

**DA LÓGICA DA PROPRIEDADE À LÓGICA DA POSSE: APROPRIAÇÕES
DO POP PELO AUDIOVISUAL *QUEER* BRASILEIRO**Anderson Moreira¹**RESUMO**

Esse trabalho se dedica a pensar como certas produções audiovisuais brasileiras, de formatos diferentes, se apropriam de personagens da cultura pop, particularmente de super-heróis, para construir suas visões de mundo *queer* e periféricas. Para isso, falaremos inicialmente das práticas em torno dos direitos autorais perpetradas por grandes conglomerados midiáticos, para depois nos voltarmos para os modos como certas obras se utilizam de personagens e universos proprietários para seus próprios fins. Munidos de conceitos da tradição teórica antropofágica brasileira, principalmente do de posse contra propriedade, analisaremos a websérie *X-Pocs*, o curta-metragem *Vando Vulgo Vedita* e o filme *Batguano*.

PALAVRAS-CHAVES: Audiovisual brasileiro; Cultura pop; Antropofagia; Cinema *queer*.

**FROM THE LOGIC OF OWNERSHIP TO THE LOGIC OF POSSESSION: POP
APPROPRIATIONS BY THE BRAZILIAN *QUEER* AUDIOVISUAL****ABSTRACT**

This work is concerned with certain Brazilian audiovisual productions, of many different formats, that appropriate characters from pop culture, particularly superheroes, to build their *queer* and peripheral worldviews. To this end, we will initially talk about the practices around copyright perpetrated by large media conglomerates, and then turn to the ways in which certain works use proprietary characters and universes for their own purposes. Armed with concepts from the Brazilian anthropophagic theoretical tradition, especially that of possession against property, we will analyze the *X-Pocs* webseries, the short film *Vando Vulgo Vedita* and the movie *Batguano*.

KEYWORDS: Brazilian Cinema; Pop culture; Anthropophagy; *Queer* cinema.

INTRODUÇÃO

A partir da virada do milênio, e ainda mais particularmente nos anos 2010, filmes de super-heróis se tornaram um dos gêneros cinematográficos de maior sucesso de Hollywood, ocupando salas de cinemas, faturando bilhões de dólares mundo afora e até mesmo se entranhando nas discussões políticas que travamos *on* e *offline*². Gostando

¹ Anderson Moreira é doutorando em Cinema e Audiovisual pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual da UFF (PPGCINE/UFF), onde estuda apropriações da cultura pop pelo audiovisual brasileiro. É formado em Cinema pela mesma instituição e é mestre em Preservação do Patrimônio Cultural pelo IPHAN. Também investiga as relações entre cinema e direitos culturais.

² Entre os 10 filmes de maior bilheteria dos anos 2010, 5 eram de super-heróis, todos da *Marvel Studios*, e portanto da *Disney*. Todos faturaram acima de 1 bilhão de dólares mundialmente. O filme de maior

ou não, os personagens que esses filmes colocam em cena, e que já faziam parte de nossos imaginários através de diversos produtos culturais ao longo da história da cultura massiva-midiática ocidental, parecem ter se tornado parte ainda mais indelével de nossa cultura global e também das maneiras como muitos produzem suas subjetividades contemporaneamente. Esse artigo procura partir dessa realidade para ir além dos universos canônicos dos heróis, estabelecidos por grandes corporações de mídia, e buscar, em algumas apropriações audiovisuais desses personagens feitas por grupos minoritários brasileiros, as maneiras com que eles são dobrados para falar de outras formas de ser e estar no mundo. Com ajuda de autores que investigam questões sobre a antropofagia cultural brasileira, procuraremos entender as maneiras com que obras como a websérie *X-Pocs*³ (Adder Santos, 2018-2020), o curta-metragem *Vando Vulgo Vedita* (Andréia Pires e Leonardo Mouramatheus, 2017) e o longa *Batguano* (Tavinho Teixeira, 2014) se utilizam de personagens proprietários, *X-Men*, *Dragon Ball* e *Batman*⁴ respectivamente, para falar de existências *queer* e periféricas.

Podemos dizer que esse universo e seus personagens fazem parte do que denominamos cultura pop. Nesse artigo, a maneira como pensamos a cultura pop guarda ressonância com o esboço conceitual elaborado por Thiago Soares, que atribui ao pop um “conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática” (SOARES, 2014). Aqui nos referimos ao pop tornado uma experiência global, em nível territorial, propiciando diversas vivências, locais e subjetivas. Os super-heróis e os produtos midiáticos em que eles são veiculados alcançam, assim, uma enormidade de territórios e, da mesma forma que eles transitam nas e entre diversas mídias, também se

bilheteria da década foi *Vingadores: Ultimato* (Joe Russo e Anthony Russo, 2019), que faturou quase 2 bilhões e 800 milhões de dólares. Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/2010s_in_film

3 Episódios disponíveis em https://www.youtube.com/playlist?list=PL7k8DyIZiiD3-LQPFY87qBkZ_AT-MdFC

4 Ainda que sejam criações e produtos transmidiáticos de presença massiva, dos quadrinhos (HQs) às telas de cinema, para esse artigo convém algumas explicações. Em linhas gerais, *X-men* (Jack Kirby e Stan Lee, 1963) é o título originário de uma história em quadrinhos que retrata um grupo de super-heróis, mutantes, cuja condição genética geralmente lhes atribuem poderes fantásticos, e que têm, dentre seus maiores vilões, o preconceito da sociedade envolvente. Já *Batman* (Bob Kane e Bill Finger, 1939) é um super-herói que, em razão do assassinato violento dos pais, usou a fortuna herdada para se vingar contra o crime organizado, especialmente na cidade fictícia de *Gotham City*. Por fim, mais recente, *Dragon Ball Z* é um desenho animado japonês (anime) baseado na série de mangá e derivado do anime *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984). A série acompanha as aventuras do personagem *Goku*, bem como o desenvolvimento de seu rival *Vegeta*. Além dos quadrinhos/mangá e filmes *live action*/anime, essas criações também deram origem a desenhos animados, brinquedos, jogos eletrônicos e etc.

multiplicam suas virtualidades apropriantes. É nesse sentido que o arranjo conceitual do pop nos é útil nesse artigo, tendo em vista que (a cultura pop):

(...) se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (SOARES, 2014).

