

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMUNICAÇÃO E TERRITORIALIDADES

ARTHUR GOMES DE CASTRO

STEVEN UNIVERSO E AS EXPRESSÕES DE SUBJETIVIDADES E CORPOS
***QUEER* NA ANIMAÇÃO INFANTIL**

VITÓRIA
2019

Arthur Gomes de Castro

**STEVEN UNIVERSO E AS EXPRESSÕES DE SUBJETIVIDADES E CORPOS
QUEER NA ANIMAÇÃO INFANTIL**

Dissertação de Mestrado apresentada na Universidade Federal do Espírito Santo, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades, linha de pesquisa Práticas e Processos Comunicacionais, como requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Gabriel Menotti

VITÓRIA

2019

ARTHUR GOMES DE CASTRO

**STEVEN UNIVERSO E AS EXPRESSÕES DE SUBJETIVIDADES E CORPOS
QUEER NA ANIMAÇÃO INFANTIL**

Dissertação de Mestrado apresentada na
Universidade Federal do Espírito Santo,
no Programa de Pós-Graduação em
Comunicação e Territorialidades, linha
de pesquisa Práticas e Processos
Comunicacionais, como requisito parcial
para obtenção do título de mestre.

Vitória, _____ de _____ de 2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gabriel Menotti Gonring
Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes)

Prof. Dr. Erly Milton Vieira Júnior (membro interno)
Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes)

Prof^ª. Dr^ª. Ana Paula Penkala (membro externo)
Universidade Federal de Pelotas

—**ttttt66**
hst'6h6u"—?'**tttt**

QvtqWtj55vs
Qvcc' **tttttttt**
tttttqtQgtst21j5g
j3mtgtpg

ōptztkg
iftkttQttHts
“**tt?**ttWtQttqg

jgtQgt2gtQgtvgtqgt3gtzgtcg
6gt6gtkWtztgt66gt“**tt?**
‘gtQttqgt666gt'gt

Qi“ptvj4gmmt

AGRADECIMENTOS

Finalmente fechei essa etapa! Fazer Mestrado não foi nenhum pouco fácil, é trabalhoso, árduo, complicado. Porém o processo é fantástico, esclarecedor e, talvez pela temática que escolhi, extremamente potente me fornecendo um grande auto-conhecimento.

Muitas vezes me senti batendo de frente com uma parede mas houveram sempre os louros, os artigos publicados, as experiências em dar disciplina. Nesses momentos todos nunca estive sozinho por isso tiro esse momento para agradecer as pessoas que me acompanharam nesse processo.

Agradeço primeiramente a minha família, meus pais Eustáquio e Elvira e irmã Marina. Foram eles que ouviram minhas crises, perguntaram estar tudo bem quando minha cara se fechava ou que aguentaram a casa bagunçada com a papelada de artigo xerocado.

Aos meus amigos, todos, preciso agradecer por sempre emanarem pensamento positivo e reforço, me ouvindo reclamar, perguntando sobre o processo ou simplesmente me tirando um pouco desse mundo acadêmico para sentar numa mesa de bar ou sofá pra jogar videogame. Agradeço também os amigos de turma do mestrado, pessoas maravilhosas como Ricardo, Ana Paula, Isabella que sempre compartilharam e aconselharam nas neuras do grupo do mestrado

Preciso destacar, ao menos, dois amigos que ficariam muito raivosos caso o nome deles não estivesse aqui. Obrigado Felipe Vieira por fazer papel não só de amigo, mas de conselheiro, editor, revisor e co-orientador, lendo meus textos antes mesmo de eu enviar para orientação, me ajudando a desfazer nós nos pensamentos. Quero agradecer também à Lucas Bragança por ser minha grande dupla nesses 2 anos de mestrado, os dois que estudavam *queer* na turma, muito obrigado amigo pelas discussões teóricas, pelos passeios e viagens, pelos trabalhos conjuntos. Sigamos juntos viu.

Agradeço ao programa de Pós-graduação em Comunicação e Territorialidades e seus professores por me proporcionar a possibilidade de ingressar e dar continuidade a essa pesquisa que eu tenho muito amor por. Agradeço também todos meus alunos da disciplina de História e Estética da Animação que ministrei como estagiário em docência. A melhor primeira experiência como professor que eu podia pedir foi com esse pessoal, que não foi pouco, cerca de 40 alunos dentro de sala de aula para um pobre estagiário. Muitas ideias e argumentos desse trabalho surgiram em discussões com a turma.

Agradeço também a banca que se propôs a avaliar meu trabalho. Professora Ana Paula Penkala que, apesar de conhecermos somente virtualmente, pontuou diversos caminhos possíveis dentro do trabalho de qualificação. Professor Erly que sempre demonstrou disponibilidade para ajudar, tanto em suas aulas que foram referências ótimas de bibliografia quanto fora. Professor Gabriel Menotti, meu orientador que embarcou em diversas das loucuras que eu jogava para ele e acabava por jogar de volta coisas ainda mais doidas.

Por fim, queria agradecer a FAPES por financiar essa pesquisa, afinal, pós-graduação é pesquisa e pesquisa precisa de fundos. Sem esse apoio o projeto teria sido extremamente mais difícil. Obrigado!

Eu não preciso que você me respeite, eu me respeito.

Eu não preciso que você me ame, eu me amo.

Mas só queria que você poderia me conhecer se mudasse de ideia.

(Steven Universe, Change your mind)

RESUMO

O desenho animado norte-americano Steven Universe, criado por Rebecca Sugar e transmitido pelo Cartoon Network, além de ter uma grande audiência pelos parâmetros do canal é também bastante reconhecido por ser um exemplo de produto midiático que inclui uma variedade de vivências e experiências que são comumente consideradas fora da norma. O objetivo principal deste projeto é entender como o desenho Steven Universo cria e difunde um ambiente de ideais inclusivos, desmistificando e normalizando estilos de vida e corpos denominados *queer*, ao contrário da tradição animada infantil que se constrói a partir de normativas de gênero. Para isso serão investigadas temáticas relacionadas à teoria *queer*, pensando em como ela opera quando foca-se no mundo infantil; estética e linguagem da animação, tentando entender a historicidade e possibilidades narrativas do meio, além de perceber como ele se comporta dentro dos âmbitos industrial e comercial que podem moldar seu conteúdo.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Corpo; Desenho Animado; Gênero; Infância.

ABSTRACT

The North-American cartoon Steven Universe was created by Rebecca Sugar and is broadcasted by Cartoon Network as well as having big TV ratings in comparison with other cartoons on the channel rostr, it also recognized for being an example of inclusive media that shows a lot of diverse experiences that escapes some kind of norm. The main goal of this project is to understand how Steven Universe creates and disseminates inclusive ideals, demystifying and normalizing queer bodies and lifestyles, contrary to the traditional cartoons created by the norms of gender and sexuality. In order to do this, this project will work using the queer theory to discuss gender construction, especially on childhood, also will try to understand the possibilities of the animated medium, what its history, aesthetics and language can say about their primarily consumer and how it behaves within the commercial sphere that can shape its content.

KEY WORDS: Body; Cartoon; Childhood; Communication; Gender.

Lista de figuras

| | |
|--|-----|
| Figura 1. Patolino sendo apagado no episódio Pato Furioso..... | 53 |
| Figura 2. Finn segurando a espada de grama..... | 56 |
| Figura 3. Kirby e Yoshi..... | 57 |
| Figura 4. Imagem promocional de Thomas was alone com as personagens jogáveis. Retirado da loja de aplicativos da Apple..... | 64 |
| Figura 5. Ferdinand the Bull. Imagem retirada do IMDB..... | 72 |
| Figura 6. The reluctant Dragon. Imagem retirada do IMDB..... | 73 |
| Figura 7. Rainha Má da Branca de Neve de Betty Boop..... | 74 |
| Figura 8. Série de tweets brincando com a suposta falha de um queercoding..... | 77 |
| Figura 9. Pernalonga de Valquíria..... | 80 |
| Figura 10. Bob Esponja e Patrick cuidando de seu neném..... | 81 |
| Figura 11. Beijo entre Marceline e Princesa Jujuba..... | 83 |
| Figura 12. Injetor de gem colocando gem na terra..... | 89 |
| Figura 13. Gems com corpos distorcidos..... | 89 |
| Figura 14. Ametista após rachar sua gem..... | 90 |
| Figura 15. Gem Corrompida no episódio Beach Party (S1E18)..... | 91 |
| Figura 16. Jasper em corrompimento..... | 91 |
| Figura 17. Kindergarten Alfa da Terra..... | 92 |
| Figura 18. Diamantes se preparando para dar seu ultimo golpe na Terra, visto em flashback de Garnet em Your Mother And Mine (S05E13)..... | 94 |
| Figura 19. Pérola prestes a tirar a pedra de Steven no episódio Three gems and a baby (S04E09)..... | 96 |
| Figura 20. Steven versus Bismuto..... | 99 |
| Figura 21. Stevonnie projetando a imagem de Rose..... | 100 |
| Figura 22. Steven tentando tirar uma foto dele com Rose..... | 101 |

| | |
|---|-----|
| Figura 23. Campo astral onde Steven consegue fazer contato com as Diamantes após desmaiar..... | 102 |
| Figura 24. Diamante Branco tirando a pedra de Steven..... | 104 |
| Figura 25. Pedra de Steven se transformando em Diamante Rosa, Rose e nele..... | 104 |
| Figura 26. Steven prestes a se reunir com Steven..... | 105 |
| Figura 27. Steven invocando seu escudo e sua bolha..... | 106 |
| Figura 28. Steven revivendo Lars..... | 107 |
| Figura 29. Steven popstar em drag, visto em Sadie's Song..... | 107 |
| Figura 30. Interação entre Pérola e o holograma..... | 109 |
| Figura 31. Nuvens durante a parte musical que demonstram como Pérola se sentiu substituída..... | 111 |
| Figura 32 Pérola conversando com o alvo de seu afeto..... | 113 |
| Figura 33. Ametista rodeada por outras quartzos..... | 114 |
| Figura 34. Ametista mudando de Puma Purpura para sua forma comum..... | 115 |
| Figura 35 Ametista com pernas no lugar dos braços..... | 117 |
| Figura 36. Ametista em forma de Pérola e Assimétrica..... | 117 |
| Figura 37. Garnet se funde pela primeira vez..... | 123 |
| Figura 38. Rubi e Safira exploram a Terra..... | 124 |
| Figura 39. Fusões forçadas..... | 128 |
| Figura 40. Garnet prestes a se separar..... | 128 |
| Figura 41. Casamento de Rubi e Safira..... | 130 |
| Figura 42. Stevonnie apresentadx como experiencia no episódio especial Lars from the Stars..... | 132 |
| Figura 43. Print Screen do Instagram de Rebecca Sugar..... | 134 |
| Figura 44. Stevonnie aparando sua barba..... | 135 |

Sumário

| | |
|---|-----|
| 1. Introdução..... | 11 |
| 1.1 - Objeto de estudo..... | 11 |
| 1.2 – Objetivo..... | 12 |
| 1.3 – Justificativa..... | 14 |
| 1.4 – Processos metodológicos..... | 15 |
| 1.5 – Referencial Teórico..... | 16 |
| 2. O corpo em construção: possibilidades de uma infância <i>queer</i> | 19 |
| 2.1 O conceito de Biopoder..... | 20 |
| 2.2 Corpo-construção: O Ciborgue..... | 22 |
| 2.3 O gênero performado..... | 29 |
| 2.4 A Infância Ideal..... | 37 |
| 2.5 A Heteronormatividade na infância..... | 39 |
| 2.6 Toda criança é <i>queer</i> | 41 |
| 3. Animação: Estética, Linguagem E Pouquinho De Viadagem..... | 45 |
| 3.1 Linguagem e Produção de Imagem..... | 46 |
| 3.2 Estruturas Narrativas..... | 52 |
| 3.3 Personagens e o corpo animado..... | 60 |
| 3.4 Personagens <i>queer</i> na história da animação..... | 68 |
| 4. Steven Universo: Uma Animação <i>Queer</i> | 86 |
| 4.1 Status Quo: o corpo gem e a Autoridade Diamante..... | 88 |
| 4.2 Steven: um heroísmo afeminado..... | 95 |
| 4.3 Pérola: serva de quem?..... | 108 |
| 4.4 Ametista – inconstância e fluidez..... | 114 |
| 4.5 Garnet: Feita de Amor..... | 121 |
| 4.5 Stevonnie: uma experiência..... | 132 |
| 5. Conclusão..... | 136 |
| 6. Referencial Bibliográfico:..... | 141 |

1.INTRODUÇÃO

1.1 Objeto de estudo

O desenho Steven Universo, criado pela americana Rebecca Sugar e apresentado pelo canal infantil Cartoon Network, conta a história de Steven, uma criança nascida do relacionamento entre um humano e uma *gem*, uma raça alienígena baseada em pedras preciosas. Steven, que começa na história com 12 anos, tenta ao decorrer dos episódios dominar suas habilidades, tanto sociais, ao interagir com família, amigos, vizinhos, quanto aquelas voltadas aos poderes especiais de “gem”, como invocar armas através de sua pedra representativa, curar ferimentos, campos de força, entre outros.

