que esse sujeito seja. Essa representação estereotípica é classificada como reducionista, pelo autor, reduzindo a complexidade de um indivíduo perante o grupo em que se encontra. Dentro dessas generalizações, é possível localizar o modo de vestir dos indivíduos, sendo afetado por múltiplos fatores como, local geográfico, idade do indivíduo, classe social e gênero. Essa afirmação, especificamente voltada para os fatores de gênero, é defendida pela seguinte citação de Marques Filho (2015, p. 2):

Ao aceitar que existem roupas para homens e roupas para mulheres; que azul é uma cor masculina e rosa uma cor feminina; que mulheres usam saias e homens não, entre outros discursos, onde se inserem os gays nessa arena? ...Este tema me interessa na medida que, desde a infância, ouço falar que existem roupas para homem e roupas para mulher; que rosa é uma cor feminina e azul masculina (MARQUES FILHO, 2015, p. 2.).

O autor não apenas aponta a existência de padrões utilizados para o modo de vestir de homens e mulheres, mas também questiona onde se encaixam os gays nesse discurso, implicando que da mesma forma que existem parâmetros para o vestir-se como homem e vestir-se como mulher, deve existir um parâmetro para o vestir-se como gay.

É recorrente, ao analisar personagens LGBTQIA+ sendo representados em multimídias, a aplicação de caracterizações estereotipadas desses indivíduos nos personagens pelos quais estão sendo representados. Comumente, o que é apresentado é uma fuga dos padrões de gênero normalizados pela sociedade, como pelo exemplo apontado por Marshall (2020), ao afirmar que homens homossexuais são muitas vezes retratados como mais afeminados que homens heterossexuais. De acordo com a revista GLAAD¹¹ (2016), apesar dos avanços, muitos personagens LGBTQIA+ ainda caem em estereótipos desatualizados ou padrões prejudiciais.

Dyer (1984) alerta para os riscos atrelados ao uso desses estereótipos ao afirmar que, uma vez que aceitos pela população esses padrões atrelados a indivíduos LGBTQIA+ pode gerar uma internalização desses ideais pelos próprios membros desse grupo, causando conflitos internos que podem prejudicar a vida desse indivíduo. Dessa forma, para compreender esses estereótipos é preciso primeiro entender como se dão as relações de poder

¹¹ Disponível em: <https://assets.glaad.org/m/46f9ebee4abfa2a/original/GLAAD-2016-17-Where-We-Are-on-TV.pdf> . Acesso em: 11 jul. 2024.

impostas na sociedade e como essas relações podem fomentar o preconceito contra pessoas da comunidade LGBTQIA+.

Segundo Bonfim (2018, p.7) a masculinidade hegemônica, pautada na agressividade, no exercício da heterossexualidade e no poder, marginaliza a masculinidade gay, atribuindo-lhe um status de sub-masculinidade, conseqüentemente, retirando-lhe também, em diferentes níveis, a sua humanidade. Essas informações sinalizam que as masculinidades gays são negativamente afetadas pela construção e manutenção de um modelo de masculinidade hegemônica, exclusivamente heterossexual, aliado a outros elementos como força e poder. Esse quadro evidencia a homofobia e a presença de hierarquias entre as masculinidades no cenário social.

Deve-se entender também a forma que essa representação padronizadas pode afetar a interpretação social sobre um grupo ou comunidade, que foge dos padrões do que é aceito pela sociedade, algo que é apontado por Kapanui (2018):

Quando se trata de representações midiáticas de sexualidade e orientações sexuais, é importante considerar a quantidade de personagens LGBTQIA+ na mídia, mas também como eles são representados nas mídias. O como é a chave, uma vez que quando se vê uma representação repetidas vezes, começamos a internalizar essas representações. Elas se tornam naturais. Podemos aceitar esses retratos e pensar, "isso é só o jeito que as coisas são," o que pode ser extremamente perigoso (KAPANUI, 2018, p. 13, tradução nossa¹²).

Nesse trecho, o autor aponta como a recorrente exposição de um tipo de representação midiática faz com que o público internalize uma concepção e a torne "natural". Esse processo pode ser utilizado de forma positiva ou negativa, uma vez que um personagem *queer* quando bem representado, normaliza a existência de indivíduos LGBTQIA+ em sociedade. Por outro lado, quando carregado de estereótipos e preconceitos, apenas servem para degradar e minimizar as experiências e vivências dessa comunidade. Um exemplo de padrão que degrada homens gays dentro de obras cinematográficas é exposto por Russo (1995), ao utilizar o termo *sissy*, para referir-se a um padrão de personagens do sexo masculino, que se comportam de maneira similar à de uma mulher. Esse padrão, está atrelado a um grupo de personagens que tem como objetivo representar a comunidade LGBTQIA+, apontada pelo autor como mal vista pela sociedade ao afirmar que "Ninguém gosta de um *sissy*" (Russo, 1995, p.4).

¹² *When it comes to media portrayal of sexuality and sexual orientation, it's important to consider the number of LGBT characters in the media, but also how they are represented in the media. The how is key, because when we see the same representations over and over, we start to internalize them and take them for granted. They become natural. We might accept these representations and think, "that's just the way things are," which can be extremely dangerous (KAPANUI, 2018, p. 13).*

4.2. Representação LGBTQIA+ em animações e o *queer coding*

Quando se trata da representação de personagens LGBTQIA+ em animações, não temos uma diferença se comparado com outras obras cinematográficas, uma vez que os estereótipos espalhados pela sociedade também se infiltram nessa forma de mídia. Ao analisar desenhos animados, torna-se perceptível a presença de personagens caricaturados, desenvolvidos para cumprir objetivos específicos dentro da narrativa com os mais distintos objetivos, segundo Santos *et al* (2019):

Em suma, é possível perceber que uma animação não está isenta de influências, pois as imagens podem transmitir valores culturais, sociopolíticos e econômicos. Assim, as pessoas, ao receberem as imagens, podem atribuir significados a elas, com base em seus conhecimentos e aprendizados prévios (SANTOS *et al*, 2019, p.2, tradução nossa).

Esse trecho expõe como as animações são capazes de transmitir valores para seus telespectadores através de códigos. Dessa forma, é possível atrelar os estereótipos aplicados sobre a comunidade LGBTQIA+ como código que comunica a forma que indivíduos dessa comunidade devem se comportar, vestir e falar. Wells (2022) defende a existência de múltiplos estereótipos na obra apresentadas pela televisão, que podem acabar se tornando uma expectativa para o público que tem pouco ou nenhum contato com indivíduos LGBTQIA+ ou BIPOC¹³.

A comunidade LGBTQIA+ esteve presente em desenhos animados no mundo ocidental, sendo comum que até 1990 toda e qualquer representação do grupo LGBTQIA+ em animações ficava no subliminar dos telespectadores, nunca tendo um objetivo claro de debater o tema ou afirmar a existência desse grupo (Carvalho, 2018, p.40). Essa compreensão subliminar de personagens *queers*, conforme já mencionado, é denominado como *queer coding*, termo que segundo Silva (2022) e Kim (2017), é estabelecido como um processo pelo qual os personagens são definidos por possuírem traços físicos ou comportamentais que são associados à comunidade LGBTQIA+, mesmo que suas orientações sexuais ou identidades de gênero não sejam especificadas.

Um dos gatilhos apresentados, como instrumento que impulsionou a representatividade LGBTQIA+, velada por meio do *queer coding*, é o Código Hays, escrito em 1929, que por sua vez é descrito por Friederichs (2015, p.83):

O PCA, que funcionava como uma espécie de censo interno da indústria fílmica, foi estabelecido em 1934 para minimizar os danos de um possível boicote das salas de cinema, temerosas pela opinião do público, aos filmes. Ele operava como uma filial

¹³ Sigla americana que significa “negros (*black*), indígenas (*Indigenous*) e pessoas de cor (*people of color*)” (Garcia, 2020).

do Motion Picture Production Code (MPPC), popularmente conhecido como o código Hays, escrito, em 1929, pelo padre jesuíta Daniel J. Lord e pelo editor, acionário da indústria do cinema e católico, Martin J. Quingley. Este era um código regulando o aparato moral contido nos filmes, designado para que Hollywood pudesse se "auto-policiar" e, então, minimizar a censura vinda do público e das salas de cinema (FRIEDERICHS, 2015, p.83).

Como aponta a autora, o código tinha como objetivo minimizar as censuras vindas das salas de cinemas, as quais era causadas, segundo o documentário “*The Celluloid Closet*” (1995), por interpretações ruins dos filmes dos anos 1920 e 1930, que eram considerados inadequados pela igreja católica e os fundamentalistas. Alguns dos tópicos proibidos pelo documento, apresentados por Mello (2015), são a nudez, “libertinagem”, homem e mulher deitados na mesma cama, adultério e alusão à homossexualidade. Dessa forma, como não era mais permitido a representação de indivíduos LGBTQIA+, nas mídias apresentadas por *Hollywood*, tornou-se necessário a adaptação de obras para fugir desse tema, ou por vezes escondê-lo dentro da narrativa. É nesse contexto que o *queer coding* é introduzido, sendo apresentado por Giovanelli (2021), como um dos principais artifícios usados para driblar as proibições da legislação impostas pelo Código Hays.

Um exemplo de *queer coding* presente em animações é a personagem Úrsula da animação “A Pequena Sereia”, da Disney. Essa é uma personagem que por muitas vezes se apresentava com comportamentos, roupas ou características que são vinculados a indivíduos *queer*. De acordo com Brown (2021), ao criarem a personagem Úrsula os designers da Disney se inspiraram na *drag queen*¹⁴ Divine, explicitamente codificando a personagem não apenas como alguém com traços da arte drag, mas como uma drag queen reconhecível.

Figura 1: A direita, drag queen Divine e a esquerda, a personagem Úrsula



Fonte: <https://www.elciudadanoweb.com/ursula-icone-queer/> 29/12/23

¹⁴ Segundo Amanajás (2014), drag queen trata-se da elaboração de um personagem e não uma orientação sexual, configurando-se como performance. Dessa forma a performance drag pode ser analisada em homens e mulheres através da maquiagem e roupas muito exageradas características dessa expressão artística.

Tendo em mente os preconceitos criados contra a fuga do padrão da heteronormativa, que de acordo com Cunha (2018), era o padrão aplicado em diversas mídias, incluindo os desenhos animados, o *queer coding* é utilizado para representar personagens *queers* como indivíduos perversos, subversivos e sem valores de moral, aparecendo por vezes como vilões ou antagonista. Tal apontamento é defendido por Brown (2021), quando aponta como os estúdios Disney retratam indivíduos *queer* sem arriscar sua reputação moral ao relacionar esses indivíduos a um mal inquestionável.

Com o passar do tempo, torna-se cada vez mais presente a representatividade de personagens LGBTQIA+ em animações, sendo em boa quantidade, bem recebidas como formas de representação por pessoas dessa comunidade. Um exemplo apontado por Santana (2020, p. 2) é a série animada “She-*ra* e as princesas do poder”, apresentada na Netflix em 2018 como uma nova versão do desenho She-*ra* a princesa do poder, de 1985. A série animada é bem vista pelo público por desafiar os estereótipos generalizados comumente associados ao gênero e a sexualidade, naturalizando as relações *queers* em seu enredo (Ramos, 2020).

