

MASCULINIDADES, CINEMA E SUBJETIVIDADES EM *TOY STORY III*

Anderson Ferrari¹
Roney Polato de Castro Autor²
Thomaz Spartacus Martins Fonseca³

Resumo: Podemos situar nosso interesse neste artigo na relação entre as masculinidades, o cinema e as subjetividades. Neste sentido, nosso propósito é pensar e problematizar as masculinidades como construções atravessadas por relações de saber-poder, inspirados no arcabouço teórico de Michel Foucault. Para isso, vamos tomar o desenho de animação *Toy Story III* e, mais especificamente, três personagens masculinos da trama - o cowboy Wood, o ursinho Lotso e o boneco Ken - como foco de análise. Concluímos que a animação apresenta distintos modos de expressar masculinidades, as quais relacionam-se entre si, a partir de determinados jogos de poder que envolvem submissão e rejeição do feminino.

Palavras-chave: Masculinidades; Cinema; Subjetividades.

Masculinities, Cinema and Subjectivities in *Toy Story III*

Abstract: We can place our interest in this article in the relationship between masculinities, cinema and subjectivities. In this sense, our purpose is to think and problematize masculinities as constructions crossed by knowledge-power relations inspired by Michel Foucault theoretical framework. For this, we will take the *Toy Story III* cartoons and, more specifically, three male characters in the plot - the cowboy Wood, the teddy bear Lotso and the doll Ken - as the focus of analysis. We conclude that animation presents different ways of expressing masculinities, which are related to each other, based on certain power games that involve submission and rejection of the feminine.

Keywords: Masculinities; Cinema; Subjectivities.

¹ Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: anderson.ferrari@ufjf.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5681-0753>

² Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: roneypolato@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6385-9096>

³Prefeitura de Juiz de Fora. E-mail: spartacusjf@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3826-6483>

INTRODUÇÃO

Há muito tempo Andy não procura seus brinquedos e, mais uma vez, liderados pelo *cowboy* Wood, eles tentarão chamar atenção de seu dono. Para isso, escondem o celular do garoto no baú onde estão há tempos guardados e fazem uma chamada utilizando o telefone do quarto. Porém, quem vemos entrar no quarto não é o garoto Andy que já conhecemos dos episódios anteriores da série *Toy Story*, mas um rapaz de 17 anos, que não dá a atenção por eles esperada. Diante do fracasso do plano, os brinquedos começam a refletir qual será o fim deles: sótão, lixo, doação... Wood, assessorado por Buzz Lightyer, busca animar os demais brinquedos dissertando sobre as vantagens de irem para o sótão. Eles começam, então, a aceitar que serão lá guardados e, talvez, um dia, recuperados pelos filhos de Andy.

A passagem descrita acima é a cena inicial do filme *Toy Story III* que iremos tomar como provocador para pensar a relação entre masculinidades, cinema e subjetividades. Temos aprendido a partir do nosso trabalho com essas categorias de análise, que os sujeitos são resultados de práticas educativas que envolvem diferentes e distintos espaços, ações, discursos, imagens, práticas, técnicas e tecnologias que carregam e acionam sentidos de educação. Assim, as subjetividades são forjadas como os modos de estabelecermos quem somos a partir das relações de forças e dos processos de significação imanentes a esse processo. Subjetividades como resultado dos modos como os sujeitos fazem uma experiência de si, em jogos de verdade nos quais o sujeito ocupa-se de si mesmo, estabelecendo uma formação existencial permanentemente constituída, via interpelações discursivas e jogos de imposição de significados culturais (HENNIGEN e GUARESCHI, 2006).

O cinema é uma dessas tecnologias de saber-poder que tem atuado nos modos de subjetivação contemporâneos. (ROSE, 2001). Em se tratando dos filmes de animação, destinados às crianças, podemos ampliar essa constatação para dizer que eles também carregam certo sentido de infâncias. Não é à toa que a cena inicial constrói uma problemática em torno do rito de passagem entre a infância e a juventude. Andy não é mais criança. Os brinquedos não se justificam. O abandono é o primeiro sentido que identificamos no filme, ligado a essa relação entre o que cabe ou não às crianças, engendrando um sentido de infância como experiência associada a determinadas práticas sociais e artefatos da cultura, no caso, aos brinquedos. O próprio filme contribui para construir sentidos de infância e juventude ao apresentar situações em que essas

experiências vão sendo construídas na relação com problemáticas atribuídas socialmente a elas, como é o caso da cultura dos brinquedos, encarada como própria das crianças, e da possibilidade de ir para a universidade, escolha que, socialmente, está atrelada às vivências da juventude.

Embora essa seja a problemática inicial, ela é logo deixada de lado para dar lugar à trama central do filme, qual seja, aquela ligada às relações de amizade e de identidade das personagens. É essa trama que nos interessa problematizar neste artigo, tomando como foco de análise três personagens masculinos construídos em diálogo: o *cowboy* Wood, o ursinho Lotso e o boneco Ken. Assim sendo, o que pretendemos é colocar sob suspeita a ideia de identidade masculina como algo pronto e acabado, assumindo-a como processos de modulações, principalmente quando estamos trabalhando com o cinema. Nosso propósito é pensar as masculinidades como atravessadas por relações de saber-poder aos moldes do pensamento de Michel Foucault (1998).

Para o autor, o poder deve ser entendido como algo que se expressa por relações e correlações de forças. A defesa é que o poder seja entendido como positivo, como uma rede produtiva que “produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso” (FOUCAULT, 1998, p. 8). Assim, não haveria relações de poder dissociadas do saber. Para Foucault (1998) saber e poder estão mutuamente implicados, de maneira que “[...] não há relações de poder sem constituição correlata de um campo de saber, nem saber que não suponha e não constitua ao mesmo tempo relações de poder”. (FOUCAULT, 1999, p. 27).