Se à primeira vista o desenho se enquadra com algumas características gerais do meio, como a realidade fantástica, um ambiente fantasioso e colorido, arrisco afirmar que ele faz uso dessas técnicas para abrir espaço para histórias cada vez mais peculiares, histórias não normalmente contadas dentro de espaços infantis por serem vistas como impróprias, tabus. A própria formação familiar em que a personagem titular se encontra é diferente da família nuclear a que estamos acostumados. Filho híbrido entre uma mãe alienígena, Rose Quartz, que morre após o nascimento de Steven, e um pai humano, Greg, Steven se vê inserido em uma família composta por seu pai, e as três antigas amigas e aliadas de guerra de sua mãe, Pérola, Garnet e Ametista.

Greg, que foi um cantor durante a juventude, faz o papel de mentor naquilo que envolve o ser humano, relacionamentos, socializações, e até mesmo criação artística e musical, enquanto as outras *gems* fazem um papel misto dos arquétipos de mãe e irmã mais velha, ensinando técnicas de batalha, maneiras de conjurar magias, transmutar seu corpo e realizar fusões. Apesar de serem tecnicamente alienígenas sem gênero e sexualidade, as *gems* assumem não somente pronomes femininos, mas características codificadas como femininas nas normativas terrenas, tanto da Terra “real” quanto da terra animada onde se encontram. As protagonistas compõem o grupo *Crystal Gems*, organização rebelde e fugidia que se opõe à terra natal ou *Homeworld*.

Cada uma das *Crystal Gems* tem sua motivação para rebelar-se contra a organização de seu planeta de origem: Garnet é uma fusão permanente entre duas *gems* de diferentes hierarquias sociais que se apaixonam; Pérola rejeita seu posicionamento enquanto serviçal de outras *gems* além de desenvolver um interesse romântico pela mãe de

Steven; Ametista, que nasceu na Terra após a guerra, é considerada defeituosa e o próprio Steven, primeiro sujeito híbrido entre humano e *gem*.

Muitas dessas características que diferenciam Steven Universo de outras produções infantis podem ser alinhadas com o pensamento *Queer*, que se desenvolve academicamente a partir dos anos 80 e provém de estudos LGBT e feministas. O *queer* aborda gênero e sexualidade como construções sociais, desconstruindo e afrontando ideias de natureza, de conformidade, de norma e convenção, valorizando e discutindo vivências que vão além do padrão instaurado de casal heterossexual monogâmico (MISKOLCI, 2012). Steven Universo é palco para fluidez dos papéis e características engendradas de gênero (como demonstram o personagem titular e a gema Ametista, que se transforma em um lutador forte e peludo, características geralmente associadas aos corpos que chamamos de masculinos), experiências homossexuais (sejam elas bem-sucedidas como as de Rubi e Safira, ou má sucedidas, como o arco narrativo melodramático de Pérola), e presença de personagens que escapam a binaridade homem-mulher (como o caso de Stevonnie).

Esse projeto defende que Steven Universo se utiliza das peculiaridades da mídia animada para, não somente contar histórias mágicas e fantásticas, mas também criar narrativas inclusivas onde aparecem identidades muitas vezes subjugadas e apagadas até mesmo de mídias consideradas adultas. Existiria alguma motivação para isso vindo dos produtores do desenho? Ao mesmo passo que uma parcela de pessoas não admite que tal desenho possa ser passado para as crianças por tratar com clareza a temática da homossexualidade¹ outra parcela acredita que o desenho se torna uma fonte de aprendizado para seu público ao tratar de questões como amor, consentimento e diversidade².

1.2 Objetivo

O objetivo principal deste projeto é entender como o desenho Steven Universo cria e difunde um ambiente de ideais inclusivos, desmistificando estilos de vida e corpos denominados *queer*, utilizando de características do meio animado, tanto estéticas, narrativas e estilísticas como roteiros fantasiosos, corpos e ambientes completamente moldáveis. A questão principal que esse trabalho deseja responder é como Steven Universo demonstra a possibilidade de, através das técnicas e características formativas

1 <https://www.lifesitenews.com/news/warning-to-parents-pro-gay-cartoons-are-on-the-rise>

2 <http://www.sheknows.com/parenting/articles/1132200/steven-universe>

da animação, contar e dialogar sobre vivências *queer* com o seu principal público, muitas vezes o público que mais se alinha com os desenhos animados em geral: crianças.

Para isso podem ser traçados alguns objetivos paralelos a serem seguidos, que até mesmo vão se pontuar como certa divisão epistemológica de capítulos deste trabalho:

1. Entender a teoria *queer*, pensando gênero, sexualidade e corpo em um jogo entre ideais normativos e maneiras de retorcê-los, entendendo o corpo, suas performances e discursividades como espaço de embate e de resistências, levando em consideração principalmente o conceito de ciborgue de Haraway (2009), principalmente em relação ao cotidiano infantil;
2. Estabelecer uma conversa sobre estética e linguagem da animação, tentando entender qual a propensão desse meio, geralmente voltado para um público infantil, de contar e projetar vivências para além das normativas. A animação, afinal, é uma expressão artística extremamente plástica e desprendida das regras do real;
3. Aliar os conceitos dos estudos de gênero, sexualidade e corpo com os estudos de animação para entender como o desenho animado destacado se fomenta como uma tecnologia de gênero (LAURETIS, 1994), ou seja, espaço de fomentação das normativas.

Falar sobre temáticas LGBTQI em ambientes infantis parece ser ainda um tabu e soa transgressor ter uma produção animada que o faça. O desenho segue sua narrativa a partir do ponto de vista de Steven, então o espectador é apresentado a um ambiente aparentemente pacífico, sem conflitos, mas ao decorrer dos episódios o próprio protagonista vai descobrindo situações de tensão que seus familiares sofreram no passado e ainda passam em relação à uma violência, uma negação vinda de sua terra natal.

Steven Universo não somente apresenta uma visão utópica da Terra como um lugar "pós-*queer*" de diversidade e aceitação, mas se preocupa em lembrar o caminho que as *gems* percorreram e como existe uma possibilidade de uma organização harmoniosa que celebra as diferenças em oposição ao *Homeworld*, que se organiza de maneira autoritária, hierarquizada e punitiva.

Essas personagens, então, correlacionam-se como alteridades em relação à normativa presente na organização social a qual elas pertencem. Essa história de ficção se assemelha a vivências aos quais sujeitos *queer* perpassam ao longo de sua vida: as violências, sejam elas micro ou macro, simbólicas ou físicas, somente por se identificarem e viverem com características com as quais não deveriam se identificar. A ideia desse trabalho é fazer esse link, analisar essas personagens fictícias e como as vivências delas se aproximam e podem ser representativas para quem assiste.

1.3 Justificativa

A justificativa principal de estudar Steven Universo se dá quando ele se mostra uma peculiaridade em relação a outras animações que permeiam o ambiente infantil. Utilizando-se de uma ferramenta de entretenimento, a equipe envolvida conta histórias de grupos subjugados e assim tenta apresentar experiências LGBT, *Queer* ou que simplesmente fogem a uma normativa heterossexual cisgênero. A própria criadora, Rebecca Sugar, durante uma convenção de fãs de cultura pop, a ComicCon San Diego 2016, foi perguntada de onde ela tirava a inspiração para a criação dessas histórias e personagens. A resposta iniciou-se com a revelação de Rebecca como bissexual e que uma parcela da inspiração parte de suas experiências pessoais e vai para um desejo de compartilhar com o público:

Isso tem muito a ver com quem você é e existe essa ideia de que esses temas não devem ser partilhados com crianças, mas todo mundo compartilha histórias sobre amor e atração com crianças. Muitas histórias infantis são sobre amor e realmente faz uma diferença ouvir histórias sobre como pessoas como você podem ser amadas e se você não ouve essas histórias isso mudará quem você é. É bem importante para mim que falemos com crianças sobre consentimento e que falemos com crianças sobre identidade e que falemos com crianças sobre tantas coisas. Eu quero sentir que eu existo e eu quero que todo mundo queira se sentir que sintam assim também.³ (SUGAR, 2016a)

3 Tradução do autor: These things have so much to do with who you are, and there's this idea that these are themes that should not be shared with kids, but everyone shares stories about love and attraction with kids. So many stories for kids are about love, and it really makes a difference to hear stories about how someone like you can be loved and if you don't hear those stories it will change who you are. It's very important to me that we speak to kids about consent and we speak to kids about identity and that we speak to kids about so much. I want to feel like I exist and I want everyone else who wants to feel that way to feel that way too.

Existe, então, uma intencionalidade por trás da produção do desenho, partir de experiências pessoais para contar histórias que podem fazer sentido para milhares de crianças. O desenho funciona como entretenimento, mas também como meio de socialização. Como Steinberg (2011) defende, não é questão de esconder temas como sexualidade, identidade e amor das crianças, mas demonstrar clareza ao falar desses assuntos, deixar de vê-los como tabus e integrá-los como parte importante da formação da criança. Wells (1998) afirma que o meio animado se encontra em um espaço de grande potencial de formulação de novos tipos de corpo, uma vez que utiliza de técnicas de diversas artes visuais e gráficas que permitem a esse corpo se expandir, esticar, comprimir e transmutar de maneiras diferentes do corpo físico-material. Contextualmente e historicamente, no entanto, esse potencial é moldado para remontar corpos baseados em normativas de gênero e sexualidade engendradas.

Estudar Steven Universo se justifica ao passo que o desenho tenta fugir do status quo ao pensar gênero e sexualidade ao mesmo tempo que tem grande audiência e já chegou a ser considerado um dos principais programas do canal Cartoon Network ⁴. Rebecca Sugar (2016b) em entrevista até afirma que muitas vezes precisa argumentar com executivos do canal para que aprovem a inclusão de certos conteúdos, que poderiam ser considerados impróprios, nos episódios, mesmo com o desenho sendo um grande sucesso.

Se Miskolci (2012) defende o âmbito educacional, o ambiente escolar como espaço como importantíssimo para ter essa discussão com crianças, Steinberg (2011), seguindo uma linha voltada para os Estudos Culturais, relembra que os espaços midiáticos, culturais e corporativos também exercem grande papel na formação da criança. Claro que, como a autora relembra, esses espaços enxergam as crianças como consumidores e produzem numa lógica de mercado, mas o público raramente vai entrar em um modo passivo ao consumir esses produtos. O processo de consumo de um programa pelas crianças perpassa pelo contexto em que elas estão inseridas, como são estimuladas pelos seus colegas, família e professores, como elas se identificam com o que está sendo visto ou qual o grau de importância do que está passando na TV, podendo funcionar como um passatempo qualquer ou como um investimento de atenção na história para aqueles que são “fãs de verdade” (FERNANDES, 2012)

4 <https://www.rollingstone.com/culture/rebecca-sugars-steven-universe-is-a-cartoon-empire-w485887>

1.4 Processos metodológicos

Tratando-se de um desenho animado que narra a história de alienígenas humanoides que se reproduzem de maneira quase mecânica através da extração de pedras preciosas, mas que se identificam com o gênero feminino e utilizam-se de poderes de transmutação e fusão, o potencial para percepção de metáforas de um corpo ciborgue são inúmeras. Para alcançar seus objetivos principais, então, serão usados dois métodos-chaves para o alcance dos objetivos previstos: revisão bibliográfica e análise filmica

A discussão teórica e revisão bibliográfica vão perpassar o conteúdo dos dois primeiros capítulos, o primeiro atentando sobre as temáticas *queer*, gênero, sexualidade e corpo, e o segundo tomando como direção o meio animado e suas diversas especificidades e como ele pode funcionar não somente para reforçar normativas mas para expandi-las. O intuito é tecer uma base teórica para que possa ser feita a leitura do objeto destacado ao final.