Apesar da representação da comunidade LGBTQIA+ estar ficando cada vez mais presente no universo audiovisual, é muito comum críticas alcançarem a superfície da coletividade sobre essa comunidade ou essas representações, uma vez que não é considerado aceitável esse tipo de representações por muitos indivíduos, principalmente quando essas são apresentadas em conteúdo infantil. Essa afirmação é apontada por Araújo (2021), ao informar que o conteúdo infantil é muito controlado por valores conservadores que ditam o que é ou não adequado para o público jovem, e isso inclui mostrar ou não personagens LGBTQIA+ nos desenhos animados. Com essa imposição do que seria “certo” ou “errado” de acordo com a maior parte da população ou de quem os representa (Estado), minorias acabam sendo marginalizadas e expostas a doenças emocionais.

Dessa forma, é possível ver que é necessário diversificar e ampliar o número de representações de personagens LGBTQIA+ em animações, tornando-se perceptível como, ao se negar a um grupo de indivíduos representatividade, esses tendem a se sentir inadequados em sociedade (Araújo, 2021).

5. MOVIMENTO LGBTQIA+ NA CULTURA JAPONESA

A cultura japonesa passou por diversas transformações em relação a suas percepções sobre a comunidade LGBTQIA+ ao longo do tempo. Um exemplo disso é classificado por

Wakamatsu (2018) como o “*gay boom*” de 1990, que teria sido o primeiro momento em que o público geral percebeu, através da mídia, que gays existiam em toda sociedade, e não apenas “homens homossexuais que se vestem como mulher”. Esse processo foi facilitado pela organização OCCUR (*Occupation of Gays and Lesbians in Action*), criada em 1986 e que tinha como objetivo promover a conscientização sobre a prevenção do HIV (Wakamatsu, 2018). Esse período marcou a crescente visibilidade de figuras públicas e personagens gays que desmistificam e normalizam a vivência homossexual na sociedade japonesa.

A história jurídica japonesa de indivíduos LGBTQIA+ se distingue da ocidental, principalmente pela ausência das Leis contra a sodomia¹⁵, que eram responsáveis por proibir comportamentos homossexuais. Por outro lado, apesar da não proibição da atração de pessoas do mesmo sexo, a legislação japonesa não reconhecia outros aspectos dos direitos da comunidade LGBTQIA+, como casamento, segurança social e herança (Hiroyuki, 2006). Dessa forma, é apresentada uma ausência de reconhecimento da comunidade LGBTQIA+ dentro da sociedade japonesa, algo que é apontado por Fotache (2019), ao afirmar que, se observarmos de uma perspectiva transcultural, o Japão é comumente retratado como um país comparativamente tolerante em relação a comunidade LGBTQIA+, devido à escassez de crimes de ódio relacionados a esse grupo. Por outro lado, a discriminação existe de forma sistemática e institucional, sendo senso comum no Japão que a cultura *queer* é tolerável, desde que seja mantida segregada e não perturbe a maioria.

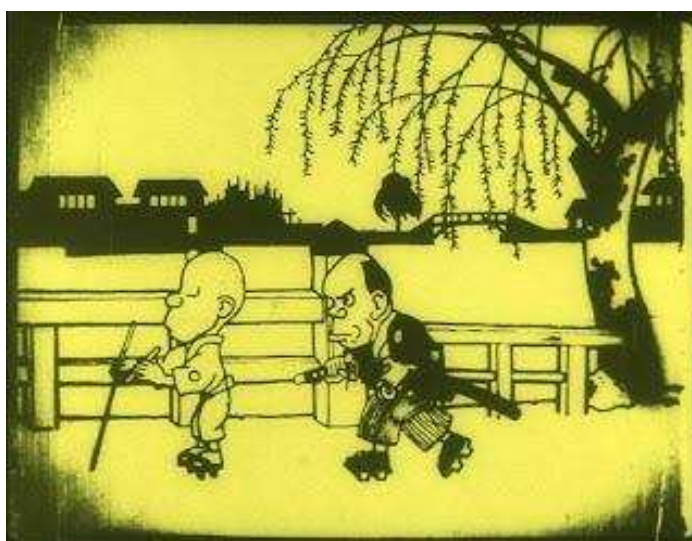
Outra mudança ocorreu no século XXI, como apontado por Nozawa (2023), ao afirmar que após vinte anos do primeiro “*gay boom*”, ativismos e direitos LGBTQIA+ começaram a ser reportados na mídia, dessa vez engajando com o reconhecimento legal e político de indivíduos LGBTQIA+ em relação a direitos humanos e justiça. Nesse segundo movimento, classificado como “*LGBT boom*”, muitos filmes e dramas televisivos com presença de pessoas LGBTQIA+ voltaram a ser produzidos. Pode-se concluir que esse período apresentou uma progressão desde o primeiro “*gay boom*”, não apenas consolidando as conquistas do passado, mas também abrindo novas frentes para a luta por igualdade e justiça no país.

5.1. Animações japonesas

¹⁵ Leis que defendiam a moral pública e decência, sendo a sodomia listada junto à bigamia, o adultério, a criação e disseminação de literatura obscena, o incesto e a indecência pública, além de serem usadas para proteger mulheres, homens e crianças contra agressões sexuais. Essa Lei também era responsável por criminalizar a conduta homossexual (Virtual Mentor, 2014)

O início da produção de animações vinda do Japão, de acordo com França (2020), é atrelado, por muitos autores, à segunda metade da década de 1910, apontando como neste período, os japoneses foram expostos a animações ocidentais, o que despertou um interesse nos artistas japoneses em criar algo próprio. A produção de animações japonesas passou por uma evolução até alcançarem a grande mídia, tendo como marco o ano de 1917, que de acordo com Modayil (2023), foi o ano de produção do primeiro *anime* filme japonês, intitulado de Namakura Gatana (NFI), a animação possuía um tempo de reprodução de quatro minutos. Mitkus (2021), descreve *anime* como todo o conteúdo animado originário do Japão.

figura 2: Cena da animação Namakura Gatana



Fonte: <https://www.nishikata-eiga.com/2008/04/namakura-gatana.html?m=0> 16/08/24

De acordo com Brito (2011), em 1933, durante o governo militar no Japão, o qual perdurou até o fim da Segunda Guerra mundial, a produção cinematográfica japonesa passou a funcionar como propaganda a favor da guerra, enquanto animações americanas, que eram muito populares entre os japoneses, foram proibidas. Nesse período, podemos ver um crescimento na produção de *animés*, sendo essa atividade uma estratégia política que visava promover o governo em um período de guerra.

Após o período de guerras, o Japão passou por uma nova fase em relação a suas animações, uma vez que, graças a derrota da Segunda Guerra Mundial para os Estados Unidos, que fez com que o país tivesse que cortar seus investimentos em produções animadas nacionais, como apontado por Brito (2011, p.6).

Com a derrota do Japão ao fim da Segunda Guerra e a urgência de reestruturação da economia e política do país, o animê (que ainda não era visto como potencial industrial) teve sua produção praticamente interrompida já que as matérias primas como o celulóide, o filme e as tintas eram todos importados e os altos custos

tornaram a atividade inviável. No entanto, com a contínua recuperação da economia japonesa durante a década corrente, esta atividade retoma seu curso a partir de 1958 com o lançamento de *Hakuja Den* (A Lenda da Serpente Branca) pela produtora Toei Animation, hoje a maior realizadora de animações do mundo. *Hakuja Den* alcançou enorme sucesso incentivando a produção de novas animações. Esse foi o primeiro passo para uma nova fase da animação japonesa, sobretudo a comercial. (BRITO, 2011, p.6).

O autor ainda aponta o lançamento da obra *Hakuja Den* como fator que incentivou o início de uma nova fase da produção de animações japonesas. A popularização da forma de animação originada no Japão não foi instantânea e passou por fases até alcançar a recepção globalizada que possui na atualidade. A popularização de animações japonesas no Brasil ocorreu em 1990, uma vez que, foi nesse período que essas obras começaram a ser transmitidas com maior frequência em canais de televisão aberta e por assinatura brasileira, tornando-se uma alternativa ao conteúdo norte-americano França (2020).

Modayil (2023) aponta, dentro da jornada dos animes, fatores que favoreceram seu crescimento como, estilo de animação, narrativa, produção musical e escrita, na virada do século XXI. Nesse período, essa forma de animação começou a ganhar popularidade graças a série de televisão “*Pokémon*” e filmes como “*Spirited Away*”, que por sua vez foi lançado em 2001 e ganhou o prêmio Oscar de melhor longa-metragem no ano de 2003.

figura 3: Cena do anime “*Pokémon*”



Fonte: <https://www.sortiraparis.com/pt/o-que-fazer-em-paris/cinema-serie/articles/291108-pokemon-o-ultimo-episodio-do-desenho-animado-transmitido-no-japao-26-anos-apos-a-sua-estreia> 16/08/24

As primeiras produções que buscaram representar os grupos LGBT não vieram do ocidente, mas sim do oriente, especificamente das animações japonesas (Carvalho, 2018, p.42). Essas animações, conhecidas como *animes*, foram apresentadas ao ocidente por meio do canal *Cartoon Network*, o qual é um canal norte-americano de televisão por assinatura de

rede de propriedade da *Turner Broadcasting System*, que vai ao ar principalmente com programação de desenhos animados.

Dentro das animações japonesas o grupo LGBTQIA+ aparece representado de maneiras diversas, por vezes de forma explícita e por outras de formas não tão claras e diretas. Paee, *et al* (2023), classificam os mangás e animes LGBTQIA+ em categorias distintas. A categoria de relacionamentos com base LGBTQIA+, refere-se a mangás e animes que mostram personagens com comportamentos amorosos com outros do mesmo sexo, como beijos e abraços, enquanto os que entram na categoria de relacionamentos com base não LGBTQIA+, refere-se a obras com moderada presença de elementos característicos da comunidade, podendo muitas vezes ser caracterizado como *queer coding*, onde a audiência recebe o papel de identificar o grupo LGBTQIA+, onde ele não foi diretamente apresentado.

Outra forma que homens gays foram apresentados para o mercado de mangás e animes foi através do *Yaoi* e do *Boys Love* (BL), obras voltadas para o público feminino e possuem uma parcela de conteúdo erótico. Madill (2020), aponta que o surgimento do tema de amor entre dois homens voltado para o público feminino é datado à 1980 no mercado japonês, descrevendo o termo *yaoi* como uma obra que foi reduzida a não ter “pico, queda ou significado”, *yama nashi, ochi nashi, imi nashi* em japonês, tais palavras davam sentido ao acrônimo yaoi.

6. O FIGURINO NA CONSTRUÇÃO DE UM PERSONAGEM

Segundo De Castro e Costa (2010) o figurino pode ser entendido como o traje cênico, ou mesmo o conjunto da indumentária e acessórios, criado ou produzido pelo figurinista e utilizado pelo artista para compor seu personagem em determinada forma de expressão artística. Essa definição aponta o figurino como as roupas e acessórios utilizados para caracterizar um personagem, algo que é defendido por Silva (2005 *Apud* PERITO; RECH, 2010), ao defender que o figurino, por vezes, aparece como aquilo que cobre a pele do ator enquanto em cena, variando conforme a encenação a qual está submetido. É descrito também que, como toda a roupa, o figurino está em contato com o corpo, funcionando, ao mesmo tempo, como seu substituto e cobertura, atuando assim como elemento do visual da obra cinematográfica e tudo que é inferido dele (Costa, 2002).