Assumindo *Toy Story III* (2010) como um artefato cultural, ou seja, como um produto que atua tanto nas construções de subjetividades quanto nas produções de sentidos, queremos argumentar que as masculinidades presentes na construção de três personagens reforçam a impossibilidade de nos referirmos ao masculino como algo dado e singular, nos levando a pensá-las sempre como resultado de uma construção, no plural. As masculinidades vão sendo constituídas nas personagens, cenas, diálogos, narrativas e discursos que são colocados em ação durante a animação. Desta forma, buscaremos discutir as masculinidades, sobretudo a partir das relações estabelecidas entre as masculinidades hegemônicas, cúmplices, subordinadas e marginalizadas (CONNELL, 1995, 2013; BALISCEI, 2018, 2019).

PEDAGOGIAS CULTURAIS DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

O filme de animação *Toy Story* será tomado neste artigo como um artefato pedagógico, no sentido de que pode ensinar modos de ser sujeito e de viver os gêneros e as sexualidades. Assim como outros artefatos da cultura, como as músicas, os brinquedos, as propagandas, as histórias em quadrinhos, os programas de TV, sites da Internet, entre outros, os filmes colocam em ação pedagogias culturais, as quais veiculam e colocam em jogo processos de significação em disputa, considerando discursos que investem nas representações normativas e aqueles que engendram formas de escapar e resistir a essas representações. Portanto, a partir das pedagogias dos artefatos culturais também se estabelecem as verdades do nosso tempo, as quais são incorporadas, refutadas ou negociadas nos processos de subjetivação e dessubjetivação pelos quais os sujeitos criam seus modos de ser e estar no mundo.

Os Estudos Culturais em Educação vêm utilizando amplamente o conceito de pedagogias culturais como ferramenta conceitual. Paula Andrade e Marisa Costa (2015; 2017) apontam a ligação desse conceito com a ampliação das noções de ‘lugares de aprendizagem’, disseminando a ideia de que processos educativos extrapolam amplamente o âmbito escolar. Esse, portanto, tem sido um conceito-chave para abordar uma multiplicidade de processos educativos, para além daqueles alocados em instituições como a escola, a família e a igreja, por exemplo. São realizadas também articulações com outros campos, associando as pedagogias culturais à cultura das mídias e chamando a atenção para a constituição de sujeitos e subjetividades a partir dos modos de operação dos artefatos que compõem o universo midiático em expansão nas sociedades contemporâneas. Como propõe Rosa Fischer (2002, p. 153), a partir das mídias, estabelecemos múltiplos e complexos modos de produzir sentidos e de nos produzirmos como sujeitos na cultura, construindo aprendizados “sobre modos de existência, sobre modos de comportar-se, sobre modos de constituir a si mesmo”.

Diante das inúmeras e complexas pedagogias das mídias e artefatos culturais, nosso interesse se volta especificamente para os modos como esses processos educativos constituem experiências de gêneros e sexualidades, entendidas como construções discursivas socioculturais e históricas. Como aponta Guacira Louro (2008), a construção dos gêneros e das sexualidades acontecem ao longo de toda a vida, continuamente, através de inúmeras aprendizagens e práticas, empreendida por um conjunto inesgotável de

instâncias sociais e culturais. “As proposições e os contornos delineados por essas múltiplas instâncias [...] estão, inegavelmente, espalhados por toda a parte e acabam por constituir-se como potentes pedagogias culturais”. (LOURO, 2008, p. 18).

As pedagogias dos artefatos culturais participam tanto da reiteração de normas culturais quanto são ‘lugares’ em que é possível acompanhar a multiplicação dos modos de compreender, dar sentido e viver os gêneros e as sexualidades. Significados e representações de masculinidades, feminilidades, práticas amorosas e sexuais, desejos e prazeres, estão nos artefatos e se relacionam com os conhecimentos que circulam na sociedade e os signos que compõem a cultura. Tais significados vão se tornando familiares, vão sendo sugeridos, anunciados, de forma contínua e insidiosa, constituindo relações com os sujeitos que envolvem sua incorporação, mas também conflitos, divergências. Portanto, os significados são sempre negociados. Os estudos apontam para as possibilidades de construção de sentidos de pertencimentos a categorias como ‘homem’, ‘mulher’, ‘homossexual’, ‘bissexual’, ‘heterossexual’ entre outras, a partir das produções culturais que apresentam códigos, valores morais, interpelando os sujeitos a assumirem determinadas posturas, atitudes, gostos, roupas, lugares de sociabilidade; ensinando os sujeitos a agirem sobre si mesmos, para se adequar e corresponder a prescrições de beleza, sentimentos, afetos, autoestima (LOURO, 2008).