Após estabelecidos os estudos bibliográficos que englobam este trabalho, o passo a ser dado para o terceiro capítulo será focado no próprio desenho animado escolhido. O método escolhido para trabalhar este objeto foi a análise filmica proposta por Penafria (2009), que consiste de uma leitura aproximada de uma ou mais peças audiovisuais que se conectam e tecendo e destacando momentos, cenas, recursos estilísticos de acordo com a intencionalidade, com o que se procura entender a partir do texto audiovisual. Nesse trabalho, no caso, utilizaremos a categoria das personagens animadas como guia para análise.

A partir do conceito de análise de conteúdo de Minayo (2007), tomo como etapa inicial o que ela chama de leitura flutuante. Para a análise dessas personagens foram assistidos todos os 154 episódios disponíveis de Steven Universo, lançados entre 2013 e 2019, pelo canal Cartoon Network. Apesar de todos esses episódios terem sido catalogados e levados em consideração para entender os arcos narrativos das personagens ao final, dentro da análise filmica serão destacados somente episódios, e momentos específicos serão pinçados para uma leitura mais aproximada, a ponto de entender como, a partir da união de enredo e contexto animado, essas personagens se apresentam como possibilidades *queer*.

Essa parte do projeto se dá para esmiuçar esse conteúdo animado. Se o desenho animado, se enquadrando na linguagem audiovisual, encontra-se em um local complexo de reafirmação de normativas de gênero mas com grande potencial de transgressão

(WELLS, 2002), é nesse terceiro capítulo que serão evidenciadas essas transgressões de Steven Universo.

1.5 Referencial Teórico

Tomando a teoria *queer* como norte que vai guiar a primeira “parte” para entender esse desenho, a ideia é entender a partir da revisão bibliográfica como se organizam as normas de gênero que atuam sobre os corpos, atravessando-os e, em casos de desvio, violentando-os. Por isso, não somente será abarcada a questão *queer* mas os corpos enquanto instâncias de lutas de poder e também de resistência ao poder, levando em consideração o conceito de biopoder foucaultiano e, principalmente, o mito ciborgue de Haraway (2009), que parece encontrar na construção dos corpos contemporâneos algum tipo de resposta e possibilidade de enfrentamentos e reconfigurações das normas diante de um capitalismo tardio.

A desconstrução da naturalidade do gênero vai partir, também, da percepção dos corpos enquanto superfície permeada de conflitos de poder. Segundo o conceito de performatividade de Butler (2016), o gênero não é natural, mas sim uma série de códigos e visualidades performadas pelos corpos que aprendem e repetem o que significa ser homem e ser mulher, partindo de uma conexão “natural” e biológica entre genitália e gênero. Assim se configura a heteronormatividade, que se propõe a criar padrões idealizados em que devemos tentar nos enquadrar. Quem não se enquadra, até mesmo deliberadamente, são os sujeitos que chamaremos de *queer*.

Apesar de já termos maiores aberturas e conquistas de direitos para certas pessoas *queer*, um grupo que ainda mantém-se bastante marginalizado, em questão de possibilidades de vivência e acesso às informações são as crianças. Stockton (2009) ao pensar a criança *queer* explicita o paradoxo de tratamento da infância. As crianças são entendidas como seres inocentes, desprovidos de sexualidade, mas, por ação dessa heterossexualidade compulsória, elas são vistas como heterossexuais, cisgêneros e desde cedo são levadas a exercer papéis de acordo com essa norma, seja pela cor da roupa, tipos de brincadeiras, formas de se comportar. As crianças, no entanto, seriam todas *queer*, segundo a autora, por serem todas pelo menos um pouco estranhas mesmo, já que as normativas de gênero tiveram pouco tempo de agir sobre elas, existe uma espécie transgressão lúdica nas ações das crianças que reconfiguram os papéis que lhes são dados. Criticando a ideia de uma infância idealizada e purista, Stockton (2009) traz

o conceito de *growing sideways*, “crescimento lateral”, em oposição ao *growing up*, o crescer “para cima”, seguindo as etapas universalizadas de desenvolvimento.

As crianças, ao serem sempre proibidas de acessar ou de fazer certas coisas, principalmente aquelas correlacionadas a sexualidade, começam a ser moldadas por essa negação, as etapas idealizadas do desenvolvimento vão construindo uma criança por *delay* (STOCKTON, 2009). Quando o crescimento é regrado, quase como um tampão hierárquico por cima, a opção se torna o *growing sideways*, as crianças transbordam em estranhezas e encontram outras maneiras de atuar diante do que lhe são negadas, reconfigurando o seu cotidiano com aquilo que têm em mãos.

Por se tratar de uma animação para o público infanto-juvenil, em um meio que é muitas vezes reconhecido como “coisa de criança” que Steven Universo parece desvelar sua potência como objeto de estudo nesse trabalho.

Como afirma Dunn (2016), ao também analisar este desenho, a produção ficcional de uma animação se encontra em um campo de peculiaridades em relação à outras mídias audiovisuais. Uma vez que na animação não existe a limitação de um corpo ou um espaço físico sendo filmado e retratado, com ocorrem nos filmes e nas séries de TV, as animações possuem maior facilidade de conectar-se com narrativas fantásticas, mágicas. Os elementos que compõem um desenho animado são totalmente maleáveis, os pontos, linhas e cores são torcidos e retorcidos de maneiras nas quais um corpo físico não consegue se retorcer.

O desenho animado possui maior liberdade em desconectar-se daquilo percebido como real e criar uma nova ambientação, funcionar de um jeito diferente do real e fazer com que o real funcione também de forma diferente (WELLS, 1998). O relacionamento do desenho animado com a realidade é ao mesmo tempo de alteridade e aproximação. Por se tratar de uma produção completamente plástica, que se pauta principalmente no movimento de pontos e linhas desenhados que podem ser moldados, esticados, contraídos, a animação se afasta da realidade mas através de convenções narrativas e estéticas, ela consegue falar sobre, remeter, se assemelhar à essa realidade. O desenho animado pode ao mesmo tempo trabalhar com representação, interpretação e metáforas.

No fim das contas, animação, em todos seus contextos de produção, tem a capacidade de subverter, comentar criticamente sobre e re-determinar visões de cultura e prática social. Sua própria linguagem desconstrói

constâncias e estruturas conhecidas, e fundamentalmente é suscetível a, e articulador de, mudanças (WELLS, 2002, p.17)

O referencial teórico que será abarcado nesse trabalho, então, se divide nessas duas categorias. Em um primeiro momento iremos discutir principalmente o corpo em construção, desconstrução de gênero e como isso atua na infância, levando em consideração autores como Judith Butler, Michel Foucault, Teresa Di Lauretis, Donna Haraway, Paul B. Preciado, Kathryn Bond Stockton. Após, a questão se volta mais para especificidades do meio animado como linguagem, produção, construção de personagem tentando entender como isso possibilita e auxilia Steven Universo a apresentar a gama de personagens *queer* que iremos evidenciar.

2. O corpo em construção: possibilidades de uma infância *queer*

Quais as possibilidades de um corpo identificado como *queer* em um período como o da infância? Uma vez que a infância é vista com olhares extremamente idealizados, como seres inocentes, puros, dependentes, que precisam de cuidados a todo momento, o corpo infantil vai ser extremamente regulado, vigiado. Elas não podem ter acesso às “coisas de adulto”, pois sua inocência seria manchada e etapas de seu desenvolvimento seriam puladas. As crianças então vão crescendo dentro de um ideal esperado, sendo negadas de experiências.

O caminho percorrido por esse capítulo será o de pensar inicialmente no corpo, como ele se compõe como uma instância de relações de poder e controle, não somente algo carnal e biológico, mas como ele pode ser construído dentro de um discurso. Como os corpos são construídos? Para isso serão tomadas considerações sobre os conceitos de biopoder de Foucault (2015) e do mito do ciborgue de Haraway (2008).

O corpo, segundo o conceito de performatividade de Butler (2016), vai ser um dos principais instrumentos de criação de uma normatividade de gênero. Através das ações aprendidas, repetidas e normatizadas socialmente através dos corpos é que se normaliza uma matriz que a autora vai chamar de heteronormatividade, que esconde a construção do gênero, fazendo com que o heterossexual e o cisgênero se percebam naturais e reais. A teoria *queer* vai desmontar essa naturalidade e demonstrar como funciona a formação dessa normativa e como ela pode ser retorcida.

Partindo, então, para a infância, autoras como Sedgwick (1991) e Dyer (2016) vão demonstrar como é difícil viver uma infância subjugada sobre uma imposição heteronormativa. Meninos gostam de azul e gostam de carrinho, meninas de rosa e bonecas, meninos não choram e meninas sentam de pernas cruzadas. O controle sobre o corpo infantil é remontado através de diversos ideais de gênero que não permitem que elas explorem e sejam nada mais além do que o ideal heteronormativo e, mesmo que exista em um mundo contemporâneo maior abertura para a expressão de uma identidade *queer*, essa abertura é direito somente aos adultos. O presente trabalho irá defender, então, que toda criança é um sujeito *queer*, que os reforços sobre suas identidades corroboram como uma ação violenta que tenta controlar seus corpos, mas que, como bons ciborgues, as crianças tem a capacidade de recodificar e criar novas possibilidades, apesar de aprenderem ferrenhamente as regras do gênero.

2.1 O conceito de Biopoder

Constituir um pensamento sobre o corpo como campo de conflitos de poder remonta muito do conceito de biopoder de Foucault (2015). O autor vai chamar de biopoder o poder que vai se instaurar nos corpos a partir do período moderno. O poder, segundo Foucault, não é algo unidirecional, linear, palpável. O poder é feito pelas diversas relações e jogos entre os diversos pontos, agentes, organizações, indivíduos, jogos esses de opressão e resistência. Se durante o período da Idade Média o poder era simbolizado pelo corpo do rei, soberano, que podia fazer morrer quem não seguisse suas ordenações, os governos burgueses que foram se instaurando pós-absolutismo se pautaram nesse biopoder, o “fazer viver” (FOUCAULT, 2015).

O autor vai indicar o período moderno, principalmente o decorrer do século XIX como ápice de uma consolidação de um dispositivo disciplinar da sexualidade. Se a hipótese repressiva formulada pelo autor firma que o senso comum acreditava que a sexualidade era algo que se mantinha reprimido à espera de libertação, o mesmo vai argumentar que durante os séculos XVIII e XIX esse foi assunto que não deixava de ser falado. Dentro de um pensamento moderno de desenvolvimento científico permeado por ideais positivistas, os corpos e as sexualidades passaram a ser interrogados, estudados, catalogados, observados.

Se o ato da confissão era uma prática de redenção religiosa, ela agora vai se encontrar nos consultórios psiquiátricos. As populações agora extremamente urbanas vão ser pensadas em seu contingente, número, grau de natalidade e mortalidade. As escolas vão ser as instâncias de observação e controle das crianças. A vigilância desse novo discurso da sexualidade vai se focar em quatro questões principais: a criança masturbatória, a mulher histérica, o controle da reprodução populacional e a patologização dos prazeres perversos (FOUCAULT, 2015).

O interessante é perceber a dicotomia entre esse estudo incessante da sexualidade e a hipótese repressiva. O falar sobre, a pesquisa, a importância de categorizar essa sexualidade compunha uma ação principalmente das classes burguesas com a intencionalidade de regular a sua vida, seu corpo e fazer a manutenção da linhagem biológica.

É aqui que o “fazer-viver” do biopoder entra. O interessante nesse momento era trabalhar uma melhoria sobre a vida, estendê-la, ordená-la. A sexualidade agora vai ser

pensada em seus atos, a ciência irá nomeá-los e categorizá-los enquanto ação de pensar sobre si, criação de uma identidade e percepção daquilo que irá “fazer-viver” ou não, ou seja, regulamentação da vida. A patologia de ações ditas perversas age como poder disciplinar para aquilo que aparentemente corrompe a ideia de linhagem e reprodução (PRECIADO, 2008). A regulação desse biopoder não vai ocorrer de um grupo opressor sobre um grupo oprimido. Esse pensar do “fazer-viver” começou como algo auto-realizado pelas classes burguesas como uma maneira de arranjar maneiras eficazes de manutenção da linhagem familiar (FOUCAULT, 2015).

Uma vez que os corpos vivos poderiam indicar também força de trabalho a ser controlada, fazer viver parece muito mais interessante. A pesquisa científica começa a seguir um caminho de pensar o corpo em sua capacidade de vivência máxima, de melhorias, de pensar o corpo de maneira racional e quase mecânica, numérica, lógica e utilitária.