Apesar de servir para cobrir a pele de um ator ao representar um personagem, o figurino deixou de focar apenas na aparência desses indivíduos, tornando-se necessária uma roupa que auxilie na caracterização desse personagem, uma roupa que apresenta símbolos e significados relevantes para a obra. Tal afirmação é descrita por Viana e Pereira (2021), não é

qualquer roupa que pode ser aplicada a uma narrativa, dessa forma não importando a beleza, a praticidade de uso, o corte, a modelagem, desde que elas sirvam para a elaboração do personagem, perante a narrativa. O figurino teatral segundo Refkalefsky (2001), tem papel no posicionamento do personagem no contexto da trama, aplicando-se o uso de materiais, texturas, cores e silhuetas para comunicar códigos. Dessa forma, é possível classificar o figurino como um objeto utilizado para comunicar ideias e conceitos de um personagem para o público.

Quando se pensa na criação de um personagem dentro de uma narrativa, todas as características dele precisam ser pensadas e aplicadas, para que o personagem consiga comunicar traços de sua personalidade através da forma como é apresentado. De acordo com Da Cruz (2017, p.2) a construção de um personagem deve levar em consideração três aspectos conhecidos como "as três dimensões de um personagem", sendo elas a psicologia (tudo aquilo relacionado à sua maneira de pensar e agir), a fisiologia (características físicas), e a sociologia (como ele se insere na história e na sociedade).

O figurino também pode ser utilizado como ferramenta na comunicação de informações relevantes à narrativa de uma obra, seja ela uma peça de teatro, um filme, uma série de TV, como apontam Viana e Pereira (2021, p.11):

O figurino, antigamente e de forma geral, apontava elementos quase óbvios. Localização geográfica, por exemplo: um ator usando roupas de esquimó indicava que estava no Polo Norte. O clima ou a época do ano: uma atriz trajando casaco de peles mostra o inverno, assim como uma atriz trajando um maiô pode retratar um clima mais quente, ou o verão. A idade da pessoa que um traje tem que ter? gem! Um ator usando roupinha de marinheiro pode estar representando uma criança de 6 anos da década de 1930. Dá até para discutir a identidade de gênero da personagem! O traje profissional de determinadas categorias é revelador quanto à sua ocupação: roupa de garçom ou de maître, por exemplo. A posição social de uma personagem pode ser expressa através da riqueza de seus trajes.

Os autores conseguem dessa forma expor como, embora a complexidade no desenvolvimento de figurino tenha evoluído com o tempo, ele mantém sua capacidade de transmitir informações sobre um personagem e o que o rodeia. Tal ideia é reforçada pelos autores ao afirmarem que o traje de cena passou a ser conhecido como um elemento de ligação entre ator e o espectador, transferindo imagens e causando impressões (Viana; Pereira, 2021, p.7).

Assim, o figurino também adquire papel na representação psicológica de um personagem, sendo comum a aplicação de signos as roupas dos personagens que descrevam seus comportamentos, intenções, medos entre outros. Scholl, Del-Venchio e Wendt (2009), apontam como a roupa, dependendo de sua apresentação, é capaz de transmitir aspectos da

personalidade de um indivíduo. Essas roupas quando apresentadas em obras teatrais, são representadas pelos figurinos, transformando estas peças em uma forma de facilitar a identificação dos personagens.

A análise de figurino está atrelada a compreensão do seu papel em uma narrativa, uma vez que, da mesma forma que o vestir tem seu papel em expor um pouco de quem somos, como é apontado por Woodward (2000, p.9), ao afirmar que “Existe uma associação entre a identidade da pessoa e as coisas que uma pessoa usa”. Um figurino deve passar para os telespectadores quem o personagem é, qual seu papel na narrativa e em qual contexto ele se encontra.

6.1. O figurino LGBTQIA+

Em relação a construção de representações midiáticas para a comunidade LGBTQIA+, um fator que auxilia na composição do personagem é o figurino, que por sua vez tem papel de transmitir a essência do personagem de uma forma visual, sendo fator para a caracterização deste. Por outro lado, um figurino descuidado ou despreocupado afeta o que é classificado por Costa (2002) como “suspensão da descrença”, fenômeno que afeta a distinção entre um personagem e o ator que o interpreta.

Entre o figurino de personagens LGBTQIA+ em filmes, séries e animações é recorrente a aparição de peças que encontram conforto nos estereótipos que já foram pré-concebidos pela sociedade, se tornando muitas vezes caricaturas do grupo. Dessa forma, criando-se uma maneira de generalizar a imagem dessa comunidade, através das vestes dos personagens. Dyer (1984) explica que estereótipos em relação a comunidade LGBTQIA+ são amplamente aprovados e considerados corretos perante uma sociedade que ele determina como “heterossexual”¹⁶, prejudicando em particular indivíduos gays que internalizam essas ideias.

Kim (2017), explica como originalmente a homossexualidade era vista como uma falha de moral perante a sociedade, dessa forma manifestando-se por traços na personalidade dos indivíduos. A afirmação do autor implica que, de acordo com a visão moral da sociedade, indivíduos LGBTQIA+ teriam um padrão nas maneiras de se comportar, falar, vestir entre outras, apontando, assim, a existência de um pressuposto “vestir gay”, que seria o padrão esperado quando se pensa em um personagem LGBTQIA+.

Quando observamos personagens que representam homens gays, é comum observarmos um padrão entre eles, que se alinha com a ideia social de feminilidade, termo

¹⁶ A sociedade, como um conceito, não pode apresentar orientação sexual, dessa forma é possível deduzir que o autor se refere à prevalência da heterossexualidade perante a sociedade.

que segundo dos Santos *et al* (2013), apesar de ultrapassar sua tradicional definição perante a sociedade, ainda está relacionado a comportamentos próprios de mulheres. A incorporação de características associadas ao feminino em homem pode vir a ser demonstrada através das roupas. Clarke e Turner (2007) afirmam que, ao pensar em homens gays, é construída uma imagem de um homem arrumado, afeminado, com estilo e informação de moda, apontando também como eles usam as roupas e acessórios como forma de criar uma identidade de grupo que foge da normatividade de gênero.

Por outro lado, nem sempre os personagens possuem como objetivo representar a comunidade LGBTQIA+. Segundo Iribure (2008, p.100), ao estabelecer um sistema ideológico o “heterossexismo” coloca a homossexualidade e outras formas de manifestações sexuais como inferiores em relação a heterossexualidade. Esse segundo termo se mostra mais amplo para a análise da repressão da homossexualidade, pois permite compreender um regime heterossexual dominante. Em uma sociedade que possui tal ideologia é comum ver caricaturas da comunidade disfarçadas de representatividade, pois existe agora outro objetivo, não mais o de trazer visibilidade para esse grupo, mas sim de diminuí-lo.

Quando apresentados, retratos da comunidade LGBTQIA+ podem aparecer como caricaturas do que é esperado desse grupo pela sociedade. Moreno (1995), aponta como homens gays são apresentados em obras cinematográficas utilizando figurinos classificados por ele como “espalhafatosas” e “indecentes” sendo comum a presença de cores fortes e estampas grandes. Dessa forma, é possível ver o exagero no modo de vestir existente entre as representações de personagens homossexuais, refletindo ideais que estereotipam esses indivíduos, marginalizando-os e reduzindo a complexidade da identidade gay.

Ao ser entrevistada pela a revista britânica *The Guardian*, Sue Perkins, atriz e escritora britânica, disserta sobre a representatividade de homossexuais, onde aponta a predominância de homens gays no que ela denomina como “clichê *camp*¹⁷”. Na citação o termo *camp* é utilizado para referir-se a um estilo estético caracterizado pelo exagero, através de expressões visuais hiperbolicamente teatrais e ornamentadas, presente na representação de muitos personagens gays.

6.2 A percepção do público

Para entender as percepções dos telespectadores em relação a personagens LGBTQIA+ e as formas que são apresentados em animações, foi aplicado um questionário ao

¹⁷ Rodrigues (2023) apresenta o termo *camp* como uma classificação que deve ser utilizada para referir-se como algo vai contra o que é considerado bonito e comum, apresentando grau de ironia, exagero e teatralidade. O termo é descrito também por Sontag (1964), a qual o descreve como um termo de certo modo voltado ao esteticismo sendo classificado como o amor pelo exagero, a glorificação do personagem.

público que tem interesse em animações, tanto ocidentais quanto orientais. O questionário foi desenvolvido por meio da ferramenta *Google Forms*, encontrando-se disponível para atuação durante o período de 15 de agosto de 2024 até o dia 10 de setembro do mesmo ano, obtendo um total de 60 respostas. Sua distribuição foi realizada por meio de links enviados para pessoas que se enquadram dentro do público alvo, em plataformas como whatsapp e instagram.

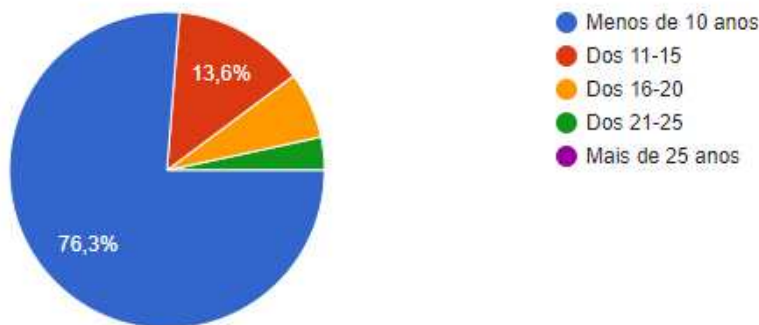
Foram analisadas as maneiras como as animações podem impactar nas vidas dos telespectadores e a forma como estes indivíduos interpretam as mensagens que as obras passam. Além disso, o questionário também teve como objetivo expor como os indivíduos percebem a padronização de personagens LGBTQIA+, principalmente através dos figurinos utilizados por estes.

As questões foram desenvolvidas com a intenção de analisar como o público, que assiste animações, contando com a percepção tanto de indivíduos que encontram-se dentro da comunidade LGBTQIA+, como aqueles que não, percebem os estereótipos aplicados à personagens LGBTQIA+. Dessa forma, foi levado como critério a idade dos respondentes, que precisavam ter começado a se interessar por animações entre 10 à 16 anos, uma vez que pretende-se captar quais impactos as animações tiveram no crescimento desses indivíduos.

Tendo isso em mente, foram elaboradas doze questões, onde onze perguntas são fechadas e uma é aberta, nesta última os respondentes não serão identificados. As cinco primeiras tinham caráter eliminatório para a análise, retirando os indivíduos que não se enquadram no perfil do questionário. Da sexta até a décima questão buscou-se entender como as animações podem impactar na vida dos telespectadores, questionando também a percepção dos respondentes sobre animações orientais. As últimas duas perguntas são voltadas para o entendimento do público sobre os estereótipos e estigmas aplicados na construção de personagens que apresentam *queer coding*.

A sexta pergunta buscou apresentar com qual idade os respondentes começaram a se interessar por animações, onde foram apresentados períodos que variam da infância até a fase adulta.