Em se tratando das infâncias, filmes, jogos, brinquedos, games e outros produtos destinados às crianças participam da construção de culturas infantis, atreladas às necessidades artificiais de consumo e à produção de subjetividades ‘contaminadas’ por imagens, sons, cores, símbolos e falas veiculadas por esses artefatos, como analisam Daniela Finco e Fernanda Roveri (2021). A partir deles, por exemplo, vêm se afirmando modos de ser menino e de ser menina, considerando as referências hegemônicas de masculinidade e de feminilidade que circulam na cultura. Alguns desses artefatos participam da naturalização de uma perspectiva binária que atrela determinados objetos, habilidades e comportamentos a meninos ou a meninas, estimulando posturas sexistas e homofóbicas; que investe na naturalização das atividades domésticas e da maternidade como atributos femininos; na associação entre meninos e atividades que pressupõem referências de impulsividade, agressividade, aventura, coragem, força física. Ao mencionarem os filmes de animação, Finco e Roveri (2021) ressaltam seu papel na produção e transmissão de saberes, permitindo compreender e discutir como são delimitados padrões de gênero e

sexualidade e como eles se dirigem à educação das crianças. Assim, considerando as relações entre protagonistas e antagonistas e destes com personagens secundários, é possível analisar “os códigos de conduta aprendidos por meninas e meninos nas imagens e representações de princesas, príncipes, vilãs e vilões” (FINCO e ROVERI, 2021, p. 126), apresentando e discutindo as características, personalidades e estereótipos associados a eles.

UM URSINHO, UM COWBOY E UM BONECO

São essas três personagens que nos interessam para problematizarmos as construções de masculinidades e seus atravessamentos de saber-poder que estão em jogo na animação. Personagens que se encontram a partir da confusão instalada no início do filme: o que fazer com os brinquedos de infância quando não se é mais criança? Quando Andy, já rapaz, vai preparar os brinquedos que deverão ir para o sótão, ele separa Wood, seu preferido e que marcou sua infância. Ele resolve separá-lo dos demais para ir com ele para a faculdade, colocando-o em sua mala. Com isso ele confere um outro sentido ao brinquedo, como objeto de memória. Para Pierre Nora (1993), os objetos de memória nos convidam a acionar e a localizar memórias em objetos que carregam narrativas encharcadas de sentimentos. O *cowboy* Wood é a sua ligação com a infância e, talvez com o masculino. Como nos lembra Foucault (2012) somos sujeitos de experiência. As experiências são acionadas e acionam nossas memórias. Os brinquedos parecem exercer essa função como objetos que dão vida às nossas memórias e, assim, vão construindo uma realidade cultural diretamente vinculada a certa visão de mundo e de infância e, mais do que isso, vão constituindo relações entre memória, experiência e subjetivação. A memória é sempre uma ressignificação a partir do presente.

Devido a uma confusão com os sacos que deveriam ir para o lixo, para o sótão ou para a doação os demais brinquedos acabam tendo como destino final a Creche “Sunnyside”. Quando chegam à creche, são recebidos por Lotso, que se apresenta como um ursinho fofo que tem cheirinho de morango silvestre. Lá também conhecem o boneco Ken, chamado por Lotso para apresentar o local aos novos moradores, e que se encanta pela boneca Barbie. Logo são convencidos por eles que ali é um ótimo lugar, onde terão muitas crianças para brincar. Os amigos são levados pelos brinquedos para a “Sala Lagarta” onde ficarão à espera das crianças. É hora do intervalo e os brinquedos anfitriões se

despedem. Ken convence Barbie a ir com ele para sua casa na outra sala e ela recebe apoio de seus amigos para ir com aquele que parece ser o amor de sua vida. Aqui destaca-se o investimento na naturalização do amor romântico como componente próprio da heteronormatividade, associado a noções de “amor à primeira vista” ou, como afirmam Barbie e Ken no filme, “almas gêmeas” que enfim se encontraram. Nesse caso, a afirmação da masculinidade se dá a partir de uma perspectiva binária e aparentemente complementar entre masculino e feminino, mantenedora da coesão entre sexo, gênero e desejo heterossexual.

Um *cowboy*, um ursinho e um boneco. Três brinquedos que nos remetem aos sentidos que atribuímos a cada um deles e suas relações com a construção dos gêneros. Fernando Simão Vugman (2008) afirma que os primeiros filmes de *cowboy* surgiram na passagem do século XIX para o XX. Uma figura ligada à ideia de herói e que tem relação com a história dos Estados Unidos na sua expansão para o Oeste e a luta contra os indígenas. Nasce a imagem do herói “vestindo chapéu de abas largas, um colete folgado, um lenço no pescoço e um revólver alojado num coldre de couro displicentemente afivelado à cintura”. (VUGMAN, 2008, p. 160). Wood é a representação desse herói que tem uma masculinidade incontestada. É destemido, aventureiro e sempre disposto a salvar os oprimidos e os injustiçados. Como herói, é ele quem conduz a trama. Ele é o brinquedo de Andy, um menino. Diferente do *cowboy*, o ursinho é diretamente ligado ao brinquedo de menina, o que é confirmado no decorrer da animação quando ele é abandonado por sua dona. Ele é rosa, tem cheiro de morango e é fofinho. Na construção da trama ele vai se mostrar agressivo, traiçoeiro, pouco confiável, se constituindo como o vilão, o inverso do que se espera de um ursinho. Um brinquedo que é admitido para ambos os gêneros, sobretudo na primeira infância, sendo afastado do masculino na medida que as crianças avançam na idade. Nesse jogo das masculinidades, temos ainda Ken, um boneco que faz parte do universo da boneca Barbie. Criado em 1961, dois anos após o lançamento da boneca Barbie, Ken foi idealizado para ser o seu par romântico. Um brinquedo que busca romper com a ideia de que menino não brinca de boneca. Não se trata de uma boneca, mas sim de um boneco, o que supostamente, autoriza meninos a brincarem com ele. No entanto, Ken se interessa por roupas, está sempre bem vestido, com uma diversidade de objetos que o mantém ligado a um universo feminino. Sua masculinidade é sempre contestada em função desses interesses e de se tratar de um boneco. É sua relação com Barbie que parece sustentar sua masculinidade, fazendo uma certa ligação entre gênero e sexualidade. É uma masculinidade cúmplice que marca Ken, mais propício a se unir ao herói.