Isto posto, a questão da propriedade intelectual é parte fundamental do que trataremos aqui. Por isso, na primeira parte do artigo comentaremos sobre como é próprio dos conglomerados de mídia prolongarem e perpetuarem o estatuto proprietário sobre bens culturais a partir de batalhas jurídicas, *lobbies* políticos, e exploração intensiva do domínio público e dos intertextos derivados. Na contramão dessa ótica, propomos uma inversão eminentemente antropofágica. Na segunda parte do artigo falamos sobre a utilização, também intensiva, que audiovisuais e populações minoritárias fazem desses conteúdos e que pode minar sua lógica por dentro, mobilizando-os junto às suas forças para o que pede a vida naquele momento. Ao contrário de reafirmarem uma noção que o estatuto jurídico confere à propriedade, como diria Alexandre Nodari, que se resume no direito de abuso, “a possibilidade de destruir, vender, alienar” (NODARI, 2018, p. 36), o que essas apropriações parecem sugerir é uma recusa, uma escolha de ordem político-ontológica: “não uma posse sem propriedade, mas uma posse contra a propriedade” (idem). Nesse sentido, analisamos as obras citadas acima, que, acreditamos, tem o potencial de operar nessa lógica outra.

MEANDROS DO MERCADO

Nos últimos anos percebe-se uma presença massiva de filmes de super-heróis nas salas de cinema brasileiras. Além das salas de cinema, a transição cada vez mais rápida entre janelas de exibição aumenta ainda mais a quantidade de espectadores desses multiversos e também a pluralidade de mundos a que somos lançados a todo momento. Convém, nesse sentido, esmiuçarmos um pouco mais sobre o mercado da cultura pop na contemporaneidade a partir desse viés dos super-heróis. Observemos os dados de ocupação de nossas salas de cinema, que são reveladores. No dia 25 de Abril de 2019 estreou no Brasil, e no mundo, o desfecho da saga dos Vingadores, produzida

pela *Marvel* e pela *Disney*, com o filme *Vingadores: Ultimato* (Anthony Russo e Joe Russo, 2019). O filme mostra o desdobramento dos eventos que se sucederam após a dizimação da metade da população universal a partir de um gesto: o estalar de dedos do vilão *Thanos*. Os cálculos do portal Filme B apontavam para uma ocupação de até 80% das salas de cinema no Brasil. Tal previsão foi confirmada com a notícia de que o lançamento de *Ultimato* provocou “crescimento de 37% da renda e de 20% no público no fim de semana”. Ainda segundo o portal, a longa chegou a concentrar a fatia de 93,8%⁵ do mercado cinematográfico brasileiro. Um único longa, um único gesto: o que deixaria atônitos muitos cineastas e teóricos brasileiros que discutiam a ocupação de nossas salas de cinema no decorrer do século XX.

Nesse contexto, a propriedade intelectual é uma parte fundamental das operações econômicas realizadas pelos grandes estúdios e empresas de mídia. Ressaltamos que um dos maiores fatores que determina o enorme sucesso da *Disney* nas bilheterias atuais é o fato da companhia ter adquirido *intellectual properties* (propriedades intelectuais) como as da *Marvel* (empresa dona dos direitos de personagens como Capitão América, Vingadores etc), e da *LucasFilms* (detentora dos direitos do universo *Star Wars*). Interessa-nos, particularmente, a maneira como esses grandes conglomerados se valem de manobras jurídicas e da exploração de histórias que são parte do domínio público para produzirem seus lucros exorbitantes⁶.

Começemos com um exemplo que, se não envolve diretamente super-heróis, envolve domínio público, criação e lógica proprietária. O livro *The Frankenstein* (1831), de Mary Shelley, foi adaptado pela *Universal Studios* no filme *Frankenstein* (James Whale, 1931) como parte do conhecido Ciclo de Monstros daquele estúdio. No

5 O total arrecadado em bilheteria dos 10 maiores títulos foi de 108.808.974 milhões só no fim de semana de estreia do filme. Desse total, mais de 102 milhões foi somente a bilheteria de *Ultimato*. Curioso que, entre os dez títulos, conste outros dois filmes da *Disney*: *Dumbo* (Tim Burton, 2019) e *Capitã Marvel* (Anna Boden, Ryan Fleck, 2019), e outro filme de super-herói *Shazam* (David Sandberg, 2019), só que da DC (integrante do conglomerado *WarnerMedia*). Ainda que esses números revelem a ocupação das nossas salas de cinema, o portal destaca que eles mostram a expressividade do mercado exibidor do setor audiovisual no mercado cultural brasileiro.

6 “A *Walt Disney Company* divulgou seu lucro líquido referente ao primeiro trimestre fiscal, que terminou no dia 28 de dezembro de 2019. A empresa teve lucro de US\$ 2,11 bilhões”. Fonte: <https://www.sunoresearch.com.br/noticias/disney-lucro-us-211-bilhoes-queda-244-comparacao-anual/#:~:text=Disney%20apresenta%20lucro%20de%20US%24%202%2C11%20bilh%C3%B5es%3B%20queda,24%2C4%25%20na%20compara%C3%A7%C3%A3o%20anual&text=A%20Walt%20Disney%20Company%20divulgou,%2C4%25%20na%20compara%C3%A7%C3%A3o%20anual.>

livro, Mary Shelley não descreve a cena de criação do Monstro, apenas faz alusão a ela, deixando o/a leitor/a fazer essa criação em sua cabeça. No entanto, a partir do filme *Frankenstein* e de suas continuações sucessivas no cinema, o estúdio, que se apropriou de uma obra de domínio público, acabou criando um universo proprietário, criando os raios, a risada diabólica, o equipamento com *look* de ficção científica e o próprio visual do personagem. Esse visual se tornou uma sensação instantânea e ficou amplamente associado com o monstro, tornando-se sua configuração padrão. Como essa aparência não estava na história original, a *Universal* poderia controlar sua visão particular do monstro e impor os direitos autorais a ele. Qualquer pessoa que quisesse fazer uma criação a partir desse imaginário de Mary Shelley que fosse semelhante ao monstro verde corria o risco de ser processado, estratégia que a *Universal* adotou em alguns casos emblemáticos (BAILEY, 2011).

Não se quer aqui demonizar o sistema de propriedade intelectual nem diminuir o potencial inventivo dos criadores e artesãos desse momento particular do cinema de massa hollywoodiano, mas de criticá-lo enquanto única lógica possível. Criticar um sistema que permite que grandes conglomerados de mídia busquem suas inspirações na memória coletiva, no domínio público, na reserva comum de histórias e signos da humanidade, e, a partir desse saque inicial, tentem barrar outras produções, outras apropriações possíveis desse manancial coletivo. Essa crítica é feita especialmente num momento em que o neoliberalismo e suas práticas de desregulação permitem transações internas entre as empresas de um mesmo conglomerado, possibilitando o surgimento de um emaranhado de práticas monopolistas no capitalismo transmidiático atual.