Gráfico 1: Idade que o público começou a se interessar por obras de desenho animado



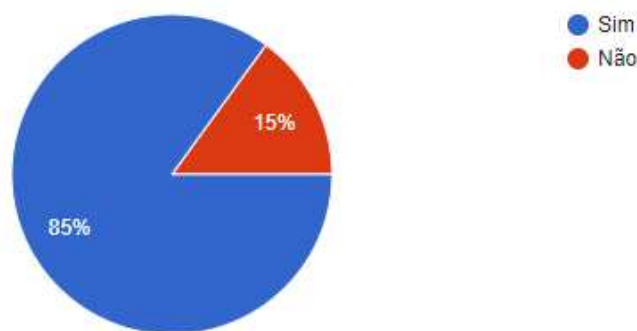
Fonte: Acervo do autor (2024)

Com os dados apresentados no gráfico podemos ver como 89,9% dos respondentes começaram a assistir e se interessar por animações antes de completar dezesseis anos. Com a faixa etária de 16 a 20 apresentando 6,8%, e a faixa de 21 ou mais com 3,4% das respostas. Quando percebemos que os indivíduos que responderam o formulário apresentam interesse por animação desde muito jovens, podemos associar essa forma de mídia como fator que impactou o desenvolvimento destes ao longo do seu crescimento, uma vez que segundo Piaget (1999) esse desenvolvimento é motivado por estímulos originários do meio externo ou por necessidades internas do indivíduo, o autor ainda descreve esse tipo de desenvolvimento através da citação:

O desenvolvimento psíquico, que começa quando nascemos e termina na idade adulta, é comparável ao crescimento orgânico: como este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio. Da mesma maneira que um corpo está em evolução até atingir um nível relativamente estável - caracterizado pela conclusão do crescimento e pela maturidade dos órgãos -, também a vida mental pode ser concebida como evoluindo na direção de uma forma de equilíbrio final, representado pelo espírito adulto (PIAGET, 1999, p. 13).

Vemos através desse trecho como, de maneira similar ao organismo humano, o psicológico está exposto à influência externa e interna, passando por transformações ao longo da vida de um indivíduo. Bezerra (2012) é outra autora que aponta como, principalmente na infância, os indivíduos atribuem aos personagens caráter de referência, através de seu comportamento e sua índole.

Quando questionados sobre *animes*, os respondentes ficaram divididos entre aqueles que têm interesse nesse tipo de mídia e aqueles que não.



Foi notada uma predominância em relação ao gosto por esse tipo de obra midiática. Por outro lado, muitos dos respondentes que afirmaram não ter interesse, confirmaram já ter visto ou ouvido falar de obras relacionadas a esse tipo de animação. Entre as obras apontadas por essas pessoas estavam *Naruto*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon* e *One Piece*.

Quando questionados sobre suas obras preferidas do gênero, o público que afirmou ter interesse por esse tipo de obra midiática, apresentou respostas diversas, acompanhadas por explicações que justificam seus gostos. Alguns respondentes apontaram ter uma memória afetiva com sua obra preferida. Esse comportamento é descrito por Ozuna (2021), como memórias advindas de percepções e emoções. A pessoa 1 utiliza-se da memória afetiva para classificar seu *anime* preferido, ao afirmar que, tem a obra *Naruto* como preferida por “[...] simplesmente ter feito parte da minha adolescência por bastante tempo e acabou virando nostálgico”. Outros respondentes apontaram, como justificativa para suas respostas, o enredo e as temáticas apresentadas na obra escolhida, como é o caso da pessoa 2 que justifica sua escolha, ao afirmar que tem como *anime* preferido *One Piece* “[...] por abordar temas sociais, raciais, amizade, transfobia, justiça, importância da história, escravidão, entre outros.”

Dessa maneira, podemos ver como as animações japonesas são capazes de gerar distintos sentimentos e memórias em seu público. Segundo Halbwachs (2004, p.57), “[...] o indivíduo participaria de duas espécies de memórias”, as quais podem ser categorizadas de duas formas, a individual e a coletiva. A primeira, apesar de se referir às lembranças de um indivíduo, não está inteiramente isolada, uma vez que para recordar do próprio passado, por vezes pode ser necessário recorrer à memória dos outros.

Esses sentimentos e memórias, podem ser transformados em comportamentos no dia a dia dos telespectador, gerando inspirações para atividades, como apontado por Martins (2023), ao informar que “[...] tendo em vista que as animações japonesas têm ganhado popularidade significativa em todo o mundo, causando impactos que vão desde a cultura ao estilo de vida e em diversas esferas da sociedade contemporânea.”

Relacionado a esse assunto, foi perguntado na questão dez, quais áreas da vida desses indivíduos eles acreditam que foi mais influenciada por *animes*. O resultado apontou que 72,1% acreditam que sua criatividade foi um dos setores influenciados por animações japonesas.

Ao serem questionados sobre a inclusão de personagens específicos, que apresentam repertório que poderia ser classificado como *queer coding*, dentro da comunidade LGBTQIA+, os respondentes mencionaram o personagem Bon Clay, do *anime One Piece*, trinta e nove vezes como participante da comunidade, enquanto o personagem Emporio Ivankov, também do *anime One Piece*, foi mencionado trinta vezes pelos mesmos.

Na última pergunta foi perguntado quais características dos personagens que foram identificados como membros da comunidade LGBTQIA+, fizeram os respondentes reconhecê-los como indivíduos *queer*. Entre as respostas, o figurino, com 85,2% foi o fator mais apontado como padrão para caracterizar um personagem como membro da comunidade, sendo o segundo fator mais presente, os comportamentos apresentados pelos personagens, com 75,4%. Dessa forma, é possível categorizar que, entre os personagens apresentados, existe um padrão perceptível para os telespectadores que carregam estereótipos em relação a comunidade LGBTQIA+, como modo de vestir e se comportar. Essa afirmação é reforçada na citação de Slager (2019):

Um dos estereótipos que é repetido várias vezes na mídia contemporânea é o estereótipo do homem gay. Embora a homossexualidade não seja algo que necessariamente se mostre por fora, há múltiplas características que são frequentemente atribuídas aos homens gays. Elas variam de gestos específicos, maneiras de falar, roupas e coisas assim a interesses culturais específicos (SLAGER, 2019, p.14, tradução nossa¹⁸).

De acordo com esse trecho, pode-se concluir como a padronização de indivíduos LGBTQIA+, como é exemplificado através do estereótipo do homem gay, têm suas representações padronizadas com base em estereótipos atribuídos a eles pela sociedade.

7. ONE PIECE

Nascido no dia 1º de janeiro de 1975 em Kumamoto no Japão, Eiichiro Oda, é o mangaká¹⁹ do mangá *One Piece*, obra que por sua vez proporcionou ao criador um título no *Guinness World Record* por ter o maior número de cópias publicadas na mesma série de quadrinhos por um único autor (Kyodo 2015). *One Piece* é um mangá que possui mais de

¹⁸ One of the stereotypes that is repeated over and over in contemporary media, is the gay male stereotype. Although gayness is not something that necessarily shows on the outside, there are multiple characteristics that are often assigned to gay men. These range from specific gestures, ways of talking, clothing and such to specific cultural interests (Slager, 2019, p.14).

¹⁹ Mangaká é definido por Daugherty (2020) como, autor de mangá.

1100 capítulos em junho de 2024, com cada capítulo tendo por volta de 18 a 20 páginas no total. Sua adaptação em anime tem quantidade similar de episódios, ultrapassando o número 1100 em 2024, onde cada episódio tem por volta de 20 minutos de duração.

One Piece é um anime da categoria *shonen*, conforme já mencionado, que conta uma história de ficção. A história se passa em um mundo onde poderes místicos e criaturas monstruosas são comuns. O período em que a história é narrada é conhecida como a era de ouro dos piratas, que teve início após a execução do Rei dos piratas, personagem conhecido pelo nome de Gold Roger, que ao ser questionado sobre seu grande tesouro antes de ser executado, o *One Piece*, peça que dá nome à obra, afirmou: “O meu tesouro? podem ficar com ele, se quiserem...Mas vão ter que procurá-lo. Deixei nele tudo o que vocês podem querer deste mundo” (Oda, 1997, ep.1).

figura 4: Cena da execução do personagem Gold Roger no anime *One Piece*



Fonte: <https://chapmanganato.to/manga-aa951409/chapter-1> 26/06/24

Dentro da obra nós acompanhamos o personagem chamado Monkey D. Luffy em suas aventuras em busca de realizar seu sonho de se tornar o rei dos piratas, seguindo os passos de Gold Roger. Pela maioria dos personagens de *One Piece*, o Rei dos Piratas é definido como um título com neutralidade de gênero que é dado ao pirata mais forte vivo, bem como ao novo dono do tesouro conhecido como *One Piece* (MERILA 2020). Ao longo da jornada de Luffy em busca de realizar o seu sonho o protagonista conhece vários indivíduos, com alguns se tornando membros da tripulação, virando personagens recorrentes. Cada um dos tripulantes dos piratas conhecidos como “Chapéus de palha”, devido ao chapéu de palha utilizado por Luffy, tem seus próprios sonhos e motivações que os motivaram a virar parte da equipe do protagonista. Um exemplo é apontado por Merila (2020) ao falar da personagem Nami, que é a navegadora do grupo, e seu sonho de mapear o mundo inteiro.

figura 5: Monkey D.Luffy (protagonista do anime *One Piece*)



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/listas/2023/09/one-piece-veja-11-diferencas-entre-a-serie-da-netflix-o-anime-e-o-manga-streaming.ghml> 26/06/24

Dentro do universo de *One Piece* temos objetos místicos como frutas do diabo, chamadas também de *Akuma-no-mi*²⁰. Elas são descritas por Oda (2002), como encarnações do diabo do mar. Essas frutas concedem poderes especiais àqueles que as ingerirem, tendo como consequência para indivíduo a perda da habilidade de nadar. O protagonista da obra, ao ingerir uma dessas frutas, conhecida como *Gomu gomu no mi*, ou fruta da borracha pela tradução da *Crunchyroll*, fez com que seu corpo adquirisse propriedades similares à da borracha, tornando-se elástico e podendo esticar seu corpo como bem entendesse.

figura 6: *Gomu gomu no mi* (Fruta do Diabo)



²⁰ A palavra *Akuma-no-mi* foi adaptada para o fruto do diabo em português. Uma vez que “*Mi*” é “fruto”; “*Akuma*” é uma entidade soberana da mitologia japonesa, semelhante aos demônios da religião cristã e aos espíritos malignos da cultura islâmica (Oda, 2022).

Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/watch/GRO49Z2GY/luffys-past-enter-red-haired-shanks> 26/06/24

Ao longo do enredo do anime acompanhamos a jornada do protagonista em realizar o seu sonho, fazendo no caminho muitos aliados e com alguns se tornando membros de sua tripulação de piratas. Nesse processo, esses personagens ganham protagonismo na história principal.

O Anime de *One Piece* é dividido em arcos, que é um conjunto de episódios que focam na solução de um problema, através de um enredo específico. Possuindo cinquenta e cinco arcos até o momento atual, com cada um deles tendo um conflito específico a tratar.

7.1. O deserto de Alabasta

O conteúdo para o arco de Alabasta surge a partir do dilema político entre dois líderes sendo um deles o Rei Cobra, monarca de Alabasta e o chefe do grupo de antagonistas Crocodile, uma vez que este deseja retirar a posição do monarca através de um golpe. Segundo Putri e Ediyono (2023), o arco apresenta uma região inspirada no Oriente Médio, que pode ser traduzido pelas vestimentas dos personagens, uma vez que muitos dos personagens do país de Alabasta usam roupas como mantos longos e turbantes.