O poder disciplinar, principalmente o sexual, se posicionava principalmente na relação entre os indivíduos e as instituições, como governo, leis, escola, hospitais, prisão. Se o poder constitui uma rede, uma relação, e está presente tanto na dominação quanto na resistência, encontrar uma maneira de redirecionar essa potência da resistência se torna um possibilidade tentadora. O exercício do poder se exerce com a criação e negação de desejos, uma lógica somente de punição, parece ser gastar energia. Um fluxo de manutenção de desejos sobre esses corpos poderia ser uma forma mais eficiente de canalizar tal potência e colocá-la ao favor de uma ordem e manutenção do biopoder.

Pensando os atos sexuais desviantes, Foucault (2015) afirma que mesmo que elas existissem desde tempos antigos, a homossexualidade, por exemplo, não seria algo estritamente moderno. A diferença é que no período moderno, partindo de um discurso científico, o desejo sexual vai se formular como uma potência reveladora de verdades de uma pessoa e através de ciências, como a psicanálise, vão se organizando agrupamentos daquilo que é considerado normal e aquilo que é desviante.

2.2 Corpo-construção: O Ciborgue

O corpo então, que será considerado como uma das primeiras e principais instâncias de exercício do controle, demonstra-se não somente carnal, biológico, material nem apenas

discursivo, social, mas um híbrido, um território de conflitos de poder, um corpo que Haraway (2009) vai chamar de ciborgue.

Antes de entrar no conceito do sujeito ciborgue, parece muito mais efetivo entender o momento histórico que Haraway atribui ao surgimento desse ser/mito/personagem. Apesar de começarmos a apontar Foucault (2015) e seu biopoder como referenciais do poder dos e sob os corpos, a partir da modernidade, pensaremos em sua extensão e suas formulações a partir do meio do século XX até o atual século XXI. Ao início poderá parecer um grande amontoado de palavras e conceitos extremamente acadêmicos mas o objetivo é entender esse momento convoluto em que a ideia de uma (pós)identidade ciborgue de que queremos falar irá se desenvolver.

Para Haraway (2009) esse sujeito ciborgue vai estar relacionado à um período pós Segunda Guerra Mundial, inserido em uma sociedade organizada por uma lógica que a autora vai chamar de “informática da dominação”. O rearranjo que se dá nesse momento é da relação entre o social e o tecnológico, não que antes não houvesse essa relação, mas que a força e a penetração que faz com que as novas tecnologias se insiram cada vez mais no cotidiano e se tornem formas de controle e dominação.

Uma das características desse rearranjo é a codificação e decodificação de tudo, principalmente de campos como comunicação e biologia/medicina. Se a primeiro momento e senso comum esses dois âmbitos parecem não se tocar, em uma dualidade entre biológico/natural e social/cultural, Haraway (2009) aponta para o período pós-moderno como instância em que esse âmbitos não se separam mais, estão imbricados e representam a lógica de uma certa organização social (PRECIADO, 2018).

Tudo se torna código, informação, tecnologia. O maquínico se integra ao carnal e biológico, não só através dos exemplos mais visíveis como as próteses médicas, as cirurgias plásticas, mas também através dos elementos químicos, hormônios, medicamentos ingeridos que produzem os corpos através de sua própria matéria. O orgânico, por sua vez, começa a se tornar também tecnológico, codificado e decodificado, através das pesquisas relacionadas ao genoma humano, células-tronco, fertilização *in-vitro*, clonagem animal, vegetais transgênicos patenteados, sem contar as existências das inteligências artificiais, dos bots da internet. Tudo se organiza enquanto informação.

“As ciências da comunicação e da biologia caracterizam-se como construções de objetos tecnonaturais de conhecimento,

nas quais a diferença entre máquina e organismo torna-se totalmente borrada; a mente o corpo e o instrumento mantêm, entre si, uma relação de grande intimidade. A organização material “multinacional” da produção e reprodução da vida cotidiana, de um lado, e a organização simbólica da produção e reprodução da cultura e da imaginação, de outro, parecem estar igualmente implicadas nesse processo. As imagens que supõem uma manutenção das fronteiras entre a base e a superestrutura, o público e o privado ou o material e o ideal nunca pareceram tão frágeis.”(HARAWAY, 2009, p. 67)

A combinação entre as lógicas biológicas e comunicacionais também são pontuações trazidas por Preciado (2018), autor *queer* trans. Em sua obra *Testo Junkie*, o autor vai defender que o controle na sociedade pós-moderna vai se pautar em uma organização que ele vai chamar de farmacopornográfico. O termo é um neologismo que une a lógica de dois mercados potentes dos séculos XX e XXI: o farmacêutico e o pornográfico.

O autor apresenta esses dois mercados como exemplos metafóricos da tentativa de controle do corpo pós-moderno. Através do avanço das tecnologias de um lado biológicas, medicinais e farmacêuticas e de outro lado comunicacionais, do visível, do corpo pornográfico escancarado e midiático, as fronteiras tanto físicas quanto metafóricas do corpo se tornam muito mais dispersas, se desmancham.

O corpo não é mais percebido como dividido entre interno e externo, ele é construído tanto internamente, através das pílulas, dos hormônios, das cirurgias, das próteses, quanto externamente, pelas imagens comunicacionais, os avatares virtuais, os perfis nas redes sociais. O virtual é tão real quanto o biológico, o biológico é tão artificial quanto o virtual. Tudo pode ser lido a partir de códigos e assim essas duas esferas deixam de ser duas esferas e se tornam um híbrido, constituindo o ciborgue.

Essa organização farmacopornográfica de Preciado (2018) se torna interessante aqui exatamente por extrapolar dentro da metáfora algumas questões que julgo principais na conceituação do ciborgue de Haraway (2009). A autora propõe trabalhar com esse mito não somente para descrever a formação do sujeito contemporâneo, mas pensando como possibilidade de uma política de resistência que surgirá de “dentro da barriga da besta”. Esse sujeito ciborgue é ao mesmo tempo um organismo cibernético, híbrido de máquina e organismo, uma criatura da realidade social vivida e por fim uma criatura da ficção. Não existe um essencialismo, uma rigidez, uma identidade de fato nos seres humanos.

Sendo o corpo essa construção híbrida, rearranjada, remontada, existe um limiar muito grande de transgressão e de quebra de normas na narrativa do ciborgue. Haraway (2009) mesmo afirma que mesmo sendo filho do militarismo da Segunda Guerra, o ciborgue é a ovelha desgarrada, não tem um compromisso com uma história de origem, com um estado inicial. O ciborgue não precisa se relacionar com a lógica patriarcal heterocisgênero que se organiza como “natural”, ele reconhece suas posições e hierarquizações de gênero, sexo, raça, classe, como construções históricas, construídas e através das recombinações do seu corpo consegue desafiar essas normas.

Antes de continuar pensando nesse ciborgue, sugiro voltar um pouco no tempo para pensarmos a percepção desse corpo e construção do contemporâneo. Featherstone (1991) vai afirmar que no período pós-Primeira Guerra começa a se estabelecer uma nova ética de consumo que celebra o “viver o momento”, o exótico, o movimento, o paganismo, a auto-expressão. O que o autor vai chama de Cultura de Consumo vai montar um imaginário de um mundo fácil, confortável, luxuoso que antes pertencia somente à elite, mas agora parece ser alcançável a qualquer um, basta consumir as coisas certas.

O corpo dentro da cultura do consumo se apresenta de maneira ainda mais plástica, o corpo não é só moldado pelo consumo como ele se torna um produto a ser consumido em si, com promessas de fisionomias ideais sendo alcançadas através do próprio consumo. Siga tal dieta, use tal suplemento, entre em tal academia, use tal roupa. Investir dinheiro e tempo é o caminho indicado para que seu corpo se desenvolva e encaixe perfeitamente em um ideal de beleza e de suposta saúde e isso vai fornecer a vida mais satisfatória com a quantidade de parceiros sexuais que quiser disponível (FEATHERSTONE, 1991).

A cultura de consumo vai começar a desenrolar em uma lógica de estilos de vida em que o tempo de lazer se torna, parcialmente, momento de fazer essa manutenção corporal e agora a preocupação para com esse corpo, que se apresenta agora como plástico, se volta especificamente para os sujeitos. Os corpos ideais, que passeiam entre os discursos de estética e saúde a ponto deles se confundirem muitas vezes, são responsáveis diretamente daquele corpo vivente, quem o habita.

Featherstone (1991) vai afirmar que a secularidade do século XX vai fazer com que a separação entre corpo e espírito da tradição católica vá se desmontando e a ideia de um pós-vida, uma salvação no paraíso, vai dando lugar a uma supervalorização da vida

“terrena”. O corpo é mais que somente uma casa material de um suposto espírito, o corpo constitui o período da vida, o ser, precisa ser mantido e cuidado, principalmente, é claro, através de uma lógica de consumo.

Hoje a dor, o sofrimento e a morte são vistos como intrusões não desejáveis dentro de uma vida feliz e a imagética da cultura de consumo decreta que a vida pode e deve ser eternamente feliz. No meio de imagens de conforto, realização e limpeza os desagradáveis odores e imagens que acerca de da morte se tornam intoleráveis: “a morte suja” precisa ser escondida.⁵(FEATHERSTONE, 1991 p.186)

As aparências, os gestos, a performatividade do corpo vão ser as expressões diretas desse “eu” e qualquer detalhe que pareça estar fora do lugar, inadequado, contabiliza como preguiça, falta de cuidado, motivação, passível de “punição”, sendo essa instaurada pelos próximos, em relações sociais (FEATHERSTONE, 1991).

Featherstone (1991) faz o uso da palavra “máquina” como metáfora para esse corpo que passa por manutenção, avaliação, construção. Essa palavra se associa também ao corpo híbrido que o ciborgue compõe, propondo o consumo como uma das maneiras em que esse corpo vai se construir, se representar, se alterar e se correlacionar com os componentes do que Haraway (2009) vai chamar de Infomáticas da Dominação.

Retomando um pouco desse conceito, a sociedade informacional que Haraway (2009) aponta como consequência das chamadas informáticas da dominação, que surge no período pós segunda-guerra corrobora com as características de mais um conceito que nos auxiliará a entender esse momento histórico onde encontra-se o ciborgue de Haraway. A Sociedade de Controle conceitualizada por Deleuze (1992) descreve uma sociedade pautada na globalização, sempre viva e conectada. Nesse modelo de sociedade, o controle e a força de trabalho agora se encontram fora dos limites das chamadas instituições disciplinares e trabalham com auto-regulação.

A produção incessante que encobre os horários de lazer e se confunde com o ato de consumir. O capitalismo desse modelo preocupa-se menos com a produção em si e passa a se voltar para o comércio, a lógica do mercado. O corpo agora não é disciplinado dentro das fábricas, ele é energizado dentro das empresas, ele precisa estar

⁵ Tradução do autor: Today, pain, suffering and death are seen as unwelcome intrusions in the midst of a happy life (Arias 1974) and the consumer culture imagery has decreed that life can and should be everlastingly happy. Amidst images of comfort, fulfilment and cleanliness the unpleasant odours and sights surrounding death become intolerable: ‘the dirty death’ has to be hidden away

em estado constante de criatividade e criação, seja no escritório, seja no home-office, seja consumindo durante os horários de lazer (DELEUZE,1992).

O corpo dentro desse modelo remete ao corpo da sociedade de consumo de Featherstone (1991), ele não é vigiado somente por uma organização macro, superior, estatal, mas é autovigiado e vigiado por quem está ao seu redor. Seu sucesso é fruto do seu esforço e todo fracasso é responsabilidade sua. O corpo ciborgue é capaz de tudo, basta acoplar-se ao ferramental considerado correto. O biopoder da teoria foucaultiana somente se reconfigura, ele não se apresenta somente através de uma relação disciplinar de instituições hierárquicas mas através de inter-relações micro e macro, de construção de desejos e recompensas, de ser aceito e desejado, tanto por si próprio quanto pelos que o cercam.

O ciborgue, então, seria o sujeito híbrido entre carne e máquina, bio e tecno, vivo e “morto” e inanimado, sempre interconectado, em que as fronteiras entre ambas as partes compõem um conflito, conflito esse produtor de sua conceituação e se move dentro desse limiar. O ciborgue vai negar qualquer tipo de dualidade, nele se mesclam ficção e realidade⁶, homem e mulher, humano e animal, corpo e espírito, biológico e tecnológico. Pensemos nessas dualidades somente de maneira epistemológica e como uma maneira falseada da percepção do senso comum.

