

MESTRADO
EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

**A Avatarização dos Corpos e a Digitalização das Sexualidades em
Live Actions: Guerra Semiótica na representação do Curupira na
série brasileira *Cidade Invisível***

Leonardo Augusto de Andrade Mendonça

orientadoras: Professora Doutora Angélica Maria Reis Monteiro e Professora Doutora
Maria José Magalhães

Porto, 2023

RESUMO

Esta investigação centra-se no estudo da representação dos corpos em filmes *Live Action* a partir do conceito da Avatarização. Para isto, buscou perceber, em conversa com perspectivas queer, decoloniais e do feminismo negro, questões sociais, políticas e históricas na formação de avatares e de sua inserção em ambientes virtuais e reais. Buscou relacionar o conceito da Avatarização na representação de Super Seres e do imaginário fantástico em filmes *live action*. Em resposta a sua questão principal “Como são representados os corpos nos filmes *live actions*?”, enquadrou as diversas narrativas pertencentes a construção e a condução dos corpos a partir dos marcadores de Sexualidade e Colonialidade. Em decorrência, percebeu-se o cariz militarista e religioso a moldar os corpos; a busca pela perfeição estética onde o corpo digitalizado e o ambiente de inserção são valorizados pelo uso das tecnologias na recriação da realidade. Os corpos analisados a partir do conceito de avatarização, revelaram hierarquias entre as corporalidades hegemônicas e as dissidências, nomeadamente, corpos brancos e não brancos. Percebeu-se nos corpos digitalizados, por perspectivas da avatarização, da ciborguização, das teratologias, das transgeneridades e das intersecções com agentes do pós humano (AIs e robôs) questionamentos impulsionados pelo o que consiste “O Ser Humano” e quais valores estão atribuídos a esses corpos modificados. A partir destes indicadores, buscou-se perceber quais sentidos estariam a conduzir os corpos nos filmes *live action*. Depreendeu-se acerca de aspectos políticos na digitalização dos corpos dissidentes e das tensões a partir da sexualidade. Ressaltou-se a presença do *ethos* vitoriano na apresentação dos corpos de Super Seres nos filmes *live action*, a priori, a indicação de uma heterossexualidade compulsória nos corpos elaborados a partir das histórias em quadrinhos (banda desenhada) e transpostos para o audiovisual. Percebeu-se as codificações presentes nesses corpos de atores de “carne e osso”, possibilitados de voar, ter super força, abrigar mutações fantásticas, contudo, guiados por padrões estreitos de agência. Como estudo, propôs interpretar a construção semiótica da personagem Curupira na série brasileira “Cidade Invisível” em sua versão *live action*, através de uma análise visual crítica. Para o estabelecimento da problemática de pesquisa, partiu-se das perguntas: “Como decorre a representação da entidade Curupira na série brasileira “Cidade Invisível”? Que sentidos podem ser percebidos no processo de avatarização de uma entidade indígena brasileira?” No seu percurso metodológico, este estudo apresentou, para além da análise do produto visual “Cidade Invisível”, a interpretação de seis (6) documentos históricos centrados na entidade indígena e nas narrativas imbricadas. Como procedimento de recolha de dados, estabeleceu a codificação das cenas da série em que aparece a personagem Curupira e da ambientação em seu entorno como foco principal. Comparou-se os dados apreendidos na série com os dados referentes aos documentos históricos, no sentido de estabelecer as categorias e subcategorias. Na interpretação dos dados, percebeu-se o *modus operandi* nas construções de corporalidades não brancas, quanto às hierarquizações sociais e restrições de agência. Esta investigação foi composta por estudos de cultura acerca das lendas brasileiras, intensificados nos últimos 3 anos, no recorte de 2021 a 2023, período que abrange o lançamento da série no streaming Netflix, o governo de viés fascista de Jair Messias Bolsonaro, a regulamentação da eutanásia em território europeu, a pandemia COVID-19, o surgimento da plataforma “Feminismos Plurais”, o contacto com epistemologias de pessoas Trans e Travestis, a guerra na Ucrânia, a reeleição de Luís Inácio Lula da Silva e a implementação no Brasil do Ministério dos Povos Indígenas.

Palavras-Chave: Avatar; *live action*; corpo; sexualidade; guerra semiótica; Curupira.

ABSTRACT

This research focuses on the study of the representation of bodies in live action films based on the concept of Avatarization. For this purpose, in conversation with queer, decolonial and black feminist perspectives, it aimed to understand social, political and historical issues in the formation of avatars and their insertion in virtual and real environments. Further, it aimed to relate the concept of Avatarization in the representation of Super Beings and the fantastic imaginary in live action films. In response to its main question “How are bodies represented in live action films?”, it framed the various narratives pertaining to the construction and conduction of bodies from the markers of Sexuality and Coloniality. As a result, the militaristic and religious nature was perceived to shape the bodies, a search for aesthetic perfection where the digitized body and the insertion environment are valued using technologies in the recreation of reality. The bodies analysed from the concept of avatarization, revealed hierarchies between hegemonic corporalities and dissent, namely, white and non-white bodies. It was noticed in the digitized bodies from the perspective of avatarization, cyborging, teratologies, transgenders and intersections with post-human agents (AIs and robots) questions driven by what constitutes “The Human Being” and what values are attributed to these modified bodies. From these indicators, we sought to understand which senses would be driving the bodies in live action films. There were inferences on political aspects in the digitization of dissident bodies and tensions based on sexuality. The presence of the Victorian ethos in the presentation of the bodies of Super Beings in live action films was highlighted, namely, the indication of a compulsory heterosexuality in the bodies elaborated from the comic books and transposed to the audio-visual. The encodings present in these bodies of “flesh and blood” actors, enabled to fly, have super strength, harbour fantastic mutations, however, guided by narrow standards of agency, were perceived. As a study, it proposed to analyse the semiotic construction of the character *Curupira* in the Brazilian series “Cidade Invisível” (Invisible City) in its live action version, through a critical visual analysis. For the establishment of the research problem, the starting point were the questions: “How does the representation of the entity *Curupira* in the Brazilian series “Cidade Invisível” come about? What meanings can be perceived in the avatarization process of a Brazilian indigenous entity?” In its methodological path, this study presented, in addition to the analysis of the visual product “Cidade Invisível”, the interpretation of six (6) historical documents centered on the indigenous entity and on the intertwined narratives. As a data collection procedure, it established the coding of the scenes in the series in which the character *Curupira* appears and the setting in her surroundings as the focus. The data captured in the series was compared with data referring to historical documents, in order to establish categories and subcategories. To understand the data, the *modus operandi* was perceived in the constructions of non-white corporalities, in terms of social hierarchies and agency restrictions. This research was composed by cultural studies about Brazilian legends, intensified in the last 3 years, from 2021 to 2023, a period that covers the launch of the series on Netflix streaming, the fascist government of Jair Messias Bolsonaro, the regulation of euthanasia in European territory, the COVID-19 pandemic, the development of the “Feminismos Plurais” platform, the contact with epistemologies of Trans and Transvestite people, the war in Ukraine, the re-election of Luís Inácio Lula da Silva and the creation in Brazil of the Ministry for Indigenous Peoples.

Keywords: Avatar; live action; body; sexuality; semiotic warfare; *Curupira*.

RESUMEN

Esta investigación se centra en el estudio de la representación de los cuerpos en las películas Live Action a partir del concepto de Avatarización. Para ello, buscó comprender, en conversación con perspectivas feministas queer, decoloniales y negras, cuestiones sociales, políticas e históricas en la formación de avatares y su inserción en entornos virtuales y reales. Se buscó relacionar el concepto de Avatarización en la representación de Super Seres y la imaginería fantástica en las películas Live Action. En respuesta a su pregunta principal “¿Cómo se representan los cuerpos en las películas Live Action?”, enmarcó las diversas narrativas relativas a la construcción y conducción de los cuerpos desde los marcadores de la Sexualidad y la Colonialidad. Como resultado, se percibió el carácter militarista y religioso para moldear los cuerpos, una búsqueda de la perfección estética donde se valoriza el cuerpo digitalizado y el entorno de inserción mediante el uso de tecnologías en la recreación de la realidad. Los cuerpos analizados desde el concepto de avatarización revelaron jerarquías entre corporalidades de hegemonías y disidencias, a saber, cuerpos blancos y no blancos. Se percibió en los cuerpos digitalizados desde la perspectiva de la avatarización, ciborgización, teratologías, transgéneros e intersecciones con agentes post-humanos (IAs y robots), cuestionamientos impulsados por qué constituye “El Ser Humano” y qué valores se le atribuyen a estos cuerpos modificados. A partir de estos indicadores, buscamos comprender qué sentidos estarían impulsando los cuerpos en las películas Live Action. Se infirió sobre aspectos políticos en la digitalización de cuerpos disidentes y tensiones basadas en la sexualidad. La presencia del ethos victoriano en la presentación de los cuerpos de los Súper Seres en las películas Live Action fue resaltada, a priori, el indicio de una heterosexualidad obligatoria en los cuerpos elaborados a partir de las historietas (comics) y transpuestos al audiovisual. Fueron percibidos las codificaciones presentes en estos cuerpos de actores de “carne y hueso”, habilitados para volar, tener superfuerza, albergar mutaciones fantásticas, sin embargo, guiados por estrechos estándares de agencia. Como estudio, se propuso interpretar la construcción semiótica del personaje Curupira en la serie brasileña “Cidade Invisível” (Ciudad Invisible) en su versión Live Action, a través de un análisis visual crítico. Para el establecimiento del problema de investigación, se partió de las preguntas: “¿Cómo se produce la representación de la entidad Curupira en la serie brasileña “Cidade Invisível”? ¿Qué significados se pueden percibir en el proceso de avatarización de una entidad indígena brasileña?” En su recorrido metodológico, este estudio presentó, además del análisis del producto visual “Cidade Invisível”, la interpretación de seis (6) documentos históricos centrados en la entidad indígena y en las narrativas entrelazadas. Como procedimiento de recolección de datos se estableció la codificación de las escenas de la serie en las que aparece el personaje Curupira y la ambientación en su entorno como eje principal. Los datos captados en la serie se compararon con datos referentes a documentos históricos, con el fin de establecer categorías y subcategorías. Al interpretar los datos, el *modus operandi* fue percibido en las construcciones de corporalidades no blancas, en términos de jerarquías sociales y restricciones de agencia. Esta investigación se compuso de estudios culturales sobre leyendas brasileñas, intensificados en los últimos 3 años, de 2021 a 2023, período que abarca el lanzamiento de la serie en streaming de Netflix, el gobierno fascista de Jair Messias Bolsonaro, la regulación de la eutanasia en Europa territorio, la pandemia de la COVID-19, el surgimiento de la plataforma “Feminismos Plurais”, el contacto con las epistemologías de las personas Trans y Travestis, la guerra en Ucrania, la reelección de Luís Inácio Lula da Silva y la implementación en Brasil de la Ministerio de los Pueblos Indígenas.

Palabras llave: Avatar; *live action*; cuerpo; sexualidad; guerra semiótica; Curupira

RÉSUMÉ

Cette recherche concerne l'étude de la représentation des corps dans les films *live action* réelle basée sur le concept d'avatarisation. Pour cela, elle a cherché à comprendre, en dialogue avec les perspectives queer, décoloniales et féministes noires, les enjeux sociaux, politiques et historiques dans la formation des avatars et leur insertion dans des environnements virtuels et réels. On cherchait à relier le concept d'Avatarisation dans la représentation des Super Êtres et l'imaginaire fantastique dans les films *live action*. En réponse à sa question principale « Comment les corps sont-ils représentés dans les films *live action*? », on a cadré les différents rapports relatifs à la construction et à la conduction des corps à partir des signets de la Sexualité et de la Colonialité. Par conséquent, la nature militariste et religieuse a été aperçue comme façonnant les corps, une recherche de perfection esthétique où le corps numérisés et l'environnement d'insertion sont valorisés par l'utilisation des technologies dans la recréation de la réalité. Les corps analysés à partir du concept d'avatarisation, ont révélé des hiérarchies entre corporéités hégémoniques et dissidentes, à savoir, corps blancs et non blancs. Il a été remarqué dans les corps numérisés du point de vue de l'avatarisation, de la cyborgisation, des tératologies, des transgenres et des intersections avec les agents post-humains (IA et robots) des questions guidées par ce qui constitue « l'être humain » et quelles valeurs sont attribuées à ces corps modifiés . A partir de ces indicateurs, nous avons cherché à comprendre quels sens animeraient les corps dans les films *live action*. Il a été déduit des aspects politiques de la numérisation des corps dissidents et des tensions basées sur la sexualité. La présence de l'éthos Victorien dans la présentation des corps de Super Êtres dans les films *live action* a mis en évidence, *a priori*, l'indice d'une hétérosexualité obligatoire dans les corps élaborés à partir des bandes dessinées (comics) et transposés à l'audiovisuel. Les encodages présents dans ces corps d'acteurs « en chair et en os », capables de voler, d'avoir une super force, d'abriter des mutations fantastiques, cependant, guidés par des normes étroites d'agentivité, ont été perçus. À titre d'étude, il a proposé d'interpréter la construction sémiotique du personnage Curupira dans la série brésilienne « Cidade Invisível » (La Cité Invisible) dans sa version *live action*, à travers d'une analyse visuelle critique. Pour l'établissement de la problématique de recherche, le point de départ sont été les questions : « Comment se fait la représentation de l'entité Curupira dans la série brésilienne? Quelles significations peuvent être perçues dans le processus d'avatarisation d'une entité indigène brésilienne ? Dans son parcours méthodologique, cette étude a présenté, en plus de l'analyse du produit visuel « Cidade Invisível », l'interprétation de six (6) documents historiques centrés sur l'entité indigène et sur les récits entrelacés. En tant que procédure de collecte de données, il établit le codage des scènes de la série dans lesquelles le personnage Curupira apparaît et le cadre de son environnement comme objectif principal. Les données saisies dans la série ont été comparées à des données faisant référence aux documents historiques, afin d'établir des catégories et des sous-catégories. Dans l'interprétation des données, le *modus operandi* a été perçu dans les constructions des corporéités non blanches, en termes de hiérarchies sociales et de restrictions d'agence. Cette enquête était composée d'études culturelles sur les légendes brésiliennes, intensifiées pendant ces 3 dernières années, de 2021 à 2023, période qui couvre le lancement de la série sur le streaming Netflix, le gouvernement fasciste de Jair Messias Bolsonaro, la réglementation de l'euthanasie en Europe territoire, la pandémie de COVID-19, l'émergence de la plateforme « Feminismos Plurais », le contact avec les épistémologies des personnes trans et travestis, la guerre en Ukraine, la réélection de Luís Inácio Lula da Silva et la création au Brésil de la Ministère des Peuples Autochtones.

Mots-clés : Avatar; *live action*; corps; sexualité; guerre sémiotique; Curupira.

AGRADECIMENTOS

Começo pelas deusas. Em primeiro lugar: agradeço à minha mãe Ana, que me gerou no berço da ancestralidade, do amor e dos futuros possíveis. Ela que tem a voz das iaras para o acalanto e para a luta; a pombagira detentora de segredos; a contadora das histórias fantásticas da minha *vó* Maria Germânia. Ana que tem Anastácia no nome, que rompe a máscara silenciadora, indignada pelas opressões raciais, sobrevivente da violência dos comentários mais sutis aos atos físicos mais extremos. Minha mãe que retorna às aulas do supletivo 1º grau contra a vontade do marido; tira carta de motorista às escondidas; que se matricula no inglês e estuda francês, espanhol, japonês e hebraico aos 60 porque “não quer ficar para trás, vendo o mundo avançar”. Para ela, da cor de Santa Efigênia, São Benedito, Santa Bakhita, às Santas e Santos Negros, discriminadas nas igrejas eu canto: “Senhora do Rosário, sua casa cheira a cravos e rosa, flor de laranjeira”. Nossa Senhora padroeira do Brasil, mulher negra nunca celebrada nas missas de Portugal, repito os versos “Senhora negra minha querida, Senhora Quilombola Mãe de Deus Aparecida”. Dona Ana, que parou de alisar o cabelo a ferro quente, que sempre está sorrindo nas chamadas de vídeo. São cinco anos de distância, quero tanto te rever! Minha mãe, é de você que herdei a vontade de saber, de rezar, de cuidar de mim, de cuidar dos meus, de viver e ter prazer. Obrigado, minha mãe.

À minha Flor, Luísa, pelos podcasts incríveis que temos, pelos sorvetes salvadores, por me trazer sempre o sentido de ser pai e de pertença.

Ao Rei da *Pequena Flora de Coisas Incríveis*, André Cerqueira, companheiro de 13 anos de amor diário pelos caminhos do mundo, *we could be heroes, forever and ever*.

À Rosana Orsini e Marco Brescia, Jorge Gato e Joaquim, pelo acolhimento e pelo resgate da humanidade perdida no processo de asilo político iniciado em 2018. No mesmo sentido, agradeço também a José Félix, Zilma, Marília, Debinha, Bia, Cláudio e André, Elaine, maestro Filipe Veríssimo, Sr. Eduardo Barros, Dr. Pedro Ferreira, ao coro Polifônico da Lapa e ao coro Mekor Haim da Comunidade Judaica do Porto. Com a certeza de que não teria sobrevivido sem vosso suporte.

À Glauciane Américo, Nélio Costa e Paulo Fernandes, por me trazer de volta a vontade de estudar, pela escuta atenta, pela companhia na luta, pelos conselhos e ensinamentos. Aos miados do Dom Preto II, por me despertar de madrugada para escrever. À Camila, Marco e Rosana pelo auxílio nas traduções. À Tabatha, Cláudia e Katiúscia, mulheres potentes que, para além da parceria nas conversas sobre produção de conhecimento e do convívio repleto de amizade e gentileza, me fizeram entender (muito mais que perceber) o sentido de pertença.

Às minhas orientadoras, Professora Maria José Magalhães e Professora Angélica Monteiro, das Ciências da Educação da Universidade do Porto, pelo entusiasmo e brilhantismo na condução de suas aulas, pela perspectiva inovadora e libertária, pelos ensinamentos que tanto ajudaram a organizar meus pensamentos nesta escrita.

Às pessoas das comunidades de tradição e cultura com as quais convivi ao longo de mais de trinta anos de aprendizagem e ensino de Música: coros de Congado, de Cirandeiros, de Lavadeiras, de jovens e adultos periféricos, idosas e idosos em situação de vulnerabilidade social. Lugares de afeto, de resgate de memórias, onde reafirmo a expressão que ouvi em uma aula da Rainha do Congo e Professora da Universidade Federal de Minas Gerais Glaucia Lucas, a única mulher negra que tive como docente em toda minha trajetória como aluno: “põe sentido”. À escritora Ruth Guimarães Botelho pela sua vasta pesquisa acerca dos Encantados e à Michel Foucault, pela potência LGBT em sua escrita, pela perspectiva revolucionária e transformadora de seu pensamento.

Às Entidades deste mundo e de outros que não percebemos, que existem e estão entre nós.

*“Eu entendo que, de modo geral,
o audiovisual contribuiu muito para a destruição do nosso planeta,
pra destruição da nossa humanidade,
pra destruição da nossa cultura,
pra destruição da nossa educação.
Eu, no meu lugar de fala enquanto indígena
sempre vi indígenas sendo estereotipados;
indígenas sendo colocados no lugar de ser não civilizado;
um ser incivilizado como se não tivesse refinamento
como se ainda fossemos ‘povos selvagens’.
Isso também o audiovisual foi responsável,
senão um dos mais maiores responsáveis,
de como a nossa história foi contada
e de como ela foi mostrada.
Acho de extrema importância que isso seja revisto,
que seja refeito, que seja recontado
e que sejam os povos originários contando seu ponto de vista.
Que esses povos possam dizer
‘nós vemos, nós enxergamos assim, esses somos nós’.
E não uma história sendo contada por outras pessoas do que é Ser, de como é Ser.
O nosso momento atual pede essa reparação.”*

Zahy Guajajara,
indígena do povo Tenetehara-Guajajara, artista plástica, fotógrafa e atriz
em entrevista de divulgação da segunda temporada da série brasileira *Cidade Invisível*

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I - DA AVATARIZAÇÃO DOS CORPOS E DE SUA INSERÇÃO EM MUNDOS DIGITAIS E REAIS	12
1.1. O conceito de Avatarização	12
1.1.1. A imbricação “Avatar: o corpo” e “Avatar: o filme”	12
1.1.2. Avatarização como ferramenta de transição por diferentes mundos	22
1.2. A Avatarização de Si	31
1.2.1. Construir um novo corpo	31
1.2.2. As várias versões de nós mesmos	37
CAPÍTULO II - A REPRESENTAÇÃO DOS CORPOS FANTÁSTICOS EM FILMES <i>LIVE ACTION</i>	43
2.1. Representação do corpo político no ambiente da Superaventura	43
2.2. <i>Super Heroes are getting laid</i> : A heterossexualidade compulsória do Wolverine	49
CAPÍTULO III - PERCURSO METODOLÓGICO	60
3.1. Apresentação do contexto	61
3.2. A Metodologia visual crítica	66
3.3. Procedimentos para a recolha de dados	69
3.4. Procedimentos para a análise de dados	72
3.5. Ferramentas auxiliares de reflexão	78
CAPÍTULO IV - “CURUPIRA, NOSSA IMAGEM E SEMELHANÇA”: ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DOCUMENTOS HISTÓRICOS E DO <i>LIVE ACTION</i> “CIDADE INVISÍVEL”	85
4.1. Curupira nos documentos históricos	86
4.1.1. Curupira e a Avatarização a partir da oralidade indígena	86
4.1.2. Curupira e a Avatarização pela palavra e pela imagem	91
4.1.3. Curupira como avatar do naturalismo europeu e do imagético colonialista cristão	96
4.2. A construção semiótica do Curupira no <i>live action</i> “Cidade Invisível”	106
4.3. A nossa imagem e semelhança: o “índio folclórico”, o “brasileiro típico” ou a dissidência “imigrante, <i>volte para sua terra</i> ”?	124
CONSIDERAÇÕES FINAIS	129
REFERÊNCIAS	132

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Jake Sully “se torna” um Na’vi - “Avatar” (2009)</i>	17
Figura 2 - <i>Jogos de gráficos ultra realistas “The Last Of Us”</i>	30
Figura 3 - <i>Construção de Avatar para rede social</i>	32
Figura 4 - <i>Avatar de pessoas Trans em The Sims</i>	36
Figura 5 - <i>Elvis em 2021 (Deep A.I.)</i>	38
Figura 6 - <i>Ator de Pantera Negra vítima de racismo</i>	39
Figura 7 - <i>A robô Sophia e o Tesla Bot</i>	40
Figura 8 - <i>Deep fake</i>	41
Figura 9 - <i>Foto de divulgação Cidade Invisível</i>	64
Figura 10 - <i>Curupira na floresta</i>	69
Figura 11 - <i>Curupira na Ocupação</i>	69
Figura 12 - <i>“Curupiras”, 2021. Desenho original</i>	78
Figura 13 - <i>Conquistas dos Povos Originários</i>	81
Figura 14 - <i>Theodore De Bry. “Cacodemon atacando os selvagens”, 1562</i>	94
Figura 15 - <i>Jesus com traços japoneses, séc. XVI-XVIII</i>	96
Figura 16 - <i>Carl Bloch. “Sansão e os Filisteus”, 1863</i>	97
Figura 17 - <i>Manoel Santiago. “O Curupira”, 1926</i>	104
Figura 18 - <i>O demônio da floresta</i>	107
Figura 19 - <i>Mendigo soterrado por sacos de lixo</i>	109
Figura 20 - <i>“Rabo cheio de cachaça”</i>	117
Figura 21 - <i>“Aparece diabo” Eric vs Curupira</i>	123
Figura 22 - <i>Avatar indígena</i>	130

INTRODUÇÃO

Os *Live Actions*¹ (Meluso, 2020; Mulvey, 1989; Boyer, 2014) são produções do audiovisual implicadas ao universo fantástico, onde ocorre a transposição de personagens de livros e de banda desenhada (Fawaz, 2011) para os ecrãs dos cinemas, televisores e telemóveis². São filmes e séries de grande alcance de público e que envolvem cifras milionárias nos gastos e na arrecadação. Nomeadamente, no ano de 2021, decorrência do isolamento social suscitado pelo segundo ano de pandemia COVID-19 (um "tempo de guerra", segundo as palavras do Presidente de Portugal Marcelo Rebelo de Sousa³) ocorreu um aumento significativo do acesso a séries e filmes de serviços de streaming, na procura por informação e entretenimento.

Entre as produções do ano supracitado, destacou-se a série brasileira *Cidade Invisível*, em formato *Live Action*⁴, lançada em mais de 40 países, com dobragens do inglês ao romeno, por trazer as lendas brasileiras, símbolos da tradição e da cultura indígena brasileira, em uma versão urbana através de CGIs, Imagens Geradas por Computador. Ressalta-se, portanto, que as entidades nascidas do imaginário indígena brasileiro partem de narrativas regionais para uma representação em *Live Action*, onde, por meio de um grande investimento tecnológico, busca atingir um grande público de diversas nacionalidades.

Entre os mitos brasileiros (Câmara Cascudo, 1998 e 2012) retratados no *Live Action* “Cidade Invisível”, presentes nas narrativas e no imaginário de populações ribeirinhas e de povos originários, destaca-se a representação da entidade Curupira (Vargas Pardo, 2017; Silva, 2011; Souza, 2013). Ressalta-se que Curupira é a lenda guardiã das florestas e matas, a mais antiga no imaginário fantástico brasileiro, com registros textuais provenientes de 1560, feitos pelo padre jesuíta José de Anchieta e que está presente na Educação brasileira, nomeadamente, nas datas 17 de julho (dia do protetor da Floresta) e 22 de agosto (dia do folclore).

Neste sentido, este estudo de cultura teve como premissa a intersecção de dois domínios das Ciências da Educação: “Educação, Corpo, Gênero e Violência” e “Escola, Democracia e Tecnologias Digitais”. Para isso, partiu da seguinte problemática: Como ocorre a representação da lenda brasileira Curupira, de cariz regional, símbolo da cultura de povos originários em um *Live Action*, um produto audiovisual de largo alcance? Quais as escolhas para a construção deste corpo? A quais propósitos serve a representação? Que narrativas podem ser percebidas em torno deste acontecimento? Que sentidos podem ser percebidos na

¹ Segundo Cambridge Dictionary, *Live Actions* é “(em filmes, etc.) a ação envolvendo pessoas ou animais reais, ou imagens que são desenhadas, ou as produzidas por computador” nas quais, pelo grau de realismo, não se percebe “nenhum protótipo”. Tradução livre: “(in films, etc.) action involving real people or animals, not models, or images that are drawn, or produced by computer”. Acesso em 08/01/23, às 06:58, em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live-action>

² Em uma perspectiva foucaultiana de perceber as estruturas de poder, esta investigação atenta-se às violências e hierarquizações através da linguagem. As distinções entre o Português de Portugal e o Português do Brasil foram sublinhadas ao longo de todo o texto. Algumas palavras diferem em sua escrita (ecrã/tela; registo/registo; conceção/concepção; dobragem/dublagem; conta/fatura; aplicação/aplicativo; aspecto/ aspeto; percepção/percepção) e outras, embora escritas da mesma forma, possuem sentidos completamente diferentes (fato=acontecimento; fato=roupa; média=bebida; média=mídia; média=estimativa; camisola=peça do vestuário feminino; camisola=peça do vestuário masculino).

³ O Presidente de Portugal Marcelo Rebelo de Sousa utilizou-se da expressão “guerra híbrida” em pronunciamento nacional em 18 de março de 2020 acerca da pandemia Covid-19. Acesso em 15/06/2022, às 10:54, em: <https://www.youtube.com/watch?v=lbrpWY6P7XY> minutagem 00:11:06

⁴ “Por que Carlos Saldanha deixou a animação de lado por 'Cidade Invisível'.” Acesso em 15/06/2022, às 14:06, em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2021/02/05/por-que-carlos-saldanha-deixou-a-animacao-de-la-do-por-cidade-invisivel.htm>

inserção dos corpos digitais, amplificados por CGI's, nos filmes e séries de entretenimento?

Ao corpo construído para servir ao propósito de uma mente externa, cunha-se o termo Avatar. O corpo avatarizado é, a priori, um corpo aperfeiçoado e serve a um propósito. A avatarização, portanto, trata-se do processo de construção de um corpo, em que estão envolvidas tecnologias, para que, em um ambiente tecnológico igualmente controlado, o avatar possa ser inserido e conduzido. A avatarização é encontrada em ambientes virtuais, redes sociais, games, séries e filmes. Traz como conceito, um corpo construído que, em um ambiente mediado por tecnologia, cumpre os propósitos de outrem, denominado *driver* (condutor).

Neste sentido, esta investigação destinou-se ao estudo da representação dos corpos em filmes *Live-Action* a partir do conceito da Avatarização. Buscou perceber, em conversa com perspectivas queer, decoloniais e do feminismo negro, questões sociais, políticas e históricas na formação dos avatares e de sua inserção em ambientes virtuais e reais. Dissertou acerca de aspectos da Avatarização na representação de Super Seres e do imaginário fantástico em filmes *live action* a partir dos marcadores de Colonialismo e Sexualidade.

Propôs em seu percurso metodológico, a composição de um estudo a partir da interpretação de seis (6) documentos históricos centrados na entidade indígena Curupira e a análise visual crítica da construção semiótica da personagem homônima na série brasileira *Cidade Invisível* em sua versão *live action*.

Esta dissertação estruturou-se nos seguintes capítulos e secções:

O primeiro capítulo ocupou-se do conceito da Avatarização (Davis et al., 2009; Santaella, 2003), das tecnologias envolvidas na construção dos avatares, na inserção dos avatares em mundos virtuais e metaversos, bem como, estabelecer a conversa entre autoras e autores acerca do corpo construído, analógico, teratológico e pós-humano (Haraway, 2016; Oliveira, 2016).

O segundo capítulo deste estudo, debruçou-se na representação do corpo político no ambiente da Superaventura e das tensões das sexualidades nos filmes *Live Action*. Buscou identificar as narrativas presentes nas representações de Super Seres (super-heróis, deuses, entidades) na transposição das histórias de banda desenhada para os filmes com atores de “carne e osso”. Pela perspetiva de autoras e autores como Maria Meluso (2020), Ramzi Fawaz (2011) e Kent Boyer (2014); investigou o teor das narrativas imbricadas nos filmes *live action* e perpassou conceitos como *Male Gaze* suscitado por Laura Mulvey (1989), homoafetividade (Trevisan, 2000) e da heterossexualidade compulsória, problematizado por Adrienne Rich (1993).

O terceiro capítulo direcionou-se ao Percurso Metodológico, nomeadamente, os procedimentos com base na Metodologia Visual Crítica proposta por Gillian Rose (2016) em conversa com os estudos de Semiótica e Semiologia. Em termos do estudo de caso, a investigação objetivou-se ao estudo das codificações através dos marcadores de Colonialismo e Sexualidade percebidos nas representações da personagem Curupira em documentos históricos e na produção audiovisual *live action* “Cidade Invisível”. Propôs a reflexão a partir da confecção de um diário de ilustrações e da coleta de narrativas indígenas nas redes sociais.

O quarto capítulo desta dissertação ocupou-se da análise e da interpretação dos dados recolhidos com o estudo de caso, o produto audiovisual “Cidade Invisível” e os seis (6) documentos históricos acerca da entidade Curupira. Propôs a interpretação dos resultados sob a perspectiva da semiologia social quanto à construção semiótica da personagem no *live action*. Esta dissertação conta com o capítulo acerca das considerações finais e de referências utilizadas para a pesquisa.

CAPÍTULO I - DA AVATARIZAÇÃO DOS CORPOS E DE SUA INSERÇÃO EM MUNDOS DIGITAIS E REAIS

1.1. O CONCEITO DE AVATARIZAÇÃO

As secções seguintes estabelecem a conexão entre autoras e autores no sentido da compreensão do conceito da Avatarização (Oliveira, 2016; Knopf, 2011; Davis et al. 2009), do processo de construção de um corpo digital e de aspectos envolvidos na representação⁵ (Hall, 1997; Rose, 2016; Gonzatti, 2022) em universos digitais, nomeadamente, os filmes *live action*. Busca apresentar concepções acerca do uso das tecnologias (Vargas Pardo, 2017; Santaella, 2003), da cultura de etnias e de suas ancestralidades (Fanon, 1968; Kilomba, 2018; Almeida, 2019; Ribeiro, 2018), da cultura pop e da cibercultura (Gonzatti, 2022; Meluso, 2020) na representação do corpo digital. Reflexiona através de distintas autoras e autores, aspectos da corporificação, nomeadamente, ligados à criação de seres fantásticos, como os estudos do teratológico, do pós-humano e das transgeneridades (Haraway, 2016; Preciado, 2020; Nascimento, 2021), sob os marcadores da Decolonidade e da Sexualidade⁶.

1.1.1. A imbricação “Avatar: o corpo” e “Avatar: o filme”

O termo Avatar refere-se a um corpo construído, disponibilizado, com o propósito de ser invadido e conduzido pela consciência de outrem (Davis et al., 2009; Knopf, 2011; Oliveira, 2016; Hepperle et al., 2021, p. 1230). A Avatarização é percebida, portanto, como processo de representação de um corpo com propósitos específicos, comandado por um *driver*⁷. Segundo Alanah Davis (2009), em diálogo com outros autores, a construção do Avatar está relacionada aos aspectos da representação do corpo em si; ao meio que o cerca, lugar em que ocorrem as interações; ao sentido de pertencimento quanto ao ambiente que o cerca; e a quais níveis de imersão é possível atingir. Nesta experiência, “pessoas são representadas por avatares e estão a controlar os mesmos, incluindo a aparência do avatar e seu comportamento⁸” (Davis et al, 2009, p. 93).

O conceito, muito provavelmente absorvido de simuladores de ambiente virtual como o game *Second Life* (1999), popularizou-se com o filme “Avatar”⁹ (2009) de James Cameron, onde a consciência de um ser humano, através da tecnologia, passa a habitar outro corpo. Este novo corpo, uma forma mais utilitária, tem como características um corpo aperfeiçoado, em

⁵ Segundo Stuart Hall, a interpretação de um signo se dá através de sistemas de Representação, nos quais estabelecemos relações entre conceitos, no processo de distinção uns dos outros. “Representação é a produção de sentido dos conceitos em nossa mente através da linguagem” (Hall, 1997, p. 17). “Representation is the production of the meaning of the concepts in our minds through language”. Tradução livre.

⁶ Este direcionamento a partir do marcador da Sexualidade baseia-se no documento de 2010 da Unesco acerca da “Orientação Técnica Internacional sobre Educação em Sexualidade dirigida a profissionais e tomadores de decisão dos setores de educação e saúde”

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183281_por

⁷ Na dobragem e subtitulação para o português, o filme Avatar utiliza a tradução “Condutor” para a palavra *Driver*.

⁸ “People are represented by and are in control of avatars, including avatar appearance and behavior”. Tradução livre.

⁹ “Avatar (Trailer legendado”. Acesso em 16/06/2022, às 12:47, em: <https://www.youtube.com/watch?v=mWJqtZi2YIs>

geral, mais saudável e diverso. De forma indissociável, a palavra Avatar implica tanto a referência ao corpo criado para mover-se segundo a intencionalidade de um *driver*, como faz menção ao produto audiovisual homônimo.

“A avatarização de um personagem seria um seu desdobramento não mais apenas como um duplo, como se entendia no século XIX pelo viés da tradição do fantasma, da projeção, da réplica ou da sósia, mas, desta vez, como um ser dotado de ubiquidade¹⁰ e bilocação (...) em certo sentido, pode ser entendida como uma evolução da ciborguização, uma vez que aqui se trata não mais do mesmo corpo alterado, mas de um novo corpo - praticamente uma "reencarnação". A ciborguização e a avatarização têm ainda a força de colocar em jogo o que significa ‘humano’ por meio deste cinema de temáticas biotecnológicas.” (Oliveira, 2016, p. 45)

O filme “Avatar” de (2009) é a maior bilheteria global da história do cinema de sempre, com arrecadação em torno dos US\$ 2,847 bilhões. Sua sequência “Avatar, o Caminho da Água” (2022), segue a mesma trajetória arrebatadora, a ocupar o quarto lugar no ranking¹¹. Nota-se que, com exceção do filme Titanic (1997), outra realização do diretor James Cameron, os nove filmes de maior bilheteria mundial trata-se de filmes *Live Action*. Durante as filmagens de “Avatar 1” e “Avatar 2”, inovações tecnológicas como câmeras para filmagens subaquáticas, trajes de captura de movimentos, softwares para o aumento da sensação de profundidade nas imagens em 3D (terceira dimensão) foram criadas especificamente para sua execução (Hepperle et al., 2021). O diretor James Cameron promete para as sequências previstas de sua franquia, a nova era com o desenvolvimento da tecnologia *Glasses-Free 3D*, a ilusão óptica sem o uso dos óculos específicos¹².

No filme de 2009, o conceito polissêmico de “Avatar” estabelece-se em decorrência dos avanços tecnológicos desenvolvidos em games (Green et al., 2020) e de filmes onde são empregados CGI’s (*Computer Generated Imagery*) para a construção de corpos e mundos digitais. Apresenta em seu enredo projeções de como um corpo poderá ser construído e utilizado no futuro ao mesmo tempo que cria um universo de imersão digital a partir de emoções e interações reais. Embora sua classificação cinematográfica transite entre uma produção *Live Action*¹³ e um *Computer Animation Movie* (animação computadorizada), a franquia Avatar (“Avatar”, 2009; “Avatar, O Caminho da Água”, 2022) pauta-se nos mesmos critérios da criação de universos de fantasia com o uso de tecnologia avançada¹⁴.

¹⁰ Ubiquidade é a qualidade de estar em mais de um lugar ao mesmo tempo.

¹¹ “Com Avatar no topo: confira as 10 maiores bilheterias da história”. Acesso em 03/02/2023, às 02:26, em: <https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-globais-da-historia#23>

¹² “James Cameron and Dolby launch Glasses-Free 3D”. Acesso em 03/02/2023, às 02:51, em: <https://www.youtube.com/watch?v=imlUEb5A0cQ>

¹³ O termo Live Action esteve atrelado a versões de desenhos da Disney onde atores de “carne e osso” mesclados a representações computadorizadas recriam clássicos infantis. À posteriori, com a evolução tecnológica, em grande parte proporcionada pelos jogos digitais, o termo incluiu a recriação de personagens de outros media de bandas desenhadas, games, animes e livros, em abordagens para o público jovem e adulto.

¹⁴ “Making Of AVATAR: THE WAY OF WATER - Best Of Behind The Scenes & Visual Effects With James Cameron”. Acesso em 03/02/2023, às 03:18, em: https://www.youtube.com/watch?v=x_qm280q2e0

Em linhas gerais, o filme “Avatar”¹⁵ (2009) trata a história de um ex-fuzileiro americano, paraplégico, que recebe a oportunidade de conduzir a reprodução de um corpo Na’vi, povo composto por seres azuis com mais de dois metros de altura, longas caudas, ossos reforçados por fibra de carbono e força sobre humana. A trama apresenta o exército americano em busca de um mineral valioso no planeta Pandora, em combate com a etnia primitiva Na’vi.

Segundo Kerstin Knopf (2011), o filme “Avatar” trata-se de um “gênero misto de ficção científica, fantasia, suspense ecológico, filme de ação e de guerra, e, claramente, uma história de amor padrão”¹⁶ (Knopf, 2011, p. 323). Por sua vez, Katie O’Connor (2022) disserta acerca do filme Avatar romantizar de forma problemática a heteronormatividade nos papéis de gênero. Para ela, trata-se da “narrativa convencional masculinista (que) reproduz ideologias que dão suporte ao colonialismo”¹⁷ (O’Connor, 2022, p. 62).

Neste sentido, Knopf compara Avatar a outras tentativas cinematográficas de romancear o contacto do homem branco civilizado, detentor da tecnologia, com a mulher nativa, selvagem e primitiva. Contudo, a autora chama a atenção para além do contraste entre o massivo aparato tecnológico americano e o primitivismo exótico de Pandora, repete-se a ideia romantizada do colonialismo predatório. Associa-se ao tom da fábula neocolonialista, procedimentos recorrentes na representação de etnias e da experiência estética da fantasia militarista altamente tecnológica.

“Avatar é novamente um produto nos moldes dos filmes Western (Velho Oeste) representando culturas nativas e contatos romanceados, muito parecido com “Dança com Lobos” (1990) e “O Novo Mundo” (2005), mesmo que alegoricamente; Avatar é um filme onde clichês e hierarquias culturais são repetidas. O filme com toda sua louvável premissa ambiental não foi feito para um membro de uma cultura constituída na colonização; não é um filme decolonial, produto proveniente de uma camada de cineastas indígenas e da inquebrantável tenacidade do Quarto Mundo.”¹⁸ (Knopf, 2011, p. 332)

A estética beligerante e colonial de Avatar, amparada por um ostensivo aparato tecnológico, advém da histórica filmografia de guerra americana revestida de fantasia e ficção científica presente em filmes como “Inimigo meu” (Wolfgang Petersen, 1985); “Matrix” (The Wachowskis, 1999); Alien, o Resgate (James Cameron, 1986); “O

¹⁵ Coexiste com Avatar de James Cameron, o *Live Action* “Avatar: The Last Airbender” (2010), proveniente do anime para televisão (2005-2008) traduzido como “Avatar: O Último Mestre do Ar” e “Avatar, a lenda de Aang”, que, embora trate-se de uma produção americana, tem diretrizes fortemente pautadas na cultura oriental. “The Last Airbender (2010) Trailer #1 | Movieclips Classic Trailers”. Acesso em 07/01/2023, às 11:10, em: <https://www.youtube.com/watch?v=WdoiHMCVqMQ>

¹⁶ “it is a genre mix of science fiction, fantasy, eco-thriller, war and action flick, and of course a standard love story”. Tradução livre.

¹⁷ “(...) its conventional masculinist narrative reproduces ideologies that support colonialism”. Tradução livre

¹⁸ “Avatar is again a Western film product representing Native cultures and contact romances, much like *Dance With Wolves* (1990) and *The New World* (2005), even if only allegorically; and it is again a film where cultural hierarchies and clichés are repeated. This film with its praiseworthy environmentalist agenda was not made by a member of a formerly colonized culture; it is not a decolonized film product emerging from the ranks of Indigenous filmmakers and from ‘The unbroken tenacity of the Fourth World’.”. Tradução livre.

Exterminador do Futuro” (James Cameron, 1984 e 1991); “Homem de Ferro” (Jon Favreau, 2008); dentre muitos outros. Avatar evolui, neste sentido, para intercalar cenas de hiper-realismo digital na construção de corpos e cenários com questões do corporativismo militar hegemônico.

“Avatar retoma a discussão da ecologia profunda a partir da relação dos Na’Vi com a natureza de uma forma romantizada, que não problematiza de forma categórica as questões da problemática ambiental. A corrente filosófica da ecologia profunda questiona paradigmas da modernidade como o capitalismo, o patriarcado, a forma sistematizada e desconecta com que a ciência constrói suas teorias sobre diferentes assuntos, como a natureza. A ecologia profunda acredita na criação de novos paradigmas e valores sociais para remediarmos diferentes problemas que a sociedade carrega, o que não ocorre no filme Avatar.” (Silveira, 2020, p. 92)

A mesma avatarização militarista colonial seria amplamente replicada em filmes *Live Action* nas décadas posteriores a Avatar, em especial, os filmes da franquia Marvel (Nangimah, 2021, pp. 353-368). Alguns dos filmes trazem literalmente a palavra “guerra” em seu título como “Capitão América: Guerra Civil” (Anthony e Joe Russo, 2016) e “Avengers (Os Vingadores), Guerra Infinita” (Anthony e Joe Russo, 2018). A grande maioria dos filmes de aventura e fantasia do MCU (Marvel Cinematic Universe) e do DCU (Detective Comics Universe) reproduzem, em algum ponto, a propaganda militarista. Propaganda atrelada ao ufanismo que tem invariavelmente a nação norte-americana como centro deste universo e de outros possíveis.

Esta propaganda bélica requer portanto corpos extremamente musculosos e ágeis dispostos a batalhas hiperrealistas. As baixas maiores, em termos numéricos, em “Avatar” e “Avatar 2” são invariavelmente dos povos Na’vi, a representação dos povos originários. Na fantasia militar, os Na’vi, apesar da cor azul e das feições felinas, carregam traços de africanidade e de ancestralidade indigenista em seus corpos. E como os povos originários no mundo real, os corpos fortes e ágeis dos Na’vi são sacrificados aos milhares nas cenas de guerra, com a premissa de reiterar a superioridade bélica americana ao longo de três horas de exibição.

“A metáfora com a ‘guerra’ (...) é uma escolha fenomenológica que também está atravessada por gênero. Guerras são masculinas, no curso da história as mais aniquiladoras envolveram as marcas do centro da semiosfera do gênero e da sexualidade e são também um símbolo de masculinidade que remete à fabulação do masculino hegemônico na cultura pop. Guerras também são assimétricas. Os exércitos que as compõem não possuem as mesmas forças e estratégias (...) o corpo exterminado dificilmente é o de quem habita os espaços de poder.” (Gonzatti, 2022, pp. 249-250)

Compõem esta cartilha, o cenário paradisíaco e selvagem do filme Avatar, totalmente criado por computador (Silveira, 2020, pp. 80-81). Neste mundo, o exotismo de povos primitivos, florestas, rios e mares digitalizados está mesclado a um mostruário de tropas militares extremamente articuladas com aviões a jato, tanques, fuzis, mísseis e todo um poderio bélico tecnológico existente em guerras da realidade. Contudo, nota-se que, em

Avatar, nenhum “primitivo” do planeta Pandora empunha uma metralhadora ou pilota tanques e naves americanas. Aos “selvagens” Na’vi, não é permitido dominar a língua do oponente e nem lutar com as mesmas armas. Estão eles, mesmo tratando-se de uma fantasia tecnológica, relegados à representação primitiva de corpos¹⁹ que utilizam do uso secular de tacapes, arcos e flechas para defender-se.

“A discussão do mundo colonial pelo colonizado não é um confronto racional de pontos de vista. Não é um discurso sobre o universal, mas a afirmação desenfreada de uma singularidade admitida como absoluta. O mundo colonial é um mundo maniqueísta (...) o colono faz do colonizado uma quintessência do mal. A sociedade colonizada não é apenas descrita como uma sociedade sem valores. Não basta ao colono afirmar que os valores desertaram, ou melhor jamais habitaram, o mundo colonizado. O indígena é declarado impermeável à ética, ausência de valores, como também negação dos valores” (Fanon, 1968, pp. 30-31)

Seguem-se as cenas digitais da devastação militarista, o real sentimento de desolação vivido pelo povo Na’vi, comum aos povos colonizados. A narrativa da desolação e da precariedade são revividas repetidas vezes e, segundo Grada Kilomba (2018) em diálogo constante com a obra de Franz Fanon (2008; 1968), estão remetidas a sensação de atemporalidade de um racismo cotidiano. O sentimento de implacabilidade do destino, de derrota irremediável, de apatia frente ao inimigo imensurável é comum nos processos escravistas, coloniais e bélicos na história dos corpos nativos indígenas e africanos.

“... não é com o *sujeito negro* que estamos lidando, mas com as fantasias *brancas* sobre como a *negritude* deveria ser. Fantasias que não nos representam, mas, sim, o imaginário *branco*. Tais fantasias são aspectos negados do eu branco reprojatados em nós, como se fossem retratos autoritários e objetivos de nós mesmas/os. “Eu não posso ir ao cinema”, escreve (Frantz) Fanon (...) “Eu espero por mim”. Ele (o branco) espera pela negra/o selvagem, bárbara/o, por serviçais negras/os, por (negras) prostitutas (...) por negras/os criminosas/os, assassinas/os e traficantes (...) ser-se forçada/o a identificar-se com os heróis, que aparecem como *brancos*, e rejeitar os inimigos, que aparecem como *negros*²⁰.” (Kilomba, 2018, pp. 38-39)

No filme "Avatar" (2009), compete ao americano Jake Sully, um ex-fuzileiro do exército, com sua consciência de homem branco conduzir seu avatar, um corpo emprestado, criado em laboratório, para guiar a resistência do povo Na’vi (Figura 1). Reitera-se que o corpo conduzido por Jake Sully, apesar da mesma pele azul, dos ossos de fibra de carbono e da longa cauda capaz de conexões com o ecossistema como um cabo USB, não é o corpo de um Na’vi de fato, fruto de uma cultura, e, sim, uma clonagem em laboratório.

¹⁹ Em busca de formas mais disruptivas e ao mesmo tempo mais acessíveis de abordar temas complexos como Outridade, Militarização, Colonialismo, Guerra cultural e Disputas Semióticas, e por acreditar em contextos de educação de inclusão e diversidade, utilizar-se-á ao longo desta dissertação vídeos ensaio para ilustração. “Estamos politizando TUDO?”, canal Ora Thiago. Acesso em 29/04/23, à 09:37, em <https://www.youtube.com/watch?v=QeSDq-C7bAU>

²⁰ Grifos da autora.



Figura 1 - Jake Sully “se torna” um Na'vi"- “Avatar” (2009)

Entretanto, é o americano Jake Sully que, não obstante, passa a dominar a língua do povo azul, assim como a simular seus costumes. E, uma vez definitivamente inserido, o fuzileiro torna-se o grande líder da nação Na’vi: a reprodução da narrativa colonialista do “estrangeiro salvador”, o Escolhido (Wisniewski, 2019). Reitera-se ser Jake Sully originalmente um homem de pele branca, de olhos azuis, de padrões de beleza hegemônicos, pertencente à cultura dominante, de conhecimentos militares, a valorizar conceitos heteronormativos de afeto e de família, o avatar criado no laboratório estadunidense a se tornar líder de um povo indígena. Alise Winieswski disserta a partir de uma perspectiva decolonial, acerca do Escolhido, em crítica a obra de Joseph Campbell, “O Herói de Mil Faces” (1949), referência para a escrita de roteiros:

“(…) “O Escolhido” é um termo usado por críticos e escritores nos gêneros de fantasia e ficção científica para descrever um herói acima de outros heróis, que luta contra o mal, salva o mundo e prova ser maior do que outros heróis. O Escolhido incorpora a compreensão anglo-americana do herói, seu destino predestinado e sua jornada enraizada na arquitetura literária da fantasia medieval, que frequentemente entende o herói como uma figura de Cristo: ele se sacrifica, morre e ressuscita para salvar uma comunidade e seus valores.²¹” (Wisniewski, 2019, p. 1)

Katie O'Connor (2022), também em conversa com Frantz Fanon (1968), sublinha que a eleição de Jake Sully como “O Salvador” militarizado do povo Na’vi, nos moldes de herói revolucionário anti colonial, serve para evidenciar a celebração do imaginário de masculinidade e de heteronormatividade hegemónica

“(…) o binarismo entre colonizado e colonizador é problematicamente reproduzido na heteronormatividade binária de gênero. O feminizado povo Na’vi e sua terra são

²¹ ““The Chosen One” is a term used by critics and writers in the fantasy and science fiction genres to describe a hero above other heroes, who fights evil, saves the world, and proves himself greater than other heroes. The Chosen One embodies Anglo-American understandings of the hero, his fated destiny, and his journey rooted in the literary architecture of medieval fantasy, which frequently understands the hero as a Christ figure: he sacrifices, dies, and is resurrected to save a community and its values”. Tradução livre.

exploradas e oprimidas pelo humano, que são homens militarizados e masculinos. (Os Na'vi) somente podem ser salvos por um homem branco que está utilizando de sua rebelião anti colonial para viabilizar suas próprias fantasias masculinas.²²” (O’Connor, 2022, p. 65)

Nota-se que no filme “Avatar”, Jake Sully, o eleito para guiar o povo Na’vi, ainda que reproduza costumes dos nativos e receba distinções hierárquicas e o status de divindade nativa (“Toruk Makto” e “Olo’eyktan”), permanece a invocar por um “Jesus!” ocidental católico/protestante, em situações de discussão. Seu corpo de avatar azul comporta-se na maior parte do tempo, como o estereótipo do fuzileiro americano, a reiterar valores vitorianos de família e a impor a rotina militar aos filhos. Como veremos nos capítulos seguintes, a narrativa do Escolhido (o homem heteronormativo, branco, militarizado e Salvador) apresenta-se de forma recorrente em distintos produtos cinematográficos.

“(…) o epônimo do herói no filme é um construto humano, o avatar, e não um Na’vi (...) O título do filme e o seu personagem principal não são uma correspondência à suposta perspectiva Na’vi. Nós temos um não-Na’vi como o herói do filme, facto que modifica as mensagens bem intencionadas e politicamente corretas em um típico romance no estilo ‘Branco que entra em um arbusto e sai de lá transformado em nativo’, que nós conhecemos de outros filmes de Hollywood (...) os Na’vi podem reconstruir sua sociedade com um Novo Messias²³.” (Knopf, 2011, pp. 332-335)

Quanto aos corpos femininos, a avatarização ocorre neste filme de James Cameron, de forma ainda mais brutal. As mulheres virtuais do filme “Avatar” (2009), avatarizadas a partir de traços da cultura de inspiração africana e indígena, perpetuam papéis de submissão hierárquica. São os homens que tomam as decisões, são os que empunham as armas de potência e que, de forma preponderante, comandam a tecnologia no filme. Neste sentido, tem-se o imaginário masculino representado como o ideário civilizatório: dos corpos ordinários aos super humanos e é, a partir desta conceção de homem, que se estabelecem as relações.

“É um indivíduo “comum”: na maior parte do tempo um homem (os sonhos das mulheres são indicados de forma adjacente, como variantes possíveis onde o sexo do sujeito vem modificar o sentido do sonho); um homem que tem uma família, bens e frequentemente um trabalho (mantém um comércio, tem uma loja): frequentemente tem serviçais e escravos (mas o caso de não tê-los é enfocado). E seus cuidados principais dizem respeito, além de sua saúde, à vida e à morte de seus próximos, ao sucesso de seus empreendimentos, seu enriquecimento, seu empobrecimento, o

²² “(...) the binary between colonized and colonizer is problematically reproduced as a heteronormative gender binary. The feminized Na’vi and their land are exploited and oppressed by the masculine human military, and they can only be saved by a white man who is utilizing their anti-colonial rebellion to act out his own masculine fantasies”. Tradução livre.

²³ “... the eponymous hero of the film is a human construct, the avatar, and not a Na’vi. The film’s title and the main character are not correspondent to the supposedly Na’vi perspective. We have a non-Na’vi as the film hero, a fact that turns these well-intended and politically correct messages into a ‘white going into the bush and become Native’ romance that we know from other Hollywood movies (...) the Na’vi can reconstruct their society with a new messiah”. Tradução livre.

casamento de seus filhos, e os encargos a serem eventualmente exercidos na cidade (...) um tipo de preocupações próprias às pessoas comuns” (Foucault, 1985, p. 16)

Contudo, neste cenário de guerra de “Avatar”, os papéis de gênero ficam ainda mais exacerbados. Maria Meluso (2020) disserta perspectivas acerca dos ideais de uma educação vitoriana quanto aos papéis de gênero. Para ela, as distinções sobre o que deve caber ao homem e à mulher na sociedade americana, se perpetuam nos *blockbusters*, como nos filmes do MCU (*Marvel Cinematic Universe*), filmes de grande popularidade da atualidade amplamente consumidos pelas gerações mais jovens:

"Quando os estudantes crescem, eles também tendem a incorporar papéis de gênero tradicionais. Permanece um sentimento de que mulheres e homens ocupam separadas esferas de influência (...) homens são dominantes, ocupam a esfera exterior da casa, promovem a guerra, a violência e performam a ação, enquanto as mulheres são dóceis, domésticas, donas de casa e servem aos homens como inspiração, “o espelho da beleza”, a não-violência, os anjos “no centro da ordem” e o “bálsamo da angústia” meio ao caos.²⁴” (Meluso, 2020, p.23)

E quando fala-se nos ideais vitorianos da “mulher” como “espelho de pureza” e “anjo do lar” é necessário especificar de quais mulheres estamos nos referindo. Negrita-se que há ainda uma distinção entre performances esperadas para mulheres brancas e para mulheres negras e latinas. Se o recorte incluir mulheres trans e travestis, a complexificação é ainda maior (Nascimento, 2020 e 2021; Silva, F., 2019; Oliveira, M., 2017; York, 2020; Arruda, 2020). A partir do discurso de Sojourner Truth em 1851 em Ohio (hooks, 1990), e de sua “experiência como mulher travesti, negra, gorda, subalternizada pelo racismo, pelo cissexismo e pela gordofobia”, Letícia Nascimento (2021), sob a ótica do transfeminismo, disserta sobre o cerceamento às corporalidades trans e travestis desde a infância:

“A interrogação de se nós, mulheres transexuais e travestis, somos ou não mulheres, é um martelar constante, dúvida produzida pelo não enquadramento de nossas experiências dentro do CISTema colonial moderno de gênero (...) A vigilância binária dos gêneros produz violências constantes (...) dado o sentimento de não pertencimento ao domínio socialmente estabelecido como masculino - ou masculino no caso das infâncias trans masculinas” (Nascimento, 2021, pp. 17-22)

No filme “Avatar” (e, de forma generalizada, em filmes de super seres), as personagens femininas de traços negróides não são vistas como “anjos da pureza”. No sentido de evitar essencialismos no entendimento do que constituem as opressões acerca de mulheres negras, Carla Akotirene (2019), enfatiza a importância do pensamento interseccional e diverso:

²⁴ “When students grow up, they also tend to embody traditional gender roles. Popular sentiment remains that women and men occupy separate spheres of influence (...) men are dominant, occupying the sphere outside the home, making war and violence and performing the action, and women are docile, domestic, homemakers, and serve the men as inspiration, “the mirror of beauty,” the nonviolent, “centre of order” angels, and the “balm of distress” amid the chaos”. Tradução livre.

“Nem toda mulher é branca, nem todo negro é homem, nem todas as mulheres são adultos heterossexuais, nem todo adulto heterossexual tem locomoção política, visto as geografias do colonialismo limitarem as capacidades humanas (...) a interseccionalidade estimula o pensamento complexo, a criatividade e evita a produção de novos essencialismos.” (Akotirene, 2019, p. 27)

Tampouco mulheres negras e indígenas são mostradas em filmes *Live Action* a empunhar armas de fogo como fazem mulheres brancas e os personagens masculinos. Ao aprofundarmos a análise, percebe-se tratar-se de uma premissa de filmes americanos (com exceção dos estereótipos encontrados em filmes *Blaxploitation*²⁵), que mulheres negras e indígenas não sejam mostradas a empunhar armas de fogo de maneira exímia. Assim como mulheres negras não são mostradas a pilotar tanques de guerra, caças da força aérea²⁶ e como comandantes de navios, ainda que em um enredo ficcional. No filme “Avatar”, a constituição dos corpos de mulheres, mesmo que revestidos de sua pele azul em uma aventura futurista, padece de antigos problemas estruturais da sociedade, os mesmos apontados pelo feminismo negro como o racismo, o sexismo e o classismo (Davis, 1983).

“(O) discurso de (Sojourner) Truth, ainda no século XIX, já evidencia um grande dilema que o feminismo hegemônico viria a enfrentar: a universalização da categoria mulher. Esse debate de se perceber as várias possibilidades de ser mulher, ou seja, do feminismo abdicar da estrutura universal ao se falar de mulheres e levar em conta as outras intersecções, como raça, orientação sexual, identidade de gênero (...) O que a voz de Sojourner traz, além de inquietações e necessidade de existir, é evidenciar que as vozes esquecidas pelo feminismo hegemônico já falavam há muito tempo. A questão a ser formulada é: por que demoraram tanto a serem ouvidas?” (Ribeiro, 2018, pp. 21-24)

Acrescenta-se que, durante toda esta investigação não foram encontrados exemplos, no audiovisual de fantasia e de super aventura, em que mulheres negras e indígenas estejam corporificadas como super-heroínas, das quais sua principal defesa seja o manejo de uma arma de fogo. O recorte de gênero (masculino) e cor (branca, na maioria dos corpos) estende-se para as personagens que detém o controle dos avanços científicos em “Avatar”, o filme. Há um numeroso grupo de homens a dissertar sobre a tecnologia de avatarização dos Na’vi. Contudo, não há cientistas mulheres, negras ou latinas. A única mulher (uma mulher branca, ressalta-se) a ocupar um cargo de destaque como cientista, é frequentemente deslegitimada pelo comando masculino e acaba morta ao final do primeiro filme. Sandra Harding (1986), aponta acerca dos aspetos de validação do conhecimento em um ponto de análise a partir do gênero:

“O totemismo de gênero na ciência é frequentemente potencializado por oposições notórias ou conflitos entre as necessidades de uma identidade masculina e as

²⁵ Movimento cinematográfico americano onde filmes de baixo orçamento eram produzidos por equipes negras para audiências negras, reproduzindo clichês de filmes de ação e espionagem.

²⁶ Acerca da representação da mulher negra como figura de potência em filmes *live action*, a exceção seja o filme “Pantera Negra” (2018), que será discutido nas seções seguintes.

ameaçadas ou reais divisões do trabalho por gênero (...) esta concepção de diferença de gênero não pode explicar, como em nossa cultura, como na grande maioria das outras, a política de poder e o valor moral são monopolizados por homens em detrimento das mulheres. Gênero é uma categoria assimétrica do pensamento humano, uma organização social e uma identidade individual.” (Harding, 1986, pp. 54-55)

O corpo avatarizado é passível, portanto, de recortes de gênero, etnia, sexualidade, classe. Os avatares, construídos para servir ao propósito de outrem, são inseridos em universos, a priori, mediados por tecnologia. Além disso, percebe-se a interação e a imersão como fatores preponderantes na representação do corpo digital. De “forma verbal e não verbal”, ocorre que “a extensão de realismo pela representação por avatares, pelas ambientações e pela interação (...) têm sido apresentada para afetar presença²⁷” (Davis et al., 2009, p.94; Hepperle et al., 2021; Herrera & Bailenson, 2021).

Segundo Adriano Messias de Oliveira (2016), o corpo, ao longo da História, recebe modificações proporcionais ao avanço da tecnologia. O corpo que na idade média era penitenciado pela presença divina, uma vez inserido em realidades virtuais, é capaz de voar, de ter força sobre humana, de respirar na profundidade de oceanos. Esta mesma tecnologia possibilita para além da imediata ciborguização de seres de braços e pernas mecânicas; da clonagem e do transplante de membros; e das reconfigurações do corpo para o masculino e para o feminino, traz consigo dilemas e debates inerentes à condição humana. Dilemas estes antecipados pela literatura e pelo cinema.