Quando introduzido na história, Alabasta é descrito como um país que se encontra em região de deserto sendo a precipitação de chuva escassa em seu território. Essas informações auxiliam na compreensão do plano de Crocodile e seu grupo de desestabilizar e conquistar o país. Para entender o enredo do arco é necessário compreender uma substância nomeada de *Dance Powder*, traduzido como Pó da dança pela *Crunchyroll*, material que segundo Oda (1999, ep. 93), causava chuvas artificiais quando liberado no ar, porém sempre a um custo, uma vez que ao gerar chuva artificial em uma região, outras poderiam ser prejudicadas ficando sem precipitações por mais tempo. Crocodile tendo conhecimento desse pó efetuou um plano para virar a população contra o rei, fazendo com que eles acreditassem que o monarca estava utilizando a substância para causar chuvas na capital e deixar outras regiões do país na seca.

figura 7: País de Alabasta (cena do anime *One Piece*)



Fonte: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/watch/GRO49Z2GY/luffys-past-enter-red-haired-shanks> 26/06/24

Ao longo do arco acompanhamos os protagonistas na luta contra Crocodile e seus aliados, com o objetivo de reestruturar o poder político de Alabasta e amenizar as preocupações e conspirações vindas da população. Para realizar tais objetivos, o grupo de protagonistas precisou derrotar os membros da organização criada por Crocodile, nomeada de *Baroque works*, por meio de batalhas corpo a corpo, tarefa que se mostrou um verdadeiro obstáculo devido aos poderes apresentados pelos antagonistas.

7.2 A prisão submarina de Impel Down

O arco de Impel Down se passa em uma prisão de segurança máxima, dirigida pelo Governo Mundial onde são contidos os criminosos e os piratas mais perigosos do mundo. Essa prisão é apresentada como uma grande torre subaquática com uma estrutura impenetrável. Impel Down é dividido em seis níveis que representam o grau de perigo dos prisioneiros que estão encarcerados neles, aumentando a numeração do andar, conforme se desce os andares da torre subaquática.

Essa prisão de segurança máxima localiza-se em meio ao que é definido por Oda (1999, ep.55) como um *Calm Belt*, essa definição serve para descrever uma região do mar onde não existem correntes oceânicas, tornando-a em uma massa imóvel de água e dificultando a navegação de qualquer tipo de embarcação. Essa região também é perigosa por ser habitat de diversos monstros marinhos. O autor ainda aponta a existência de uma corrente de uso exclusivo do governo, a qual conecta os três centros de poder do governo mundial apresentados na obra. Para ser utilizada a favor dos membros da marinha, essa corrente depende da abertura dos “Portões da Justiça” (Oda, 1999, ep. 416), que seriam grandes portões que dão acesso aos três centros de poder do governo mundial.

Figura 8: A Grande Prisão Submarina de Impel Down (cena do *anime One Piece*)



Fonte: https://oproleplaying.fandom.com/wiki/Impel_Down 28/06/24

A prisão é estruturada puxando inspiração da obra “A Divina Comédia”, do italiano Dante Alighieri, algo que é analisado por De Novaes (2023), ao afirmar que existe uma quantidade e intencionalidade de referências da obra mencionada em *One Piece* no arco de Impel Down. Um dos pontos apontados seria a divisão dos círculos do inferno, os quais correspondem aos pecados cometidos e aos tipos de punições que devem ser aplicadas para retratar a lógica da justiça, algo que é visto também na prisão apresentada no anime, onde cada nível da prisão, denominado como infernos, representaria não apenas o grau de perigo dos detentos, mas também as torturas que seriam aplicadas sobre eles.

Ao longo da duração do arco acompanhamos o protagonista do anime, Monkey D.Luffy, se infiltrando na prisão de segurança máxima em busca de libertar seu irmão, Portgas D.Ace, que se encontra preso no nível mais profundo da prisão, já tendo sido sentenciado à execução pública. Para alcançar seu objetivo, o protagonista desce entre os andares de Impel Down, passando por diferentes infernos e enfrentando suas formas de punição até chegar no nível desejado.

7.3. Personagens LGBTQIA+ de One Piece

Em *One Piece* é comum o uso de formas e conceitos de semiótica como apontado por Rocha (2023, p. 39), ao expor o caso de personagens que se portam com seriedade, os quais possuem formas mais alongadas, com olhos finos e afiados, enquanto personagens extrovertidos apresentam padrões circulares e arredondados em seu corpo. Para apresentar esses apontamentos foi utilizado o design do protagonista Luffy, o qual apresenta um rosto

marcado por formas circulares que refletem a sua personalidade gentil, extrovertida e carismática, como demonstrado na figura a seguir.

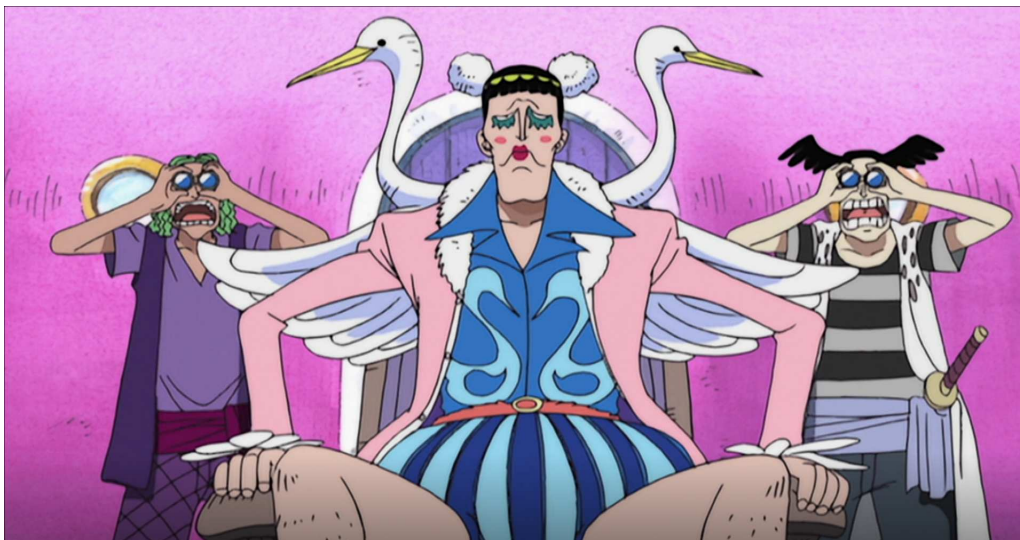
Figura 9: Design do personagem Luffy de One Piece



Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-10/art-of-one-piece-season-1> 21/11/23

Essa compreensão de como a criação dos personagens é feita, auxilia na compreensão de como o autor da obra, Eiichiro Oda, aplica seu repertório e sua forma de desenhar, ao desenvolver seus personagens. Assim, podemos ver como o autor se inspira em outras culturas, que se distanciam das originadas no Japão, como é o caso da inspiração na obra italiana “A Divina Comédia” no arco de Impel Down e das culturas do Oriente Médio, apresentadas no arco de Alabasta (Putri; Ediyono, 2023 e De Novaes, 2023).

Figura 10: Bon Clay, também conhecido como Mr. Two (episódio 92 do anime *One Piece*)



Fonte: <https://animesdigital.org/video/a/20109b1> 21/11/23

Bon Clay é um personagem apresentado pela primeira vez no arco de Alabasta. Em sua aparição o personagem veste uma camisa de botão azul com estampas de cisnes, acentuada por um cinto rosa. A parte inferior do traje é composta por uma saia balonê com listras azuis e sapatilhas cor de rosa, enquanto sua cabeça é adornada com uma tiara amarela com pompons brancos. O personagem ainda usa um sobretudo rosa com detalhes brancos e adereços adicionais, como um par de asas e duas cabeças de cisne estruturadas na parte traseira. O visual do personagem é incrementado com uma maquiagem, incluindo batom vermelho, blush rosa e sombra azul nos olhos.

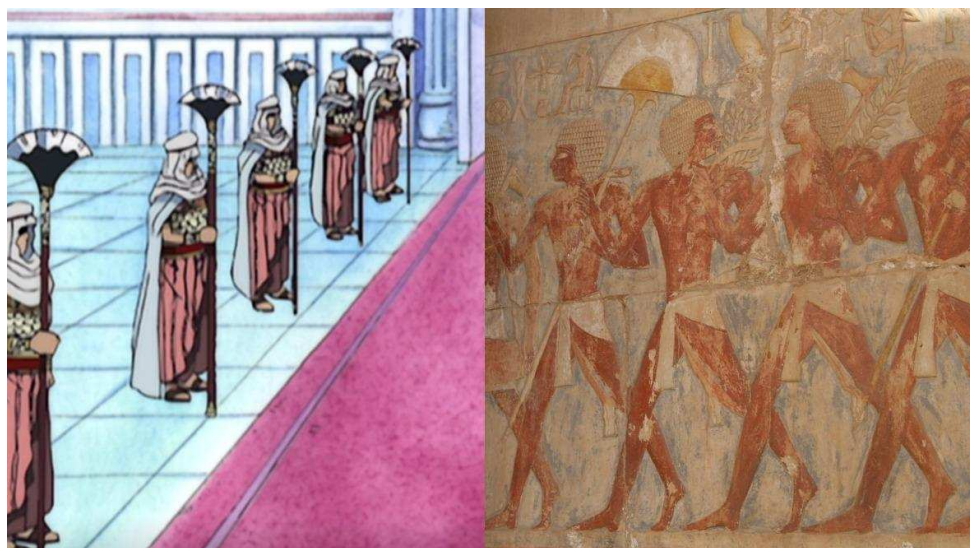
A escolha de figurino para esse personagem auxilia no destaque de seu caráter *queer*, uma vez que a predominância da coloração rosa em seu figurino expressa a feminilidade do personagem, como é construído por Baliscei (2020), ao afirmar que rosa têm desempenhado pedagogias de gênero e sexualidade em sociedade, associando-se a feminilidade. Essa cor também já foi apresentada repetidas vezes perante a sociedade tendo vínculo, como símbolo, com membros da comunidade LGBTQIA+. Um exemplo apresentado por Schmidt (2022), são os triângulos rosas utilizados para designar homens cisgêneros gays que haviam sido perseguidos e encarcerados em campos de concentração durante o período do regime nazista da Alemanha. Essa comunidade também foi vinculada, conforme já mencionado, à coloração rosa perante o mercado, uma vez que o poder de consumo vindo dos membros desse grupo passou a ser definido e discutido publicamente com a nomenclatura de *pink money*, ou dinheiro rosa quando traduzido para o português. Tal termo surgiu no final da década, iniciada nos anos 2000, por meio de economistas que perceberam o potencial de consumo do ambiente LGBTQIA+ e passaram a investir em produtos e ações voltados diretamente para esse público (Alves, 2019).

O figurino do personagem também é caracterizado por repertórios vindos do balé, como suas sapatilhas e as estruturas de cisne em seu sobretudo. Esse último detalhe está atrelado à arte, graças a relevância do animal para a dança artística, que por sua vez está atrelada à obra “O Lago dos Cisnes” de 1877 e sua prevalência entre as obras dessa expressão artística. Tal afirmação é apontada por Bogéa (2021, p.12), ao expor que “O Lago dos Cisnes” talvez seja o balé mais conhecido de todos os tempos. O repertório vindo do balé utilizado no personagem ainda pode ser ligado a homossexualidade devido aos preconceitos atrelados a essa dança artística, como explicado por Reina (2017), ao informar que esta é considerada um esporte feminino, vinculando os homens que o praticam com o estereótipo de serem gays.