O ciborgue de Haraway (2009) é um ser inerentemente revolucionário ao perceber-se híbrido, construído, discursivo, ele tem o ferramental apropriado para se construir e reconstruir. A autora encontra nessa mistura de mito e realidade uma maneira de construir políticas de resistência de minorias.

Tanto Preciado (2008) quanto Nguyen (2003) apontam, no entanto, para algumas questões do sujeito ciborgue. Mesmo com Haraway afirmando que o ciborgue é desapegado de suas origens, ele não se interessa por um mito originário, ele se insere em um discurso e seu posicionamento social não o impede de participar de um grupo privilegiado. Preciado, partindo de um viés *queer*, aponta que as pessoas heterossexuais cis são seres tão construídos quanto aqueles LGBT, mas por um discurso de heteronormatividade, esses são vistos como mais naturais que aqueles. Nguyen (2003) vai por uma leitura ainda mais interseccionalizada e acredita que o uso do mito do

⁶ Essa quebra da dualidade ficção e realidade se dá muita pela retroalimentação que esses dos âmbitos constituem. A realidade tanto cria e recria a ficção, pontua narrativas, histórias, imagens que refletem o real mas que não somente representam mas

ciborgue como potência para diversos ativistas esquece exatamente essa inserção nos discursos.

Apontando para algumas ficções, a autora demonstra que muitos ativistas veem o ambiente virtual do ciborgue como pós-gênero, pós-sexualidade e pós-racial e se apropriam desse pensamento como maneira de produzir novas rotas, novas possibilidades onde a exclusão a esses grupos poderia ser inexistente. Mas propor algo semelhante parece equivocado, tornando o espaço digital uma espécie de fetiche, sem historicidade, que, ao hipervalorizar o virtual, deixa de lado o fato de que no híbrido do ciborgue ainda existe alguma porcentagem do biológico, não necessariamente natural, mas físico e principalmente discursivo, esquecer que existe uma percepção naturalizada que vai propor mais vantagens e desvantagens de acordo com raça, classe, gênero e sexualidade.

O ciborgue pode sinalizar um espaço elástico e progressivo que acomoda posições múltiplas e flutuantes incluindo desajustados, drag queens e kings, e rebeldes transgênero, mas suas ambiguidades não devem resubordinar os sujeitos (...) quando essa ambiguidade é alcançada por apagar a historicidade das forças e relações sociais de poder que geraram o desejo de ser “livre” a primeiro momento. (NGUYEN, 2003, p.300)⁷

Todos seriam seres ciborgues, todos são construídos e são capazes de se construir também, mas quem recebe as melhores ferramentas? Enquanto uns recorrem às cirurgias e clínicas mais modernas, aos procedimentos mais novos, às tecnologias mais caras, outros recorrem ao silicone industrial, aos truques de maquiagem, às pílulas do mercado negro (PRECIADO, 2018). A proposição do ciborgue de Haraway (2008) não é a de fetichizar e tornar a experiência pós-moderna como uma deterioração do corpo, mas uma percepção da construção social das hierarquias pautadas em supostas naturalidades. O corpo ciborgue encontra-se sobre o contexto das normas mas possui a capacidade de entender essas normas como construção.

Outra questão é a de como esse ferramental é utilizado em relação às normativas, ao tentar aproximar-se ou não delas. Todo ciborgue possui a potência de uma revolução, mas a quem lhe é permitida, quem tem o acesso, quem é bem visto e quem vai ser

⁷ Tradução nossa: The cyborg may designate an elastic and progressive space that accommodates multiple and fluctuating positions, including social misfits, drag queens and kings, and transgendered rebels, but it's ambiguity must not resubordinate the subjects (...) for whom such claims are made by erasing the historicity of those social forces and relations of power that generated the desire to be “free” in the first place

constrangido? Um ciborgue que tenta se aproximar ao máximo de uma normativa e é recompensado com um certo conforto por isso pode ser considerado tão revolucionário assim? O corpo consumista e de alta performance da pós-modernidade encontra-se constantemente em fluxo, se remontando e se desmontando mas pode muito bem fazer isso para ganho próprio, adequação.

A questão do ciborgue é de como ele vai direcionar esse potencial de recombinação. Pensando o gênero, por exemplo, como construção e que existem categorizações de gênero e sexualidade como normais/naturais e outras desviantes, Butler (2016) vai tentar apontar que existem ideais máximos de homem e mulher que permeiam a narrativa, mas que são ideais inalcançáveis e até mesmo constituintes de estereótipos que beiram a paródia. As pessoas, no entanto, vão ser de certa forma recompensadas ao aproximar-se desses ideais de masculinidade ou de feminilidade, de acordo com o que se espera delas. A possibilidade do ciborgue é se perceber na construção de gênero e promover uma recombinação das partes, construir um corpo para além da norma e assim questionar, alargar e constituir novas possibilidades. Por isso, então, o mito do ciborgue de Haraway funciona muito bem para entender as possibilidades trazidas pela chamada teoria *queer*.

2.3 O gênero performado

Enquanto pensamento acadêmico, a teoria *queer* é uma linha de pensamento e pesquisa cujas origens históricas podem ser datadas no final da década de 1980, que toma como inspiração lutas e questionamentos desenvolvidos nos movimentos sociais que ganharam força ao redor do mundo na década de 60 (MISKOLCI, 2012). Esses movimentos, como o feminismo, o movimento negro e o movimento homossexual levavam para um campo de disputa temáticas que eram consideradas somente do âmbito privado, tais como corpo, sexualidade, relacionamento e desejo e relativizaram tais temáticas, mostrando como as relações de poder aconteciam também no cotidiano, no chamado “particular”.

Miskolci (2012) atribui como principal fator para o nascimento dessa teoria a epidemia da AIDS dos anos 1980. Uma vez que a doença era associada aos homossexuais, emergiram novos movimentos de cunho tradicionalista rejeitando o estilo de vida homossexual. O que seria, no entanto, um estilo de vida homossexual? A problemática não se encontrava exatamente nas sexualidades dos sujeitos, mas naquilo que elas vinham a representar em questão a uma normativa. A oposição se dava aquilo que vai

nomear a teoria, o sujeito *queer*, que se relaciona ao estranho, ao esquisito, ao subjugado em relação a certo padrão, é aquele que, nas normas de gênero e sexualidade, não se enquadra, foge, transborda. É importante lembrar que, antes de assumir nuances teóricas, o termo *queer* era um termo utilizado como insulto na língua inglesa.

BLESSED ARE THE SISSIES
BLESSED ARE THE BOI-DYKES
BLESSED ARE THE PEOPLE OF COLOR OF MY BELOVED KITH AND KIN
BLESSED ARE THE TRANS
BLESSED ARE THE HIGH FEMMES
BLESSED ARE THE SEX WORKERS
BLESSED ARE THE AUTHENTIC
BLESSED ARE THE DIS-IDENTIFIERS
BLESSED BE THE GENDER ILLUSIONISTS
BLESSED ARE THE NON-NORMATIVE
BLESSED ARE THE GENDERQUEERS
BLESSED ARE THE KINKSTERS
BLESSED ARE THE DISABLED
BLESSED ARE THE HOT FAT GIRLS
BLESSED ARE THE WEIRDO-QUEERS
BLESSED IS THE SPECTRUM
BLESSED IS CONSENT
BLESSED IS RESPECT
BLESSED ARE THE BELOVED WHO I DIDN'T DESCRIBE, I COULDN'T DESCRIBE, WILL
LEARN TO DESCRIBE AND RESPECT AND LOVE
MARK AGUHAR⁸

Essa poesia de Mark Aguhar, mulher trans não-binária dos Estados Unidos, pontua os limiares do que chamaremos de *queer* neste trabalho, sejam as bichinhas, as manas, as monas, as travestis, as sapatões, as esquisitas, as fanchonas, as putas ou seja todos corpos que de alguma maneira transgridem e são violentados pelas normas de gênero.

Pensar em *queer* aqui vaise guiar muito menos pela delimitação exata do que é o *queer* mas de entender as diversas nuances e possibilidades de escapar, tangenciar ou até mesmo se opor as normas de gênero e sexualidade. Se tratarmos esse *queer* somente

⁸ Por se tratar de uma poesia, a escolha foi manter o original no texto e uma tradução nossa em nota de rodapé: Abençoados sejam os maricas, as sapatões, as pessoas de cor que são minha família, as trans, as afeminadas, as profissionais do sexo, as não-identificadas, as não-normativas, as *genderqueer*, as fetichistas, as deficientes, as garotas gordas gostosas, os *queer* esquisitões, o espectro, o consentimento, o respeito e todos aqueles que não descrevi, não consguei descrever, aprenderei a descrever e respeitar e amar

como uma oposição ao grande reino heteronormativo acabamos por posicionar os dois campos como binários, além de distanciar o *queer* como uma outra utopia inalcançável, uma maneira certa de “ser *queer*”, uma nova norma. Tomemos essa utopia como um guia, um (des)norteamento. A negação radical da normativa funciona para apontar como ela opera e regula os corpos e apontar para as diversas práticas que se desencaixam dela.

Trabalho aqui com nuances porque, materialmente pensando, não podemos deixar de lado como essa normativa se assimila nos sujeitos e que existem pessoas que são mais favorecidas ao se aproximar dessas normativas mas que elas também não alcançam esse ideal imaginado. Pensemos, por enquanto, que *queer* serão as ações, sujeitos, identificações e performances que vão se opor e questionar, conscientemente, o que iremos chamar de heterossexualidade compulsória.

Butler (2004; 2016) afirma que gênero e sexualidade não são se relacionam necessariamente através de uma lógica de causa e efeito, ou seja, ser um gênero não implica se orientar sexualmente de certa maneira, e nem o contrário. A autora explora o caráter construído de ambas instâncias, aquilo que ela chama de heterossexualidade compulsória parece aos olhos comuns algo naturalizado, a normativa que indica como as pessoas devem agir de acordo com seu gênero é vista como algo inerente, biológico, ausente de discurso, quando na verdade são regras construídas, difundidas e atuadas socialmente.

O gênero é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser (BUTLER, 2016, p. 69)

Uma norma opera dentro das práticas sociais como o estandarte implícito da normalização. (...) Normas podem ou não ser explícitas e quando operam como o princípio normalizador nas práticas sociais, elas geralmente se mantêm implícitas, difíceis de ler, discerníveis mais claramente e dramaticamente nos efeitos que elas produzem.⁹ (BUTLER, 2004, p.41)

O gênero parte de uma construção social, fingida de natural, que atua e é atuada sobre os corpos de maneira performática, não num sentido necessariamente teatral, mas no sentido que se é percebido exatamente pela ação desse corpo e que através de normas e

9 Tradução do autor: A norm operates within social practices as the implicit standard of normalization. (...) Norms may or may not be explicit, and when they operate as the normalizing principle in social practice, they usually remain implicit, difficult to read, discernible most clearly and dramatically in the effects they produce.

estruturas se posiciona enquanto algo natural e intrínseco desses corpos, se disfarçando atrás de discursos biológicos, mas não passa de uma construção sociocultural que compõe normas de agir de acordo com o gênero designado, ou seja, a heterossexualidade compulsória (LAURETIS,1994; BUTLER, 2016)

Sendo o gênero algo produzido pelas relações humanas, o conceito de tecnologias de gênero de Lauretis (1994) vai apontar para o mesmo direcionamento de um gênero pautado pelo não-natural. O gênero para a autora vai ser produzido através das diversas conexões entre linguagem, representação, imagem, associação. A repetição e assimilação das normativas de gênero vão se dar através dos meios técnicos e tecnológicos, pensando esse termo não somente como a tecnologia futurista, informática, mas também o produzido socialmente, o humano, o não-natural do discurso.

Lauretis (1994) trabalha esse conceito principalmente pensando o cinema como uma proposição de tecnologia de gênero mas podemos incluir as diferentes tecnologias políticas, instituições, mesmo práticas do cotidiano e mídias, como o desenho animado. Uma vez que passamos a reconhecer o corpo enquanto uma instância híbrida de orgânico e tecnológico, imbuído de contexto e discurso, podemos aproximar esses dois conceitos de performatividade de Butler (2016) e de tecnologias de gênero de Lauretis (1994). O corpo apreende e atua as performances dos gêneros através das diferentes tecnologias de gênero, e sendo ele também um âmbito tecnológico, também se insere nos discursos dessas tecnologias através das linguagens e representações.