Esse jogo das masculinidades vai se construindo nessas relações entre o herói, o anti-herói e o vilão. Wood é sempre aquele que organiza o grupo, que toma as iniciativas, quem decide. Quando se veem a sós, Wood tenta mais uma vez convencer a seus amigos a voltarem para a casa de Andy, porém, a possibilidade de brincar novamente com as crianças após tantos anos de espera encanta aos bonecos que preferem ficar na creche. Enquanto Wood sai da creche dentro da mochila de Molly, filha da administradora, o sinal para terminar o intervalo na creche soa e as crianças voltam para a “Sala Lagarta” para brincar com os brinquedos. Porém, são crianças muito pequenas, que riscam, batem, arremessam, mordem e apertam os brinquedos. Pela janela da sala, Buzz vê as crianças maiores brincando calmamente com os seus brinquedos, entre eles Lotso, Barbie e Ken. Já na casa de Molly, Wood fica sabendo que Lotso é um urso mal, uma espécie de ditador, que domina com violência os brinquedos da Creche Sunnyside e que não permite que os brinquedos saiam de lá. O *cowboy*, então, precisa ajudar seus amigos, que a essa altura também já estão cientes da situação, a se livrarem das garras de Lotso e de seus comparsas. Ele retorna à creche exercendo sua função de herói, como aquele disposto a se sacrificar em benefício dos demais. É o sentido de amizade e de companheirismo que movimento esse herói.

Na casa de Molly, Wood descobre sobre Sunnyside e ouve dos brinquedos da menina a história de Lotso: “Sunnyside é um lugar de ruína e desespero, governada por um urso maligno que cheira a morangos silvestres. Parece fofo e gentil por fora, mas por dentro é um monstro”. Somos então apresentados à sua história e como foi um dia esquecido em um campo ao lado de dois outros brinquedos por sua dona e substituído, posteriormente, por outro urso de pelúcia idêntico. Essa rejeição o transformou em um vilão que ameaça os demais brinquedos. Wood, que até então estava decidido a voltar para casa de seu dono e seguir com ele para a faculdade, resolve voltar à creche para salvar seus amigos das garras do vilão. *Toy Story III* constrói as dicotomias típicas dos filmes de faroeste: “mocinhos e bandidos, bravos e covardes, o bem contra o mal [...]” (LOURO, 2013, p. 175). Wood e Lotso são as representações dessa dicotomia. “De um lado, integridade, altruísmo e coragem – qualidades demonstradas especialmente pelo herói – do outro lado, egoísmo, desonestidade e falta de compaixão – marcas notáveis do bandido corrupto”. (LOURO, 2013, p. 175).

O *cowboy* Wood é o mocinho da série *Toy Story*. É amigo e líder dos demais brinquedos de seu dono. E, neste terceiro filme, não é diferente. Wood,

como um bom herói do Velho Oeste, não poupará coragem, utilizando-se de toda sua bravura para salvar seus amigos do vilão Lotso. Wood é a expressão da ousadia e habilidade. Sua liderança é construída em meio a cumplicidade, solidariedade e camaradagem entre os brinquedos e como formas aceitáveis de afetividade entre as masculinidades. Analisando os filmes de faroeste, Guacira Louro (2013, p. 179) destaca que neste universo masculino, “a heterossexualidade parece indiscutível, praticamente naturalizada”. Acrescenta ainda que parceiros “podem até arriscar a vida um pelo outro”, sem que esse gesto seja entendido para além de “lealdade e coragem”.

Entre os brinquedos que ajudam Lotso a dominar a Creche Sunnyside, está o boneco Ken. Quando os brinquedos chegam à Sunnyside, Lotso apresenta alguns brinquedos, e convida o boneco Ken para apresentar aos recém-chegados o lugar. Ken aparece na janela de uma casa de bonecas e desce por um elevador. A cena a seguir passa a mostrar detalhadamente a roupa do boneco começando pelos seus pés que estão calçados com sapatos “dockside” azuis, sem meia, combinando com sua bermuda que está dobrada acima dos joelhos. Ele veste uma camisa azul com estampa de onça, um lenço no pescoço e um cinto amarelo que completa o visual ao lado do cabelo arrumado e do sorriso alinhado. Ele parece delicado. A versão masculina de Barbie. Ele é o contraponto entre Wood e Lotso. Por um lado, guardando um pouco de vilania sempre disposta a aparecer quando é o caso de demonstrar masculinidade. Por outro lado, é leal e salvo da desonestidade e do mal, pelo amor. Se Wood e Lotso são marcados por um certo maniqueísmo, Ken é a demonstração da complexidade dos sujeitos e das incoerências que nos marcam, se aproximando da ideia de anti-herói, como defende Pedro Baranta (2015). Para o autor o “anti-herói é considerado a personagem que vai perturbar e, ao mesmo tempo, criar empatia com o espectador”. (BARANTA, 2015, p. 7). Tipos de sentimentos que vão oscilar ao longo da trama. Ken se enquadra a esse modelo já que é um tipo de masculino que concilia “caraterísticas boas e más, defeitos e qualidades, que podem ou não ser equivalentes aos do espectador normal. Ou seja, o anti-herói vive no equilíbrio entre virtudes e defeitos da conduta moral”. (BARANTA, 2015, p. 7). Em certa medida o público acaba tendo dificuldade em distinguir vilões e anti-heróis, o que ocorre na relação entre Lotso e Ken.