No contexto em que é apresentado, Bon Clay foi salvo pelo grupo de protagonistas ao ter caído de sua embarcação em alto mar, uma vez que o personagem ingeriu uma fruta do diabo e conseqüentemente perdeu a capacidade de nadar. A *Mane mane no mi*, traduzida como “fruta da clonagem” pela *Crunchyroll*, concede a Bon Clay o poder de se transformar em qualquer indivíduo que toque, adquirindo todas as suas características físicas e adaptando a voz. Apesar da versatilidade dos poderes do personagem adquiridos pela fruta do diabo, eles são limitados em termos ofensivos, forçando Bon Clay a depender de suas habilidades marciais para combate corpo a corpo. Entre tais habilidades estão o *Ballet Kenpo*, técnica que mistura dança e artes marciais. Mais tarde no anime a mesma técnica é apresentada como *Okama Kenpo*.

No arco em que Mr.Two é introduzido ele assume papel de antagonista por fazer parte da *Baroque works*, grupo liderado por Crocodile ou Mr.Zero. Essa organização possui uma hierarquização entre os membros do gênero masculino, classificando-os de acordo com sua força em relação aos outros membros do gênero masculino da equipe. Todos esses com classificação de *mister (Mr)* acompanhada por uma numeração, que diminui conforme o nível de poder do integrante aumenta, um exemplo, é o *mister zero*, que recebe essa classificação por ser o mais forte do grupo. Dentro dessa organização, todos os *misters* possuem uma acompanhante feminina, com exceção de Bon Clay. O figurino dos membros da *Baroque works* foge do repertório vindo do Oriente Médio, que por sua vez pode ser encontrado no figurino dos outros personagens do arco, como demonstrado pelo rei, que segundo Putri e Ediyono (2023), tem seu traje e armas inspirados em roupas e armas do Antigo Egito.

Figura 11: A esquerda soldados de Alabasta no anime *One Piece* e a direita soldados egípcios.



Ao alinhar-se com o grupo de antagonistas do arco, o personagem Bon Clay entra no padrão de personagens que tem como papel representar a comunidade LGBTQIA+ como vilões dentro de uma narrativa. Kim (2017) disserta como é recorrente a aparição de personagens que apresentam *queer coding* dentro da classe dos vilões, expondo como a televisão através dessas representações estereotipadas de características e comportamentos vinculados a comunidade, reforça os papéis tradicionais de gênero e equipara tudo aquilo que desvia desse padrão com a vilania.

O personagem retorna à trama no episódio 432 do anime, intitulado "O Cisne se Liberta! Reencontro com Bon Clay!". Este episódio ocorre durante o arco de Impel Down, no qual acompanhamos o protagonista conforme ele se infiltra e desce a prisão de segurança máxima, em busca de seu irmão. Bon Clay, que já havia sido apresentado como antagonista no arco de Alabasta, retorna desta vez como um aliado do protagonista, tendo papel na trama do arco.

Figura 12: Momento do reencontro entre Bon Clay e Monkey D. Luffy (episódio 432 do anime *One Piece*)



Fonte: <https://animesdigital.org/video/a/20643b1> 30/06/24

Em sua primeira aparição dentro do arco, Bon Clay é encontrado no nível 3 de Impel Down, denominado como "Inanição²¹" (Oda, 1999, ep.432).

Segundo Butler (1990), Komulainen e Hjort (2017), a masculinidade e a feminilidade podem ser utilizados como instrumentos para a construção da identidade de gênero de um indivíduo, uma vez que, segundo os autores, gênero pode ser classificado como uma construção social, que é formada por um conjunto de atitudes. Essa afirmação é relevante

²¹ Inanição (do inglês starvation) refere-se à condição na qual um animal é incapaz de ingerir alimento em decorrência de limitação extrínseca da sua disponibilidade (MELO *et al*, 2021).

pois, enquanto na prisão, o personagem é apresentado vestindo um uniforme padronizado entre todos os prisioneiros, no entanto, ainda pode-se perceber traços de sua personalidade e identidade de gênero através da maquiagem utilizada pelo personagem, visto que, a maquiagem, uma vez que classificada como produto voltado para o público feminino, pode ser utilizada por homens, como forma de expressar sua identidade de gênero (Komulainen e Hjort, 2017).

Ainda dentro do arco de Impel Down é apresentado pela primeira vez o personagem Emporio Ivankov. O personagem recebe diversos títulos, ao ser citado como “O grande Ivan”, “O operário de milagres” e “A lendária rainha da ilha das travestis” (Oda, 1999, ep.439). A presença de artigos²², tanto masculino, quanto feminino, nas citações apresentadas como forma de descrever o personagem no *anime*, aponta a quebra do padrão binário de gênero. Esse padrão é apresentado por Butler (1993) ao descreverem uma binaridade entre o gênero masculino e feminino, onde um é classificado como o oposto do outro. Dentro do enredo Ivankov é inicialmente apresentado como o único capaz de curar o protagonista da obra, uma vez que este, ao tentar atravessar o nível 4 da prisão, acaba sendo envenenado por Magalhães, o diretor de Impel Down.

Como mencionado anteriormente a prisão de segurança máxima possui estrutura similar a obra “A Divina Comédia” onde cada andar da prisão representaria uma forma de tortura diferente para prisioneiros específicos. O personagem é encontrado no nível 5 da prisão, mais especificamente em uma região que foi denominada como nível 5.5 *Newkama Land*, ou terra dos Novossexuais pela tradução da *Crunchyroll*, uma região secreta da prisão onde os prisioneiros podiam se divertir.

Figura 13: Emporio Ivankov em sua primeira aparição no anime episódio 438 do *anime One Piece*



²² Artigo é uma palavra que antecede os substantivos para indicar determinação ou generalização (Bueno 2016).

Fonte: <https://animesdigital.org/video/a/20637b1> 15/06/24

Como boa parte dos personagens do anime, Ivankov também ingeriu uma fruta do diabo que lhe deu poderes sobre humanos. A fruta que o personagem consumiu é nomeada de *Horu horu no mi*, ou “fruta do Hormônio” como foi traduzida pela Crunchyroll, ao ser ingerida essa fruta dá ao usuário o poder de controlar os hormônios do próprio corpo e daqueles com quem entrar em contato. Ivankov utiliza suas habilidades para quebrar a binaridade de gênero, por vezes aparecendo com traços masculinos e outras com traços femininos.

Figura 14: Ivankov com traços mais femininos (episódio 510 do anime *One Piece*)



Fonte: <https://animesdigital.org/video/a/20557b1> 15/06/24

O personagem traja um body fúcsia, coloração que se apresenta entre o rosa e o roxo, com recorte na região do peitoral e estrutura pontiaguda nos ombros e uma capa costurada na parte traseira, na parte inferior o personagem utiliza meias arrastão pretas, e botas com plataforma na cor fúcsia²³, que combinam com suas luvas de mesma cor. O personagem, ainda porta na cabeça, uma coroa, que pode ser atrelado ao seu título de rainha.

A prevalência da coloração roxa em seu figurino nos comunica a conexão do personagem com a comunidade LGBTQIA+, uma vez que a cor aparece como conectivo a essa comunidade. Isso é descrito por Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013), ao analisarem que a cor é foi utilizada em um filme que fala sobre a descoberta de amor entre dois garotos, é atrelado a cor roxa, uma vez que simboliza a homossexualidade. O vínculo entre a cor e a comunidade também é exposta por Sordili (1999), ao classificar essa cor como um símbolo da militância gay.

²³ Coloração que se encontra entre o roxo e o rosa.

A cor também pode ser atrelada a questões de gênero, como apontado por Nicholas (2017), uma vez que, ao realizar uma entrevista com Hamza, um jovem transgênero de 20 anos, o autor recebe a resposta que o entrevistado se encontra no meio termo entre feminilidade e masculinidade, a qual ele classifica como “roxo”, provavelmente referindo-se a cor resultante da mistura das cores rosa e azul, que como discutido anteriormente, encontram-se atreladas ao gênero feminino e maculino respectivamente. Essa descrição de roxo pode ser vista no personagem, por este quebrar a binaridade entre masculino e feminino, apresentando-se com traços de ambos os gêneros.

Parrilla (2019) é um autor que aponta como o personagem Emporio Ivankov foi inspirado em um *okama* que o autor, Eiichiro Oda, conheceu no cinema, chamado de Imamura Norio. Além disso, ainda é exposto pelo autor, como o personagem e o local onde ele foi primeiramente apresentado possui inspiração no musical de terror dos anos 1975 “*The Rocky Horror Picture Show*”. As inspirações vindas do musical giram principalmente em torno do figurino, caracterização e trejeitos do antagonista da obra, o autoproclamado Dr. Frank N. Furter.

Figura 15: Personagem Dr. Frank N. Furter do musical “*The Rocky horror picture show*”



Fonte: <https://se.pinterest.com/pin/112238215696147838/> 16/06/23

Na figura acima é apresentado o personagem Frank N. Furter do filme musical “*The rocky horror picture show*”, interpretado pelo ator Tim Curry e é caracterizado pelo uso de roupas classificadas por Mayer e Araújo (2013) como femininas, quebrando a binaridade de gênero. O personagem veste meias arrastão, saltos altos de plataforma, calcinha preta e um corset de couro preto, apresentando um figurino que se assemelha ao de Ivankov no anime. Mayer e Araújo (2013), também apontam como o personagem quebra o conceito de

sexualidade, já que este é baseado nos binarismos implantados pelo regime heteronormativo. Dessa forma não é possível classificá-lo como homem ou mulher.

Ao inspirar-se no personagem apresentado para criar Emporio Ivankov, Eiichiro Oda, comunica as similaridades entre ambos os personagens, dessa forma podendo-se também atrelar o caráter queer ao figurino utilizado por Ivankov no anime.

CONCLUSÃO

As formas de sexualidade e identidade de gênero que fogem da heteronormatividade, enfrentaram, ao longo da história, distintas formas de repressão e estigmatização. Estas serviram como molde para a maneira como essas identidades foram tratadas e percebidas socialmente, ao longo da história. No Brasil, o início da discussão sobre a comunidade LGBTQIA+, pode ser datada devido à epidemia do vírus HIV nos anos 1990, quando ainda não tinha essa denominação, o que gerou uma estigmatização sobre esses indivíduos, que foram atrelados à doença. Atualmente, as formas como essa comunidade é retratada no país varia, marcando avanços e retrocessos, que são significativamente moldados por eventos e contextos políticos, como foi apresentado na última década.

A mídia é capaz de retratar a realidade, da forma que ela pode ser compreendida, por esse motivo a representação midiática da comunidade LGBTQIA+ tem sido diversa, sendo por vezes um reflexo dos avanços e retrocessos na forma como essa comunidade é socialmente interpretada. Esses indivíduos antes da década de 1930 manifestavam presença reduzida nos cinemas, e quando presentes, eram retratados como fonte de humor, tristeza ou medo, uma vez que seus comportamentos eram padronizados para ir de acordo com o que se esperava desses indivíduos em sociedade. Essas poucas representações foram retiradas das obras cinematográficas a partir de 1929 através do Código Hays, como apontado no corpo do texto, tal banimento está atrelado ao fato da homossexualidade ser considerada inadequada e errônea por membros da sociedade.