“O corpo, que já foi tomado como o receptáculo do divino, recebe hoje novas significações, e grande parte delas têm sido apresentadas pelo cinema (...) as questões da exteriorização dos conflitos humanos são projetadas no próprio corpo – e não são mais apenas reflexos das turbulências mentais ou da “alma”. Temos hoje uma vasta produção filmica que se alimenta do biotecnológico e dos avanços científicos para engendrar, por exemplo, personagens que pautam aspectos da crise antropológica (...): são, muitas vezes, ciborgues e avatares, corpos supermodificados e superexcitados pela tecnologia, a qual atua cada vez mais como mediadora do sujeito no mundo.” (Oliveira, 2016, pp. 37-41)

Em decorrência da percepção de uma narrativa colonialista comum em processos de avatarização, disserta-se-á mais acerca do filme “Avatar” no capítulo que trata do estudo de caso (a representação da entidade Curupira no *Live Action* Cidade Invisível em uma análise visual crítica). Todavia, a construção do corpo digital e sua inserção em filmes e séries *live action*, centra-se em conceitos apresentados pelo poder hegemônico e exclui a perspectiva e a pluralidade de outras narrativas, em geral, consideradas minoritárias e dissidentes.

As escolhas para a construção de um corpo digital e sua inserção em um mundo imagetivamente fantástico estariam, portanto, regidas por uma intencionalidade e pela disputa de narrativas distintas. Interessa-se nas próximas seções perceber quais seriam elas.

²⁷ “The extent of realism in representation via avatars, environment and interaction has been shown to affect presence”. Tradução livre.

1.1.2. Avatarização como ferramenta de transição por diferentes mundos

De certa forma, a tecnologia permite que a projeção de sonhos, a imaginação de histórias e a simulação de relações possam ser concretizadas com a representação de corpos em lugares e em condições específicas. Desta idealização do corpo para sua materialização, pode-se encontrar um caminho de singularidades imprevistas. Por exemplo, em algum ponto pode-se imaginar o que consiste ser “um Mestre”, “um Sábio”, “um Professor” até o momento de nos depararmos com a personificação de um. O imaginário de como é a sala de aula, de como alunos e professores irão se comportar pode ser muito distinto de sua materialização.

Tomemos, a priori, a representação de um “Professor” a partir de um imaginário. Este ser idealizado terá sua agência e simbologia definidas por parâmetros do “mundo real”, desde a atribuição de gênero (*Por que não “a Mestra”, “a Sábia”, “a Professora”?*) aos discursos que esta representação defende no meio em que está inserida (Bourdieu, 1989; Butler, 2007; Foucault, 2008a; Gonzáles, 1984; Harding, 1986; Hirata, 2014; Ribeiro, 2018). Neste ponto refletimos acerca do lugar que o corpo ocupa.

“A estrutura da linguagem é assimétrica porque equipara com o masculino ao sujeito que fala pelo universal e como o universal e a fala feminina como “particular” e “interessada” – não é intrínseca a nenhuma linguagem concreta nem à linguagem em si” (Butler, 2007, p. 233)

A Avatarização, para além da configuração de um corpo a ser conduzido por outrem, refere-se à bilocação e à ubiquidade (Oliveira, 2016; Santaella, 2003; Davis et al., 2009) em que o uso da tecnologia permite a transição da consciência por entre mundos. Pode ser percebida como o processo transicional de um meio para outro. Estas transições podem ocorrer da imaginação para construções da oralidade e, a posteriori, para outras médias (texto impresso, narração radiofónica, imagens de televisão, filmes, jogos, mundos virtuais).

O conceito de *driver* a conduzir o avatar, neste sentido, pode ter expansão para um pensamento coletivo, um conjunto de narrativas e preceitos, para guiar suas ações. Neste caso, não há mais a consciência individual a apossar-se do corpo e sim a consistência da ideologia de um grupo, de um raciocínio corporativo, de um procedimento institucional. Um “sujeito-efeito” de ideologias em conflito com suas diferentes representações e alegorias (Spivak, 2010, pp. 19-76). Em termos contemporâneos, ter-se-ia, a comandar um avatar minoritário, a inserção de pensamentos e interesses hegemónicos, gerando ações incongruentes com a minoria que este corpo representa.

Percebamos, a avatarização, por exemplo, de um “capitão do mato”: um corpo negro à serviço de um pensamento colonial racista branco²⁸. Este corpo é representado em textos, filmes e games, como o avatar de um grupo minoritário comandado por um *driver* hegemónico colonial. O mesmo raciocínio estende-se para o indígena convertido pelos evangelhos; para pensamentos conservadores de extrema direita a comandar corpos LGBT; mulheres com atitudes machistas, em que o corpo é cooptado por uma intencionalidade

²⁸ “Jogo que simulava escravidão retirado pela Google após protestos”. Acesso em 26/05/2023, às 23:05, em: <https://sicnoticias.pt/mundo/2023-05-26-Jogo-que-simulava-escravidao-retirado-pela-Google-apos-protestos-921ed591>

misógina e que, em análise, pode depor contra a própria existência deste corpo. Neste caso, o *driver* que comanda as ações do avatar, tem sua identificação complexificada. São estes pensamentos originários de uma cultura, de relações com a coletividade, de pertencimento, ou será resultado de algo externo, de interesses alheios implantados àquele corpo, fruto da alienação de sua condição? Quais narrativas são delineadas e assumidas neste processo?

“A cultura dominante contribui para a integração real da classe dominante (assegurando uma comunicação imediata entre todos os seus membros e distinguindo-os das outras classes); para a integração fictícia da sociedade no seu conjunto, portanto, à desmobilização (falsa consciência) das classes dominadas; para a legitimação da ordem estabelecida por meio do estabelecimento das distinções (hierarquias) e para a legitimação dessas distinções.” (Bourdieu, 1989, p. 10)

Na medida que o avatar opera em um ambiente construído, esta transição de um mundo para outro não se dá de forma espontânea e apresenta, neste sentido, distintas disputas de narrativas e de relações de poder. Na passagem do mundo imagético da oralidade para o texto, o componente civilizatório pode ser atrelado no sentido de hierarquizar a narrativa escrita, atribuindo-lhe mais valor, em detrimento da tradição oral. Acerca da valoração da tecnologia da escrita frente a oralidade, Camilo Vargas Pardo (2017) reflete sobre as relações de poder imbricadas:

“o uso da escrita alfabética tem estado vinculado com o exercício do poder e com a imposição do olhar imperial europeu em todo o continente americano (...) resulta pertinente perguntar pelos processos de reconstrução da memória individual e coletiva, de reafirmação cultural e, por fim, de negociação com a cultura dominante (...) através da apropriação da tecnologia da palavra, de seu uso literário e de sua articulação com sistemas tradicionais de produção de sentido que se forjam através de um vínculo estreito com a oralidade²⁹.” (Vargas Pardo, 2017, p. 26)

A Avatarização, à priori, consiste na criação de avatares e de sua inserção em mundos virtuais. Estes corpos carregam elementos de culturas distintas dos mundos que pertencem. O corpo e o ambiente virtuais são criados a partir de referências do mundo real. A transição de um meio para outro apresenta-se como algo cíclico, episódico; passível de recortes (Foucault, 2008a) e de interpretações diversas; carregada de elementos da atemporalidade (Kilomba 2018). Sobre a transição de uma cultura para outra, Lúcia Santaella (2003), observa a relação entre a transferência de um meio (média) para outro e quais pensamentos estão associados a essas mudanças. Percebe-se, neste ponto, que o conceito de “cultura” e de “eras culturais”, apresentado no texto de Santaella, adquire um cariz polissêmico na construção das representações:

²⁹ “... el uso de la escritura alfabética ha estado vinculado con el ejercicio del poder y con la imposición de la mirada imperial europea en todo el continente americano (...) resulta pertinente preguntarse por los procesos de reconstrucción de la memoria individual y colectiva, de reafirmación cultural y, por ende, de negociación con la cultura dominante (...) a través de la apropiación de esta tecnología de la palabra de su uso literario y de su articulación con sistemas tradicionales de producción de sentido que se se forjan a través de un vínculo estrecho con la oralidad” (tradução livre)

“... considero (...) uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital (...) as transformações culturais (não) são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais” (Santaella, 2003, p. 24)

Contudo, a presença de novas tecnologias, circunstancialmente, podem ser orquestradas por velhos atores no sentido de interferir na inserção dos avatares nos ambientes. A hegemonia do fenótipo caucasiano pode propiciar a hierarquização das relações em mundos virtuais. A inexistência de diversidade pode imbricar na rejeição de avatares de etnias minoritárias. Símbolos capitalistas, que valem tanto no mundo real como no mundo digital, podem ser acessados por avatares privilegiados e negados a outros estandardizados. Segundo Michel Foucault (1977), o corpo em sociedade é resultado do controle imposto por um biopoder responsável por rentabilizá-lo nas relações sociais e em suas dinâmicas de resistência pois “em qualquer sociedade o corpo está preso no interior de poderes muito apertados, que lhe impõem limitações, proibições ou obrigações” (Foucault, 1977, p. 126)

Determinar a agência e a simbologia em torno da construção de um avatar e do meio em que ele será inserido, implica por operar estruturas morais e dogmáticas de poder. A adoção de uma ideologia hegemônica, de *cariz* massificador, pode restringir o acesso e a circulação de avatares em ambientes digitalizados; pode privilegiar um grupo de avatares em detrimento a outro; pode reproduzir privilégios e hierarquizações do mundo real no mundo digital. Neste sentido, o corpo digital pode ser passível de situações de exclusão e extermínio como acontece aos corpos no mundo real. Acerca da política para os corpos considerados dissidentes e abjetos para sociedade, ressalta Fábio Mariano da Silva (2019):

“A soberania invoca a exceção, e ambas criam condições para a exclusão e morte dos sujeitos discordantes (...) o projeto iluminista tratou da homogeneização dos sujeitos de maneira a construir um conjunto de identidades privilegiadas, ou uma única identidade, do qual foram excluídos elementos raça, gênero e sexualidade, que passaram a ser objeto das políticas de mortes.” (Silva, F., 2019, p. 56)

O ambiente real e virtual condiciona diretamente a ação do avatar. O que pode o corpo negro na recriação de uma plantação colonial nos livros do século XVIII? Como pode agir a representação de uma mulher objetificada, em meio a disputa de homens brutalmente armados em filmes de guerra como *Hamburguer Hill* (1987) e de gangsters como *The Godfather* (1972)? Como um corpo Trans, materializado em *games* como Final Fight (Christenson & Unéus, 2017; Wilund, 2022), pode lidar com o problemático conceito de *newhalf*³⁰, proveniente da reiteração de práticas de violência transfóbica no mundo real como

³⁰ *Newhalf* é um termo no Japão para designar mulheres trans que não submeteram-se a cirurgia de redesignação sexual. Pode-se incluir nesta abordagem a identidade Travesti, conceito brasileiro para

o *dead name* e o *misgendering* (Nascimento, 2021; Silva, F., 2019; Bento, 2011; Preciado, 2022; Quinalha, 2022)?

As narrativas na construção de corpos e ambientes perpassam os diferentes meios (médias) e materializam formas de controle na condução dos avatares. Djamila Ribeiro (2018), disserta acerca da escuta qualificada aos discursos produzidos pelos corpos minoritários a partir dos lugares que ocupam:

“... não poder acessar certos espaços, acarreta em não se ter produções e epistemologias desses grupos nesses espaços; não poder estar de forma justa nas universidades, meios de comunicação, política institucional, por exemplo, impossibilita que as vozes dos indivíduos desses grupos sejam catalogadas, ouvidas, (...) O falar não se restringe ao ato de emitir palavras, mas de poder existir. Pensamos lugar de fala como refutar a historiografia tradicional e a hierarquização de saberes consequente da hierarquia social. Quando falamos de direito à existência digna, à voz, estamos falando de locus social, de como esse lugar imposto dificulta a possibilidade de transcendência” (Ribeiro, 2018, p. 64)

A hierarquização no processo de avatarização pode ser percebida desde a ideia de como será produzido este corpo e do mundo em que o corpo será inserido, à forma de como serão as transições de um meio para o outro. Tratemos da representação de um “deus” ou das conceções femininas de “deusas” (como as brasileiras Iemanjá e Nossa Senhora da Aparecida; a egípcia Ísis; a grega Medusa). No imaginário de um povo, este ser fantástico que possui certas características e tem sua ação valorizada na oralidade, pode, em sua representação, apresentar, contraditoriamente, transformações drásticas quando descrita em um livro, na pintura de um quadro ou na realização de um filme. Suas características iniciais podem ser adulteradas, sua influência pode ser diminuída, o meio em que está apresentado pode ser menos impactante e potente. Suas falas podem ser contrárias a filosofia de seu povo originário. Ou, ainda, esta representação pode vir coberta de valores atribuídos para a depreciação de uma cultura estranha a de quem detém a tecnologia (Arruda, 2020, pp. 61-63).

“(...) desde que a televisão foi criada (...) por volta de 1964, diariamente pessoas negras são bombardeadas com a informação de inadequação e/ou de inexistência (...) Nos programas, novelas, filmes, propagandas, etc., a imagem da pessoa negra oscilava entre a escassez premeditada e aceita pela branquitude, que sempre quis se assemelhar a cidadãos do continente europeu, negando ao máximo suas raízes afro-ameríndias...” (Berth, 2018, p. 73)

Sobre a transição do mundo imagético para a tecnologia da escrita, Adriano Messias de Oliveira (2016), após uma breve arqueologia do corpo ao longo da História, nomeadamente após o período medieval, disserta acerca do cariz dialógico e maniqueísta da representação de textos “de terror” recorrente na escrita religiosa:

“... a literatura de matriz moral cristã (...) opunha Bem e Mal (...) em ambientes de clausura, como castelos e monastérios mal-assombrados, em clima de conspirações, problemas com heranças e jogos de poder. Os enredos dos romances góticos exigiam que os homens de boa índole fortalecessem suas almas contra os fantasmas e seres diabólicos” (Oliveira, 2016, p.39)

O procedimento de construção de corpos e de sua apresentação em ambientes controlados pela tecnologia assemelha-se à transição de um meio (mídia) a outro. Preceitos percebidos na relação dos corpos inseridos no ambiente são sistematizados através de escritos e são repassados às pinturas, à banda desenhada, às séries e filmes. Neste conceito de avatarização, os corpos são conduzidos por dogmas defendidos por um governo, por uma autoridade ou por um conjunto de *drivers* que detém a tecnologia em questão. Os corpos agem, portanto, sob valores estabelecidos de forma estrutural.

“A despeito dos estereótipos de sexualidade reprimida do período vitoriano, escritos provenientes daquela época traduzem o que seria adequado quanto aos papéis de gênero e de sexualidade esperados (...) as ideias de decência e boas maneiras impediam o cidadão comum de falar livremente acerca de sexo e da sexualidade ” (Meluso, 2020, p. 24)

Percebe-se a relação íntima da agência do corpo e o ambiente no qual está inserido. A troca de uma mídia para outra estabelece-se de forma complexa. Em seu espectro neoliberal, capitalista, o uso da tecnologia requer investimento financeiro para viabilizar sua materialidade. A tecnologia envolve custos e é, em si, a configuração de um bem que se adquire. A avatarização do corpo e seu pertencimento a um ambiente virtual torna-se, neste sentido, um produto a ser consumido e cultuado. Lúcia Santaella (2003), em seu artigo disserta acerca do fetichização da cultura de novas mídias:

“... quaisquer mídias, em função dos processos de comunicação que propiciam, são inseparáveis das formas de socialização e cultura que são capazes de criar (...) o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio e que fica impregnado de todas as contradições que caracterizam o modo de produção econômica e as consequentes injunções políticas em que um tal ciclo cultural toma corpo” (Santaella, 2003, p. 25)

A construção de um avatar e sua inserção em um mundo digital segue restrições e normas específicas de agência. A avatarização obedece o roteiro de “quem está autorizado” a descrever o corpo e a representá-lo (Hall, 1997; Kilomba, 2018; Spivak, 2010) de forma real, textual e pictórica. Nas mídias (médias) digitais, a avatarização também está sujeita a quem detém os recursos para digitalizar este corpo e inseri-lo em um mundo virtual. Alanah Davis, em pesquisa com outras autoras e autores, ressaltam que a “representação refere não somente acerca da aparência dos avatares e do ambiente em que estão inseridos (...) mas de como os avatares interagem nesse ambiente” (Davis et al, 2009, p.93).

As tecnologias empregadas para a construção de um mundo virtual permitem, portanto, que corpos digitais experimentem experiências de interação e de imersão diversas.

Em metaversos, por exemplo, são construídos ambientes virtuais para interação de avatares para a formação de equipas de trabalho e para o entretenimento³¹. Os avatares podem também coexistir em ambientes de realidade aumentada (*AR - Augmented Reality*), onde corpos digitais interagem com corpos reais em ambientes reais. Esta interação em ambiente virtual e real, agrega, em relação aos níveis de imersão naquele ambiente, a sensação de presença e de pertencimento àquele lugar, para além de aspetos da representação do avatar em si:

“Metaversos são mundos virtuais tridimensionais imersivos (VW - Virtual Worlds) nos quais pessoas interagem como avatares entre si e com agentes pertencentes a programação, com o uso metafórico do mundo real, contudo, sem as limitações do mundo real (...) permite experimentar pensamentos de maneiras inteiramente novas onde agentes de uma equipa podem trabalhar juntos (...) o contexto de metaverso cria a oportunidade para avançar o conhecimento acerca das equipas virtuais e do nosso pensamento quanto às potencialidades da tecnologia³²” (Davis et al, 2009, p. 93)

Em filmes *Live Action*, para a credibilidade das narrativas apresentadas, é crucial a perfeita integração da representação com o meio que a cerca. A tecnologia de CGI's (*Computer Generated Imagery*) para além da reprodução de cidades, florestas, mundos imaginados, destina-se a dar vida a corpos que existem digitalmente a partir do trabalho de atores e técnicos. O corpo digital neste ambiente igualmente criado por computador, em muitos casos, têm capacidades sobre-humanas. Isto proporciona movimentações imprevisíveis a este corpo, mostrado em ângulos vertiginosos, por exemplo, em meio aos prédios da cidade americana de Nova Iorque como no *Live Action* “O Fantástico Homem Aranha 2” (Mark Webb, 2014). Não é um ator de carne e osso que está pendurado por uma teia, que se contorce esteticamente entre os prédios, para enfrentar seus oponentes. É um corpo digital, de contornos incrivelmente realistas, direcionado por um especialista em computação, que se movimenta por uma cidade igualmente impressionante, recriada por computador.

O conceito de avatarização pode ser aplicado de forma metalinguística em “Homem de Ferro 1” (Jon Favreau, 2008), “Homem de Ferro 2” (Jon Favreau, 2010) e “Homem de Ferro 3” (Shane Black, 2013). Nos filmes, como um *driver* amplificado, o playboy Tony Stark controla sua própria armadura, primeiro inserido nela e depois à distância. No avançar da superaventura, ao longo dos três filmes, o playboy, que se comunica midiaticamente ao estilo de bilionários americanos como Elon Musk e Mark Zuckerberg, passa a comandar um exército de máquinas de guerra. Contudo, o que se percebe é que, para além da mente heróica supostamente bem intencionada do personagem, há a digitalização do imaginário masculino: um *Iron Man*, a narrativa do “homem” bem sucedido, como também “de ferro”, imbatível. E como moldura da narrativa individual do homem de sucesso, impõe-se a narrativa

³¹ “El multiverso MARVEL te está esperando”. Acesso em 29/04/2023, às 15:54, em <https://www.youtube.com/watch?v=VuWeaiQx3Xc>

³² “Metaverses are immersive three-dimensional virtual worlds (VWs) in which people interact as avatars with each other and with software agents, using the metaphor of the real world but without its physical limitations (...) The context of metaverses allows for thought experiments on entirely new ways that virtual team members might work together (,,) The metaverse context creates an opportunity to advance knowledge on virtual teams and our thinking on technologies capabilities” (tradução livre)

governamental estadunidense. Narrativa esta, de cariz militarista, a controlar todo aparato bélico existente no mundo real, bem como a liderar o exército digitalizado de robôs, no cenário de guerra globalizada em imagens *full HD* e som *dolby atmos*.

Questões geradas com relação a experiência de imersão em ambientes virtuais renderia outros vários estudos, assunto impossível de ser esgotado em uma dissertação. Umberto Eco (1986) aponta para a problematização da “Hiper-Realidade”, criada artificialmente em que a experiência digital impõe-se como mais real que a própria realidade. Em “Avatar, O Caminho da Água” (2022), referido no início do capítulo, o detalhamento na recriação digital de elementos da natureza como flores, folhas, água, animais segue para além do rigor visual. Segundo Eco (1986, pp.7-8), a ideia de maior realidade, de maior quantidade de detalhes, de maior intensidade de realismo em comparação a realidade inicial, carrega em si “a ideia estadunidense de prosperidade”. Quanto mais realidade impregnada, maior o valor do produto digital.

Estamos, em diferentes instâncias, afetados pela exposição à mundos digitais. Nos compadecemos das florestas arrasadas digitalmente, dos cenários devastadores de guerras enquanto permanecemos insensíveis ao desaparecimento de ecossistemas inteiros e do apagamento dos corpos no mundo real. A floresta digitalmente impecável de Avatar parece ter mais cor do que as folhas empoeiradas de uma floresta em desmatamento. A água incrivelmente reproduzida apresenta-se mais convidativa ao mergulho do que os rios dos grandes centros urbanos e os leitos fluviais de um país de terceiro mundo. A vida marinha em Avatar pode ser apreciada na proximidade do 3D enquanto os peixes em extinção são apagados em águas turvas.

A reprodução tem valor reconhecido. A água e a floresta no cinema são esteticamente valoradas, da mesma forma, que o artefato indígena tem valor atribuído se confinado aos vidros blindados de um Museu. O real, presente nos recursos naturais e nos corpos, que não pode ser manufaturado e vendido como um produto acabado, é alienado como uma idealização da realidade em acordo ao pensamento colonial. O ideal de valor na criação digital traduz-se, assim, no sentido da materialização da prosperidade, da fetichização da tecnologia, da alienação pelo viés do capital e de seu consumo, via mercado³³.

A priori, a estética digital de corpos e cenários estabelece-se como uma experiência sensorial. No cinema, concomitante à imagem de um maciço tronco a partir-se ouve-se o som ameaçador; em outro momento, o som e a imagem das ondas a bater contra o rochedo e o lirismo residual de sua espuma nos traz o relaxamento de que nos encontramos junto às personagens em um paraíso; o atrito das botas militares contra a areia a se aproximar nos coloca novamente em alerta; sofremos com as lágrimas do corpo digital, que somente existe naquele ambiente controlado, porque fomos guiados a esse ápice. O tanque de guerra faz tremer a cadeira em que estamos sentados; o som ensurdecido do voo do helicóptero, traz a impressão de que estão mesmo a cair bombas do alto de nossas cabeças e que é preciso

³³ Utilizar-se-á como material de apoio, vídeos de Professoras/os, pensadores e teóricos contemporâneos e pós-modernos, em busca de perspectivas mais disruptivas de contextos de Educação. Neste sentido, apresenta-se o contributo da Professora *drag queen* Rita Von Hunty acerca da sua série de vídeos que têm como tema a alienação sob a perspectiva marxista. “Especial Karl Marx #01 - Alienação”. Acesso em 04/02/2023, às 10:01, em: <https://www.youtube.com/watch?v=4a4XBSaNTBQ>

desviar-se. Sensações estas que nos colocam, através da experiência em um mundo digital em 3D, no ponto em que nossa percepção de realidade é de algum modo afetada.

Na animação “Jibaro” (Mielgo, 2021), assim como em "Avatar", apresenta-se a reflexão frente ao colonialismo, embora sua perspectiva pauta-se mais na narrativa da violência contumaz do invasor e de sua insanidade predatória. A animação de quinze minutos, pertencente a série “Love, Death + Robots” do streaming Netflix e traz a criação de seus personagens seguindo o mesmo procedimento de filmes *Live Action*: onde os movimentos de atores de “carne e osso” são captados e são a base para a digitalização dos corpos e ambientes. Essencialmente quanto ao cenário, “Jibaro” traz consigo, de forma impressionante, imagens vertiginosas da floresta, a fúria das águas, a ameaça de espadas afiadas, pedras pontiagudas, a profusão do sangue em cores vívidas e os movimentos dos corpos em um ambiente inteiramente digital³⁴.

O *short movie* “Jibaro”, uma perfeita criação de hiper realidade, tem o preceito da crença que aquele ambiente existe, o que nos torna participantes da fantasia digital. A manipulação digital da realidade apresenta-se em um grau tão acentuado de realismo, que acaba por não somente moldar o ambiente ao redor, como a afetar os corpos digitais e a nossa participação na experiência de imersão. A “Hiper-Realidade” suscitada por Umberto Eco (1986), para além de uma realidade recriada digitalmente, tem a intenção de seduzir o participante que, uma vez entregue a experiência e convencido de não existir barreira na conexão entre os mundos é apresentado a narrativas diversas.

O *game* “The Last Of Us”, transposto para série *live action* homônima (HBO, 2023), impressiona pelo nível dos gráficos ultra realistas³⁵, suscitando dúvidas sobre o que é digital e o que é realidade no jogo (Figura 2). Principalmente na segunda versão do *game* (Sony Interactive Entertainment, 2020), apresenta detalhes do carregamento de armas, das mortes sangrentas, o dedilhar de um violão, os bosques, a água em rios e lagos, a movimentação da personagem principal e, neste sentido, alcança um patamar de realismo³⁶ nunca visto anteriormente.

O cenário de guerra visto pela perspectiva do jogador em “The Last Of Us” muito se assemelha à adoção da câmera corporal³⁷ utilizada pelos soldados em guerras reais, como a da Ucrânia, em contínua retroalimentação da estética militarista e da espetacularização da violência nos televisores de nossas casas. A naturalidade em que revela-se os corpos espalhados no rastro de morte proporcionado pela guerra é semelhante no cenário digital e no ambiente real.

³⁴ “Love, Death + Robots | Inside the Animation: Jibaro | Netflix”. Acesso em 04/02/2023, às 06:54, em: https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g_Qws

³⁵ “The 25 most realistic video games of the past decade”. Acesso em 06/05/2023, às 17:25, em: https://www.yardbarker.com/entertainment/articles/the_25_most_realistic_video_games_of_the_past_decade/s1_386603047

³⁶ “Los detalles más realistas de The Last of Us 2 | ¡DA MIEDO LO MUCHO QUE SE ACERCAN A LA REALIDAD!” Acesso em 07/05/2023, às 07:40, em: <https://www.youtube.com/watch?v=hJ12xFEC7Og>

³⁷ “Ucrânia libera vídeo impressionante de emboscada contra russos”. Acesso em 06/05/2023, às 07:25, em: <https://www.youtube.com/watch?v=aYZM15bH2Lw>



Figura 2 - Jogos de gráficos ultra realistas “The Last Of Us” (Fonte: Google)

A sensação de que estamos em um ambiente de ultra realidade, paradoxalmente estabelece-se quando justamente não nos damos conta de que o que nos cerca é digital. O uso da tecnologia na recriação detalhada de reinos como na série “Game of Thrones³⁸” (HBO, 2011); na trilogia “Senhor dos Anéis” (Peter Jackson, 2001); e mesmo na materialização do pavor de se deparar com um Tiranossauro Rex em “Jurassic Park” (Steven Spielberg, 1993) embora feitos a perfeição, referem-se a abstrações distantes da realidade. A experiência sensorial da ultra realidade, por ater-se intimamente ao plausível, nos hipnotiza, nos faz duvidar de nós mesmos, nos violenta no sentido de não perceber o que é real e o que é loucura.

Uma vez rendidos pela experiência, somos absorvidos por narrativas que, muitas vezes, não nos damos conta de como operam e como permanecem impregnadas em nossos corpos. Corpos esses que, através da avatarização, podem ser replicados digitalmente, como um duplo, uma reinvenção do nosso próprio corpo a ser conduzido em um mundo digital.

As questões quanto à avatarização de nós mesmos, serão o *leitmotiv* para a próxima secção.

³⁸ Alguns nomes de filmes e séries permanecem no idioma original, por terem sido apresentados a mim desta forma ou por apresentar traduções díspares no português (PT) e português (BR).

1.2. A AVATARIZAÇÃO DE SI

1.2.1. Construir um novo corpo

O avatar é um corpo construído. Ao acessar uma aplicação para customizar nossa versão digital (Hepperle et al., 2021, pp. 1232-1234) em uma rede social, são disponibilizados um espectro de tons de pele (Herrera & Bailenson, 2021), formatos de rosto, texturas de cabelo e, em versões mais avançadas, a reprodução de nossa fala e gestual (Figura 3). Busca-se nesse sentido, a experiência de imersão (Dubosc et al., 2020; Wu, 2021; Baker et al., 2021; Freeman & Maloney, 2020) no ambiente virtual onde os níveis de corporalidade e de presença do avatar são extremamente valorizados.

O corpo digitalizado, ainda que possa representar um exercício de criação, nos moldes fantásticos, como poder voar, possuir super poderes e extrapolar as regras do mundo real, responde a padrões sociais e concepções específicas de mundo. Acerca da representação do corpo ao longo da História e a capacidade divina de construir e conceber vida a um corpo, disserta Adriano Messias:

“O corpo eviscerado representado na escatologia medieval - cuja figura suprema foi o Cristo crucificado - levava o espectador pio ao impacto aterrorizante da expiação e da morte por meio de empalações, purgações e da própria queima. Esta experiência de repúdio, porém, cedeu lugar, no Renascimento, a um corpo admirável - máquina divina (...) o modismo dos teatros de anatomia (...) corpos mortos eram colocados sobre mesas e um público eclético podia apreciar dissecações: órgãos diversos, após extraídos, eram exibidos triunfalmente como comprovação da perfeição divina na Criação” (Oliveira, 2016, p. 37)

Para além de apresentar corpos com capacidades fantásticas, os filmes *Live Action* trazem a narrativa da Superaventura (Reblin, 2013; Gonzatti, 2022). Contudo, nesta seção, atenhamo-nos à representação dos corpos digitais em ações admitidas como comuns e para as relações ordinárias do cotidiano como trabalhar, constituir família, relacionar socialmente. A criação de um avatar, reitera-se, parte do processo de construção de um corpo e de sua inserção em um ambiente controlado. Corpo este que, com o uso da tecnologia, pode ser transformado, remodelado, recodificado, reconstruído.

As construções e reconstruções extrapulam a barreira entre o digital e o real. Um corpo amputado pode adquirir pernas e braços mecânicos; órgãos podem ser reparados, regenerados, transplantados; pode receber próteses para locomover-se, para segurar objetos. Um corpo construído pode utilizar-se de dispositivos especiais para falar, para ouvir, enxergar. O corpo pode ainda ser multiplicado e ter suas características reproduzidas em clonagem.

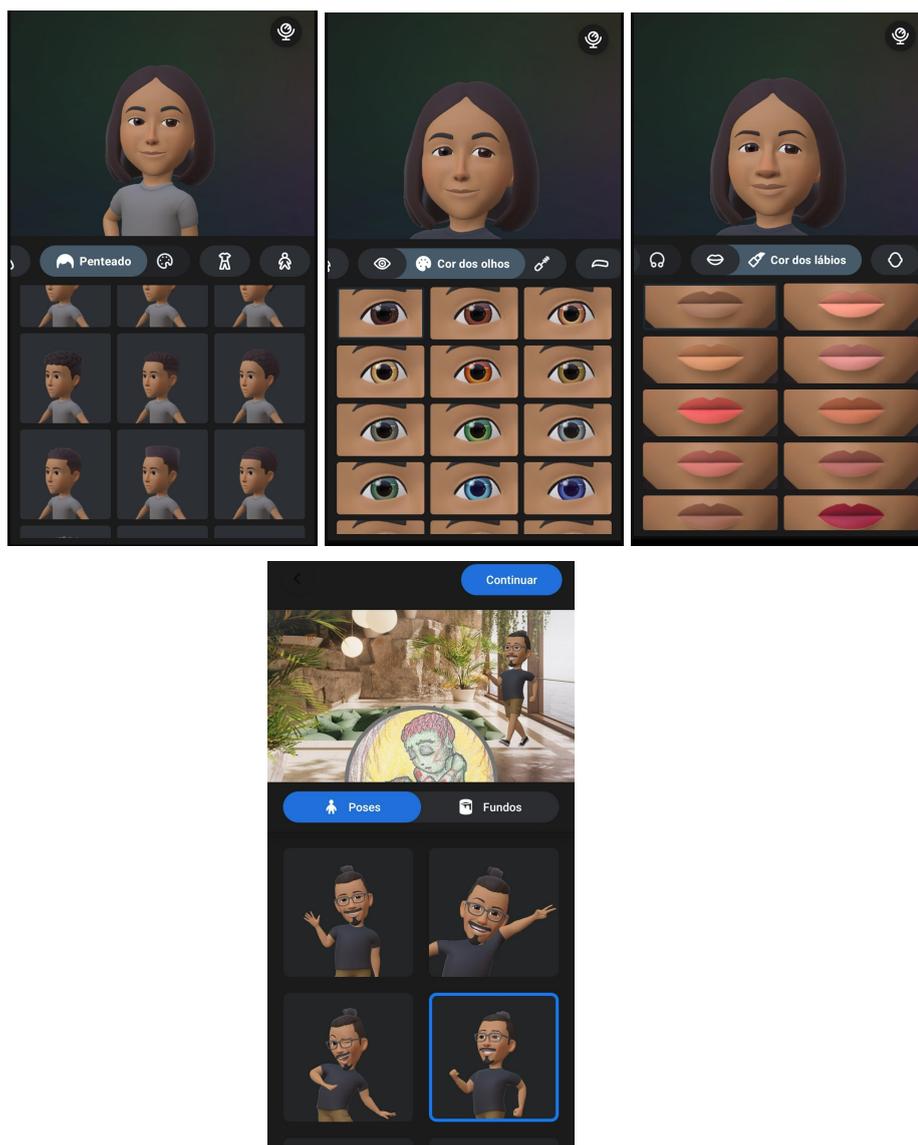


Figura 3 - Construção de Avatar para rede social

Donna Haraway (2016) em consonância com o trabalho de Maria Lugones (2014) chama a atenção para a colonialidade de gênero e as “identidades fragmentadas”, aglutinadas pelo princípio da afinidade. Neste sentido, as relações não se estabelecem por norma do sujeito coeso, pertencente a um grupo essencialmente uniforme. Sua identidade é fraturada, resultado de conflitos, escolhas, por causas em comum, pelo coletivo de reivindicações e *leitmotivs* sociais diversos, traduzido pela formação de um núcleo de várias identidades fragmentadas. Uma coalizão por afinidade e não pela unidade:

“As identidades parecem contraditórias, parciais e estratégicas. Com o reconhecimento duramente conquistado de sua constituição social e histórica, gênero, raça e classe não podem fornecer a base para a crença na unidade “essencial”. Não há nada em ser “feminino” que naturalmente prenda as mulheres. Não existe sequer um estado como “ser” mulher, em si uma categoria altamente complexa construída em discursos científicos sexuais contestados e outras práticas sociais. A consciência de gênero, raça ou classe é uma conquista imposta a nós pela terrível experiência

histórica das realidades sociais contraditórias do patriarcado, do colonialismo e do capitalismo.³⁹” (Haraway, 2016, p.16)

As transformações do corpo podem ser produzidas intencionalmente ou resultado de imprevistos, erros, exposições à violências diversas e diferentes situações de trauma. Harmonizamos rostos, implantamos próteses, “clareamos peles”, retiramos partes indesejadas, realçamos características, “emagrecemos”, simulamos comportamentos tanto nos corpos reais como em nossas versões digitalizadas. As modificações demandam tempo para a adaptação (e a reeducação do corpo) e para sua assimilação no ambiente inserido, seja este, real ou digital.

Este corpo passível de profundas modificações proporcionadas pela tecnologia, uma vez retirado, modificado e reinserido no mesmo ambiente, permanece percebido como humano?

Paul Preciado (2020), alerta acerca das classificações impostas pela medicina, nomeadamente, pela psicanálise, que elegem o que deve ser considerado como corpos normais e corpos monstruosos. O pensamento do filósofo e escritor feminista coaduna com a teoria Queer (Butler, 2003 e 2007; Louro, 2001; Trujillo, 2015; Quinalha, 2022), ao considerar o corpo como um constructo social, um invólucro de aprisionamento, resultado de uma necropolítica (Mbembe, 2014; Silva, F., 2019) promovida por diretrizes patriarcais e colonialistas (Lugones, 2014; Quijano, 2000).

“Conto-lhes hoje a partir de uma jaula escolhida e redesenhada de um «homem trans», ou para ser mais exato, de um «corpo vivo de gênero não binário», uma jaula política que em todo caso é melhor que a dos «homens» e a das «mulheres» porque ao menos reconhece seu estatuto de jaula (...) Faz mais de quatro anos que abandonei a condição legal e política de mulher (...) quando novas e infinitas fronteiras administrativas de gênero (...) feitas por preconceitos e loucura se erguem frente ao indivíduo e a vida cotidiana se converte em uma carreira de obstáculos.⁴⁰” (Preciado, 2020, pp. 20-21)

Aparentemente, determinados processos de reconstrução de um corpo são normalizados em detrimento de outros. Se o corpo necessita atender a determinada expectativa, é simplesmente reconfigurado e readequado socialmente. Padrões são identificados e as transformações efetuam-se de maneira supostamente voluntária ou

³⁹ “Identities seem contradictory, partial, and strategic. With the hard-won recognition of their social and historical constitution, gender, race, and class cannot provide the basis for belief in “essential” unity. There is nothing about being “female” that naturally binds women. There is not even such a state as “being” female, itself a highly complex category constructed in contested sexual scientific discourses and other social practices. Gender, race, or class consciousness is an achievement forced on us by the terrible historical experience of the contradictory social realities of patriarchy, colonialism, and capitalism”. Tradução livre.

⁴⁰ “Les hablo hoy desde la jaula escogida e rediseñada del «hombre trans», o, para ser más exactos, de «cuerpo vivo de género no-binario», una jaula política que es en todo caso mejor que la de los «hombres» y la de las «mujeres» porque al menos reconoce su estatuto de jaula (...) Hace ya más de cuatro años que abandoné la condición legal y política de mujer (...) cuando nuevas e infinitas fronteras administrativas de género (...) hechas de prejuicios y necesidad se alzan frente a uno y la vida cotidiana se convierte en una carrera de obstáculos”. Tradução livre.

impositiva. Haraway reforça de que mulheres por vezes encontram-se reféns das “taxonomias do feminismo que produzem epistemologias para policiar o desvio da experiência oficial de ser mulher⁴¹” (2016, p.19).

Tem-se, nomeadamente, a avatarização de corpos gordos, transgeneros, masculinos, femininos, minoritários, racializados, hegemônicos, estandardizados e sua inserção ou exclusão dos ambientes controlados, sejam eles reais ou virtuais. Permanentemente, corpos dissidentes ao padrão hegemônico são monstrificados (Arruda, 2020, pp. 27-28), passíveis de mutações e transformações diversas, e, por conseguinte, perseguidos.

“A teratologia, na proposta mecanicista do século XIX, mantinha os indivíduos “diferentes” afastados da sociedade por meio da exclusão, classificando-os como monstros e anormais; hoje, os filmes fantásticos são capazes de trazer o teratológico para o dia-a-dia do chamado "homem comum", alternando os papéis de monstro e não monstro, ou, as mais das vezes, confundindo-os (...) o *gore*, o *splatter*; o visceral e também o sadismo que acompanham estes monstros denunciam a necessidade de novos arranjos para a conceituação antropológica de “humano”.” (Oliveira, 2016, pp. 43-46)

A transformação do corpo afeta diretamente sua relação com o ambiente que o cerca. Um corpo pensado e construído como masculino, uma vez reconfigurado para o feminino, afeta todo seu sistema de relações e de construções sucessivas. O avatar pode estar, deste modo, em transformação contínua e a transitoriedade pode ser um elemento central de constituição deste corpo. Um corpo trans masculino, por exemplo, mesmo que reúna elementos percebidos como masculinidade hegemônica, pode não ser definido como homem. A passabilidade e aceitação do corpo pode nem mesmo ser um fim pretendido. O corpo trans masculino pode carregar uma vivência lésbica⁴²; pode orientar-se no sentido da libidografia de uma relação gay; ou ainda guiar-se por padrões de não binaridade.

“Até que um dia, depois de haver-me injetado depois de três meses uma dose de 250 miligramas de testosterona a cada 21 dias, abri a boca e de minha garganta saiu uma voz rouca e rugosa. Eu fui o primeiro a assustar-me, como se meus órgãos fonadores houvessem sido possuídos por algo desconhecido (...) «Escutem, fala, és um homem!» (...) pouco a pouco aquela voz estrangeira se instalou em mim (...) essa voz completamente fabricada e biológica.⁴³” (Preciado, 2020, p. 36)

⁴¹ “Taxonomies of feminism produce epistemologies to police deviation from official women’s experience”. Tradução livre.

⁴² No sentido de trazer narrativas disruptivas e da construção de uma escuta qualificada, apresenta-se expressões, vivências e reflexões do transfeminismo e de mulheridades diversificadas. “NÃO ME “SINTO” MULHER/HOMEM”, canal Jonas Maria. Acesso em 21/02/2023, às 11:55, em: <https://www.youtube.com/watch?v=fnRegNnMWu8>

⁴³ “Hasta que un día, después de haberme inyectado durante tres meses una dosis de doscientos cincuenta miligramos de testosterona cada veintidós días, abrí la boca y de mi garganta salió una voz rouca y rugosa. Yo fui el primero en asustarme, como si mis órganos fonadores hubieran sido poseídos por un ser desconocido (...) «¡Escuchen, habla, es un hombre!» (...) poco a poco aquella voz extranjera se instaló en mi (...) esa voz, completamente fabricada y absolutamente biológica”. Tradução livre.

A definição do que espera-se para um corpo feminino e masculino estão em constante transformação no mundo, tanto o mundo considerado real como o digital (Figura 4). Mulheres trans podem não submeter-se a hormonização; Homens trans podem admitir a mastectomia e recusar a implantação de um pênis; travestis, em movimento contrário, podem definir-se como “mulheres de pau” e, para além dos ambientes predispostos e naturalizados como a prostituição e a marginalidade, ocuparem a política⁴⁴ e as universidades. O corpo de um homem trans pode menstruar, engravidar; enquanto o de uma mulher trans pode ser estimulado à lactação, submetido a procedimentos específicos⁴⁵. Drag queens redefinem parâmetros de performatividade⁴⁶ estabelecidos para corpos políticos, desempenhando uma feminilidade maior do que a esperada por corpos biologicamente definidos pelos padrões do feminino⁴⁷.

“A compreensão plural das mulheridades e feminilidades decorrentes dos desdobramentos da categoria gênero deveria ser suficiente para delinear, nos feminismos, as experiências de mulheres transexuais e travestis. Todavia ainda circulam discursos bioessencialistas que buscam condicionar o gênero aos aspectos anatómicos de diferenciação sexual.” (Nascimento, 2021, p. 26)

A constituição de um avatar e sua inserção nos ambientes estabelece-se, portanto, como uma construção social e está diretamente ligada ao uso das tecnologias. Nos moldes da transgeneridade, a avatarização é uma espécie de renascimento. O corpo passa a existir a partir da morte simbólica do corpo anterior.

“Desde 16 de novembro de 2016 disponho de um passaporte com nome e sexo masculino e, portanto, já não existe obstáculo administrativo algum que impeça nem minha liberdade de movimentos nem minha tomada de discurso (...) As meninas não podiam fazer a maioria das coisas que os meninos disfrutavam (...) O que havia em meu corpo que permitia prever toda minha vida?⁴⁸” (Preciado, 2020, pp. 23-24)

⁴⁴ “Erika Hilton fala sobre avanço do ultraconservadorismo no Brasil”. Acesso em 21/02/2023, às 12:05, em: <https://www.youtube.com/watch?v=zzCRr13UNM>

⁴⁵ “Pai e mãe trans: casal mostra etapas da gravidez, parto e amamentação”. Acesso em 21/02/2023, às 12:08, em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z-u5jBLVQag>

⁴⁶ “Pablo Vittar On Her Career & Fighting For LGBTQ Rights In Brazil | Next Generation Leaders | TIME”. Acesso em 21/02/2023, às 12:49, em: <https://www.youtube.com/watch?v=pwZDRQOMphU>

⁴⁷ “O FEMININO É DAS MULHERES? UMA CONVERSA ENTRE RITA VON HUNTY E VIVIANE MOSÉ”. Acesso em 21/02/2023, às 12:43, em: <https://www.youtube.com/watch?v=sxNGIMzS35I>

⁴⁸ “Desde de el 16 de noviembre de 2016 dispongo de un pasaporte con nombre y sexo masculino, y por tanto, ya no existe obstáculo administrativo alguno que impida ni mi libertad de movimientos ni mi toma de palabra (...) Las niñas no podían hacer la mayoría de las cosas de las que los niños disfrutaban (...) ¿Qué había en mi cuerpo que permitiera predecir toda mi vida?”. Tradução livre.



Figura 4 - Avatar de pessoas Trans em The Sims. Fonte: Instagram

A narrativa do corpo em inadequação e em constante mutação sempre esteve presente na cinematografia fantástica, nomeadamente, os *live actions* baseados na superaventura de banda desenhada e *games*. Dentre incontáveis exemplos, estão os corpos representados pela ciborguização, como nos personagens Cyborg de “Batman vs Superman” (Zack Snyder, 2016) e Bucky Barnes de “Capitão América: o soldado invernal” (Joe Russo, 2014); pela metalinguagem da avatarização e da transgeneridade⁴⁹ em “The Matrix Resurrections” (Lana Wachowski, 2021); pela múltipla mimese de corpos de Mística em “X-Men, o filme” (Bryan Singer, 2000); pela monstruosidade causada desde o descontrole das emoções como em “Hulk” (Ang Lee, 2003) e “O Incrível Hulk” (2008) à sua conveniente domesticação em “She-Hulk (Disney+, 2022); pela zumbificação dos corpos por contaminação nos *live actions* de games como “Resident Evil: o hóspede maldito” (Paul W.S. Anderson, 2002); pela dualidade entre religiosidade e demonização no corpo de Noturno de “X-Men 2” (Bryan Singer, 2003); pela vontade de vencer o capacitismo do personagem Lagarto, superar a doença genética como o Duende Verde e a busca de um corpo com maior aceitação, popularidade e força como Electro, todos personagens pertencentes ao *live action* “O Fantástico Homem Aranha 1 e 2” (Mark Webb, 2012 e 2014).

O corpo modificado pelas questões da infância e da adolescência está presente nos filmes *live action*: o clareamento⁵⁰ da pele do adolescente Mancha Solar em “Os Novos Mutantes⁵¹” (Josh Boone, 2020); o corpo latino do jovem *FireFist*⁵², vítima de abusos e

⁴⁹ “Why The Matrix Is a Trans Story According to Lilly Wachowski | Netflix”. Acesso em 21/02/2023, às 13:16, em: <https://www.youtube.com/watch?v=adXm2sDzGkQ>

⁵⁰ A prática de clarear o tom da pele de personagens originalmente negros e indígenas dos quadrinhos para as versões cinematográficas dá-se o nome de *whitewashing*.

⁵¹ “Os Novos Mutantes | Trailer Oficial | Legendado HD”. Acesso em 24/02/2023, às 08:18, em: https://www.youtube.com/watch?v=kLw_KNoS2kE

⁵² “DEADPOOL 2 Clip - "Wade Defends Russell" (2018)”. Acesso em 24/02/2023, às 08:27, em: <https://www.youtube.com/watch?v=1o01j-UWKml>

encarceramento em “Deadpool 2” (David Leitch, 2018) são alguns exemplos. Contudo, ao perceber as complexidades de deprender sobre temas como a sexualidade, o racismo, a violência, a objetificação, a necropolítica, em corporalidades infante juvenis, esta reflexão acerca da Avatarização dos corpos, optou por inclinar-se para as questões em torno do universo “+18” e, neste sentido, direcionou-se às construções de corpos adultos.

1.2.2. As várias versões de nós mesmos

Reitera-se que o avatar, para além do corpo construído, inserido em um ambiente mediado por tecnologia, está sob comando de um *driver*. Este *driver*, tratado como uma consciência exterior, comanda as ações do corpo, resultante de construção individual e a serviço da mentalidade de grupo de ideologias distintas. A construção do corpo do avatar é passível, portanto, de intervenções do próprio *driver* que o comanda na avatarização de si mesmo, quanto de interesses externos. A avatarização é percebida neste ponto não somente como a criação de duplo, uma mera reprodução, e, sim, como a eleição de um corpo para a representação de si, com outras possibilidades de agência (Figura 5). Processo semelhante que deriva da eleição de *action figures* (bonecos de super herói) para as brincadeiras infantis; da afinidade a determinado personagem em detrimento de outros nos *games eletrônicos*; ou da dinâmica dos jogos de tabuleiro como o xadrez, em que as peças têm valores distintos.

Nos tempos atuais, nomeadamente, o período de pandemia COVID-19, que afetou em escala global a vida das pessoas, percebeu-se a intensificação do uso das tecnologias. Estabeleceu-se a cultura dos mundos virtuais, do uso de ferramentas tecnológicas como Zoom Meeting, Google Teams, Jamulus (para ensaios de corais e instrumentistas), Facetime, Google Duo, Horizon Home, dentre outras, para possibilitar o encurtar das distâncias e garantir a segurança nos padrões impostos pela pandemia. Nestas ferramentas, são ressignificados os parâmetros de privacidade, netiqueta e cultura. O corpo é redimensionado para os limites da tela do laptop, do computador e do telemóvel, perde-se parte da expressão corporal, a agência segue limitada a um set pré-determinado em nossas casas. Nesta dimensão, novos conceitos são incorporados em contextos onde as relações são mediadas por representações digitais (Baker et al., 2021; Hepperle et al. 2021; Freeman & Maloney, 2020) e agentes do pós humano em mundos virtuais:

“Organizações e instituições acadêmicas que exploram o uso de metaversos podem beneficiar-se em como a interação de um grupo pode ser aprimorada. Gestores de equipas virtuais podem beneficiar-se, cômicos das características básicas deste novo ambiente, de como as capacidades tecnológicas destes ambientes têm potencial para proporcionar uma forma mais rica de interação para as equipas virtuais.⁵³” (Davis et al., 2009, p. 91).

As versões virtuais recebem novo vocabulário: os corpos digitais são “mutados”, “pixelizados”, “congelados”, reiniciados em suas agências e discursos. Problemas do mundo

⁵³ “Organizations and academic institutions that are exploring the use of metaverses can benefit by seeing how team interaction might be enhanced. Virtual team managers can benefit by being aware of the basic characteristics of this new environment and how its technological capabilities have potential to provide a richer form of interaction for virtual teams.” (tradução livre)

“real” como a exclusão, o silenciamento, a ansiedade, o medo estão continuados, ampliados e compõem a formação destes “avatares de nós mesmos”.



Figura 5 - Elvis em 2021 (*Deep A.I.*). Fonte: Instagram

Em outras palavras, o corpo analógico percebe-se obrigado a criar uma nova versão de si mesmo em um mundo virtual e cobrado a lidar com questões desta nova “realidade” (Santaella, 2003; Oliveira, 2016). Neste novo mundo e nesta nova cultura existem regras a se perceber e, concomitantemente, responder às demandas do mundo anterior.

“... não há razão para esperar que a diversidade de aparências dos avatares irá aumentar ou reduzir as barreiras culturais e seu impacto acerca das áreas de atuação, de coordenação e de conhecimento compartilhado, há, assim a oportunidade de que diferenças culturais sejam refletidas neste ambiente. Avatares podem representar não somente culturas étnicas distintas como diferentes subculturas sociais através da vestimenta e aparência. Fará o Metaverso promover um ambiente de sincronicidade cultural ou ele servirá para alargar diferenças culturais e sociais?⁵⁴ ” (Davis et al., 2009, p. 105)

Neste sentido, estreita-se, ainda mais, a dependência de máquinas, do contacto com personagens do pós-humano, de atendentes virtuais, para resolver desde atrasos de faturas de água e luz, clonagens de cartões e desfalques em contas bancárias aos complexos casos de legalização de imigrantes e exilados. A máquina indica possibilidades de escolha e como em um *game*, acede-se a outra fase e, eventualmente, é possibilitado o diálogo com outro ser humano, regido por regras limítrofes de agência (Figura 6).

“... as novas tecnologias da informação e comunicação estão mudando não apenas as formas do entretenimento e do lazer, mas potencialmente todas as esferas da

⁵⁴ “... there is no reason to expect that diverse avatar appearances will increase or reduce cultural barriers and their impact on areas such as coordination and shared understanding, there is an opportunity for cultural differences to be reflected in this environment. Not only can avatars represent different ethnic cultures, but they can represent different societal subcultures through dress or appearance. Does the metaverse promote an environment of cultural synchronicity, or does it serve to exaggerate cultural and societal differences?” (tradução livre)

sociedade: o trabalho (robótica e tecnologias para escritórios), gerenciamento político, atividades militares e policiais (guerra eletrônica), consumo (transferência de fundos eletrônicos), comunicação e educação (aprendizagem a distância), enfim, estão mudando toda a cultura em geral” (Santaella, 2003, p.23)



Figura 6 - Ator de “Pantera Negra” vítima de racismo Fonte: Instagram

A aquisição de ferramentas tecnológicas e nossa diversificada interação com as Inteligências Artificiais (A.I.) envolve custos. No trabalho remoto, celebrado no período de COVID-19, onde corpos digitalizados interagem uns com os outros, é correspondente o investimento em novas ferramentas: a aquisição de planos de internet modernos, laptops, de ring lights e telemóveis compatíveis. É requisitada a adaptação ao tempo alucinante da televisão, dos *tiktoks*, do formato *reels* e de tutoriais do Youtube. O corpo digitalizado precisa adaptar-se aos novos padrões de privacidade, a invasão rotineira das casas, a estabelecer novos padrões de convívio com os demais integrantes do espaço analógico para que o avatar trabalhador possa mimetizar minimamente o ambiente de sala de trabalho. Custos, portanto, concretos, materiais e psicológicos (King et al., 2020).

Consequentemente, a avatarização do corpo estabelece em um primeiro momento, uma relação de alienação do lugar em que se encontra. Se estamos no Paraíso, no nosso lugar de pertencimento, e nos fazem migrar - físico/ metalmente - para outro lugar que ainda não é nosso, que não foi cultivado, nos fragmentamos. É atemporal trocar a terra por miçangas, colares, correntes e espelhos. A promessa de um *upgrade*, leva o corpo ao desacordo com seu meio de origem e, a partir do ponto de mudança, ser deslocado para outro ambiente, sem raízes, sem história. A identidade fratura-se nesse ambiente novo, desnaturaliza-se e perde sua capacidade de agência.

“A “Nova Revolução Industrial” está produzindo uma nova classe trabalhadora mundial, bem como novas sexualidades e etnias. A extrema mobilidade do capital e a emergente divisão internacional do trabalho estão entrelaçadas com o surgimento de novas coletividades e o enfraquecimento de agrupamentos familiares. Esses

desenvolvimentos não são neutros em termos de gênero nem de raça.⁵⁵” (Haraway, 2016, p. 37)

Reitera-se que mesmo que mundos inteiros possam ser criados para trabalho e lazer, como a proposta do Metaverso em 28 de outubro de 2021 anunciada por Mark Zuckerberg⁵⁶ com a atrativa criação de 10 mil empregos para a União Européia⁵⁷, é importante recordar que o deus supremo deste novo universo segue como capitalista, branco, patriarcal, colonialista nos moldes corporativos estadunidenses. Em 2022, Elon Musk apresenta o “Tesla Optimus Robot”, o primeiro robô humanoide para execução de trabalhos de médio esforço⁵⁸. Na história recente, o mundo deparou-se com a robô Sophia⁵⁹, capaz de reproduzir expressões humanas e de responder a perguntas em uma entrevista (Figura 7). Sophia é a primeira robô a conquistar oficialmente sua cidadania. Os avanços no campo da tecnologia, nomeadamente, acerca das possibilidades do desenvolvimento da Inteligência Artificial suscitam reflexões quanto à interação com corporalidades possíveis anteriormente apenas nos filmes de ficção científica.



Figura 7 - A robô Sophia e o Tesla Bot (Fonte: Google)

A sedutora relação com a tecnologia, ao operar por regras não claramente estabelecidas e em constante construção, pode envolver riscos para seus usuários (Figura 8), em especial às minorias, passíveis das ações de “fake news” (Empoli, 2019; Zizek, 2003),

⁵⁵ “The “New Industrial Revolution” is producing a new worldwide working class, as well as new sexualities and ethnicities. The extreme mobility of capital and the emerging international division of labor are intertwined with the emergence of new collectivities, and the weakening of familiar groupings. These developments are neither gender- nor race-neutral”. Tradução livre.

⁵⁶ “The Metaverse and How We’ll Build It Together – Connect 2021”. Acesso em 16/06/2022, às 11:50, em: <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>

⁵⁷ “Facebook vai criar 10 mil empregos para construir seu Metaverso”. Acesso em 16/06/2022, às 12:02, em: <https://olhardigital.com.br/2021/10/18/internet-e-redes-sociais/facebook-vai-criar-10-000-empregos-para-construir-seu-metaverso/>

⁵⁸ “Tesla mostra primeiro robô humanoide que espera vender por 20.000€”. Acesso em 06/05/2023, às 18:04, em: <https://observador.pt/2022/10/01/tesla-mostra-primeiro-robo-humanóide-que-espera-vender-por-20-000-e/>

⁵⁹ “Interview With The Lifelike Hot Robot Named Sophia (Full) | CNBC”. Acesso em 06/05/2023, às 18:07, em: <https://www.youtube.com/watch?v=S5t6K9iwdw>

“bots, deepfakes, sátira, trollagem (...) ‘fazendas de trolls’ (...) flaming wars, doxing” (Gonzatti, 2022, pp. 139-142).



Figura 8 - Deep fake. Fonte: Instagram

Percebe-se através dos questionamentos em torno da interação entre os corpos em mundos virtuais, como consiste a proposta do Metaverso, violências que permanecem a assombrar seres humanos e seus avatares, em mundos analógicos e virtuais. Na história recente, uma funcionária do grupo Meta, criado por Mark Zuckerberg, em uma atividade de convívio, denunciou abuso sexual na plataforma de realidade virtual⁶⁰. Novamente é necessário o exercício de reflexão sobre quem detém as narrativas e está autorizado a falar sobre Gênero, Raça e Sexualidade (Gonzatti, 2022; Kilomba, 2018; Spivak, 2010). A **censura** nas redes sociais é confiada a algoritmos e, pela sua utilização seletiva por critérios por vezes obscuros, consolida-se como uma ferramenta de poder.

“(…) na visão convencional, a censura parece seguir o enunciado de um discurso ofensivo: o discurso se configura como ofensa, e então é como se algum procedimento regulatório da agência (do sujeito) fosse utilizado.”⁶¹ (Butler, 1997, p. 128)

Segundo Jessica Wolfendale (2007), a inserção de avatares e a socialização entre eles nos mundos virtuais, podem acarretar uma série de riscos, onde o corpo feminino é alvo constante de violências:

⁶⁰ “META adiciona ferramenta contra abuso sexual em sua plataforma de realidade virtual”. Acesso em 16/06/2022, às 09:23, em <https://www.youtube.com/watch?v=rM4pgKfjGF!>

⁶¹ “In the conventional view, censorship appears to follow the utterance of offensive speech: speech has already become offensive, and then some recourse to a regulatory agency is made.” Tradução livre.

“Nessas comunidades online, os participantes podem usar suas personas online – avatares – para conversar, brigar, fazer amigos, fazer sexo, matar monstros e até se casar. Infelizmente, os participantes também podem usar seus avatares para perseguir, matar, agredir sexualmente, roubar e torturar uns aos outros.”⁶² (Wolfendale, 2007, p. 111)

A discussão acerca do uso das tecnologias na Avatarização segue no intuito de possibilitar a compreensão da complexidade destes novos mundos e perpassa o campo da interpretação do que é simbólico e da Subjetividade (Hall, 1997; Rose, 2016, pp. 147-184; Mulvey, 1989). Recentemente, o desenvolvimento da Inteligência Artificial na implementação do programa ChatGPT⁶³, capaz de mimetizar o discurso de uma pessoa, perspectiva o risco de demissões, extinção de cargos e a substituição de funções.

Nesse sentido, o uso da tecnologia acarreta custos explícitos e implícitos, bem como a alienação quanto a seus propósitos concretos. Acerca do entretenimento com o objetivo da experiência audiovisual, há custos com ingressos para salas de cinema devidamente equipadas, óculos de imersão 3D, compra de televisores com os avanços digitais incorporados, sonorização de ambientes de imersão. A tecnologia permite a experiência de imersão na digitalização dos corpos seja em filmes e games.

Filmes *live actions* apresentam corpos digitalizados criados a partir de experiências individuais, coletivas e de construtos sociais em ações comuns e, através da tecnologia digital, corpos que vencem a gravidade, voam por distâncias continentais, movem objetos com a força da mente, caminham sobre as águas, transformam a água em vinho. Acerca da representação de seres fantásticos no ambiente da Superaventura e de suas agências em filmes *live actions*, sob o marcadores de Política e Sexualidade, tratar-se-á o próximo capítulo desta dissertação.

⁶² “In these online communities participants can use their online personas – avatars – to chat, fight, make friends, have sex, kill monsters and even get married. Unfortunately participants can also use their avatars to stalk, kill, sexually assault, steal from and torture each other”. Tradução livre.

⁶³ “O que é ChatGPT e por que alguns o veem como ameaça”. Acesso em 03/04/2023, às 19:22, em: <https://www.youtube.com/watch?v=oJYrXb0KB04>

CAPÍTULO II - A REPRESENTAÇÃO DOS CORPOS FANTÁSTICOS EM FILMES *LIVE ACTION*

2.1. Representação do corpo político no ambiente da Superaventura

Com grande popularidade, a partir da leitura das *comic strips* dos jornais no período da Segunda Guerra Mundial, super-heróis (Fawaz, 2011; Linck, 2018; Boyer, 2014) como Superman, Batman e Capitão América enfrentavam em suas histórias a Alemanha nazista. Os conflitos geopolíticos são temas frequentes na Superaventura (Gonzatti, 2022; Reblin, 2013) em que super-heróis desenhados aos moldes de deuses gregos utilizam sua corporalidade detentora de poderes fantásticos em defesa dos interesses estadunidenses. Segundo Alexandre Linck (2018) o corpo do super-herói exerce fascínio por deslocar-se dos moldes do humano para um ser capaz de realizar proezas na instância das divindades.