Lotso é impiedoso como todo vilão. Suas ações possuem requintes de crueldade. Porém, os espectadores somente são apresentados às suas intenções, até então não reveladas, quando Buzz vai à sua procura para requisitar que ele e seus amigos mudem de sala. Lotso considera que Buzz poderia “ser um deles”,

ou seja, um de seus aliados no controle de Sunnyside, devido ao seu espírito de liderança e coragem, e o convida a unir-se a eles, porém, como para isso Buzz teria que abandonar seus amigos, ele recusa. Lotso, então, ordena que seus aliados reprogramem o boneco e o torna mais um de seus aliados. Nas cenas seguintes os antigos brinquedos de Andy sofrem vários castigos aplicados por Lotso e seus aliados, inclusive pelo Buzz, que foi reprogramado.

Com o propósito de problematizar a representação do vilão nas animações da Disney, Caynã de Camargo Santos (2015, p. 108) nos mostra uma tendência em construir o vilão como “transgressor dos padrões tradicionais de masculinidade e feminilidade, apresentando em suas caracterizações elementos que sugerem identidades de gênero complexas e ambíguas”. No que diz respeito às relações de gênero e sexualidade, o autor argumenta que os filmes infantis retratam negativamente as condutas que escapam da heteronormatividade. Assim, podemos dizer que esses artefatos culturais acabam por ter efeitos negativos nos processos de “construção de visões e julgamentos morais das crianças acerca de identidades de gênero alternativas” (SANTOS, 2015, p. 108). O vilão vai sendo entendido como o desviante, de maneira que sua função “é ajudar a definir e reforçar o que é normativo” (SANTOS, 2015, p. 109). O desvio que cabe a Lotso é o fato de não ser um ursinho fofinho. Ele desconstrói a imagem da docilidade comumente atribuída aos ursinhos de pelúcia. Não está em jogo sua masculinidade, mas o seu caráter.

Wood, Ken e Lotso, como herói, anti-herói e vilão, para além de fontes de diversão, têm efeitos nos sujeitos, seja retomando e reiterando atitudes ligadas a masculinidades normativas, seja possibilitando resistir a esse processo de naturalização, apresentando masculinidades que fogem aos esquemas heteronormativos.

MASCULINIDADES EM JOGO

Através dos personagens Wood, Lotso e Ken, nos propomos a pensar acerca do conceito de masculinidades, trazendo para o debate as representações de masculinidades, sobretudo a partir das relações estabelecidas entre as masculinidades hegemônicas, cúmplices, subordinadas e marginalizadas (CONNELL, 1995, 2013; BALISCEI, 2018, 2019), presentes nestes três personagens da animação.

Continuando a cena já descrita acima, na qual Ken é chamado a apresentar o local aos novos brinquedos, ao caminhar em direção aos novos moradores do lugar, ele olha para Barbie e se encanta. A boneca corresponde ao olhar. Começa, então, a tocar uma música romântica. Ken se aproxima de Barbie.

Ken: Oi, eu sou o Ken.

Barbie: Barbie. A gente já se conhece?

Ken: Não, não... eu me lembraria.

(Barbie sorri sem jeito)

Ken: Adorei sua polaina.

Barbie: Gostei do seu lencinho.

Após apresentarem aos brinquedos a sala onde deveriam ficar, Ken convida Barbie a ir com ele para sua casa e ela aceita após receber o apoio dos amigos, sobretudo da Senhora Cabeça de Batata. Novamente, nos remetemos à ideia de “amor à primeira vista” que figura como um modo de remeter ao modelo heteronormativo de gênero a partir da captura pelo amor romântico.

Um pouco mais à frente, enquanto os brinquedos na Sala Lagarta executam um plano para fugir de Sunnyside, Ken, juntamente com outros aliados de Lotso, se divertem comentando sobre os novos moradores, os quais os vilões menosprezam.

Cacoete: Você bem que arrumou uma bonequinha, hein?

Ken: Sai fora, Cacoete. A Barbie é diferente.

Estica: Ah, quanta meiguice.

Chunk: Também, é brinquedo de menina!

Ken: (Batendo na mesa com os punhos) Eu não sou brinquedo de menina, por que sempre falam sempre a mesma coisa?

Wood, Lotso e Ken são personagens criados e compostos pelos roteiristas como brinquedos associados ao gênero masculino. Mesmo Lotso pertencendo a uma menina e Wood sendo adotado por outra, em nenhum momento suas identidades masculinas são questionadas. Porém, com Ken, acontece o inverso. Na cena acima, Ken se irrita com o fato de ser chamado de “brinquedo de menina”, ao demonstrar seu sentimento pela boneca que acabara de conhecer. Os brinquedos estariam associando sentimentos e atitudes como a meiguice, o carinho, o amor, ao universo feminino e, de certa forma, colocando a masculinidade de Ken em dúvida. Isso também ocorre na cena veiculada ao

final do filme, quando os brinquedos, recebem uma carta contando sobre as novidades na creche Sunnyside. Ao terminar de ler a carta, Wood diz “Essa Barbie tem uma letra bonitinha”, momento em que a boneca vaqueira Jessie o alerta a observar quem assina a carta: Ken. A expressão no rosto dos personagens remete ao estranhamento que essa desassociação provoca: uma “letra bonitinha”, com coraçõezinhos, está associada ao feminino, a presença de tal habilidade em um personagem masculino produz um deslocamento à norma.