Graças a censura de representações LGBTQIA+ dentro das mídias cinematográficas, formas alternativas de representação foram criadas. Sem afirmar a sexualidade de personagens *queer* e apresentando-os de maneira subliminar e mantendo-os ocultos dentro da narrativa. Uma das formas de representar esses indivíduos foi através do *queer coding*, processo pelo qual os personagens são definidos por possuírem traços que os atrelam à comunidade LGBTQIA+, mesmo que suas orientações sexuais ou identidades de gênero não sejam especificadas dentro da obra. Quando se trata de animações, o uso do *queer coding* se manteve presente mesmo após a queda do Código Hays, uma vez que, como animações eram

consideradas conteúdos voltados para o público infantil, a presença de personagens LGBTQIA+ enfrentava resistência vinda de indivíduos conservadores.

Com o passar do tempo, personagens que representavam a comunidade LGBTQIA+ em animações passaram a ser mais presentes. Apesar desse avanço, a representação de indivíduos da comunidade ainda é limitada, sendo frequentemente associada a estereótipos negativos ou a papéis de vilania, retratado como pessoas subversivas e imorais. Nesse contexto, o figurino se enquadra por desempenhar papel na construção de um personagem, sendo um dos artifícios utilizados para comunicar códigos, dentro da narrativa, para os espectadores. O uso de figurinos como comunicador é um ato recorrente em obras midiáticas, contudo, essa prática pode apresentar repertórios baseados em estereótipos e estigmas de como um personagem deve ser caracterizado, modificando a forma como a sociedade interpreta esses indivíduos, reduzindo a complexidade de suas vivências e experiências em padrões, muitas vezes, pejorativos. Estes estereótipos atrelados ao figurino podem ser expostos com o uso de roupas extravagantes e exageradas para personagens que representam homens gays, presentes em diversas obras cinematográficas.

Em relação a animações de origem japonesa, ou *animes*, como são popularmente conhecidos, é possível afirmar que, desde suas origens até sua popularização global, esta forma de mídia passou por mudanças, adaptações e inovações. Em suma, a trajetória dos *animes* foi marcada por acontecimentos, como por exemplo, o incentivo vindo do governo Japonês à produção de obras animadas nacionais, como forma de propaganda a favor do país durante o período da Segunda Guerra Mundial, ou a consequente perda de incentivo após a derrota nesta guerra. A globalização dos *animes* se consolidou no começo dos anos 2000, com a introdução de séries como “*Pokémon*” e filmes como “*Spirited Away*”, os quais foram capazes de consolidar essa mídia como um fenômeno mundial. A presença dessas animações no Brasil pode ser datada aos anos 1990, e a inclusão de representações diversas e inovadoras, como as de personagens LGBTQIA+, ampliaram ainda mais seu apelo internacional.

Dentro das animações japonesas, a presença de personagens LGBTQIA+ aparecem de formas distintas, como é o caso de representações onde os personagens da comunidade demonstram explicitamente afeto por outros personagens do mesmo sexo, ou o caso de representações mais sutis, onde o personagem incorpora elementos da comunidade LGBTQIA+, sem afirmar sua presença dentro da comunidade. Essa última abordagem pode ser classificada como *queer coding*. Dessa forma, é possível expor como a diversidade de representações LGBTQIA+ nas animações japonesas não só evidencia a complexidade da

comunidade, mas também aponta a capacidade dos *animes* de aprofundar questões relacionadas à identidade

No que se diz respeito à análise aplicada aos personagens Bon Clay e Emporio Ivankov, do *anime One Piece*, é possível afirmar que o design e figurino dos personagens são utilizados para comunicar traços da identidade que fogem das normas tradicionais de gênero. Ambos os personagens apresentam feminilidade em suas caracterizações, contendo em seus figurinos uma predominância de cores e repertórios que os atrela a comunidade LGBTQIA+. Essas representações estereotipadas dos personagens apresentam algumas características atreladas a personagens que apresentam *queer coding*, como é o caso da ligação desses personagens com a vilania e o não esclarecimento de qual subgrupo, presente dentro da comunidade LGBTQIA+, eles pretendem representar, recebendo apenas a descrição generalizada de *queer*.

REFERÊNCIAS

ABREU, Lucas da Silva. **FIGURINO EM AÇÃO: a importância do figurino de animação na obra a viagem de chihiro**. 2023. 56 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design-Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023.

ALVES, Mateus Felipe. **Olhares cruzados: o Pink Money e o movimento LGBT**. 2019.

BEZERRA, Alana R. et al. **Movimento LGBT: breve contexto histórico e o movimento na região do Cariri**. Revista Interfaces: Saúde, Humanas e Tecnologia, v. 1, n. 3, 2013.

BEZERRA, Larissa Rogério. **História do desenho animado e sua influência na formação infantil**. 2012.

BOGÉA, Inês. **Contos do balé**. SESI-SP Editora, 2021.

BONFIM, Leonardo de Sousa. **Masculinidades: relações de poder e processos de subjetivação gay**. 2018. 109 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2017.

BORTOLOZZI, Remom Matheus et al. **Mosaico de Purpurina: revisitando a História do Movimento LGBT no Brasil**. 2019.

BRASIL. Angela Gasperin Martinazzo. Ministério da Saúde. **MANUAL TÉCNICO PARA O DIAGNÓSTICO DA INFECÇÃO PELO HIV EM ADULTOS E CRIANÇAS**. 4. ed. Brasília - Df: Ms – Os, 2018. 145 p.

BRAVO, Ana. **A Content Analysis of L A Content Analysis of LGBTQIA+ Repr A+ Representation in Anime & esentation in Anime & American Animation.** 2022. 44 f. TCC (Graduação) - Curso de Social And Behavioral Sciences, California State University, Monterey Bay, 2022.

BROWN, Adelia. **Hook, Ursula, and Elsa: Disney and Queer-coding from the 1950s to the 2010s.** The Macksey Journal, v. 2, n. 1, 2021.

Butler, J. (1990). **Gender Trouble**, New York: Routledge

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade.** 7ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

CABANELAS, Marcelle Soares Mendes. **Pink Money o potencial do mercado homossexual de Brasília.** 2007.

CAMPOS, Luis Antônio Monteiro et al. O que são estereótipos. **Ciência Atual–Revista Científica Multidisciplinar do Centro Universitário São José**, v. 17, n. 2, 2021.

CARVALHO, Breno Ribeiro Custódio de. **Desenhos animados e suas representações de gênero: globalizando a tolerância e igualdade gênero.** 2018. 55f. Monografia (Graduação) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2018

CASTRO, M. S. F. COSTA, N. C. R. Figurino – o traje e a cena. *Revista Iara*. v. 3, n. 1, 2010.

CLARKE, Victoria; TURNER, Kevin. V. **clothes maketh the queer? Dress, appearance and the construction of lesbian, gay and bisexual identities.** *Feminism & Psychology*, v. 17, n. 2, p. 267-276, 2007.

COELHO, Fernanda Marina Feitosa; DIAS, Tainah Biela; MARANHÃO FILHO, Eduardo Meinberg de Albuquerque. Fake news acima de tudo, fake news acima de todos”: Bolsonaro e o “kit gay”, “ideologia de gênero” e fim da “família tradicional”. **Revista Eletrônica Correlatio**, v. 17, n. 2, 2018.

PARRILLA, Melanie Contreras. **La cultura occidental en la animación comercial japonesa: One Piece.** 2019.

COSTA, Francisco Araújo. **O Figurino como Elemento Essencial da Narrativa.** Sessões do Imaginário. Porto Alegre, n.8, p. 38-41, 2002.

CUNHA, Tamiris Porto da et al. **A série de animação Steven Universo e as possibilidades de discussão sobre gêneros e sexualidades**. 2018.

DA CRUZ, Natalie Pereira. **ENSAIO SOBRE A IMPORTÂNCIA DO FIGURINO NOS JOGOS DIGITAIS**. 2017.

DA SILVEIRA ARAUJO, Alexia Silva; STEIN, Monica. **Representatividade LGBT em curta-metragem animado**. São Paulo, 2021.

DE NOVAES, Allan Macedo. **Dante e Oda: imagética do inferno cristão e referências à obra Divina Comédia no anime One Piece**. TEAR ONLINE, v. 12, n. 2, p. 134-148, 2023.

DE SOUZA, Eloisio Moulin; PEREIRA, Severino Joaquim Nunes. **(Re) Produção do Heterossexismo e Heteronormatividade nas Relações De Trabalho: a Discriminação de Homossexuais por Homossexuais**. Revista de Administração Mackenzie (Mackenzie Management Review), v. 14, n. 4, 2013.

DO NASCIMENTO MORENO, Antonio. **A personagem homossexual no cinema brasileiro**. 1995. Tese de Doutorado. [sn].

EMPRESA FAMILIAR E AS DIFICULDADES ENFRENTADAS PELOS MEMBROS DA TERCEIRA GERAÇÃO. Santa Catarina: Anpad, v. 10, n. 22, dez. 2008.

ELLEMERS, Naomi. Gender Stereotypes. **Annual Review Of Psychology**, [S.L.], v. 69, n. 1, p. 275-298, 4 jan. 2018. Annual Reviews. <http://dx.doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011719>.

ERICKSON-SCHROTH, Laura (Ed.). **Trans Bodies, Trans Selves: A Resource for the Transgender Community**. Oxford University Press, 2014.

FRANÇA, Gustavo de Melo. **Os processos de hibridismo cultural na animação japonesa: uma compreensão do campo a partir do caso "little witch academia" e o subgênero de garotas mágicas**. 2020.

FRANÇA, Isadora Lins. Sobre " guetos" e" rótulos": tensões no mercado GLS na cidade de São Paulo. **cadernos pagu**, p. 227-255, 2007.

FRIEDERICHS, Marta Cristina. **Quanto mais quente melhor: corpos femininos nas telas do cinema**. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

GARCIA, Sandra E. **Where did BIPOC come from**. The New York Times, v. 17, p. 2020, 2020.

HATSUMURA, Mitsuko; VIEIRA, Azenaide Abreu Soares. IDENTIDADE DE GÊNERO E ORIENTAÇÃO SEXUAL: UMA VISITA À LITERATURA.

_____ ‘Stereotyping’ in Richard Dyer (ed.), Gays and Film, pp. 27-39.

ODA, Eiichiro. **One Piece**: edição 3 em 1. Barueri: Panini, 2022. 601 p.

O FIGURINO COMO ELEMENTO ESSENCIAL DA NARRATIVA. Porto Alegre: Famecos - Pucrs, v. 8, ago. 2002. Semestral.

OLIVEIRA, Polyanna Claudia. A importância do ensino sobre questões de gênero na educação. **IN: II Seminário de Estágio da Licenciatura em Ciências Sociais**. UEL, 2011.

ONE Piece. Direção de Eiichiro Oda. Nerima : Toei Animation, 1999. P&B.

ORBAUGH, Sharalyn. “Teaching Anime and Manga in Canada: lgbtq challenges”. **The Japanese Journal Of Animation Studies**, [S.L.], v. 21, p. 37-42, 31 mar. 2021. Japan Society for Animation Studies. http://dx.doi.org/10.34370/jjas.21.2_37.