A *Disney*, como falamos anteriormente, é outro bom exemplo para pensarmos essas relações. Muitas das produções dessa megacorporação foram baseadas não em conteúdos proprietários originais, mas, pelo contrário, em diversos *commons*, no caso, o domínio público, de expressões culturais tradicionais ou de obras clássicas, como *A Branca de Neve*, *A Bela Adormecida*, *Cinderela*, *Aladdin*, *Frozen*, entre muitos outros. Aliás, é notório que para além das apropriações sobre um patrimônio comum, a *Disney* se vale fortemente de recursos jurídicos e políticos na proteção do seu acervo de obras intelectuais. E aqui citamos o caso emblemático do ratinho *Mickey*. Em 1976, menos de uma década para que *Steamboat Willie* (Walt Disney, 1928) entrasse em domínio

público, o que aconteceria em 1984 (o prazo dos direitos autorais de então era de 56 anos), o prazo para o copyright corporativo foi estendido para 70 anos. E então, exatamente no ano que o novo prazo acabaria, em 1998, o Congresso estadunidense aprovou, sob pesado lobby do conglomerado *Disney*, o *Copyright Term Extension Act* (*Ctea*), que também ficou conhecido como *Mickey Mouse Protection Act*. Através dele uma obra só poderia entrar em domínio público 90 anos após a sua criação. O que valeria dizer que desde 2018 já poderíamos explorar a figura de *Mickey Mouse*, não fosse a validação da Suprema Corte estadunidense dos 95 anos para o copyright em poder de empresas, votado pelo Congresso (FARIA, 2012, p. 67). Será que em 2023 as pessoas poderão usar o personagem e utilizá-lo a seu bel prazer?

A própria disputa e negociações entre as corporações, como ocorreu no caso da fusão da *Disney* com o estúdio *Fox*, cujo cerne eram os direitos autorais, nos ajuda a compreender esse território. Essa fusão coloca a *Disney* no controle de 40% de toda a bilheteria do cinema. Com tantas propriedades intelectuais⁷, essa fusão ainda a coloca na posição de liderança para construir o catálogo de um serviço de streaming digital, o *Disney+*, para rivalizar com a *Netflix*, *Amazon* e *Apple* (além de, com a fusão, já ser acionista majoritária do serviço *Hulu*). O resultado possível, a concentração de vastos universos culturais nas mãos de uma única proprietária. Nas palavras do colunista de cultura do *The Guardian*, Peter Bradshaw:

É uma demonstração cartunesca do capitalismo-alfa: a diversidade e a diferença se juntaram em uma grande bolha monopolista. Com cada aquisição, as apostas aumentam, assim como as oportunidades de lucro – e eu prevejo, o número de executivos que se sentirão cada vez menos inclinados a arriscar em novos e diferentes tipos de filmes, de novos e diferentes tipos de cineastas⁸ (BRADSHAW, 2019, tradução nossa).

A *Disney*, então, se valeu de contos de fada e outras histórias em domínio público para construir boa parte de seu catálogo de filmes animados, o que possibilitou que se transformasse na megacorporação atual, que pode comprar outras IPs

7 Para citarmos algumas, *The Simpsons*, *Family Guy*, *Modern Family*, *Star India Channel*, *Alien e Predador*, *ESPN*.

8 No original: “It’s an almost cartoon-like demonstration of alpha-capitalism: diversity and differentness mashed together into a great big monopolistic blob. With each acquisition, the stakes get higher, as do the profit-opportunities – and, I predict, the numbers of ass-covering executives who will feel less and less inclined to take risky chances on new and different types of film from new and different types of film-makers”.

(*intellectual properties*), como *Marvel*, *Star Wars* e *Pixar*, para estender seus tentáculos culturais. Ela também, ao mesmo tempo, saqueia o *commons* para produzir lucro, enquanto cria entraves para que outros usufruam desse *commons*.

DA LÓGICA DA PROPRIEDADE À LÓGICA DA POSSE: A FÊNIX NEGRA QUE VOCÊ RESPEITA

Enquanto o universo corporativo trava intensas batalhas com fortes insumos jurídicos e políticos, suas obras, com imagens e tramas proprietárias, circulam e alcançam os públicos mais diversos, como é próprio da cultura pop. No Brasil, uma websérie disponível no *Youtube* denominada *X-Pocs: Evolution* é uma pequena amostra disso. A paródia do universo *X-Men*, inclusive da saga *Fênix Negra* (Simon Kinberg, 2019), faz uma utilização intensiva de personagens e outros elementos do conteúdo canônico do supergrupo da *Marvel*. Mas aqui ocorrem certas subversões: estamos em Belém, no Pará, os personagens são *queer* e falam o pajubá. *Jean Grey*, a mutante com poderes telecinéticos e telepáticos que mais tarde se transforma em vilã, é Jean Gay. A ela somam-se outros personagens cujos nomes/palavras fazem referência ao universo pop LGBTQ: Cipoc (Ciclope), Velha (professor Xavier), Pockerine (Wolverine), Faísca (Tempestade), Chupona (Vampira), Panni Kitty (Lince Negra) entre outros personagens. A série é multi-referenciada⁹. Ela alude a desenhos animados, filmes e games, o que é evidente nos figurinos e na trilha sonora adotados. Como ocorre com muitas das apropriações que são feitas de super-heróis, o que vemos nas obras derivadas não oficiais é a utilização de um símbolo, de uma música, de uma vestimenta. Geralmente, esses usos não se referem a episódios e arcos específicos, mas a algumas características gerais dos personagens e sua iconografia, já que a memória popular tende a ser prototípica e construtiva mais do que específica e fixada; nas palavras de Spiegel e Jenkins (1991), estamos falando da característica repisódica¹⁰ da cultura pop.

9 A série também faz referência à animes (desenhos animados japoneses), à *Sonic* (clássico video-game da *Sega*), entre outras referências.

10 Aqui Spiegel and Jenkins fazem referência ao psicólogo cognitivista Ulric Neisser que propunha, dentre outras coisas, que a memória é construída. Nesse sentido, dizer que algo é repisódico sugere que muito do que nós relembramos sobre nosso passado envolve uma abstração da experiência vivida em alguma coisa mais genérica e prototípica, algo que não necessariamente reflete um acontecimento singular, mas antes que preserva a verdade de uma série de experiências relatadas (SPIEGEL; JENKINS, 1991, p. 135).

FÊNIX NEGRA QUE VC RESPEITA !



Figura 1 - Meme extraído da *fanpage* do Universo X-Pocs.