“O corpo do super-herói por princípio é antinatural. Ou melhor, sua natureza é cindida, é uma natureza dobrada. O corpo do super-herói, por tradição, herda dos gregos a *kháris*. Pela graça concedida pelos deuses, aos heróis e aos atletas, a beleza escultural é a manifestação do próprio poder reluzente. Daí a herança do esculpido atleta nu na religiosa competição esportiva resultar no atlético super-herói semidivino que usa uma roupa que, na maioria das vezes, mais se assemelha a uma tintura sobre o corpo. Da mesma forma, a beleza escultural do super-herói é o superpoder manifesto” (Linck, 2018, pp. 69-70)

Super-heróis simbolizam o sobrehumano, papel atribuído aos deuses no período da Antiguidade e aos santos medievais capazes de milagres fantásticos ao longo da imposição patriarcal cristã. Provenientes das revistas em quadrinhos (*comics/banda desenhada*), tal como as representações dos milagres fantásticos de Cristo em pinturas e esculturas nas igrejas, os super seres saem da imaginação de seus autores, na maioria, homens caucasianos. Os feitos dos Super Seres passam para o papel e, por conseguinte, das folhas dos “gibis” para as animações e filmes *live action*.

“O super-herói é o Deus fabricado pelo homem. Um signo da masculinidade cis-heterossexual que historicamente ocupou o poder das indústrias culturais (...) O super-herói que remete às marcas de poder não pode se tornar um ativista. Não pode modificar as estruturas sociais. Ele deve servir à hegemonia. Ao entretenimento que é apenas diversão, nunca ideológico (...) também é um importante veículo de comunicação sobre as fantasias de virilidade e masculinidade (..) desde a infância para os meninos” (Gonzatti, 2022, pp. 263-264).

Portanto, o super-herói nos filmes *live action* é um corpo que nada tem de abstrato. É um corpo do qual visualizam-se os contornos, que suscita admiração, espanto e o desejo por se tratar de um deus corporificado. Com uma espantosa riqueza de detalhes possibilitada pelo avanço tecnológico de *games* como Fortnite e filmes como “The Matrix”⁶⁴ (Wachowskis,

⁶⁴ “Matrix (The Matrix 1999) - Trailer Legendado”. Acesso em 16/06/2022, às 12:21, em: <https://www.youtube.com/watch?v=2KnZac176Hs>

1999), os corpos fantásticos digitalizados no ambiente da superaventura são, nesse sentido, objeto de culto no gênero *Live Action*.

“O corpo, que já foi (...) o receptáculo do divino, recebe hoje novas significações, e grande parte delas têm sido apresentadas pelo cinema (...) as temáticas que se manifestam em plots cada vez mais denunciadores de um mundo que estabelece novas formas de espetacularização e de uso das tecnologias imagéticas. A denúncia parece ser sempre de uma crise da experiência humana, crise esta que desperta interesse dos estudos da cibercultura e do pós-humano” (Oliveira, 2017, p. 40)

Reitera-se que *live actions* de super-heróis são produções de alto investimento tecnológico, onde atores de “carne e osso” são manipulados digitalmente em cenas de ação com extremo realismo. Seu lançamento mobiliza grande atenção por parte da mídia, e, com frequência, está associado ao comércio de diferentes produtos e a hierarquização de diferentes imagens e representações.

“Os meios de comunicação são, portanto, um meio pelo qual se cria um campo representacional no qual grupos lutam pelo controle sobre os significados das imagens de seus membros. Também vemos nessa instância as mesmas relações de poder que permeiam outras dimensões da vida social, sendo que ela tem importância significativa porque influencia diretamente a reputação social dos vários grupos raciais.” (Moreira, 2019, p. 63)

Os *live actions*, por conseguinte, possibilitam a construção de universos imaginários a serviço dos mais diversos discursos (Zizek, 2003; Gonzatti, 2022; Fawaz, 2011; Boyer, 2014). Suscitam a admiração e a devoção de uma horda composta por *geeks*, nerds, colecionadores das representações dos super seres. Assim como as imagens de santos e santas católicos, desde a infância, é análogo o contacto com os super-heróis em forma de *action figures* (bonecos de brinquedo).

“Pantera Negra”⁶⁵ (Ryan Coogler, 2018), *live action* da Marvel Studios, é o primeiro filme protagonizado por um homem negro e em que são valorizados aspectos da cultura e da ancestralidade africana. Segundo o artigo de Mariana Mattar Yunes (2018), a personificação do ator Chadwick Boseman na representação do super-herói da nação Wakanda fragmenta o estereótipo do negro no cinema, destinado a papéis secundários, vilanescos, de baixa inteligência, de alívio cômico, caricatos e de pouca visibilidade (Moreira, 2019; Almeida, 2019).

“(a) representação do negro como herói, o filme Pantera Negra se destacou pela apresentação de elementos de valorização africana, empoderamento feminino e a grande representatividade de um elenco totalmente composto por negros. As abordagens dessas questões foram supervalorizadas pela mídia e gerou discussões e reflexões sociais em todo o mundo.” (Yunes, 2018, p. 67)

⁶⁵ “Pantera Negra – Trailer (legendado)”. Acesso em 07/05/23, às 09:07, em: <https://www.youtube.com/watch?v=wL4a4MafSjQ>

O filme em sua estética afrofuturista (Almeida, C., 2020) gerou uma comoção na comunidade negra e é a quarta bilheteria mundial, com forte impacto na indústria do entretenimento. A reverberação no empoderamento e na representação afro positivista dos corpos negros (Santos, L., 2022) pode ser percebido em meninos e meninas negras a brincar com *action figures* dos personagens e a se vestir com o uniforme do personagem principal. Em alusão direta ao Movimento dos Panteras Negras nos Estados Unidos, onde se destacaram figuras históricas como Huey Newton, Angela Davis e Bobby Seale, o filme é a celebração dos ideais afro americanos e da histórica resistência cultural (William, 2019, pp.100-102) articuladas por uma equipe composta majoritariamente por pessoas negras. O personagem foi criado, nos quadrinhos, em 1966 por Stan Lee e Jack Kirby, período marcado pela marcha por direitos civis liderada por Martin Luther King pela morte do ativista político Malcolm X. O próprio Martin Luther King seria assassinado em 1968, em Memphis, Tennessee.

“A indústria cinematográfica norte-americana, a Hollywoodiana principalmente sendo uma das mais famosas e mais lucrativas, exerce grande poder ideológico com a veiculação de seus produtos consumidos pela massa, essas obras produzidas em contexto histórico específico possui um discurso que é perpassado de maneira despercebida – ou não, durante suas reproduções. Pode-se constatar, que essa indústria historicamente afetada pelo racismo e pela escravização da população negra reflete esses valores em suas produções.” (Junior & Silva, 2020, p. 141)

A categoria de filmes *Live Action* abrange um público maior do que os leitores aficionados em quadrinhos e suas histórias incorporam metáforas para assuntos de intensa discussão dentre os quais, o racismo, a xenofobia, as estruturas de colonialismo, o fascismo (Ribeiro 2018; Akotirene, 2018; Hirata, 2014, Gonzáles, 1984; Davis, 1983).

“Forças políticas aliaram-se à demonização das CTTro (Comunidades Tradicionais de Terreiro), um projeto de poder fortaleceu-se e a intolerância religiosa tornou-se igualmente esse lugar de pseudo-heróis salvadores do Brasil contra vilões responsáveis por todos os males da sociedade e da alma humana. O proselitismo religioso e eleitoral misturou-se de modo que não se sabe mais o que é religião e o que é política.” (Nogueira, 2020, p. 15)

Com certa frequência, os *Live Actions* ilustram enredos fantasiosos calcados em percepções racistas e xenofóbicas de mundo como em “Deuses do Egito”⁶⁶ (Alex Proyas, 2016) onde todo o elenco principal tem o fenótipo caucasiano com os deuses egípcios retratados como seres transmorfos de superpoderes e a cultura egípcia apresentada de forma caricatural.

“(…) devemos refletir de maneira crítica o “lugar” e o “nãolugar” dos personagens negros e do continente africano dentro das narrativas cinematográficas (...) o apagamento de sua história através de seu embranquecimento; de maneira secundária e/ou como vilã e/ou figurante; e por último de maneira estereotipada e preconceituosa mostrado apenas como lugares de pobreza, marginalidade, escravização e de doenças

⁶⁶ “Deuses do Egito - Trailer Legendado”. Acesso em 16/06/2022, às 12:13, em: <https://www.youtube.com/watch?v=tcHMQVz8HdA>

(...) resultado de uma indústria racista e eurocêntrica” (Junior & Silva, 2020, pp. 143-144)

A representação de heróis e vilões têm servido, em mundos virtuais arquitetados com objetivos específicos e sob regras e agências incorporadas do mundo “real” para celebrar a violência na sociedade, como em *Joker*⁶⁷ (2019), ou para servir de propaganda bélica americana sobre guerrilhas latinas estereotipadas, como em *Suicide Squad 2*⁶⁸ (2021). Repleta de cenas de desfiles de armas, tanques, jatos, helicópteros e soldados de guerra, sempre com a bandeira azul, branca e vermelha ao fundo. Não por acaso, são as mesmas cores dos uniformes de heróis como Capitão América, Super Homem, Homem Aranha e Mulher Maravilha que servem como avatares da narrativa ideológica de supremacia do governo dos Estados Unidos frente à pálida resistência de todas as nações do mundo. Narrativa ideológica reiterada a cada entretenimento produzido. Segundo Silvio de Almeida (2019), a ideologia molda o indivíduo de forma estrutural a partir do inconsciente:

“O significado das práticas discriminatórias pelas quais o racismo se realiza é dado pela ideologia. Nossa relação com a vida social é mediada pela ideologia, ou seja, pelo imaginário que é reproduzido pelos meios de comunicação, pelo sistema educacional e pelo sistema de justiça em consonância com a realidade. Assim, uma pessoa não nasce branca ou negra, mas torna-se a partir do momento em que seu corpo e sua mente são conectados a toda uma rede de sentidos compartilhados coletivamente, cuja existência antecede a formação de sua consciência e de seus afetos.” (Almeida, 2019, p. 52)

Esta narrativa, exacerbada pela avançada tecnologia de CGIs (*Computer-Generated Imagery*) em torno de cifras exorbitantes, pode ser percebida por exemplo, em toda franquia “Avengers”, nos filmes solos de cada herói e nos filmes em que a equipe fantástica, na recorrente megalomania militarista estadunidense, junta-se para “mais uma vez” salvar não somente o mundo, como o universo e outros multiversos imagináveis. Os agentes e cenários construídos digitalmente confirmam que as tecnologias criadas “inevitavelmente carregam dentro de si nossas contradições e paradoxos” (Santaella, 2003, p.30).

“As lutas concretas da sociedade também são colocadas em cena nos textos da mídia. As preocupações do povo devem estar presentes na ficção para serem populares e criativas (...) A cultura da mídia pode ser tomada como um termômetro das transformações sociais. Em tensão e disputa (...) com a crítica feminista, os novos movimentos sociais e as apropriações críticas realizadas em torno desses objetos.” (Gonzatti, 2022, p. 48)

O corpo do super-herói assume contornos ainda mais políticos se associados a corpos socialmente estigmatizados como corpos negros, asiáticos, gays, lésbicas, trans. Um

⁶⁷ “Coringa | Trailer Teaser Legendado “. Acesso em 16/06/2022, às 12:25, em: <https://www.youtube.com/watch?v=ntSvI2qaRxU>

⁶⁸ “O ESQUADRÃO SUICIDA | Trailer 2 Legendado”. Acesso em 16/06/2022, às 12:27, em: <https://www.youtube.com/watch?v=77fe8sHFG6M>

entretenimento aparentemente inocente, repleto de paisagens estonteantes, das imagens coloridas, dos diálogos de piadas espirituosas, da potência tecnológica dos filmes *live action* pode conter questionamentos de classe, raça e gênero (Davis, 1983; Hirata, 2014; González, 1984). Segundo Nogueira (2020), em estudo do racismo religioso, a violência física e simbólica revela-se de forma expressiva no combate à diversidade, aos corpos políticos e suas resistências culturais pelo conservadorismo estruturado.

“Tudo o que importa (...) é controlar as possibilidades de ser no mundo (...) evidenciar poder por meio de certezas únicas, mesmo que essas certezas sejam a negação da vida do outro. Trata-se sempre da negação da diversidade: corpos pretos, corpos femininos, corpos dos povos originários do Brasil, corpos que rompem com um parecer/ser masculino, corpos infantis, corpos velhos, corpos homossexuais, corpos transgêneros, corpos que sentem, corpos que são, corpos visíveis, corpos que representam e traduzem neles mesmos a própria existência da encruzilhada e dos caminhos possíveis, corpos que são existências/resistências políticas. (...) a hegemonia deseja corpos (femininos, pretos, indígenas e LGBTQ+) marginalizados, oprimidos, reagrupados e organizados de acordo com uma normatização branca, europeia e cristã, de maneira que eles não se pensem a partir de outra origem e de outro modo de entendimento de si.” (Nogueira, 2020, p.62)

“Os Eternos” (Chloé Zhao, 2021), apesar da boa intencionalidade de abordar temas multiculturais e apresentar a diversidade de corpos de diferentes etnias e sexualidades, recai no problemático reforço maniqueísta do lendário católico-neopentecostal do Bem contra o Mal, como cerne de sua narrativa. O *live action*, uma extensão das histórias em quadrinhos, traz a narrativa dos “Celestiais”, a versão futurista de divindades responsáveis pela “Criação”. A falha de um “Celestial” *doente* dá origem aos “Eternos”: “seres alienígenas poderosos, uma *raça* modificada geneticamente pelos *deuses* espaciais conhecidos como Celestiais, que dão vida ao universo. Dotados de características como imortalidade e manipulação de energia cósmica, o grupo foi enviado à Terra para *proteger* os humanos dos *Deviantes*, seus principais e *brutais inimigos*”⁶⁹. Reitera-se que o “Celestial Progenitor”, criador do Universo dos Eternos, e, conseqüentemente de forma involuntária da raça mutante, é, como o deus católico-judaico-neopentecostal: um ser masculino em sua essência.

“É preciso (...) romper com as narrativas de origem, com ideias essencialistas, carnavalizar as fronteiras entre o biológico e o cultural, entendendo gênero como performance, como processo de produção dos corpos, do sexo.” (Nascimento, 2021, pp. 40-41)

A ideia de uma *raça* superior é reforçada pelo cariz religioso e armamentista durante todo o filme. Os Desviantes são “*malignos*” em sua essência, criaturas bestiais que ameaçam a estabilidade do mundo, que não possuem discurso, sua existência é uma anomalia frente a norma.

⁶⁹ “Eternos | Marvel Studios | Trailer Final Legendado”. Acesso em 10/04/2023, às 04:03, em: <https://www.youtube.com/watch?v=IRrSFvZUgGw>

“Raça não é um termo fixo, estático. Seu sentido está inevitavelmente atrelado às circunstâncias históricas em que é utilizado. Por trás da raça sempre há contingência, conflito, poder e decisão, de tal sorte que se trata de um conceito relacional e histórico. Assim, a história da raça ou das raças é a história da constituição política e econômica das sociedades contemporâneas.” (Almeida, S., 2019, p. 19)

Os *Desviantes* no filme *live action*, portanto, tratam-se de corporificações (cada vez mais semelhantes à forma humanóide, à medida que o filme avança) geradoras da desarmonia e do caos no mundo e, por isso, precisam ser **exterminadas**. A problemática agrava-se no ponto em que a história estabelece que a **raça** de seres mutantes (dissidências) são provenientes do “vômito” de um Celestial **doente** por um vírus, uma alegoria acerca da AIDS (SIDA).

Reitera-se a associação do termo **comportamento desviante** como doença, argumento sustentado pela cientificidade produzida a partir do século XIX e, aplicado pelo *Comics Code Authority*⁷⁰, para designar o “**homossexualismo** e demais perversões” como bestialidade em um rol de patologias. Segundo a socióloga marxista Heleieth Saffioti, ao “exercício da função patriarcal, os homens detêm o poder de determinar a conduta das categorias sociais nomeadas, recebendo autorização ou, pelo menos, tolerância da sociedade para punir o que lhes apresenta como desvio.” (Saffioti, 2001, p. 115).

O corpo político na Superaventura reflete, portanto, tanto nos quadrinhos como em sua transposição para os filmes *live action*, a interseccionalidade de opressões diversas.

“(.) o corpo também está mergulhado no campo político; as relações de poder têm alcance imediato sobre ele; elas o investem, o marcam, o dirigem, o supliciam, sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias, exigem-lhe sinais (...) ainda que não recorram a castigos violentos ou sangrentos, mesmo quando utilizam métodos “suaves” de trancar ou corrigir, é sempre do corpo que se trata – do corpo e de suas forças, da utilidade e da docilidade delas, de sua repartição e de sua submissão. É certamente legítimo fazer uma história dos castigos com base nas ideias morais ou nas estruturas jurídicas.” (Foucault, 1977, p. 28)

Na próxima seção tratar-se-á com maior ênfase dos tensionamentos percebidos a partir da digitalização da sexualidade dos seres fantásticos em filmes *live action*.

⁷⁰ Falar-se-á acerca da implementação do *Comics Code Authority* para a censura de quadrinhos (banda desenhada), com maior detalhamento, na próxima seção.

2.2. *Super Heroes are getting laid: A heterossexualidade compulsória do Wolverine*

Super-Heróis LGBTI+⁷¹ foram proibidos de existir por mais de 40 anos⁷². Seus corpos hiper idealizados nas superaventuras de banda desenhada, estavam sob a regulação de um código de censura (*Comics Code Authority*) desde 1954, que impede a publicação de histórias que atentassem contra “a moral e os bons costumes”(Gonzatti, 2022; Reblin, 2013; Boyer, 2014). Dentre as proibições impostas pelo *Comics Code Authority* estavam quaisquer insinuações a homossexualidade (Borrillo, 2009; Trevisan, 2000; Quinalha, 2022) referida pelo código como patologia (“homossexualismo”), de acordo com pensamento hegemónico corrente.

O código regulador das super aventuras de super-heróis passa por revisões a partir de 1989, auge da epidemia de AIDS (SIDA)⁷³, doença que dizimou sistematicamente a população homossexual, bissexual, travesti e transsexual do planeta. Certamente pelo reflexo de articulações políticas destes grupos minoritários em muitas frentes, o código perde força definitiva como dispositivo de **censura** entre os anos 2001⁷⁴ e 2011, período em que deixa de ser adotado pelas grandes publicações de super-heróis como a Marvel e a DC Comics. A temática mutante nas histórias em quadrinhos e nos filmes *live actions*, compreendem metáforas e alegorias acerca da representação das minorias sociais.

“Demandas por “reconhecimento da diferença” dão combustível às lutas de grupos mobilizados sob as bandeiras da nacionalidade, etnicidade, “raça”, gênero e sexualidade. Nestes conflitos “pós-socialistas”, a identidade de grupo suplanta o interesse de classe como o meio principal da mobilização política.” (Fraser, 2006, p. 231)

As histórias dos X-Men trazem em seu enredo, a mutação como uma evolução genética e, como ponto central de conflito, a discriminação de mutantes (*homo superior*) pelos humanos (*homo sapiens*). Em distintas análises, o grupo de mutantes X-Men, é enquadrado como uma metáfora sobre as “minorias” nos anos 1970, como as mulheres, os negros e os gays (Fawaz, 2011; Boyer, 2014; Gonzatti, 2022). Acerca do surgimento dos X-Men nos *comics* (comic books/ quadrinhos/ banda desenhada), Ramzi Fawaz (2011) traz uma contextualização da época:

“Circulando em meados da década de 1970, no zênite dos movimentos sociais de esquerda pós-Direitos Civis, incluindo os Feminismos Liberal e Radical, o Ambientalismo, o Nacionalismo Negro e a Libertação Gay, o elenco transnacional (*os integrantes dos X-Men são de nacionalidades diferentes*)⁷⁵, ao trazer a articulação

⁷¹ Adota-se neste trabalho a perspectiva do advogado dos Direitos Humanos Renan Quinalha (2022) para o entendimento da sigla LGBTI+ enquanto movimento político social: “Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans e Travestis, Intersexuais, mais outras sexualidades e gêneros existentes)

⁷² “Por que super-heróis LGBT foram PROIBIDOS por 40 anos | CANAL GAY NERD”. Acesso em 02/03/2022, às 07:14, em: <https://www.youtube.com/watch?v=xLLpGnY0aBM>

⁷³ “Superheroes Decoded: AIDS and the X-Men Legacy Virus (Season 1, Episode 2) | History”. Acesso em 02/03/2022, às 08:00, em: https://www.youtube.com/watch?v=u4_ZqHS_QE4

⁷⁴ “Superheroes Decoded: Dismantling the Comics Code Authority(Season 1, Episode 1) | History”. Acesso em 02/03/2022, às 07:56, em:

https://www.youtube.com/results?search_query=superheroes+decoded+dismantling+

⁷⁵ grifo nosso.

visual e a narrativa da “mutação” para as diferenças sociais e culturais, destacou significativamente e de forma ampla o vínculo entre expressões de fantasia popular e os ideais da política radical no período pós-guerra.⁷⁶ (Fawaz, 2011, p. 357)

Os personagens X-Men assim como os Avengers, os Guardiões da Galáxia, Miss Marvel, Homem Aranha, Os Eternos, Doutor Estranho, Deadpool, Thor, Homem de Ferro, pertencem ao Marvel Cinematic Universe (MCU) responsável por ditar regras no campo do entretenimento mundial, com lançamentos regulares de filmes sobre super-heróis. Estes filmes, em sua quase totalidade, trazem um reforço dos valores vitorianos, ocupam-se em objetificar e subalternizar a figura feminina (Meluso, 2020; Mulvey, 1989), superdimensionar a cultura patriarcal e a reduzir a presença de divergências sexuais a mera insinuações desprovidas de discursos (Foucault, 1998; Freire 1979), espírito crítico (Berth, 2018) e representatividade (Fraser, 2002 e 2006).

“Muitos dos papéis de gênero que os americanos e, em maior medida, os ocidentais sustentam como ‘corretos’ têm raízes na natureza controladora dos escritos sobre sexualidade na era vitoriana. Uma doutrina de pureza permanece parte da cultura americana, intrinsecamente ligada ao cristianismo. A despeito da revolução sexual e do movimento de libertação na década de 1960, o sexo ainda é tratado como tabu na grande parte dos Estados Unidos. Há falta de Educação sobre sexo e Gênero nos Estados Unidos e, como o currículo é deixado em grande parte sob a regência de distritos e governos locais, dois estudantes de uma mesma área podem ter duas experiências completamente distintas em termos de Educação Sexual.⁷⁷” (Meluso, 2020, p. 24)

Contudo, enquanto a maioria dos filmes produzidos sobre super-heróis reforça a hegemonia das relações heterossexuais, o filme “X-Men 2” (2003), dirigido por um gay assumido, o americano Bryan Singer, constrói a narrativa do *coming out* para o Homem de Gelo⁷⁸ (Gonzatti, 2022, p. 161). Primeiro é apresentada uma situação de tensão entre a figura do aluno universitário Bobby Drake e seu Professor Logan. Diante do franzino jovem Bobby Drake, Logan surge na Escola para Jovens Superdotados como uma figura intimidatória e hiper masculinizada (Boyer, 2014, p. 21), envolto por roupas de couro, fumando incessantemente seu charuto, a pilotar uma moto.

⁷⁶ “Circulating in the mid- 1970s at the zenith of post–Civil Rights left social movements including liberal and radical feminisms, environmentalism, black nationalism, and gay liberation, the comic book’s transnational cast and visual and narrative articulation of “mutation” to social and cultural difference more broadly underscored the tie between expressions of popular fantasy and the ideals of radical politics in the postwar period.” (Tradução livre)

⁷⁷ “Many of the gender roles Americans and, to a larger extent, Westerners take for granted have root in the controlling nature of writings about sexuality in the Victorian era. A purity doctrine remains part of American culture, intrinsically tied to Christianity. Despite the sexual revolution and liberation movement in the 1960s, sex is still treated as taboo in much of the United States. Education about sex and gender in America is lacking, and, as the curriculum is left largely up to districts and local governments, two students from the same general area may have two wildly different experiences with sexual education.” (Tradução livre)

⁷⁸ Pela descrição das histórias em quadrinhos e pela transposição para o *live action*, presume-se tratar-se de um jovem adulto.

Em uma noite na mansão onde funciona a Escola para mutantes e o quartel general dos X-Men, Logan invade a cozinha em camisa sem mangas, os braços fortes à mostra, à procura de uma cerveja para aplacar sua insônia. Como o clichê de qualquer conto homoerótico, o Professor (sem nenhum título de formação) depara-se com seu aluno e os dois estabelecem uma conexão repleta de tensão sexual⁷⁹, em uma cena repleta de elementos fálicos. Contudo, nada é explicitado, muito menos consumado, somente sugerido, a conferir à cena um desfecho dentro da heterossexualidade normativa esperada:

“... historicamente LGBTs tiveram que negar suas sexualidades para tentarem uma aproximação menos periférica dos núcleos da cultura pop - espaços com maior visibilidade, prestígio, retorno financeiro dentro da estrutura capitalista e também mais normativos.” (Gonzatti, 2022, p. 66)

Em 2013, o X-Man Wolverine e o semideus Hércules protagonizam um beijo homoafetivo nos quadrinhos, evento gerador de uma repercussão mundial com direito a ser pauta em canais de TV e plataformas digitais de países diversos⁸⁰. Para além do aparente “assombro” ao deparar-se com uma orientação sexual divergente da norma em um personagem consagrado dos quadrinhos, o beijo homo orientado suscita comentários revestidos de sarcasmo (“Wolverine adere ao beijo gay”/ “Wolverine agora beija rapazes”/ “Será que virou moda?”/ “Hércules que gosta de roçar barba com barba, partiu pra uma briga de espada e espada”). De observações comedidas às reações inflamadas com o uso farto de termos de baixo calão, o facto serviu para revelar a LGBTfobia de especialistas da cultura nerd, de defensores da tradição heterossexual histórica, de influenciadores com milhares de visualizações em canais no Youtube⁸¹.

“Os super-heróis nesses filmes são feitos para serem uma equipe, e certamente a heterossexualidade não é o padrão para todos eles, como os filmes podem fazer o público acreditar. Claramente, então, apesar da erotização frequente da forma masculina que poderia apelar tanto para mulheres quanto para homens homossexuais, essa tendência de heterossexualidade forçada e calçar subtramas românticas

⁷⁹ “X2: X Men United - Iceman freezes up Wolverine's soda (Funny Scene) [1080p] [English]”. Acesso em 02/06/2022 às 19:14 em <https://www.youtube.com/watch?v=j8-zv9wBzrs>

⁸⁰ “Leitura Dinâmica: Wolverine adere ao beijo gay nos quadrinhos”. Acesso em 04/06/2022 às 22:30 em <https://www.youtube.com/watch?v=pz0gJGffWCk>

“Wolverine is Gay? | Desk of DEATH BATTLE”. Acesso em 05/06/2022 às 09:59 em <https://www.youtube.com/watch?v=AeltD0w6gcw>

“MARVEL ANUNCIA HERÓIS GAYS NO UCM”. Acesso em 04/04/2022 às 12:23 em <https://www.youtube.com/watch?v=XdJOkOIJf1Y>

“Gay ou bissexual? Marvel pode ter revelado orientação sexual do Wolverine” Acesso em 05/06/2022 às 10:15 em <https://www.youtube.com/watch?v=JmJ0iPSbZil>

⁸¹ “HBDtv: Algo importante que a Marvel NÃO te disse sobre o Wolverine Gay!”. Acesso em 04/04/2022 às 10:40 em https://www.youtube.com/watch?v=a_RQ4-mf6xw

“¿A LOBEZNO LE VA LA CARNE Y EL PESCAO ??? ME CAGO EN... !!!!”. Acesso em 04/04/2022 às 13:15 em <https://www.youtube.com/watch?v=JNfVSXeH7Jo>

“O Wolverine é gay?”. Acesso em 04/04/2022 às 13:07 em https://www.youtube.com/watch?v=vYqe3SDI_F0

heterossexuais podem ser vistas como uma forma de repudiar a homossexualidade.⁸²” (Meluso, 2020, p. 32)

Pode-se afirmar que Wolverine é o super-herói da Marvel que mais esteve nu em *Live Actions*. Em “Wolverine Origins” (Gavin Hood, 2009) ele corre nu por uma fazenda, admirado por um casal de idosos e se esconde em um celeiro⁸³. No mesmo filme, Logan tem seu peitoral coberto de pelos revelado em closes vertiginosos e sua nudez é apreciada por dezenas de militares, testemunhas de um experimento científico com o personagem mutante⁸⁴. A cena é repleta de referências à práticas sádicas como a imobilização (bondage) com o intuito de impingir a dor. O corpo do mutante é conduzido por ângulos, cores, sons, alegorias repletas de discursos, códigos e hierarquizações para estabelecer o que é selvagem e o que trata da evolução.

“Wolverine é submetido a diversos experimentos; cerca-se de infinitos tubos, afogamentos, choques, intervenções psíquicas, tediosos relatórios e procedimentos científicos. A técnica é natural. Logan é sequestrado, sem sequer possuir consciência do que está acontecendo. Uma analogia à experiência com animais (...) algo semelhante (...) a um chimpanzé. É também com aparente animalidade que o corpo de Logan começa a reagir, com os cabelos e pêlos do corpo crescendo de forma a bestificá-lo. Já os cientistas trilham o “entre lugar” da natureza e cultura, da técnica naturalizada e da natureza tecnicizada, atuando no organismo de violência corporativa institucionalizada.” (Linck, 2018, p. 78)

O corpo de Wolverine é guiado pelos propósitos de outrem, e a experiência de transformá-lo em uma máquina de matar, sem remorso e consciência, remete ao mesmo propósito militarista apontado no capítulo anterior acerca da construção do avatar nos filmes de James Cameron. O corpo serve a um propósito, criado a partir de intervenções tecnológicas e gerenciado por um *driver*.

Devido ao fator de cura do mutante, Logan (Wolverine) supostamente pode suportar a dor em um nível mais elevado do que um humano “normal”. O mesmo princípio de Alteridade (o Outro) e Outridade (o Outro do Outro), prática colonialista por excelência, em considerar o Outro como não-humano (Ribeiro, 2019; Quilomba, 2018; Fanon, 2008). A todo momento da cena, o General Stryker, responsável pelo experimento, reafirma seu “domínio” da situação (Bourdieu, 1989 e 1999; Foucault, 1977). Refere-se a Logan como um projeto militar e enquanto tortura o mutante ao limiar do extremo, o general americano repete a sentença: “Ele consegue, ele consegue”. A cena termina com o renascimento de Logan como

⁸² “The superheroes in these films are meant to be a team, and surely heterosexuality is not the default for all of them as the films might have audiences believe. Clearly, then, despite the frequent eroticization of the male form that could appeal to both women and homosexual men, this trend of enforced heterosexuality and shoeorning heterosexual romantic subplots can be seen as a way to disavow homosexuality and contribute to the MCU’s adherence to Schuckmann’s idea of the homoerotic gaze.” (Tradução Livre)

⁸³ “X-Men Origins: Wolverine (2009) - Naked man in the Barn; acesso em 06/06/2022 às 06:55 em https://www.youtube.com/watch?v=bxTwDH_vhKk

⁸⁴ “X-MEN ORIGINS: WOLVERINE Clip - "Adamantium" (2009) Hugh Jackman”; acesso em 06/06/2022 às 07:22 em <https://www.youtube.com/watch?v=-sqjo1tiPGk>

Wolverine, a Arma X, mais forte e irracional do que nunca, seu corpo nu mostrado em detalhes inéditos para um filme de super-heróis, em uma mistura de homoerotismo e fetichização bélica, com o herói a correr nu em meio a incontáveis disparos de armas, provavelmente uma herança do cinema de ação dos anos 1980 (Meluso, 2020, p. 27).

“O Professor, líder do programa arma X, demonstra um prazer enorme ao ver Wolverine sob controle, nu na neve, estraçalhando animais que estavam propositalmente famintos. Já o espontâneo, quando surge, é sempre por meio da barbárie. Em outra passagem ao tentarem controlar os movimentos de Logan, seu corpo, entupido de fios e máquinas acopladas, faz um gesto agonizante parecendo uma dança – e todos da equipe riem, sendo duramente censurados pelo Professor. A chacina decorrente causada por Wolverine é a afirmação da vida ainda que pela morte.” (Linck, 2018, p.79)

Em “The Wolverine” (James Mangold, 2013), Logan aparece novamente. Desta vez, a ser banhado por duas senhoras japonesas, observado por uma jovem também oriental. Em um ambiente pouco iluminado, seu banho destina-se em revelar o corpo musculado do ator, partes de suas nádegas e dorso, em poses que lembram a apreciação de uma estátua no Louvre. Ocorre a repetição da manipulação do corpo do personagem, tão poderoso e mortal ao enfrentar os inimigos, contudo tão passivo às vontades heterossexuais da jovem nipônica. O puritanismo americano atrela à abordagem erótica ao corpo do Outro, o componente da nacionalidade estrangeira: é o corpo canadense do personagem (Logan é canadiano nos quadrinhos e filmes) à ser manipulado por mãos japonesas. O corpo de comportamento desviante, o corpo divergente, não é estadunidense, é, portanto, de outra nacionalidade.

Nem mesmo o ator que interpreta Wolverine é americano. Hugh Jackman é um ator Australiano e afirma⁸⁵ que sua relação de naturalidade com a exposição do próprio corpo e suas construções acerca da nudez são provenientes de valores distintos do conservadorismo estadunidense (Reblin, 2013, p. 31). Para Hugh Jackman, ator do personagem Wolverine por quase duas décadas, a exposição do corpo, a possibilidade do beijo e práticas sexuais homoafetivas não representam um problema em si, facto comprovado em trabalhos posteriores⁸⁶. Em um comercial de sapatos, repleto de “codificações queer”⁸⁷, “queer baiting”⁸⁸, “queer”⁸⁹ catching” e simbologias que remetem ao homoerotismo (Foucault, 1984; Gonzatti, 2022, pp. 101-122), o ator está completamente nu com as pernas abertas, em

⁸⁵ “Hugh Jackman Nude Scenes”. Acesso em 06/06/2022 às 07:32 em <https://www.youtube.com/watch?v=8Qq9BkSrAGg>

⁸⁶ “Hugh Jackman Gay Kiss - Bad Education”; acesso em 06/06/2022 às 07:32 em <https://www.youtube.com/watch?v=Im9GcNnjtFw>

⁸⁷ “QUEER CODING: estereótipos LGBTs na cultura pop”. Acesso em 29/04/2023 às 08:51. em: <https://www.youtube.com/watch?v=47YmtfNCqxx>

⁸⁸ “O que é Queerbaiting? - GAY NERD”. Acesso em 29/04/2023, às 09.00, em: <https://www.youtube.com/watch?v=4DOGrKCKHPs>

⁸⁹ Segundo Guacira Louro “Queer pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário. Mas a expressão também se constitui na forma pejorativa com que são designados homens e mulheres homossexuais. (...) Queer representa claramente a diferença que não quer ser assimilada ou tolerada e, portanto, sua forma de ação é muito mais transgressiva e perturbadora”. (Louro, 2001, p. 546)

diálogo com um homem ruivo, muito masculino⁹⁰. Os jogos de câmera simulam um jogo erótico entre os dois homens e é inserido um diálogo supostamente pueril sobre a necessidade de usar ou não roupas para além dos confortáveis sapatos do anúncio.

O nu frontal no cinema carrega uma **censura** seletiva, natural para com o corpo feminino e problemática para o corpo masculino, especialmente em relações de homoafetividade. Contudo, a nudez como produto no audiovisual, carrega mais questões econômicas, de cariz liberal e capitalista, do que a atribuição a valores morais e éticos. No *live Action* “Esquadrão Suicida 2”(James Gunn, 2021), produto da D.C. Comics (rival da Marvel na proliferação de super-heróis; dentre eles: o Superman, o Batman e a Mulher Maravilha), em meio a um desfile ostensivo do poderio bélico estadunidense, um figurante tem um corpo revelado em nu frontal para uma platéia predominantemente adolescente. A categoria de censura para o filme é divulgada, a priori, para maiores de 18 anos, devido à violência dos corpos mutilados nas cenas. Contudo, na prática, os cinemas, em defesa da retomada de público pós pandemia, baixam a indicação para 16 anos, sem uma fiscalização rigorosa nesse sentido⁹¹.

Pode-se concluir que as limitações com o nu frontal e cenas de homoerotismo se estabeleça como ferramenta de controle social. As regras são estabelecidas nos rentáveis produtos cinematográficos, meticulosamente codificados, por quem interessa a continuidade da relação binária de gênero (Arruda, 2020, p. 22). Trata-se da objetificação e fetichização do corpo masculino e, concomitante, a reiteração da correspondente heterossexualidade feminina, ambos encobertos por camadas de valores vitorianos.

“O cinto de castidade, o casamento infantil, o apagamento da existência lésbica (exceto quando vista como exótica ou perversa) na arte, na literatura e no cinema e a idealização do amor romântico e do casamento heterossexual são algumas das formas óbvias de compulsão, as duas primeiras expressando força física, as duas outras expressando o controle da consciência feminina.” (Rich, 1993, p. 21)

No *live Action* “X-Men: Days of Future Past / Dias de um Futuro Esquecido” (Bryan Singer, 2014), Logan ao acordar ao lado de uma mulher desconhecida⁹², materializa o imaginário de que super-heróis fazem sexo⁹³. Ao levantar da cama, expõe novamente seu corpo nu, um pouco mais velho, mas igualmente torneado de músculos exaustivamente superdimensionados. O mutante caminha até o espelho e sua imagem refletida parece insinuar que as próximas versões de suas aventuras podem revelar ainda mais de sua

⁹⁰ “Hugh Jackman shoe Commercial | Jackman in R.K William shoes | 4K”. Acesso em 06/06/2022 às 12:04, em <https://www.youtube.com/watch?v=HXNrRaH81z4>

⁹¹ “O Esquadrão Suicida’ será para maiores de idade por “nudez e violência extrema”. Acesso em 06/06/2022 às 14:36 em ['O Esquadrão Suicida' é classificado para +18 por "nudez e violência" \(olhardigital.com.br\)](https://olhardigital.com.br)

⁹² “Wolverine Travels to the Past - Fight Scene - X-Men Days of Future Past - Movie CLIP HD”. Acesso em 06/06/2022 às 13:55 em <https://www.youtube.com/watch?v=H1loHJSZ8fw&t=59s>

⁹³ Posteriormente, filmes e séries *live action* como *Lucifer* (2016), *Raio Negro* (2018), *The Boys* (2019) e *PeaceMaker* (2022) incorporaram cenas de sexo envolvendo super-heróis. Ainda que existam pontuais insinuações acerca da homossexualidade, destacam-se as de caráter jocoso como em *Deadpool 2* (2018) e *Esquadrão Suicida 2* (2021). Em sua maioria, os *live action* sustentam a heterossexualidade como norteador dos relacionamentos.

Sexualidade e de seu corpo objetificado e fetichizado. Sexualidade reafirmada nos moldes da heteronormatividade. Acerca da Heterossexualidade Compulsória, Adrienne Rich (1993) amplia a percepção dos objetivos do apagamento da Sexualidade lésbica:

“... a abrangência e a elaboração das medidas formuladas a fim de manter as mulheres dentro dos limites sexuais masculinos, quaisquer que sejam suas origens, torna-se uma questão inescapável que o problema que as feministas devem tratar não é simplesmente a “desigualdade de gênero”, nem a dominação da cultura por parte dos homens, nem qualquer “tabu contra a homossexualidade”, mas, sobretudo, o reforço da heterossexualidade para as mulheres como um meio de assegurar o direito masculino de acesso físico, econômico e emocional a elas.” (Rich, 1993, p. 34)

Em muitos casos, a construção digital de super-heróis e super-heroínas serve ao intuito de hipersexualizar e objetificar mulheres, como em *Resident Evil*⁹⁴ (2002, 2004, 2007, 2010, 2016 e 2021), onde sua protagonista está sempre nua e em closes de partes íntimas. Maria Meluso (2020) orientada pelo trabalho de Laura Mulvey (1989) acerca do *Male Gaze* (Magalhães & Cruz, 2014), disserta acerca da avatarização de heroínas dos quadrinhos pelas lentes de uma objetificação voyeurística.

“... toda a narrativa clássica cinematográfica da Era de Ouro de Hollywood pode ser percebida como voyeurística e patriarcal. (...) a Mirada Masculina opera em diversos níveis. Primeiro, considera-se o homem como o que observa e a mulher como a que receberá este olhar específico (...) os movimentos de câmera frequentemente simula a maneira de como os homens poderiam observar particularmente uma mulher atraente, de cima a baixo, e fazer recortes ou pausas sobre suas zonas erógenas específicas⁹⁵” (Meluso, 2020, p. 25)

A sexualidade em tons de divergência com a heteronormatividade e a diversidade racial de super-heróis e super-heroínas nos *live actions* são estopim de reações inflamadas no universo da cultura Geek (Nerd), nomeadamente, no mundo digital. Grupos que se organizam contra a super heroína lésbica “Capitã Marvel” (Anna Boden e Ryan Fleck, 2019); o casal homoafetivo e a diversidade étnica de “Os Eternos” (Chloé Zhao, 2021); as duas mães de América Chavez em “Doutor Estranho no Multiverso da Loucura” (2022); a visão feminista em “Aves de Rapina - Arlequina e sua emancipação fabulosa” (Cathy Yan, 2020); e ao retrato da masculinidade tóxica, violenta e militarista como ameaça a existência humana, em “Mulher Maravilha 1984” (Michael Radford, 2020). Estes grupos de ódio comunicam-se de forma violenta, estabelecem a cultura do cancelamento e ataques cibernéticos sistemáticos:

“ (...) em filmes de superaventura, a invisibilidade da diversidade de gênero e sexualidade é ainda mais materializada (...) é recorrente que personagens LGBTQI+

⁹⁴ “Resident Evil 3: A Extinção (2007) | Trailer Legendado”. Acesso em 16/06/2022, às 12:13, em: <https://www.youtube.com/watch?v=73qqFnKTmnw>

⁹⁵ “all of classic narrative cinema from the Golden Age of Hollywood as voyeuristic and patriarchal. (...) The gaze works on several levels. First, it treats the man as the looker and the woman as bearer of the look (...) y the camera moves often simulates the way men might look a particularly attractive woman up and down and hover or pause on her particularly erogenous zones” (tradução livre)

sejam ‘higienizados’ ou até mesmo tenham suas sexualidades apagadas ao saírem da periferia para o centro (...) Tudo isso visando a regulação. Mutações meméticas⁹⁶ na cultura pop da ‘caça às bruxas’. Mas as ‘bruxas’ resistem. E constituem em uma guerra pela sua sobrevivência simbólica (...) travada no mundo dos signos” (Gonzatti, 2022, pp.165-169).

De volta ao universo Marvel, o *live action* “Logan”⁹⁷ (James Mangold, 2017), último filme a trazer o personagem Wolverine e os X-Men, pauta-se na narrativa do Escolhido, o homem branco salvador, eximamente militarista e inserido em um cenário de desolação apocalíptica. O filme remete a alegoria de Moisés que leva seu povo (os mutantes) à “terra prometida”.

Logan (Wolverine) surge em uma versão envelhecida, ainda que objetificada em longos closes sobre seu corpo. Contudo, o corpo do mutante é um corpo doente, que se mantém de pé graças a dosagens de um soro, analogia associada ao uso do AZT e a epidemia de AIDS (SIDA), como na saga em banda desenhada “*The Legacy Virus*” (1993 a 2001). Esta alegoria acerca do impacto devastador da AIDS na comunidade LGBT, retrata a proliferação de um vírus que ataca exclusivamente a população “mutante” e ilustra os ataques sistemáticos às minorias e o pânico moral instaurado. A saga da “praga mutante” é transposta primeiro para a série de animação “X-Men: Come to Apocalypse” (1992) e, décadas mais tarde, para o *live action* “Logan” (James Mangold, 2017). Logan (Wolverine) padece, portanto, ao longo do filme de uma doença incurável, que o afeta em sua imunidade mutante e o prolongar de sua existência faz-se pela injeção de um soro que, tal como a administração do AZT nos primórdios do combate a AIDS, em grandes dosagens pode ser tóxico.

Logan e o Professor X em estágio avançado de demência, pontuam o filme com reflexões acerca dos valores da família nos moldes vitorianos. Logan está debilitado, necessita de muito esforço para enfrentar os adversários. Sua trajetória é pontuada pelo arrependimento por suas escolhas. Ele não tem mulher e surge repentinamente em sua vida, a adolescente Laura, criada em laboratório, sem intercurso sexual, “sem pecado concebida” aos moldes da Virgem Maria⁹⁸. Laura, resultado de processos clandestinos de clonagem, da “ciência a brincar de Deus”, tem os mesmos poderes do “pai” Wolverine. Laura acredita em um lugar seguro para os mutantes, a terra prometida, e convence Logan a levá-la até lá.

Em dado momento, Logan que busca fugir de seu passado, é levado a enfrentar seu clone (a nova Arma X), uma versão mais jovem, selvagem, bestial, controlada por militares, que remete às suas origens. Ao final do *live action*, em duelo com o seu duplo selvagem,

⁹⁶ Estudo da produção dos memes.

⁹⁷ “Logan | Trailer Oficial 2 | Legendado HD”. Acesso em 03/04/2023, às 23:40, em <https://www.youtube.com/watch?v=RWSuAC9CYxo>

⁹⁸ O valor da mulher na religião encontra-se na virtude, em saber ser esposa e ser mãe. Contudo a violência do apagamento ocorre a partir do gesto simbólico do “sinal da cruz”, em que nenhum dos quatro pontos ouve-se “em nome da Mãe”, “em nome da esposa”, muito menos “em nome da mulher”. Através do Dogma Religioso, seus corpos são confinados à castidade dos lares, ao silenciamento das missas, ao isolamento do claustro, aos suplícios dos conventos. Os corpos que destoam são castigados por “um mecanismo de dominação que consiste em ocultar as práticas discriminatórias advindas do grupo dominante e em evidenciar a ideia de uma “deficiência estrutural” dos dominados” (Borrillo, 2009, p. 31). Corpos estes historicamente apedrejados, queimados, estuprados, esfaqueados, alvejados. Para a mulher, ainda que no campo do imaginário, é sempre negada a sua ressurreição. Aos homens que performam a feminilidade é destinado o mesmo fim.

Logan termina pregado em duas vigas de madeira na forma de um X, alusão direta ao Jesus Cristo crucificado e a sua origem mutante. Em seguida, como milagre, em seu último suspiro, Logan vence a batalha para morrer em seguida. Logan encerra sua saga não mais como o mutante feroz da equipa X-Men. Ele se torna humano como na história de Pinocchio. O mutante que nos quadrinhos havia beijado Hércules, que assume uma relação poliamorosa com Jean Grey e Scott Summers, torna-se no *live action* o avatar do homem celibatário, redimido pai devoto, o salvador de seu povo, sem espaço para quaisquer comentários quanto a sua sexualidade e sua moral.

“Nas décadas de 1960 e 1970, os super-heróis masculinos eram repetidamente descritos como seres, física e psicologicamente, instáveis, seus corpos parecendo mudar de gênero através de uma série de metamorfoses anatômicas, ou parecendo incapazes de realizar as funções sexuais da masculinidade heterossexual. Ao contrário das representações anteriores do corpo masculino rígido, que luta para proteger seus limites das forças hostis percebidas, uma nova geração de quadrinhos de super-heróis apresenta transformações imprevisíveis do físico masculino, como uma forma muito mais prazerosa e libertadora de corporificação, do que os modelos tradicionais de sexo e gênero jamais poderiam conceber. Esses textos também apresentam o desenvolvimento de super-heroínas empoderadas, usando do êxtase das culturas visuais, da liberação feminina e gay, para retratar o exercício dos poderes sobre-humanos, como expressão da sexualidade feminina liberada, de prazer e de agência⁹⁹” (Fawaz, 2015, p. 10)

Representar um Wolverine gay¹⁰⁰, para grupos conservadores, pode soar tão absurdo como conceber a figura de Jesus Cristo gay¹⁰¹ ou um Jesus mutante¹⁰². Contudo, ao corporificar o super-herói com poderes de uma divindade e a conduta de um ser humano ordinário, suscita-se como ponto de reflexão sobre quais narrativas conduzem esse corpo.

A discussão quanto a aspectos referentes à Sexualidade dos Super Seres é algo recente. O ator Tenoch Huerta de “Pantera Negra 2” (Ryan Coogler, 2022), teve seu personagem Namor modificado digitalmente para que o volume de seus genitais não se destacasse no uniforme e, assim, causasse desconforto nas audiências. A mesma **censura**

⁹⁹ “In the 1960s and 1970s male superheroes were repeatedly depicted as physically and psychologically unstable beings, their bodies seeming to switch genders through an array of anatomical metamorphoses or appearing incapable of performing the proper sexual functions of heterosexual masculinity. Unlike earlier depictions of the rigid male body struggling to secure its boundaries from perceived hostile forces, a new generation of superhero comics presented the unpredictable transformations of the male physique as a far more pleasurable and liberating form of embodiment than traditional models of sex and gender could ever conceive. These texts also showcased the development of empowered female superheroes, using the ecstatic visual cultures of women’s and gay liberation to depict the exercise of superhuman powers as an expression of liberated female sexuality, pleasure, and agency” (Tradução Livre)

¹⁰⁰ “Todos os X-men são gays”, canal Ora Thiago. Acesso em 29/04/23, às 09:18, em https://www.youtube.com/watch?v=8_Du5mDmTzA

¹⁰¹ “Pode fazer piada com Jesus?”. Acesso em 29/04/2023 às 12:40 em <https://www.youtube.com/watch?v=oO6D15k39y4&t=717s>

¹⁰² “SARJETA NEWS: Jesus Mutante, Criança Comunista, Crise do Papel e 1000 anos de Mangá!”. Acesso em 04/04/2022 às 07:20 em https://www.youtube.com/watch?v=7ynqIHe4O_U “JESUS ERA MUTANTE!? AGORA A MARVEL FOI LONGE DEMAIS!”. Acesso em 04/04/2022 às 07:40 em <https://www.youtube.com/watch?v=6j-lX6b81DM>

seletiva, ocorreu com o ator Andrew Garfield em “O Fantástico Homem Aranha” (Marc Webb, 2012), acerca da polêmica em torno de suas declarações ao cogitar uma possível bissexualidade para os romances do Homem Aranha¹⁰³ e da excessiva atenção da mídia quanto à sua anatomia em destaque pelo uso do uniforme extremamente colado ao corpo. O ator deixou de ser cogitado para representar a personagem, retornando ao universo MCU oito (8) anos depois, para uma breve participação no *live action* “Homem Aranha Sem Volta Para Casa” (John Watts, 2021).

A figura do Escolhido, no passado relegada ao Cristo caucasiano e hegemónico e hoje aos super-heróis de filmes *live action*, necessita, nesse sentido, cumprir uma agenda heterossexual e defender os valores colonialistas e de inspiração vitoriana da Nação militarista (nomeadamente, estadunidense), para que o Salvador seja aceito e cultuado pelas massas. Este “Salvador”, masculino em sua essência, como ao Cristo loiro, dá-se o direito de “ressuscitar”. Para o corpo de mulheres, sobretudo aos corpos de mulheridades dissidentes, vítimas da violência patriarcal, o imaginário fantástico do corpo que “ressuscitou no terceiro dia e ascendeu aos céus” é negado.

Pretende-se indicar pontos de análise na construção semiótica do Wolverine, presente nos filmes dos X-Men (2000) ao filme Logan (2017), como contribuição de dados para estudos de filmes *Live Action* sob os marcadores de Sexualidade e Gênero. Entende-se neste trabalho, a Sexualidade como um exercício político do desejo, compartilhado de forma interseccional por coletividades LGBTQI, negra e decoloniais que reivindicam seu espaço na sociedade. Segundo a socióloga e historiadora Gracia Trujillo, a heterossexualidade é construída historicamente como a forma de “sexualidade natural, legítima, respeitável, legal, visível, e a masculinidade hegemónica (heterossexual) se ensina e se constrói em oposição ao outro, ou a outra, o diferente: as mulheres e os gays (...) a heteronormatividade não só afeta a gays, lésbicas e trans, e o mesmo é aplicável a outros vetores de opressão como o género ou a raça¹⁰⁴” (Trujillo, 2015, pp. 1531-1537).

Segundo Christian Gonzatti (2022), é premente estabelecer os marcadores de Sexualidade e Gênero na análise do imaginário de super-heroínas e super-heróis presentes em banda desenhada (histórias em quadrinhos), séries e filmes coadunadas às semioses da cultura pop:

“(…) sabemos que os super-heróis LGBTQIA+ da cultura pop e nerd reverberam também no contexto brasileiro. A questão aparece mais como um marcador reflexivo das negociações, territorialidades, semioses e disputas de sentidos que surgem quando alguns super-heróis que não são cis-héteros ganham visibilidade e inauguram acontecimentos. É (...) a partir do ciberacontecimento que se estrutura a fiscalização de determinados públicos (...) envolvendo esses personagens” (Gonzatti, 2022, p. 185)

¹⁰³ "Andrew Garfield on Spider-Man's sexuality: 'Why can't he be gay?'" . Acesso em 29/04/2023 às 12:36 em <https://ew.com/comic-con/2013/07/10/andrew-garfield-spider-man-gay/>

¹⁰⁴ “La heterossexualidad ha sido históricamente construida como la sexualidad natural, legítima, respectable, legal, visible, y la masculinidad hegemónica (heterossexual) se enseña y construye en oposición al otro, o la otra, el diferente: las mujeres y los gays (...) la heteronormatividade no sólo afecta a gays, lesbianas y trans, y lo mismo es aplicable a otros vectores de opresión como el género o la raza”. Tradução livre.

Mesmo na academia o debate em torno da sexualidade e, nomeadamente, a sexualidade Gay, Trans (Berenice, 2011; Nascimento, 2020), Lésbica (Rich, 1993) e a partir de pontos de vista Queerizados (Butler, 2007; Louro, 2001; Trujilo, 2015; Gato & Fontaine, 2014) é uma discussão relativamente recente. Acerca dos seres fantásticos, são raros os trabalhos que dissertam a partir de aspectos da sexualidade das lendas, super seres e mitos e, em menor número, quando se trata do estudo da sexualidade divergente em uma investigação não pautada por padrões heteronormativos. Sobre as orientações de sexualidade apresentadas nas histórias de deuses e mitos, Camila da Silva Souza (2013), em pesquisa acerca da lenda brasileira “Ataíde”, típica das regiões de mangue, disserta sobre a ideia da bissexualidade como uma espécie de androginia divina:

“... (o) sentido está ligado a coexistência dos contrários, quer dizer, a bissexualidade não estaria relacionada às práticas sexuais do mito, mas, à presença de duas imagens opostas (masculino e feminino) (...) sentidos que sugerem para o cruzamento de culturas (...) perfazendo desta forma, um encadeamento de imagens.” (Souza, 2013, p. 45)

O último ponto de análise neste capítulo, de volta aos X-Men, é a experiência de grandes eventos, muitos deles de dimensões apocalípticas e a multiplicidade de situações de combate experienciados por Logan e sua equipa de mutantes. Historicamente, as revoluções, as guerras, as epidemias nos confrontam acerca de nossos valores e percepções de mundo (Zizek, 2003; Empoli, 2019; Santos 2000; Foucault, 1977; Harding, 1986; Ribeiro, 2018; Quijano, 2000; Mbembe, 2014; Carneiro, 2003; Castro, 1984). Em muitos destes eventos, dos quais não temos a certeza da continuidade da vida, nos colocamos em questionamento sobre convenções morais e éticas (Fanon, 2008; Foucault, 1985) e instituições como o casamento, a heterossexualidade, a abstinência, o celibato, a castidade, caem por terra.

“ ... as questões da exteriorização dos conflitos humanos que são projetadas no próprio corpo – e não são mais apenas reflexos das turbulências mentais ou da “alma”. Temos hoje uma vasta produção fílmica que se alimenta do biotecnológico e dos avanços científicos para engendrar, por exemplo, personagens que pautam aspectos da crise antropológica (...): são, muitas vezes, ciborgues e avatares, corpos supermodificados e superexcitados pela tecnologia, a qual atua cada vez mais como mediadora do sujeito no mundo. O mal-estar na civilização – que ainda persiste e merece cuidadoso estudo – se projeta no deslocamento das angústias internas para o âmbito da vulnerabilidade de um corpo que tenta resistir à mercê dos bioterrorismos, das manipulações genéticas, das experiências híbridas.” (Oliveira, 2016, p. 41)

Nos capítulos seguintes apresenta-se o estudo em torno da construção semiótica da entidade Curupira, uma das lendas do universo fantástico brasileiro, presente na série brasileira *Cidade Invisível* em formato *live action*. A partir do conceito de Avatarização, propõe-se a estabelecer uma genealogia em torno da lenda através da análise de documentos históricos e a identificação de possíveis narrativas como *drivers* desta representação.

CAPÍTULO III - PERCURSO METODOLÓGICO

O estudo da série brasileira *Cidade Invisível* tem seu enfoque na construção do corpo digital do personagem Curupira, uma das lendas brasileiras proveniente da cultura dos povos indígenas do Brasil, nomeadamente, no que tange a sua representação. Parte das perguntas: “Como decorre a representação da entidade Curupira no *Live Action* brasileiro *Cidade Invisível*? Que sentidos podem ser percebidos no processo de avatarização de uma entidade indígena brasileira? Quais possíveis narrativas imbricadas na construção desse corpo?”

Inicia-se este percurso com a intenção de ampliar o entendimento do terreno, à medida que não restringe a série como produto audiovisual em si, como também, das percepções em seu entorno (Rose, 2016). Neste sentido, este estudo utiliza-se da metodologia de análise visual crítica para decupar as cenas onde aparece a personagem fictícia/entidade Curupira, correlacionando-a com as narrativas do mundo real. Busca reconhecer os processos de representação (Hall, 1997; Gonzatti, 2022), onde um corpo é construído com recursos digitais. Conjuga estudos acerca das representações e da avatarização onde um corpo é construído e presta-se a serviço da mente e dos propósitos de outrem. Propõe estabelecer conexões entre o uso das tecnologias digitais e os estudos de cultura, particularmente, perspectivados pelos estudos queer¹⁰⁵, feminismos negro e decoloniais.

A partir do estudo das imagens no *live action* *Cidade Invisível*, buscou-se as possíveis referências para a representação da personagem Curupira e das outras lendas brasileiras. Para isso foram revisitados 6 (seis) documentos históricos que, de alguma forma, mencionam a entidade Curupira. A partir da percepções das narrativas colonialistas em contraste com as narrativas indígenas, procurou-se o lugar da tradição e da ancestralidade na construção dos personagens, nomeadamente o entendimento dos símbolos relacionados à lenda do Curupira.

Paralelamente, percebeu-se a importância de investigar as narrativas em torno do lançamento da série e seus desdobramentos no meio digital. Estreitou-se o estudo para a análise das territorialidades semióticas e os cibercontecimentos (Gonzatti, 2022) e da identificação dos discursos imbricados. Como ferramenta, foram selecionados vídeos, matérias de jornais e *printscreens* captados do Google, do YouTube e das redes sociais que pudessem de alguma forma indicar caminhos para construção dos corpos quanto à avatarização. Em específico, na busca de entender o funcionamento das narrativas na semiosfera da cultura pop, reflexões semióticas acerca dos filmes *live action*, de seus corpos construídos e as reações em contexto digital foram catalogadas e dispostas ao longo dos capítulos desta dissertação.

Finalmente, confeccionou-se concomitantemente a recolha e dados, um diário de desenhos originais acerca da entidade Curupira e a coleta de narrativas indígenas em redes sociais com o intuito de auxiliar na reflexão na fase de análise do estudo de caso.

¹⁰⁵ Assume-se neste trabalho o termo acadêmico queer para estudos Guei, Gay, Transgênero, Transexual, Travesti, Lésbico, Bixa e LGBT onde cada nomenclatura determina a perspectiva de análise e o lugar onde o discurso é produzido. Ao longo da exposição do texto, buscar-se-há a identificação de cada autora e autor destes estudos, em prol da justa visibilidade.

3.1. Apresentação do Contexto

O cinema é a forma moderna de narrar histórias, assim como os produtos audiovisuais derivados, direta e indiretamente, como telenovelas e séries. A série brasileira *Cidade Invisível*, está incluída no catálogo de séries de fantasia e do fantástico do serviço de streaming Netflix. Em sua sinopse oficial, a série conta a história do agente da polícia ambiental Eric, que perde sua esposa em um incêndio florestal e precisa criar sozinho a filha Luna. Em meio a tragédia familiar e as investigações em torno do incêndio, Eric, depara-se com *criaturas folclóricas*¹⁰⁶ a viver no submundo da cidade do Rio de Janeiro. Ao longo da trama, o agente ambiental assume contornos de um detetive policial com a missão de solucionar as mortes de sua esposa e das *criaturas* fantásticas que ele encontra e, com isso, descobrir factos acerca de seu passado misterioso.

A série autointitula-se “série original”¹⁰⁷ (Figura 9) e é dividida em sete episódios, onde cada episódio apresenta uma das lendas brasileiras em contexto urbano, sob uma perspectiva adulta, com indicação etária para maiores de 13 anos. Em sua trama descreve o encontro de Eric com o Boto cor de rosa, a Iara, o Saci, a Cuca, o Tutu Marambá, o Corpo Seco e, por fim, o Curupira em uma atmosfera de investigação policial.

A série recebe a classificação de gênero *Live Action* por seu idealizador, o diretor de filmes de animação Carlos Saldanha¹⁰⁸. Seus personagens estão baseados no lendário brasileiro, manifestam poderes fantásticos e, quando reunidos, remetem a grupos super poderosos de banda desenhada e de outros *Live Actions* como os X-Men¹⁰⁹ e os Vingadores¹¹⁰.

Por princípio, o roteiro da série é atribuído a Raphael Draccon e a sua esposa, Carolina Munhóz, os quais não há registro de formação acadêmica específica em cinema. Ambos são escritores provenientes da literatura infanto juvenil pautada em lendas nórdicas como dragões e fadas. O exemplo desta atribuição é que na abertura da série surge nos créditos iniciais a frase “baseada em uma história desenvolvida por Raphael Draccon e Carolina Munhóz”.