No que diz respeito aos estudos das masculinidades, Raewyn Connell (2013) nos convida a reexaminar as categorias do feminismo, especialmente, os processos identitários e a fluidez do gênero. Podemos perceber como a animação *Toy Story*, assim como as demais obras de animação e/ou cinematográficas, participam desse processo de mobilizar e representar posições de gênero, numa educação do olhar que produz relações entre feminino e masculino ou, e também, entre as diferentes masculinidades e entre as diferentes feminilidades. Entendendo, como nos propõe Joan Scott (2019), as relações de gênero como construção e afastando-nos de uma ideia de essência ou algo natural, mas resultado de criação cultural, marcada pelo tempo, estamos considerando as masculinidades como resultado de significados que atribuem identidades, jogos e corpos que são situados historicamente, variando de cultura para cultura e dentro de uma mesma cultura.

É Raewyn Connell (1995) que nos convoca a refletir acerca das possíveis configurações de masculinidades e de como as relações de poder se fazem presentes nestas configurações, entendidas como práticas “em torno da posição dos homens na estrutura das relações de gênero. Existe, normalmente, mais de uma configuração desse tipo em qualquer ordem de gênero de uma sociedade”. (CONNELL, 1995, p.188). Assim, a autora defende que não é possível falar de masculinidade no singular, nos convocando a tratar sempre de “masculinidades”. No entanto, ela ainda ressalta que esse uso no plural guarda um perigo: de que possamos pensar no gênero simplesmente como um *pout-pourri* de identidades e estilos de vida relacionados ao consumo. Por isso, é importante sempre lembrar as relações de poder que estão aí envolvidas”. (CONNELL, 1995, p.188),

Ampliando as possibilidades de análise, buscando ainda no diálogo descrito anteriormente e na cena do surgimento de Ken na história, o questionamento acerca da masculinidade de Ken surge mais pelo fato de ele

demonstrar sentimentos por Barbie, ou seja, por ser meigo, como dito pelo outro brinquedo, do que pelo fato de ser um brinquedo de menina. É dado como certo, no diálogo, que Ken é meigo, porque é um brinquedo de menina. Meiguice, carinho, afeto e demonstração de amor seriam, assim, atitudes e sentimentos próprios e exclusivos do gênero feminino.

Mas, por que tais características seriam consideradas como próprias de um gênero e não de outro? Como percebemos tais discursos na animação, bem como na nossa sociedade, uma vez que os artefatos culturais dizem também dos processos de subjetivação, como já dito anteriormente? Buscamos junto aos estudos de gênero algumas pistas que podem nos ajudar na tarefa de compreender, porém, não de responder, às questões acima. E, apostamos no cinema, tomado como um artefato cultural que pode colocar em movimento tais discussões.

Aproximando-nos de autoras como Guacira Lopes Louro (2007, 2013), Raewyn Connell (1995, 2013) e Joan Scott (2019), pensamos em gênero como uma construção, resultado de criação cultural, marcada pelo tempo. Assim, estamos considerando as masculinidades como resultado de significados que atribuem identidades, jogos e corpos que são situados historicamente, variando de cultura para cultura e dentro de uma mesma cultura.

Reexaminando seu conceito de masculinidades, Raewyn Connell (2013) nos mostra que cada sociedade constrói uma determinada ordem de gênero, ou seja, padrões de gênero das instituições que formatam suas práticas. Poder, produção, vínculos emocionais e simbolismo seriam essas quatro dimensões que juntas construiriam o gênero, sem esquecer que também são dessas dimensões que surgem as possibilidades de transformação. Consideramos relevante pensar que as transformações das relações de gênero são resultado tanto das pressões externas quanto das contradições internas nessas dimensões que vão danificando os padrões de gênero e construindo mudanças nessas estruturas (CONNELL, 2013).

WOOD E AS MASCULINIDADES HEGEMÔNICAS

Wood é corajoso e fiel, encara com bravura todos os perigos e, se preciso, arrisca-se para salvar seus amigos. Suas roupas são típicas dos *cowboys* do Velho Oeste. Seu corpo é magro e esguio. Suas atitudes são sempre nobres e visam sempre o bem de todos, como quando se separa de seu cavalo, Bala-no-Alvo, pelo, que até então, pensava ser o melhor para seu companheiro de aventuras.

Adriano Beiras *et al.* (2007), ao analisarem a construção e a composição de vilões e heróis de histórias em quadrinhos, apontam para a representação do herói como “um homem branco, ocidental, de classe dominante, provedor, heterossexual, forte e viril”. (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 64). Um tipo de masculinidade que sugere, reforça, além de disseminar, a heterossexualidade como norma. Um investimento na masculinidade como construção repetitiva em que os artefatos, como o cinema, contribuem para manter a busca por essa imagem de masculinidade desde muito cedo. (BEIRAS *et al.*, 2007).

Assim como nas histórias em quadrinhos analisadas por Beiras e outros (2007), o *cowboy* Wood não escapa a essa construção, ou como nos ensina Judith Butler, não escapa da performatividade do gênero. “Dizer que o gênero é performativo é dizer que ele é um certo tipo de representação; o ‘aparecimento’ do gênero é frequentemente confundido com um sinal de sua verdade interna ou inerente” (BUTER, 2019, p. 39). As masculinidades são construídas nas relações dos homens com os demais homens e também com as mulheres. Wood é companheiro e confiável. Suas roupas, seu modo de andar, de falar, denotam um determinado processo de construção e de representação de masculinidade que se aproxima do que Raewyn Connell (2013) chamou de masculinidade hegemônica. Sua relação com os demais personagens, especialmente com seus amigos, é de liderança. Ele detém um poder de convencimento, mas também é capaz de aceitar as ideias e opiniões de seus companheiros. “A masculinidade hegemônica se distinguiu de outras masculinidades, especialmente das masculinidades subordinadas”. (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245). Para os autores, ela “não se assumiu normal num sentido estatístico; apenas uma minoria dos homens talvez a adote. Mas certamente ela é normativa”. Assim, ela vai adquirindo um valor, incorporando “a forma mais honrada de ser um homem”, exigindo “que todos os outros homens se posicionem em relação a ela” e, principalmente, subordinando as “mulheres aos homens”. (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245).