Assim como os textos originais, que muitas vezes produzem obras derivadas, há também nessas apropriações a utilização intensiva de intertextos que não ficam adstritos unicamente à esfera midiática, produzindo conteúdos em diversos perfis, contas e *fanpages* nas redes sociais, no *Youtube*, na proliferação de memes, e até mesmo festas na cidade de Belém. Em suma, produzindo o que é possível produzir. Se a própria indústria do entretenimento recicla seus materiais em milhões de produtos intertextuais, a internet e as novas tecnologias de comunicação são terrenos férteis para a multiplicação de posses a partir do sampleamento e da memética. Nesse sentido, a recepção via produção evidencia no gesto de apropriação a abertura desses conteúdos que permeiam universos disparatados e que, algumas vezes, carregam potências subversivas inexploradas, para, por exemplo, afirmar corpos e universos *queer* que a via canônica super-heroica muito pouco produziu, mesmo nos últimos anos, quando questões representativas se tornaram mais prementes.

Ainda que personagens LGBTQs estejam sendo gradativamente incorporados ao universo das HQs e conseqüentemente dos demais intertextos, quando isso é feito pelas grandes corporações midiáticas, trata-se mais de uma ação coordenada e estratégica, voltada à maximização dos lucros (e minimização dos custos), do que da afirmação da coexistência de mundos onde corpos, personagens e tramas *queer* convivam com o mundo branco, patriarcal e heterossexual.

Se essa estratégia de assimilação da diferença, ou seja, da devoração indistinta das subjetividades resistentes, é o terreno por onde o capitalismo neoliberal coopta e produz subjetividades voltadas para o mercado, na antropofagia podemos encontrar resistências. Pois nem tudo é para ser devorado. Aqui reside um dos pontos centrais que distingue antropofagia da devoração mercadológica: sua escolha ética e vital. Mais que a característica repisódica apontada por Spigel e Jenkins (SPIEGEL; JENKINS, 1991, p. 135), as apropriações que apontamos trabalham tanto com o que mobiliza as suas forças como rejeitando o que as enfraquece.

Nosso intuito aqui não é, entretanto, apenas situar as produções audiovisuais que utilizam personagens da cultura pop dentro do capitalismo atual. Queremos entender quais subjetividades surgem no processo de apropriação desses universos e de que formas elas podem ser resistentes.

A produção de *fanfilms* é um trabalho imaterial, desenvolvido a partir e nas redes, e realizados, muitas vezes nos tempos livres dos seus criadores. Um trabalho, em princípio não remunerado, conectado às redes de forma complexa. É através da rede que ele se espalha e alcança seu público. É a rede que provém a matéria bruta para sua deriva e transformação. Personagens, histórias, sagas que povoam há décadas nossos imaginários e que são propulsoras de novos mundos – e novas redes. Se na lógica expansionista da circulação textual e intertextual, o processo geralmente é conduzido de fora para dentro, isto é, como uma estratégia de mercado, cuidadosamente planejada para explorar o universo dos personagens em múltiplos campos ou cooptar nostalgias relacionadas a eles, quando essas produções são realizadas por fãs, o fator endógeno é preponderante: há a diversão na proliferação de memes, e autocrítica na afirmação de sua precariedade. Uma diversão que culmina numa celebração, numa festa, o ponto ápice de celebração da alegria.



Figura 2 - Flyer de divulgação da festa X-Pocs Evolution.

Nesse sentido, recontextualiza-se personagens oriundos da cultura pop, que originalmente obedecem à lógica capitalista, branca e heteronormativa da fonte que lhes deu origem, a partir de novas nuances que se relacionam com a lógica que é própria aos fãs ou à realidade em que vivem. O imaginário pop apropriado a partir da recepção audiovisual e com o filtro criado pelos espectadores-fãs-receptores-produtores pode produzir narrativas que subvertem a lógica do poder. Aqui falamos particularmente da subversão da lógica do poder sexopolítico que, segundo Paul B Preciado em seu texto “Multidões *Queer*” (2011), é uma das formas dominantes de investimento no controle da vida feita pelo capitalismo contemporâneo. Para o autor, a heterossexualidade é, mais que apenas uma prática sexual, um regime político que gere nossos corpos. Nesse sentido, a sexopolítica heterossexual faz “dos discursos sobre o sexo e das tecnologias de normalização das identidades sexuais um agente de controle da vida” (PRECIADO, 2011, p. 12). Mas, se a sexopolítica é um lugar de poder, de produção de corpos “normais”, ela também é um sítio de disputa e de criação, de afirmação de outras formas de se produzir corpos.

(...) o espaço de uma criação na qual se sucedem e se justapõem os movimentos feministas, homossexuais, transexuais, intersexuais, transgêneros, chicanas, pós-coloniais. As minorias sexuais tornam-se multidões. O monstro sexual que tem por nome multidão torna-se *queer* (PRECIADO, 2020, p. 14).

No contexto sexopolítico, *X-Pocs* é uma afirmação das experimentações desses corpos “anormais”, dessa multidão *queer*. Se os *X-Men*, hoje propriedade da corporação *Disney*, apresentam brechas que permitem identificação por parte de grupos minoritários e marginalizados, por serem um grupo de super-heróis que sofre preconceito por serem mutantes, é inegável que eles fazem parte da mesma máquina capitalista que perpetua corpos brancos e heterossexuais (como, apesar da metáfora racial e sexual que alimenta suas histórias, a composição majoritária dos seus personagens também atesta). Nesse sentido, *X-Pocs* pega esse universo proprietário calcado no corpo hétero (*straight*) para subvertê-lo, para criar seus próprios monstros *queer*.

Ainda pensando em *X-Pocs*, na normatização dos corpos pelo poder e em possibilidades de resistência, recorremos ao pensamento de Judith Butler, particularmente quando a autora fala das relações entre a performatividade de gênero e precariedade, relações que também encontramos nas imagens da websérie. Butler afirma que a forma como as performatividades de gênero se dão na nossa sociedade, normalmente de formas binárias a partir de normas estabelecidas *a priori*, também determina que formas de vida são mais vivíveis e quais, ao não se adequarem aos padrões de inteligibilidade dos corpos no espaço e tempo, são desprovidos de direitos básicos e sofrem violências cotidianas perpetradas com aval ou pelo próprio Estado. Ou seja, quem não adere a essa inteligibilidade, acaba sendo mais vulnerável, pois, segundo a autora, normas de gênero tem tudo a ver com “quem será criminalizado com base em aparência pública, quem não será protegido pela lei ou, mais especificamente pela polícia, na rua, no trabalho ou em casa” (BUTLER, 2009, p. ii), ou seja, normas de gênero tem tudo a ver com precariedade.

Por outro lado, Butler também afirma que é a partir de performatividades coletivas das existências precárias que elas muitas vezes reivindicam seus direitos de estar no mundo.