Sendo assim, vão se construindo, através das tecnologias de gênero, papéis idealizados que constituem “seres originais” masculino e feminino quase que impossíveis de serem performados. O “homem” e a “mulher” originais, não passam de paródias, de hipérboles, de extremos, de modelos inalcançáveis das atuações dos papéis de gênero.

A heterossexualidade compulsória molda os corpos através da suposição de que eles devam desejar aqueles cujo sexo é diferente do seu. Essa moldagem se dá a partir da promoção de ideais de existência, como normativas, algo naturalizado que se assemelha a um senso comum, em vez de regras ou leis, que tem retomam um caráter hierárquico, judicial (BUTLER, 2004), exatamente pela norma funcionar como normal, como natural, ela simplesmente “está aí”. O efeito, então, de quem não se aproxima desse ideal é de inadequação a uma certa ideia de natureza social e culturalmente aceita? O corpo heteronormativo busca se encaixar no “espaço” moldado para sua existência,

levando assim uma vivência mais confortável, com menos resguardos e atritos quando pensada a questão do gênero (AHMED, 2013).

Preciado (2008) acredita que não existe forma mais potente de controle sobre os corpos do que a heteronormatividade, essa associação naturalizada de sexualidade–genitália–gênero. Naquilo que Foucault (2015) classificou como regime disciplinar, dos séculos XVII e XVIII, o dispositivo da sexualidade se sustentava principalmente através do discurso da reprodução, do controle populacional, e patologizava toda atividade que fugia disso. A questão se dá quando, mesmo com o desenvolvimento de uma ciência que permite uma reprodução completamente laboratorial, essa percepção de algo natural ainda vai ser presente no percurso dos séculos XX e XXI. Partir de uma programação de gênero, da instauração dessa normativa é uma das maneiras pelas quais seriam mais fáceis de manter o controle sobre os corpos (PRECIADO, 2018).

Um corpo que, então, não se aproxima dessa norma é atravessado por diversos desconfortos. Ahmed (2013) utiliza muito bem a alegoria de uma cadeira para pensar a ideia de conforto perpassado por um corpo. Sentar-se em uma cadeira confortável seria quase como se não se percebesse a diferença entre o corpo e a cadeira, não existe incômodo, o limite entre corpo e cadeira se torna difuso. Sentir-se confortável em um corpo é se sentir à vontade com um ambiente, lugar, situação que os limites de corpo e objeto se mesclam.

A heteronormatividade, então, se configura como um espaço, que através de um longo processo de repetição e legitimação, promove um conforto para aqueles que se aproximam de seus ideais, mesmo não sendo necessariamente heterossexuais. Esse conforto advém principalmente das pressões socioculturais relacionadas a performatividade de gênero. Um homem homossexual que adota um estilo de vida extremamente masculinizado vai ser menos pressionado socialmente que um homem homossexual que performa feminilidade, mas esse pode, por exemplo, ter um maior conforto na relação entre ele e outras pessoas *queer* que alguém que não é assumido, vive em segredo.

Mas o viver no segredo, ao passo que é desconfortável por algum lado, pode evitar a ação violenta e normativa a qual os assumidos estão sujeitos. A assimilação da vida heteronormativa, por pessoas homossexuais pode resultar também em algum conforto, mesmo que ele não venha por auto-aceitação, assim como a falta dessa também pode trazer o desconforto por outro lado.

Ser *queer*, então, é viver em desconforto social e cultural. O corpo *queer* não se assenta direito no molde heteronormativo, ele é transpassado, cutucado, desorientado e muitas vezes negado e agir fora desse molde implica também o desconforto daqueles que se encaixam nele. Esse molde vai se pautar em uma naturalidade dos gêneros, sexualidades e corpos, o que é esperado daquele corpo, como ele deveria estar performando.

Talvez a possibilidade de encontrar brechas, maneiras de viver dentro desse desconforto seria uma rota de fuga paralela, tentar expandir e redefinir os limites e fronteiras desse espaço de conforto para que mais pessoas caibam nela. Mas como isso ocorreria?

Desconforto não é somente uma questão de escolha e decisão - “Eu me sinto desconfortável em relação a isso ou aquilo” -mas é um efeito dos corpos habitando espaços que não os aceitam ou não “expandem” suas formas. Então quanto mais os sujeitos *queer* se aproximarem de espaços definidos pela heteronormatividade, maior o potencial eles tem de retrabalhar o heteronormativo, uma vez que essa proximidade demonstra como esses espaços acolhem certos corpos em relação a outros. Esse acolhimento geralmente é velado por aquilo que ele produz: conforto público. O que ocorre quando corpos falham em se acomodar em espaços, um fracasso que poderíamos chamar de “queerificação” do espaço? Quando esse potencial de “queerificação” se traduz em transformação dos *scripts* da heterossexualidade compulsória?¹⁰ (AHMED, 2013, p152)

A vida *queer* então é pautada num fracasso de aproximar-se desses ideais. Se nem os heterossexuais conseguem alcançá-los, para que os *queer* deveriam tentar? Já que a ideia de sucesso não pode ser alcançada, não é uma boa saída inventar uma nova forma de sucesso? Uma que pode envolver o casamento gay, ou não! Que envolva ser o mais bicha possível! Encontrar-se fracassado desde o início, o desconforto do corpo *queer* é, não só mais uma maneira de demonstrar como o gênero é desnaturalizado, mas pode ser uma fuga da obrigação de ser algo que deveria mas nunca será.

Se o sucesso, então, requer muito esforço, talvez o fracasso seja mais fácil no final das contas e ofereça diferentes recompensas. Que tipo de recompensas o fracasso pode nos oferecer? Talvez, mais claramente, o fracasso nos permite escapar as normas punitivas que disciplinam o comportamento e molda o desenvolvimento humano com o objetivo de nos transforma de crianças sem regras para adultos regrados e previsíveis. O fracasso conserva partes da anarquia mágica da infância e perturba os limites supostamente bem delineados

10 Tradução do Autor: Discomfort is not simply a choice or decision –‘I feel uncomfortable about this or that’ –but an effect of bodies inhabiting spaces that do not take or ‘extend’ their shape. So the closer that *queer* subjects get to the spaces defined by heteronormativity the more potential there is for a reworking of the heteronormative, partly as the proximity ‘shows’ how the spaces extend some bodies rather than others. Such extensions are usually concealed by what they produce: public comfort. What happens when bodies fail to ‘sink into’ spaces, a failure that we can describe as a ‘queering’ of space? When does this potential for ‘queering’ get translated into a transformation of the scripts of compulsory heterosexuality

entre adultos e crianças, vencedores e perdedores. O fracasso, mesmo sendo acompanhado por uma gama de efeitos negativos, como decepção, desilusão e desespero, também promove a oportunidade de usar esses efeitos negativos para perfurar buracos na positividade tóxica da vida contemporânea.¹¹(HALBERSTAM, 2011, p.3)

É onde o ciborgue e o *queer* então vão se encontrar. Utilizar essa apreensão do fracasso como possibilidade de realargar as normativas de gênero (PRECIADO, 2008). Recombinar as expressões de gênero e sexualidade, de maneira irônica, perversa ou simplesmente inesperada, constituiria uma maneira de criar um novo espaço de vivência.

Todos os sujeitos, sejam eles percebidos como *queer* ou não, têm um corpo imergido pelo controle e pelas tecnologias de construção de gênero. A questão é que esses sujeitos *queer* são percebidos como alteridade, como outros. Um exemplo disso é a própria divisão cis-trans. Uma mulher cis é tão construída como uma trans, afinal, a ideia de “ser mulher” parte do falseamento de regras. Mas uma é entendida como “natural” (‘verdadeira’) e a outra como “artificial” (‘falsa’) (PRECIADO, 2018), principalmente devido as particularidades da vivência de cada pessoa.

Todos seriam ciborgues uma vez que todos perpassam pelas tecnologias de gênero para sua construção, porém aqueles que mais se aproximarem dos ideais heteronormativos vão chegar mais próximo de uma adequação em sua vivência. Existe uma clara diferença entre um ciborgue masculino branco, cisgênero, heterossexual e rico e uma ciborgue feminina, negra, transgênero e pobre. Como lembra Halberstam (2016), a flexibilidade dos corpos pós-modernos tem se tornado fator de grande exaltação dentro de histórias de ficção, atentando para corpos trans como exemplos máximos para essa fluidez. Tentemos aqui não cair na armadilha de fetichizar esses corpos, torna-los exóticos e exemplos a serem seguidos, inventando uma maneira de ser trans como um ícone *queer*.

Trans é o novo gay, como brinca Halberstam (2016). É um grupo social que começa a se colocar em pauta e conquistar direitos em tempos contemporâneos. A vivência de

11 Tradução do autor:

In fact if success requires so much effort, then maybe failure is easier in the long run and offers different rewards. What kinds of reward can failure offer us? Perhaps most obviously, failure allows us to escape the punishing norms that discipline behavior and manage human development with the goal of delivering us from unruly childhoods to orderly and predictable adulthood. Failure preserves some of the wondrous anarchy of childhood and disturbs the supposedly clean boundaries between adults and children, winners and losers. And while failure certainly comes accompanied by a host of negative affects, such as disappointment, disillusionment, and despair, it also provides the opportunity to use these negative affects to poke holes in the toxic positivity of contemporary life

sujeitos trans, talvez, seja a referência simbólica que exemplifica melhor as possibilidades de transgressão de gênero e as violências que vem com tais transgressões. Por isso o cuidado de não glamourizar e fetichizar essas vivências, com o intuito de evitar a criação de um caminho correto de se desconstruir o gênero, relacionando-o com beleza, passabilidade, incorporação e assim apagar e violentar as existências não passáveis, fluidas, não binárias.

O ciborgue de Haraway (2009) demonstra que o ser humano, se antes isto era mascarado, agora se posiciona claramente como híbrido tecnobiológico, humano-máquina cuja superfície corporal se extrapola e se expande geograficamente através de seus instrumentos e tecnologias, multitemporal e espacial. Dentro do período chamado farmacopornográfico de Preciado (2018) ou da Sociedade de Controle de Deleuze (1992), o corpo se exacerba na sua produção agora em nível molecular, interiorizada, biológica.

O corpo agora, mais que nunca, pode ser moldado, fabricado, construído, sejam esses meios de construção externos à percepção biológica de corpo, como modos de representação, virtualidade, imagem, mídia, vida cibernética, a moda, a maquiagem, as normas de conduta, o gênero performado e até mesmo nos interínos do corpo, os tratamentos hormonais, as próteses de membros, os órgãos transplantados, a fertilização *in vitro*, as aplicações de silicone, os antidepressivos, os ansiolíticos, as bombas dos marombas.

O potencial do sujeito ciborgue é exatamente esse de acoplamentos, de reconstrução, de recodificação e ressignificação. Pensando sobre os conceitos de performatividade de Butler (2016), de conforto Ahmed (2013) e de fracasso de Halberstam (2011), existe um molde heteronormativo que vai ser mais confortável para aqueles que se aproximam dele e não apresenta possibilidades de conforto para quem vai se afastando dele. Se o molde vai se pautar em idealizações, em ideais inalcançáveis, seria possível afirmar que todas as pessoas vão ser perpassadas por algum desconforto, mas ele será maior para quem estiver ainda mais desalinhado a esse molde. O ciborgue, em todo o seu potencial de reconfiguração tem a capacidade de recombinar esse fracasso e reconstruir o sucesso como outra configuração. Se o desconforto se propõe a estar sempre presente, é na recombinação que ele poderá ser diminuído. Largar a expectativa de alcançar os ideais normativos e encontrar novas possibilidades.

Um exemplo dessa reconfiguração, talvez, sejam as famílias da cultura *Ballroom*, como evidenciado pelo documentário *Paris is Burning* (1990). A família nuclear, em seu sentido normativo, é composta por um pai, homem cisgênero, uma mãe, mulher cisgênero, e seus filhos, sempre pautado na procriação biológica. Dentro da cultura *ballroom* norte-americana, criada por LGBTQIs pobres, negros e latinos, a família se tornou uma associação por afeto e proximidade. Muitos jovens LGBTQIs, ao serem expulsos de casa, foram sendo acolhidos por pessoas mais velhas, principalmente drag queens e mulheres trans, a quais chamavam de *mother* e aprendiam com elas como participar dessa cultura dos clubes e adotavam o sobrenome da mãe, muitas vezes esse roubado de grifes famosas. O sentido de família na cultura *ballroom* foi torcido e criou uma nova maneira de vivências e relacionamentos afetivos para aqueles que dentro da família heteronormativa foram rejeitados.