As identidades de gênero são construções que ora afirmam e ora negam outras identidades de gênero. Nesta relação, homens se subjetivam, constroem suas masculinidades, ora afirmando comportamentos socialmente compreendidos ou considerados como próprios do seu gênero, ora negando comportamentos que são socialmente delegados ao gênero feminino.

LOTSO, KEN E AS MASCULINIDADES SUBORDINADAS E MARGINALIZADAS

Enquanto Wood é apresentado com roupas alinhadas, portando quase sempre seu chapéu, Lotso nos é apresentado com aparência desgastada pelo tempo, roto e obeso. Sua pelúcia está sempre suja e ele anda com relativa dificuldade apoiado em uma espécie de bengala. Suas atitudes com os brinquedos que considera inferiores beiram a tortura: castigos, prisão e vigilância constante. Como vilão, contrapõe-se a Wood, e não mede esforços para atingir seus objetivos.

O corpo descuidado outros elementos estéticos vão ajudando a caracterizar o posicionamento ético-moral de Lotso como o oposto, como a diferença que serve para construir o lugar do herói e seu antagonista. Dedicando-se a analisar como as masculinidades vão sendo construídas nas relações entre heróis e vilões, Adriano Beiras *et al.* (2007, p. 66) destacam que “os corpos dos heróis são costumeiramente representados de forma mais simétrica, dentro de padrões normativos de saúde e beleza”, diferente dos vilões que “frequentemente carregam traços ou atributos que os desviam destes mesmos padrões, tais como cicatrizes, deficiências físicas ou feições associadas ao grotesco” (BEIRAS *et al.*, 2007, p. 66).

Podemos aproximar a construção da masculinidade de Lotso ao que Raewyn Connell (2013) chama de masculinidade marginalizada, que, segundo João Paulo Baliscai (2018, p. 131)

Reúne sujeitos que encontram dificuldades para ocupar posições hegemônicas - desta vez, não por uma questão de gênero e sexualidade, mas sim por outras estruturas sociais, tais como raça, classe, idade, nacionalidade e etnia. Essa expressão da masculinidade corrobora que para uma análise de gênero é necessário ir além do próprio gênero, já que ele é atravessado por outras diferenças que podem dinamizar, intensificar e modificar as relações entre sujeitos masculinos e femininos. Especificamente sobre os homens [...]

Lotso é apresentado com um ancião. Sempre apoiado em uma bengala, é transportado por um caminhãozinho, ele foi abandonado e ficou um período desabrigado. Para ascender à posição de líder, utiliza a força dos demais brinquedos e passa a dominar Sunnyside através do medo imposto aos demais brinquedos.

Ken é um boneco que mora em uma casa de bonecas. Ele possui um extenso guarda-roupas e está sempre bem vestido e alinhado. Quando os brinquedos, liderados por Wood, que retornou à Sunnyside para resgatá-los, colocam em ação seu plano de fuga, Barbie, como parte do plano, pede que retomem o namoro que ela rompeu quando descobriu que o amado era aliado de Lotso. Ken, então a leva de volta para sua “Casa dos Sonhos” e lhe apresenta seu “closet”. Ao ver a animação de Barbie, ele diz em tom triste:

Ken: Ninguém liga para roupa aqui.

Barbie: (se aproximando) Ken, dá para você desfilar alguns destes modelitos para mim? Só alguns?

Começa a tocar uma música de discoteca e Ken desfila vários de seus modelos para Barbie. O que ele não imagina é que tudo isso é parte do plano para que os brinquedos consigam fugir do lugar. Aqui podemos associar as atitudes de Ken com uma masculinidade metrosssexual, ou seja, a do homem que se preocupa fortemente em cuidar da aparência, que gosta de se vestir bem e de estar na moda, considerado vaidoso, e que gosta de exibir-se, expor sua aparência a outros, algo associado socialmente à feminilidade ou, de forma estereotipada, à homossexualidade. Ou seja, o que está em jogo é a elaboração de um corpo ‘diferenciado’ em relação aos pressupostos de coerência a partir dos quais os gêneros devem se expressar (OLIVEIRA JÚNIOR e CANCELA, 2012).

Compreendemos que o personagem de Ken personifica uma representação de masculinidade subordinada, uma vez que segundo João Paulo Baliscai (2018, p. 131)

Stujeitos masculinos são posicionados em uma condição de subordinação à medida que se afastam dos ideais hegemônicos de masculinidades e se aproximam de gostos, interesses, comportamentos e habilidades que, socialmente, têm sido relacionadas ao feminino - como relacionar-se sexualmente com um homem ou desenvolver habilidades com jardinagem, dança ou culinária.

Acreditamos ser relevante ressaltar, que mesmo buscando nos personagens da animação *Toy Story III* características, atitudes, sentimentos, e performances que nos permitam aproximá-los das representações de masculinidades propostas por Raewyn Connell (1995, 2013), também

trabalhadas por João Paulo Baliscai (2018, 2019), não estamos nos propondo a pensar os gêneros e as masculinidades como categorias estanques, sem movimento ou que engessem os personagens. Compreendemos que tais categorias são fluidas e que estão em constante movimento. Construimos nossas representações de masculinidades ou de feminilidades no contato, nas relações e pertencimentos que vivenciamos em nosso cotidiano. Tornamo-nos homens e mulheres em relações que se dão com os gêneros entre si e com o outro.