Nós podemos então retornar à questão: o que significa reivindicar direitos quando não se tem nenhum? Significa traduzir para a linguagem dominante, não para ratificar o seu poder, mas para expor e resistir à sua violência diária, e para achar a linguagem pela qual se reivindica os direitos aos quais ainda não se tem direito. Como aqueles movimentos de ocupação que se mudam para edifícios como forma de estabelecer os meios para reivindicar direitos de residência; às vezes não é uma questão de primeiro ter poder e depois estar apto a agir; às vezes é uma questão de agir, e no próprio ato, reivindicar o poder que é demandado¹¹ (BUTLER, 2009, p. x, tradução nossa).

Essa citação nos é particularmente interessante pois ela vai ao encontro do que discutíamos acima. *X-Pocs*, ao visibilizar suas dissidências sexuais e de gênero precárias enquanto ocupam esse edifício cultural proprietário que são as imagens dos *X-men*, reivindicam no próprio ato criativo as suas formas de existir no mundo. Elas traduzem suas existências *queer* precárias para a linguagem midiática dominante, no caso a linguagem dos super-heróis, sem necessariamente ratificar as suas formas de dominação, mas subvertendo-as para afirmar a validade intrínseca de suas vidas.

Porém, é verdade, há também contradições inerentes aos gestos apropriadores da websérie. *X-Pocs* torna o subtexto da metáfora dos *X-Men* em texto, usando o pajubá e seus corpos *queer* periféricos para isso. Mas até que ponto isso não é mais um marketing indireto para a *Marvel*? Adicionar essa camada de referências aos *X-Men* não é fortalecer as credenciais minoritárias dessa propriedade intelectual sem que seus donos tenham que fazer nada de fato para isso?

Essas são questões com as quais nos deparamos e sobre as quais não temos respostas definitivas. Pois as respostas para elas são: sim, elas servem de marketing indireto; sim, elas fortalecem essa propriedade. Mas não é só isso que elas fazem. Ao dobrar essas imagens, esses personagens, *X-Pocs* as precariza de uma forma que a *Marvel* ou a *Disney* nunca poderiam, ou gostariam. O *queer* de *X-Pocs* não é um *queer* qualquer, é um *queer* poc, pão com ovo, periférico. O humor, o pajubá, as locações, os efeitos especiais, tudo isso localiza *X-Pocs* num lugar muito específico, que se não foge à lógica capitalista neoliberal, a devora para criar suas práticas próprias de construção de mundos.

11 No original: “We can then return to the question: what does it means to lay claim to rights when one has none? It means to translate into the dominant language, not to ratify its power, but to expose and resist its daily violence, and to find the language through which to lay claim to rights to which one is not yet entitled. Like those squatter movements that move into buildings in order to establish the grounds to claim rights of residency; sometimes it is not a question of first having power and then being able to act; sometimes it is a question of acting, and in the acting, laying claim to the power one requires”.

Assim, os *X-Men* se tornam o estofo para a produção de subjetividades que não se deixam constranger pelas regras do mundo patriarcal, heteronormativo, proprietário. Se a *Disney*, atual proprietária dos *X-Men* em todas as suas vertentes (com a fusão com a *Fox*, adquiriu também os direitos para adaptações fílmicas), explora o *commons* para produzir lucro, os sujeitos “comuns”, não corporativos, podem revidar transformando aquilo que é proprietário de volta em *commons*, em matéria-prima para construir mundos próprios, multiversos. Para isso, precisa dobrar as linhas do poder que se utilizam dos direitos autorais para produzir lucro e no processo acaba correndo o risco de inadvertidamente alimentar essa produção de lucros, ao investir suas subjetividades no fortalecimento de certas marcas. Porém, isso não significa que não possamos procurar as linhas de fuga possíveis. Por exemplo, a maneira como *X-Pocs*, antropofagicamente, toma posse da propriedade dos *X-Men*.

POSSE CONTRA A PROPRIEDADE

Em *X-Pocs* enxergamos a utilização de conteúdos proprietários da cultura pop global de forma intensiva. Trata-se de uma operação minoritária que pega elementos da cultura massiva, da cultura colonizadora, que são de fato constitutivos de nossas subjetividades, e os utiliza contra essa mesma cultura. Trata-se de destravar potencialidades políticas nesses conteúdos, de liberar intensidades não aproveitadas pelos seus donos “de direito”. É preciso, então, ir contra a propriedade privada desses personagens e desses universos, para radicalizar as suas possibilidades, para usufruir deles de forma mais irrestrita, mais livre. Voltamo-nos, agora, à antropofagia para pensar essas relações.

Eduardo Viveiros de Castro diz que “a propriedade privada é um saque, é um roubo, portanto o saque está no princípio da relação social capitalista, ela está fundada no saque” (VIVEIROS DE CASTRO, 2008, p. 31). E, mais que nunca numa época considerada por vários como do capitalismo cognitivo, em que o trabalho com comunicação, informação e cultura se torna central para a produção de riqueza, a propriedade intelectual como praticada por grandes corporações participa desse saque. Mesmo que iniciativas como a do *Creative Commons* (CC) e do *copyleft* possam ser

vistos como um estratagema capitalista, Viveiros de Castro apostava no CC como um avanço intelectual que ele liga ao projeto antropofágico:

O *Creative Commons* está tentando consagrar do ponto de vista jurídico o processo de hibridização, a antropofagia, o saque positivo, o saque como instrumento de criação. Estão tentando fazer com que o saque e a dádiva possam se articular. Eu sampleio e dou, não é “eu sampleio e vendo, vou ficar rico”, a ideia é “sampleio, mas também dou”, um processo em que saque e dádiva se tornam, de alguma maneira, mutuamente implicados um no outro (VIVEIROS DE CASTRO, 2008, p. 33).

A conexão da propriedade privada e até da propriedade intelectual com a antropofagia oswaldiana se torna, assim, evidente. Oswald de Andrade, segundo Raul Antelo (2001, p. 272), opõe à economia capitalista do haver, centrada na propriedade privada e no patriarcado, uma economia do ser calcada no matriarcado e no dom, na doação. Nesse sentido, a antropofagia seria uma prática da economia do ser, e cada obra “original” um dom, uma doação, participando de uma economia da troca constante e do uso distribuído.

Sob esse ponto de vista, a antropofagia nos propõe uma teoria da leitura e do texto posicionada contra a “memória como fonte de costume”. A partir dessa premissa, o sentido define-se como doação. Um texto nunca é uma acumulação hereditária de valores, antes, pelo contrário, um texto é a demanda de uma “experiência pessoal renovada”, uma experiência do choque (ANTELO, 2001, p. 272).