Ao longo da série, contudo, outros nomes estão de facto relacionados à confeção do roteiro: uma equipe composta por dez roteiristas, encabeçada por Mirna Nogueira, responsável pelo episódio de abertura. A série consiste em sete episódios dos quais nenhum tem assinatura direta do casal Raphael Draccon e Carolina Munhóz. Contraditoriamente, ao

¹⁰⁶ Ao efetuar a busca pela série da Netflix, as lendas brasileiras estão nomeadas como “criaturas folclóricas”. No interior do site do serviço de streaming ocorre a modificação do termo para “criaturas míticas”. Pesquisa Google por “Cidade Invisível sinopse”. Acesso em 25/11/2022 às 09:52 em https://www.google.com/search?gs_ssp=eJzj4tVP1zc0TCs2zzMuKjA3YPSSTM5MSUxJVcjMK8ssPry2LDVHoTgzL7-qOBUAJekPGA&q=cidade+invis%C3%ADvel+sinopse&oq=&aqs=chrome.0.46i39i362j35i39i362i6j46i39i175i199i362.60938445j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8 e em <https://www.netflix.com/pt/title/80217517>

¹⁰⁷ “Cidade Invisível copiou Deuses Americanos”. Acesso em 01/12/2022, às 09:43, em: <https://www.geeksapiens.com.br/cidade-invisivel-copiou-deuses-americanos/>

¹⁰⁸ “Cidade Invisível: Netflix dá vida aos mitos e lendas do Brasil”. Acesso em 01/12/2022, às 10:41, em: <https://www.timeout.pt/lisboa/pt/noticias/cidade-invisivel-netflix-da-vida-aos-mitos-e-lendas-do-brasil-020421>

¹⁰⁹ “Com foco no folclore brasileiro, “Cidade Invisível” é nosso “Deuses Americanos” – para o bem e para o mal”. Acesso em 01/12/2022, às 10:18, em: <https://www.b9.com.br/138758/cidade-invisivel-critica-review/>

¹¹⁰ “Cidade Invisível, a versão brasileira dos Vingadores”. Acesso em 01/12/2022, às 10:18, em: <https://www.youtube.com/watch?v=QSzwQgjJLAs>

fim de cada episódio, os dois estão nomeados como “produtores consultores” e não como roteiristas da série¹¹¹. Salienta-se que o nome de Mirna Nogueira é preterido frequentemente na divulgação da série ao de Carolina Munhóz e de seu esposo Raphael Draccon. Reitera-se que a Mirna Nogueira é atribuído o cargo de chefe de roteiristas¹¹² e a assinatura do roteiro do episódio 1 (um). Raphael Draccon e sua esposa não têm nenhum episódio atribuído.

Como chefe de sala de roteiro, um ambiente predominantemente masculino, Mirna Nogueira descreve em dois podcasts¹¹³ a experiência de frustrações e êxitos na construção de um roteiro em conjunto. A roteirista também relata acerca da figura do showrunner, designação que mescla as funções de direção e produção (e às vezes também participação no roteiro), nomeadamente no caso de *Cidade Invisível*, o brasileiro Carlos Saldanha. Mirna Nogueira não cita o nome de Raphael Draccon nos podcasts pesquisados.

A consultoria acerca do lendário brasileiro, feita pelo diretor e showrunner Carlos Saldanha é atribuída ao trabalho de Januária Cristina Alves, nomeadamente o livro “Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro”. Contudo, o roteirista Raphael Draccon, nas duas únicas entrevistas¹¹⁴ encontradas acerca de *Cidade Invisível* (nenhuma entrevista oficial para o site da Netflix como consiste a práxis de lançamento dos produtos de grande investimento da plataforma) não recorre ao livro de Januária Alves como base para criação de seu roteiro. Cita, de forma muito sucinta¹¹⁵, que suas referências para a criação da série são o programa infantil de televisão “Sítio do Pica Pau Amarelo” (baseada na obra literária homônima do escritor Monteiro Lobato), o RPG “O Desafio dos Bandeirantes” e a obra de Neil Gaiman, particularmente, “Sandman” e “Deuses Americanos”. Nomes de pesquisadores medulares acerca das lendas, dos costumes e das tradições brasileiras no século XX, nomeadamente Câmara Cascudo (2012; 1998) e Ruth Guimarães Botelho (2020), são obliterados nas entrevistas sobre a conceção da série.

Não foram encontradas até o presente estudo, entrevistas de Carlos Saldanha, Carolina Munhóz e Raphael Draccon em canais de língua inglesa e espanhola (ou de outras nacionalidades) acerca da série *Cidade Invisível*, como é a práxis em grandes lançamentos.

¹¹¹ Há escasso material em torno do processo de confecção do roteiro e de como desenvolveu-se o trabalho de criação da equipe de roteiristas. Entretanto, o protagonismo acerca da criação do roteiro da série, é creditado com exclusividade, em entrevistas e releases, à figura de Raphael Draccon. De sua mulher, Carolina Munhóz, não encontrou-se ao longo desta investigação, nenhuma informação acerca de sua exata contribuição para a série.

¹¹² “Primeiro Tratamento – Mirna Nogueira – # 156”. Acesso em 03/12/2022, às 12:23, em <https://www.primeirotratamento.com.br/2021/02/17/primeiro-tratamento-mirna-nogueira-156/>

¹¹³ “Como é escrever o roteiro de uma série? - gravação de podcast com Mirna Nogueira, roteirista de cidade invisível”. Acesso em 03/12/2022, às 12:23, em <https://www.twitch.tv/videos/949146930?lang=it>

¹¹⁴ “A Cidade Invisível: Magia e Folclore Brasileiro - Raphael Draccon”. Acesso em 03/12/2022, às 10:18, em 00:55:32 https://www.youtube.com/watch?v=MYJrn_gKxUo&t=1504s

¹¹⁵ Nas duas entrevistas pesquisadas, Raphael Draccon e Carolina Munhóz dedicam um tempo mínimo para explicar a realização de Cidade Invisível, seguramente seu maior sucesso no campo audiovisual. O casal ocupa-se a maior parte da entrevista em explicar como decorreu o processo de imigração para os Estados Unidos. “Carolina Munhóz & Raphael Draccon (NETFLIX) - Inteligência Ltda. Podcast”. Acesso em 03/12/2022, às 09:58, 01:07:53 em https://www.youtube.com/watch?v=MYJrn_gKxUo&t=1504s

Cidade Invisível foi filmada em 13 semanas e contou com cenários construídos em estúdio e locações externas¹¹⁶ como florestas, praias e paisagens urbanas do Rio de Janeiro, em especial o bairro da Lapa, centro histórico da cidade. Não constam locações em outros dos vinte e cinco (25) Estados que compõem o Brasil. A Amazônia, região onde concentra-se grande parte do lendário fantástico brasileiro, sequer é mencionada na série, seja textualmente, seja em imagem. O processo de finalização do roteiro, segundo Mirna Nogueira em entrevista, data de 21 agosto de 2019.

O Brasil é reconhecido exportador de novelas, seus atores e atrizes de maior destaque com frequência, migram deste veículo de massas para outros formatos do audiovisual como filmes e séries. O elenco de *Cidade Invisível* mescla nomes conhecidos da teledramaturgia brasileira com atores e atrizes estreados. Encabeçam o elenco, o ator Marco Pigossi no papel de agente da polícia ambiental Eric, a atriz Alessandra Negrini no papel de Cuca e o veterano do cinema brasileiro José Dumont no personagem Ciço, um homem ribeirinho. Para interpretar as lendas brasileiras, o elenco conta com Jéssica Córes (uma Iara negra¹¹⁷); a supracitada Alessandra Negrini (Cuca); Eduardo Chagas (Corpo Seco); Jimmy London (Tutu Marambá); Wesley Guimarães (Saci); Victor Sparapane (Bôto); e Fábio Lago (Curupira). Há ainda um elenco de apoio composto por atores vindos do teatro e de outros veículos (mídias) como cinema e televisão com destaques pontuais na trama da série.

Para além do plot principal do agente florestal Eric a procura de elucidar a morte da esposa Gabriela (Julia Konrad), a série *Cidade Invisível* intenciona abordar questões sócio-econômicas como a especulação imobiliária; a situação de precariedade de moradores de rua amontoados em uma ocupação; a degradação do patrimônio histórico; questões ambientais como incêndios criminosos e a poluição de rios.

O título “Cidade Invisível” sugere associação ao livro “Cidades Invisíveis” de Ítalo Calvino. Paradoxalmente, a série sobre uma cidade supostamente oculta aos olhos, é filmada na mais conhecida cidade do Brasil, a *cidade maravilhosa* do Rio de Janeiro. *Cidade Invisível* repete o recurso da associação rápida a uma paisagem exaustivamente representada em animações, novelas, documentários, reportagens e filmes. Busca transferir para o Rio de Janeiro, a invisibilidade de seus personagens (pessoas e paisagem) que, em coerência com o título, assentar-se-ia melhor no retrato de outras cidades com menor espaço midiático.

¹¹⁶ As especificações técnicas acerca da filmagem da série como testes de figurino, especificações de luz, câmera, lentes, maquiagem, fotografia, efeitos digitais, paleta de cores, cenários, setups diurnos e noturnos, captação e finalização, dentre outros detalhes estão ricamente relatadas no site Íris Cine. Acesso em 26/11/2022, às 06:22 em <https://iriscine.com/anteriores/cidade-invisivel/>

¹¹⁷ A lenda da Iara, como relatada no capítulo anterior, tem representação majoritária como uma mulher indígena. A representação como uma mulher negra, contudo, não é uma ideia original da série *Cidade Invisível*, uma vez que ocorreu em 2016 no e-book de ficção fantástica “Curupira Procurado” de Leonardo Mendonza. O livro traz também outras semelhanças com a série *Cidade Invisível* como “uma lenda brasileira em cadeira de rodas”; “um Boto morto em contexto urbano”; “a Cuca como mulher sexy e dona de restaurante”; “as lendas reunidas como uma Super Equipe em uma cidade”; “um investigador policial a procura do Curupira”; “a gravidez de um ser fantástico”; “questões LGBTs envolvendo as lendas brasileiras”. Acesso em 28/11/2022, às 05:24, em <https://www.amazon.com.br/CURUPIRA-PROCURADO-Leonardo-Mendonza-ebook/dp/B01N985GN4>



Figura 9 - Foto de divulgação. Fonte: Cidade Invisível, Netflix.

No decorrer desta pesquisa, verificou-se a existência de outros três produtos do audiovisual brasileiro com o título homônimo: O documentário “Cidade Invisível” (2020, direção Terêncio Porto) trata da especulação imobiliária na cidade do Rio de Janeiro a partir da chegada da família real portuguesa em 1808¹¹⁸; o documentário “Cidade Invisível” (2019, direção Beatriz Mantoani e Nitiren Queiroz), sobre a inclusão e o tratamento humanizado a pessoas com deficiência¹¹⁹; e a série ficcional “Cidade Invisível”¹²⁰ (2016, direção de Renan Montenegro) que narra a vida de mulheres, crianças e homens em condições degradantes na região da Amazônia brasileira, sob a mesma perspectiva de descobrir uma “cidade oculta”, semelhante à narrativa adotada pela série da Netflix.

A série brasileira *Cidade Invisível* utiliza-se do recurso de inserir elementos fantásticos¹²¹ em uma trama policial como no filme “Constantine”¹²² (2005, direção de

¹¹⁸ “Cidade Invisível - documentário”. Acesso em 28/11/2022, às 05:24, em <https://www.youtube.com/watch?v=lbOOOr2jm8Ss>

¹¹⁹ “Cidade Invisível - o filme”. Acesso em 01/12/2022, às 13:59, em https://www.youtube.com/watch?v=0wl_Sexj5rvo

¹²⁰ “Cidade Invisível (trailer)”. Acesso em 01/12/2022, às 13:50, em https://www.youtube.com/watch?v=adw4-plE_oY

¹²¹ Não há a pretensão nesta investigação em traçar uma genealogia dos filmes e séries policiais que abordam a ficção fantástica e a ficção científica. Contudo, séries policiais como as estadunidenses “Arquivo X” (1993, Fox Broadcasting), Grimm (2011, NBC) e telenovelas como a brasileira “Os Mutantes - Caminhos do Coração” (2008, Record TV) fizeram menção ao Chupa Cabra, ao Curupira, lara, Saci, Pisadeira e Mula Sem Cabeça, e trouxeram em suas tramas parte do lendário brasileiro. A análise das aparições da figura do Curupira em filmes e séries, na perspectiva infanto juvenil também foram descartadas nesta análise. Da mesma forma, as figurações pontuais do Curupira em filmes como “Macunaíma” (1969, direção Joaquim Pedro de Andrade), por não ter relevância do personagem na trama, e por não trazerem as características de um *live action*, não foram incluídos na análise.

¹²² “Constantine (Trailer)”. Acesso em 03/12/2022, às 12:35, em <https://www.youtube.com/watch?v=inKKja-rbXU>

Francis Lawrence); na série “Supernatural”¹²³ (2005, Network Television); e, principalmente, na série “Deuses Americanos”¹²⁴ (2017, Prime Video), na qual ocorre a “re-avatorização” de deusas e deuses de diferentes culturas (Mishra, 2016, pp. 39-54). Ressalta-se, inclusive, que o plot policial de *Cidade Invisível* contém muitas semelhanças com a série francesa “Labirinto Verde”¹²⁵ (2017, Netflix); a série dinamarquesa “Equinox”¹²⁶ (2020, Netflix); e a série colombiana “Frontera Verde”¹²⁷ (2019, Netflix). Esta última talvez esteja mais próxima em semelhança com *Cidade Invisível*, por trazer uma investigadora policial que se depara com o lendário fantástico do povo indígena colombiano.

Cidade Invisível da Netflix teve lançamento em 05 de fevereiro de 2021, em mais de 40 países, com opções de dublagem em inglês, espanhol, francês e italiano e legendada em outras tantas línguas, do chinês ao romeno. Obteve uma ampla cobertura na mídia cultural brasileira e, em decorrência de sua repercussão, esteve entre as dez séries mais acessadas no catálogo geral da Netflix no ano de 2021 .

¹²³ “Supernatural Season 1 Trailer”. Acesso em 03/12/2022, às 12:38, em:

https://www.youtube.com/watch?v=_hIkNQL5Ecg

¹²⁴ “American Gods - Trailer de lançamento | Amazon Prime Video”. Acesso em 03/12/2022, às 12:29, em <https://www.youtube.com/watch?v=SHozrkt4Yt8>

¹²⁵ “Labirinto Verde (Zone Blanche) | Trailer da temporada 01 | Dublado (Brasil) [HD]”. Acesso em 03/12/2022, às 12:31, em <https://www.youtube.com/watch?v=wSXgnAuvsEk>

¹²⁶ “Equinox | Trailer oficial | Netflix”. Acesso em 03/12/2022, às 12:33, em <https://www.youtube.com/watch?v=CWvoFkbCrol>

¹²⁷ “Frontera Verde | Trailer oficial | Netflix”. Acesso em 03/12/2022, às 12:26, em https://www.youtube.com/watch?v=DByESV_P4Y8

3.2. A Metodologia Visual Crítica

Através do paradigma hermenêutico¹²⁸ interpretativo, nomeadamente, no sentido da Semiologia, propõe-se nesta dissertação, o estudo dos símbolos e códigos contidos nas imagens de produções audiovisuais do gênero *Live Action*, nomeadamente a construção semiótica da personagem Curupira na série brasileira *Cidade Invisível*. Para dar resposta ao objetivo específico de perceber o papel das tecnologias na construção dos corpos digitais adotou-se a Metodologia Visual Crítica proposta por Gillian Rose (2016) em conversa com outras autoras e autores implicados nos estudos de Semiótica. Em linhas gerais, direciona-se identificar as camadas existentes “abaixo da tênue superfície do visível” (Rose, 2016, p.106), para perceção do que há para além da imagem.

Como processo de pesquisa visual, no sentido da seleção das imagens e da sua futura análise, pautada nos estudos de cultura de Stuart Hall (1997; 2006), Gillian Rose (2016, pp. 15-23) estabelece três critérios para uma Metodologia Crítica Visual:

- 1) “As imagens devem ser levadas a sério”: A autora defende que é necessário o olhar minucioso para as imagens e isto porque estas não estão inteiramente reduzidas ao seu contexto e porque guardam sentidos próprios;
- 2) É necessário ter em conta as condições sociais, os efeitos produzidos pelas imagens e seus modos de distribuição;
- 3) É preciso ter em consideração a forma singular do investigador de observar as imagens, algo que não aparece explicitamente em muitos estudos de cultura visual.

No sentido da investigação visual crítica, concomitante à recolha das imagens, a autora propõe a organização em quatro espaços metodológicos (Rose, 2016, pp. 24-45):

- 1) O Espaço da Produção - as tecnologias utilizadas podem determinar a forma, o sentido e os efeitos das imagens; é necessário perceber se a câmara é sensível a luz, o seu peso, suas propriedades técnicas; deve-se levar em consideração inclusive as condições de registro, a espontaneidade e artificialidade das performances; deve-se ainda atenção ao gênero proposto (no sentido do estilo) e se houve alguma espécie de “remediação” tecnológica posterior ao registro da imagem.
- 2) O Espaço da Imagem - Do que trata a imagem, para que propósito serve, quais valores encerra? Esse espaço implica seu pertencimento a um universo (cinema/ fotografia) como expressão da linguagem e carrega em si aspetos da tradição do registro imagético.
- 3) O Espaço da Circulação - A imagem move-se do meio que foi originalmente produzida para outros lugares; Pode circular em galerias de arte, cinemas, ecrãs de laptops e telemóveis; a qualidade de sua definição pode estar imbricada a este espaço de reprodução. A imagem pode sofrer censura, pode receber subtítulos, dobragens em novos idiomas; a imagem pode ter registro em DVD, estar condicionada em drives, ser comprimida e seccionada em zip files; Ser exibida como parte de um vídeo, estar em plataformas de conteúdo, de streaming. Pode

¹²⁸ A palavra Hermenêutica do verbo grego “interpretar”, “esclarecer” está vinculada a figura de Hermes, divindade na mitologia grega responsável por comunicar as mensagens dos deuses ao entendimento humano. Contudo, no sentido de uma Ciência Decolonial em **negritar** o conhecimento onde Esù, o Curupira e deuses de outras culturas podem ocupar-se da mesma função, este trabalho adotará o termo geral Semiótica, para a interpretação dos símbolos e códigos.

pertencer a uma categoria pré-determinada por um site de busca em conformação de algoritmos.

- 4) O Espaço da Audiência - A autora alerta para as negociações de sentidos por parte de quem se conecta a imagem. A imagem pode ser rejeitada, celebrada, condenada em diferentes exibições e audiências distintas. Se está sendo vista durante um momento de lazer, no intervalo do almoço, de pé em um vagão do metro. Se é um momento de isolamento e reverência; é passível de determinação de gênero (masculino/feminino); se está em grupos característicos (especialistas/ amigos/ críticos); se há restrição de algum preceito religioso.

Ao estabelecer a Metodologia Visual Crítica para a análise dos dados coletados a Semiologia (o estudo do discurso dos símbolos) apresenta-se interpretações das imagens a partir do aspetos da Semiologia Social. Percebe-se, portanto, que as representações podem refletir ideologias e interesses de poder. A Semiologia no sentido de legitimar desigualdades sociais organiza-se para perceber, na produção de sentido, os efeitos sociais.

“... classe, gênero, raça, capacidade física e assim por diante. A semiologia supõe que essas construções da diferença social são articuladas pelo trabalho dos signos nas próprias imagens. Muitos estudos semiológicos, portanto, tendem a se concentrar na própria imagem como o local mais importante de seu significado. Seu foco nos signos faz com que a semiologia sempre preste muita atenção à modalidade composicional daquele sítio; mas sua preocupação com os efeitos sociais do significado de uma imagem significa que alguma atenção também é dada à modalidade social daquele site.¹²⁹” (Rose, 2016, p. 109)

Os signos contém em si significante e significado (Hall, 1997; Barthes, 2006; Gonzatti, 2022; Foucault, 2008). O significante percebido como sentido imediato atribuído ao objeto acerca do que nos permite conceptualizá-lo e descrevê-lo. O significado, por sua vez, tange às construções que fazemos a partir da imagem. “O objeto real no mundo ao qual o signo está relacionado é chamado de referente do signo” (Rose, 2016, p. 114). Em conformação aos estudos de Stuart Hall (1997), a autora apresenta caminhos para a descrição dos signos como o reconhecimento do ícone, do index, do símbolo, dos signos sintagmáticos (divisão por núcleos), os signos paradigmáticos (padrões de aparição), bem como o sentido denotativo e conotativo da imagem e as relações com outros signos (Rose, 2016, pp. 117-124).

“O sentido não está no objeto ou pessoa ou coisa, não está inserido na palavra (...) O sentido é construído pelo sistema de interpretação. É estruturado e fixado pelo código, que organiza a correlação entre nosso sistema conceitual e nosso sistema de linguagem (...) Uma forma de pensar acerca da ‘cultura’, portanto, nos termos de

¹²⁹ “... class, gender, race, able-bodiedness and so on. Semiology assumes that these constructions of social difference are articulated through the working of signs in images themselves. Many semiological studies therefore tend to concentrate on the image itself as the most important site of its meaning. Its focus on signs means that semiology always pays very careful attention to the compositional modality of that site; but its concern for the social effects of an image’s meaning mean that some attention is also paid to the social modality of that site.” (Tradução Livre)

mapas de conceituação compartilhados, sistemas de linguagens compartilhados e os códigos das relações de translação entre eles.¹³⁰ (Hall, 1997, p. 21)

Para Stuart Hall (1997) o estudo da Representação opera no sentido de conectar a linguagem e o sentido à cultura. A abordagem de interpretação estabelece, segundo autor, a percepção do objeto (palavra, imagem, signo) nas instâncias: (1) abordagem “Reflexiva”, onde se tem uma identificação imediata do signo; (2) abordagem “Intencional”, em que se percebe somente o que signo pretende dizer; e (3) abordagem “Construcionista”, em que valores são atribuídos ao objeto, extrapolando seu significado (Hall, 1997, pp. 15-28; Gonzatti, 2022). No sentido do estudo semiótico na representação do Curupira na série brasileira *Cidade Invisível*, percebida como um *live action*, buscar-se-á o entendimento da teoria construcionista do autor.

“Signos estão organizados na linguagem e a existência de uma linguagem comum permite traduzir nossos pensamentos (conceitos) em palavras, sons e imagens e então, como linguagem, expressar sentidos e comunicar pensamentos a outras pessoas (...) Sinais Visuais e imagens visuais, mesmo que carreguem semelhança aos objetos que nomeiam, ainda assim são sinais: eles carregam significados e portanto devem ser interpretados.”¹³¹ (Hall, 1997, pp. 18-20)

Nomeadamente em conversa com os estudos de Laura Mulvey (1989) e Michel Foucault (1988, 1984 e 1985) a Metodologia Visual Crítica estabelece correlações entre a psicanálise e a visualidade, em termos da Subjetividade, da Sexualidade e do Inconsciente, as quais alicerça a conceção deste estudo e orienta esta investigação no que concerne a etapa do estudo empírico.

A partir do conceito de *connoisseurship* (da aquisição de *expertise* na análise de um repertório imagético), Gillian Rose (2016, pp. 56-62) chama a atenção para os elementos da interpretação composicional. Disserta acerca de termos técnicos na apreciação da imagem como o conteúdo, a cor, a organização espacial, a *mise-en-scene*, o ângulo, os tipos de movimentações de câmera, a montagem, o som, a luz. Em especial, há o destaque para o termo “*haptics*” que consiste em qualquer forma de comunicação não verbal envolvendo toque.

No sentido de uma análise cultural, a autora, na comparação de estudos de vários autores, sinaliza a importância de reconhecer os padrões de repetição na análise das imagens em virtude da replicabilidade e validação dos dados. Parte-se desta forma, a codificação mais detalhada das imagens, neste estudo, adota-se a divisão por categorias de narrativas. Estas narrativas são percebidas como agrupamentos de imagens que carregam em si discursos que direcionam o entendimento e a construção dos corpos apresentados na série.

¹³⁰ “The meaning is *not* in the object or person or thing, not is it *in* the word (...) The meaning is *constructed by the system of representation*. It is constructed and fixed by the *code*, which set ups the correlation between our conceptual system and our language system”. Tradução livre.

¹³¹ “Signs are organized into languages and it is the existence of common languages which enable us to translate our thoughts (concepts) into words, sounds or images, and then to use these, operating as a language, to express meanings and communicate thoughts to other people (...) Visual signs and images, even when they bear a close resemblance to the things to which they refer, are still signs: they carry meaning and thus have to be interpreted”. Tradução livre.

3.3. Procedimentos para a recolha de dados

Codificação inicial da série

A série *Live Action* Cidade Invisível é composta por 7 episódios. A recolha de dados parte da premissa de perceber a construção da representação do personagem Curupira ao longo da série (Rose, 2016; Hall, 1997; Pink, 2001; Gonzatti, 2022; Mulvey, 1989). Determina-se a minutagem das aparições do personagem e o registro de informações relevantes em torno de cada episódio. A priori, selecionam-se os fotogramas mais representativos acerca da construção da personagem na série. Concomitante, atenta-se aos dados emergentes que, por ventura, surjam durante a recolha. Os excertos são categorizados neste período inicial quanto à descrição da personagem e o ambiente que a rodeia.

Por exemplo, o Curupira surge no episódio 1 (um), nos primeiros minutos, com os cabelos em chamas (figura 10), armado de uma lança e com os pés virados para trás, em um ambiente percebido como uma floresta. Um segundo fotograma (figura 11), também proveniente do episódio 1 (um), revela a mesma personagem, agora sem o fogo no lugar dos cabelos, envolta em sacos de lixo, sentado em uma cadeira de rodas, a viver em uma ocupação de prédios em ruínas na Cidade do Rio de Janeiro. Aparentemente, em termos visuais, as demais aparições da personagem nos episódios seguintes seguem um padrão de repetição e não diferem significativamente das versões apresentadas inicialmente.



Figura 10 - Curupira na floresta



Figura 11 - Curupira na Ocupação

O processo de recolha de dados resume-se, em termos gerais, no assistir aos episódios da série, de 5 a 10 vezes (número possível para este estudo de caso durante o período de investigação proposto). Com isto, busca-se identificar padrões de repetição na construção dos corpos e possíveis narrativas semióticas semelhantes a outras séries e filmes do gênero. Por tratar-se de um *Live Action*, com o objetivo de dar vida a seres fantásticos referendados em livros e banda desenhada, utilizando-se de atores e avanços tecnológicos, busca-se enquadrar as cenas correspondentes à codificação. Dedicar-se maior tempo aos episódios onde a aparição do Curupira ocorre de forma mais expressiva no intuito de uma codificação mais detalhada das imagens. Gillian Rose (2016, p. 90) sugere quatro métodos na busca pelas imagens representativas e significativas:

- 1) a busca aleatória
- 2) a busca estratificada que consiste na “amostra de subgrupos que já existem no conjunto de dados, escolhendo sua imagem dentro de cada subgrupo novamente usando uma estratégia de amostragem clara” (idem, p.90)
- 3) busca sistemática de um padrão específico de repetição de imagem;
- 4) a busca por um “cluster” de imagens aleatórias ou de *samples* (amostras).

Na seleção dos primeiros excertos, para além do apontamento de percepções quanto a filmografia e aspectos técnicos do audiovisual (close, plano americano, imagens em contra-plongées, locações noturnas e diurnas), busca-se perceber quais escolhas para o desenvolvimento da personagem e sua relação com o ambiente e os outros corpos no seu entorno. Neste sentido, apontam-se os elementos de intertextualidade e as referências contidas na série com outras obras audiovisuais, pictóricas e literárias que possam apontar indicações quanto às escolhas para a construção do Curupira em *Cidade Invisível*, a priori, a ênfase as semelhanças a outros filmes e séries *live action*.

A seguir o quadro de excertos e observações quanto as corporalidades do Curupira e aspectos da Sexualidade abordados nos episódios:

Excertos / Organização por agrupamento de possíveis temas (cores)
<p>Episódio 1: EP1.1 - 00:00:50 à 00:02:02 - o caçador atira no pássaro e Curupira surge com fogo nos cabelos e gritos na floresta carioca; pés virados para trás. EP1.2 - 00:18:20 - Curupira meio aos sacos de lixo na ocupação na Lapa</p> <p>Episódio 2: EP2.1 - 00:14:52 - “cadê esse aqui?”</p> <p>Episódio 3: (não foram identificados)</p> <p>Episódio 4: EP4.1 - 00:23:40 - Curupira na fila para receber um pão EP4.2 - 00:23:56 - Curupira controla o fogo</p> <p>Episódio 5: EP5.1 - 00:18:20 - “Foi o mesmo homem que o Curupira matou”; EP5.2 - 00:21:48 - Iberê (Curupira) bebe cachaça; EP5.3 - 00:22:14 - “ajudar porra nenhuma” EP5.4 - 00:22:53 - “Esquece o Curupira” EP5.5 - 00:23:07 - “Não te tiro da sarjeta quando você tá com o rabo cheio de cachaça?” EP5.6 - 00:23:26 - dentes podres (close)</p> <p>Episódio 6: EP6.1 - 00:11:31 - “ ele não anda muito afim de trabalhar”; EP6.2 - 00:11:50 - “ele tá meio caidinho, tá de outro jeito agora ” EP6.3 - 00:12:06 - “ele” tá tomando muita cachaça (...) ele precisa de remédio pra ficar calmo (...) deixa ele meio esquecido, só não fica com medo dele”; EP6.4 - 00:20:32 à 00:21:35 - Curupira dorme abraçado a uma garrafa de bebida; EP6.5 - 00:22:29 - Curupira e outras pessoas bebendo;</p> <p>Episódio 7: EP7.1 - 00:00:26 - 00:00:44 - Iberê, mulher e filhos; EP7.2 - 00:00:37 - 00:00:43 - “índio” na “natureza”; EP7.3 - 00:01:07 - 00:01:26 - Cabelos em fogo; EP7.4 - 00:01:28 - 00:01:31 - Curupira a emitir gritos; EP7.5 - 00:06:58 - 00:07:17 - close nos pés voltados imundos; EP7.6 - 00:10:01 - nudez do Curupira na floresta/ pelos pubianos e glúteos em destaque; EP7.7 - 00:11:04 e 00:18:18 - Curupira em tanga estilizada de folhas e galhos;</p>

EP7.8 - 00:21:24 - 00:22:14 - Cabelos incendeiam ativados pelo sentimento de vingança;;
EP7.9 - 00:25:58 - 00:26:03 - o cabelo cacheado;

Episódio 1: (não foram identificados)

Episódio 2: (não foram identificados)

Episódio 3:

EP3.1 - 00:01:13 - nudez da mulher negra;

EP3.2 - 00:08:32 - Tutu encontra a Iara negra nua e desacordada sobre as pedras.

Episódio 4:

EP4.1 - 00:07:46 à 00:08:54 - Tutu intenta contra a vida de Camila e depois tenta beijá-la

EP4.2 - 00:10:36 - “Isac, posso ou não posso ficar contigo?” / “Pode, mas só tem um colchão”

EP4.3 - 00:23:42 - Figurante Trans/travesti na fila para receber um pão

Episódio 5:

EP5.1 - 00:15:34 - repetição da frase “você é uma aberração”.

EP5.2 - 00:30:00 - Luta corporal entre Eric e Manaus nu

Episódio 6: (não foram identificados)

Episódio 7:

EP7.1 - 00:09:33 - 00:10:32 - Eric (Corpo Seco) em conexão com o Curupira;

Codificação avançada

Nas abordagens seguintes, busca-se, na seleção dos excertos, associar a recolha de imagens com os diálogos na série, no sentido de identificar possíveis discursos semióticos. Concatena-se o discurso textual e o visual, a partir das indicações de movimentos coreográficos, diálogos, gestos, atuações, com os aspetos filmográficos, como jogos de câmara, planos de filmagem, enquadramentos, luz e som. À esta fase de categorização, direcionada aos aspetos discursivos da imagem, busca-se o apoio na leitura de autoras e autores acerca do assunto.

O estudo semiótico organiza a interpretação dos símbolos no intuito da categorização por códigos. Essa interpretação do objeto, que não se relaciona dialogicamente com as noções do que está certo ou errado (Rose, 2016, p. 148; Hall, 2006, Gonzatti, 2022), encaminha-se no sentido de estabelecer um ponto de percepção, o lugar que o sujeito ocupa para analisar o objeto (Ribeiro, 2018; Foucault 1998; Harding, 1996).

As categorias de codificação (Rose, 2016, pp. 92-93) procedem, desta forma, nos princípios da “Exaustão”, onde todos aspetos da imagem são observados, estabelecer uma categoria para cada um; a “Exclusividade” com o objetivo de não sobrepor as categorias; e o “Entendimento”¹³², onde as categorias devem promover a coerência na análise de forma inspiradora.

Codificação dos documentos

Com o intuito de apurar as referências na idealização e corporificação do Curupira nas imagens apresentadas pela série *Live Action*, aponta-se para a abordagem das descrições da entidade Curupira nos documentos históricos compreendidos entre os séculos XVI (data da invasão das terras brasileiras por portugueses, franceses, holandeses e espanhóis) e século

¹³² Para evitar o uso da palavra “Esclarecer” (tornar claro, branquear), o termo “Enlightening” no sentido de “insight” (iluminação/ compreensão) foi traduzido sob uma perspectiva interseccional Queer e Feminista Negra (Trevisan, 2000; Trujillo, 2015; Akotirene, 2018, Almeida, 2019) como “Entendimento”.

XIX. São estes os documentos: A Carta do Padre José de Anchieta (1560)¹³³; O “Tratado dos princípios e da origem dos índios do Brasil e de seus costumes, adoração e cerimônias” do jesuíta Fernão Cardim (1584)¹³⁴; a “Chronica da Companhia de Jesu do Estado do Brasil e do que obraram seus filhos n’esta parte do novo mundo em que se trata da entrada da Companhia de Jesu nas partes do Brasil, dos fundamentos que n’ellas lançaram e continuaram seus religiosos, e algumas noticias antecedentes, curiosas e necessarias das cousas d’aquelle estado” de Simão de Vasconcellos (1662)¹³⁵, também ele, um padre jesuíta; o “Nuevo Descubrimiento del Gran Rio de las Amazonas” do padre espanhol Cristóbal de Acuña (1641)¹³⁶; o livro do etnógrafo, político e militar Couto de Magalhães (1876), “O Selvagem - Trabalho preparatório para aproveitamento do Selvagem e do solo por elle ocupado no Brazil”¹³⁷; e a “Poranduba Amazonense”, do biólogo João Barbosa Rodrigues (1890)¹³⁸. Todos os documentos supracitados apresentam destaque para a entidade Curupira e sua influência na ancestralidade indígena e no período de colonização.

Para estabelecer a linha de pensamento acerca da análise dos corpos dissidentes e, nesse sentido, evitar possíveis anacronismos, esta análise de documentos pautou-se no trabalho historiográfico de autoras e autores, muitos destes LGBTIs, de teorias queerizadas e do Feminismo Negro para a construção das genealogias. Destaca-se a abordagens das corporalidades dissidentes em uma perspectiva histórica nos trabalhos de Jaqueline de Jesus (2019); Edlene Silva (2011); Camila Souza (2013); Mott (2010); Trevisan (2000); Quinalha (2022); Oliveira (2016); Fernandes (2015); Vargas Pardo (2017); Kilomba (2018); William (2019); para além dos direcionamentos foucaultianos.

3.4. Procedimentos para a análise de dados

Comparação das codificações

Os excertos apontados na série *Cidade Invisível* levam, neste sentido, a comparação com os dados recolhidos na análise dos documentos supracitados. Nesta fase, centrada na representação do Curupira, busca-se estudos de autoras e autores que dissertam nomeadamente acerca da série *Cidade Invisível* e da lenda do Curupira. A análise dos excertos incide na construção semiótica do corpo do Curupira como objeto central de análise e do ambiente em que está inserido quanto a composição visual de gestos, figurino, cenografia, movimentação, expressões faciais e corporais; informações complementares, entonações, construções verbais encontradas nos diálogos das cenas na série. Para além do conteúdo, reflete-se neste termo com respeito a forma adotada para apresentação da história, neste caso, uma série seccionada em episódios.

O mesmo é proposto aos documentos históricos, cada qual, percebido no âmbito de

¹³³ “A carta de São Vicente 1560”: http://www.rbma.org.br/rbma/pdf/Caderno_07.pdf

¹³⁴ “Tratados da terra e gente do Brasil”: <https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/4788>

¹³⁵ “Crônica da Companhia de Jesus na província de Portugal”:

<https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/4690>

¹³⁶ “Nuevo descubrimiento del gran Rio de las Amazonas”: <https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/2587>

¹³⁷ “O Selvagem”:

https://ia801609.us.archive.org/3/items/O_Selvagem/magalhaes_1876_o_selvagem.pdf

¹³⁸ “Poranduba Amazonense”:

https://www.ufpe.br/documents/1334653/1334918/rodrigues_1890_poranduba.pdf/919bfa8e-91ba-4afb-80fb-25f729ac9669

seu gênero: como carta, como tratado linguístico, como crônica. A partir do ponto de análise (*locus* de observação), propõe-se estabelecer os vínculos com o objeto analisado nos excertos de imagens escolhidos. Nesse sentido, à medida que percebe-se a formação dos pontos de análise, tem-se, através de seus significantes (materialidade do objeto), as produtividades de sentido, as significâncias, a intertextualidade, a estrutura e a estruturação da obra (Barthes, 1987; 2006).

Compara-se os dados recolhidos nos documentos históricos quanto a descrições de costumes e tradições, factos, observações, oralidades, ideologias, propósitos dos registros e o gênero da escrita. Posteriormente, ocorre a comparação dos excertos da série e com conteúdo dos documentos históricos, e busca-se destacar os paralelismos, as semelhanças, superposições, justaposições (Foucault, 1998), as complementaridades, o cruzamento de informações, de propósitos, a confirmação, reforços e a contradição de signos, mensagens, possíveis narrativas, assim como as tecnologias empregadas e as interações diversas entre texto impresso, as falas e as imagens nas duas ambientações.

A construção do entendimento da narrativa audiovisual de *Cidade Invisível* estabelece, neste sentido, vínculo com a análise documental acerca da personagem Curupira. Os documentos supracitados passam pelo mesmo processo de reelaboração das categorias, onde estabelece-se o alinhamento das categorias semelhantes e sublinha-se a detecção de novas categorias emergentes. Entretanto, neste procedimento de refinamento da categorização, procura-se dar maior peso ao estudo semiótico da série, ou seja, busca-se os temas comuns nas duas mídias (produto audiovisual e escrita dos documentos históricos), com ênfase aos temas diagnosticados nos episódios da série quanto ao estudo da avatarização nos filmes *live action*. Pretende-se a partir disto, aglutinar os temas em blocos temáticos, a identificação de grandes categorias e, a posteriori, definir suas respectivas subcategorias.

No refinamento da categorização, busca-se ainda a identificação de narrativas que sejam comuns nos documentos históricos analisados e os excertos selecionados a partir da série. As narrativas formam-se a priori a partir dos blocos temáticos. A determinação destes temas (e blocos temáticos), neste ponto, tem o intuito de encontrar embasamento teórico nas autoras e autores utilizados no primeiro e segundo capítulos acerca das avatarizações em filmes *live action*, foco deste estudo.

A representação dos corpos e dos ambientes, de certa forma, corroboram para a detecção das narrativas. Em consequente, o aprofundamento teórico no estudo das representações e de suas narrativas, imbricam em apurar o olhar para identificar suas construções no material visual. A identificação da formação de elementos de uma narrativa, em linhas gerais, pode ter origem no número de mensagens direcionadas no mesmo sentido, a reiterar determinadas estereotípias corporais e a construção de raciocínios e de ideologias específicas.

Neste sentido, estão assim identificadas por cores a preponderância de elementos para a identificação das narrativas nos excertos coletados:

	Infantilização e da bestialização das etnias indígenas em texto e imagem, na transposição da oralidade e da escrita para o audiovisual
	Hierarquização das religiosidades na descrição e representação - lendário catolicista-pentecostal superposto ao lendário indígena / Reforço do homem branco salvador, do predestinado, o único capaz de redenção de um grupo ou povo

	Construções colonialistas acerca da ação conjunta entre religião, judiciário, científicas e militarismos e controle social na avatarização
	Genderização, bestialização, demonização e colonialismos na corporificação e avatarização da lenda Curupira no Live Action
	Genderização, bestialização, colonialismos na corporificação e avatarização das outras lendas brasileiras no Live Action
	<u>Percepção</u> de elementos colonialistas nas corporificações e na ambientação da Avatarização
	Construções narrativas de exclusão por Capacitismo, Racismo, Femicídio, Xenofobia, LGBTfobia na condução do Live Action
	Formações discursivas acerca do sentido de Pertença, demarcação territorial, patriotismos, nacionalidades - exclusão ou integração dos elementos culturais indigenistas a partir das imagens e dos diálogos
	Referência a outros filmes e séries Live Action
	Narrativa de desolação e de precariedade
	Representação das Sexualidades a partir das <u>concepções</u> da oralidade indígena e dos documentos histórico-colonialistas nas cenas da série Live Action

As subcategorias estão compostas a partir dos excertos relativos a cada episódio. Estão nomeadas a partir da pré categorização indicada na secção anterior: “Estereótipos do corpo indígena”; “Corporalidades do Curupira”; “Corporalidades das Outras Lendas”; “Colonialismos na Ambientação”; “Exclusões por Capacitismo, Racismo, Femicídio, Xenofobia e LGBTfobia”; “Desterritorializações do *Não-Lugar*”; “Precariedade”; “Tensão de Gênero e Sexualidade na Representação das Lendas”; “O ‘Escolhido’ Salvador Branco e militarizado”; “A Hierarquização das Religiosidades” (APÊNDICE I).

Nesta etapa estão feitas observações quanto ao cariz dos excertos e apontamentos teóricos relativos aos temas (*leitmotiv*) percebidos. Abaixo a ilustração do processo de codificação da subcategoria “Corporalidades do Curupira”:

Corporalidades do Curupira	<p>Episódio 1: EP1.1 - 00:00:50 à 00:02:02 - o caçador atira no pássaro e Curupira surge com fogo nos cabelos e gritos na floresta carioca; pés virados para trás. EP1.2 - 00:18:20 - Curupira meio aos sacos de lixo na</p>	<p>Episódio 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> De acordo com as oralidades indígenas, Curupira surge para vingar a caça predatória. Contudo, nesta versão a entidade possui fogo no lugar dos cabelos; Curupira é revelado na região periférica da Cidade como um mendigo, com os dentes podres, maltrapilho, sujo, embriagado.
-----------------------------------	---	---

	<p>ocupação na Lapa</p> <p>Episódio 2: EP2.1 - 00:14:52 - “cadê esse aqui?”</p> <p>Episódio 3: (não foram identificados)</p> <p>Episódio 4: EP4.1 - 00:23:40 - Curupira na fila para receber um pão EP4.2 - 00:23:56 - Curupira controla o fogo</p> <p>Episódio 5: EP5.1 - 00:18:20 - “Foi o mesmo homem que o Curupira matou”; EP5.2 - 00:21:48 - Iberê (Curupira) bebe cachaça; EP5.3 - 00:22:14 - “ajudar porra nenhuma” EP5.4 - 00:22:53 - “Esquece o Curupira” EP5.5 - 00:23:07 - “Não te tiro da sarjeta quando você tá com o rabo cheio de cachaça?” EP5.6 - 00:23:26 - dentes podres (close)</p> <p>Episódio 6: EP6.1 - 00:11:31 - “ ele não anda muito afim de trabalhar”; EP6.2 - 00:11:50 - “ele tá meio caidinho, tá de outro jeito agora ” EP6.3 - 00:12:06 - “ele) tá tomando muita cachaça (...) ele precisa de remédio pra ficar calmo (...) deixa ele meio esquecido, só não fica com medo dele”; EP6.4 - 00:20:32 à 00:21:35 - Curupira dorme abraçado a uma garrafa de bebida; EP6.5 - 00:22:29 - Curupira e outras pessoas bebendo;</p> <p>Episódio 7: EP7.1 - 00:00:26 - 00:00:44 - Iberê, mulher e filhos; EP7.2 - 00:00:37 - 00:00:43 - “índio” na “natureza”; EP7.3 - 00:01:07 - 00:01:26 - Cabelos em fogo; EP7.4 - 00:01:28 - 00:01:31 - Curupira a emitir gritos; EP7.5 - 00:06:58 - 00:07:17 - close nos pés voltados</p>	<p>Episódio 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curupira é apenas mencionado em todo episódio. O personagem central na trama é colocado em segundo plano; <p>Episódio 3: (sem observações)</p> <p>Episódio 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curupira bêbado e sujo; • O fogo associado a imagem demoníaca; <p>Episódio 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curupira assassino, rixa pessoal; • Curupira bêbado e sujo; • Curupira ressentido, seu discurso é individualista e agressivo; • Curupira como um alter ego. • aspecto unilateral da personagem: o mendigo bêbado e o assassino diabólico. <p>Episódio 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabalho como parte do processo civilizatório; • corpo que necessita correção; • a raiva que precisa ser contida/ medicalização da raiva; • reforço constante do Curupira embriagado; • a impossibilidade de articulação entre as Entidades; • não há construções positivas do Curupira; o personagem é sempre apresentado bebendo, irracional e com raiva; <p>Episódio 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Conceção</u> Família Vitoriana; • “índio” miscigenado; • “tanga de folhas” ; • O fogo sentimento de raiva/vingança; • Grito primitivo como expressão; • pés virados como deficiência física <p>(Fawaz, 2011, p. 357) (Fawaz, 2015, p. 10) (Foucault, 1977, p. 28)</p>
--	---	--

	<p>imundos;</p> <p>EP7.6 -00:10:01 - nudez do Curupira na floresta/ pelos pubianos e glúteos em destaque;</p> <p>EP7.7 -00:11:04 e 00:18:18 - Curupira em tanga estilizada de folhas e galhos;</p> <p>EP7.8 -00:21:24 - 00:22:14 - Cabelos incendeiam ativados pelo sentimento de vingança;;</p> <p>EP7.9 -00:25:58 - 00:26:03 - o cabelo cacheado;</p>	
--	---	--

Neste sentido, estão percebidas como 4 grandes categorias (APÊNDICE II) compostas pelas subcategorias indicadas na secção anterior, assim denominadas:

Narrativa 1 - Estereótipos do corpo e das ancestralidades indígenas

Narrativa 2 - Não Pertencimento e Precariedade

Narrativa 3 - Tensões de Sexualidade e Género

Narrativa 4 - O Escolhido branco militarista

Para o entendimento da codificação para os excertos adotada nesta análise, segue o exemplo: N1aEP1.1 (Narrativa 1; Subcategoria a; Episódio 1; excerto 1).

Categorias (Narrativas)	Sub.Categorias	Excertos
Narrativa 1 - Estereótipos do corpo e das ancestralidades indígenas	a) Estereótipos do corpo indígena	<p>Episódio 1: N1aEP1.1 N1aEP1.2 N1aEP1.3 N1aEP1.4</p> <p>Episódio 2: N1aEP2.1 N1aEP2.2</p> <p>Episódio 3: N1aEP3.1 N1aEP3.2 N1aEP3.3</p> <p>Episódio 4: N1aEP4.1</p> <p>Episódio 5: N1aEP5.1</p> <p>Episódio 6: N1aEP6.1 N1aEP6.2 N1aEP6.3 N1aEP6.4 N1aEP6.5</p> <p>Episódio 7: N1aEP7.1 N1aEP7.2 N1aEP7.3 N1aEP7.4</p>
	b) Corporalidades do Curupira	<p>Episódio 1: N1bEP1.1 N1bEP1.2</p> <p>Episódio 2: N1bEP2.1</p> <p>Episódio 3: (não foram identificados)</p> <p>Episódio 4: N1bEP4.1 N1bEP4.2</p> <p>Episódio 5: N1bEP5.1 N1bEP5.2 N1bEP5.3 N1bEP5.4 N1bEP5.5 N1bEP5.6</p> <p>Episódio 6: N1bEP6.1 N1bEP6.2 N1bEP6.3 N1bEP6.4 N1bEP6.5</p> <p>Episódio 7: N1bEP7.1 N1bEP7.2 N1bEP7.3 N1bEP7.4 N1bEP7.5 N1bEP7.6 N1bEP7.7 N1bEP7.8 N1bEP7.9</p>
	c) Corporalidades das outras Lendas	<p>Episódio 1: N1cEP1.1</p> <p>Episódio 2: N1cEP2.1</p> <p>Episódio 3: (não foram identificados)</p> <p>Episódio 4: N1cEP4.1 N1cEP4.2 N1cEP4.3</p> <p>Episódio 5: N1cEP5.1</p> <p>Episódio 6: N1cEP6.1</p> <p>Episódio 7: N1cEP7.1</p>

<p>Narrativa 2 - Não Pertencimento e Precariedade</p>	<p>d) “Exclusões por Capacitismo, Racismo, Femicídio, Xenofobia, LGBTfobia”</p> <p>e) “Desterritorializações do Não Lugar”</p> <p>f) "Precariedade"</p>	<p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: N2dEP2.1 Episódio 3: N2dEP3.1 N2dEP3.2 N2dEP3.3 Episódio 4: N2dEP4.1 N2dEP4.2 N2dEP4.3 N2dEP4.4 Episódio 5: N2dEP5.1 Episódio 6: N2dEP6.1 N2dEP6.2 Episódio 7: N2dEP7.1 N2dEP7.2</p> <p>Episódio 1: N2eEP1.1 N2eEP1.2 Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: N2eEP3.1 N2eEP3.2 Episódio 4: N2eEP4.1 N2eEP4.2 N2eEP4.3 N2eEP4.4 Episódio 5: N2eEP5.1 Episódio 6: N2eEP6.1 N2eEP6.2 Episódio 7: N2eEP7.1</p> <p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: (não foram identificados) Episódio 4: N2fEP4.1 Episódio 5: (não foram identificados) Episódio 6: N2fEP6.1 N2fEP6.2 N2fEP6.3 N2fEP6.4 Episódio 7: N2fEP7.1 N2fEP7.2 N2fEP7.3</p>
<p>Narrativa 3 - Tensões de Sexualidade e Gênero</p>	<p>g) “Tensões de Sexualidade e Gênero na Representação das Lendas”</p>	<p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: N3gEP3.1 N3gEP3.2 Episódio 4: N3gEP4.1 N3gEP4.2 N3gEP4.3 Episódio 5: N3gEP5.1 N3gEP5.2 Episódio 6: (não foram identificados) Episódio 7: N3gEP7.1</p>
<p>Narrativa 4 - O Escolhido branco e a religiosidade militarista</p>	<p>h) O ‘Escolhido’ Salvador Branco e militarizado</p> <p>i) Hierarquização das Religiosidades</p> <p>j) “Colonialismos na Ambientação”</p>	<p>Episódio 1: N4hEP1.1 Episódio 2: N4hEP2.1 N4hEP2.2 N4hEP2.3 Episódio 3: N4hEP3.1 N4hEP3.2 N4hEP3.3 N4hEP3.4 N4hEP3.5 Episódio 4: N4hEP4.1 N4hEP4.2 N4hEP4.3 Episódio 5: N4hEP5.1 N4hEP5.2 N4hEP5.3 N4hEP5.4 N4hEP5.5 N4hEP5.6 Episódio 6: N4hEP6.1 N4hEP6.2 N4hEP6.3 N4hEP6.4 Episódio 7: N4hEP7.1 N4hEP7.2 N4hEP7.3 N4hEP7.4 N4hEP7.5 N4hEP7.6 N4hEP7.7 N4hEP7.8 N4hEP7.9</p> <p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: N4iEP2.1 Episódio 3: N4iEP3.1 Episódio 4: (não foram identificados) Episódio 5: N4iEP5.1 Episódio 6: N4iEP6.1 N4iEP6.2 N4iEP6.3 Episódio 7: N4iEP7.1 N4iEP7.2 N4iEP7.3 N4iEP7.4 N4iEP7.5</p> <p>Episódio 1: N4jEP1.1 Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: N4jEP3.1 N4jEP3.2 Episódio 4: N4jEP4.1 Episódio 5: N4jEP5.1 N4jEP5.2 Episódio 6: (não foram identificados) Episódio 7: N4jEP7.1 N4jEP7.2 N4jEP7.3</p>

3.5. Ferramentas auxiliares de reflexão

Diário de Desenhos

Concomitantemente a codificação da série e dos documentos históricos, faz-se um exercício sistemático de registrar as impressões quanto às narrativas semióticas encontradas em torno da figura do Curupira e das lendas brasileiras. Pretende-se o exercício recorrente de ilustrar o corpo da personagem Curupira a partir das narrativas identificadas na codificação. Os desenhos criados constituem a formação de um diário de bordo com ilustrações originais, reunidas para esta reflexão (APÊNDICE III).

O Diário de Desenhos trata-se, portanto, de compêndio de 78 desenhos originais produzidos a partir das impressões quanto a narrativas dissidentes e disruptivas, sob os marcadores de Sexualidade e Decolonidade (Arruda, 2020). A confecção dos desenhos abrange o ano de lançamento da série, de fevereiro a dezembro de 2021, em busca de perceber outras possibilidades de representação das lendas brasileiras, nomeadamente, a entidade Curupira.



Figura 12 - “Curupiras”, 2021. Fonte: Autoria Própria¹³⁹

Os desenhos cruzam a linguagem de banda desenhada às reflexões em torno da semiologia das narrativas percebidas. Atestam, portanto, o período que abrange a recolha de dados a partir do lançamento do produto audiovisual *Cidade Invisível* em fevereiro de 2021 à fase da análise documental. As ilustrações têm como tema central a entidade Curupira em diferentes situações, de acordo com o avanço acerca da avatarização dos corpos e a digitalização das sexualidades.

Por exemplo, o Curupira é representado (figura 12) com sapatos de salto, a utilizar tecnologias diversas, em corpos apresentados como mulheridades e masculinidades diversas.

¹³⁹ Os desenhos originais foram confeccionados durante o período de investigação. Proibida a reprodução.

Acredita-se que este exercício de expressão possibilita um entendimento de representações mais disruptivas e transgressoras. Reitera-se tratar-se a inclusão da produção de desenhos originais com o tema “Curupira” nesta dissertação, de um exercício reflexivo e não da sistematização de um método.

Reitera-se que o trabalho principal desta investigação é o produto audiovisual a série brasileira *live action* “Cidade Invisível”. As ferramentas são auxiliares para reflexão pós codificação.

Cruzam-se para o entendimento da Avatarização dos corpos nos filmes *live action*, os dados recolhidos na categorização da série, nos documentos históricos ao exercício criativo do diário de imagens e as narrativas indígenas percebidas na próxima secção.

Coleta de Narrativas indígenas - semioses, territorialidades semióticas e cibercontecimentos

Com o intuito de construir pontos de exemplificação, este estudo utiliza-se da sugestão de vídeos, matérias jornalísticas, depoimentos, postagens e entrevistas públicas. Nomeadamente, as referências da cultura pop apresentam-se em forma de links para os vídeos, prints, ilustrações e leituras complementares. A utilização de vídeos informativos, vídeos ensaio, vídeos de cultura pop visam a busca por corporalidades LGBTIs, negras e decoloniais, que possibilitem perspectivas de contextos de educação sobre narrativas disruptivas e de diversidade.

Neste sentido, com base na tese de doutorado de Christian Gonzatti (2022), nomeadamente o capítulo 4 (quatro), “guerra semiótica e digital sobre gênero e sexualidade na cultura nerd”, propõe-se o mapeamento de narrativas indígenas existentes nas redes sociais para a perceção da formação de territorialidades semióticas (lugares onde o discurso semiótico comum se apresenta como plataformas e redes digitais) e das semioses (diferentes discursos semióticos) imbricadas em uma lógica sígnica.

Essas semioses, por sua vez, implicam o surgimento de cibercontecimentos que retroalimentam a guerra semiótica. Segundo o autor, as guerras culturais decorrem da disputa destas territorialidades que compreendem:

“a receptividade, as barreiras, a potência e a mobilização dos sentidos que envolvem os signos da cultura pop, apontando, assim, para a importância política, social e cultural de produções aparentemente banais (...) ‘disputas de sentido’ (em que) gênero e sexualidade são marcadores performativos e epistemológicos” (Gonzatti, 2022, p. 170).

Em conversa com outras autoras e autores, Gonzatti (2022) disserta acerca do termo “guerras culturais” (Rocha, 2021) decorrente do debate público sobre temas de cariz moral comum a sociedade como a criminalidade, discriminação das drogas, aborto, direitos LGBT+, racismo, conceito de família, violência contra minorias cujo o cerne esteja nos posicionamentos políticos.

Em síntese, a metodologia de Análise de Construção de Sentidos em Redes Digitais (ACSRD) para o estudo das guerras semióticas, consiste em “mapear signos em determinada

territorialidade, agrupá-los em categorias semióticas definidas como constelações de sentidos e elaborar inferências à luz de determinada perspectiva epistemológica sobre esses extratos semióticos” (Gonzatti, 2022, p. 172).

A partir da referência a pesquisa desenvolvida por Christian Gonzatti acerca da ACSRD, busca-se, diretamente, coadunar o tema da avatarização nos filmes *live action* ao estudo de caso, a construção semiótica na representação do Curupira na série *Cidade Invisível*. Estabelece a demarcação das territorialidades semióticas a partir do ponto de referência das narrativas indígenas atuais, no entendimento da série como apropriação cultural e geradora de apagamentos e estereótipos (William, 2019, pp. 35-37).

Com o objetivo de perceber outras corporificações do que é ser indígena para além do Curupira apresentado no *live action*, a série brasileira *Cidade Invisível*, estabelece-se o contato com diferentes semioses provenientes de plataformas, perfis e redes digitais indígenas.

Por exemplo, a partir do postagem do comunicador indígena Tukumã Pataxó em crítica a série *Cidade Invisível*, estabelece-se comunicação em rede com as postagens de Noah Alef, acerca de como é ser um modelo indígena desenvolvendo a carreira internacional; avança-se nas questões políticas com a liderança Sônia Guajajara, atual ministra do Ministério dos Povos Indígenas; com Uyra Sodoma, ativista trans e educadora ambiental que apresenta-se em montagem Drag (Drag Queen) como exemplo de corporalidades de resistência na ocupação dos espaços; com o filósofo e liderança indígena Ailton Krenak, reflete-se acerca da guerra híbrida atemporal desde os tempos de invasão e do massacre sistemático das etnias.

Neste sentido, tem-se como método estabelecer o panorama das representatividades dos povos originários existentes na atualidade em contraponto às concepções folcloristas e estereotipadas do pensamento colonial, persistentes no imaginário branco e em suas muitas discussões suscitadas a partir da análise da série *Cidade Invisível*, de outros *live actions* e dos documentos históricos.

A tentativa de construção da territorialidade semiótica a partir das narrativas indígenas neste estudo implica o somatório geral de 335 *printscreens* (fotografia de tela / ecrã) no período de fevereiro de 2021 (data do lançamento da série *Cidade Invisível*) até o “Abril Indígena” de 2023 (Figura 13).

As postagens em diferentes redes sociais, estão agrupadas por 61 temas (casos). O critério de seleção das imagens constitui-se na identificação do indígena pertencente a sua etnia, um coletivo originário.



Figura 13 - Conquistas dos Povos Originários - Fonte: Instagram

A coleta de imagens ocorre em rede, onde a postagem de um indígena na rede social tem ressonância com a postagem de outro “parente” e assim por diante. Há, por vezes, conexões do mesmo tema em povos de diferentes regiões do Brasil. Noutras o problema levantado diz respeito a uma comoção nacional, como o massacre dos Yanomamis em consequência da ação do garimpo ilegal. Outro tema de repercussão é a PL 490 acerca da demarcação de terras em novembro de 2021. Noutro: a morte violenta de indigenistas; o extermínio dos remanescentes de uma etnia; e a mobilização internacional para combater o desmatamento e os incêndios na Amazônia.

O intuito desta coleta de printscreens de postagens produzidas por indígenas do Brasil no período em que decorre o estudo de caso é a busca do entendimento de como opera a diversidade dos povos nos dias atuais; como são os corpos nesses coletivos; e quais narrativas defendem em sua luta .

Estão assim dispostos os temas (casos) (APÊNDICE IV) e o número de *printscreens* (APÊNDICE V) de postagens coletadas entre fevereiro de 2021 à abril de 2023, a partir de perfis públicos de pessoas e organizações indígenas em destaque na rede:

<p style="text-align: center;">CIBERACONTECIMENTOS</p> <p>TEMAS PERCEBIDOS NAS REDES SOCIAIS A PARTIR DE POSTAGENS DE PESSOAS E ORGANIZAÇÕES INDÍGENAS (Período: fevereiro de 2021 à abril de 2023)</p>	<p>nº de printscreens</p>
Apropriação cultural/ falta de representatividade em Cidade Invisível	9
Demonização das Entidades	8
“Não sou folclore” / “Encantados não são folclore”	29
Indígenas LGBTQIAPN+ / LGBTfobia	18
“Nome Indígena na certidão de nascimento” / IBGE	8
Do Ancestral ao Digital / “O Futuro é Indígena”	4
“Identidade Indígena e Imaginário brasileiro” / Racismo	20
19 de abril “Dia dos Povos Indígenas” substituição ao “dia do índio”	15
22 de abril “Início do massacre dos Povos indígenas no Brasil” em substituição ao “dia do descobrimento”	17
Abril Indígena	8
17 de julho “Dia da Proteção da Floresta / Dia do Curupira”	2
05 de setembro “Dia da Amazônia”	1
12 de Outubro “Não foi ‘descoberta’, foi invasão” / Dia da Resistência Indígena na América Latina em substituição ao “dia de Colombo”	5
Entidade “Mapinguari”	1
“Não à PL 490”/ “Não ao Marco Temporal” / “Fora Bolsonaro”	12
“Brasil Terra Indígena”	4
Massacre da população indígena no governo de Jair Bolsonaro	4
“Amazônia Fica, Bolsonaro sai”	1
Bancada Ruralista/ grilheiros/ garimpo ilegal	4
“Justiça por Janielly”	2
“Justiça para Susana Kaingang”	1
“Assassinato de Dom Philips e Bruno Pereira”	3
“Assassinos de Paulino Guajajara”	1
“Morte do ‘índio do buraco’ /Terra Tanaru	8

“20 anos sem Mário Juruna”	2
“Chico Mendes /Dorothy Stang/ Casaldáliga”	2
“Tragédia Yanomami”	3
“Fuga do povo Pataxó / perseguição de pistoleiros”	1
Viral: “Bolsonaro amarrado no cipó”	1
“Nossos territórios não estão à venda”	2
“Índio de iPhone” / tecnologia para todos	2
“Indígena com doutorado / Indígena na Academia / Educação /ENEM”	12
“Jovens Indígenas nas Mídias Sociais”	3
“Marcha das Mulheres Indígenas”	11
Uyra Sodoma: “Guerras atualizadas”	1
Katú Mirim: “Não sou indígena urbano” / “Padrão do Índio”	2
“ATL (Acampamento Terra Livre)”	1
Katú Mirim/: cultura dos Ainu	1

As narrativas indígenas contém para além do espectro de reivindicações político-sociais que ilustram o recorte entre 2021 e 2023, indicações das corporalidades indígenas existentes do Brasil. e sua forma de perspectivar o mundo. Por exemplo, os temas relativos à "Bancada do Cocar", ao “recorde de candidaturas indígenas”, à "marcha das mulheres", colaboram por desconstruir estereótipos de que mulheres indígenas não ocupam a esfera política e que não possuem articulação com diferentes camadas da sociedade. Sobretudo, os temas relacionados diretamente com a questão identitária possibilitam representações atualizadas das corporalidades indígenas e de suas narrativas.