Ao revistar seu conceito de masculinidade hegemônica, Raewyn Connell (2013, p. 262), nos alerta para o fato de que “a característica fundamental do conceito continua a ser a combinação da pluralidade das masculinidades e a hierarquia entre masculinidades [...] O conceito de masculinidade hegemônica presume a subordinação de masculinidades não hegemônicas [...]”. É o que vemos acontecer em *Toy Story III*. Os personagens secundários da animação, especialmente Ken, performam uma masculinidade não hegemônica que não apenas contrasta com as demais masculinidades, mas as ressignificam e possibilitam novas construções. Mesmo não rompendo com a hierarquia existente entre as representações de masculinidades, ela opera na direção da reconstrução das mesmas, propondo novas possibilidades de existência e de vivências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos dizer que a animação *Toy Story III* nos ajuda a afirmar nosso entendimento de educação como aquele ligado a constituição dos sujeitos. Como um dos processos mais eficazes de construção de identidades de gênero e sexualidade. Acionando esse entendimento, mostramos no artigo a ação dos artefatos culturais como educativos, investindo na formação dos sujeitos desde a infância, em aliança com as normas de gênero. Assim, pudemos problematizar as masculinidades presentes e acionadas de forma diferente nas três personagens centrais da trama. Por se tratar de um filme de animação, essa produção pode ser entendida, a partir do senso comum, como ligada a aspectos aparentemente inocentes como, por exemplo, alegria, pureza e divertimento. Daí sua sutileza na construção das identidades de gênero e nas masculinidades como investimento. *Toy Story III* também educa. Como qualquer artefato cultural, também coloca em exercício as pedagogias culturais, se constituindo como práticas de ensinar significados sociais e culturais.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Paula D.; COSTA, Marisa V. Nos rastros do conceito de pedagogias culturais: invenção, disseminação e usos. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, n.33, p. 1-23, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/edur/v33/1982-6621-edur-33-e157950.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2021.

ANDRADE, Paula D.; COSTA, Marisa V. Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação. **Textura**, Canoas, v. 17, n. 34, p. 48-63, mai./ago. 2015. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/1501/1140>. Acesso em: 02 fev. 2021.

BALISCEI, João Paulo; CALSA, Geiva Carolina; GARCÍA, Fernando H. Imagens da Disney (re)produzindo gênero: Revisão da produção acadêmica (2003 -2015). **Revista Digital do LAV**, v. 10, n 3, set.-dez., pp. 156-178, 2017. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-66572018000200003. Acesso em: 13 ago. 2019.

BALISCEI, João Paulo. **Vilões, heróis e coadjuvantes: um estudo sobre masculinidades, ensino de arte e pedagogias Disney**. Tese (Doutorado - Educação). Maringá, Universidade Estadual de Maringá, 2018. Disponível em: <http://www.ppe.uem.br/teses/2018/2018%20-%20Joao%20Paulo%20Baliscei.pdf>. Acesso em 10 ago. 2019.

BARANTA, Pedro Alexandre de Almeida Lima Fernandes. **Anti-heróis no cinema: cinema audiovisual - 2014/2015**. Dissertação (Mestrado - Som e Imagem), Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/19486>. Acesso em 10 ago. 2019.

FINCO, Daniela; ROVERI, Fernanda. Questões de gênero na produção cultural para crianças. In: ACCORSI, Fernanda Amorim; BALISCEI, João Paulo; TAKARA, Samilo (orgs.). **Como pode uma pedagogia viver fora da escola?** Estudos sobre pedagogias culturais. Londrina: Syntagma Editores, 2021, p. 118-134.



FISCHER, Rosa M. B. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, jan./jun. 2002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/27882>. Acesso em: 10 fev. 2021.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

FOUCAULT, Michel. **El yo minimalista y otras conversaciones**. Buenos Aires: la marca editora, 2012.

HENNIGEN, Inês; GUARESCHI, Neusa M. F. A subjetivação na perspectiva dos estudos culturais e foucaultianos. **Psicologia da Educação**, São Paulo, n. 23, p. 57-74, 2º sem. 2006. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/psicoeduca/article/view/43271>. Acesso em: 15 jun. 2022.

LOURO, Guacira L. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Pro-Posições**, Campinas, v. 19, n. 2, p. 17-23, maio/ago. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/pp/v19n2/a03v19n2.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2021.

LOURO, Guacira. Destemidos, bravos, solitários – a masculinidade na versão western. **Revista Bagoas**, n. 10, p. 171-182, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/5382/0>. Acesso em: 19 ago. 2019.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História**, São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101/8763>. Acesso em: 19 ago. 2019.

OLIVEIRA JÚNIOR, Edyr Batista de; CANCELADA, Cristina Donza. Que corpo é esse? O metrosssexual em debate. **Revista do NUFEN**, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 20-33, jan.-jun. 2012. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rnufen/v4n1/a03.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2022.

ROSE, Nikolas. Como se deve fazer a história do eu? **Revista Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 26, n. 1, p. 33-67, 2001. Disponível em:



<https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoe realidade/article/view/41313/26145>.
Acesso em: 19 ago. 2019.

SANTOS, Caynã de Camargo. **O vilão desviante:** ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos estúdios Disney. Dissertação (Mestrado – Filosofia). São Paulo, Programa de Pós-graduação em Estudos Culturais, Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100135/tde-09092015-190418/publico/dissertacao_caynna.pdf. Acesso em: 19 ago. 2019.

Recebido em 03 de julho de 2022

Aprovado em 25 de novembro de 2022