As obras que analisamos e analisaremos mais adiante nesse artigo, assim, produzem uma experiência renovada do texto original que o rearticula. Participam dessa economia do ser contra uma acumulação hereditária, na direção de um uso intensivo do texto. Oswald também opunha à propriedade privada, à economia do haver, um outro conceito, agora do direito: a posse contra a propriedade. Segundo Alexandre Nodari (2011), a posse contra a propriedade é o centro nevrálgico do direito antropofágico. Se a propriedade privada é hereditária, transmitida através da filiação e do título, a posse é o que vem da vida, o que vem do exercício do fato da vida – pensando na terra, por exemplo, seria a utilização de fato do terreno que daria a posse dele (e não o seu título proprietário). A posse vem, então, do uso, da utilização intensiva. Há ainda, nas formulações antropofágicas da posse, uma defesa da grilagem – não a abolição do título morto, hereditário, mas o contato com ele através da grilagem. A falsificação dos documentos. Para os autores antropófagos, a própria propriedade está baseada numa

falsificação primeira, numa grilagem inicial, que se apropriou de uma terra e criou um título falso que a definia como propriedade. Por isso a importância da grilagem como prática da posse.

Assim, o estatuto antropofágico da posse vai problematizar, negar a propriedade, demonstrar que ela está fundada numa mentira inicial:

E, além disso, as escrituras de posse ou de propriedade falsificam a facticidade que as fundamentam, ao aplacar a violência em um título. Não pode haver um título autêntico porque a passagem do fato ao direito nega a sua origem: por isso, todo título é grilado, todo título só pode *parecer* autêntico. Se a posse é o dispositivo que permite fazer passar do “estado de fato” ao “estado jurídico” (e vice-versa), e se o instrumento dessa passagem é o título, a derrogação deste (a impossibilidade de determinar quando é autêntico) equivale a liberar o fato capturado pelo Direito. Daí o “contato com o título morto”: é preciso despertar a vida, o fato que está por trás do Direito, mas que este aprisiona (NODARI, 2011, p. 476).

Como já fizemos com *X-Pocs*, nos interessa aqui pensar como certas obras brasileiras contemporâneas dobram personagens proprietários com intuito de falar de suas realidades locais. Agora, munidos do conceito de posse contra a propriedade, faremos a mesma operação, pensando como filmes como *Batguano* e *Vando Vulgo Vedita* tomam posse da propriedade intelectual de grandes corporações midiáticas para falar de outras maneiras de existir, particularmente se voltando a corpos *queer*.

Começemos por *Batguano*, um filme distópico, onde o futuro do mundo já não deu certo. Na narrativa há uma peste que é transmitida pelas fezes do morcego e, ao mesmo tempo, os morcegos estão sendo contaminados pelas fezes de humanos, especialmente dos mendigos. A previsão é de que até metade da população esteja infectada, um cenário catastrófico em que as chances de sobrevivências variam de 5 a 10% num processo que os especialistas denominam de suspensão temporária do Ocidente, onde as bananas são vendidas a preço de ouro. *Batman* e Robin, os protagonistas do filme, vivem isolados, com medo da perseguição à figura do morcego, à espera do batfone tocar, pois é possível que o braço de *Batman* – herói amputado – seja leiloadado para a *Paramount* norte-coreana.

Nessa gênese de contaminação mútua, a história do casal vai sendo contada aos poucos. História que na verdade é múltipla. Pertence aos múltiplos *Batman* existentes – e de toda cultura de que faz parte. Podemos dizer que os personagens aqui não saíram de um universo exclusivo, mas são como uma espécie de “síntese disjuntiva”

(VIVEIROS DE CASTRO, 2018) de diversas encarnações do homem-morcego e seu companheiro. O filme também encara esses personagens a partir de forma repisódica, como faz *X-Pocs* com os *X-Men*. Ao longo do filme, o protagonista convive com as outras aparições de *Batman*: um boneco que faz parte da decoração, o seriado passando na TV, fotografias e souvenirs etc. O tom cansado do personagem, o clima distópico do filme, em que Robin coça um braço de *Batman* que não existe, dirige um carro que não anda e refere-se ao passado como se de fato fossem a dupla dinâmica do seriado da TV, fazem parecer que se trata de um personagem esgotado – não há mais futuro pra ele, ele já foi usado demais, a sua casa é cheia de memorabilias inúteis de um passado glorioso, mas deixado pra trás.

Mas onde o filme encontra seu limite, sua linha de fuga, é na contraditória liberdade que a distopia traz ao personagem. Pois, impossibilitado de ser o herói do passado, ele não precisa mais se circunscrever ao universo cristalizado da *DC*, da *TimeWarner* ou qualquer outro. *Batman* e *Robin* estão livres para afirmar a “delícia de existir”, na carne e na crueza da vida e dos objetos que os circundam, deixando suas marcas, seus desejos, contaminando-se mutuamente. Eles dançam, riem, trepam, fazem filmes pornô. Ao afirmar um esgotamento do personagem, talvez mesmo o esgotamento de ser tão utilizado comercialmente, o filme também o liberta da simples citação.

*Vando Vulgo Vedita*¹² também explora os corpos *queer* e os seus desejos, ainda que a violência os ronde. O filme começa com um grupo de jovens chegando a um salão de beleza. Todos pintam os cabelos de loiro, em homenagem a Vando, figura misteriosa que só conheceremos adiante, mas também em relação a Vegeta, personagem de *Dragon Ball Z*, cujos cabelos também clareiam quando fica mais forte. Logo mais no filme, uma cena de *Dragon Ball Z* passa na TV e dois personagens a encenam simultaneamente. A violência do desenho resvala na violência dos personagens, que, brincando, se machucam, deixando marcas e sangue no rosto de um deles.

A violência é algo que sempre parece rondar os corpos *queer*, o medo de apanhar, o medo da homofobia, que de fato se concretizará no fim do curta. Antes, no entanto, o grupo de amigos vai para uma praia em Fortaleza, onde brincam, seus corpos

12 Um trailer do filme pode ser conferido aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=w0sOLxHNOUQ>.

quase indiferenciados nas danças e correrias e beijos. A cultura pop comparece durante quase todo o filme e não só a partir de *Dragon Ball Z*. Dois meninos parodiam a clássica cena de *Titanic* (James Cameron, 1997), na proa de um barco. Um outro faz *mash-ups* do hino nacional com Michael Jackson e Britney Spears, mas quando canta para o pai, ele diz, faz com Xandy do Aviões do Forró, “para ser aceito”. A cultura pop, assim, parece permear toda a experiência *queer* desse grupo. E talvez a maior contradição esteja mesmo aí: existe potência subversiva na vivência *queer* mediada pela cultura pop? Ou essa vivência já foi Commodificada, sobrecodificada, produzida em série e faz parte do repertório do capital?