Destaca-se nesse sentido, por sua urgência e relevância para a área da Educação, a proposição de mudança das datas comemorativas no calendário escolar brasileiro. A permanência de um mês inteiro para reflexões acerca das questões dos povos originários: o “Abril Indígena”; a mudança do folclórico “dia do índio”, para “Dia da Resistência Indígena”; “Dia do Início do massacre aos povos originários” ou “Dia do Início da invasão do território indígena” no lugar do amplamente contestado “dia do descobrimento”; o dia 05 de setembro como “Dia da Amazônia”; a permanência do dia 17 de julho para o dia do Guardião da Floresta e “Dia do Curupira” (ponto de partida desta investigação); e 12 de outubro como “Dia da Resistência Indígena nas Américas” em oposição a celebração das navegações de Colombo. Posts relativos ao mesmo tema foram agrupados. Contudo, registra-se a sugestão de aprofundamento das narrativas indígenas em fases posteriores de investigação como o desenvolvimento de projetos de pesquisa e doutoramentos específicos.

Por fim, para encerramento deste capítulo sobre o percurso metodológico adotado, sublinha-se que a coleta dos temas sociais a partir das postagens de pessoas e associações indígenas ocorreu de forma relacional ao estudo de caso: a construção semiótica da personagem Curupira na série brasileira “Cidade Invisível”. Reitera-se, no mesmo sentido, que o uso da ferramenta para compor territorialidades semióticas (Gonzatti, 2022) desenvolveu-se de forma periférica neste estudo, sendo a Metodologia da Análise Crítica Visual (Rose, 2016) o ponto central desta investigação.

Assim, considera-se o Diário de Desenhos supracitado como um exercício de reflexão acerca de impressões do investigador quanto às narrativas indígenas e a disputa de sentidos em uma guerra semiótica. As ferramentas surgem como auxiliares para reflexão pós codificação. Neste sentido, tanto o uso do “Diário de Desenhos” como a “Coleta de Narrativas Indígenas” podem ser utilizadas como ferramentas para aprofundamento em estudos futuros nas áreas da Ciências da Educação.

Reitera-se que o trabalho principal desta investigação é a construção semiótica do personagem Curupira na série brasileira em formato *live action* “Cidade Invisível” a partir do conceito da Avatarização.

O capítulo 4 deste trabalho apresenta a análise e interpretação dos dados. Na sequência, seguem as Considerações Finais deste estudo de cultura na área das Ciências da Educação.

CAPÍTULO IV - “CURUPIRA, NOSSA IMAGEM E SEMELHANÇA”: ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DOCUMENTOS HISTÓRICOS E DO *LIVE ACTION* “CIDADE INVISÍVEL”

Este capítulo¹⁴⁰ tem início com a análise e interpretação de documentos históricos que mencionam a entidade Curupira e do seu papel na cultura e na educação brasileiras, a partir das narrativas indígenas, do lugar da tradição e da ancestralidade, e da documentação implicada. Busca-se perceber a descrição do Curupira e de seu entorno e ocupa-se, para além do conteúdo no documento, em contextualizar a forma em que está apresentado: “Carta” a Coroa Portuguesa; “Tratado” de Costumes e Tradições; “Crônica” religiosa; “Trabalho” linguístico. Em resumo, a análise documental revela-se de extrema importância para a percepção dos modos de descrição dos corpos e dos ambientes no período da colonização, nomeadamente, de povos originários e africanos sequestrados e escravizados no Brasil e suas ancestralidades. Ressalta-se a percepção do *modus operandi* no cruzamento de distintas narrativas de opressão (colonialistas, patriarcais, racistas) percebido de forma interseccional por autoras e autores do feminismo negro, das teorias Queer e dos estudos decoloniais apontados nos capítulos um e dois desta dissertação.

Ressalta-se, a priori, que, dos documentos analisados, a “Poranduba Amazonense” do biólogo João Barbosa Rodrigues (1890), parece reunir o maior número de elementos para formar a versão da Entidade Curupira encontrada em *Cidade Invisível*. Por esse motivo, não foram incluídas análises de documentos referentes ao século XX, pelo entendimento de que as semelhanças entre as narrativas indígenas coletadas por Barbosa Rodrigues (a figura do caçador na floresta; o Curupira detentor de mulher e filhos; a floresta como ambientação de disputas materiais) bem como os escritos de seus antecessores constituem uma ligação estreita com a narrativa trazida na série. Portanto, é de extrema importância a compreensão da entidade e seu contexto histórico, situá-la no tempo e espaço e, em uma abordagem genealógica, buscar apreender os sentidos produzidos a partir do objeto (Foucault, 1977; 1988; 2008a; 2008b; 2018).

Reitera-se que o que se pretende com esta análise dos documentos históricos, não é a discussão acerca da crença e da fé. A análise destina-se identificar as hierarquizações onde o imaginário colonial católico-protestante sobrepõe-se, pela extrema violência, ao imaginário indígena. Perpassa esta análise a intencionalidade de perspectivar as mudanças de médias e do uso das tecnologias (oralidade, escrita, pintura, filme) através do conceito da Avatarização apresentado nos capítulos iniciais.

Na segunda parte deste capítulo, dedica-se a interpretação dos dados relacionados às percepções quanto à construção do Curupira em *live action* através da utilização de CGI na série brasileira *Cidade Invisível*. Disserta acerca das narrativas percebidas em contraste ao apagamento histórico de narrativas indígenas e afro-brasileiras. Em síntese, este capítulo de análise e interpretação busca descrever o processo de análise visual crítica da personagem Curupira, seus contextos de inserção, assim como, as tecnologias envolvidas e narrativas associadas.

¹⁴⁰ O título é uma paráfrase à expressão religiosa do Gênesis “Dieu pour son image et sa ressemblance” sob uma perspectiva da obra Foucaultiana em especial o volume 4 da “História da Sexualidade: As Confissões da Carne” (2018): “Dieu aussi par son aspect”.

4.1. CURUPIRA NOS DOCUMENTOS HISTÓRICOS

4.1.1. Curupira e a Avatarização a partir da oralidade indígena

Curupira é uma entidade indígena presente na cultura dos povos originários do Brasil. Pertencente ao entendimento ancestral de que florestas e matas constituem um ser vivo, onde o componente humano é parte de um ecossistema de raízes e origens entrelaçadas, Curupira é um ser multiforme, feminino e masculino, presente também nas ancestralidades da Colômbia, Venezuela, Paraguai, Guianas e Peru (Vargas Pardo, 2017; Silva, A., 2022; Câmara Cascudo, 1998 e 2012). A referida ancestralidade denota um conjunto de saberes e procedimentos próprios com relação ao meio ambiente e as entidades possuem, neste sentido, o papel de intermediar as relações na floresta, sem distinção e hierarquia entre humanos, animais e a natureza.

Portanto, Curupira é uma entidade associada com as entidades guardiãs da floresta. Mais do que uma presença sentida meio às árvores e riachos, como uma primeira avatarização da ancestralidade e de um inconsciente coletivo, a entidade Curupira representa o sentido da proteção, o ser que, ao nascer na oralidade das narrativas indígenas, possui em sua essência, a pulsão de guarda da floresta. No sentido de ancestralidade, a entidade Curupira está presente na vida dos povos originários antes da invasão de suas terras a 600 anos atrás¹⁴¹. Seu avatar multifacetado é, portanto, construído na oralidade indígena em torno da função de guardar a floresta e os animais, preservando seu equilíbrio antes da exploração predatória européia.

Com a **invasão portuguesa** e o início do **massacre dos povos originários**, a entidade Curupira recebe em 1560 sua primeira descrição em outro universo: o universo da escrita. Seu corpo, tratado neste ponto no masculino (o Curupira), é construído a partir de relatos colhidos pelo jesuíta José de Anchieta em suas cartas. Nota-se que o jesuíta português traz consigo uma outra cosmogonia: a lenda do corpo morto que ressuscita milagrosamente, que pode caminhar sobre as águas e multiplicar o alimento. É através desse filtro judaico-cristão que o missionário, ele próprio um avatar do imaginário religioso, estabelece o entendimento dos fonemas proferidos pelos indígenas e a conclusão de que **Curupira**¹⁴² significa uma representação *demoníaca*. No processo de avatarização da entidade indígena no universo da escrita religiosa, estabelece-se pelos jesuítas a associação das entidades da floresta como o Curupira, a Boitatá (cobra grande) e o Ipupiara, para além de guardar as matas, com a representação do Mal:

“É cousa sabida e pela bôca de todos corre que ha certos *demonios*, a que os Brasis chamam *corupira*, que acometem aos *Indios* muitas vezes no mato, dão-lhes de açoites, machucam-os e matam-os. São testemunhas disto os nossos *Irmãos*, que viram algumas vezes os mortos por eles. Por isso, costumam os *Indios*¹⁴³ deixar em certo caminho, que por asperas brenhas vai ter ao interior das terras, no cume da mais alta montanha, quando por cá

¹⁴¹ buscar-se-á primeiramente a análise de documentação histórica construída a partir do território brasileiro, devido ao contexto do objeto de estudo deste mestrado.

¹⁴² enegrescimentos meus

¹⁴³ enegrescimentos meus

passam, penas de aves, abanadores, flechas e outras cousas semelhantes como uma especie de oblação, rogando fervorosamente aos *curupiras*¹⁴⁴ que não lhes façam mal” (Anchieta, 1997, pp. 35-36)

Na descrição de Anchieta não há a informação sobre a exata aparência do Curupira para além de uma figura amedrontadora a que se deve negociar a permissão para entrada na mata e a navegação nos rios. A relação com a floresta é percebida pelos *irmãos* jesuítas com a posse da terra, retirando das etnias o sentido de propriedade e de permissão e atribuindo às lendas o papel de “donas” dos recursos naturais. O Curupira estabelece-se no imaginário jesuíta, portanto, como algo ruim, avatarizado como *demônio* em aparência e um fiscal da caça, um porteiro da floresta ou proprietário da terra. Caberia a quem entrasse na floresta, a missão de enganá-lo em nome do pretense avanço civilizatório europeu e da suposta disseminação dos valores cristãos.

Concomitantemente a demonização das lendas, impõe-se o lendário cristão da cobra falante, do deus que é *patri* (pai, branco e masculino) e da mulher subalterna criada da costela do *primeiro homem*. Sobrepõe-se o imaginário jesuíta através da violenta doutrina religiosa aos ensinamentos da ancestralidade indígena. As entidades indígenas são reduzidas ao campo das credices e das superstições e o imaginário cristão descrito nos livros em tom de documento, firma-se como a lei do *deus único*.

Neste sentido, o princípio da universalização corrobora para a avatarização das diversas etnias também como algo único e para a generalização do termo *índio*. Os povos originários, estes sim os proprietários das terras, são representados na escrita dos *documentos históricos*¹⁴⁵ como *índios*, propriedade, séquito, horda, *coisa*, criaturas sem alma, sem moral, sem razão, criaturas pagãs “que não conhecem a Deus”, um rebanho, como ovelhas que necessitam ser pastoreadas.

Faz-se premente evidenciar que em nenhum momento da construção deste universo de palavras e sentidos da escrita há a participação indígena, pois, sua presença no imaginário religioso extrativista os reduz a avatares desprovidos de alma e de entendimento, a serviço de uma coroa portuguesa para eles igualmente abstrata quanto os *demônios* e os santos das missas em latim. Outro *aspecto* que pode ser observado nos escritos do missionário jesuíta, é o *modus operandi* que se estabelece ao infantilizar por meio de eufemismos religiosos e alegorias fantásticas, o relato de mortes de indígenas em circunstâncias misteriosas. Procedimento de infantilização da narrativa indígena, recorrente em 2022, como na explicação da morte do “índio do buraco”, o último indígena da etnia Tanaru¹⁴⁶.

De volta aos tempos de *invasão* portuguesa e do *massacre* sistemático da população indígena, em 1584, Fernão Cardim em um *tratado* acerca “Dos *princípios* e da *origem* dos *índios* do Brasil e de seus *costumes*, *adoração* e cerimônias”¹⁴⁷ traz novas contribuições para

¹⁴⁴ grifos do editor

¹⁴⁵ enegrescimento meu

¹⁴⁶ “Quem foi o “índio do buraco”, encontrado morto em Rondônia?”

Acesso em 15/09/2022 às 09:27 em

<https://www.dw.com/pt-br/quem-foi-o-%C3%ADndio-do-buraco-encontrado-morto-em-rond%C3%B4nia/a/a-62961095>

¹⁴⁷ O manuscrito de Fernão de Cardim, auto intitulado “Tratado”, consiste em uma das tentativas de oficializar impressões de um grupo missionário acerca de suas experiências coloniais e concedê-las

a descrição das lendas brasileiras Ipupiara e Curupira. Em seu relato, Cardim reitera o temor dos indígenas perante a força da floresta, bem como, constata que para os povos originários não existe o imaginário do deus único, da arca que reúne todos os animais existentes para enfrentar o dilúvio, não há cultos a divindades, nem a noção de pecado ou de danação eterna.

O jesuíta Fernão Cardim, assim como José de Anchieta, utiliza-se das palavras "demônio" e "diabo" em seu texto para nomear o Curupira e o termo "endemoniados" para sugerir a possessão de *índios*. Reitera-se neste ponto, o conceito de *driver*¹⁴⁸, cunhado originalmente no *Live Action* "Avatar" (Cameron, 2009), para a mente que controla o Avatar. Como descrito nos capítulos anteriores, o controle do *driver* sobre o avatar, pode ser percebido como uma espécie de possessão, nomeadamente, a mente de outrem a apossar de um corpo e a comandar suas ações. No caso da escrita missionária de Cardim, o *demônio* (dos evangelhos ou da floresta) está a apossar-se do *índio sem alma e razão*, neste sentido, uma **criatura** passível de extermínio.

Nas notas da edição inglesa de 1623 do *tratado* de Fernão Cardim e nas edições portuguesas do século XIX busca-se, na etimologia da palavra *Curupira*, definir a Entidade como algo repulsivo, próximo ao imaginário do demônio cristão. Contudo, na página seguinte, surge o questionamento se a palavra *Curupira* poderia ser percebida como a "língua a desenvolver" ou "aquele/aquilo que desenvolve a língua", o que sugere que a Entidade estaria mais próxima da busca pelo entendimento e pela comunicação do que o avatar monstruoso utilizado nas pregações dos missionários jesuítas:

"Pode ser traduzido literalmente por "sarnento" de *curub* (sarna) e *pir* (pele), tanto mais quanto "o tihoso" é sinônimo de "o demo" na linguagem popular do Brasil (...) Marcgrave nos diz que curupira, *significat numen mentium*, e por mais tratos que demos à imaginação não lhe achamos saída etimológica para esta significação. Poderá ser admitida uma composição como *cû-ropir* ou *cû-robir* (a língua desenvolver)? Neste caso porém *aquele ou aquilo que desenvolve (desembaraça) a língua.*" (Cardim, 1925, pp. 237-238)

No mesmo texto sobre os costumes dos *índios*, Fernão Cardim classifica os indígenas como "feiticeiros" e relata de suas "feitiçarias", termos pejorativos do medievo europeu para a descrição dos ritos no Novo Mundo. Contudo os termos *bruxaria* e *feitiçaria* são evitados nas pregações ao referenciar acontecimentos fantásticos como a evocação das 7 (sete) pragas do Egito, o surgimento de anjos justiceiros com suas espadas, a escrita de mandamentos em rochas por meio de relâmpagos, a abertura de mares, a ressurreição de mortos, dentre outras narrativas mágicas do lendário judaico cristão. A *bruxaria* é um termo que está, portanto, fortemente atrelado ao feminino que existe em mulheres e homens, sejam estes portugueses ou indígenas, presente nas condenações e nos autos do *Santo Ofício*.

Neste sentido, têm-se o início, no século XVI, as *Inquisições Brasileiras* (Mott, 2010; Trevisan, 2000, Fernandes, 2015) que vinculam o misticismo cristão ao judiciário. Nos autos do judiciário coexistem, em documentos oficiais, os crimes de lesa pátria; as apropriações de

a importância de documento civilizatório através da escrita, no período inicial da invasão portuguesa e do massacre aos povos originários. Grifos meus.

¹⁴⁸ "Avatar | Official Trailer (HD) | 20th Century FOX". Acesso em 15/09/2022, às 09:27, minutagem 01:08, em <https://www.youtube.com/watch?v=5PSNL1qE6VY&t=79s>

terras; adultérios; condenações à fogueira; relações entre padres e indígenas (homens/homens¹⁴⁹ e homens/mulheres); a prática de **bruxaria**¹⁵⁰; a subserviência ao **demônio**; a transmutação de mulheres e homens afeminados¹⁵¹ em Mulas Sem Cabeça (Silva, E., 2011) por seduzirem clérigos inocentes desviando-os do caminho do **Senhor** para as tentações da carne (Foucault, 2018).

“Na tomada de gênero como categoria epistemológica, tendo em vista a relação de valores patriarcais e conservadores com o masculino, a magia e a bruxaria são percebidas como da ordem do feminino (...) a caça às bruxas foi, principalmente, uma perseguição às categorias específicas de mulheres, embora alguns homens também tenham sido queimados em fogueiras, principalmente os que eram acusados de se relacionar com outros homens” (Gonzatti, 2022, p. 190)

O manuscrito de Fernão Cardim acerca dos costumes indígenas, traduzido para o inglês e publicado em 1623, reitera o propósito hierárquico das avatarizações, ao estabelecer relações de poder na descrição dos avatares e a apresentação de novas tecnologias, neste caso, o universo da escrita em sobreposição a oralidade. Reduzidos a uma ordeira e devota assembleia religiosa, os *índios* de Cardim recebem os padres com presentes e cantos litúrgicos acompanhados da viola, do tamboril e de flautas. Concomitante, reitera-se ao longo do *tratado* de Fernão Cardim (ele próprio uma figura de poder a acumular os títulos de missionário, reitor, procurador e provincial) a apresentação da estrutura religiosa e de seus avatares hierarquizados: padres, diáconos e subdiáconos. Os *índios* permanecem neste jogo da avatarização com funções específicas e agências limitadas, descritos como *aborígenes* felizes por receber os missionários em suas terras, *consolados* por receber a palavra do Senhor, nas palavras do jesuíta Fernão Cardim: “...pintados de várias cores, nuzinhos, vinham com as mamas levantadas receber a benção do padre, dizendo em português, “louvado seja Jesus Cristo”¹⁵².

Passam a constituir no imaginário luso-brasileiro, atrelada a lenda do Curupira, a presença de outros seres fantásticos como Mulas Sem Cabeça, Bôtos, Tupãs, Anhangás, para além dos Ipupiaras e Boitatás citados por Anchieta em sua carta de 1560 (Casculo, 1998 e

¹⁴⁹ Nos séculos iniciais da invasão portuguesa, a igreja expressa o controle da Sexualidade em criminalizar a relação sexual entre dois homens, ao tipificar os textos dos autos com os termos “crime de lesa pátria”, “crime nefando”; (Mott, 2010; Trevisan, 2000). Não havia o termo cientificista “Homossexualismo” (em laudos médicos a partir do século XIX) para a indicação de Homens que fazem Sexo com Homens (HSH).

¹⁵⁰ A prática da queima às mulheridades nomeadas como “bruxas” é mantida nos dias atuais em crimes violentos de mulheres cisgênero, mulheres trans e travestis. Em 1933, no município de Marco de Canaveses, em Portugal, Arminda de Jesus foi queimada viva sob a acusação de bruxaria e de “ter o diabo no corpo”. “A Bruxa de Soalhães: o crime que chocou o país”. Acesso em 14/05/2023, às 11:02, em:

<https://www.jn.pt/justica/bruxa-de-soalhaes-o-crime-que-chocou-o-pais-15712936.html>

¹⁵¹ Rita Von Hunty em seu vídeo ensaio “É PECADO SER LGBT?”, depreende acerca “de quem detém o sentido” da genealogia e da categoria ontológica do “ser LGBT”. Acesso em 29/04/2023 às 11:48, em

<https://www.youtube.com/watch?v=fQNJ-BD8A18>

¹⁵² “Tratados da Terra e Gente do Brasil”. Acesso em 21/09/2022, às 11:06, em

<https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/4788> e em

https://colecacaoacbrasil.com.br/wp-content/uploads/2021/03/tratado_de_terra_e_gente_livro_Ebook.pdf

2012). No manuscrito de Cardim, nota-se a distinção de gênero na transcrição da narrativa coletada junto aos indígenas para o universo da escrita. Os Ipupiaras¹⁵³ são apresentados no plural, com sentido de existirem muitos, e são tratados tanto no masculino como no feminino, Ipupiara macho e Ipupiara fêmea, o que não ocorre com o Curupira, tratado apenas no masculino.

Cardim, entretanto, estabelece em sua narrativa o entendimento que o papel feminino (Jesus, 2019) e da sexualidade transita no campo da sedução e do encantamento; da hipnose e da bruxaria; a mulher recebe um tratamento distinto na personificação das lendas nos trópicos. Enquanto os Ipupiaras machos oferecem perigo a quem os encontrar pelos rios, as Ipupiaras fêmeas são o convite a tentação da carne, uma alegoria para o estupro de mulheres indígenas.

Na escrita do missionário português está presente a ambiguidade do masculino e do feminino; o ideário de ser homem português nascido em solo europeu e o português da colônia; a construção da mulher à imagem insólita da *mãe de deus santificada e virgem* em contraste com suas imitações mestiças nos trópicos; a castidade bíblica controladora e as sexualidades dissidentes. A atração e repulsa pelo ambiente exótico pode ser percebido na fala do missionário em muitos trechos do manuscrito: “as fêmeas *parecem* mulheres, têm cabelos compridos, e são formosas; acham-se estes *monstros* nas barras dos rios doces” (Cardim, 1925, pp. 89-90).

As funções das lendas no processo de avatarização da oralidade para a escrita variam de acordo com o contexto de seu surgimento, em que as representações da cobiça, da pulsão, do desejo, do estupro, da violência sexual, dos desaparecimentos e das mortes misteriosas tem atribuído à pessoas reais (vítimas/algozes) o avatar de figuras fantásticas como Mula Sem Cabeça (Silva, E., 2011), o Bôto, o Ataíde (Souza, 2013), a Iara e o próprio Curupira. O Curupira (em suas insistentes descrições no masculino) tem sua função preservada como Guardião da Floresta, contudo, segue no sentido do demônio *posseiro* que não poupa a vida de invasores e caçadores. Nas escritas portuguesas subsequentes a de Fernão Cardim, a transcrição de relatos da entidade recebe um detalhamento maior de sua corporificação (sempre sem a participação indígena na escrita e na publicação).

A narrativa jesuítica contribui, neste sentido, para a invisibilidade indígena ao descrever os *índios* que, por um viés, são propensos a aprendizagem do santo ofício em latim, da execução de complexas polifonias, da transcrição de partituras, da proficiência na artilharia¹⁵⁴, contudo inaptos de performar do universo da oralidade para a escrita, seja na descrição deles próprios seja o de sua riqueza cultural.

Outro aspecto do *tratado* de Fernão Cardim é a descrição aparentemente horrorizada da antropofagia indígena, nomeadamente, o princípio do consumo da carne de um grande guerreiro rival, na crença de trazer para a *tribo*, a força e a astúcia deste guerreiro.

¹⁵³ A concepção do Ipupiara apresentada por Cardim, de certa forma assemelha-se muito a avatarização da lenda brasileira apresentada no premiado filme A Forma da Água (The Shape of Water, 2017), do diretor mexicano Guillermo del Toro. “A Forma da Água | Trailer Oficial 2 | Legendado HD”.

Acesso em 22/09/2022 às 11:00 em <https://www.youtube.com/watch?v=bBIB-lhMNKQ>

¹⁵⁴ “Descendente de índio alçado à burguesia na França “. Acesso em 22/09/2022 às 12:12 em <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/10/descendente-de-indio-alcado-a-nobreza-na-franca-ref-az-passos-do-parente.shtml>

Paradoxalmente, em meio às violentas execuções suscitadas pela Inquisição portuguesa e francesa onde corpos de mulheres e indígenas são enforcados, mutilados, queimados e enterrados vivos, o lendário cristão sustenta ao longo dos séculos, o mesmo canibalismo simbólico de “comer a carne” e “beber o sangue” de um corpo morto pregado na cruz, nas missas dominicais.

Este recorte possibilita perceber como a avatarização decorre de um meio para o outro, nomeadamente, do imaginário para a oralidade e, conseguinte, da oralidade para a escrita. Reitera as relações de poder de quem detém a ferramenta (narração e escrita) e da implicação destas relações na construção dos mundos e dos avatares inseridos. Relações de poder percebidas desde a seleção das palavras/ídioma pelo narrador à autorização de quem pode imaginar, narrar e escrever. Os avatares são apresentados desta forma como corpos concebidos para servir a determinado propósito. Um processo similar a concepção dos jogos, onde as agências são limitadas e as regras pré estabelecidas. Na secção seguinte, tentar-se-há perceber como a seleção de imagens (desenhos, pinturas, esculturas) acrescida à narração oral e textual, incide na avatarização dos corpos.

4.1.2. Curupira e a Avatarização pela palavra e pela imagem

Colocado o *índio* em seu *devido* lugar, como avatar no **game** da colonização, a Avatarização do Novo Mundo segue o mesmo princípio capitalista no lançamento de modelos de televisores, smartphones e computadores: oferecer a alta definição, o aprimoramento da ferramenta. Neste sentido, a descrição do *índio*, suas *crendices* e sua *inferioridade civilizatória* recebe, para além da riqueza de detalhamento dos conceitos do *homem branco* do século XVII, a representação da palavra em sincronia com a imagem. Não é mais necessário imaginar o *índio*, tem-se, em detrimento do indígena real, o seu simulacro em texto e imagem cuidadosamente selecionados.

Na trilha do *Tratado* de Fernão Cardim, surge a robusta “*Chronica da Companhia de Jesu do Estado do Brasil e do que obraram seus filhos n’esta parte do novo mundo em que se trata da entrada da Companhia de Jesu nas partes do Brasil, dos fundamentos que n’ellas lançaram e continuaram seus religiosos, e algumas noticias antecedentes, curiosas e necessarias das cousas d’aquelle estado*”. Com este título pomposo o manuscrito do clérigo jesuíta Simão de Vasconcellos nos traz, imbuído do *ethos* missionário, informações acerca da presença das lendas brasileiras e dos costumes indígenas. Escrito originalmente em 1662 a maior parte do texto, constitui-se em um rico relato do processo de doutrinação dos *índios selvagens* e do funcionamento da máquina religiosa exploratória na avatarização do Novo Mundo. Logo em suas primeiras páginas, Vasconcellos descreve o fantástico encontro com um monstro marinho:

“... quiz tambem o elemento do mar sahir com hum seu: e foi, que vomitou á praia hum monstro marinho, não conhecido, e portentoso, recreação dos Portugueses, por cousa insolita, e mui aprazível aos índios, por pasto de seu gosto. Tinha de grossura mais que a de hum tonel, e de comprimento mais que o de dous : a cabeça, os olhos, a pelle, erão como de porco, e a grossura da pelle era de hum dedo. Não tinha dentes; as orelhas tinhão feições de elefante; a cauda de hum covado de comprido, outro de

largo. Mostrava já desde aqui a novidade d'este monstro, as muitas que andados os tempos se descobrião n'estas regiões do Brasil.” (Vasconcellos, 1865, p. 33)

O missionário recorre insistentemente em suas descrições ao empréstimo lendário de outros povos, no que concerne ao imagético fantástico, distintamente referenciados pela *História* (Barthes, 1972; Bachelard, 1994). Assim, o português Simão de Vasconcellos utiliza-se de nomes e expressões de outras culturas como “Argonautas”; “Semicapros” (Faunos); “mulheres monstruosas” (Amazonas); “dragão infernal”; “Hércules da Sensualidade”; “lobos carneiros”; “lobos feros”; “harpías cruéis”; “sete harpias do inferno”; “oráculo de Apolo”; “Deos Vulcano”; “Leão à cova infernal” para descrever o lendário dissidente como conspiratório e maléfico. Os elementos fantásticos servem ao longo da narrativa de Simão de Vasconcellos, contudo, para manter clara a distinção de *fé verdadeira* no *Deus único* em oposição à idolatria politeísta:

“... ou erão do povo escolhido, e adoravão ao Deos verdadeiro; ou erão dos Idolatras, e adoravão a Deoses falsos: se forao Troianos, Athenienses, Ahicanos, ou qualquer outra nação d'aqueles tempos, tinhão seus Deoses particulares, Saturno, Júpiter, Marte, Mercúrio, Hercules, Atlante, Pahas, Diana: pois logo com que acontecimento vierão os índios do Brasil a degenerar de todo culto de Deoses? cousa tão fóra das nações do mundo, que a primeira que aprendem, he algum Deos superior a tudo, segundo a luz da *razão natural*¹⁵⁵, refugio do seus males, e esperança de seus bens.” (Vasconcellos, 1865, p. 99)

Especificamente acerca da entidade Curupira, no capítulo intitulado *Livro II das Notícias*, Simão de Vasconcellos a descreve no plural, enfatizando tratar-se de espíritos malignos dos quais os *índios* “tem grandíssimo medo” e nomeia os *Curupiras* como “espíritos do pensamento”. Vasconcellos disserta também sobre a existência de outros tipos de espíritos: os *Macachera*, espíritos dos caminhos; *Jurupary* ou Anhangás, espíritos maus ou diabos; os *Maraguigana*, espíritos das almas separadas, que denunciam a morte. Em outro ponto do manuscrito cita a dança indígena de nome *Curupirara*, o que reitera a complexidade na tradução da oralidade indígena para a escrita. Quanto a crença dos indígenas, o clérigo, proveniente da cidade do Porto, Portugal, acrescenta:

“... basta só o imaginarem que tem algum recado d'este espirito agoureiro, pêra que logo se entreguem á morte, e com effeito morrão sem remédio. A estes fazem certas ceremonias, não como a Deoses, senão como a mensageiros da morte; offerecendo-lhes presentes com certos páosinhos metidos em a terra; e tem pêra si que com estes se aplacão (...) Tem grande **canalha** de **feiticeiros**, **agoureiros**, e **bruxos**. Aquelles a que chamão Payes, ou Caraybas com falsas apparencias os enganão; e estes os embruxão a cada passo. Os Tapuyas n'este particular são os peores; porque além de não conhecerem a Deos, crêem invisivelmenie o **diabo** em formas ridículas de mosquitos, çapos, ratos, e outros animaes desprezíveis. Os feiticeiros, agoureiros, e curadores, são entre elles os mais estimados; a estes dão toda a veneração; e o que

¹⁵⁵ **negrito** meu

dizem, pêra com elles he infallivel. Os modos de dar seus oráculos, e adivinhar os futuros, são varios e **ridículos**” (Vasconcellos, 1895, pp. 100-101)

O lendário católico apostólico romano (Nogueira, 2020, pp. 20-27) superpõe-se ao judaico cristão na escrita de Vasconcellos, que, em várias de passagens de sua *Chronica*, celebra o avatar do feminino ideal na figura mítica de Maria (Silveira, 2020, p. 94). Portanto, como não há espaço para a santificação da mãe de Cristo no imaginário judaico e protestante, a doutrinação pelo imaginário luso brasileiro consolida-se no Brasil do século XVII pelo cariz catolicista. Em diversas evocações pertinentes ao universo católico, Vasconcellos descreve “a gravidez fantástica da mulher por uma pomba”, “a espetacular ascensão da virgem aos céus”, “o mito da virgindade perene” em violento contraste a lascívia e a selvageria dos seres que habitavam o *paraíso terreno* dos trópicos. A exclusão pelos judeus do apelo fantástico da figura de Cristo e de Maria no imaginário religioso é ressentida na escrita de Vasconcellos que afirma a necessidade da conversão do povo judeu em *cristãos novos*¹⁵⁶ e a condenação à fogueira dos dissidentes (no Brasil¹⁵⁷ e em Portugal). O batismo visto dessa forma como a morte de uma vida pregressa para um renascimento, para a possibilidade de uma nova vida, de um corpo sem impurezas em um mundo novo de redenção (Foucault, 2018): não seria a exata descrição de um avatar controlado pelo uso de tecnologias?

Longe de ater-se ao propósito missionário, a *Chronica* de Simão de Vasconcellos apresenta o funcionamento da estrutura colonialista e, como o próprio ressalta, de seus propósitos “cristãos, militares e políticos”. Diferentemente da disseminação das parábolas atribuídas ao *Salvator Mundi* e da descrição épica dos ensinamentos de Jesus de Nazaré na sua curta trajetória no metaverso da mítica Jerusalém, os *monstros* e *demônios* brasileiros encontrados por Simão de Vasconcellos não possuem um discurso.

No processo de evangelização pelos trópicos, o surgimento das criptozoologias são reduzidas ao campo do primitivo, de monstros que desorientam, matam, sequestram, estupram quem percorre as trilhas da floresta. Não apresentam enigmas, como a esfinge egípcia e, tampouco, descrevem a implacabilidade filosófica do destino, como as sibilas gregas.

Em detrimento do Curupira ser reconhecido como “espírito do pensamento”, as lendas brasileiras transitam na narrativa colonizatória entre a descrição de alegorias macabras e repulsivas à constatação do despreparo dos *índios* perante o advento da *civilização*. Haverá raras descrições de avatares indígenas de liderança, de conhecimento, de rebelião. E nos poucos exemplos, encontrados no texto de Vasconcellos e de outros exploradores, tem-se o relato pormenorizado da derrota e da destruição das manifestações de resistência.

Simão de Vasconcellos em determinado ponto de sua *Chronica* alinha sua narrativa acerca de *índios*, colonizadores e criaturas fantásticas com as representações pictóricas do Novo Mundo como na obra de Théodore de Bry. O trabalho mais expressivo do gravurista

¹⁵⁶ Como os povos indígenas, as profissões de fé e costumes judaicos sofreram perseguição semelhante pela igreja católica nos séculos XVI, XVII e XVIII. “Sefarad | Official Trailer” Acesso em 06/10/2022 às 07:41 em <https://www.youtube.com/watch?v=ybTX8-Y9ayQ>

¹⁵⁷ “A ESTRELA OCULTA DO SERTÃO | Luize Valente e Elaine Eiger”. Acesso em 06/10/2022 às 07:49 em <https://www.youtube.com/watch?v=gM53ECPiMkg>

belga compreende o período de 1586 à 1588, nomeadamente, a ilustração de relatos de geógrafos, marinheiros e estudiosos acerca da excentricidade do Novo Mundo.

Theódore de Bry representa em suas riquíssimas ilustrações as terras dos aborígenes selvagens; os rituais de canibalismo indígenas e espanhóis; e a presença de monstros e criaturas fantásticas (Figura 14).



Figura 14 - Theodore De Bry. “Cacodemon atacando os selvagens” 1562¹⁵⁸.

Theodore De Bry (defensor fervoroso do Protestantismo, símbolo máximo do rompimento com as diretrizes da igreja católica) baseia sua produção pictórica na descrição dos costumes bárbaros a partir da visão de outrem, dos relatórios de especialistas que estiveram a campo colhendo suas impressões. Os aborígenes e as figuras fantásticas produzidas por Theodore De Bry, portanto, surgem como resultado da leitura de narrativas secundárias, em que o gravurista belga, sem ter deixado a Europa e sequer ter pisado em solo latinoamericano, interpreta a narrativa de outros intérpretes acerca da oralidade ameríndia.

A avatarização dos corpos segue no século XVII no sentido de utilizar o texto em conexão com a imagem, de forma que o imaginário em torno da “descoberta” e da “conquista” do território brasileiro possa ser manipulado e sobreposto a outras concepções.

¹⁵⁸ Fonte:

<https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Theodore-de-Bry/68176/Cacodemon-atacando-os-selvagens.-de-&39;Americae-Tertia-Pars-....&39;.-1562.html>

Com inspiração na Doutrina dos Afetos¹⁵⁹, as imagens de cruzeiros, santos, santas e mártires em poses de devoção, suplício e redenção substituem as esculturas de *carrancas* e *ídolos selvagens*. Estas representações do lendário católico são colocadas em altares, guiam procissões, invadem as casas. Desta forma, o imaginário religioso proveniente da igreja “católica-apostólica-romana” permeia documentos oficiais e, juntamente com a cruzada inquisitória promovida pela monarquia, estabelece o *modus operandi* de suplantando as iconografias indígenas e indigenistas pela produção de gravuras, quadros e esculturas na cruzada da evangelização civilizatória. Neste sentido, muito da produção indígena, plástica e pictórica, foi confiscada, comercializada, estocada em museus europeus ou deliberadamente destruída.

Outro relato expressivo no registro das lendas brasileiras no século XVII é “*Nuevo Descubrimiento del Gran Rio de las Amazonas*” feito pelo padre espanhol Cristóbal de Acuña, “*Christoval de Acuña, Religioso de la Compañia de Jesus, y Calificador de la Suprema General Inquisición*”. O texto, impresso em 1641 na cidade de Madrid, é acompanhado por ilustrações de anjos e brasões e, entre outras **certificações**, relata acerca da existência de uma “*multitud de gente y de diferente Naciones*” e, mais adiante, “*de sus ritos y deuses que adoran*” com a representação dos deuses em forma de esculturas:

“... adoram Ídolos, que fabricam com suas mãos, atribuindo a uns o poder sobre as águas e assim lhes põe a divisa da pesca em suas mãos; a outros escolhem por donos das fermentadoras; e a outros pela valência em suas batalhas. Dizem que estes Deuses desceram do céu para acompanhá-los e fazer-lhes o Bem (...) levam na proa das canoas, o Ídolo em quem têm postas a esperança da vitória”¹⁶⁰ (Acuña, 1641, p. 47)

Cristóbal narra mais adiante, em meio a descrições de minas de ouro, de expedições de exploração e da natureza em torno do Rio Amazonas, acerca de “um índio que se fazia de deus” e dos aspectos físicos dos indígenas, como o exibicionismo de sua nudez e de seus múltiplos pendants que levavam no nariz e nas orelhas. Narra através das “*noticias que dieron los Tupinambàs*” de duas nações indígenas singulares: a dos Guayazis, por constituírem-se de uma nação de “*índios diminutos como crianças*” e outra nação, os Mutayus¹⁶¹, de “*gente que, todos eles, tem os pés ao revés*” características atribuídas, *a posteriori*, à representação de Curupiras.

¹⁵⁹ Refere-se acerca da Doutrina dos Afetos existente no gestual nas pinturas do período barroco, em específico. O estudo dos Afetos influenciaram outras áreas como a Música e a Oratória. Considera-se de forma complementar nesta investigação, as reflexões de Deleuze acerca da obra de Spinoza quanto aos afetos tristes e os afetos de potência (Deleuze, 1998, pp. 49-51).

¹⁶⁰ “...adoran Ídolos, que fabrican con sus manos, atribuyendo a unos el poder sobre las aguas y así les ponen por diuisa un pescado en la mano, a otros escogen por dueños de las fermenteras; y a otros por valedores en sus batallas. Dize que estos Dioses baxaron del cielo, para acompañarlos, y hacerlos bie (...) llevan en las proas de las canoas, el Ídolo en quien tienen puestas las esperanças de la vitoria”. Tradução nossa do espanhol arcaico.

¹⁶¹ Não se pode afirmar que as etnias citadas pelo missionário espanhol foram extintas, pelas limitações na produção desta dissertação. Pelos mesmos termos, não foi possível aprofundar a catalogação das etnias abordadas pelos documentos produzidos pela missão evangelizadora e exploratória nos séculos XV, XVI e XVII.

4.1.3. Curupira como avatar do naturalismo europeu e do imagético colonialista cristão

A partir do surgimento das Ciências Naturais, os textos, as ilustrações e pinturas acerca de *índios* e de escravizados negros sequestrados, provenientes de distintos países do continente africano, recebem, nos séculos XVIII e XIX, para além dos constrangimentos culturais-religiosos-políticos-sociais, a influência da abordagem científicista. As ferramentas de Avatarização aprimoram-se ainda mais no realismo da representação de rostos, plantas, animais e paisagens. Do mesmo modo, a evolução das técnicas de representação servem para o engrandecimento do lendário católico-cristão e de sua ação discursiva colonialista fundamentada nas relações com o capital e com a religiosidade, direcionada para impactar os povos ocidentalizados. Neste sentido, para a doutrinação de chineses e japoneses, a lenda do “messias judeu e seus doze apóstolos” que, *à priori*, está situada na região da Palestina, surge em pinturas produzidas entre os séculos XVI e XVIII (Lopes, 2011), a revelar um Jesus de traços asiáticos (Figura 15).

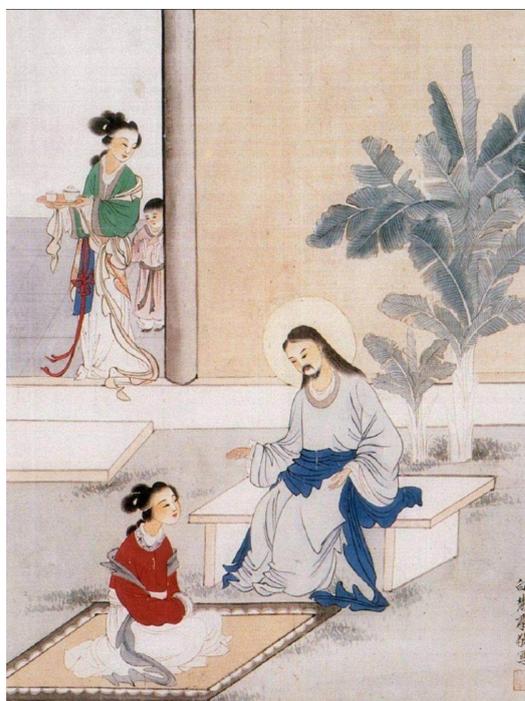


Figura 15 - Anônimo. Jesus com traços japoneses, séc. XVI-XVIII

Concomitante, nas arquiteturas fundamentalmente eurocentradas, como catedrais, igrejas e capelas, surgem em afrescos monumentais as representações magnânimas do “Jesus loiro branco de olhos vivamente azuis”, sob a narrativa do “Escolhido para salvar o Mundo”, do corpo violentado pregado em uma cruz e ressurgido glorioso dos mistérios da morte. A narrativa de exaltação ao poder masculino, do gênero superior, do homem “Predestinado”, do “Escolhido”, do “Salvador”, é retomada diversas vezes na literatura, nas artes visuais e muito se assemelha à concepção dos heróis fantásticos dos filmes *Live Action* nos dias atuais .

Para o imaginário religioso do século XVIII em diante, deuses gregos são substituídos por expressivos mártires esculpidos em mármore e pintados à óleo. A corporificação de santos e mártires das lendas religiosas recebem detalhamento de músculos torneados e da sensualidade em poses apolíneas como nas pinturas “São Sebastião” de Guido Reni

(1615-16); “São João Batista no Cárcere” de Vítor Meireles (1852); e “Sansão e os Filisteus” de Carl Boch (1863). A igreja paradoxalmente celebra a sensualização das imagens de santos, santas e mártires (Figura 16) à medida que condena com veemência o exercício da sexualidade de seus batizados (Foucault, 2018). Desta forma, a igreja estabelece, em termos de hegemonia cultural, o que é canônico nas representações do Cristo¹⁶² e o que é profano.



Figura 16 - Carl Bloch. “Sansão e os Filisteus”, 1863 - SMK Museum

Ressalta-se o batismo como instrumento de controle político e econômico, em que indígenas, negros e criptojudeus, uma vez que forçados a abdicar de suas etnias, são forçados a se desconectar de suas genealogias e herdades. Para além das esculturas e pinturas, as ideias evangelizadoras em texto ganham versões na língua pátria e são ricamente musicalizadas em oratórios, vésperas, requiems, missas. Em contraponto a espetacularização da religiosidade colonialista, os cantos de rituais, as esculturas e narrativas indígenas, depois de *devidamente* interpretadas e catalogadas, são confinadas a museus, bibliotecas e acervos para poucos curiosos interessados na exotividade das colônias.

A oralidade indígena, antes coletada por missionários, nos séculos seguintes é apreendida por avatares de especialistas - o antropólogo, o linguista, o botânico - com linguajar e procedimentos característicos. As lendas fantásticas são transcritas no seu aspecto cotidiano, e suas narrativas carregam dados ordinários do convívio nas *aldeias*, esvaziadas de seu ethos fantástico original. A lenda do Curupira passa então a ser narrada como um corpo ora de um *índio velho*, ora de um *índio pequeno*; o Curupira passa a ter família, tem *mulher*, filhos; por vezes o Curupira é alguém astuto, noutras ingénuo; Curupira este, longe de ser a criatura fantástica em simbiose com a Floresta, ao mesmo tempo seu guardião e parte dela,

¹⁶² “O DEUS PROBLEMA”, canal Tempero Drag. Acesso em 29/04/23, às 10:53, em <https://www.youtube.com/watch?v=WqBbuLQI9ek>

passa a ter mais semelhança ao homem comum, envolto em questões mundanas, como o sexo e o sustento, alguém que na floresta apenas possui morada. Morada, esta, nunca descrita com a ostentação e a riqueza dos palácios europeus, da Asgard das mitologias nórdicas, da imponência e fartura dos reinos celestiais da vida eterna no imaginário judaico e muçulmano.

No sentido da continuidade da análise de documentos, destaca-se a produção do etnógrafo, político, militar e **folclorista** Couto de Magalhães, nomeadamente o livro “*O Selvagem - Trabalho preparatório para aproveitamento do Selvagem e do solo por elle ocupado no Brazil*” dividido em duas partes: “*Curso da língua geral segundo Ollendorff, compreendendo o texto original de Lendas Tupis*” e “*Origens, costumes, região selvagem, methodo para empregar para amansá-los por intermédio das colônias militares e do intérprete militar*”¹⁶³. A narrativa do **folclorista**¹⁶⁴, escrita em 1876, abstém da avatarização genérica do termo *índio* para a classificação cientificista *Selvagem*. De toda a documentação selecionada para esta pesquisa, certamente esta é a mais violenta em reiterar a visão colonial na abordagem da tradição e do pertencimento indígena.

Couto de Magalhães baliza sua abordagem colonizatória em conformidade com os “trabalhos scientificos realizados recentemente em diversos paizes da america tendo por objecto o selvagem”¹⁶⁵. Ao realçar o verniz etnográfico como cobertura das classificações científicas, Couto de Magalhães reforça o *modus operandi* predatório em que, nas palavras do próprio, “*o selvagem é um obstáculo*” para o povoamento do Brasil. A língua é a tecnologia escolhida, onde a civilidade do selvagem é posta como um prêmio final, inalcançável, segundo o **folclorista**, no processo da civilização pela escrita. Observações concentradas a um núcleo privilegiado de especialistas acerca das etnias, reificadas e homogeneizadas nos moldes de um *game* administrado por avatares devidamente nomeados, autorizados e designados.

“Ou o derramamento de sangue; ou o intérprete. Não há meio termo. Ou exterminar o selvagem, ou ensinar-lhe a nossa língua pelo intermédio indispensável da sua, feito o que, elle está incorporado em nossa sociedade, embora **só mais tarde** se civilise (...) difficilmente podemos comprehender toda influencia que exerceu sobre sociedades barbaras este admiravel instrumento chamado lingua ” (Couto de Magalhães, 1876, pp. 23-37)

Couto de Magalhães aparentemente pretende simplificar a complexidade de mais de 160 línguas indígenas a uma única língua *selvagem*, o *nhehengatu* (Tupi vivo), pretensamente homogênea. Apresenta em seu documento, a entidade Curupira como parte das narrativas primitivas, meio a descrição pormenorizada da deterioração em decorrência de mestiçagem da população e da desvalorização do indivíduo pela “prova de sangue”, base da eugenia onde o sangue europeu (“branco puro”) é bom e o sangue misturado ao de outras **raças, ruim**.

¹⁶³ Enegrecimentos meus.

¹⁶⁴ Esta investigação discerne a tradição e a ancestralidade do termo **folclore**, percebido como a visão **colonialista capitalista** acerca da construção de saberes e de pertencimento das narrativas regionais, de povos indígenas e das populações ribeirinhas. Da mesma forma que as religiosidades contidas no lendários judaico-cristão, no lendário cristão-católico, no lendário protestante, no lendário africano e no lendário indígena não são considerados folclore por quem as vivencia.

¹⁶⁵ Mantém-se a escrita portuguesa original para a percepção da sutileza colonialista da imposição de um idioma a outra cultura.

Curupira segundo a pesquisa de Magalhães, é descrito como guardião da floresta, contudo em uma forma mais humana e recebe, neste sentido, maior detalhamento físico:

“Voçe algum dia vio o Curupira? (...) Uma vez eu já encontrei um no matto (...) Como é que elle é? (...) Ele é um tapuya mirim santá paua¹⁶⁶. O Curupira tem o pé virado para trás? (...) Cada tirador de salsa tem um vigia por causa onças (...) o Cahipora só embrevece quando queimão o couro de qualquer caça. (Couto de Magalhães, 1876, p. 120)

Couto de Magalhães revela no decorrer das páginas sua “ambição de ser o collecionador das lendas aborigenes do Brazil”, o que requer uma atenção mais pormenorizada ao naturalismo cientificista expresso em sua escrita. Magalhães destaca a presença lendária de Curupiras, Boitatás, Juparis, Botos, *Uauyarás* e Saci Cererês na tradição da “pobre raça aborigene”. Menciona a dificuldade em colher os relatos da população, desconfiada das intenções do **folclorista**. No entendimento de como são transmitidas as mitologias e lendários, Couto de Magalhães apresenta o importante papel das “**peçoas** mais **símplices** (...) da tradição **grosseira** das avós e das **amas de leite**”, estas últimas, mulheres negras reificadas como animais na função de ordenha de uma prole branca. Em distintos pontos da narrativa, compara o processo de mestiçagem com o cruzamento de animais, como entre cavalos e jumentos. Expõe outras sujeições do papel feminino negro e indígena, nomeadamente, a prostituição em sua estrutura organizada, com a preocupação de justificar a misoginia patriarcal masculina vigente:

“A prostituição, a que se nota em tão alta escala nas aldêas fundadas por nós, é a consequencia forçosa do aldêamento, o qual, trazendo a vida sedentaria a homens que não têm as artes necessarias para viver n’ella (...) D’ahi o desgosto, a preguiça, a ociosidade, que forçosamente corrompem tudo e cream a prostituição, a embreaguez e outros vicios.” (Couto de Magalhães, 1876, p. 118)

Entre as excentricidades do documento, há relatos da dimensão do pênis dos escravizados negros, das desvirtudes e vícios bárbaros dos “povos grosseiros”, das narrativas de precariedade perante o marco civilizatório luso-europeu, reiterando a concepção hierárquica, de cariz racializado e falocêntrico, estruturante do capitalismo político, religioso e militarizado que se impunha nas colonias.

“A história natural **do homem**, que faz o objecto especial da anthropologia, divide-se, **naturalmente** em três secções:

1^a Aquella que trata das qualidades physicas das differentes **raças**.

2^a Aquella que trata das mais fundamentaes manifestações **moraes**

¹⁶⁶ Não foi possível precisar o sentido da expressão “santá paua”. Pode-se perceber como “senta a pua” ou “sentar o pau” que é literalmente bater em alguém ou bater vigorosamente. Pelo costume popular a expressão pode conter conotação sexual.

Entre as manifestações moraes, tem merecido particular atenção dos **sábios** as **ideias religiosas** e a mythologia das diferentes raças.”¹⁶⁷ (Couto de Magalhães, 1876, p. 145)

O corpo do Curupira (definitivamente tratado no masculino), descrito como promotor de violências diversas, e o corpo dos negros, escravizados e rebeldes, oferecem ameaça a quem cruzar seu caminho. A lenda do pênis imenso, de dimensões ameaçadoras a dar voltas pelo corpo, passa a vigorar na transcrição dos relatos e a descrição da lenda Curupira confunde-se em suas narrações com a descrição de outros seres fantásticos, dentre eles o Caipora (“cahaporá-uaçu, o grande morador do mato, tratado no masculino) e o negro Ataíde. Couto de Magalhães utiliza-se em sua avatarização pela escrita do termo *índio*, sem distinção de tratar-se de um indígena brasileiro ou de um negro escravizado sequestrado dos distintos países africanos. Nota-se no excerto a seguir a ênfase a perspectiva racial do texto:

“O índio da raça primitiva (...) é côr de cobre tirando para o escuro (côr de chocolate) estatura ordinariamente acima da mediana até verdadeira corpulencia, cabellos sempre duros, o molar e a orbita salientes (...) o diametro transversal do craneo de um a outro parietal, o calcaneo grosso, o tarso largo, dando em resultado um pé solido, se bem (...) de uma pureza admiravel de desenho (...) Na raça primitiva e escura, ha uma variedade que se distingue tanto pelo exagerado desenvolvimento do pennis que os mesmos selvagens a caracterisam por esse signal.” (Couto de Magalhães, 1876, pp. 69- 70)

Entremeado de lendas coletadas e de comentários de viés moral, religioso e cientificista, o texto de Couto de Magalhães resume o *modus operandi* militarista da colonização exploratória quanto expõe o imaginário religioso e a hierarquização das representações no capítulo intitulado “família e religião selvagem”:

“Não seria melhor que o Brazil fosse povoado só por brancos? (...) a lei natural que é a lei de Deus, a despeito das convenções humanas (...) Para poder matar o índio, como se mata uma fera bravia, para poder tomar-lhes impunemente as mulheres, roubar-lhes os filhos, crial-os para a escravidão, e não ter para com elles lei alguma de moral e nem lhes reconhecer direitos, era mister acreditar que nem tinham idéa de Deus, nem sentimentos moraes ou de família.” (Couto de Magalhães, 1876, pp. 99-107)

Contemporâneo de Couto de Magalhães, o “engenheiro, naturalista e botânico” João Barbosa Rodrigues concebe, entre 1872 e 1887, o livro “Poranduba¹⁶⁸ Amazonense” (1890) na efervescência da recente monarquia independente brasileira (1822) às portas da abolição do comércio escravagista no Brasil (1888). O documento reproduz a lógica de referendar detalhadamente trajetórias e nomes de pessoas brancas, em acordo com o plano civilizatório,

¹⁶⁷ Enegrecimentos meus.

¹⁶⁸ “**Poranduba**” pode ser traduzido, segundo o próprio Barbosa Rodrigues, como Histórias Fantásticas onde **Poro** tem função de superlativo, **andub** traduz-se como “notícias” e **aub** “fantásticos”. Outra possibilidade, levantada pelo autor em leitura com outros pesquisadores, é que **Por** percebe-se como “O Que Há” e **endub** traduz-se por “Sentir”, com a intenção de “Perguntar”.

a medida que mantém incógnita a participação indígena, ao apagar o nome de mulheres e de homens provenientes de diferentes etnias, as quais o pesquisador manteve contacto direto. Em três séculos de invasão colonialista, é expressa a dificuldade ao acesso e ao reconhecimento da autoria indígena e afro-brasileira na produção intelectual, por mais que partituras, livros e documentos comprovam na atualidade, a produção de escravizados e alforriados.

“Poranduba Amazonense ou Kochiyma-uara Porandub”, segundo o próprio Barbosa Rodrigues, tem sua concepção em um dos ensaios de uma revista científica da época a partir de “fallares de índios” no vale do Rio Amazonas. Logo em seu prefácio, Barbosa Rodrigues reitera o equívoco de considerar o *nheengatu* como língua indígena unificada e cria uma hierarquia linguística com as dissidências encontradas em sua pesquisa. O *nheengatu* seria, segundo sua concepção, a língua indígena menos viciada e menos contaminada pela influência “portuguesa”, ainda que “estropiada”, “desprezada”, necessitada de “reabilitação”.

A narrativa da precariedade, da tragédia cotidiana recebe no documento de Barbosa Rodrigues, a tentativa de buscar uma identidade brasileira. Algo que esboça-se no patriotismo construído a partir das instâncias superiores de poder, com o intuito de proclamar o país como República em 1889. Símbolos deste patriotismo, portanto, são cuidadosamente associados à narrativa escrita sob um espírito republicano brasileiro, onde procura-se distanciar do primitivismo indígena, ignorar a presença de africanos e mestiços recém alforriados ao mesmo tempo que renega as credences portuguesas e os atrasos da monarquia político religiosa. Não parecem ser mais referência nem o selvagem primitivo tampouco o bandeirante lusitano.

“É claro que um indivíduo que bem se exprima e escreva o portuguez, bem falle a língua geral; mas o que para dizer *flor* diz e escreve *fuluru, nuvu destinu*, como está escripto nas proas dos barcos (...) fallando ou escrevendo a língua brasílica (...) commeterá disparates (...) Com esta pronuncia, se exprimiram muitos missionários portuguezes (...) conheci um vigário no Amazonas que quando comigo falava eu quasi não o entendia, fallando elle contudo o portuguez.” (Barbosa Rodrigues, 1890, p. 11)

Acerca das Lendas Brasileiras, nas primeiras páginas, Barbosa adverte que tratam-se de adaptações transplantadas de outros países. Contudo, no parágrafo a seguir, o engenheiro reconhece que as lendas Korupira e Yurupary são de facto anteriores à invasão europeia e para isto, utiliza-se dos mesmos documentos apresentados ao longo deste capítulo desta dissertação. Ou seja, a “Poranduba Amazonense” de João Barbosa é a reunião de documentos históricos onde as Lendas Brasileiras foram citadas e traz observações quanto à linguística, a concepção de mundo e a metodologia utilizada para a recolha das histórias em um perspectiva evolucionista:

“... dous motivos me levaram a colher e reunir essas flôres da imaginação de um povo ainda no seu estado primitivo (...) conservadas ainda apesar da invasão civilizadora; um para que (...) mostrem o estado intellectual da raça;

outro para fazer ver como a antiga língua geral se tem modificado e como ella é hoje fallada.” (Barbosa Rodrigues, 1890, p. 08)

O termo “raça” e a expressão “antiga língua geral” mencionada por Barbosa Rodrigues reiteram que o objeto de estudo é o “índio”, suas crenças primitivas e a influência portuguesa, tratada como um passado distante. Barbosa Rodrigues, homem da elite do Rio de Janeiro, apresenta-se como algo novo, parte de um povo em busca da identidade e do sentimento de pertença, meio a violência colonialista e o atraso primitivo de portugueses, *índios*, negros e mestiços. Barbosa Rodrigues trata neste sentido o material de sua pesquisa como folk-lore, como o costume do Outro, percebe o indígena como um objeto cristalizado, afastado de sua realidade intelectual e portanto, parte de um mundo exótico e romantizado.

A avatarização pela escrita, apresenta neste recorte, a sacralização da língua, onde as hierarquias são formadas a partir do “português do Brasil” e do “português de Portugal”; da língua “correta” e da língua “errada”; da pronúncia oficial e dos maneirismos regionais e primitivos, onde o popular traduz-se frequentemente por fruto de “decadência em decadência”. A discriminação pela forma de como a língua é escrita e falada, pelo jeito certo de escrever e falar veicula-se ao sentimento de pertença e do sentido de identidade nacional. Quem é civilizado pertence a uma estrutura de poder hegemônica e o avatar do *índio* primitivo, o que não domina a língua, está excluído e relegado a um trecho mínimo de terra.

“O costume que tem o brasileiro, levado pela gente baixa portugueza, que em geral foi a que veio outr’ora para o Brazil, de mudar o som das letras do alphabeto portuguez, estendeu-se ao nheengatu (...) Assim no valle Amazônico, onde no império só se falla a língua geral, tapuyo ou indio algum pronuncia o *J* e quando ouvem a palavra com esta pronúncia, riem-se. Só delle se servem os *civilisados*.¹⁶⁹ As palavras (...) são portuguezadas, no nheengatu (...) que, repetido pelo indio civilizado, com a autoridade do *branco*¹⁷⁰, se perpetua e assim se escreve” (Barbosa Rodrigues, 1890, pp. 12-13)

A representação do indígena construída por Barbosa Rodrigues, ainda que consista na tradução do primitivo, disserta do *índio* civilizado, amansado pela ação militar, cientificista e religiosa, diferente do *selvagem* de Couto de Magalhães. Em sua escrita, Barbosa Rodrigues, apresenta seu deferimento hierárquico exclusivamente para homens brancos, que são os sábios, os senhores e os doutores do conhecimento: Dr. Couto de Magalhães; Sr. Edward Rand; o sábio Frei Velloso, etc. Os pajés não são *doutores* ou sábios; os índios não são *senhores*, não lhes é atribuída qualquer titulação, não são valorosos e dignos da mínima exaltação.

O Curupira é a primeira das “Lendas Mythologicas” abordada no texto de Barbosa Rodrigues. Nas primeiras linhas do capítulo, o engenheiro e botânico reitera se tratar do mytho brasileiro mais antigo e insinua que este seja fruto da invasão asiática pré colombiana, contudo, sem apresentar referências específicas para fundamentar esta hipótese. Cita os

¹⁶⁹ Negrito meu

¹⁷⁰ Grifo do autor

documentos de Anchieta, Laet, Acuña, Cardim, Vasconcellos, entre outros onde afirma o *modus operandi* do apagamento histórico:

“A civilização invadindo os centros em que a rusticidade se aninha e devassando os sertões, tem modificado ou feito desaparecer não só as lendas e contos primitivos, como a língua, envolvidos na onda do esquecimento (...) Entre elles vae desaparecendo a do Korupira, adulterado aqui, confundido aqui (...)” Barbosa Rodrigues, 1890, p. 03)

Barbosa Rodrigues enfatiza se tratar o Curupira de um *espírito dos pensamentos* e protetor das florestas. Compara a entidade indígena à entidade africana *Ossaim*, um orixá (William, 2019; Nogueira, 2020), e, a seguir, ao demônio, utilizando da expressão *diabo fingido*. Note-se que a função de proteção da floresta e dos animais, no imaginário do lendário católico, é associada a São Francisco, e que, até o presente momento deste estudo, não há paralelo sincrético do Curupira com uma entidade de benevolência e justiça. Acrescenta-se que, na descrição do lendário católico, a punição diante a má conduta dos homens, não advém da ação dos santos, e, sim, é terceirizada para uma mão divina, intangível, onipresente e justiceira. A descrição do Curupira de Barbosa Rodrigues, entretanto, assemelha-se menos aos complacentes santos e mais ao enigmático Deus católico, o voluntarioso Zeus e o colérico Poseidon.