Se através da performatividade de gênero que os ideais da heteronormatividade vão se construindo (BUTLER, 2016), é através do “hackeamento” dessa performatividade que esses ideais naturalizados vão sendo reconhecidos, alargados, desconstruídos e novos modelos de vida vão sendo repensados, reconfigurando o conforto para um número maior de pessoas que nunca conseguiriam se aproximar de algum desses ideais, seja esse conforto partindo de adequação ou de simplesmente auto-aceitação.

2.4 A Infância Ideal

A infância é considerada uma invenção moderna. Ariés (1986) vai afirmar que durante a idade média, mesmo que existisse a distinção biológica entre os mais novos e mais velhos, as crianças eram vistas como mini-adultos, se inseriam nos mesmos espaços, começavam a realizar os trabalhos logo cedo. A sensação de afeto familiar entre pais e filhos não era algo necessariamente instaurado, sendo comum as crianças saírem de casa muito cedo para aprenderem as técnicas de trabalho. Não existia uma distinção entre ambientes infantis e ambientes adultos.

Foi durante o período moderno que essa divisão começou a ocorrer. Postman (1999) vai apontar que a criação das escolas foi um marco decisivo nessa divisão. Com a difusão de uma cultura de maior leitura durante o período moderno, a divisão passou a ser entre aqueles que sabiam ler e aqueles que deveriam passar por um processo de aprendizado em leitura. A difusão de uma ideia pedagógica durante o período moderno é que instaura a ideia de que a criança é um ser menos desenvolvido e complexo que um

adulto e que, por etapas, ela iria descobrindo os segredos do desenvolvimento que fariam com que elas chegassem à etapa adulta.

Fazendo uma crítica ao período do século XX, em que as mídias de massa começam tomar uma proporção ubíqua no cotidiano, Postman (1999) acredita que esse período estaria provocando um fim da infância, uma vez que através das novas mídias as crianças teriam acesso a novas informações antes do tempo que supostamente deveriam acessar. Elas estariam alcançando a etapa adulta no momento errado.

Stockton (2009) critica esse pensamento da infância de maneira idealizada, pura, inocente. A autora acredita que existe uma certa binaridade oposicional ao pensar crianças *versus* adultos, que seria também especificada por uma oposição pureza *versus* sabedoria. O termo *grow up*, do crescer, do envelhecer, para a autora funciona como um símbolo de pensar a normatização do desenvolvimento infantil. Tentar colocar etapas no crescimento seria como um tampão que, verticalmente, tentaria regular até onde uma criança deveria chegar, um desenvolvimento por *delay*, atraso, por negações de informações. A infância, assim como o gênero, é uma construção social que se pauta em uma falta: a mulher não é o homem, a criança não é o adulto.

Stockton (2008), no entanto, vai pontuar que a criança, em todo seu potencial *queer*, vai partir para o *growing sideways*, crescimento lateral, que transborda o tampão regulatório e procura possibilidades laterais para aquilo que lhe é negado no tradicional.

É nessa oposição adulto *versus* criança que se constitui, por exemplo, um ideal de criança sem sexualidade, por pureza, ela ainda não pode pensar sobre isso. Uma criança ideal nunca seria homossexual porque o desejo sexual não deveria ser uma questão para ela. A possibilidade de uma criança *queer* de certa forma fere com a ideia dessa criança ideal porque ela deveria ser protegida de pensamentos sexuais, assim criando um ambiente de proteção do que vai ser chamado de criança proto-heterossexual (STOCKTON, 2009; DYER 2016).

Como afirma Edelman (2004), a formação de um ideal de criança se torna na cultura ocidental uma espécie de entidade a ser protegida e que a sociedade deveria se organizar para construir um futuro melhor, sem conflito para essa criança. Esse pensamento vai se pautar no que o autor vai chamar de “futurismo reprodutivo”, ou seja, seria através da reprodução e do pensar no futuro, uma espécie de higienização do futuro dessa criança nascida. Um sujeito *queer* seria inerentemente alguém que se opõe a “lutar pelas

crianças” uma vez que a reprodução sexuada é uma das questões torcidas dentro de uma vivência LGBTQI, a reprodução não é vista como natural, o coito “regular” não gera uma criança. Além disso, por se tratar de questões de sexualidade e gênero ditas desviantes, os sujeitos *queer* são pessoas cujo contato com as crianças deveria ser evitado uma vez que essas crianças são “puras demais” para falarem sobre sexualidade.

A questão central do pensamento de Edelman (2004) é que ele vai pontuar essa construção do ideal de criança e separá-lo da crianças em si. O pensamento do futurismo reprodutivo que clama por “um futuro melhor para nossas crianças” cria uma dicotomia entre crianças puras e adultos *queer*. Esses últimos, uma vez que reconhecidos como uma espécie de fracasso reproducional, representam mau exemplo, perigo, vilões que “odeiam crianças” e as crianças, recusadas de procurar prazer, de explorar.

A criança idealizada não vai, no entanto, corroborar com a criança “real”, ela funciona como um modelo idealizado normativo de como ela deve se comportar, como ela deve ser educada. Tanto que, como vão afirmar Stockton (2009) e Dyer (2016), existem muitas crianças que vão ser “queerificadas”, tornadas *queer*, abjetas, mal desejadas. A criança masturbatória de Foucault (2015) é um dos exemplos, que será punida por suas ações auto exploratórias. Muitas crianças também serão retiradas de seu posicionamento de inocência e pureza devido a raça. Crianças negras são vistas mais como adultas do que as crianças brancas.

A criança ideal vai ser sempre branca e de classe média, é ela que merece ser protegida enquanto a criança negra é percebida como mais “experiente”, mais “sexual”, mais responsável por seus atos (STOCKTON, 2009). O que soa, na verdade, é que, assim como os modelos heteronormativos de homens e mulheres, a criança idealizada é um modelo que, impossível de ser alcançado, vai funcionar como uma maneira de estabelecer um controle sobre as crianças, de aproximá-las de uma normativa.

2.5 A Heteronormatividade na infância

A procura de um “quando se descobriu” parece ser um processo de descoberta muito importante na vida de sujeito *queer*. Qual o momento em que as pessoas se dão conta de que são gays ou lésbicas ou transgêneros, além do famoso “sair do armário”, uma espécie de festa de debutante em que morre uma pessoa heterossexual e nasce a bicha, a sapatão, a travesti? Isso ocorre porque o pensar uma criança *queer* parece impossível, a

ação de sair do armário é comparada com um assassinato, em que se mata um jovem, heterossexual, para o nascimento de um adulto homossexual (STOCKTON, 2016). A criança *queer*, nasceria nesse momento, fantasmagórica, ser de um passado alcançável somente por memórias de ações que na infância ou eram vistas como brincadeiras ou eram simplesmente mal vistas e castigadas. Não existe um equivalente heterossexual cis-gênero para o sair do armário, uma vez que é algo visto como naturalizado, normal.

Sedgwick (1991) aponta que a terceira edição do *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, que finalmente não continha a homossexualidade em sua lista de patologias psiquiátricas, foi a mesma que pela primeira vez reconheceu um Transtorno de Identidade de Gênero na Infância. Mesmo que visto com olhares celebratórios pelos ativistas da época, uma vez que não considerava o adulto homossexual como doente, o reconhecimento de um transtorno de identidade de gênero nas crianças demonstra somente uma mudança de foco de um pensamento normativo.

Talvez por uma grande necessidade do ativismo da época de desassociar sexualidade e gênero, algo que também é defendido por teóricas *queer* como Butler (2004, 2016), o argumento se pautava em uma heteronormatividade: homossexuais são homens, nascidos homens, que gostam de homens; e mulheres, nascidas mulheres, que gostam de mulheres. Esse ativismo tentava quebrar com a ideia de serem reconhecidos por um clichê de que o objeto de desejo estabelece a identidade de gênero, quem se atrai por homens se encaixa no espectro da feminilidade e quem se atrai por mulheres se encaixa no da masculinidade.

A questão que Sedgwick (1991) aponta então é de que esse discurso, ao tentar desnaturalizar o desejo sexual, a homoafetividade não partiria de uma aproximação identitária com o gênero oposto, vai renaturalizar o gênero. Conceitos que ela traz como o de *core gender identity*, que seria a matriz de identidade de gênero em que uma criança supostamente percebe-se entre os dois gêneros. O transtorno de identidade de gênero se daria quando o tal *core gender identity* se distancia das características biológicas, quando a pessoa que nasceu com pênis se identifica com características femininas e a que nasce com vagina se identifica com características masculinas.

Não somente essa definição é problemática por se pautar em binarismos, uma vez que o as performances de gênero tem caráter fluido, mas por patologizar exatamente aquele que desvia de uma norma construída. A própria nomeação dessa circunstância como uma desordem, algo a ser tratado, indica uma separação entre quem é normal e quem

está a margem. A ação sobre tal desordem, como vai afirma Sedgwick (1991), é de uma tentativa de institucionalização do problema, categorizá-lo, tratá-lo. Mesmo que o discurso se pautem em uma preocupação para com a criança, que ela não sofra em um mundo que não a aceita, as ações geralmente não são celebratórias.

A ação que perpassa uma criança que não se conforma com o gênero que lhe foi designado é de terapia, reforço, punição, uma ação de correção sobre seus corpos com o intuito de que, com alguma esperança, não se tornem corpos homossexuais ou transexuais ao futuro. O futuro é o espaço para a criança identificar-se com alguns desses termos uma vez que ela não é permitida ter alguma voz ou agenciamento sobre sua própria percepção da sexualidade.

Dyer (2016) aponta que mesmo as ações que tentam dar suporte as crianças que se identificam como LGBT, elas vão trabalhar com uma ideia de futuro. Um exemplo disso é o projeto *It Gets Better*, um dos trabalhos mais famosos mundialmente relacionados à temática, que produz vídeos que conversam com uma juventude LGBT sobre o *bullying* e sobre a experiência *queer* nas escolas. O discurso do projeto, como apresentado pelo próprio nome, é que, em um futuro próximo, as coisas vão melhorar e que as crianças devem ser esperançosas. A ação não é de repensar uma melhoria na “atualidade” dessas crianças e jovens mas que, no processo de se tornarem adultas elas terão uma maior liberdade de expressarem os gêneros e sexualidades que quiserem, mas até lá o processo é de suportar uma realidade de violência e negação.

Foucault (2015) se refere bastante à ação biopolítica sobre a criança masturbatória, que vai ser observada, disciplinada e punida, uma vez que a criança “pura” não pode ter acesso à informação sexual, considerada coisa de adulto. Robinson (2005) vai afirmar que a percepção heteronormativa da sexualidade infantil muitas vezes se pauta a partir do ato sexual. Discutir sexualidade infantil seria instruir as crianças a fazer sexo, penetração. A conceituação de sexualidade, tanto da autora quanto de Foucault, perpassa coisas além disso. Sexualidade seria percepção corporal, desejo, afeto.

A questão é que, como Robinson argumenta (2005), no espaço heteronormativo o homem branco heterossexual cisgênero vai ser o humano unitário, *default*, essencial, e assim, se pautando no binarismo hetero-*queer*, vai colocar tudo aquilo que não é heteronormativo como artificial, invenção, não-biológico. No caso da infância, falar de heteronormatividade, para além do ato sexual pênis-vagina, não vai se constituir como sexual. O desejo heterossexual imposto em cima das crianças não é visto como uma

violação de sua suposta pureza, reforçar ideais heterossexuais, de alguma forma, não é um ataque à pureza infantil. O paradoxo do ideal infantil é que ele é ao mesmo tempo assexuado e heterossexual. Parece não existir um problema em colocar casais de crianças como se fossem adultos de maneira kitsch em cartões de dia dos namorados, ou em assumir que a Barbie é casada com o Ken ou que a Branca de Neve, desmaiada, só acorda com o beijo de um príncipe (ROBINSON, 2005).

2.6 Toda criança é *queer*

Toda criança tem um quê de estranheza, de imprevisibilidade, todas elas vão ser um pouco *queer*. Como afirma Gomes (2008) a infância é uma fase em que não existe um domínio exato da razão e da linguagem, presente em uma instabilidade e de certa forma dependente do auxílio de adultos. A autora, no entanto, acredita que é nessa instabilidade que atua o caráter mais fascinante da infância no cotidiano uma vez que nessa instabilidade que surgem interpretações e expressões diversas dos modos de viver do cotidiano.