O filme não procura resolver nada, sua potência talvez esteja mesmo na ambiguidade. Os cabelos loiros de *Vegeta*, índice da cultura pop, de *Dragon Ball Z*, fazem os corpos *queer* desses jovens quase se indiferenciar. A cultura pop, assim, é constitutiva desse corpo coletivo cheio de desejos, de vida. Mas também de violência. Enquanto cantam uma música chamada *Vampiro Sexual* a imagem dos jovens na praia se funde com outros dois rapazes se beijando, em outro lugar. Aí finalmente conhecemos Vando e o seu destino. De cabelos loiros, ele se despede do namorado e começa a pichar um muro. Um grupo chega, então, e começa a achacar o jovem, reunindo-se de forma violenta em torno do rapaz. Eles são os mesmos corpos que estavam na praia, ainda que sejam obviamente outros personagens. O corpo do filme é um só e é múltiplo, não redutível, atravessado por prazeres e violências. Eles pintam o rosto do jovem com o *spray*, fazem-no engolir a tinta, enquanto gritam coisas como “fala que nem viado”. Mas, logo na próxima cena, outro corpo (outro Vando?) corre pela rua e balança a lata de *spray* nas mãos. O corpo resiste e continua pintando a cidade. Por fim, o grupo de amigos reaparece junto com os créditos. Eles riem. Vando pode ter morrido, pode nunca ter existido, mas sobreviveu em seus cabelos loiros, assistindo a *Dragon Ball Z* e comendo mugunzá.

Essas obras, *Batguano* e *Vando Vulgo Vedita*, em suas particularidades, saqueiam, grilam elementos da cultura pop para criar os mundos em que habitam. Erigir esses mundos não é uma tarefa fácil ou aleatória - é uma forma de entrever e de construir possibilidades. Se as grandes corporações hoje também se empenham na tarefa de criar multiversos, os seus objetivos são estéreis: Commodificar cada uma dessas com-

possibilidades. Nesses, e em outros filmes que também fazem esses gestos antropofágicos, no entanto, construir realidades alternativas é uma maneira de buscar linhas de fuga dessa comodificação. A questão é que essas linhas não podem ignorar os fluxos capitalistas - elas o atravessam, o doblam, na tentativa de criar o estofado de suas subjetivações resistentes. Se a propriedade intelectual quer pôr barreiras nas infinitas possibilidades recombinatórias de se utilizar do manancial da memória coletiva, se os grandes conglomerados de mídia transnacional querem ter o direito de explorar o *commons* de nossas histórias e culturas e, ao mesmo tempo, barrar a sua circulação com *lobbys* e equipes jurídicas, essas obras que analisamos afirmam a possibilidade de dobrar essas leis para vislumbrar possibilidades para além da lógica proprietária. E elas experimentam essas possibilidades nos próprios corpos, na vida que habita suas imagens.

Despertar a vida que está por trás do direito significa, no nosso caso, liberar certos personagens e universos de suas amarras canônicas e explorá-los, tomar posse deles de forma livre. Assim, o *Batman* não precisa ser um herói em uma busca individual por vingança e justiça, mas pode ser um dispositivo para explorar seus desejos, sua sexualidade, sua carne, para além dos limites que o personagem heterossexual proprietário lhe impõe. Os cabelos loiros do *Dragon Ball Z* podem fazer parte de um corpo *queer* monstruoso, experimental. De uma multidão *queer*.

Como em *X-Pocs*, vemos nessas obras avizinhamentos com as lutas LGBTQs - se o Brasil é o país que mais mata essa população no mundo, se a violência está à espreita como *Vando Vulgo Vedita* deixa claro, se a precariedade faz parte dessas existências, há também a possibilidade de construir outras comunidades, mais livres, de fazer parte de um corpo *queer* coletivo, mesmo que seja através de signos de *Dragon Ball Z*. Então, assim como também podemos pensar sobre *X-Pocs*, esses corpos *queer* constroem um *commons* próprio, a partir da propriedade intelectual de grandes empresas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Silvia Federici, ao longo de toda sua obra, afirma a centralidade das mulheres e da luta feminista na defesa e construção de *commons*. Para a autora, produzir um

commons é o mecanismo pelo qual laços mútuos são criados. Ela diz que “se a ideia de ‘tornar comum’ tem algum sentido, deve ser a produção de nós mesmos como um sujeito comum” (FEDERICI, 2019, p 317). Mas, para além do que fala Federeci, podemos pensar na importância do *commons*, de construir comunidades em que se procura uma maneira alternativa de organizar a vida que aquela praticada pelo Estado ou pelo mercado (BUTT; MILLNER-LARSEN; 2018, p. 411), para outros grupos minoritários: indígenas, negras e negros, LGBTQs, entre outros. No nosso caso, jovens periféricos LGBTQs que se utilizam de uma linguagem midiática pop em comum para produzir seus corpos também em comum - produzir seu *commons* onde circulam desejos, alianças, afetos. José Estebán Muñoz, um importante teórico *queer*, ao falar de um *commons brown* (termo em inglês que se refere a pessoas morenas, ou pardas, normalmente imigrantes ou seus descendentes), diz:

Sinto-me atraído pela ideia de um *brown commons* porque ele capta a forma como o próprio ser *brown* das pessoas é sempre um ser-em-comum. O *brown commons* é feito de sentimentos, sons, edifícios, bairros, ambientes e da vida orgânica não humana que pode circular em tais ambientes ao lado dos seres humanos, as presenças inorgânicas às quais a vida está tão frequentemente ligada¹³ (MUÑOZ, 2018, p . 395, tradução nossa).

Muñoz afirma uma noção de *commons* que é eminentemente múltipla, sempre em processo de construção, sempre se fazendo e refazendo em conjunto com seu entorno. Mesmo que Muñoz esteja falando de um *commons* específico, *brown*, acreditamos que essas características podem ser pensadas em relação a um *queer commons* também¹⁴. Os filmes que analisamos aqui são produzidos e retratam comunidades que também são múltiplas, não homogêneas ou fechadas em si mesmas, mas abertas ao devir. Mesmo em *Batguano*, onde a comunidade é certamente limitada, não se pode negar que *Batman* e *Robin* criam, numa distopia, um universo em comum com regras próprias, onde o que vale é a alegria dos corpos, a dança, o sexo com estranhos, a relação com os objetos ao seu redor e mesmo com a cidade desolada que eles percorrem com seu carro. Aqui o filme se volta contra as regras proprietárias que

13 No original: “I am drawn to the idea of a brown commons because it captures the way in which brown people’s very being is always a being-in-common. The brown commons is made of feelings, sounds, buildings, neighborhoods, environments, and the nonhuman organic life that might circulate in such an environment alongside humans, the inorganic presences that life is so often attached to”

14 Ressaltamos que além de ser um teórico *queer* reconhecido, esse texto de Muñoz integra o dossiê *The Queer Commons*, do *Journal of Gay and Lesbian Studies*, da universidade estadunidense Duke.

não deixam *Batman* e *Robin* serem um casal, para finalmente os deixar sair do armário e criar um espaço comum de afeto e sexualidade em meio ao caos. Contra a propriedade, a posse, a grilagem desses elementos, pode liberar potencialidades que de outra forma nunca experimentaríamos.