“Assim, ora phantástico, imperioso, exquisito, ora máo, grosseiro, atrevido, muitas vezes **delicado** e amigo, chegando mesmo a se apresentar bonanchão e **compassivo**, ou ainda fraco, tolo e fácil de se deixar enganar. Apesar de tudo tem a virtude de se agradecido ao bem que se lhe faz, impondo comtudo condições que, quando não cumpridas, são fataes.”¹⁷¹ (Barbosa Rodrigues, 1890, p. 04)

A descrição do mito feita por Barbosa Rodrigues ocupa-se em detalhar o corpo do Curupira, com o pênis “de tamanho extraordinário” utilizado como arma ameaçadora e traz, mais de uma vez, a imagem de um ser desprovido do “orifício anal”. O mesmo documento traz aspectos de homoerotismo e de transgeneridade da Entidade, em que relata a capacidade do Curupira de transmutar-se para o corpo feminino com o intuito de seduzir os homens. Para além da ênfase aos pés virados para trás, Barbosa Rodrigues descreve os cabelos da/do Curupira e, repetidas vezes, reitera a propensão da entidade para o sexo (Figura 17), incluindo, na descrição, componentes raciais, como faz seu contemporâneo Couto de Magalhães.

“ ... as formas sob as quaes se mostra, tomando a feminina quando se apresenta aos homens, e querem mesmo alguns que haja Korupiras de ambos os sexos (...) a Korupira tem lindos cabelos (...) é uma especie de satyro, cabeludo até a cintura, quasi negro e raptor de mulheres que leva para suas orgias” (Barbosa Rodrigues, 1890, pp. 04-05)

¹⁷¹ Reitera-se aqui a decisão de manter as contradições ortográficas da escrita portuguesa e brasileira do século XIX.



Figura 17 - Manoel Santiago. “O Curupira”, 1926 - Bolsa de Arte, Rio de Janeiro

Das narrativas de diferentes localidades, Barbosa Rodrigues acrescenta detalhes do corpo descrito do Curupira com um despudor improvável em qualquer história do lendário judaico cristão. Na procura de definir a real forma da entidade, o texto ressalta com frequência componentes de bestialidade como seios sob as axilas; a perna coxa; de pernas sem articulações; o nariz comprido; a cabeça calva e um olho apenas; o corpo coberto de pelos longos; de dentes verdes e azuis; os cabelos vermelhos¹⁷²; as orelhas grandes. O engenheiro e botânico reitera a racialização da entidade ao ressaltar aspectos da cor da pele deslocando a representação de indígena para africana. Contudo, para além do componente horror e medo, é recorrente o elemento da sedução do Curupira a quem adentrar as matas, sejam *índias* inocentes, sejam caçadores necessitados.

“ Habita o Korupira o centro das florestas (...) Convida a gente a viver no matto (...) se aproveita para enganar e attrahir o caçador (...) Às vezes chama os homens encantando-os com o (...) canto (...) Korupira o distrahe e o leva para longe, cessa de cantar e deixa-o perdido (...) O Coração e o figado são as iguarias que mais aprecia (...) affecta a forma de qualquer animal (...) Para captar-lhe a symphatia basta um presente de fumo (...) transforma-se completamente e não só muda de nome como de sexo (...) uma pequena cabocla quasi negra” (Barbosa Rodrigues, 1890, pp. 06-11)

Na transcrição das narrativas em *nheengatu* para o português, o que se percebe é o Curupira avatarizado em papéis por vezes de um velho aliciador; noutra como tapuyo casado e pai de uma prole de Curupiras; e ainda como uma espécie de gênio realizador de desejos. Destaca-se a narrativa “Corupira e o Pobre”, onde o caçador e a entidade podem ser percebidos como orientados por uma sexualidade dissidente onde estabelece uma conexão

¹⁷² Os cabelos vermelhos, juntamente com os pés virados para trás, nos séculos seguintes marcariam a construção do corpo do Curupira em muitas representações. Há diferentes explicações para justificar a representação da entidade com os cabelos vermelhos, desde pinturas de guerra a partir do pigmento retirado do urucum até a migração de judeus polacos na região da Amazônia, durante o ciclo da borracha.

homoerótica entre os dois. O Curupira, nesta narração, tem os cabelos compridos e, em noite alta, promete dar ao caçador, um homem casado, o que ele quiser, desde que este retorne todas as noites para lhe trazer fumo e sentar-se com ele à fogueira. No pacto entre eles, o caçador¹⁷³ deve manter segredo e não contar à mulher acerca dos encontros. Nas noites seguintes, o caçador espera que a mulher adormeça e as trocas com o Curupira estendem-se até o amanhecer. A narrativa termina de modo trágico com a morte da mulher e o caçador enlouquecendo, talvez como uma forma de punição ao desvio de moralidade e um alerta para quem se interpõe à instituição do casamento.

Acerca de histórias de homoerotismo (versões da lenda do Boto, do Curupira e do negro Ataíde) envolvendo ribeirinhos, caçadores nas florestas e catadores de caranguejos nos manguezais no encontro com as lendas fantásticas, disserta Camila Souza (2013):

“(...) na escuta das narrativas orais que se dá a observação de aspectos, como a violação dos corpos masculinos, evocadora de imagens que vinculam a criatura como uma entidade que personifica as relações sexuais entre homens, práticas estas que não são bem vistas na comunidade (...) do exercício da sexualidade (...) operam nas suas narrativas, com os ditos/não ditos (...) práticas homoeróticas que ocorrem nos labirintos dos manguezais, nos longes onde o ocultamento/silenciamento seria o signo do segredo, ou ainda, do que jamais deve ser publicitado.” (Souza, 2013, pp. 16-40)

Em resumo, apesar do ouro e da borracha extraídos de forma abundante dos territórios indígenas, a descrição das lendas apresentada por Couto de Magalhães e Barbosa Rodrigues recorre as narrativas da precariedade, do caçador que tem fome, do Curupira negociador, do mesquinho *toma-lá-dá-cá*, do campo do escambo, das pequenas trocas. Nesta Avatarização, o Curupira torna-se cada vez menos capaz de deter o *avanço* civilizatório enquanto o *índio* primitivo e o negro bestializado são avatares permanentemente incapazes de dominar a linguagem escrita. O único dos deuses fantásticos estabelecido para representar a esperança dos povos no destino do mundo, é o avatar do Jesus loiro, de olhos azuis e detentor do discurso metafórico dos evangelhos.

Nos séculos XX e XXI, as tecnologias se aprimoram ainda mais e as narrativas de dominação e de resistência redimensionam as representações do lendário com o surgimento dos Super Seres, provenientes dos quadrinhos (banda desenhada) e do cinema, neste jogo da avatarização. A próxima secção tratará, portanto, a construção semiótica do Curupira na série brasileira *live action Cidade Invisível* no esforço de perceber como operam as narrativas na condução da personagem.

¹⁷³ Não é especificado, em nenhum dos contos transcritos por Barbosa Rodrigues, se o personagem “caçador” trata-se de um homem branco, negro ou indígena.

4.2. A CONSTRUÇÃO SEMIÓTICA DO CURUPIRA NO *LIVE ACTION* “CIDADE INVISÍVEL”

Episódio 1

O Curupira surge em *Cidade Invisível* nos primeiros minutos do episódio 1. É um corpo masculino, de meia idade, sua pele tem manchas sobre o peito coberto por uma textura que se assemelha à pintura de sinais. Ele surge em uma floresta à noite. O alto de sua cabeça é tomado por um fogo sobrenatural, uma imagem computadorizada (Figura 18). O fogo contínuo em sua cabeça, como um maçarico, confunde-se, a princípio, com a representação de outra lenda brasileira: a mula sem cabeça (Silva, E., 2011). A representação do Curupira como um homem com fogo na cabeça¹⁷⁴, na proposta do diretor da série em apresentar as lendas como elementos de um filme *live action*, assemelha-se de certa forma a figura do “Motoqueiro Fantasma”, personagem da Marvel Comics no *live action* “Ghost Rider” (Mark, Steven Johnson, 2009).

A aparição do Curupira com fogo no lugar dos cabelos aos gritos pela noite, portanto, vincula de imediato sua imagem à de um demônio da floresta. Embora pretenda-se apresentá-lo como a entidade guardiã da floresta, a figura do Curupira de *Cidade Invisível* remete mais ao demônio territorial Balrog¹⁷⁵ do *live action* “Senhor dos Anéis” (Peter Jackson, 2001) do que aos anjos protetores do lendário judaico-cristão ou de elfos¹⁷⁶ e magos benevolentes na mitologia celta. Apresentá-lo como algo a se temer, um demônio de gritos horrendos e não como mago complacente, é sugerir uma atitude, um posicionamento, acerca de como o personagem poderá se relacionar com seu entorno. Laura Garbin Polidoro (2021), a partir de problematizações acerca do belo e do feio, aponta para as escolhas estéticas para o Curupira de *Cidade Invisível*:

“Fisicamente, é perceptível a semelhança do Curupira com os seres abomináveis descritos nas Crônicas de Nuremberg, em especial o Abarimon (...), que apresenta a semelhança com o Curupira nos pés, sendo sua **anomalia**¹⁷⁷ e o causador do humanoide não se encaixar nos requisitos necessários para representar o belo, este podendo ser o símbolo de reconhecimento do personagem (...) é representado por seus cabelos de fogo, como uma tocha acesa, e seus pés voltados para trás (...) os cabelos de fogo estão presentes no personagem Hades (...) do filme infantil da Disney, Hércules, de 1997, representando o deus mitológico do mesmo nome, (...) deus do mundo subterrâneo” (Polidoro, 2021, pp. 74-78)

¹⁷⁴ O homem com um fogo sobrenatural na cabeça aparece na animação Hércules e no *live action* “The Descendants”, para representar Hades, produtos da Disney exclusivamente para o público infantil. Ideias similares são encontradas no filme “Sleepy Hollow”, onde em uma cena isolada, o cavaleiro leva uma abóbora em chamas no lugar da cabeça. O filme, contudo, não reúne as características de um *live action*. Pelo mesmo motivo, o filme “Curupira, o Demônio da Floresta” (2021), não foi incluído nesta análise, apesar de retratar a lenda do Curupira nos mesmos moldes de “Cidade Invisível”.

¹⁷⁵ “Gandalf VS The Balrog (4K) EXTENDED : A Demon Of The Ancient World”. Acesso em 05/03/2023, às 09.25, em: <https://www.youtube.com/watch?v=DgNrvnY1mo0>

¹⁷⁶ “O Senhor dos Anéis: Questões raciais”, canal Ora Thiago.

<https://www.youtube.com/watch?v=gr2ltY4Xgp0>

¹⁷⁷ Negrito meu.

O Curupira surge na série em meio a uma floresta para confrontar um caçador. A floresta é um ambiente sombrio e o Curupira emite sons que ecoam para intimidar o caçador e seu ajudante. São sons ininteligíveis, primitivos. Não há diálogo entre o caçador branco e o Curupira com fogo na cabeça. O caçador utiliza-se da tecnologia de uma arma de fogo (a espingarda) para matar o Curupira, como faz com um pássaro. O Curupira, mesmo que possua poderes sobrenaturais, resume seu ataque em atirar uma lança de madeira como qualquer “índio” comum. O fogo criado através do CGI é meramente ilustrativo, compõe o personagem para descrevê-lo em sua aparência demoníaca sem a efetiva agência de um ser sobrenatural. É, no sentido da avatarização, um corpo lendário regido por limitações humanas.



Figura 18 - Demônio da Floresta. Fonte: Cidade Invisível, Netflix.

O que pode este corpo?

Depois de atingir o caçador com sua lança em chamas, o Curupira corre pela floresta em comemoração pela vitória aparente. Através do enquadramento da câmera, percebe-se que seu corpo precisa ser coberto de forma caricatural por uma tanga de folhas e galhos. A primeira aparição da lenda na série encerra-se com o foco da câmera na caracterização de seus pés voltados para trás em uma movimentação que produz mais estranhamento do que encantamento. O corpo de andar desengonçado, a pele coberta por manchas e o fogo a queimar os cabelos sugere mais a artificialidade, a limitação, a repulsa do que a altivez e a força de um guerreiro ancestral, longe da empatia produzida por um super-herói de filmes *live action*. A tecnologia, neste sentido, ausenta-se em associar ao corpo os elementos sobrenaturais das primeiras versões da lenda, não evidencia seu comportamento junto à natureza e não estabelece sua função de proteger a mata e os animais. O fogo no lugar dos cabelos, ao contrário, confere à entidade a paradoxal função de produzir fogo (Bachelard, 1994; Barthes, 1972) em meio a folhas e galhos, e configura mais uma ameaça do que proteção à floresta. Reitera-se que não foram encontradas, na análise dos documentos históricos, referências ao controle do fogo pela entidade Curupira, nos relatos orais da tradição indígena.

De forma imprecisa, o recorte temporal apresentado pela série remete a um Curupira entre os anos de 1960 e de 1980 ao mesmo tempo que reproduz atemporalidades como o

“índio” primitivo que não possui discurso e a nudez que precisa ser remediada¹⁷⁸. Esse recorte de tempo pode ser percebido através do terceiro personagem na cena, Ciço. Ciço é um jovem branco que guia o caçador na floresta e que narra, no tempo atual, sobre o seu encontro com o Curupira. A cena de encontro de Ciço, o caçador e o Curupira é apresentada, portanto, como um *flashback*.

Ciço envelhece e assume a função de liderança de uma comunidade ribeirinha fictícia, a Vila Toré, e reproduz de forma caricatural, a folclorização da figura do “pajé” indígena misturada a do “pai de santo” afrobrasileiro. Reitera-se que Ciço é representado por um homem branco, portanto, um ator não indígena.

“Apropriação cultural é um mecanismo de opressão por meio do qual um grupo dominante se apodera de uma cultura inferiorizada, esvaziando de significados suas produções, costumes, tradições e demais elementos. Tomando como exemplo a sociedade de consumo, onde tudo se transforma em produto, e mais especificamente a realidade brasileira, percebe-se que há muito tempo se usa uma estratégia para tornar palatável a cultura afro: apagar os traços negros, a origem ou qualquer outro elemento passível de rejeição, sobretudo aqueles que de alguma forma remetem à herança religiosa.” (William, 2019, pp. 29-30)

Ciço é o responsável por manter viva a memória acerca das lendas do “folclore” (termo adotado pela narrativa da série) e os costumes de sua vila. Ciço conta sobre seu encontro com o Curupira para uma roda de crianças em uma festa junina, ainda no início do episódio 1. Entretanto, o protagonismo do Curupira na condução da história é transferido, a partir deste ponto, para o personagem Eric, o investigador policial. O Curupira passa a existir somente em função de Eric que investiga a morte de sua esposa Gabriela em decorrência de um incêndio criminoso na mata. A trama do Curupira com cabelos de fogo como a lenda guardiã da floresta que opõe-se à caça predatória é descontinuada.

Ligia Prezia Lemos e Analú Bernasconi Arab (2021) em conversa com o pensamento de Bakhtin (2010) dissertam quanto ao gênero discursivo ficcional e a comunicação discursiva transmídia. Apresenta o entendimento acerca do hibridismo de narrativas da série. Segundo as autoras, a narração de *Cidade Invisível* estabelece o gênero discursivo complexo (secundário). O artigo não esmiúça a classificação apresentada pelo diretor Carlos Saldanha que trata a série como gênero *live action*. As autoras estabelecem ainda pontos de convergência midiática a partir dos diferentes veículos de mídia.

“(…) a série Cidade Invisível hibridiza algumas categorias classificatórias de gêneros discursivos ficcionais que orientam o mercado cultural. Assim, em primeiro lugar,

¹⁷⁸ Os níveis de pudor e a censura da imagem do corpo nu são convenientemente manipulados ao longo da história, nomeadamente, no audiovisual brasileiro. Na expedição dos irmãos Villas Bôas ao território indígena Txucarramãe, em 1953, os indígenas são filmados em nu frontal enquanto em pleno 2022 uma mulher é algemada e presa pela prática de topless em uma praia carioca. “Parque Nacional do Xingu - Expedições (13/12/2011)”. Acesso em 14/03/2023, às 05:11, em: <https://www.youtube.com/watch?v=1bXU6R-zLqc> e “Fotógrafa é algemada e detida por fazer topless. O Talibã é aqui?”. Acesso em 14/03/2023, às 05:11, em: <https://www.uol.com.br/universa/colunas/nina-lemos/2022/02/01/mulher-e-presa-por-fazer-topless-o-taliba-e-aqui.htm>

trata-se de uma narrativa policial tradicional, sendo que “conta com um protagonista que é um investigador ao estilo noir (...) com o aparecimento gradual de figuras do folclore brasileiro observa-se que estamos diante de uma obra que se insere no terreno da narrativa fantástica (...) apresenta, ainda, traços de suspense e horror, fechando, assim um complexo de gêneros ficcionais que não se adequa às estritas classificações anteriores, revelando os já mencionados hibridismos narrativos e discursivos.” (Lemos & Arab, 2021, pp. 3-9)

A segunda aparição do Curupira na série, ainda no episódio 1, é ambientada em uma paisagem completamente diferente. Desta vez, no ambiente urbano, a cidade hiper conhecida do Rio de Janeiro, que mescla a exuberância da natureza com as favelas cariocas, a ostentação dos bairros ricos com prédios degradados como no *live action* “O Incrível Hulk” (Louis Leterrier, 2008). Neste cenário de ocupação de moradores de rua, em uma vida precária entre sacos de lixo (Figura 19) e cães vira latas, no bairro carioca da Lapa é que se encontra o Curupira. O Curupira recebe nesta versão urbana, outro nome: é chamado pelo nome genérico de “Iberê”¹⁷⁹, nome que não designa nenhuma das 305 etnias indígenas sobreviventes no Brasil atual. “Iberê” também é o nome do personagem da ópera *Il Schiavo* de Carlos Gomes e refere-se ainda a um povoado no município de Paranatinga, no Mato Grosso. “Iberê” também pode ser traduzido como “buraco, ferida, cicatriz, furo”.

Iberê (Curupira) em *Cidade Invisível*, é um homem com os dentes apodrecidos, seu corpo está sujo, coberto por panos velhos e sacos de lixo como um mendigo. Um homem que se alimenta de restos e traz consigo um cachorro vira-lata e, junto ao peito, uma garrafa de bebida. Seus pés virados para trás estão ocultos em meio aos sacos plásticos e ele senta-se com dificuldade em uma cadeira de rodas igualmente precária.



Figura 19 - Curupira soterrado por sacos de lixo. Fonte: Cidade Invisível, Netflix.

Iberê (o Curupira) nesta cena, está a dialogar com outra entidade, o Saci, um rapaz negro de nome “Isac” que é também um morador de rua. Os cabelos do Curupira nesta versão em cadeira de rodas não tem mais o fogo incessante da cena inicial da série. Seu cabelo de fios em caracóis, castanhos, estão parcialmente ocultos por um saco plástico. Sua fala é

¹⁷⁹ Iberê pode ser traduzido como “rio que passa” a partir do tupi guarani; também é denominação de uma planta. Carrega semelhanças com Ibère do francês, no sentido de ibérico.

monossilábica e seu sotaque confirma que ele não é natural da cidade carioca, o Rio de Janeiro. Percebe-se tanto no Curupira como no Saci, sotaques provenientes do nordeste do Brasil. Iberê é apresentado como um homem desacreditado, sem grandes perspectivas.

“ (chama) a atenção, como a inserção de personagens que fazem parte de contos populares, e a forma como a sociedade decide o que se encaixa no que é belo e se pode ou não ser aceito dentro deste convívio entre corpos humanos normais. Os estereótipos estiveram presentes durante o enredo, como o menino negro vivendo em uma ocupação, onde o Saci, nomeado Isac, foi inserido, mostrando o cuidado com Iberê, o Curupira adaptado em uma cadeira de rodas, pois seus pés voltados para trás não se enquadram na estética contemporânea.” (Polidoro, 2021, pp. 80-81)

O corpo do Curupira apresentado neste ponto do episódio 1, não é um corpo aprimorado, imponente, cobiçado como os avatares do *live action* de James Cameron ou o corpo em mutação dos superpoderosos X-Men. Pelo contrário, é o avatar da degradação, é a construção de um ser apartado da sociedade, abjeto, mesclado às mazelas e vicissitudes do ambiente igualmente miserável no qual está inserido. O Curupira por alguma razão deixa de ter seu poder territorial e está afastado de seu lugar de pertença. Ele ocupa um pequeno espaço entre prédios em ruínas, soterrado por sacos de lixo. Um corpo que sai da floresta, o seu habitat, e é levado a conviver com os deslocamentos da vida urbana como um pária, um mendigo.

O corpo do Curupira construído em *Cidade Invisível* a partir do episódio 1, assemelha-se mais aos “índios” aculturados em situação de migração para os grandes centros urbanos do que à avatarização potente de uma cultura ancestral. Distinto da narrativa de potência perceptível na construção do Rei Tchalla no *live action* “Pantera Negra (2018)”, cuja a principal referência é a nação africana do Congo, e do personagem Namor, calcado na cultura asteca e mesoamericana, em “Pantera Negra: Wakanda Forever” (2022).

“ (...) as discussões sobre diversidade começaram a se tornar mais *mainstream* a partir da incorporação de representações de gênero e sexualidade em produções da cultura pop menos estereotipadas e mais “preocupadas” com as demandas levantadas por mulheres, pessoas negras e LGBTQs - o que se acentua ainda mais após 2015, com os filmes *Mulher Maravilha* (2017), *Pantera Negra* (2018) e *Capitã Marvel* (2019).” (Gonzatti, 2022, p. 143)

Reitera-se, entretanto, que os dois filmes sobre o super herói Pantera Negra, tem seu diretor, Ryan Coogler, como um homem negro, acessorado por uma equipa igualmente composta por um pensamento coletivo negro, responsável por todas as etapas na construção do universo fictício de Wakanda. Um homem negro intimamente ligado as questões do racismo estrutural estadunidense, pertencente a um coletivo que, mesmo marginalizado, está fortemente imbuído de sua ancestralidade. A ausência de uma equipe composta majoritariamente de pessoas indígenas levou a série *Cidade Invisível* a ser acusada de apropriação cultural (Lemos & Arab, 2021, p. 11) e de falta de representatividade, assim como, como o reforço da narrativa capacitista na história de Iberê/Curupira (Polidoro, 2021,

pp. 62-63; Zanette et al., 2021, p. 15) e a romantização da violência de gênero em torno de Camila/Iara (Silva, 2021, p. 353).

“ (...) a série (*Cidade Invisível*) recebeu críticas direcionadas principalmente para a ambientação, rompimento das narrativas tradicionais e a falta de personagens ou consultores indígenas. A série provocou estranhamentos por se passar na cidade do Rio de Janeiro, apesar de retratar lendas que fazem parte de outras regiões do país (...) as principais críticas sobre a série é a falta de representatividade das comunidades amazônicas, já que essas entidades do folclore fazem parte da cultura indígena passada de geração em geração.” (Sousa et al., 2021, p.58)

Desde o início do episódio 1, o Curupira mostrado em *Cidade Invisível* não é um corpo a representar uma etnia, como os Na'vi em “Avatar”. Não é um corpo que inspira a admiração, não resume o orgulho coletivo. Não se trata de um modelo a ser seguido, seus atos não são elevados e heróicos como dos super seres em filmes *live action*. Pelo contrário, é um corpo apartado de qualquer etnia. Trata-se na série de um corpo dissidente, criado com ajuda de CGI, para se temer desde sua primeira aparição, logo nos minutos iniciais, como teme-se a um demônio perigoso. Depois, seu corpo é reformulado para uma versão ainda mais insípida, um corpo digno de piedade, em sua narrativa de vida precária como morador de rua. O Curupira de *Cidade Invisível* assemelha-se, neste sentido, mais ao “índio” precarizado pela aculturação do que à avatarização de uma ancestralidade poderosa. Um super herói sem poderes em um filme de super seres.

A narrativa adotada em *Cidade Invisível*, onde seres mitológicos e entidades fantásticas sentem-se inadequadas no contexto urbano, tem associação direta com a série *live action* “American Gods” de Neil Gaiman (Mishra, 2016, pp. 39-54), como confirmado em entrevistas por Raphael Draccon, responsável pela ideia base para a série brasileira. Outro paralelo do super herói desajustado, desacreditado quanto ao seu papel social, a perambular bêbado pelas ruas, pode ser encontrado no *live action* “Hancock” (Peter Berg, 2008). Contudo, o arco narrativo distingue-se em “Hancock”, tanto nos quadrinhos como no cinema, por tratar diretamente das questões raciais em torno do sistema carcerário (Borges, 2019), da violência, da inadequação em sociedade suscitadas pelo personagem. Não ocorre o mesmo com o Curupira em *Cidade Invisível*, cuja história passa ao segundo plano logo que se instaura a narrativa do detetive Eric, um homem branco, envolto em suas questões.

“ (...) os padrões institucionalizados de valor cultural constituem alguns actores como inferiores, excluídos, completamente outros ou simplesmente invisíveis, portanto como menos do que membros plenos na interação social, então teremos de falar de falso reconhecimento ou subordinação de estatuto. Portanto, de acordo com o modelo de estatuto, o falso reconhecimento é uma relação social de subordinação transmitida através de padrões institucionalizados de valor cultural. Ocorre quando as instituições sociais regulam a interação de acordo com normas culturais que impedem a paridade de participação.” (Fraser, 2002, pp.15-16)

No sentido de perceber a construção dos corpos da série a partir dos arquétipos de Jung e Vogler, Silva e Alvarenga (2021) aprofundam-se quanto ao “arquétipo materno”

suscitado pela personagem Cuca. O texto estabelece contraponto ao “arquétipo da jornada do herói”, percebido pelo destaque ao policial ambiental Eric, um homem branco, e a própria Cuca, uma mulher branca. Nesse sentido, a análise dos autores desconsideram completamente o Curupira como tópico central na representação do arquétipo do herói. *Cidade Invisível* centra-se na história de Eric (o Escolhido, o Salvador) e não de Iberê (o Curupira, o corpo dissidente). Nota-se que os autores não utilizam-se do termo folclore e, sim, tratam na perspectiva junguiana, dos mitos como tradição. A escolha do ambiente urbano como ponto de interferência nas relações de pertencimento apresentadas pelos corpos na série, é destacada segundo a reflexão destes autores.

“ (...) por que uma série que trabalha com mitos pertencentes à cultura tradicional brasileira fez tanto sucesso em diferentes países? Nossa hipótese é que a série utiliza arquétipos com valores universais para construir sua estrutura narrativa (...) É nessa linha de um espírito não humano, sobrenatural, que olhamos para as entidades representadas na série. Todas têm uma relação com uma força da natureza ou com o espírito de um animal específico, até mesmo com um inseto (...) A cidade, no caso da série, não pode ser associada ao materno (no sentido de origem), sendo um lugar estranho, de modo que essas entidades são estrangeiras na urbe. Assim, é o local onde elas não podem ser quem realmente são, tendo de usar disfarces e passar por pessoas comuns.” (Silva & Alvarenga, 2021, pp. 209-217)

Episódio 2

No episódio 2 da série *Cidade Invisível*, o Curupira é apenas referendado pela personagem Luna, uma criança possuída pelo espírito do caçador morto no primeiro episódio. A cena tenciona retratar o Curupira como parte do folclore brasileiro ao mostrar a ilustração de um livro. A menção, em todo episódio, resume-se a uma única frase, pronunciada por um personagem secundário. A corporificação do Curupira na série, mesmo tratando-se de um personagem com papel central, em um *live action* sobre “lendas brasileiras”, é colocada completamente em segundo plano, sem nenhum “tempo de tela”¹⁸⁰ no jargão cinematográfico. O corpo escolhido para o Curupira não aparece. O personagem não atua, somente fala-se dele.

Outro ponto importante, é a série ser pensada, para além de seu formato *live action*, como um entretenimento para um público internacional (Mendonça & Lemes, 2022, p. 9). Público, por vezes, completamente ignorante acerca das lendas e tradições brasileiras e que, muito provavelmente, sem referências quanto ao universo de Sacis e Botos, com real dificuldade na pronúncia de palavras tipicamente indígenas como Curupira e Ipupiaras. As características de expressões regionais, tipicamente brasileiras são neste sentido reinterpretadas a partir da cultura de partida para a compreensão no idioma inglês, norteador dos trabalhos de tradução para a série. Ana Flávia Will e Giovanna Bendia Pereira (2021) dissertam acerca da construção dos diálogos entre as lendas em *Cidade Invisível*, nomeadamente, acerca do trabalho de dublagem e legendagem.

¹⁸⁰ O “tempo de tela” refere-se ao espaço dado a um ator durante o filme.

“ (...) a Língua Inglesa mantém seu status de destaque nas relações de poder que a cercam, como língua mais traduzida, pouco se traduz de outras línguas para ela (...) A produção da série *Cidade Invisível* (2021), enquanto obra nacional, gravada em Língua Portuguesa e posteriormente dublada e legendada para o inglês, se conecta com tal papel da tradução (nesse caso, audiovisual), na busca pela divulgação internacional da cultura e também da língua brasileira, ao posicioná-la no centro das relações (linguísticas) de poder (...) trata de uma produção cinematográfica produzida por um serviço de streaming de abrangência internacional (Netflix) que se utiliza do princípio do inglês como língua franca para o maior alcance de suas obras” (Will & Pereira, 2021, pp. 42-67)

O episódio 2 concentra-se na relação do policial Eric com a lenda do Boto cor de rosa. A lenda está atrelada à oralidade de povos ribeirinhos, nomeadamente, ao surgimento de mulheres grávidas em que não se sabe quem é o pai da criança. Em muitos casos, a explicação de ser “filho do Boto”, oculta casos de estupros de meninas e mulheres ribeirinhas por homens poderosos que conseguem se manter incógnitos e incólumes por seus crimes. Na série, a personificação da lenda ocorre com o personagem Manaus, homem branco, emasculado como os super-heróis de filmes *live action*, cujo corpo aparece completamente despido em diversos momentos. A partir da pesquisa referencial de Câmara Cascudo (1998 e 2012) acerca dos mitos brasileiros, Adriele Silva (2021) disserta sobre a representação das lendas brasileiras na série, no recorte de gênero e sexualidade atrelado a narrativa indígena e ribeirinha:

“No segundo capítulo, “é um caminho sem volta”, uma sucessão de acontecimentos leva o policial a descobrir que o boto era conhecido na forma humana como Manaus, um rapaz que frequentava as festas e bares da Vila Toré e que mantinha relacionamentos com as mulheres do local. Seguindo as descrições das mitologias indígenas, a série retrata Manaus como um homem branco, elegante e galanteador (CASCUDO, 2012, p. 182). Apesar disso, a romantização do personagem pode reforçar a naturalização da violência de gênero e dos abusos sexuais, uma vez que, na mitologia, o boto costumava forçar as índias a “entregarem se” para ele (...) No episódio “eles estão entre nós” é revelado que Camila se transformou em uma entidade após ser vítima de feminicídio.” (Silva, Adrielle, 2021, pp. 353-354)

Episódio 3

No episódio 3 não há sequer menção à personagem Curupira. O protagonismo da história volta-se completamente para as questões do policial ambiental Eric e a investigação acerca da morte de sua esposa. Desenvolve-se, nesse sentido, a partir do personagem Eric, a narrativa do Escolhido. E quem é o Escolhido? O Curupira como corpo dissidente migrado para a cidade que o invisibiliza? Não. Pelo contrário, tem-se novamente a narrativa do homem branco salvador, do predestinado, do único capaz da redenção de um grupo ou de um povo semelhante ao que ocorre nos filmes “Avatar”, na sua sequência “Avatar, O Caminho da Água”, em “The Matrix” e tantos outros *live actions*. O homem branco, colocado como

liderança de uma cultura ancestral, não somente como pertencente, como também em posição de destaque, com poderes e percepções privilegiadas.

Na narrativa do Escolhido, passa-se a hierarquizar as religiosidades (Nogueira, 2020), como na representação da cruz na armadilha de pegar Saci; a apresentação do livro com as lendas reunidas como folclore na crença infantil; o quadro do Jesus loiro, não por acaso, com feições semelhantes ao protagonista da história; o crucifixo nas repartições públicas; a cruz nas terras dos ribeirinhos da Vila Toré; as reações negativas frente ao quadro de Iemanjá pelos policiais no bar “Cafofó” frequentado pelas entidades na série; o apagamento da figura tradicional da benzedeira trocada por um pai de santo estereotipado; o “sagrado coração de Jesus” como enfeites no bar; a exotização de rituais afro-brasileiros; a celebração dos exorcismos neopentecostais; a existência do turíbulo, símbolo católico patriarcal, em uma cena misto de exorcismo e benzeção, a reafirmar a autoridade religiosa masculina das igrejas e templos. Um suposto sincretismo, marcado por um extremo desequilíbrio de representações, onde majoritariamente percebe-se muito do simbólico cristão e neopentecostal e praticamente a inexistência da simbologia e da espiritualidade indígena.

“(…) existe no nosso contexto uma ‘guerra santa’ sendo travada, na qual ‘sangue’ pode ser derramado por templários contemporâneos (...) apontam para essa admiração da violência e da ‘guerra’ em nome da religiosidade cristã (...) a família heteronormativa, a religiosidade, a nação e a conquista (...) signos dos movimentos da extrema direita e do bolsonarismo” (Gonzatti, 2022, p. 212)

Onde não há o corpo indígena, prevalece a narrativa colonial? Analton Alves da Silva (2021) acerca da constituição do sujeito discursivo, constrói a elaboração dos discursos e das formações ideológicas a partir da oralidade e dos registros históricos. Cita em seu percurso, a transposição efetuada das narratividades acerca das lendas para série *Cidade Invisível* após a elaboração dos conceitos de interdiscurso, sentido, memória e interpretação. Segundo sua dissertação quanto ao discurso nas perspectivas de Pêcheux, Foucault e Orlandi, e de sua vivência com alfabetização de comunidades ribeirinhas da Amazônia, a narratividade compõe-se expressivamente do que é apagado em oposição ao que é dito.

“Quando se fala de memória também prevê-se a sua relação com a estruturação do esquecimento. Ou seja, memória não é lembrança, no sentido psicológico do termo. Mas sim, um espaço de materialidade que se pretende no dentro fora da historicidade. Assim, é ela movimentação externa ao sentido materializado na textualidade e atuante no esquecimento, na polivalência da estruturação do interdiscurso, dos outros sentidos esquecidos (...) é preciso pensar a lenda enquanto lugar de embate entre o branco europeu e o nativo da Amazônia. (...) quando se pensa em uma narrativa de lenda, em seu instante de atualização, é possível supor que esta não acesse o interdiscurso como um instante presente, mas instante do passado não desaparecido.” (Silva, A., 2021, pp. 53-69)

Episódio 4

No episódio 4 da série *Cidade Invisível*, encontramos o Curupira (Iberê) em fila de moradores de rua, à espera de receber pão e sopa. Como mencionado anteriormente, o personagem está ausente nos dois episódios anteriores. Neste episódio ele volta em sua versão “mendigo em uma cadeira de rodas” e tem a companhia de um cachorro vira-latas. Ao ver seu cachorro ser chutado pelo homem que distribui a sopa, Curupira utiliza-se momentaneamente de seu poder de controlar o fogo. A chama do fogão aumenta repentinamente, assustando a todos. Esta ação revela que o poder do Curupira de criar o fogo advém do sentimento de raiva que ele nutre e sugere que esse sentimento precisa ser controlado. A cena tem associação direta ao personagem Pyro, no *live action* “X-Men 2” (Bryan Singer, 2003). Pyro, contudo, representa os mutantes, o *homo superior*, que, não se adequando às normas de conduta esperadas pelos homens, o *homo sapiens*, reforça a ação do grupo insurgente. O sentimento de raiva que move os dois personagens, Curupira e Pyro, é idêntico. A diferença estabelece a medida que Pyro, um rapaz branco, é incentivado por seus semelhantes a utilizar plenamente o seu poder e o Curupira mestiço do *live action* brasileiro *Cidade Invisível*, é censurado e amaldiçoado sistematicamente como demônio pelo mesmo motivo.

O personagem empalidece em sua agência e sua força, resumida a sua raiva e ao sentimento de frustração constante, a cada retorno à cena, a partir deste episódio. Em contraste com o mito do “bom selvagem”, do “brasileiro cordial”, no momento que acessa sua revolta, o Curupira mendigo, bêbado, envolto em sujeira dos sacos de lixo de *Cidade Invisível*, é imediatamente censurado e estigmatizado. Iberê, o alter ego do Curupira, sente sua raiva, mas não deve. Seu poder não o transforma em um exemplo a ser cultuado como o deus nórdico Thor (Kenneth Branagh, 2011), tornado super herói em seus filmes solo e na equipa superpoderosa “The Avengers” (Josh Whedon, 2012). O Curupira é mantido solitário em sua trajetória, não está relacionado a nenhum grupo, à uma luta coletiva. Ele não é aceito como mendigo cadeirante e tampouco é bem-vindo em sua versão fantástica. Não é conveniente que a raiva advinda de um aculturado, de um estranho em seu próprio país, seja um poder considerado e, muito menos, que possa encontrar vazão.

“...o reconhecimento é visto através da lente da identidade. Deste ponto de vista, o que requer reconhecimento é a identidade cultural específica dos grupos. O falso reconhecimento consiste na depreciação de tal identidade pelo grupo dominante e no consequente dano infligido ao sentido do eu dos membros do grupo. A reparação deste dano requer o envolvimento numa política de reconhecimento que visa retificar a desestruturação interna através da contestação da imagem pejorativa do grupo projectada pela cultura dominante.” (Fraser, 2002, p. 14)

Episódio 5

O episódio 5 traz a confirmação de que Iberê cometeu um crime ao matar o caçador branco. O corpo do Curupira para além de um corpo degradado de um mendigo morador de rua, torna-se um corpo estigmatizado e criminalizado por uma lei urbana, contemporânea. Se na floresta a lei era feita pelas entidades a julgar o que devia ser punido ou não, na cidade

prevalece o entendimento do homem branco e civilizado. Ao perspectivar o Curupira de *Cidade Invisível* como a avatarização de um “índio folclórico”, entende-se a insistência em expressões coloniais como “a descoberta de Brasil” (folclorização da invasão territorial) e “dia do índio” (folclorização dos povos originários). O lançamento da série em 2021, em meio ao caos proporcionado pelo governo de inspiração fascista de Jair Bolsonaro¹⁸¹ e a devastação provocada pela pandemia COVID-19, concede maior simbolismo ao avatar de um pária da sociedade.

Cidade Invisível, portanto, no momento histórico de seu lançamento, constitui-se uma complexa construção semiótica discursiva, pertencente à guerra híbrida em que se disputam posicionamentos morais, políticos, econômicos e sociais.

“A memória fundamentalista religiosa, em articulação com a extrema direita, concebe a percepção de que é preciso batalhar por uma sociedade com valores cristãos, que remetem às marcas hegemônicas do que é “ser mulher” e “ser homem” (...) uma cruzada contra a diversidade que busca ocupar todas as lógicas de produção de sentido da cultura: economia, a hegemonia religiosa, a política, as escolas, as plataformas digitais.” (Gonzatti, 2022, p. 257)

Na perspectiva da antropofagia cultural em torno de *Cidade Invisível*, refletem Paulo Custódio de Oliveira e Christiane Silveira Batista (2021) sobre a naturalização da narratividade estética atribuída à cinematografia hollywoodiana. Segundo os autores, seria positiva a forma adotada pela série *Cidade Invisível* na apropriação da linguagem hollywoodiana, em suas diversas esferas, na representação do imaginário brasileiro.

“(...) as forças motrizes da inovação cinemanovista encontram um público educado nas melífluas linguagens do cinema hollywoodiano. Essa indústria norte-americana possui estratégias narrativas e delimitações temáticas severas (que controlam com rigor as produções para que não provoquem hematomas na boa imagem burguesa) e desenvolveu um sistema de marketing que inclui um exército de comentaristas bem-remunerados, dispersos pelas revistas sobre cinema no mundo todo. (...) A linguagem visual hollywoodiana está tão assimilada pela narrativa que a discussão do enredo e das consequências ideológicas e políticas que lhe pesam passa a ser algo “natural”. (...) É preciso pensar, com toda acurácia, como o espectador brasileiro foi preparado historicamente para aceitar, compreender e aprovar essa linguagem narrativa “alienígena”.” (Oliveira & Batista, 2021, pp. 559-563)

O Curupira de *Cidade Invisível* é a avatarização de um “índio folclórico”, regido por uma narrativa colonialista? No intuito de correlacionar o folclore, o cinema e a cibercultura, Zanette (2021), em uma construção coletiva, disserta acerca do viés religioso atribuído ao

¹⁸¹ O Governo de Jair Messias Bolsonaro, estabelecido com o slogan “Pátria acima de tudo. Deus acima de todos”, sustenta a secretária do MEC (Ministério da Educação e Cultura) em defesa do ensino baseado na “palavra de Deus”, com a adoção da Bíblia como referência: “Deus foi o primeiro matemático”. Sobre as barbaridades sustentadas pelo governo neopentecostal genocida quanto ao campo da educação, apresenta-se dois vídeos ensaio da drag queen Rita Von Hunt: “Foco Força Fé e Feuerbach”. Acesso em 29/04/23, às 11:18, em <https://www.youtube.com/watch?v=s7-FkAIXDR4> e “BÍBLIA: A ESCRITURA SAGRADA?????????”. Acesso em 29/04/23, às 11:29, em <https://www.youtube.com/watch?v=bEr4bupz0Yc&t=21s>

folclore a partir da análise de *Cidade Invisível*. A reflexão reitera a perspectiva da avatarização apontada nos capítulos anteriores desta dissertação, onde o câmbio de tecnologias incide diretamente na hierarquização das médias:

“ (...) narrativas folclóricas, muitas vezes, adquirem um viés religioso, já que a linguagem religiosa ajuda a explicar o mundo, dotando-o de sentido. Existe muito ecletismo nestas explicações e as influências europeias se misturam com as histórias e influências locais (...) na cultura de massas, movida nos tempos atuais pela cibercultura, cada vez mais a religião atravessa os tecidos sociais e vivenciais, inclusive na política, nos esportes, em eventos culturais (...) o folclore é apresentado, reforçando uma cultura da tecnologia que trata com desdém o que é popular e tradicional (...) o folclore e toda sua riqueza multifacetada, precisa, para ser melhor vendável como produto, participar desta conjuntura homogeneizante.” (Zanette et al., 2021, pp. 7-8)

O reforço constante de apresentar Iberê como pária, apartado do seu território de origem e, posteriormente, à margem da sociedade urbana, como o mendigo bêbado e apossado por uma raiva contínua, é estabelecido no diálogo com o jovem Isac, o Saci. O jovem negro possui super poderes tal como as outras entidades apresentadas na série, contudo, incapazes de agir coletivamente. São corpos reconhecidamente singulares, com capacidades fantásticas, e apresentados de forma desarticulada, infantilizados em suas percepções do entorno e desconectados com sua pertença e ancestralidade. Em um dado momento Isac em discussão com Iberê, revela que este permanece vivo porque foi salvo, diversas vezes pelo jovem Saci: “Não te tiro da sarjeta quando você tá com o rabo cheio de cachaça?” (Figura 20).



Figura 20 - “Rabo cheio de Cachaça”. Fonte: Cidade Invisível, Netflix.

O Curupira de *Cidade Invisível* não possui autonomia e precisa ser salvo pelos poucos que o percebem como um ser digno de pena em sua narrativa de precariedade. Uma escolha singular de apresentar um super ser com o papel central em uma superaventura. Polidoro (2021) ressalta, em sua análise, a distinção entre a construção estética de Eric (o policial protagonista da série) em oposição a construção estética para Iberê (Curupira):

“ (...) na estrutura estética, o belo esteve em cena, apresentando suas proporções, seus membros iguais e a disposição alinhada dos corpos humanos como retratou Leonardo da Vinci em sua obra O Homem Vitruviano (...) mostrando beleza, proporção, harmonia e equilíbrio. Mas o foco ainda foi seu oposto, o feio, e desproporcional, as criaturas míticas e com corpos físicos não aceitos pela sociedade, retratados como estrutura ausente de beleza.” (Polidoro, 2021, p. 80)

Episódio 6

O roteiro de *Cidade Invisível* concentra nos dois últimos episódios, a maior parte da narrativa acerca do Curupira. O episódio 6, entretanto, inicia com o Saci escravizado, algemado a um pelourinho, a ser chicoteado por um homem branco. A simbologia da violência atemporal exercida a indígenas, africanos e mestiços ao longo da história brasileira é apresentada como um *flashback*, na estrutura de narrativa adotada pela série. O recurso narrativo de misturar a violência de períodos históricos ao universo ficcional da super aventura pode ser encontrado em outros *live actions*, como a apresentação de Magneto como um menino judeu separado dos pais nos campos de concentração em “X-Men, o filme” (Bryan Singer, 2000) e do menino Namor a combater a invasão colonial do México em “Wakanda Forever”(Ryan Coogler, 2022).

“Aquele que segura a chibata assume o papel de nosso educador e cabe a ele, em nome de um deus também criado por ele, fazer com que vejamos a verdade ‘dele’ (...) Trata-se da retomada de um processo de satanização secular, agora executado de modo institucional e midiaticado pelos principais segmentos neopentecostais do país.” (Nogueira, 2020, p. 15)

Contudo, ao contrário do espírito combativo dos *flashbacks* dos filmes dos mutantes, o Saci e a Iara Negra em *Cidade Invisível* encontram a morte como fim em seus respectivos *flashbacks*. Ambos são vítimas de violência e morrem, para só assim renascer como criaturas fantásticas do imaginário brasileiro, ainda que, pertencentes à mesma realidade de precariedade no contexto urbano. O mesmo não ocorre com os personagens desempenhados por atores brancos, como a Cuca, o Boto e o Tutu Marambá, cujos os *flashbacks* não terminam em morte violenta.

Ainda que Camila e Isac ressurgam como entidades em seus *flashbacks* de origem, essa continuidade carrega a concepção da vida precária. A Iara não ressurge para ser a dona do bar onde ela se apresenta como cantora. O Saci não volta como o chefe de uma divisão policial, e, sim, é o jovem morador de rua sem perspectiva. Nesse sentido, sua representação os estabelece como párias da sociedade repletos de atravessamentos raciais, classistas, capacitistas e sexistas. Uma representação de precariedade no lugar de qualquer narrativa de potência.

“Por muitos séculos, sociedades ocidentais tem associado a palavra NEGRO com tudo que é sombrio, maléfico, proibido, diabólico, perigoso e pecador. Contudo, pensemos em como a percepção de pessoas negras na América dos anos de 1960 modificou depois que a frase ‘Negro é Lindo’ se tornou um ditado popular - em que

o significante, NEGRO, foi transformado para significar exatamente o sentido oposto (significado) da sua associação anterior.”¹⁸² (Hall, 1997, p.32)

No episódio 6, o policial ambiental Eric, um homem branco, é definitivamente alçado à condição de “filho de entidade”, e a narrativa do Escolhido o posiciona como herdeiro de poderes fantásticos e como foco central da ação. O Curupira será alvo de interesse da filha de Eric, a menina Luna que está possuída pelo espírito do caçador morto pelo Curupira no primeiro episódio. Luna obriga Isac (o Saci) a levá-la ao encontro do Curupira na ocupação povoada por moradores de rua. Através do diálogo dos dois, reitera-se a depreciação capacitista em torno do personagem: “ele não está muito afim de trabalhar (...) ele ficou meio caidinho, tá de outro jeito agora (...) ele não consegue andar mais do jeito que ele andava antigamente (...) agora ele anda com uma cadeira de rodas (...) ele tá muito bravo (...) ele tá tomando muita cachaça (...) ele precisa de remédio pra ficar calmo (...) isso deixa ele meio esquisito, só não fica com medo dele”¹⁸³. Há o corte para a cena da Cuca que, sem seu capataz Tutu, desiste de matar a Iara negra e a convoca para a missão de encontrar o Curupira. A cena segue para a figura de Iberê (o Curupira) envolvido em uma discussão com um morador de rua, por causa de uma garrafa de bebida.

Isac (o Saci) tem uma conturbada relação paternal com Iberê (o Curupira). Por sua vez, o Curupira está sempre imbuído de raiva na sua construção, incapaz de qualquer lampejo de ternura com relação a Isac. Iberê é reiterado como um ser ressentido, constantemente embriagado, de coração empedernido, reticente, teimoso, incapaz de um gesto de carinho, de qualquer diálogo racional e de um discurso elaborado. A câmera detém-se em *close* nos dentes apodrecidos de Iberê que recusa a aliança com Isac, aos gritos de “essa guerra não é minha”, sentença improvável na boca de um corpo indígena, posto em guerra territorial desde os primeiros momentos de invasão européia¹⁸⁴. O *driver* comanda as ações do Curupira sob a perspectiva do homem branco, do “índio” genérico, sem pertencimento a nenhuma etnia, incapaz de articulação com seu coletivo, alienado de suas lutas e do massacre sistemático da sua existência¹⁸⁵. A guerra contra os indígenas não é um fato histórico, é um *modus operandi*, um processo contínuo, um estado permanente.

Como nos filmes “Os Vingadores” e “Liga da Justiça”, no episódio 6 a Cuca (mulher branca dona de um bar) encontra um meio de reunir o supergrupo composto pela Iara Negra, o Saci e o Curupira para enfrentarem a ameaça Corpo Seco, nome da entidade que apossa do corpo de Luna, filha do policial Eric, empenhada na caça ao Curupira. O confronto ocorre entre Iberê e Luna, alusão direta à cena do *live action* “X-Men 3” (Brett, Ratner, 2006), onde

¹⁸² “For many centuries, western societies have associated the word BLACK with everything that is dark, evil, forbidding, devilish, dangerous and sinful. And yet, think of how the perception of black people in America in the 1960s changed after the phrase Black is beautiful’, became a popular slogan - where the *signifier*, BLACK, was made to signify the exact opposite meaning”. Tradução livre. Grifos do autor.

¹⁸³ Cidade Invisível, episódio 6, minutagem: 00:11:31 à 00:12:31.

¹⁸⁴ Airton Krenak disserta acerca da continuidade do pensamento colonialista nos tempos atuais e constata a guerra incessante aos povos originários desde a invasão européia para a pilhagem e a escravização. “Guerras do Brasil.Doc (Completo)”. Acesso em 19/03/2023, às 08:27, em: https://www.youtube.com/watch?v=Y1rx3_PEDqU

¹⁸⁵ “Sonia Guajajara dá aula de história sobre povos indígenas à senadora do PSL”. Acesso em 19/03/2023, às 09:09, em: <https://www.youtube.com/watch?v=qc0ze7cv7dE>

Jean Grey enfrenta o Professor X em sua cadeira de rodas¹⁸⁶. O mal capaz de ameaçar o Curupira e, posteriormente, dar fim a Isac está encarnado em Luna, um corpo feminino. A cena da possessão do corpo feminino e de sua demonização que precisa ser combatida pode ser encontrada na personagem Magia do *live action* “Esquadrão Suicida” (David Ayer, 2016) e na versão da Feiticeira Escarlata em “Doutor Estranho no Multiverso da Loucura” (Sam Raimi, 2022).

De volta a análise semiótica do episódio 6 de *Cidade Invisível*, a Cuca e a Iara Negra assistem, inertes, a ação do Corpo Seco encarnado no corpo de Luna. As lendas indígenas estão em posição de impotência frente a ameaça do caçador encarnado e cabe ao herói branco, o policial Eric, como o Escolhido, a resolução do conflito. A conclusão do confronto, é antecipada, contudo, por um longo discurso enaltecendo o valor da família e do papel de Eric como pai, em contraste a Iberê, incapaz de articular seus sentimentos. O episódio 6 termina com Eric, na narrativa do Salvador, a sacrificar-se para salvar a filha, entregando-se para ser possuído pelo espírito maléfico do Corpo Seco, e com Iberê a reproduzir a imagem da Pietá tendo o corpo do Saci inerte em seus braços. Reitera-se a hierarquização das religiosidades, em que a Pietá, a sagrada família, o demônio encarnado, o exorcismo, são dispostos como signos da religiosidade católica e neopentecostal.

Episódio 7

O episódio 7 inicia-se com o *flashback* sobre a origem do Curupira. A narrativa adotada aproxima-se muito aos relatos transcritos por Barbosa Rodrigues em sua “Poranduba Amazonense” (1890), analisada no início deste capítulo. O episódio inicia-se com a imagem em contra plongé de Iberê em uma cachoeira, com os braços abertos como um Cristo. A cena seguinte é a descrição de Iberê como pai a nadar com os filhos. As crianças, uma jovem e um menino, possuem traços indígenas e a menina nada na cachoeira coberta por uma manta de algodão enquanto o menino usa shorts. A cena seguinte revela uma mulher de traços indígenas marcantes, coberta por uma longa bata de algodão branco e, ao seu lado, surge Iberê com um colar de madeira e cabelos encaracolados. A ambientação noturna que se segue indica o corte temporal onde o caçador do episódio 1, dispara e mata a família de Iberê. Iberê surge trajando apenas uma tanga estereotipada de folhas, penas e galhos e a empunhar sua lança de madeira. Pela agilidade de seus passos, seus pés não parecem invertidos, o que pressupõe que os pés característicos da entidade surgirão posteriormente. A família de Iberê usa trajes manufaturados, não indígenas, o que sugere a aculturação em certo sentido, muito semelhante à vestimenta usada nos batismos neopentecostais¹⁸⁷. O *flashback* termina com o Iberê transformado em Curupira, com o fogo no lugar de seus cabelos. O Curupira ganha força a partir de seu catártico sentimento de vingança.

“Partindo do pressuposto de que estamos abordando uma série de plataforma de streaming popular, lembremos que se trata de arte audiovisual para as massas (...) A

¹⁸⁶ “Jean Grey Shatters Charles Xavier Scene | X-Men The Last Stand (2006) Movie Clip HD 4K”. Acesso em 19/03/2023, às 09:43, em: <https://www.youtube.com/watch?v=aRgkfXtmU2U>

¹⁸⁷ “Ex-Pajé | Trailer Oficial”. Acesso em 19/03/2023, às 10:46, em: https://www.youtube.com/watch?v=guKfz2x8g_U

cultura cristã se apropriou deste conceito de catarse como libertação dos pecados e união com Deus, por meio de rituais, cultos e/ou orações, característicos de cada seita, de cada grupo religioso, que trazem em si, grande envolvimento psicoemocional, com características de expurgação do mal que aflige o indivíduo, buscando, por conseguinte, a remissão do fiel.” (Zanette et al., 2021, pp. 15-16)

A história do Brasil é marcada pelo extermínio dos corpos indígenas e de indigenistas que se dispõe a lutar pelos interesses dos povos originários como a demarcação de terras, o combate ao garimpo ilegal, as queimadas criminosas e a extração predatória de madeira. O roteiro de *Cidade Invisível* opta por reduzir a complexidade das violências sofridas pelos coletivos indígenas a uma vingança pessoal. A narrativa da infantilização e da bestialização do corpo indígena torna Iberê a avatarização de um “índio genérico”, sem aprofundar questões e assumir posicionamentos ou mesmo desenvolver os discursos pertencentes a um indígena real. O caçador mata a família de Iberê e este transmuta-se em Curupira, não pela morte de um corpo indígena tampouco pelo extermínio de sua etnia, mas pelo sentimento individual e, concomitantemente, genérico de vingança. O Curupira atira sua lança e mata o caçador como um “acerto de contas”, algo semelhante aos westerns americanos, e o *flashback* se encerra.

Contudo, a explicação do porquê da migração do Curupira da floresta para a cidade é obliterada. Não há maiores explicações de como o corpo fantástico do Curupira foi transformado no pária, o corpo de um mendigo bêbado envolto em sacos de lixo. Outra vez o protagonista branco assume a importância da narrativa na série. Eric surge, igualmente em contra a plongée¹⁸⁸, de baixo para cima, em valorização ao corpo do herói, dramaticamente preso em câmera lenta por um ostensivo aparato policial, levado algemado em uma viatura, sob os gritos de sua filha Luna, liberta do espírito do Corpo Seco.

Na retomada da construção semiótica em torno do Curupira no episódio 7, o último da série, Iberê surge com o corpo de Isac (o Saci) inerte em seus braços. Juntam-se a ele a Iara negra e a Cuca que sussurra para Iberê a frase: “volta para seu lugar”. A sentença tem o impacto em Iberê e resgata o sentimento atemporal de não pertencer nem à floresta nem à cidade. Reitera-se que a frase é dita por um corpo branco para um corpo mestiço, migratório, aparentemente nordestino, em estado de precariedade. A frase proferida pela Cuca (uma lenda de origem luso espanhola) para o Curupira brasileiro, consiste em um reforço da colonialidade. Comunica, desta vez no ambiente urbano, como pode comportar o corpo

¹⁸⁸ Imagens em contra plongée estão frequentemente associadas a estética nazista desenvolvida pela cineasta alemã Leni Riefenstahl em seus filmes propaganda para o regime totalitário da Alemanha no período de guerra. O contra plongée é utilizado no início do episódio 7 em *Cidade Invisível*, com a figura do Iberê desfocada a lembrar o Cristo católico neopentecostal. Posteriormente o mesmo recurso acontece, onde Eric surge imponente, mesmo em seu momento de prisão, valorizando seu sacrifício e adornado pelo aparato militar do Estado. Outro ponto com relação a estética totalitarista é a oposição da arte degenerada de corpos enfermos (Curupira com os pés invertidos, os dentes podres, a pele coberta por pústulas) em contraposição aos corpos viris, musculosos (policial de olhos verdes, de torso desnudo, galã de novelas), proporções apolíneas da arte clássica. Muitos diretores da atualidade recorrem a esta estética e temática para representar seus super-heróis em live actions como o americano Zack Snyder de “Liga da Justiça” (2021), *Watchmen* (2009) e Frank Miller na adaptação de “300” (2006). “Zack Snyder, Alex Ross e a Estética Totalitária na Cultura Pop”. Acesso em 19/03/2023, às 11:37, em: <https://www.youtube.com/watch?v=zfQLHJCHZu4>

branco e o corpo não branco. A Cuca branca é a dona de um bar e o Curupira de sotaque nordestino, é o corpo migrado em condições miseráveis, à mercê da hostilidade da cidade.

Presente também na cena, está a Iara negra, cuja voz deveria ser a manifestação máxima de seu poder, e que não pronuncia nenhuma palavra, não emite nenhum som. A jovem negra limita-se a olhar com perplexidade para o homem cadeirante a segurar o corpo de Isac, também um jovem negro, morto em seus braços. O corpo do Saci em seguida se desfaz no vento e o que resta dele é apenas sua perna mecânica.

O que ocorre na próxima aparição do Curupira, é a sucessão de alegorias em torno do milagre neopentecostal. Iberê em arrependimento rechaça a garrafa de bebida e passa a rasgar os sacos de lixo e assim, surgem seus pés invertidos, muito sujos. Como um milagre ministrado por uma força divina, ele deixa a posição de cadeirante e com muito esforço consegue ficar de pé para dramaticamente dar os primeiros passos para deixar a cidade. A cena termina com a cadeira de rodas vazia em chamas em um reforço a narrativa capacitista do personagem.

De volta a floresta em torno da Vila Toré, o Curupira inicia um ritual de reconexão com a natureza. O ritual, contudo, coloca Iberê em contato espiritual com Eric, preso na cadeia. Eric está possuído pelo espírito do Corpo Seco e a ação de Iberê de revirar a terra com emissão de gritos, de alguma forma perturbam Eric em sua cela. Iberê despe-se completamente das roupas da cidade e a conexão é pautada por jogo de imagens a sugerir uma crescente tensão homoerótica entre os dois. O corpo nu de Iberê é mostrado em closes sobre seu peito, ventre, pelos pubianos, nádegas. Eric está trêmulo e respira com dificuldade como um animal acuado. Iberê deita-se nu sobre a terra e puxa para si folhas e galhos como a simular uma relação sexual com a natureza. A cena repleta de codificações queer encerra-se com Iberê nu em contra plongée a emitir uma sequência de urros como no final de uma cópula.

Iberê aparentemente retoma sua força ancestral com o surgimento do espírito de sua mulher coberta por uma longa bata de algodão branca, como uma espécie de anjo de pureza. O corpo de Iberê é coberto novamente pela tanga estereotipada de folhas e galhos. Ele se ergue com a ajuda da figura angelical da mulher indígena e a cena encerra com o Curupira a de pé, com o enquadramento novamente em contra plongée. A cena inteira não há diálogo e os gritos emitidos pelo personagem, reforçam sua volta ao primitivo, ao “índio” genérico, a força selvagem.

“ Existe uma linha sinuosa entre a liberdade criativa e a responsabilidade cultural. Saber como uma e outra iniciam, terminam e coabitam o mesmo plano, sempre é controverso. O que fazemos hoje em dia, com tanto saber historicamente produzido, não é colocar vinho novo em velhas garrafas?” (Zanette et al, 2021, p. 6)

Com a ajuda de Camila (a Iara Negra), Eric, possuído pelo Corpo Seco, ruma ao confronto final com o Curupira (Figura 21). Há o *close up* em seus pés invertidos sujos pela terra da floresta. Através dos gritos Curupira atrai Eric para o encontro. Como arma, Iberê faz arrancar um galho de uma árvore e o transforma em uma lança, tal como um “índio comum”. A noite cai e a medida que o Curupira caminha pela floresta seus cabelos voltam a ser alegoricamente tomados pelo fogo. Eric está armado com sua pistola de policial e tem-se a

recriação da cena inicial da série. Eric dispara várias vezes contra o Curupira e sem medo aparente reaviva a alcunha secular dada à entidade: “Aparece diabo!”.