PEREZ, Olivia Cristina; SANTOS, Gustavo Gomes da Costa. Políticas públicas em âmbito federal para a população LGBTQIA+: do projeto participativo ao autoritário. **Simbiótica Revista Eletrônica**, [S.L.], v. 10, n. 2, p. 12-30, 20 ago. 2023. Universidade Federal do Espírito Santo. <http://dx.doi.org/10.47456/simbitica.v10i2.40007>.

PERITO, Renata Zandomenico; RECH, Sandra Regina. **A criação do figurino no teatro**. Santa Catarina, 2010.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1999. 136 p.

PRAXEDES, Thales de Oliveira. **Representação LGBT na publicidade contraintuitiva: caminhos para o deslocamento dos estereótipos**. 2019.

PUTRI, Dina Mariska; EDIYONO, Suryo. **Representasi Kearifan Lokal Budaya Timur Timur dalam Film “One Piece: Episode of Alabasta, Princess of The Desert and The Pirates”** Produksi Toei Animation. 2023

REFKALEFSKY, Margaret. **Pássaros...bordando sonhos: função dramática do figurino no Teatro dos Pássaros em Belém do Pará.**- Belém: Instituto de Artes do Pará, 2001.

REINA, Fabio Tadeu; VOLPE, Alexandre Alberto Scabello. **SOU GAY! E DAÍ?.** Humanidades & Inovação, v. 7, n. 27, p. 243-255, 2020.

REPERTÓRIO BIBLIOGRÁFICO DE UMA QUESTÃO REDEFINIDA, 45., 1998, Rio de Janeiro. **Quilombos.** Rio de Janeiro: 1998. 70 p.

ROCHA, Gabrielly Teixeira; REIS, Maria Fernanda Domiciano dos; ADÔRNO, Virgínia

MARQUES FILHO, Adair. **A moda fazendo gênero: representações sociais sobre “modos de vestir gay”.** 2016.

MAYER, Claudia Santos; ARAUJO, Tatiana Brandão. **A normatividade e a norma: o queer em The Rocky Horror Picture Show.** IV Encontro Nacional de Estudos da Imagem, p. 3080-3091, 2013.

MEDEIROS, Ettore Stefani et al. **Necropolítica tropical em tempos pró-Bolsonaro: desafios contemporâneos de combate aos crimes de ódio LGBTfóbicos.** 2019.

MELLO, Rafael de Amorim Albuquerque e. Censura e Repressão Sexual em Hollywood: o código hays e michel foucault. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 17., 2015, Natal. **Congresso de Ciências da Comunicação.** Natal, 2015. p. 1-13.

MESQUITA, Daniele Trindade; PERUCCHI, Juliana. Não apenas em nome de Deus: discursos religiosos sobre homossexualidade. **Psicologia & Sociedade**, v. 28, p. 105-114, 2016.

MERILA, Raimond. **One Piece Manga Fandom as A Participatory Culture: Reddit and YouTube Practice.** 2020

MITKUS, Tomas. Anime: an approach to erotica and violence in animation for adults. In: **CONFIA 2021: 9th International Conference on Illustration and Animation, October 28-29, Aveiro, Portugal**. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, 2021. p. 416-425.

MORAES, Dênis de. **Por uma outra comunicação**: mídia, mundialização cultural e poder. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2005. 414 p.

MOREIRA, Bárbara Heliadora Gollner Medeiros. Casacos ignorados: reflexões sobre o figurino no cinema. **Universidade Federal de Pernambuco**, 2015.

Mota Curado. **Desenvolvimento de design de personagens originais para o meio cosplay a partir do universo de One Piece**. 2023. 111 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Gráfico) - Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

NECA, Cinthia Silva Moura; MUNIZ, Daniela Celenita da Costa; PACHECO, Jussara Ferreira; MACEDO, Larissa Costa; NASCIMENTO, Maikon Balduino. HIV uma revisão literária sobre tratamento, cura e a população LGBTQIA+. **Research, Society And Development**, [S.L.], v. 11, n. 16, p. 1-11, 18 dez. 2022. Research, Society and Development. <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i16.38204>.

NICHOLAS, Olivia Leone. **Life in Purple: An Exploration of Moroccan LGBT+ Identity and Migration**. 2017.

IRIBURE, Rodrigues André. **As representações das homossexualidades na publicidade e propaganda veiculadas na televisão brasileira**: um olhar contemporâneo das últimas três décadas. 2008. 309 f. Tese (Doutorado) - Curso de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

KAPANUI, Hiwalani. REPRESENTATION IN THE MEDIA: the good, the bad, and the ugly. **Comm-Entary**, Durham, v. 24, n. 2, p. 1-135, abr. 2018.

LEKITSCH, Stevan. **Cine arco-iris**: 100 anos de cinema lgbt nas telas brasileiras. São Paulo: Edições Gls, 2023. 270 p.

GOIS, Pedro; FERRAZ, Janayna de Moura. Introdução ao pinkwashing. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, [S.L.], v. 15, n. 2, p. 88-103, 1 jul.

2021. Departamento de Empreendedorismo e Gestão da UFF.
<http://dx.doi.org/10.12712/rpca.v15i2.49768>. Disponível em:
<https://periodicos.uff.br/pca/article/view/49768/29441>.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução: Laís Teles Benoir. 1ª ed. São Paulo: Centauro, 2004.

KOMULAINEN, Vilma; HJORT, Meri. **Men in Makeup**: Performances of gender transgression in male beauty vloggers' makeup consumption. 2017.

Tawil, Yasmina. **“What Exactly IS Media Representation Anyway?”** Arab Film Festival, 16 Aug. 2016.

TEIXEIRA, A. C. E. M. **A vanguarda conservadora: aspectos políticos e simbólicos do movimento LGBT**. *Desigual Divers*, v. 1, n. 7, p. 63-80, 2010.

THE Celluloid Closet. Direção de Rob Epstein, Jeffrey Friedman. Produção de Rob Epstein, Jeffrey Friedman, Sheila Nevins, Caroline Spry. **Hollywood: Telling Pictures**, 1995. P&B.

TREVISAN, João Silvério. **Devassos no paraíso**: a homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade. 4. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2018. 726 p.

TEISCHMANN, Kamila. História do movimento LGBT no Brasil. **Revista Brasileira de Estudos da Homocultura**, [S.L.], v. 3, n. 12, p. 220-226, 5 abr. 2021. Even3. <http://dx.doi.org/10.31560/2595-3206.2020.12.11686>.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla. **What text can tell us about male and female characters in shōjo- and shōnen-manga**. *East Asian Journal Of Popular Culture*, [S.L.], v. 1, n. 1, p. 133-153, 1 abr. 2015. Intellect. http://dx.doi.org/10.1386/eapc.1.1.133_1.

VASCONCELLOS, Andréa Colin. **Desenho animado, uma fonte histórica**. *Revista Encontros*, v. 13, n. 24, p. 106-118, 2015.

QUADROS, Laura Moura de. **SEM PRECONCEITO? A REPRESENTAÇÃO LGBT EM “AMOR & SEXO”**. 2015. 69 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2015.

GAMBÔA, Augusto Rafael Brito. **O Papel do YouTube na desconstrução de Estereótipo LGBT.13. ed. Santa Maria, 2020.**

GIOVANELLI, ANA LAURA RODRIGUES. **“E não subestime a importância da linguagem do corpo”**: O uso do queer coding em animações da Disney enquanto ferramenta de manutenção de estereótipos LGTBQIA. 2021

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade**. Tradução: Mathias Lambert, v. 4, 1988.

GROSSI, Miriam Pillar. **Identidade de gênero e sexualidade**. *Revista antropologia em primeira mão*, 1998.

KIM, Koeun. **Queer-coded villains (and why you should care)**. *Dialogues@ Ru*, v. 2017, p. 156-165, 2017.

REIS, Toni. Manual de comunicação LGBTI+ [livro eletrônico] organização Toni Reis, Simón Casal. 3. ed. Curitiba: IBDSEX, 2021. (Enciclopédia LGBTI+; 1). Disponível em: https://vtp.ifsp.edu.br/images/NUGS/manual_de_educacao_gaylatino_2021_v_25_11_2021_-_WEB.pdf Acesso em: 16 jul. 2024.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Editora Atlas, 1999.

RUSSO, Vito. **The Celluloid Closet: homosexuality in movies**. Nova Iorque: Quality Paperback Book Club, 1995. 368 p.

SANTANA, Júlia. **She-ra e as princesas, no plural**. São Paulo, 2020.

SANTOS ARM, SILVA EAPC, MOURA PV, DABBICCO P, SILVA PPC, FREITAS CMSM. **A busca pela beleza corporal na feminilidade e masculinidade**. *R. bras. Ci. e Mov* 2013;21(2): 135-142.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie et al. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista brasileira de história & ciências sociais**, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2009.

SCHOLL, Raphael Castanheira; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT, Guilherme Welter. **Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação.** In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL. 2009. p. 1-15.

SEIF, Ray. **The media representation of fictional gay and lesbian characters on television: A qualitative analysis of US TV-series regarding heteronormativity.** 2017.

SEVERO, Leonardo Fonseca et al. **Sequência Didática para o ensino da sigla LGBTQIA+ a partir de recortes da série HEARTSTOPPER.** 2024.

SILVA, Alessandro Soares da. **Marchando pelo arco-íris da política.** 2006.

SILVA, Matheus Caldas Alves. **Codificação Queer: a qualidade e presença da representatividade LGBTQIA+ através do figurino em Meninas Superpoderosas.** 2022.

SILVA NOGUEIRA BARBOSA, Bruno Rafael; ANTÃO DE MEDEIROS, Robson. **Dos povos nativos ao surgimento dos movimentos sociais: influências dos discursos jurídicos, religiosos e médicos para a construção do conceito de homossexualidade no Brasil.** *Revista de Direito Internacional*, v. 15, n. 3, 2018.

SLAGER, V. **“Automatically, radically gay!”: How screen-to-stage musicals that rely on nostalgia normalize gay male stereotypes.** 2019. Dissertação de Mestrado.

Smith, S.L., Choueiti, M., Pieper, K., Case, A., & Choi, A. (2007). **Inequality in 1,100 popular films: Examining portrayals of gender, race/ethnicity, LGBT & disability from 2007 to 2017.** USC Annenberg. Annenberg Foundation. <https://bit.ly/3aLa249>

SORDILI, Aline. **Mundo cor-de-rosa.** Folha de S. Paulo, TVFolha, 06 de junho de 1999. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/tvfolha/tv06069910.htm>, consultado em 09/08/2009.

Sontag, S. (1964). **Notes on camp.** Nova York: Picador

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. **A influência das cores na construção audiovisual.** In: XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. 2013.

VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir Rogério. **Figurino e cenografia para iniciantes.** 2021.

Wakamatsu Takashi. **LGBT 今昔: 1990 年代ゲイ・ブーム再考**. 2018. Tese de Doutorado. Aichi Shukutoku University.

WELLS, Tiffany. **The gay agenda: Being accepted in children's media**. 2022.

WHERE WE ARE ON TV. Los Angeles: GLAAD, 2016. Anual. Disponível em: <https://assets.glaad.org/m/46f9ebee4abfa2a/original/GLAAD-2016-17-Where-We-Are-on-TV.pdf>. Acesso em: 11 jul. 2024.

WOODWARD, Kathryn et al. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais, v. 15, p. 7-72, 2000.