Trata-se de ir contra o fundamento (*quid juris*) da propriedade, que distribui a terra do pensamento de maneira transcendente, que legitima essa propriedade numa fundamentação que é também falsa (o grilo primeiro, transcendente, que determina a propriedade). David Lapoujade, em *Os movimentos aberrantes*, diz que para

Deleuze trata-se não de um fundamento, mas de um sem-fundo que distribui a terra de forma diferente, “uma distribuição nômade, sem propriedade nem divisão. Na ausência do fundamento, cria-se uma ‘nova terra’, onde os seres se distribuem livremente, é uma terra lisa e amorfa, sem dimensão nem medida” (LAPOUJADE, 2015, p. 60).

Então não o fundamento da propriedade privada, mas o sem-fundo da posse, o seu uso intensivo na direção de criar comunidades mais livres, mais abertas. Não uma fundamentação calcada na dominação do outro, na economia do haver, mas um sem-fundo livre, delirante, aberto às experimentações contínuas em comum. Experimentações de corpos múltiplos, coletivos.

Assim, por fim, nos perguntamos se os filmes que analisamos nesse trabalho de fato desterritorializam a propriedade intelectual do *Batman*, do *Dragon Ball*, dos *X-Men*, se tomam posse desses conteúdos, se fazem grilagem dessas imagens proprietárias. Mesmo com todas as contradições que comportam, se fazem um uso intensivo dessas imagens, produzem resistências nesse processo, curto-circuitam os discursos do poder que as utilizam como moduladoras de comportamento, como aparelhos de captura das nossas subjetividades, para criar um *commons* aberto onde circulam afetos múltiplos. Acreditamos que sim, mas, por ora, nos basta habitar essas dúvidas e as contradições inerentes aos gestos políticos que engendram, ficar nesse limiar, delirar junto com as obras, experimentar suas intensidades e fazer corpo junto com elas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Oswald. **Revista de Antropofagia**. Edição fac-similar. São Paulo: Metal Leve, 1976.

_____. **A utopia antropofágica**. São Paulo: Globo, 2011.

ANTELO, Raul. Canibalismo e diferença. In: **Travessia. Revista de Literatura**. n. 7. jul-dez. 1998.

BAYLEI, Jonathan. How Universal re-copyrighted Frankenstein's Monster. **Plagiarism Today**, 24 de outubro de 2011. Disponível em: <https://www.plagiarismtoday.com/2011/10/24/how-universal-re-copyrighted-frankensteins-monster/>. Acesso em: 25 jun 2019.

BRADSHAW, Peter. "A monopolistic blob": what the *Disney*/Fox merger means for cinema. **The Guardian**, 10 de maio de 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/mar/20/a-monopolistic-blob-what-the-disneyfox-merger-means-for-cinema>. Acesso em: 25 jun 2019.

BUTLER, Judith. Performativity, precarity and sexual politics. In: **Revista de Antropología Iberoamericana**. Volume 4, Número 3, Setembro-Dezembro de 2009.

BUTT, Gavin; MILLNER-LARSEN, Nadja. Introduction: the queer commons. In: **The Journal of Gay and Lesbian Studies**. Volume 24, Número 4, Outubro de 2018.

FARIA, Victor Lúcio Pimenta de. **A proteção jurídica de expressões de povos indígenas na indústria cultural**. São Paulo: Itaú Cultural: Iluminuras, 2012.

FEDERICI, Silvia. **O ponto zero da revolução: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista**. São Paulo: Elefante, 2019.

LAPOUJADE, David. **Os movimentos aberrantes**. São Paulo: n-1 edições, 2015.

MAX, Mighty. Every Company Disney Owns: A Map of *Disney's* Worldwide Assets Does Disney Own ESPN, Marvel and Pixar? A Map of the Disney Universe! **TitleMax**, 25 de Junho de 2018. Disponível em: <https://www.titledmax.com/discovery-center/money-finance/companies-disney-owns-worldwide/>. Acesso em 25 de jun de 2019.

MEEHAN, Eileen R. "Holly Commodity Fetish, Batman!": The Political Economy of a Commercial Intertext. In: PEARSON, Roberta; URICCHIO, William. **The Many Lives of Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media**. Estados Unidos: Routledge, 1991.

MUÑOZ, José Esteban. Preface: fragments of the *Sense of Brown* manuscript. In: **The Journal of Gay and Lesbian Studies**. Volume 24, Número 4, Outubro de 2018.

NODARI, Alexandre. Um antropófago em Hollywood. Oswald espectador de Valentino. In: **Anuário da Literatura**, Florianópolis, Volume 13, Número 8, Julho de 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/5471>. Acesso em: 19 jul. 2019.

_____. A única lei do mundo. In: CASTRO ROCHA, João Cezar; RUFFINELLI, Jorge. **Antropofagia hoje?** Oswald de Andrade em cena. São Paulo: É Realizações, 2011.

_____. Recipropriedade. In: **PISEAGRAMA**. Belo Horizonte, número 12, 2018.

PRECIADO, Paul B. Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”. In: **Estudos Feministas**, Florianópolis, Volume 1, Número 19, Janeiro-Abril de 2011.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre a cultura pop. In: **Revista Logos**. Volume 2, Número 24, 2014.

SPIEGEL, Lynn; JENKINS, Henry. Same Bat Channel, Different Bat Times: Mass Culture and Popular Memory. In: PEARSON, Roberta; URICCHIO, William. **The Many Lives of The Batman: critical approaches to a superhero and his media**. Nova York: Routledge, 1991.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. Entrevista por Pedro Cezarino e Sérgio Cohn. In: COHN, Sergio; CESARINO, Pedro; REZENDE, Renato (orgs). **Azougue-Saque/Dádiva: edição especial (2006-2007)**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2008.

_____. **Metafísicas Canibais: elementos para uma antropologia pós-estrutural**. São Paulo: Ubu editora, n-1 edições, 2018.

Recebido em 21 de junho de 2020

Aprovado em 21 de setembro de 2020