O Curupira lança seu petardo em chamas, contudo, Eric engana a entidade ao fingir estar abatido. Como nos relatos de Barbosa Rodrigues, o Curupira é facilmente enganado pelo caçador e o jogo vira. Eric, possuído pelo Corpo Seco passa a sugar a força vital do Curupira de joelhos até o apagar de seus cabelos. A ação é interrompida por Inês (a Cuca) que usa sua magia para neutralizar o Corpo Seco. Reitera-se que o poder do Saci, do Boto, do Tutu Marambá, da Iara Negra e do Curupira, nenhuma das lendas em seus corpos mestiços e negros, ao longo dos sete episódios não conseguiram vencer o Corpo Seco como oponente como faz a Cuca, uma mulher branca, a única lenda originalmente europeia.



Figura 21 - “Aparece, diabo” Eric vs. Curupira. Fonte: Cidade Invisível, Netflix.

Uma série de super seres, de corpos negros e mestiços, desprovidos significativamente de poder, impotentes frente ao caçador representado por homens brancos.

Cidade Invisível se encerra com a narrativa do Escolhido: Eric sacrifica-se nobremente para salvar a todos como o faz Tony Stark nos *live actions* “Avengers: Endgame” (Anthony e Joe Russo, 2019); Constantine (Francis Lawrence, 2015); Neo em “Matrix: Revolutions” (The Wachowskis, 2003); e Jake Sully em “Avatar” (James, Cameron, 2009), ponto de partida desta dissertação. Cabe ao Curupira, re-avatazido como um “índio” folclórico, o demônio sem poderes e, agora, de cabelos apagados, carregar o corpo inerte do Salvador branco na esperança de sua ressurreição. O Curupira e Eric são acompanhados pela Iara Negra sem voz e pela Cuca, a bruxa luso portuguesa de pele branca, que planeja o assassinato de Eric e que, ao fim, miraculosamente se redime. Os quatro terminam o episódio final da série, embrenhados na Floresta do Rio de Janeiro.

Cidade Invisível tem sua segunda temporada da série com estreia prevista para o dia 22 de março de 2023. Nos *teasers* de divulgação não é feita nenhuma menção ao Curupira.

4.3. A NOSSA IMAGEM E SEMELHANÇA: O CORPO DO “ÍNDIO FOLCLÓRICO”, DO “BRASILEIRO TÍPICO” OU DA DISSIDÊNCIA “IMIGRANTE, *VOLTE PARA SUA TERRA*”?

O desconforto de deparar com o Curupira como a versão de um super-herói sem poderes, impotente, um corpo estranho ao gênero *live action*, leva a perceber as reações provenientes de povos indígenas acerca da série. A pesquisadora de relações étnico raciais e dos encarceramentos de indígenas, a socióloga Lai Munihin levanta a questão nas redes sociais sobre a falta de representatividade indígena na série¹⁸⁹. A inexistência de indígenas no elenco e na equipe realizadora compromete o surgimento de outras narrativas que não as perspectivas coloniais e contribui para a invisibilização dos povos originários.

O comunicador indígena Tukumã Pataxó¹⁹⁰, manifesta-se quanto ao apagamento da ancestralidade indígena e a mudança das características das lendas contribuir para o esvaziamento de seu significado em relação a espiritualidade dos povos originários. Em um vídeo para o YouTube, o jovem alerta acerca da percepção das lendas como “folclore” como uma forma infantilizada de tratar os elementos indígenas sagrados, apresentados como algo menor e, em suas próprias palavras: a espiritualidade indígena transformada em “historinhas para dormir”.

Fabrcio Titiah, ativista, comunicador indígena e liderança do povo Pataxó HãHãHãe, descreve sua dificuldade em assistir a deturpação da espiritualidade indígena e o apagamento étnico. Em excertos retirados de uma reportagem para o site Catraca Livre pode-se perceber o deturpação dos valores indígenas e a apropriação cultural (William, 2019):

“O sentimento ao assistir foi de invisibilidade. Eu me senti invisibilizado. É como se eles retratassem as nossas entidades da forma que eles entenderam que era pra ser. Fiquei triste por ver que nosso saber passado de geração em geração através da oralidade foi deixado de lado (...) Faltou eles estudarem mais sobre as nossas tradições, entender o significado verdadeiro de cada coisa. E ficou a indagação: Como que a série valoriza esses saberes se os donos destes saberes não estão representados?” (Fabrcio Titiah para o site Catraca Livre)¹⁹¹

Por tratar-se de uma lenda indígena, a construção do corpo da entidade Curupira em um produto audiovisual está atrelada intimamente à percepção a que se destina o corpo indígena na sociedade brasileira. Nomeadamente, o corpo do Curupira como o Super Ser apresentado na série, advindo da oralidade originária e inserido em uma narrativa de

¹⁸⁹ Lai Munihin em seu twitter, levanta o debate: “Se quisessem ter feito isso bem feito, teriam contratado indígenas para toda a parte de produção de roteiro, enredo, para além da questão de escolha de atores”. Reportagem “Cidade Invisível gera polêmica por ausência de indígenas no elenco”. Acesso em 09/03/2023, às 21:43, em: <https://www.metropoles.com/entretenimento/televisao/cidade-invisivel-gera-polemica-por-ausencia-de-indigenas-no-elenco>

¹⁹⁰ “Série “Cidade Invisível” / cadê o protagonismo indígena?”. Acesso em 09/03/2023, às 21:59, em: <https://www.youtube.com/watch?v=ESib-KnDzk0>

¹⁹¹ “Netflix: “Cidade Invisível” alcança o sucesso, mas esquece do protagonismo indígena”. Acesso em 10/03/2023, às 10:16, em: <https://catracalivre.com.br/entretenimento/netflix-cidade-invisivel-alcanca-o-sucesso-mas-esquece-do-protagonismo-indigena/>

superaventura, é perpassado pelo questionamento sobre o que pode um corpo indígena em sociedade.

Segundo as vozes indígenas em pronunciamento a partir da série, o corpo do Curupira deveria ser indígena e representar seu saber ancestral, suas tradições e a resistência cultural frente ao colonialismo histórico. As escolhas percebidas em *Cidade Invisível* tornam o personagem um avatar da folclorização da cultura indígena. Os indígenas brasileiros, a priori, não reconhecem o corpo criado em *Cidade Invisível* que, apesar do massivo aparato tecnológico, não remete aos elementos da sua cultura de origem.

“(…) a série Cidade Invisível (2021) parte das lendas tradicionais que formam o ideário folclórico brasileiro e reimagina os personagens e as histórias, de forma a criar um enredo intrincado em uma trama de investigação criminal que ocorre no cotidiano atual (...) A série não parte do novo, mas sim, do popular, do conhecido, do eternizado; ela utiliza o folclore como fonte, mas reinventa; inova quando resgata as histórias e crenças populares e as reconta por meio do tecnológico. Mais do que isso, a série (re)interpreta e constrói uma nova trama, agrega características aos personagens e enriquece um sistema culturalmente já muito rico”. (Will & Pereira, 2021, p. 24)

Como construir o corpo de uma entidade indígena? Quais os sentidos raciais, sociais, da sexualidade, do pertencimento estão imbricados nesta construção? Uyra Sodoma, uma *drag queen* indígena, bióloga, educadora e artista compartilha suas performances¹⁹² pelo mundo. Sua intervenção “Uyra, a árvore que anda”, é percebida como a concepção de uma entidade, uma “monstra” de formas e potencialidades políticas, educativas e artísticas para ocupar os espaços. Reivindica através da “montação” em drag, utilizar-se de elementos da natureza e da encantaria amazônica, para narração a partir do eu indígena, uma identidade descartada pelas narrativas coloniais.

Para além da representação das entidades, Uyra Sodoma¹⁹³ chama a atenção para o momento político histórico do massacre sistemático de povos indígenas, acirrado nos anos de governo de Jair Bolsonaro¹⁹⁴. O governo bolsonarista, de contornos genocidas, abertamente inspirado no fascismo italiano e no nazismo alemão, tinha como lema “Deus Pátria e Família”, referência ao Integralismo do Brasil de 1932 (Rocha, 2021). Com forte base

¹⁹² “Uýra Sodoma - Festival Multiplicidade 2021”. Acesso em 10/03/2023, às 11:09, em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z3ctKG4puLQ>

¹⁹³ Ao longo desta investigação Uyra Sodoma passou a identificar-se como uma pessoa trans e pessoa não binária. Posts coletados em 2021 e entrevistas referem-se a sua identidade anterior. Optou-se por ocultar a identidade anterior a sua transição para não incorrer na prática *dead name*.

¹⁹⁴ “Uýra Sodoma, uma drag queen indígena em defesa da Amazônia”. Acesso em 10/03/2023, às 11:09, em: <https://www.youtube.com/watch?v=3Anlteg88-Y>

neopentecostal¹⁹⁵, foi viabilizado pelo crescente proselitismo eleitoral percebido no Brasil e no mundo (Nogueira, 2020, pp. 31-43).

A diáspora dos povos indígenas quanto à dispersão dentro das cidades apontada sem aprofundamento em *Cidade Invisível*, é percebida em reflexões coletivas e individuais das etnias. Uyra Sodoma¹⁹⁶, neste sentido, no processo de performatividade a partir da encantaria amazônica, busca traduzir a corporificação da floresta como algo próximo a concepção ancestral das entidades, como cultura originária violentada por séculos de colonização.

“Grupos estigmatizados, sistematicamente excluídos, vêm reivindicando participação em várias instâncias da vida social (...) Não parece justo (...) que povos indígenas sejam catequizados em pleno século XXI (...) O baixo índice de representatividade contrasta com a crescente apropriação, muitas vezes perpetrada por indústrias que utilizam as técnicas ou a estética desses grupos, mas não repassam nenhum tipo de incentivo nem oferecem oportunidades de trabalho. Além disso, dificilmente se engajam na luta contra as desigualdades sociais ou antirracista, nem criam ações para inclusão de minorias.” (William, 2019, p.23)

O que se percebe com relação à representação do Curupira em *Cidade Invisível*, aplica-se para outras lendas corporificadas na série. A Iara negra sem voz, dublada na série por uma cantora branca¹⁹⁷ carrega um conjunto de problemáticas. Camila (a Iara negra) está subordinada ao longo dos episódios a Inês (Cuca), a chefe das entidades, não por acaso, papel desempenhado por uma mulher branca. O poder maior da Iara - a voz - em confirmação ao papel de super heroína em um *live action*, é negado na maior parte dos episódios. Quando, em uma cena do episódio 2, ela pode exercer sua função de enfeitiçar o policial branco, reitera-se o racismo atemporal da mulher negra silenciada na sua versão ‘a preta de voz branca’¹⁹⁸ (Moreira, 2019). Seu cantar não conduz o discurso, não fomenta o levante, não

¹⁹⁵ A onda neopentecostal brasileira, em cópia ao modelo religioso estadunidense, surge nos meados dos anos 1970 (Quinalha 2022; Nogueira, 2020) em combate às Comunidades de Tradição e Terreiro e às dissidências sexuais marginalizadas. A estruturação de religião, política e economia a delimitar as agências das corporalidades pode ser percebido no trabalho de Weber (1983) acerca da religião protestante mediar desde sempre a política de imigração norte americana: “(...) antes de se ter verificado a acentuada europeização dos Estados Unidos, não se poderia ignorar a intensa religiosidade que dominava em todas as regiões, mesmo aquelas em que havia fraca concentração de imigrantes europeus. (...) Mesmo em Brooklyn (...) sucedia constantemente perguntar-se a quase todos os homens de negócios recém-chegados que iniciavam os seus contatos sociais, discretamente mas decerto não por acaso: a que Igreja pertence? (...) conquanto as autoridades americanas nunca perguntassem a que religião se pertencia (...), a sociedade privada e o sector das relações comerciais dependente de relações duradouras e da boa reputação necessária à concessão de créditos, em geral o faziam sempre.” (Weber, 1983, pp. 199-200)

¹⁹⁶ “Arte Indígena Contemporânea - Ep. 3: Uyra Sodoma”. Acesso em 10/03/2023, às 11:56, em: <https://www.youtube.com/watch?v=7Tbfit2Ftyo&t=542s>

¹⁹⁷ Em uma Live, com data de 11 de março de 2021, pela rede social Instagram, a atriz Jéssica Côres, intérprete de Camila (a Iara Negra) revela que a primeira versão da personagem seria inspirada na pianista negra norte americana Nina Simone. A atriz complementa que preparou-se para interpretar uma canção de Nina Simone e que, sem maiores explicações, a música foi substituída por “Sangue Latino” na interpretação de Mariana Fróes (uma cantora branca). A Live é uma conversa onde a atriz revela a “verdadeira voz” da Iara na série. Inexplicavelmente, em maio de 2022, a Live teve seu som retirado e, no mês seguinte, foi finalmente retirada dos posts da atriz no Instagram. No apêndice VI desta dissertação, optou-se por manter-se o *printscreen* da Live, como registro.

¹⁹⁸ “versão do dito popular racista ‘preto de alma branca’.”

timbra protestos, não harmoniza reivindicações, tampouco sua voz é solista de suas lutas, cônica de sua identidade como mulher negra. Camila, a Iara, é contraditoriamente, um corpo sem voz.

Quanto ao Saci de *Cidade Invisível*, seu corpo não tem protagonismo ao longo da série e termina sua história como o avatar dos jovens negros exterminados nas periferias cariocas. No *live action* brasileiro, os corpos não brancos se assemelham em sua falta da agência e no reforço da narrativa da precariedade e do não pertencimento (Junior & Silva, 2020, p. 143). Corpos dispostos em um “não lugar” (Augé, 2005), encobertos pela alegoria do corpo fantástico sem poder de transformação de sua realidade. A Iara é uma mulher negra vítima de violências atemporais. O Saci é o jovem a serviço de qualquer um (homens e mulheres brancos) que possua sua bandana vermelha, seu elemento de correspondência com a lenda original. O Saci que, mesmo sendo a personagem mais carismática da série, é reduzido à uma narrativa capacitista, em uma sequência de violências sociais históricas, e tem, como final, a morte abrupta marcada pela reprodução da simbologia católica do Cristo nos braços da Pietá, apenas como efeito dramático para servir à trama principal do policial branco.

O Curupira em *Cidade Invisível* é um nordestino, migrado para o centro urbano, incapacitado em uma cadeira de rodas, sem trabalho¹⁹⁹, atrelado ao vício de embriagar-se, coberto pela sujeira do lixo das ruas. É um falso indígena ou, no mais próximo de sua concepção, um “índio folclórico” com sua tanga de galhos e folhas. Seu poder de substituir os caracóis de seu cabelo por um efeito flamejante pouco interfere naquele ambiente urbano de destruição e abandono. Tampouco o empunhar de uma lança de madeira para combater os detritores da mata e dos animais faz sentido na floresta e menos ainda na cidade. Sua função principal de proteção, é alterada para o matar, pautado pela vingança pessoal. O Curupira de *Cidade Invisível*, ao longo dos episódios, nesse sentido, afirma-se por sentimentos de frustração, de mágoa, de raiva e de inadequação promovidas por este “não lugar” de pertencimento.

“Embora a série busque enaltecer a cultura brasileira, a série recebeu críticas direcionadas principalmente para a ambientação, rompimento das narrativas tradicionais e a falta de personagens ou consultores indígenas. A série provocou estranhamentos por se passar na cidade do Rio de Janeiro, apesar de retratar lendas que fazem parte de outras regiões do país. (...) Dessa forma, as principais críticas sobre a série é a falta de representatividade das comunidades amazônicas, já que essas entidades do *folclore* fazem parte da cultura indígena passada de geração em geração.” (Sousa et al., 2021, p. 58)

Em *Cidade Invisível*, o Curupira torna-se o avatar do “índio” folclorizado, do eterno ser primitivo; de emoções e discursos de selvageria; o ser vingativo, movido pela raiva, pelo sentimento de vingança. Seu poder de controlar o fogo advém paradoxalmente pelo descontrole e pelo primitivismo alimentados por uma raiva crescente. Tal como o seu similar em filmes *live action*, o Hulk (Ang Lee, 2003), simboliza mais ameaça do que virtude.

¹⁹⁹ “Ruptura, Distopia Corporativa e Um Breve Resumo sobre Trabalho na Cultura Pop”, canal Ora Thiago. Acesso em 29/04/23, às 13:27, em https://www.youtube.com/watch?v=grjSQAWvT_k

Curupira é, no sentido da construção de uma análise semiótica, uma espécie de alter ego do “índio” Iberê. Iberê é, portanto, a identidade social adotada na série para a criatura fantástica Curupira. Nas histórias em quadrinhos (Reblin, 2005, p.42) e em suas transposições para os filmes e séries *live action*, o alter ego e a identidade social de personagens brancos são qualificados e valorizados. Nos quadrinhos e nos ecrãs dos cinemas, Peter Parker, cujo alter ego é o Homem-Aranha, é fotógrafo, estudante universitário; O bilionário Tony Stark de Homem de Ferro, possui doutorados em Física e Engenharia Mecânica; Bruce Banner, o Hulk, é um cientista; a prima de Bruce Banner, Jennifer Walters, a She-Hulk, é advogada; Matthew Murdock, o Demolidor, é advogado. Pode-se concluir que negros e indígenas, em contraposição, regularmente não dispõem do mesmo valor social neste universo de superseres. “Luke Cage”²⁰⁰ (Netflix, 2016) é descrito como o homem negro ex-presidiário que “precisa limpar seu nome” enquanto o personagem Manto da série *live action* “Cloak and Dagger”²⁰¹ (Prime Video, 2018), um rapaz negro, desenvolve uma alegoria sobre o vício e as drogas.

Iberê, neste sentido, enfatiza a marginalidade como uma condição social de um super-herói não branco. Atribui a essa condição, o facto de Iberê não estar associado a nenhuma expertise ou possuir uma profissão de relevância. O alter ego do Curupira é reduzido simplesmente ao mendigo bêbado, sem discurso. É o mendigo bêbado que participa da maior parte da superaventura estabelecida em *Cidade Invisível* e não a entidade fantástica advinda da oralidade indígena. Pouco resta, no cariz fantástico proposto pela série brasileira, da concepção de sagrado descrita pelos povos originários como oralidade e mesmo de suas inúmeras transcrições de narrativas nos registros históricos.

O Curupira do *live action*, resume-se ao avatar do “índio na cidade grande” enfrentando as mazelas do alcoolismo e da pobreza. Iberê não tem a vida transformada pela atuação fantástica de seu alter ego. Seu papel na trama é esconder-se atrás de sacos de lixo e a repetir resmungos de um homem desacreditado pela sociedade e por ele mesmo. Esta imagem, se ampliada para as audiências de outros países do mundo, pode ser compreendida como o avatar do “índio folclórico”, do “brasileiro típico” ou “imigrante em diáspora” conduzido pelas narrativas da precariedade e do “não lugar” (Ginicolo, 2021).

O corpo do “índio folclórico”, semelhante a outros estereótipos (Moreira, 2019, pp. 42-45) como o “brasileiro típico”, revela-se como o imigrante desterritorializado “ladrão de emprego, de oportunidades, do lugar de quem é o cidadão legítimo”. O avatar desautorizado (Kilomba, 2018; González, 1984), afetado pela narrativa da precariedade, conduzido por afetos tristes (Deleuze, 1998, pp. 49-51), apresenta-se ambientado pela tragédia cotidiana.

O contraste é ainda maior se compararmos a trajetória de Iberê a de Eric, o protagonista branco na trama de investigação, símbolo da virtude como pai e marido e profissional de destaque como policial ambiental.

Entretanto, como as análises a partir do personagem Eric são a maioria dos artigos e dissertações encontrados acerca de *Cidade Invisível*, reitera-se o compromisso com a construção semiótica em torno do Curupira como o foco deste trabalho.

²⁰⁰ “Marvel's Luke Cage - San Diego Comic-Con Teaser UK | HD”. Acesso em 14/03/2023, às 06:28, em: https://www.youtube.com/watch?v=_gtosl_gq5IQ

²⁰¹ “Marvel's Cloak & Dagger - Trailer | Prime Video”. Acesso em 14/03/2023, às 06:30, em: <https://www.youtube.com/watch?v=Bglj2PeVNTA>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta investigação estruturou-se no sentido de estabelecer uma intersecção entre os domínios “Educação, Corpo, Gênero e Violência” e “Escola, Democracia e Tecnologias Digitais” das Ciências da Educação. Teve como objetivo perceber a representação dos corpos em filmes *live action* a partir do conceito de avatarização em seu cariz polissêmico. Em resposta a sua questão principal “Como são representados os corpos nos filmes *live actions*?”, enquadrou as diversas narrativas pertencentes a construção e a condução dos corpos a partir dos marcadores de Sexualidade e Colonialidade. Em decorrência, percebeu-se o cariz militarista e religioso a moldar os corpos, uma busca pela perfeição estética onde o corpo digitalizado e o ambiente de inserção são valorizados pelo uso das tecnologias na recriação da realidade. Os corpos analisados a partir do conceito de avatarização, revelaram hierarquias entre as corporalidades hegemônicas e as dissidências, nomeadamente, corpos brancos e não brancos. Percebeu-se nos corpos digitalizados pela perspectiva da avatarização, da ciborguização, das teratologias, das transgeneridades e das intersecções com agentes do pós humano (AIs e robôs) questionamentos impulsionados pelo o que consiste “Ser Humano” e quais valores estão atribuídos a esses corpos modificados

A partir destes indicadores, buscou-se perceber quais sentidos estariam a conduzir os corpos nos filmes *live action*. Depreendeu-se acerca de aspectos políticos na digitalização dos corpos dissidentes e das tensões a partir da sexualidade. Ressaltou-se a presença do ethos vitoriano na apresentação dos corpos de Super Seres nos filmes *live action*, a priori, a indicação de uma heterossexualidade compulsória nos corpos elaborados a partir das histórias em quadrinhos (banda desenhada) e transpostos para o audiovisual. Percebeu-se as codificações presentes nesses corpos de atores de “carne e osso”, possibilitados de voar, ter super força, abrigar mutações fantásticas, contudo, guiados por padrões estreitos de agência.

Adotou a análise visual crítica em seu percurso metodológico na proposta de estudo do *live action* “Cidade Invisível”, série brasileira disponível no serviço de streaming Netflix, nomeadamente, a construção semiótica da personagem Curupira. Para uma percepção das narrativas em torno da personagem da série, propôs a análise de conteúdo de 6 (seis) documentos históricos em que foram abordadas as lendas brasileiras e, em uma perspectiva decolonial, buscou perceber a descrição do Curupira ao longo de 4 (quatro) séculos desde a carta do Padre jesuíta José de Anchieta a “Poranduba Amazonense” do biólogo Barbosa Rodrigues.

Esta investigação depreendeu a compreensão acerca da construção do corpo fantástico adotada pela série e as narrativas que conduziram a personagem Curupira ao longo da trama a partir de uma perspectiva da semiologia social. Centrou-se a interpretar os signos apresentados em cada episódio e buscou interpretar a conexão entre as semiologias percebidas nos *live actions* e as territorialidades semióticas que envolvem a série.

Neste espaço para considerações finais, buscou perceber a relação da pesquisa acerca da Avatarização dos corpos e a digitalização das sexualidades com o campo das Ciências da Educação.

No Brasil, em julho de 2022, Joenia Wapichana, a primeira **indígena** no exercício de advocacia e primeira deputada federal **indígena**, primeira **indígena** a presidir a FUNAI (Fundação Nacional dos Povos Indígenas), aprovou Lei 14.402/22 que define o 19 de abril

como o “**Dia dos Povos Indígenas**” em substituição ao Dia do Índio. Das datas celebradas no calendário escolar brasileiro, relacionadas de forma direta a essa pesquisa, estão o “Dia do Curupira” (ou Dia do Guardião da Floresta), em 17 de julho; o dia do *folclore* em 22 de agosto; 31 de agosto, “dia do Saci”; e a data de **invasão** das terras brasileiras, dia 22 de abril.

As narrativas indígenas percebidas no período da pesquisa, apontam a preocupação para o entendimento de suas corporalidades em uma perspectiva da diversidade e da potência e, conseqüentemente, uma percepção menos folclórica e estereotipada do que é “Ser indígena” e de suas espiritualidades. No sentido de possibilitar contextos de educação pautados na cidadania e na diversidade, esta pesquisa buscou apontar reflexões a partir da representação dos corpos nos produtos de entretenimento de massa, nomeadamente, os filmes *live action*.

Para além das discussões em torno das datas nas escolas em território brasileiro, acrescenta-se a intenção de construção de percepções em torno das corporalidades e do sentimento de pertencimento desses corpos nos ambientes que estão inseridos, por acreditar ser uma questão da educação (Ginicolo, 2021; Bulhões, 2022; Iorio & Fonseca, 2018). Sugere-se nesse intuito o desdobramento dessa pesquisa acerca do uso dos avatares em contextos de educação e do uso das tecnologias (Figura 22).



Figura 22 - Avatar Indígena. Fonte: Instagram

Nomeadamente em termos de conteúdo, esta pesquisa pode coadunar as aulas de História onde se questiona sobre qual História está a ser ensinada e sobre quais corpos e narrativas estão sendo tratadas (Junior & Silva, 2020). A insistência de termos presentes nos livros didáticos como o “descobrimento do Brasil” e a “conquista das navegações” requerem uma revisão sob a perspectiva decolonial para que se possibilite contar as histórias do Outro (Krenak, 2019; 2020). A venda de jogos de tabuleiro nas prateleiras dos supermercados sobre

“Descobrimentos” e a audição de canções como “Conquistador” da banda Da Vinci a tocar nas rádios portuguesas indicam que há um grande espaço entre o que se pretende ensinar nas escolas e o imaginário popular.

Outro ponto de intersecção entre o estudo da representação dos corpos e a digitalização das sexualidades nos filmes *live action* a partir do conceito da avatarização é a necessidade de abordar o tema sexualidade nas escolas. Historicamente, o currículo escolar não abrange os corpos e as narrativas de dissidências. A escola é um ambiente hostil para pessoas LGBTI (trans, gays, lésbicas, intersexo), assim como para os não brancos, em especial, para as negras e os negros mais retintos (Gonzatti, 2022; Quinalha, 2020, Louro, 2001; Bento, 2011; Borrillo, 2009; Trevisan, 2000; Oliveira, M., 2017; Trujillo, 2015; Gato & Fontaine, 2012; York, 2020; Nascimento, 2021, Arruda, 2020; Ribeiro, 2018, Akotirene, 2019). São ignoradas historicamente as demandas em termos de currículo, da utilização dos espaços físicos, bem como a estruturação de dinâmicas de relação com enfoque nas questões minoritárias. A Sexualidade ensinada nas aulas de Cidadania, majoritariamente, é direcionada aos corpos brancos, cisnormativos, em privilégio da visão colonialista.

Esta investigação pautou-se no documento proposto pela Unesco em 2010, da “Orientação Técnica Internacional sobre Educação em Sexualidade dirigida a profissionais e tomadores de decisão dos setores de educação e saúde”²⁰² em que reitera-se a premissa de se falar em corpos diversos e de aspectos da sexualidade. Por perceber que a análise de filmes *live action* pode proporcionar pela linguagem visual um acesso mais fácil a diversos públicos é que reitera-se o intuito desta pesquisa.

Por fim, o cinema, como seus derivados no audiovisual, com frequência está vinculado a contextos de Educação. Contextos estes não apenas pautados no marco civilizatório europeu como também na educação de dissidências e minorias. O filme, a novela e a série cumprem em muitos casos o papel do professor ao pôr em questão temas polêmicos e discussões árduas.

Neste sentido, busca-se o compromisso de perceber uma produção audiovisual que possa ir de encontro às demandas de pessoas LGBTI, das coletividades negras e de povos originários. Povos estes que ganham espaço com a implementação do Ministério dos Povos Indígenas no Brasil no ano de 2023. É premente, portanto, perceber que corpos compõem as 305 etnias brasileiras na atualidade e que narrativas trazem esses corpos.

Face ao exposto, não há possibilidade de um futuro para o Brasil que não seja indígena, diverso na sua sexualidade e gênero sendo necessário perspectivar corpos e mundos a partir de lendários de diversidade, ancestralidade e potência.

Como perspectiva de trabalho futuro espera-se que sejam desenvolvidos estudos acerca da integração dos conteúdos abordados em projetos em salas de aula e em outros contextos de educação. Oxalá a sabedoria de Èsù possa ser ensinada nas escolas como canta a deusa mulher do fim do mundo Elza Soares e que a Curupira, transviada e transnacional, possa desembaraçar as línguas e os pensamentos de pesquisadores nas academias.

²⁰² Orientação Técnica Internacional sobre Educação em Sexualidade dirigida a profissionais e tomadores de decisão dos setores de educação e saúde”
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183281_por

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Akotirene, Carla (2018). *Interseccionalidade*. Belo Horizonte: Letramento.
- Almeida, Chrislayne Muniz de (2020). *Afrofuturismo e Direção de Arte no filme Pantera Negra*. [Trabalho de Conclusão de Curso] Universidade Federal da Paraíba - UFPB
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/20195>
- Almeida, Silvio (2019). *Racismo Estrutural*. São Paulo: Pólen.
- Amado, João (2013). *Manual de Investigação*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
<http://dx.doi.org/10.14195/978-989-26-0879-2>
- Arruda, Lino Alves (2020). *Monstrans: figurações (in)humanas na autorrepresentação travesti/trans* sudaca*. [Tese de Doutorado] Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/216221>
- Augé, Marc (2005). *Não Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*. Lisboa: Graus Editora.
- Bachelard, Gaston (1994). *A psicanálise do fogo*. São Paulo: Martin Fontes.
- Baker, Steven; Kelly, Ryan M.; Dow, Briony; Waycott, Jenny; Jones, Anthony; Batchelor, Frances; Vetere, Frank; Carrasco, Romina; Lilley, Jack; Hoang, Thuong (2021). *Avatar-Mediated Communication in Social VR: An In-depth Exploration of Older Adult Interaction in an Emerging Communication Platform*.
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3411764.3445752>
- Barthes, Roland (2006). *Elementos de Semiologia*. São Paulo: Cultrix.
- Barthes, Roland (1987). *O Prazer do Texto*. São Paulo: Perspectiva.
- Barthes, Roland (1972). *Mythologies*. New York: The Noonday Press.
- Bento, Berenice (2011). Na escola se aprende que a diferença faz a diferença. In: *Estudos Feministas*, Florianópolis: 548-559. <https://www.jstor.org/stable/24327956?seq=1>
- Berth, Joice (2018). *Empoderamento*. Belo Horizonte: Letramento.
- Borges, Juliana (2019). *Encarceramento em massa*. São Paulo: Pólen.
- Borrillo, Daniel (2009). A homofobia. In: Lionço, Tatiana & Diniz, Débora (Org.). *Homofobia & Educação: um desafio ao silêncio* (pp. 15-46). Brasília: Letras Livres: EdUnib.
http://www.cepac.org.br/blog/wp-content/uploads/2011/07/homofobia_e_educacao.pdf

Bourdieu, Pierre (1989). *O poder simbólico*. Lisboa: Bertrand.

Bourdieu, Pierre (1999). *A dominação masculina*. Oeiras: Celta.

Boyer, Kent L. (2014). *X-Men Films as Allegorical Camp and Reparative Reading* [Dissertação de Mestrado]. Southern Methodist University.

https://www.academia.edu/6524513/X_Men_Films_as_Allegorical_Camp_and_Reparative_Reading

Bulhões, Tabatha Mourão A. (2022). “Com quantas calorias se faz uma revolução?”: *Problematizando práticas e narrativas gordofóbicas presentes na cultura ocidental no século XXI* [Dissertação de Mestrado]. Universidade do Porto.

<https://hdl.handle.net/10216/141650>

Butler, Judith P. (2007). *El Género en Disputa*. Barcelona: Paidós.

Butler, Judith P. (1997). *Excitable Speech: a politics of performative*. London: Routledge.

Butler, Judith P. (2003). *Problemas de Género: Feminismo e Subversão da Identidade*. Rio de Janeiro: Record.

Câmara Cascudo, Luís da (1998). *Dicionário do Folclore Brasileiro*. São Paulo: Ediouro..

Câmara Cascudo, Luís da (2012). *Geografia dos Mitos Brasileiros*. São Paulo: Global.

Carneiro, Sueli. (2003) Mulheres em movimento. In: *Estudos avançados* (pp. 117-132), 17: 117-132. https://www.researchgate.net/publication/26363349_Mulheres_em_movimento

Castro, Josué de (1984). *Geografia da Fome (O dilema brasileiro: pão ou aço)*. Rio de Janeiro: Antares.

Christenson, Emil; Unéus, Danielle (2017). *Transgender in Games A Comparative Study of Transgender Characters in Games* [Tese de Bacharelado]. Uppsala University.

<http://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1146698&dswid=-9288>

Davis, Alanah; Murphy, John D.; Owens, Dawn; Khazanki, Deepak; Ziguers, Ilze (2009). *Avatars, People and Virtual Worlds: Foundations for research in Metaverses*. <https://digitalcommons.unomaha.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com/&httpsredir=1&article=1021&context=isqafacpub>

Davis, Angela (1983). *Women, race and class*. First Vintage Books. <https://legalform.files.wordpress.com/2017/08/davis-women-race-class.pdf>

Deleuze, Gilles; Parnet, Claire (1998). *Diálogos*. São Paulo: Escuta/ Coletivo Bando.

<https://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/12/deleuze-gilles-parnet-claire-dialogos.pdf>

Dubosc, Charlotte; Gorisse, Geoffrey; Christmann, Olivier; Fleury, Sylvain; Poinot, Killian; Richir, Simon (2020). Impact of avatar facial anthropomorphism on body ownership, attractiveness and social presence in collaborative tasks in immersive virtual environments. In: *International Conference on Artificial Reality and Telexistence and Eurographics Symposium on Virtual Environments*.

<https://hal.science/hal-03369499>

Eco, Umberto (1986). *Travels in Hyperreality*. HBJ.

Empoli, Giuliano Da (2019). *Os Engenheiros do Caos - Como as Fake News, as Teorias da Conspiração e os Algoritmos estão sendo utilizados para disseminar ódio, medo e influenciar eleições*. São Paulo: Vestígio.

Fanon, Franz (2008). *Pele Negra máscaras brancas*. Salvador: EDUFBA.

Fanon, Franz (1968). *Os Condenados da Terra*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Fawaz, Ramzi (2011). Where No X-Man Has Gone Before! Mutant Superheroes and the Cultural Politics of Popular Fantasy in Postwar America. In: *American Literature* (pp. 355-388), vol. 83, Duke University Press.

https://www.academia.edu/384342/Where_No_X_Man_Has_Gone_Before_Mutant_Superheroes_and_the_Cultural_Politics_of_Popular_Fantasy_in_Postwar_America

Fawaz, Ramzi (2015). *The New Mutants: Superheroes and the Radical Imagination of American Comics*. New York, New York UP.

https://www.academia.edu/11851072/The_New_Mutants_Superheroes_and_the_Radical_Imagination_of_American_Comics

Fernandes, Estevão Rafael (2015). *Decolonizando sexualidades : enquadramentos coloniais e homossexualidade indígena no Brasil e nos Estados Unidos*. [Tese de Doutorado]. UnB

<https://repositorio.unb.br/handle/10482/19269>

Freeman, Guo; Maloney, Divine (2020). Body, Avatar, and Me: The Presentation and Perception of Self in Social Virtual Reality. In: *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* v.4 (pp. 1-27).

<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3432938>

Foucault, Michel (1977). *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes.

Foucault, Michel (1988). *A história da sexualidade: v.1 A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal..

Foucault, Michel (1984). *A história da sexualidade: v.2 O uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal.

Foucault, Michel (1985). *A história da sexualidade: v.3 O Cuidado de Si*. Rio de Janeiro: Graal.

Foucault, Michel (2018). *Histoire de la sexualité: v.4 Les Aveux de la Chair*. Paris: Gallimard.

Foucault, Michel (1998). *As palavras e as coisas*. Lisboa: edições 70.

Foucault, Michel (2008a). *A arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Foucault, Michel (2008b). *Isto não é um cachimbo*. São Paulo: Paz e Terra.

Fraser, Nancy (2006). Da redistribuição ao reconhecimento? Dilemas da justiça numa era “pós socialista”. In *Cadernos de Campo* (pp. 231-239), São Paulo, n. 14/15

<https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/50109>

Fraser, Nancy (2002). *A justiça social na globalização: Redistribuição, reconhecimento e participação*.

https://www.researchgate.net/publication/272438576_A_justica_social_na_globalizacao_o_Redistribuicao_reconhecimento_e_participacao

Gato, Jorge; Fontaine, Anne Marie (2014). *Homoparentalidade no masculino: Uma Revisão da Literatura*.

<https://www.scielo.br/j/psoc/a/XBX6ggp3bFthNnpmMBNVFPv/?format=pdf&lang=pt>

Gato, Jorge; Fontaine, Anne Marie (2012). Atitudes face a diversidade sexual no contexto psicossocial, jurídico, da saúde e educativo. In: *Exedra* n 6 (pp. 81-103)

<https://core.ac.uk/download/pdf/302923232.pdf>

Ginicolo, Maria de Fátima (2021). *Um lugar para chamar de seu: Integração, participação cívica e política e cidadania ativa de alunos imigrantes numa escola de Educação Básica em Portugal* [Dissertação de mestrado]. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto.

<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/137663/3/514242.1.pdf>

Gonzáles, Lélia (1984). Racismo e sexismo na cultura brasileira. In: *Revista Ciências Sociais Hoje* (pp. 223-244), Anpocs.

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4584956/mod_resource/content/1/06%20-%20GONZALES%2C%20L%C3%A9lia%20-%20Racismo%20e%20Sexismo%20na%20Cultura%20Brasileira%20%281%29.pdf

Gonzatti, Christian (2022). *Pode um LGBTQIA+ ser super herói no Brasil? Ciberacontecimentos pop e a guerra semiótica sobre gênero e sexualidade na cultura nerd* [Tese de Doutorado]. UNISINOS.

<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/11055>

Green, Raquel; Delfabbro, Paul H.; King, Daniel L. (2020). Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity. In: *Addictive Behaviors* (pp. 1-7), Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106694>

Guimarães, Ruth (2020). *Contos índios*. São Paulo: Faro Editorial.

Hall, Stuart (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.

https://leiaarqueologia.files.wordpress.com/2018/02/kupdf-com_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf

Hall, Stuart (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.

Hepperle, Daniel; Purps, Christian Felix; Deuchler, Jonas; Wölfel, Matthias (2021). Aspects of visual avatar appearance: self-representation, display type, and uncanny valley. In: *The Visual Computer* (pp. 1227-1244)

<https://link.springer.com/article/10.1007/s00371-021-02151-0>

Herrera, Fernanda; Bailenson, Jeremy N. (2021). Virtual reality perspective taking at scale: Effect of avatar representation, choice, and head movement on prosocial behaviors. In: *New Media & Society* v.23 (pp. 2189-2209) .

<https://doi.org/10.1177/1461444821993121>

Haraway, Donna J. (2016). *A Cyborg Manifesto*. University of Minnesota Press.

https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fictionnarrativemediaandtheoryinthe21stcentury/manifestly_haraway_----_a_cyborg_manifesto_science_technology_and_socialist-feminism_in_the_....pdf

Harding, Sandra (1986). *The Science Question in Feminism*. Cornell University Press.

Hirata, Helena (2014). Gênero, classe e raça: Interseccionalidade e consubstancialidade das relações sociais. In: *Tempo Social, revista de sociologia da USP* (pp. 61-73), v.26, n.1. <https://www.revistas.usp.br/ts/article/view/84979>

hooks, bell (1994). *Teaching to transgress: Education as the practice of freedom*. New York: Routledge.

hooks, bell (1990). *Ain't I A Woman: Black Women and Feminism*. London: Pluto Press.

Iorio, Juliana; Fonseca, Maria Lucinda (2018). Estudantes brasileiros no ensino superior português: Construção do projeto migratório e intenções de mobilidade futura. In: *Finisterra*, 109, Lisboa.

http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0430-50272018000300001

Jesus, Jaqueline Gomes (2019). Xica Minicongo: a Transgeneridade toma a palavra. In: *Revista Docência e Cibercultura*. (pp. 250-260)

DOI: <https://doi.org/10.12957/redoc.2019.41817>

Junior, Mauricio dos Santos Lopes; Silva, Andressa Queiroz da (2020). Filme “Pantera

Negra”: representação positiva no cinema para o ensino de História da África. In: *Revista em favor da Igualdade Racial* v.3 (pp. 139-153).

<https://periodicos.ufac.br/index.php/RFIR/article/view/3280>

Kilomba, Grada (2018). *Memórias da plantação: Episódios de racismo cotidiano*. Rio de Janeiro: Cobogó.

https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/MEMORIAS_DA_PLANTACAO_-_EPISODIOS_DE_RAC_1_GRADA.pdf

King, Daniel L.; Delfabbro, Paul H.; Billieux, Joel; Potenza, Marc N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. In: *Journal of Behavioral Addictions* v.9 (pp. 184-186)

https://www.researchgate.net/publication/340647282_Problematic_online_gaming_and_the_COVID-19_pandemic

Knopf, Kerstin (2011). What, are the Indians blue now? *Avatar's* Tribal and Global Contents. In: *North America in the 21st Century* (pp. 323-329). Wissenschaftlicher Verlag Trier.

https://www.researchgate.net/publication/365965474_Knopf_What_are_the_Indians_Blue_Now_Avatars_Tribal_and_Global_Contents

Krenak, Ailton (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras.

Krenak, Ailton (2020). *O Amanhã não está à venda*. São Paulo: Companhia das Letras.

Lemos, Ligia Prezia; Arab, Analú Bernasconi (2021). Gêneros do Discurso e Televisão Transmídia: a série Cidade Invisível. In: *Intercom – sociedade brasileira de estudos interdisciplinares da comunicação* (pp. 1-18).

<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt4-fs/ligia-prezia-lemos.pdf>

Lopes, Rui Oliveira (2011). *Arte e Alteridade. Confluências da Arte Cristã na Índia, na China e no Japão, séc. XVI a XVIII* [Tese de Doutorado]. Universidade de Lisboa.

https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/4686/2/ulsd061583_td_tese.pdf

Louro, Guacira Lopes; Weeks, Jeffrey; Britzman, Deborah; hooks, bell; Parker, Richard; Butler, Judith (2000). *O Corpo Educado: Pedagogias da Sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica.

<https://core.ac.uk/download/pdf/30353576.pdf>

Louro, Guacira Lopes (2001). *Teoria Queer: uma política pós-identitária para a educação*. In: *Estudos Feministas*, ano 9, 2º semestre 2001 (pp.541-553).

https://www.researchgate.net/publication/26366590_Teoria_queer_Uma_politica_pos-identitaria_para_a_educacao

Lugones, Maria (2014). Rumo a um feminismo decolonial. In: *Revista de Estudos Feministas*. UFSC.

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/36755>

Magalhães, Maria José; Cruz, Angélica Lima (2014). Violência simbólica contra as mulheres na arte e na vida: o caso de Susana e os Velhos. In: *Faces de Eva*, nº31 Ed. Colibri (pp. 73-96).

https://www.fpce.up.pt/love_fear_power/ceinav/2014_MJ_Magalhaes_&_Ang_Lima_Cruz_Violencia_simbolica_Faces_Eva.pdf

Mbembe, Achille (2014). *Crítica da Razão Negra*. Ed. Antígona.

Meluso, Maria (2020). Bros Before Superheroes: The Male and Homoerotic Gaze in the Marvel Cinematic Universe. In: *Logos*, v. 13 (pp. 22-40) Missouri State University.

https://www.missouristate.edu/Assets/honorslogos/LOGOS_Vol_13.pdf#page=32

Mendonça, Joêzer de Souza; Lemes, Julie Ane (2022). A série *Cidade Invisível* e a identidade musical brasileira. In: *Revista Brasileira de Estudos da Mídia*, v. 1. (pp. 1-17)

<https://periodicos.ufrn.br/RevisBraEstudoMidia/article/view/32006/16884>

Mishra, Jyoti (2016). Dribbling with gods: Re-avatarization and assimilation of divine figures in Neil Gaiman's American Gods and Kevin Hearner's Iron Druid Chronicles. In: *Impact* v4 (pp. 39-54).

https://www.researchgate.net/publication/305724483_Impact_FactorJCC_17843-DRIBBLING_WITH_GODS_RE-AVATARIZATION_AND_ASSIMILATION_OF_DIVINE_FIGURES_IN_NEIL_GAIMAN'S_AMERICAN_GODS_AND_KEVIN_HEARNE'S_IRON_DRUID_CHRONICLES

Moreira, Adilson (2019). *Racismo recreativo*. São Paulo: Pólen.

Mott, Luiz (2010). *Bahia Inquisição e Sociedade*. Salvador: EDUFBA.

Mulvey, Laura (1989). Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: *Media and Cultural Studies* (pp. 342-352) Keywords.

https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=I8dPhB88Sx4C&oi=fnd&pg=PA342&dq=Laura+Mulvey+visual+pleasure+pdf&ots=CF-AmH6EgM&sig=1Jk_l0bLNunrIFm2lcohDxxMOv8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Nangimah, Murisfatum (2021). The cultural repertoire of recontextualized superhero in the Avengers sequels. In: *EduLite* v.6 (pp. 353-368)

<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/edulite/article/view/12798/5805>

Nascimento, Leticia Carolina Pereira do (2021). *Transfeminismo*. São Paulo: Ed. Jandaíra.

Nascimento, Leticia Carolina Pereira do (2020). *Aprendizagens em educação e as diferenças – resistências ao heteroterrorismo cultural: que só os beijos te tapem a boca*.

https://www.researchgate.net/publication/343219810_Aprendizagens_em_educacao_e_as_diferencas_-_resistencias_ao_heteroterrorismo_cultural_que_so_os_beijos_te_tapem_a_boca

Nata, Gil (2011). *Diferença cultural e democracia: Identidade, cidadania e tolerância na relação entre maioria e minorias*. [Tese de Doutorado] ISBN 978-989-685-040-1 CDU 316, Lisboa. <http://repositorio.uportu.pt/xmlui/handle/11328/1145>

O'Connor, Katie (2022). Reproducing Colonial Ideologies in Decolonization: Reading masculinity in James Cameron's Avatar. In: *Crossings* v.2 (pp. 62-66).

<https://crossingsjournal.ca/index.php/crossings/article/view/55>

Nogueira, Sidney (2020). *Intolerância Religiosa*. São Paulo: Pólen.

Oliveira, Adriano Messias de (2016). *Um "Novo" Cinema e um "Novo" Corpo: Estatutos do Teratológico em Filmes Fantásticos*.

https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-PT&as_sdt=0%2C5&q=Um+%E2%80%9CNovo%E2%80%9D+Cinema+e+um+%E2%80%9CNovo%E2%80%9D+Corpo%3A+Estatutos+do+Teratol%C3%B3gico+em+Filmes+Fant%C3%A1sticos&btnG=

Oliveira, Megg Rayara Gomes de (2017). *O diabo em forma de gente: (R)esistências de gays afeminados, viados e bichas pretas na Educação* [Tese de Doutorado]. Universidade Federal do Paraná. <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47605>

Oliveira, Paulo Custódio de; Batista, Christiane Silveira (2021). A Antropofagia Visual de Cidade Invisível. In: *Aqui Jaz o Último Ato* (558-565): 3º Cine-Fórum da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.

<https://anaisonline.uems.br/index.php/cineforumuems/article/view/7603/7290>

Pink, Sarah (2001). *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation In Research*. New Delhi, Sage.

Polidoro, Laura Garbin (2021). *Adaptação Visual da Literatura às narrativas Seriadas: Análise estética e semiótica de personagens folclóricos na série Cidade Invisível* [Trabalho de Conclusão de Curso]. Universidade de Caxias do Sul.

<https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/9394?locale-attribute=es>

Preciado, Paul B. (2020). *Yo Soy el Monstruo que os Habla: Informe para una academia de psicoanalistas*. Nuevos Cuadernos Anagrama.

Quijano, Aníbal (2000). Coloniality of power, Eurocentrism and Latin America. In: *Neplanta: views from South* (pp.533-580). Duke University Press.

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/347342/mod_resource/content/1/Quijano%20\(2000\)%20Colinality%20of%20power.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/347342/mod_resource/content/1/Quijano%20(2000)%20Colinality%20of%20power.pdf)

Quinalha, Renan H. (2022). *Movimento LGBTI+: uma breve história do século XIX aos nossos dias*. Belo Horizonte: Autêntica.

Quinalha, Renan H. (2017). *Contra a moral e os bons costumes: A política sexual da ditadura brasileira (1964-1988)* [Tese de Doutorado]. São Paulo; USP.

<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/101/101131/tde-20062017-182552/pt-br.php>

Quivy, Raymond; Campenhoudt, Luc Van. *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva.

<https://tecnologiamidiaeinteracao.files.wordpress.com/2018/09/quivy-manualinvestigacao-no-vo.pdf>

Ramazanoglu, Caroline; Holland, Janet (2002). *Feminist methodology: Changes and choices*. London: Sages.

Reblin, Yuri Andréas (2005). "Para o alto e avante!" - Mito, religiosidade e necessidade de transcendência na construção dos super-heróis. In: *Protestantismo em Revista* v.7 (pp. 32-50).

https://www.academia.edu/1130893/_Para_o_alto_e_avante_Mito_religiosidade_e_necessidade_de_transcend%C3%Aancia_na_constru%C3%A7%C3%A3o_dos_super_her%C3%B3is

Reblin, Yuri Andréas (2013). Homossexualidade e Superaventura: uma questão de conquista ou de mercado? In: Braga Junior, Amaro Xavier (Org). *Questões de Sexualidade nas histórias em quadrinhos* (pp.17-33). Universidade Federal de Alagoas

https://www.academia.edu/11933151/Homossexualidade_e_Superaventura_uma_Quest%C3%A3o_de_Conquista_ou_de_Mercado

Ribeiro, Djamila (2018). *O que é Lugar de fala? Feminismos Plurais*. Belo Horizonte: Letramento.

Ribeiro, Djamila (2019). *Pequeno manual antirracista*. São Paulo: Companhia das Letras.

Rich, Adrienne (1993). Compulsory Heterosexuality and Lesbian Existence. In: GELP, Barbara C. & GELP, Albert (editores). *Adrienne Rich's Poetry and Prose* (pp. 17-44). New York/London: W.W. Norton & Company, 1993.

https://cchla.ufrn.br/bagoas/v04n05art01_rich.pdf

Rocha, João Cezar de Castro (2021). *Guerra cultural e retórica do ódio (crônicas de um Brasil pós-político)*. Goiânia: Caminhos.

Rose. Gillian (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching With Visual Materials*. London, Sage.

Saffiotti, Heleieth Iara B (2001). Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero. In: *Cadernos Pagu* 16 (pp. 115-136).

<https://www.scielo.br/pdf/cpa/n16/n16a07.pdf>

Santaella, Lúcia (2003). *Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano*.

https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-PT&as_sdt=0%2C5&q=Da+cultura+das+m%C3%ADdias+%C3%A0+cibercultura%3A+o+advento+do+p%C3%B3s-humano+pdf&btnG=

Santos, Luísa Marino (2022). *Yonke Indawo: Representatividade, identidades e negritudes em Pantera Negra (2018)* [Trabalho de Conclusão de Curso]. Universidade Federal de Uberlândia.

<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/34511>

Santos, Milton (2000). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*.

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/sugestao_leitura/sociologia/outra_globalizacao.pdf

Saukko, Paula (2003). *Doing research in cultural studies: An introduction to classical and new methodological approaches*. London: Sage.

Silva, Adriele (2021). Representação das lendas folclóricas pelos meios de comunicação de massa: uma análise da série Cidade Invisível, da Netflix. In: *Rif* - v.19/n.43 (pp. 351-356). Ponta Grossa.

<https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/19863>

Silva, Analton Alves da (2021). *Memória, Identidade e Sentido: Discurso no Imaginário das Lendas* [Dissertação de mestrado]. Universidade Federal de Rondônia

<https://www.ri.unir.br/jspui/handle/123456789/3587>

Silva, Edlene Oliveira (2011). “Quem chegar por último é mulher do padre”: as Cartas de Perdão de concubinas de padres na Baixa Idade Média Portuguesa. In: *Cadernos Pagu* v.37 (pp.357-386).Unicamp.

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/8645025>

Silva, Fábio M (2019). *Políticas de morte para corpos sem lei: travestis e homens e mulheres transexuais da invisibilidade da vida ao descaso na morte*. [Tese Doutorado] Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo .

<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22139>

Silveira, Ludmila Carneiro da (2020). *O giro ambiental e o cinema hollywoodiano: um estudo de caso a partir do filme Avatar* [Dissertação de Mestrado]. UFG.

<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11842>

Sousa, Daniele Mendes; Rodrigues, Danielle da Silva; Silva, Suellen Cordovil da (2021). As Faces Insólitas da Iara. In: *Téssera* v.4/n.1 (pp. 46-60). Universidade do Sul e Sudeste do Pará.

<https://seer.ufu.br/index.php/tessera/article/view/63535>

Souza, Camilla da Silva (2013). *Relações de Gênero em Bacuriteua (PA): Imaginário do Homoerotismo Masculino entre Coletores de Caranguejo* [Dissertação de mestrado]. UFPA.

[https://pplsa.propesp.ufpa.br/ARQUIVOS/dissertacoes/RELA%C3%87%C3%95ES%20DE%20G%C3%8ANERO%20EM%20BACURITEUA%20\(PA\)%20IMAGIN%C3%81RIO%20DO%20HOMOEROTISMO%20MASCULINO%20ENTRE%20COLETORES%20DE%20CARANGUEJO%20\(Camilla%20da%20Silva%20Souza\).pdf](https://pplsa.propesp.ufpa.br/ARQUIVOS/dissertacoes/RELA%C3%87%C3%95ES%20DE%20G%C3%8ANERO%20EM%20BACURITEUA%20(PA)%20IMAGIN%C3%81RIO%20DO%20HOMOEROTISMO%20MASCULINO%20ENTRE%20COLETORES%20DE%20CARANGUEJO%20(Camilla%20da%20Silva%20Souza).pdf)

- Spivak, Gayatri Chakravorty (2010). *Pode o Subalterno Falar?* Belo Horizonte: UFMG.
- Trevisan, João Silvério (2000). *Devassos no Paraíso - A homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade*. Rio de Janeiro, Record.
- Storey, John (2015). Teoria cultural e cultura popular: Uma introdução. São Paulo: Edições Sesc
- Trujillo, Gracia (2015). Pensar desde otro lugar, pensar lo impensable: hacia una pedagogía queer. In: *Educ. Pesqui.* v. 41 (pp. 1527-1540). São Paulo
https://www.academia.edu/20272242/Pensar_desde_otro_lugar_pensar_lo_impensable_hacia_una_pedagog%C3%ADa_queer
- Vargas Pardo, C. A. (2017). Relaciones intertextuales e interdiscursivas a partir del Curupira. In: *Mundo Amazónico* (pp. 25-47). Université Paris Sorbonne / Universidad Nacional de Colombia. DOI: <https://doi.org/10.15446/ma.v9n1.57069>
- Vargas Silva, Jeferson de; Carmo Alvarenga, Marcos Aurélio do (2022). Do Tradicional ao Pop: Um olhar sobre o mito da Cuca na série Cidade Invisível a partir dos arquétipos de Jung e Vogler. In: *Nava* v.7/n.2 (pp.207-225). UFJF.
<https://periodicos.ufjf.br/index.php/nava/article/view/36441/24798>
- Weber, Max (1983). *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. Lisboa: Editorial Presença.
- Will, Ana Flávia; Pereira, Giovanna Bendia (2021). *As conexões invisíveis da Cidade Invisível: Carga cultural na legendagem e na dublagem da série* [Trabalho de Conclusão de Curso]. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
<https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/27742>
- William, Rodney (2019). *Apropriação Cultural*. São Paulo: Pólen.
- Wilund, Mio (2022). *Fighting Games under the Queer Gaze An analysis on the characters of Street Fighter V* [Tese de Bacharelado]. Uppsala University.
<http://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1669610&dswid=1715>
- Wisniewski, Alise M. (2019). *Decolonizing the Body of the Chosen One: The Bodily Performance of Anakin Skywalker, Buffy Summers, and T'Challa* [Tese de Mestrado]. University of Denver.
<https://digitalcommons.du.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2632&context=etd>
- Wolfendale, Jessica (2007). My avatar, my self: Virtual harm and attachment. In: *Ethics and Information Technology* v.9 (pp. 111-119)
https://www.researchgate.net/publication/225409701_My_avatar_my_self_Virtual_harm_and_attachment

Wu, Yuanjie; Wang, Yu; Jung, Sungchul; Hoermann, Simon; Lindeman, Robert W. (2021). Using a Fully Expressive Avatar to Collaborate in Virtual Reality: Evaluation of Task Performance, Presence, and Attraction. In: *Frontiers in Virtual Reality* v.2 (pp. 1-15)

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2021.641296/full>

York, Sara Wagner (2020). *TIA, VOCÊ É HOMEM? Trans da/na educação: Des(a)fiando e ocupando os "cistemas" de Pós-Graduação* [Tese de Doutorado]. Universidade Estadual do Rio de Janeiro. <https://www.bdttd.uerj.br:8443/handle/1/16716>

Yunes, Mariana Mattar (2018). A representação de heroísmo negro e expressões de impacto no filme Pantera Negra: análise de conteúdo em uma comunidade de fãs. In: *Diálogos* v.39 (pp. 67-82).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6631047>

Zizek, Slavoj (2003). *Bem-vindo ao deserto do real! Cinco ensaios sobre o 11 de setembro e datas relacionadas*. São Paulo: Boitempo.

APÊNDICE I - Quadro de Codificação dos Excertos

Excertos / Organização por agrupamento de possíveis temas (cores)
<p>Episódio 1: EP1.1 -00:11:10 - “antropóloga defende a preservação do folclore” EP1.2 -00:17:06 - Camila sempre frustrada por não conseguir cumprir os combinados EP1.3 -00:34:10 - O Saci recebe o gorro (autonomia) de volta EP1.4 -00:34:29 - “Quando era meia noite” cantadeiras do Souza</p> <p>Episódio 2: EP2.1 -00:11:06 - “como capturar Saci ... técnicas tradicionais” EP2.2 -00:14:00 - instrumental de capoeira para caracterizar o Saci</p> <p>Episódio 3: EP3.1 -00:09:40 - Camila tenta explicar porque não cumpriu a ordem da Cuca EP3.2 -00:27:57 - Eric olha com repulsa o quadro de Iemanjá EP3.3 -00:31:49 - “Vem e atenda meu pedidos, meu pai Oxalá”</p> <p>Episódio 4: EP4.1 -00:11:42 - Ciço segura seu amuleto</p> <p>Episódio 5: EP5.1 -00:25:13 - pajelança de Ciço</p> <p>Episódio 6: EP6.1 - 00:00:32 - isenção do branco na barbárie do negro cortar a própria perna EP6.2 - 00:06:12 - “Coisa de criança. Ela usa <i>pra</i> pegar Saci”; EP6.3 - 00:17:44 - Diogo “descobre” as reais intenções EP6.4 - 00:19:48 - Luna controla o Saci EP6.5 - 00:21:58 - Márcia controla o Saci “Ele <i>tem</i> que me obedecer (...) <i>Bora!</i>”</p> <p>Episódio 7: EP7.1 - 00:04:39 à 00:05:18 - Moradores da Vila Toré assustados com a ventania; EP7.2 - 00:10:55 à 00:11:04 - Transformação do Curupira na floresta; EP7.3 - 00:16:38 - Diogo revela as intenções da construtora EP7.4 - 00:26:03 - Conflito final</p>
<p>Episódio 1: EP1.1 -00:02:53 - Festa de São João</p> <p>Episódio 2: EP2.1 -00:12:08 - representação da cruz na armadilha para pegar saci EP2.2 -00:31:18 - Canção Ave, Lúcifer EP2.3 -00:36:25 - “é isso o que mais me dói ... saber que minha filha está sofrendo”</p> <p>Episódio 3: EP3.1 -00:09:18 - camisa com estampa de unicórnio EP3.2 -00:10:05 - “se esse homem sobreviveu é porque tem alguma coisa muito diferente nele” EP3.3 -00:22:06 - “Mas você escapou dela. Você foi o único” Camila e Eric conversam. EP3.4 -00:24:40 - “depois que te levei no benzedor”/ “ele fechou seu corpo EP3.5 -00:28:08 - quadro de Jesus loiro e dois “sagrado coração” como decoração do bar da Cuca</p> <p>Episódio 4: EP4.1 -00:06:57 - “você é mais importante que minha própria vida” EP4.2 -00:13:20 - “fala do meu pai”. EP4.3 -00:30:31 - “Você tem sangue humano e sangue de Entidade. Você pode ser esse canal.</p> <p>Episódio 5: EP5.1 -00:08:39 - “é o colar das guerreiras da lua”; EP5.2 -00:09:46 - Crucifixo no IML (Instituto Médico Legal) EP5.3 -00:21:12 - cruz na estrada EP5.4 -00:23:40 - cena do benzedeiro EP5.5 -00:30:11 - Sinal da cruz na testa da criança com água benta; EP5.6 -00:30:24 - “pela autoridade que me foi concedida apresente-se”</p> <p>Episódio 6: EP6.1 - 00:03:02 - “eu vi o Corpo Seco” (...) “ela é sua filha, também tem sangue de Entidade”; EP6.2 - 00:03:16 à 00:03:18 - “Como eu tiro isso de dentro dela?”</p>

EP6.3 -00:05:38 à 00:06:52 - colar com uma pomba, colares de contas/ colar de artesanato/ colar de prata/ aliança de casamento;

EP6.4 -00:26:26 à 00:06:36 - “Vem pra mim, sai dela (...) sai desse corpo”

Episódio 7:

EP7.1 - 00:00:08 e 00:01:26 - Curupira (cachoeira X fogo na cabeça);

EP7.2 -00:03:08 à 00:04:14 - Curupira abraça o corpo inerte de Isac (Saci);

EP7.3 -00:06:20 à 00:06:36 - Curupira quebra a garrafa

EP7.4 -00:06:35 - 00:07:20 - Curupira volta a andar

EP7.5 -00:23:14 - “Aparece diabo!”;

EP7.6 -00:25:48 - Curupira em confronto com o Corpo Seco;

EP7.7 -00:26:56 - 00:27:43 - Eric de joelhos sacrifica-se;

EP7.8 -00:28:15 - Eric emerge das águas;

EP7.9 -00:28:17 - Eric volta a vida;

Episódio 1: (não foram identificados)

Episódio 2:

EP2.1 -00:16:14 - cruz no IML (Instituto Médico Legal)/ 01 de agosto de 2019

Episódio 3:

EP3.1 -00:05:14 - distintivo policial a mostra

Episódio 4: (não foram identificados)

Episódio 5:

EP5.1 - 00:16:56 - “Você pode ser um de nós”

Episódio 6:

EP6.1 - 00:00:08 - 00:00:32 - chicotadas no jovem negro algemado a um tronco;

EP6.2 - 00:02:17 e 00:05:25 - “você só estava tentando proteger a gente como sempre fez”

EP6.3 - 00:14:03 - placa com a inscrição delegacia; distintivos policiais a mostra

Episódio 7:

EP7.1 -00:00:45 - O Caçador dispara contra a família do Curupira;

EP7.2 -00:02:17 e 00:05:25 - Prisão de Eric na região da ocupação;

EP7.3 -00:13:07 - 00:13:35 - Eric toma a arma;

EP7.4 -00:18:35 - Iberê (Curupira) confecciona uma lança;

EP7.5 -00:24:30 - Curupira arremessa sua lança em chamas;

Episódio 1:

EP1.1 - 00:00:50 à 00:02:02 - o caçador atira no pássaro e Curupira surge com fogo nos cabelos e gritos na floresta carioca; pés virados para trás.

EP1.2 - 00:18:20 - Curupira meio aos sacos de lixo na ocupação na Lapa

Episódio 2:

EP2.1 - 00:14:52 - “cadê esse aqui?”

Episódio 3: (não foram identificados)

Episódio 4:

EP4.1 - 00:23:40 - Curupira na fila para receber um pão

EP4.2 - 00:23:56 - Curupira controla o fogo

Episódio 5:

EP5.1 - 00:18:20 - “Foi o mesmo homem que o Curupira matou”;

EP5.2 - 00:21:48 - Iberê (Curupira) bebe cachaça;

EP5.3 - 00:22:14 - “ajudar porra nenhuma”

EP5.4 - 00:22:53 - “Esquece o Curupira”

EP5.5 - 00:23:07 - “Não te tiro da sarjeta quando você tá com o rabo cheio de cachaça?”

EP5.6 - 00:23:26 - dentes podres (close)

Episódio 6:

EP6.1 - 00:11:31 - “ ele não anda muito afim de trabalhar”;

EP6.2 -00:11:50 - “ele tá meio caidinho, tá de outro jeito agora ”

EP6.3 -00:12:06 - “(ele) tá tomando muita cachaça (...) ele precisa de remédio pra ficar calmo (...) deixa ele meio esquecido, só não fica com medo dele”;

EP6.4 -00:20:32 à 00:21:35 - Curupira dorme abraçado a uma garrafa de bebida;

EP6.5 -00:22:29 -Curupira e outras pessoas bebendo;

Episódio 7:

EP7.1 -00:00:26 - 00:00:44 - Iberê, mulher e filhos;

EP7.2 -00:00:37 - 00:00:43 - “índio” na “natureza”;
EP7.3 -00:01:07 - 00:01:26 - Cabelos em fogo;
EP7.4 -00:01:28 - 00:01:31 - Curupira a emitir gritos;
EP7.5 -00:06:58 - 00:07:17 - close nos pés voltados imundos;
EP7.6 -00:10:01 - nudez do Curupira na floresta/ pelos pubianos e glúteos em destaque;
EP7.7 -00:11:04 e 00:18:18 - Curupira em tanga estilizada de folhas e galhos;
EP7.8 -00:21:24 - 00:22:14 - Cabelos incendeiam ativados pelo sentimento de vingança;;
EP7.9 -00:25:58 - 00:26:03 - o cabelo cacheado;

Episódio 1:

EP1.1 -00:15:29 - Boto Rosa (peixe de água doce) encontrado em praia carioca

Episódio 2:

EP2.1 -00:18:28 à 00:19:00 - Boto mostrado como um homem bêbado

Episódio 3: (não foram identificados)

Episódio 4:

EP4.1 -00:08:33 - Tutu Marambá (homem branco) com colar de dentes

EP4.2 -00:08:48 - Tutu tenta beijar Camila

EP4.3 -00:33:33 - Tutu Marambá é mostrado como um porco selvagem.

Episódio 5:

EP5.1 -00:15:51 - “Eu fui a vergonha da minha família. Eu engravidei sem marido”

Episódio 6:

EP6.1 -00:00:41 a 00:02:11 - jovem negro escravizado, Saci que corta a própria perna;

Episódio 7:

EP7.1 -00:11:47 - Iara caminha;

Episódio 1:

EP1.1 - 00:34:50 - Corpo do boto desovado na floresta

Episódio 2: (não foram identificados)

Episódio 3:

EP3.1 - 00:00:25 - mulher negra vestida com roupas do século XIX e aplique de cabelos moderno

EP3.2 - 00:31:57 - “parece que tem alguém pisando no seu peito. Você tenta acordar mas não consegue”

Episódio 4:

EP4.1 - 00:06:39 - “É só uma amiga, sabia que ela é cantora?”

Episódio 5:

EP5.1 - 00:12:18 - a policial olha com desprezo (estranheza) o quadro da Iemanjá branca;

EP5.2 - 00:17:54 - ” A gente está desunido faz tempo, Isac. Não tem mais volta”

Episódio 6: (não foram identificados)

Episódio 7:

EP7.1 - 00:00:12 - 00:00:18 - mulher indígena de bata / menino indígena de shorts

EP7.2 -00:00:13 - 00:01:10 - núcleo indígena isolado sem organização da etnia (tribo/aldeia/povo);

EP7.3 -00:10:35 - folclorização da mulher indígena com vestimenta civilizatória

Episódio 1: (não foram identificados)

Episódio 2:

EP2.1 -00:32:50 - Iara Negra dublada por uma cantora branca

Episódio 3:

EP3.1 -00:00:14 a 00:00:46 - homem branco carrega o corpo de uma mulher negra;

EP3.2 -00:08:32 - Tutu encontra a Iara negra nua e desacordada sobre as pedras.

EP3.3 -00:21:54 - “é a minha maldição”

EP3.4 -00:23:50 e 00:27:19 - Tutu (homem branco) segura Camila (mulher negra) pelo braço / Tutu age com brutalidade com a Iara

Episódio 4:

EP4.1 -00:07:53 - Tutu Marambá segura o braço da iara negra com brutalidade.

EP4.2 -00:07:59 - “A Inês (Cuca) mandou você me matar, é?”

EP4.3 -00:10:29 - “O **você fez** pra deixar a bruxa tão puta contigo desse jeito?”

EP4.4 -00:23:36 - “Você é muito princesa pra pegar essa fila”

Episódio 5:

EP5.1 -00:15:18 - “**isso não é amor, isso é nojento**”/ “você é uma **aberração**”

Episódio 6:

EP6.1 -00:12:06 - “ ele não consegue mais andar como antigamente (...) ele anda de cadeira de rodas”.

EP6.2 -00:21:33 à 00:21:46 - “Eric, olha aquele menino ali (...) é muito esquisito (...) cê acha que ele pode ser o Saci?”;

Episódio 7:

EP7.1 -00:04:19 - 00:04:30 - Curupira sujo, em sacos de lixo com a perna mecânica e a cadeira de rodas

EP7.2 -00:07:27 - 00:07:43 - Cadeira de rodas em chamas;

Episódio 1:

EP1.1 - 00:18:53 - Saci na Ocupação / trilha “Cheiro de lança do bom Ei, tu tá na gaiola Cheiro de maconha boa Ei, tu tá na gaiola Várias piranha jogando” (MC Kevin)

EP1.2 - 00:22:30 - “uma terra que é deles”/ “a terra não é minha?”

Episódio 2: (não foram identificados)**Episódio 3:**

EP3.1 - 00:03:14 - Grafite de Bob Marley

EP3.2 - 00:06:20 - “Com meu empreendimento as pessoas não teriam com que se preocupar”

Episódio 4:

EP4.1 - 00:07:43 - a iara negra caminha por ruas desertas e edifícios degradados

EP4.2 - 00:10:25 - “Aqui?” - Ambiente de precariedade e sujeira.

EP4.3 - 00:23:42 - Figurante Trans/travesti na fila para receber um pão em uma ocupação

EP4.4 - 00:24:55 - “Não dá pra você ficar aqui” Saci para Camila

Episódio 5:

EP5.1 -00:22:52 - “Você que devia voltar pro lugar de onde você veio”

Episódio 6:

EP6.1 -00:07:50 à 00:09:08 - “esse lugar é muito perigoso”

EP6.2 -00:22:30 - todos se drogam (bebem) na ocupação;

Episódio 7:

EP7.1 -00:03:47 - “volta pro seu lugar”;

Episódio 1:

EP1.1 - 00:15:29 - Detetive que durante uma investigação se depara com as lendas personificadas

Episódio 2: (não foram identificados)**Episódio 3:**

EP3.1 -00:34:04 - Cuca entra na mente de Eric; Eric criança expulsa a Cuca com um gesto

Episódio 4:

EP4.1 -00:06:36 - Criaturas fantásticas em uma periferia;

EP4.2 -00:23:58 - Curupira controla o fogo

Episódio 5:

EP5.1 -00:30:31 - Eric é a peça chave como em Avatar;

Episódio 6:

EP6.1 -00:07:50 à 00:09:08 - Corpo Seco guia os passos de Luna (como um *driver* em Avatar);

EP6.2 -00:23:46 - confronto de Jean Grey e Professor Xavier (“X-Men 3 Conflito Final”);

EP6.3 -00:24:54 - Redemoinho (Tempestade, “X-men”);

Episódio 7:

EP7.1 - 00:13:07 - 00:13:35 - Corpo Seco guia os passos de Eric (como um *driver* em Avatar);

EP7.2 - 00:11:08 - A torneira que cessa de gotejar (“Constantine”);

EP7.3 - 00:19:04 - Olhos esbranquiçados (Tempestade, “X-men”);

Episódio 1: (não foram identificados)**Episódio 2: (não foram identificados)****Episódio 3: (não foram identificados)****Episódio 4:**

EP4.1 -:23:40 - fila na ocupação para receber o pão dormido e sopa

Episódio 5: (não foram identificados)**Episódio 6:**

EP6.1 -00:07:20 - Arco da Lapa/ Ocupação

EP6.2 -00:13:16 - Rixa Curupira e morador da ocupação em ruínas;

EP6.3 -00:22:30 - “Não é possível (...) É difícil de acreditar”

EP6.4 -00:25:38 - Iberê chora a morte de Isac;

Episódio 7:

EP7.1 -00:01:03 - 00:01:08 - O “índio” Iberê encontra a família morta na floresta;

EP7.2 -00:03:08 à 00:04:14 - Curupira abraça o corpo inerte de Isac (Saci);

EP7.3 -00:04:19 - 00:04:30 - Curupira envolto em sacos de lixo/ perna mecânica/cadeira de rodas

Episódio 1: (não foram identificados)

Episódio 2: (não foram identificados)

Episódio 3:

EP3.1 - 00:01:13 - nudez da mulher negra;

EP3.2 - 00:08:32 - Tutu encontra a Iara negra nua e desacordada sobre as pedras.

Episódio 4:

EP4.1 - 00:07:46 à 00:08:54 - Tutu intenta contra a vida de Camila e depois tenta beijá-la

EP4.2 - 00:10:36 - “Isac, posso ou não posso ficar contigo?” / “Pode, mas só tem um colchão”

EP4.3 - 00:23:42 - Figurante Trans/travesti na fila para receber um pão

Episódio 5:

EP5.1 - 00:15:34 - repetição da frase “você é uma aberração”.

EP5.2 - 00:30:00 - Luta corporal entre Eric e Manaus nu

Episódio 6: (não foram identificados)

Episódio 7:

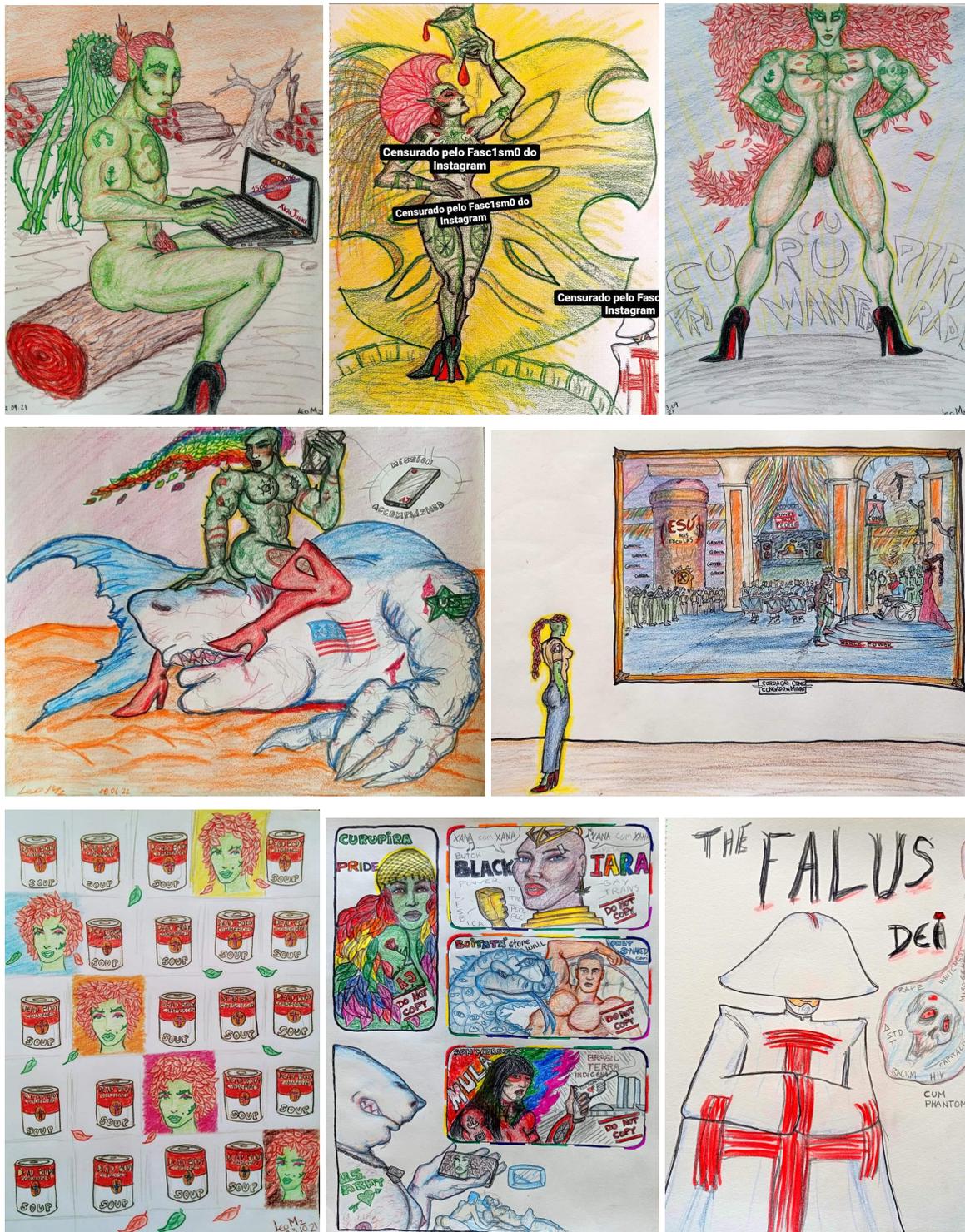
EP7.1 - 00:09:33 - 00:10:32 - Eric (Corpo Seco) em conexão com o Curupira;

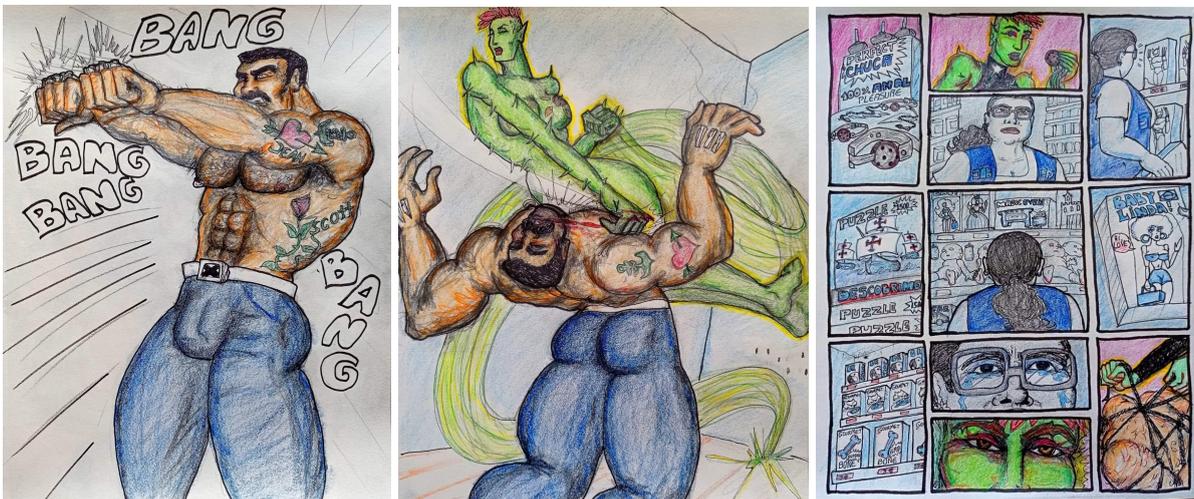
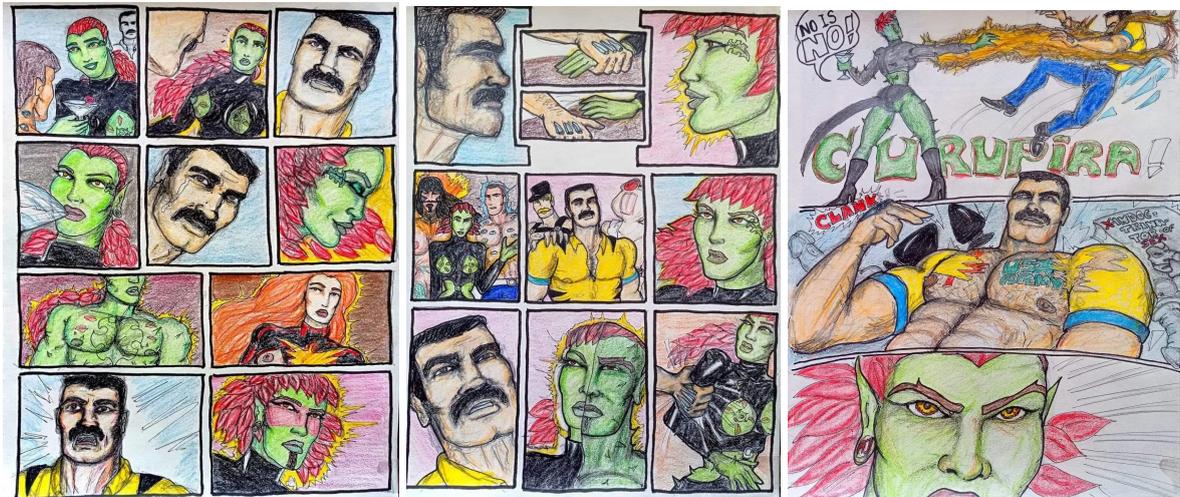
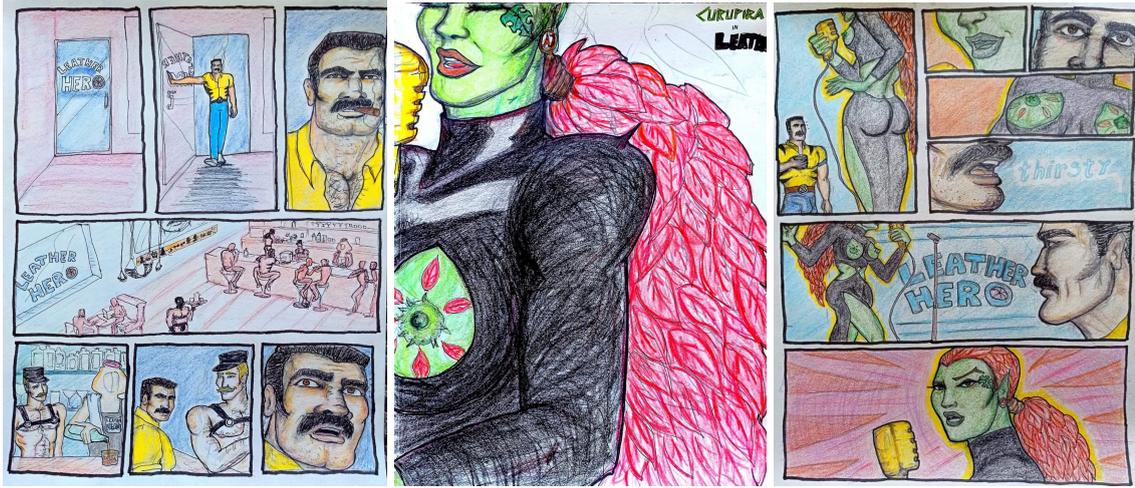
APÊNDICE II - Quadro das Categorias, Sub-Categorias e Excertos

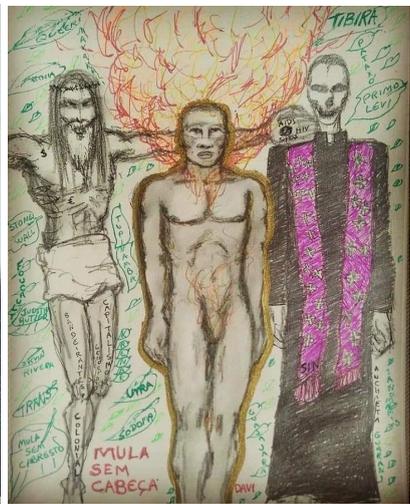
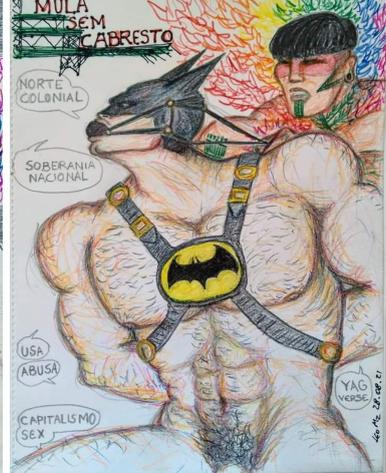
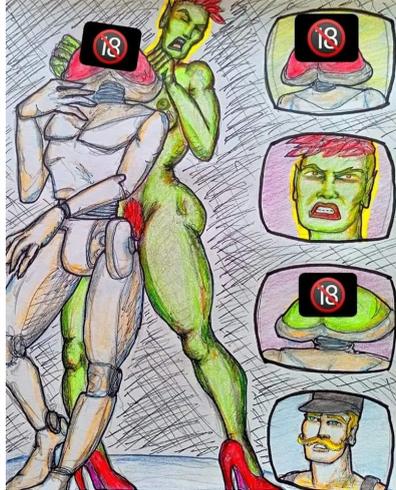
Categorias (Narrativas)	Sub.Categorias	Excertos
<p>Narrativa 1 - Estereótipos do corpo e das ancestralidades indígenas</p>	<p>k) Estereótipos do corpo indígena</p> <p>l) Corporalidades do Curupira</p> <p>m) Corporalidades das outras Lendas</p>	<p>Episódio 1: N1aEP1.1 N1aEP1.2 N1aEP1.3 N1aEP1.4 Episódio 2: N1aEP2.1 N1aEP2.2 Episódio 3: N1aEP3.1 N1aEP3.2 N1aEP3.3 Episódio 4: N1aEP4.1 Episódio 5: N1aEP5.1 Episódio 6: N1aEP6.1 N1aEP6.2 N1aEP6.3 N1aEP6.4 N1aEP6.5 Episódio 7: N1aEP7.1 N1aEP7.2 N1aEP7.3 N1aEP7.4</p> <p>Episódio 1: N1bEP1.1 N1bEP1.2 Episódio 2: N1bEP2.1 Episódio 3: (não foram identificados) Episódio 4: N1bEP4.1 N1bEP4.2 Episódio 5: N1bEP5.1 N1bEP5.2 N1bEP5.3 N1bEP5.4 N1bEP5.5 N1bEP5.6 Episódio 6: N1bEP6.1 N1bEP6.2 N1bEP6.3 N1bEP6.4 N1bEP6.5 Episódio 7: N1bEP7.1 N1bEP7.2 N1bEP7.3 N1bEP7.4 N1bEP7.5 N1bEP7.6 N1bEP7.7 N1bEP7.8 N1bEP7.9</p> <p>Episódio 1: N1cEP1.1 Episódio 2: N1cEP2.1 Episódio 3: (não foram identificados) Episódio 4: N1cEP4.1 N1cEP4.2 N1cEP4.3 Episódio 5: N1cEP5.1 Episódio 6: N1cEP6.1 Episódio 7: N1cEP7.1</p>
<p>Narrativa 2 - Não Pertencimento e Precariedade</p>	<p>n) “Exclusões por Capacitismo, Racismo, Femicídio, Xenofobia, LGBTfobia”</p> <p>o) “Desterritorializações do Não Lugar”</p> <p>p) "Precariedade"</p>	<p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: N2dEP2.1 Episódio 3: N2dEP3.1 N2dEP3.2 N2dEP3.3 Episódio 4: N2dEP4.1 N2dEP4.2 N2dEP4.3 N2dEP4.4 Episódio 5: N2dEP5.1 Episódio 6: N2dEP6.1 N2dEP6.2 Episódio 7: N2dEP7.1 N2dEP7.2</p> <p>Episódio 1: N2eEP1.1 N2eEP1.2 Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: N2eEP3.1 N2eEP3.2 Episódio 4: N2eEP4.1 N2eEP4.2 N2eEP4.3 N2eEP4.4 Episódio 5: N2eEP5.1 Episódio 6: N2eEP6.1 N2eEP6.2 Episódio 7: N2eEP7.1</p> <p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: (não foram identificados) Episódio 4: N2fEP4.1 Episódio 5: (não foram identificados) Episódio 6: N2fEP6.1 N2fEP6.2 N2fEP6.3 N2fEP6.4 Episódio 7: N2fEP7.1 N2fEP7.2 N2fEP7.3</p>

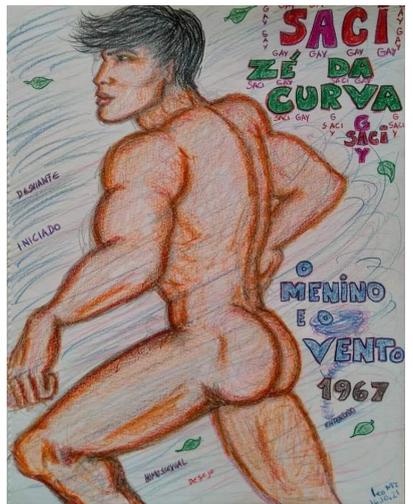
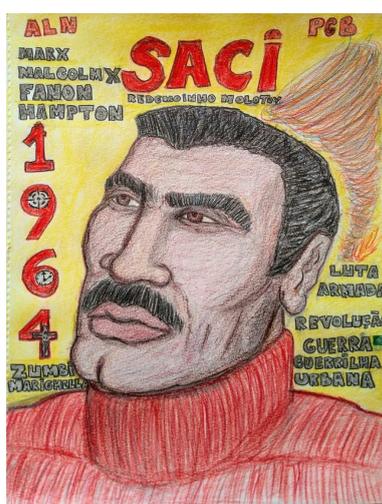
<p>Narrativa 3 - Tensões de Sexualidade e Género</p>	<p>q) “Tensões de Sexualidade e Género na Representação das Lendas”</p>	<p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: N3gEP3.1 N3gEP3.2 Episódio 4: N3gEP4.1 N3gEP4.2 N3gEP4.3 Episódio 5: N3gEP5.1 N3gEP5.2 Episódio 6: (não foram identificados) Episódio 7: N3gEP7.1</p>
<p>Narrativa 4 - O Escolhido branco e a religiosidade militarista</p>	<p>r) O ‘Escolhido’ Salvador Branco e militarizado</p> <p>s) Hierarquização das Religiosidades</p> <p>t) “Colonialismos na Ambientação”</p>	<p>Episódio 1: N4hEP1.1 Episódio 2: N4hEP2.1 N4hEP2.2 N4hEP2.3 Episódio 3: N4hEP3.1 N4hEP3.2 N4hEP3.3 N4hEP3.4 N4hEP3.5 Episódio 4: N4hEP4.1 N4hEP4.2 N4hEP4.3 Episódio 5: N4hEP5.1 N4hEP5.2 N4hEP5.3 N4hEP5.4 N4hEP5.5 N4hEP5.6 Episódio 6: N4hEP6.1 N4hEP6.2 N4hEP6.3 N4hEP6.4 Episódio 7: N4hEP7.1 N4hEP7.2 N4hEP7.3 N4hEP7.4 N4hEP7.5 N4hEP7.6 N4hEP7.7 N4hEP7.8 N4hEP7.9</p> <p>Episódio 1: (não foram identificados) Episódio 2: N4iEP2.1 Episódio 3: N4iEP3.1 Episódio 4: (não foram identificados) Episódio 5: N4iEP5.1 Episódio 6: N4iEP6.1 N4iEP6.2 N4iEP6.3 Episódio 7: N4iEP7.1 N4iEP7.2 N4iEP7.3 N4iEP7.4 N4iEP7.5</p> <p>Episódio 1: N4jEP1.1 Episódio 2: (não foram identificados) Episódio 3: N4jEP3.1 N4jEP3.2 Episódio 4: N4jEP4.1 Episódio 5: N4jEP5.1 N4jEP5.2 Episódio 6: (não foram identificados) Episódio 7: N4jEP7.1 N4jEP7.2 N4jEP7.3</p>

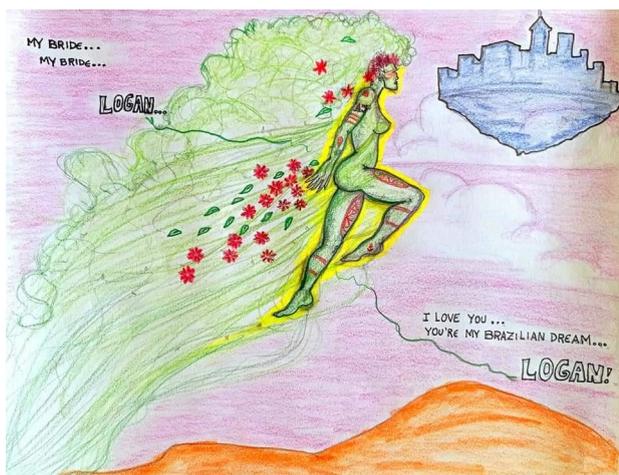
APÊNDICE III - Reflexões acerca das lendas brasileiras em formato de banda desenhada - Desenhos Originais 2021-2022 [autor: Leonardo A. A. Mendonça]

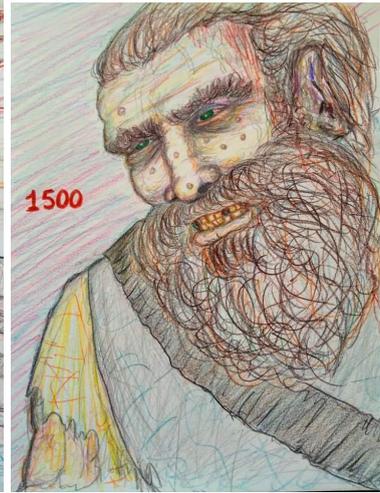
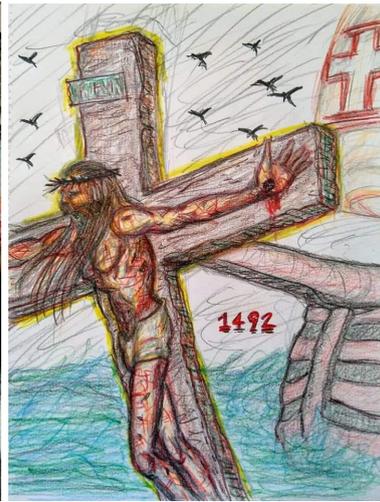
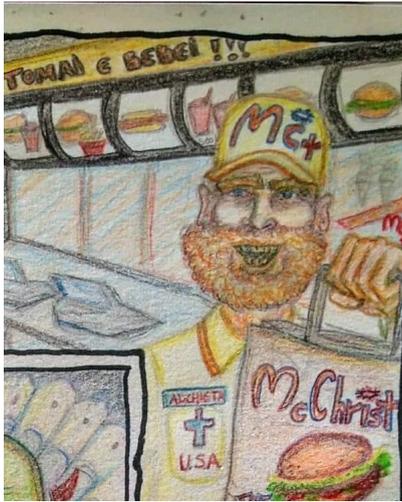


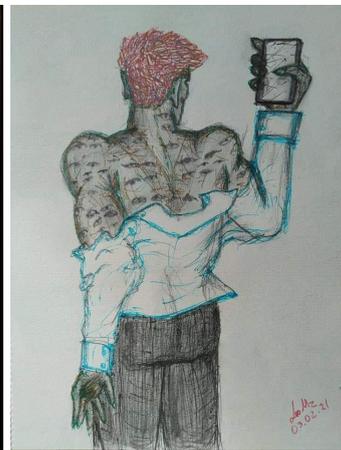












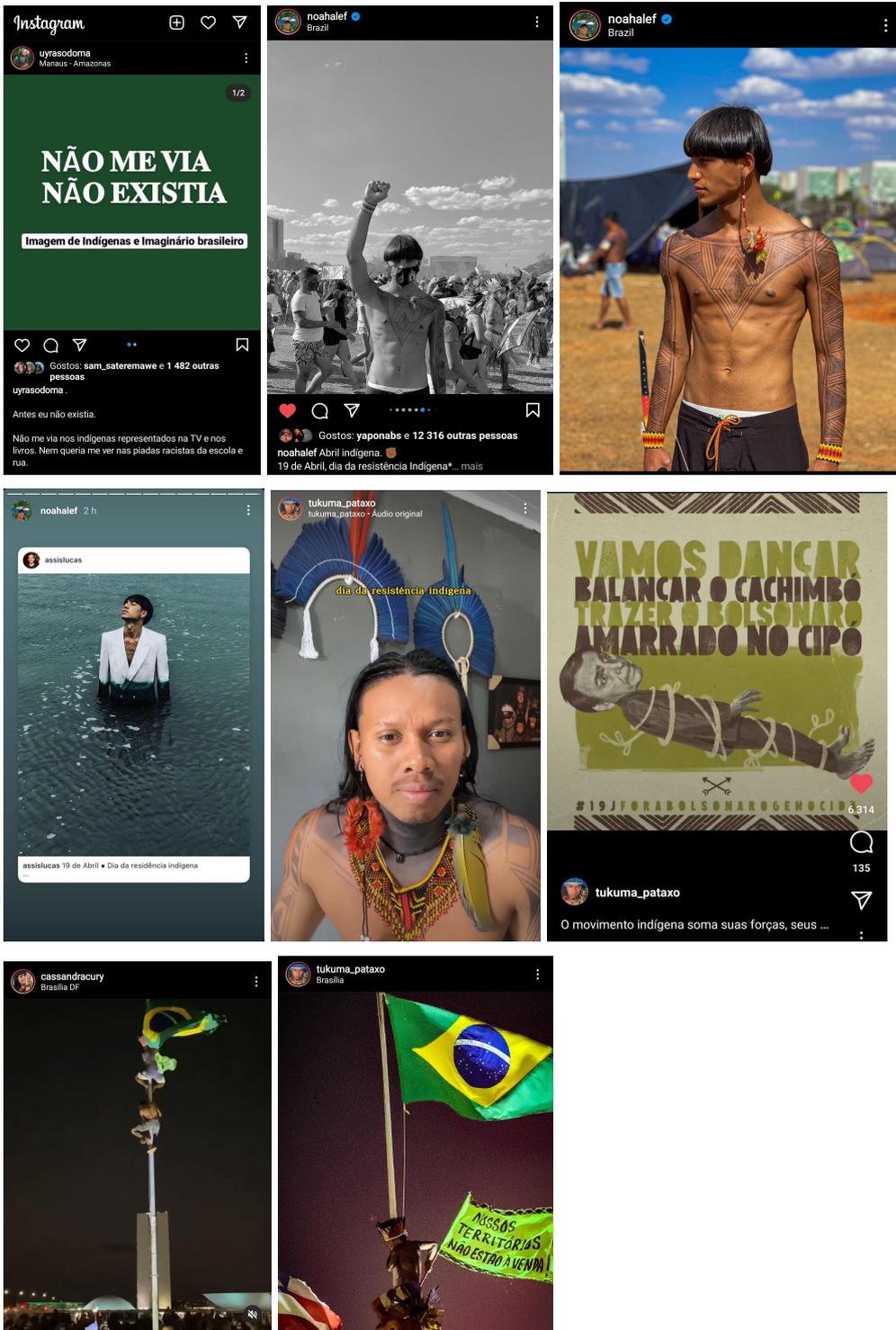
APÊNDICE IV - Quadro de narrativas indígenas

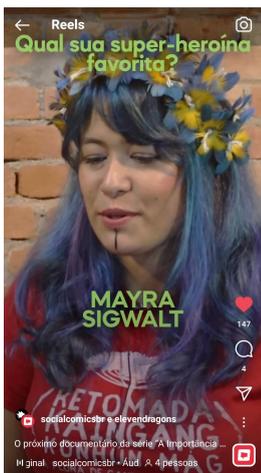
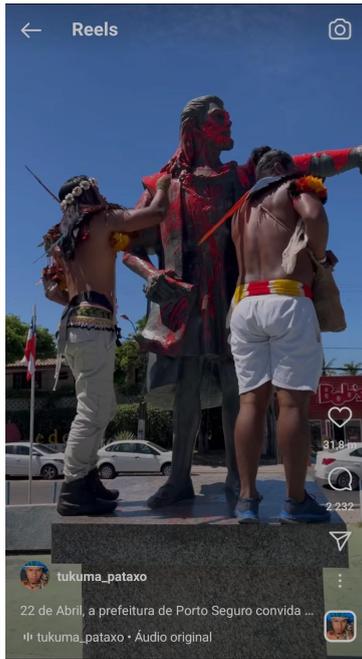
<p style="text-align: center;">NARRATIVAS INDÍGENAS (CIBERACONTECIMENTOS)</p> <p>TEMAS PERCEBIDOS NAS REDES SOCIAIS A PARTIR DE POSTAGENS DE PESSOAS E ORGANIZAÇÕES INDÍGENAS (Período: fevereiro de 2021 à abril de 2023)</p>	<p style="text-align: center;">nº de printscreens</p>
Apropriação cultural/ falta de representatividade em Cidade Invisível	9
Demonização das Entidades	8
“Não sou folclore” / “Encantados não são folclore”	29
Indígenas LGBTQIAPN+ / LGBTfobia	18
Uyra Sodoma: “Qual o Gênero de uma Árvore?”	1
“Nome Indígena na certidão de nascimento” / IBGE	8
Indígenas na Moda /Moda Internacional	6
Conexões internacionais com a luta Indígena	11
Arte / Música Indígena	13
Do Ancestral ao Digital / “O Futuro é Indígena”	4
“Amazon Connection”	1
“Indigenous Storytelling and Technology”	1
“Casa Comum Amazônia” (Porto/ Portugal)	38
Direitos dos Povos Indígenas	1
Etnia Pataxó HãHãHã	1
Comunidade Kartêning	1
Luta do povo Karipuna	1
“Prêmio Sim à Igualdade Racial”	1
“Identidade Indígena e Imaginário brasileiro” / Racismo	20
19 de abril “Dia dos Povos Indígenas” substituição ao “dia do índio”	15
22 de abril “Início do massacre dos Povos indígenas no Brasil” em substituição ao “dia do descobrimento”	17
Abril Indígena	8
17 de julho “Dia da Proteção da Floresta / Dia do Curupira”	2

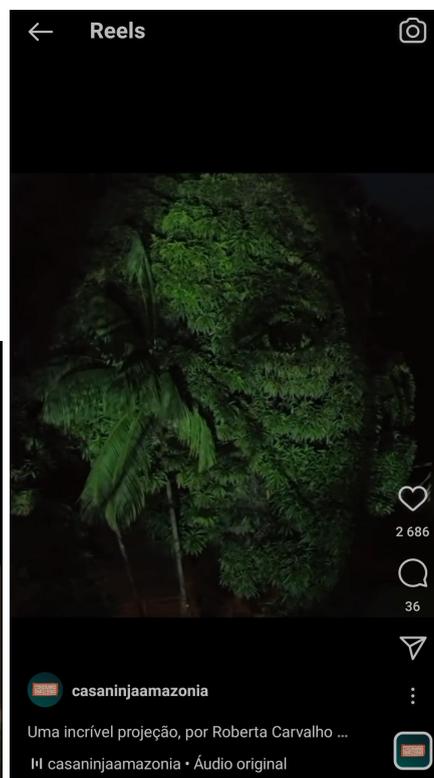
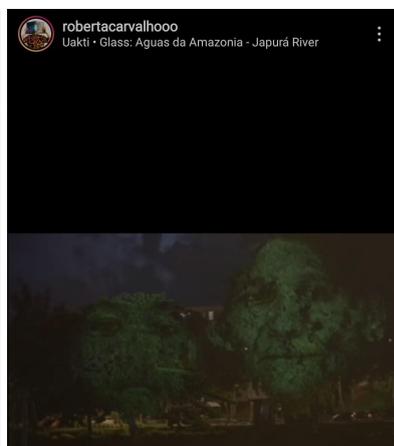
05 de setembro “Dia da Amazônia”	1
12 de Outubro “Não foi ‘descoberta’, foi invasão” / Dia da Resistência Indígena na América Latina em substituição ao “dia de Colombo”	5
Uyra Sodoma: Entidade “Waraná”, guerreiro das matas	2
Entidade “Mapinguari”	1
Tururucari, espírito da floresta	1
“Não à PL 490”/ “Não ao Marco Temporal” / “Fora Bolsonaro”	12
“Brasil Terra Indígena”	4
Massacre da população indígena no governo de Jair Bolsonaro	4
“Amazônia Fica, Bolsonaro sai”	1
Bancada Ruralista/ grilheiros/ garimpo ilegal	4
“Justiça por Janielly”	2
“Justiça para Susana Kaingang”	1
“Assassinato de Dom Philips e Bruno Pereira”	3
“Assassinos de Paulino Guajajara”	1
“Morte do ‘índio do buraco’ /Terra Tanaru	8
“20 anos sem Mário Juruna”	2
“Chico Mendes /Dorothy Stang/ Casaldáliga”	2
“Tragédia Yanomami”	3
“Fuga do povo Pataxó / perseguição de pistoleiros”	1
Viral: “Bolsonaro amarrado no cipó”	1
“Nossos territórios não estão à venda”	2
“Índio de iPhone” / tecnologia para todos	2
“Indígena com doutorado / Indígena na Academia / Educação /ENEM”	12
“Indígena com protagonismo”	1
“Jovens Indígenas nas Mídias Sociais”	3
“Papel / Identidade Indígena”	11
“Sapo Folha”/ “Rã Musgo”	1

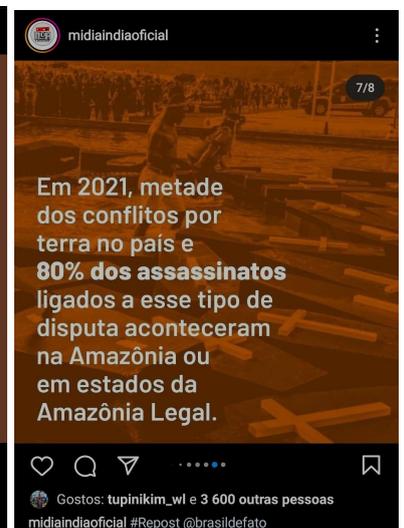
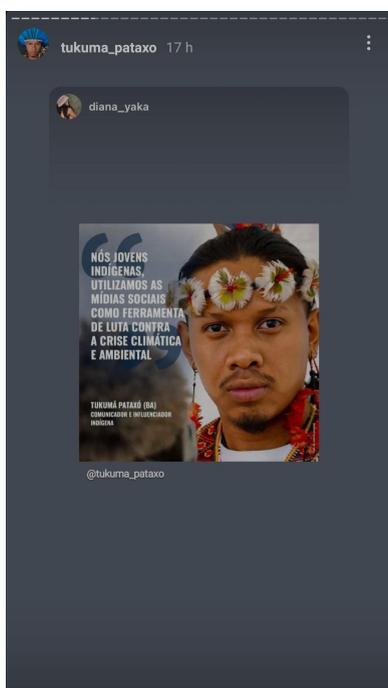
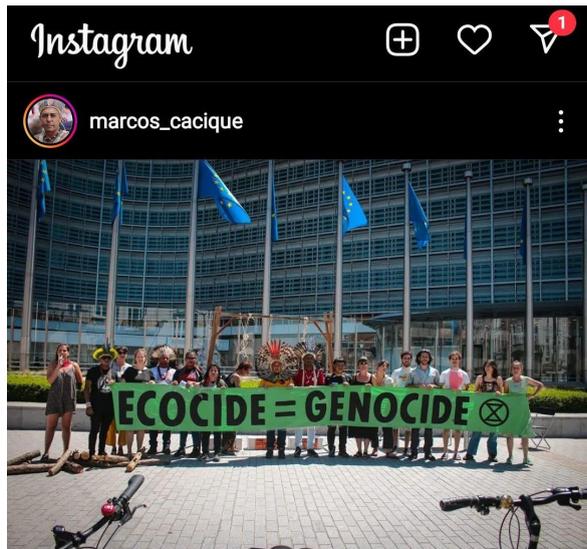
“Marcha das Mulheres Indígenas”	11
Indígenas na política / “Bancada do Cocar”	12
Uyra Sodoma: “Guerras atualizadas”	1
Katú Mirim: “Não sou indígena urbano”/ “Padrão do Índio”	2
“ATL (Acampamento Terra Livre)”	1
“Saúde dos povos indígenas”	2
Katú Mirim/: cultura dos Ainu	1
Ministério dos Povos Originários	1

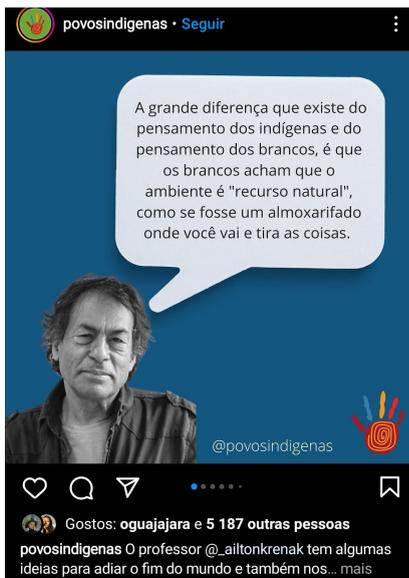
APÊNDICE V - Printscreens Territorialidades Indígenas



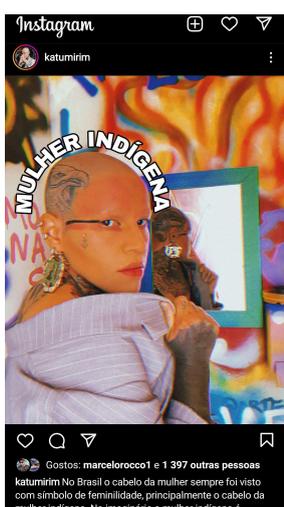
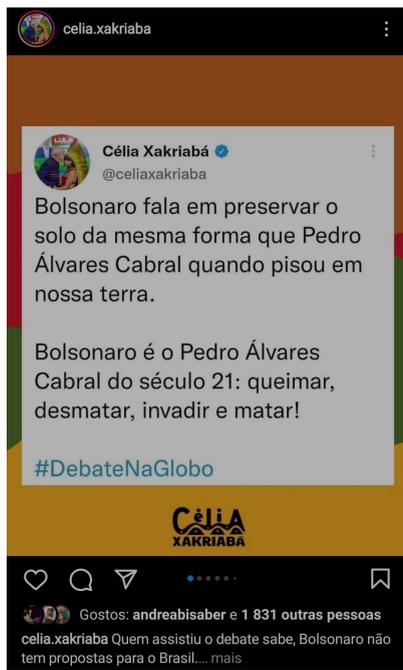












ancestralidade.indigena

POVOS E COMUNIDADES TRADICIONAIS FORAM O TEMA DA REDAÇÃO DO ENEM 2022

O tema da redação do Enem 2022 foi "Desafios para a valorização de comunidades e povos tradicionais no Brasil". A informação foi anunciada pelo ministro da Educação Victor Godoy nas redes sociais.

Gostos: lidiguajajara e 1 032 outras pessoas

ancestralidade.indigena SALVA ESSE POST - POVOS E COMUNIDADES TRADICIONAIS FORAM O... mais

celia.xakriaba

Célia Xakriabá @celiaxakriaba

Número de pessoas negras e indígenas caiu mais de 50% nas inscrições do Enem. Isso é reflexo do bolsonarismo, que deixou de investir em educação. Enquanto eles querem segregar, nós queremos estudar. Sou a primeira mulher indígena doutoranda na UFMG e tb mudamos a universidade!

Gostos: sam_sateremawe e 1 731 outras pessoas

celia.xakriaba A queda no número de pessoas negras e indígenas no Enem é reflexo do que os bolsonaristas fizeram com a educação. É um retrato de um governo racista, que segrega e que acredita que acesso a universidade é privilégio das elites.

Instagram

guajajarasonia

Sonia Guajajara @Gua.Ja.Jara.Sonia

Desde a invasão em 1500 nossos direitos tem sido violados, sobretudo, nos últimos quatro anos onde declaradamente a atual gestão, que já derrotamos nas eleições, executava sua política de extermínio dos povos originários e comunidades tradicionais.

Gostos: guilhermarques7347 e 11 367 outras pessoas

guajajarasonia ENEM 2022 "Desafios para a valorização de comunidades... mais

noahalef 8 h

Muito feliz de ver o meu filho em saber que vocês lembraram e falaram sobre mim nas suas redações, eu não entendo muito sobre redação mas uma amiga me explicou e eu quase chorei quando entendi a proporção que isso toma, todo meu coração não foi em vão e não vai ser obrigado por sempre te me dando apoio, isso me dá mais ânimo de vencer, me motive, indígenas fight.

Enviar mensagem

tenochupdates

5 028 gostos

tenochupdates Tenoch Huerta as Namor in Black Panther: #WakandaForever

Instagram

uyra.doc

Tururucari é o espírito da floresta que protege a mata e abençoa a aldeia.

Dona Babá, liderança Kambeba

Gostos: uyrasodoma e 41 outras pessoas

uyra.doc #uyradoc

radioyande Museu do Amanhã

MINISTÉRIO DO TURISMO, MUSEU DO AMANHÃ E SANTANDER APRESENTAM LABORATÓRIO DE ATIVIDADES DO AMANHÃ COM A NOVA EXPOSIÇÃO

NHANDE MARANDU

UMA HISTÓRIA DE ETNOLOGIA INDÍGENA

CONVIDAMOS VOCÊ PARA A ABERTURA DA NOSSA NOVA EXPOSIÇÃO CELEBRANDO A PRODUÇÃO ARTÍSTICA INDÍGENA CONTEMPORÂNEA.

11 NOV 14H | MUSEU DO AMANHÃ

Gostos: daiaratukano e 49 outras pessoas

radioyande Convite pra geral

Instagram

celia.xakriaba

URGENTE

UE nega proteção de todos os biomas e não reconhece direitos internacionais dos Povos Indígenas na Lei Antidesmatamento do Parlamento Europeu

Gostos: merongkamaka e 672 outras pessoas

celia.xakriaba #repost @apiboficial

A União Europeia aprovou a lei antidesmatamento do Parlamento Europeu, mas negou a inclusão de todos os biomas na lei. Os parlamentares também recusaram e não reconheceram os direitos internacionais dos povos indígenas, que tinha sido incluído na proposta durante votação no mês de setembro.

Instagram

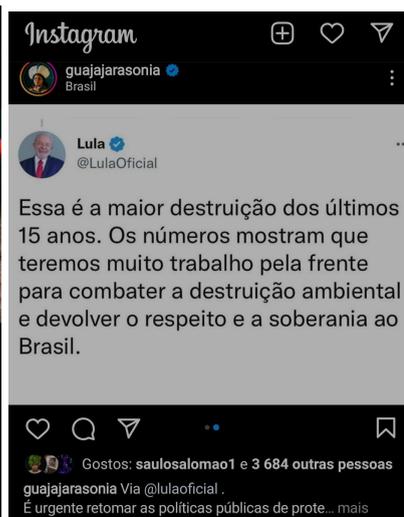
guajajarasonia

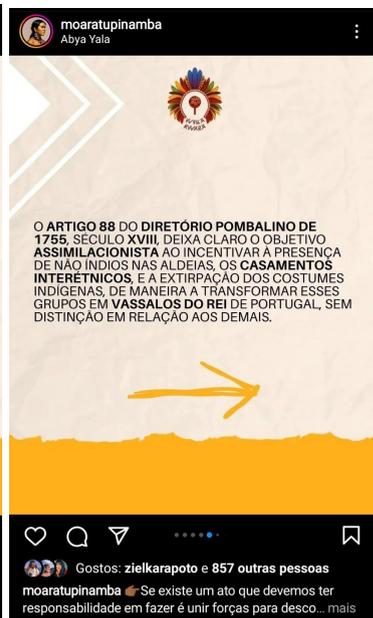
JUSTIÇA PARA SUSANA KAINGANG

Gostos: ixe_tai e 2 383 outras pessoas

guajajarasonia Mais um caso de violência contra mulher indígena!!! Quase todos os dias recebemos uma notícia triste de atos de violência. E essa aconteceu com uma parenta Kaingang no Estado do Paraná!

Me solidarizo com a família da parenta Suzana Mura Badeira, que sofreu tamanha violência!





brasildefato Seguir

Célia Xakriabá se torna primeira liderança indígena a presidir uma comissão no Congresso

BdF 2023

Gostos: roberto_gil e 11 973 outras pessoas

brasildefato Em um capítulo de peso histórico para o parlamento brasileiro, a deputada Célia Xakriabá... mais

truduadorrico Cité internationale des arts

**Karaiwa para os Makuxis.
Napë para os Yanomami.
Cupêns para os Mehin.**

**Para os portugueses: índio.
Para os espanhóis: índio.
Para os franceses: índio.**

Gostos: gilcevi_poeta e 1 142 outras pessoas

truduadorrico Identidade branca... mais

Instagram

katumirim

Não sou indígena urbano!

Gostos: marcelorocco1 e 1 776 outras pessoas

katumirim Me incomoda demais me chamarem de indígena urbana. É um apagamento cruel, sinto a cidade esmagando minha resistência, memória e identidade.

Instagram

katumirim

Eu ESTOU em contexto urbano não SOU a urbanização

Gostos: marcelorocco1 e 1 776 outras pessoas

katumirim Me incomoda demais me chamarem de indígena urbana. É um apagamento cruel, sinto a cidade esmagando minha resistência, memória e identidade.

mediaindiaoficial

Gostos: lidiaguajajara e 116 outras pessoas

mediaindiaoficial Chegou o abril indígena! O mês da resistência, de lutas, festas, e junto chega o o ATL 2023 - Acampamento terra livre, a maior assembleia e mobilização dos povos Indígenas do Brasil. Ocorrerá nos dias 24 a 28 de abril de 2023 em Brasília.

Chaamaa, chaamaa, que o ATL vem e os Povos indígenas Também!!!

@edivanguajara / @mediaindiaoficial

Reels

Esse padrão do "índio" não existe. É colonização disfarçado de desinformação

Gostos: historiacasca e 7 128 outras pessoas

Sam Sateremawe • Audio original

Instagram

munihin_

POVOS INDÍGENAS

Último comunicado do IBGE (03/04/2023) informa:

JÁ SÃO 1.652.876 INDÍGENAS RECENSEADOS NO PAÍS

Gostos: historiacasca e 159 outras pessoas

munihin_ Mais de 1,6 milhão de indígenas recenseados no Brasil até 03/04/2023, conforme informa a Comunicação do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) sobre a coleta de dados do Censo Demográfico de 2022.

Este número representa um aumento de quase 85% da população indígena registrada no Censo 2010 (896,9 mil).

Instagram

povostupinikim Aracruz

Mai Calula Cachoeira Não me faz sumo indígena

Gostos: kinho_tupinikim e outras pessoas

povostupinikim NOSSO GRITO.

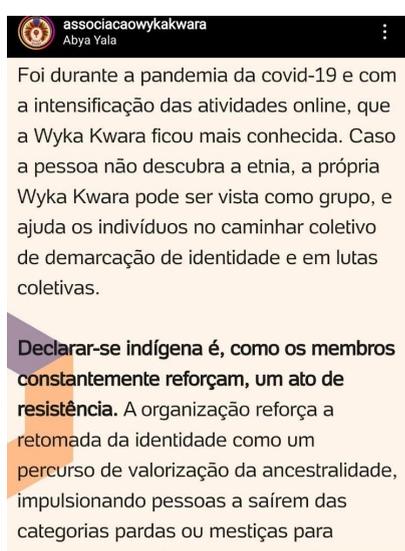
Instagram

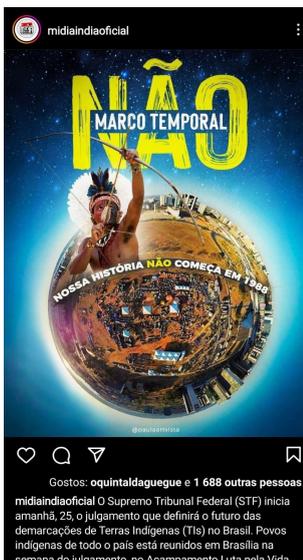
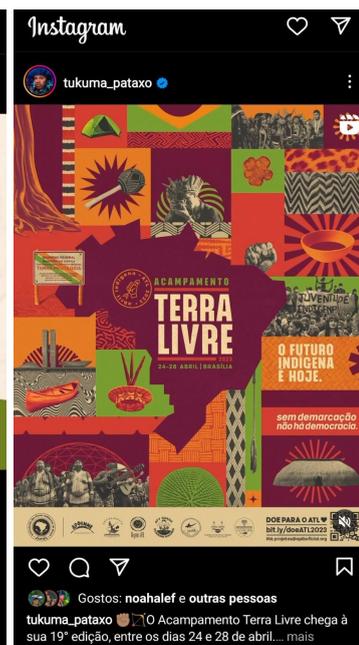
celia.xakriaba

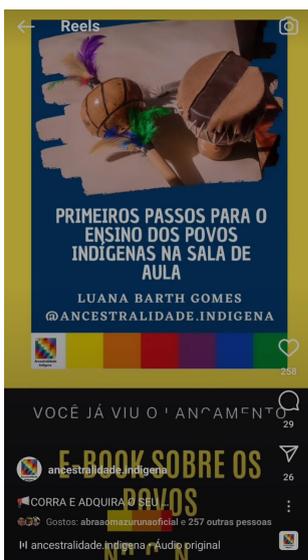
Lula prepara decreto que revoga a Reforma do Ensino Médio, que continha o tal do "Novo Ensino Médio". Uma vitória da luta e da educação, já que caso implementado, traria muitos prejuízos às nossas escolas. Educação precisa ser diversa, inclusiva, específica e territorializada!

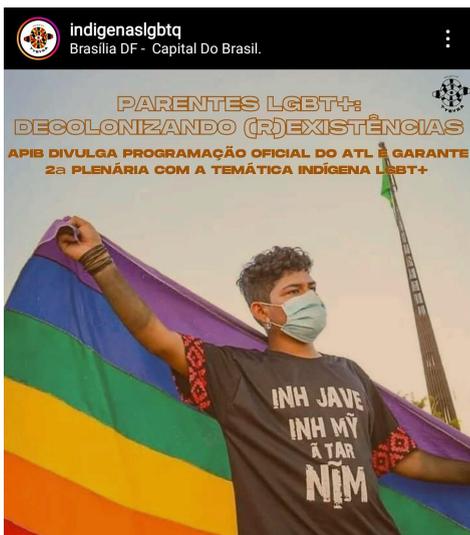
Gostos: alexzanonn e 3 098 outras pessoas

celia.xakriaba Vitória da luta, da educação e da nossa juventude. O Novo Ensino Médio representa retrocessos ao









indigenaslgbtq
Esplanada Dos Ministerios, Brasilia



Gostos: **artynfajuta e outras pessoas**

indigenaslgbtq Repost • @apiboficial
A Plenária Indígena LGBTQIAP+: Decolonizando (r) existências coloriu a nossa tarde no 19º Acampamento Terra Livre.

Participaram da plenária lideranças indígenas LGBTQIAP+ que expuseram a importância de debater sobre a realidade dessa população e denunciaram também as violências sofridas pelos os corpos LGBTQIAP+.

Assim como Povos Indígenas aldearam a política, a população LGBTQIAP+ tem colorido a Câmara dos Deputados e o Congresso Nacional. A Deputada Federal Érika Hilton esteve presente na mesa, ao lado de outras convidadas.

daniilotupinikim
Esplanada Dos Ministerios, Brasilia



Gostos: **alexvdf e outras pessoas**

daniilotupinikim Repost • @apiboficial
📌 Decretamos emergência climática!

Somos mais de 200 povos originários, organizados pela Apib e por nossas regionais base, no 19º Acampamento Terra Livre, decretando a emergência climática. Estamos nas ruas de Brasília para afirmar a demarcação dos territórios Indígenas como solução à crise climática.

A proteção dos territórios e dos povos indígenas é a garantia do futuro, não só dos povos originários, mas de todos os povos e da humanidade.

O futuro Indígena é hoje. Sem demarcação não há democracia.

daniilotupinikim
Esplanada Dos Ministerios, Brasilia



Gostos: **alexvdf e outras pessoas**

daniilotupinikim Repost • @apiboficial
📌 Decretamos emergência climática!

Somos mais de 200 povos originários, organizados pela Apib e por nossas regionais base, no 19º Acampamento Terra Livre, decretando a emergência climática. Estamos nas ruas de Brasília para afirmar a demarcação dos territórios Indígenas como solução à crise climática.

A proteção dos territórios e dos povos indígenas é a garantia do futuro, não só dos povos originários, mas de todos os povos e da humanidade.

O futuro Indígena é hoje. Sem demarcação não há democracia.

daniilotupinikim
Esplanada Dos Ministerios, Brasilia



Gostos: **alexvdf e outras pessoas**

daniilotupinikim Repost • @apiboficial
📌 Decretamos emergência climática!

Somos mais de 200 povos originários, organizados pela Apib e por nossas regionais base, no 19º Acampamento Terra Livre, decretando a emergência climática. Estamos nas ruas de Brasília para afirmar a demarcação dos territórios Indígenas como solução à crise climática.

A proteção dos territórios e dos povos indígenas é a garantia do futuro, não só dos povos originários, mas de todos os povos e da humanidade.

O futuro Indígena é hoje. Sem demarcação não há democracia.



APÊNDICE VI - Live Jéssica Córes e Mariana Fróes (dublagem da Iara)