A partir das relações sociais diversificadas, as crianças – conscientes ou não dos seus saberes e fazeres – propõem variações no interior de um mesmo sistema de regras geradas pelos adultos, pelas instituições ou por elas mesmas na interação com seu cotidiano (GOMES, 2008, p.181)

É na tal instabilidade infantil, cujas regras ainda não estão necessariamente fixas da mesma maneira como nos adultos, que as crianças aprendem, jogam, brincam e acabam até mesmo subvertendo e alargando algumas estruturas dessas regras. Um exemplo seria os jogos de faz-de-conta, pautados principalmente na imitação e trabalhando principalmente com tipificações. Ao imitar a mãe ou o pai em uma brincadeira de casinha, a criança não somente reproduz o que o próprio pai faz, reproduz o que uma ideia geral e abstrata de pai representa, enquanto pessoa responsável por cuidar dela, mas reinterpreta qual seria o papel do pai, de acordo com os pressupostos determinados socialmente. Pai na brincadeira pode ser ao mesmo tempo quem cuida, ensina e também pode ser ao mesmo um pirata espacial.

Essa instabilidade, esse lúdico vai ser o que Stockton (2009) chama de *growing sideways*. Em toda sua potencialidade de recombinação, as crianças roubam para si o mito do ciborgue de Haraway (2008) e em seus momentos de aprendizado conseguem

recompor novas subjetividades. Se a normativa vem de forma hierárquica, a criança pode desenvolver paralelamente um jogo com as tecnologias de gênero as que vão sendo agregadas à sua vida. É por isso que, pode se afirmar que toda criança é *queer*, porque, em todo seu potencial ciborgue, recodificador, transformador, elas perpassam diversas instâncias de poder normativo sem manter uma coesão identitária sobre os papéis de gênero (DYER,2016).

Existem diferentes pontuações que podem separar os conceitos de ciborgue e da criança ideal. Enquanto o primeiro aponta para a negação de um passado de origem, o segundo percorre a ideia de uma transigência, de uma perda (inocência) de algo para o alcance de uma nova etapa (fase adulta). Mas trabalhando esses dois conceitos em suas formas metafóricas, literais e fantásticas, ambos inspiram uma ânsia pelo futuro, são símbolos da capacidade humana de se aperfeiçoar e de se desenvolver (BURMAN, 1991).

Essa ânsia e expectativa refletem-se nas forças que impedem as crianças de portarem de maneira *queer*. Pensando gênero e sexualidade é negado a uma criança ser qualquer coisa além de hetero-cis. Essa negação vem por vias de punição, patologização, medicação. Ainda que os movimentos LGBTQI tenham alcançado cada vez mais direito e espaço ao longo dos anos, uma criança se enquadrar ou ser enquadrada em alguma das letras da sigla parece uma das maiores violências a pureza associada a imagem da criança.

Violência, porém, é a resposta que uma criança geralmente tem quando tenta extrapolar as limitações do heteronormativo (SEDGWICK,1991). Isso, no entanto, nunca impediu ninguém de crescer e se identificar com uma sexualidade ou identidade de gênero diferente da normativa. Muito pelo contrário, a expressão fluída do gênero na infância, como meninas molecas, meninos afeminados muitas vezes acaba resultando em adultos hetero-cis.

Afirmar que toda criança é *queer* não significa que ela se enquadra com a teoria, com algum movimento político ou com alguma identificação mais permanente de gênero ou de sexualidade. Toda criança seria *queer* por ser um momento de experimentação em que a potência de quebra de normativas é grande exatamente por elas não estarem necessariamente estabelecidas. Em um ambiente em que a atuação da heteronormatividade se posiciona de maneira ferrenha através de dispositivos como a família, a escola e a mídia, criando maneiras idealizadas de ser menino e menina,

nenhuma criança vai acabar alcançando esses ideais e diferentes propostas de ser menino, menina, crianças vão sendo criadas. Essas propostas, no entanto, vão sendo podadas, reguladas e censuradas.

A teoria *queer* pode, não somente defender o direito das crianças de adotarem uma identidade LGBTQI, criar avanços metodológicos e epistemológicos que vão abarcar todas as crianças. Considerar todas as crianças *queer* é não podar as suas experiências a uma figura sem complexidade, reduzir as suas possibilidades de vivência a partir de uma retórica de uma infância pura, regrada por etapas bem definidas. A criança *queer* está fora de um pensamento de estabilidade quanto a gênero e sexualidade.

A questão é que, mesmo que exista uma maior aceitação de uma vida homossexual e até mesmo *queer* nas últimas décadas, existe uma violência velada, advinda da heteronormatividade, de mostrar somente o caminho heterossexual às crianças, dificultar ao máximo o seu desenvolvimento ao invés facilitá-lo, distanciar as puras e heterossexuais crianças do mau caminho da “viadagem”.

A dicotomia criança pura *versus* adulto *queer* demonstrada por Edelman demonstra como é negado um futuro *queer* para as crianças, um futuro derrotado, fracassado, em que elas se tornarão adultas que não lutarão pelas próximas crianças a vir. Existe o desejo de uma infância que resultasse em um adulto não-*queer* e caso o resultado final seja de qualquer maneira um adulto *queer*, a necessidade é de encontrar um porquê, um erro no desenvolvimento, seja a ausência do pai, seja a superproteção da mãe, sejam os desenhos que assistiam enquanto crianças (ROBINSON, 2005).

O controle dos corpos infantis vai perpassar essa ideia de que eles devem resultar em um corpo heterossexual cisgênero. Através da performatividade, das repetições dos papéis de gênero as crianças aprendem como devem ou não agir, tomando como moldes os ideais de gênero apresentados. O menino afeminado, por exemplo, ou se esconde ou será vítima de *bullying*, castigo, isolamento. Podendo ou não se identificar com uma identidade LGBTQI mais coesa, todas as crianças são impulsionadas a se aproximar de seu ideal.

A criança, em todo seu puritanismo, não tem o direito de ser nada além de heterossexual cisgênero sem ser reconhecida como doente, como fora da norma, como alguém que pulou estágios, como alguém que perdeu a inocência muito cedo. É essa normativa que vai ser considerada ferrenha para autoras como Robinson (2005), Stockton (2009) e

Dyer (2016), que ao pensar em uma pedagogia *queer*, acreditam que esperar um ideal tão fechado de crianças corrobora com uma prática violenta. Defender um ambiente de exploração, defender uma infância *queer* seria permitir que essas crianças percorressem seu potencial e inventar novos modos de ser criança, recombina e ressignifica os modos de ser mulher, homem, menino, menina, criança.

3. Animação: Estética, Linguagem e um pouquinho De Viadagem

O grande objetivo proposto para esse trabalho foi e entender Steven Universo como animação que se propõe a narrar histórias de sujeitos *queer*. Se o *queer* norteou as pesquisas relacionadas ao primeiro capítulo, a ideia desse segundo capítulo do trabalho vai ser voltado para a grande arte da animação.

Por vezes diminuída, vista como coisa de criança, a animação é um meio de grande potencial expressivo, como afirma Paul Wells (2002). Muitas vezes relacionado ao campo do fantasioso e mágico, pouco se percebe como a animação se tornou uma linguagem que nos cerca diariamente, como por exemplo nos sistemas de interface de celular e computadores. Até mesmo nos filmes que se propõe por *live-action* vemos trabalhos semelhantes aos de animação nos efeitos especiais (CRAWFORD, 2003).

O foco desse capítulo, porém, serão as questões relacionadas à animação que irão dar suporte na leitura de Steven. Por isso boa parte dos exemplos serão parte do grupo de animação aos quais Wells (1998) chama de ortodoxas, ou seja, aquelas que são comerciais, *mainstream*, que procuram o consumo de um público considerável.

O que gostaria de entender, na verdade, é como o mundo animado se constrói, uma vez que é um ambiente que promove grande maleabilidade e suspensão da credibilidade. Tudo parece ser possível em um desenho animado, mas, muitas animações, principalmente as ortodoxas, parecem prezar por apegar-se a tipos de representação clássicas do real. Quando falamos de normas de gênero e sexualidade, por exemplo, veremos que poucas vezes vimos personagens *queer* na animação ao longo da história.

Por isso, dentro desse capítulo, a ideia é inicialmente trabalhar a produção e linguagem da animação, vendo como ela é capaz de se separar e se aproximar da realidade e entendendo também quais convenções narrativas são utilizadas na animação para fazer sentido. Partiremos, então, para entender a instancia do personagem e principalmente do corpo para ver como eles funcionam dentro dessa maleabilidade animada. Ao final a ideia é perpassar por diversas presenças *queer* dentro da história da animação para que possamos fazer um pequeno comparativo e perceber em quais quesitos Steven Universo se destaca.

3.1 Linguagem e Produção de Imagem

Estendendo o conceito de filme para vídeo ou peça audiovisual podemos perceber que o modo de caracterizar mais básico é o de imagens estáticas, os frames, que sequenciados em uma determinada velocidade e em certo espaço de tempo apresentam imagens em movimento para o espectador. Essa explicação aborda tanto o fazer cinematográfico tradicional, do audiovisual live-action, quanto o trabalho de animar. A diferença principal, no entanto, está no fato de como ocorre a produção desses frames.

O modo de abordagem do cinema de animação é quase sempre pensado em uma somatória entre as teorias do cinema e as teorias relacionadas as técnicas plásticas utilizadas para a produção dos frames (GRAÇA, 2006). Enquanto o cinema live-action atua fundamentalmente por meio da captação e transposição fotográfica dos seus elementos, a animação opera através da criação frame-a-frame através da inserção de elementos gráficos. Sendo uma arte totalmente pautada pela criação da ilusão de movimento, a animação se constrói por uma construção de diversas imagens pautadas na fixidez (DENIS, 2007). Essas divisões, no entanto, surgem somente como facilitadores epistemológicos para facilitar o pensamento acadêmico, afinal, tanto o cinema *live-action*, que chamamos de tradicional, e a animação provém de uma história compartilhada e de caminhos tortuosos em que ambos se misturam, se influenciam e se enriquecem mutuamente.

Nessa seção, buscaremos delinear as peculiaridades estéticas, narrativas e expressivas da animação enquanto meio. Por se tratar de um meio extremamente plástico, é importante atentar para como a imagem pode ser formada e como isso pode se envolver e aumentar o potencial expressivo animado. Primeiramente pensaremos espaço e tempo, numa relação de como se estrutura o ambiente animado, para depois pensar as estratégias narrativas propostas por Wells (1998), traçando exemplos de como esses ambientes altamente moldáveis podem ser expressivos, finalizando com um pensamento sobre personagens e corpos animados tentando entender como se constroem, dialogam e representam os corpos ditos “reais”.

Como foi dito, a principal diferença entre o cinema tradicional e a animação é o fato dessa última ser produzida quadro-a-quadro. Essa diferença essencial pode soar óbvia, e realmente o é, mas demonstra as infinitas possibilidades dentro do meio animado em relação ao cinema tradicional. Ambos meios se fazem possíveis através de dispositivos, porém o dispositivo da câmera presente na filmagem tradicional delimita a produção de

imagem através somente do suposto realismo fotográfico. Longe de entrar em discussões relacionadas ao realismo ou não-realismo proposto pela imagem fotográfica, sejam pelas distorções técnicas através de lentes, mas aquilo que a câmera captura é aquilo que lhe é encenado à sua frente. Pikkov (2010) afirma que o processo de criação de um frame ou cena em uma filmagem concebe através de um processo de um recorte, uma emolduração de um ambiente físico geralmente em um tempo real. Mesmo podendo ser montado, moldado, alterado, na hora que a câmera começa a operar, tudo que ela filma naquele quadro é o que aparecerá no filme.

O frame animado, por sua vez, lida com o espaço de maneiras diferentes. Em vez de uma moldura ou um recorte, o frame animado trabalha como se fosse uma tela branca que é pintada, desenhada, recortada, colada, montada, desmontada, posicionada e então o frame é registrado. O próximo frame passa pelo mesmo processo anterior, pontuando suas diferenças que assim darão a ideia de movimento no produto final.

O que essa diferença demonstra então, é que, apesar do trabalho extremamente maçante da produção frame-a-frame, o trabalho da animação de certa forma se liberta da necessidade de um registro fotográfico e de trabalhar com uma única técnica de produção gráfica na produção da sua imagem. Muitas vezes, não é necessário nem registrar os frames fotograficamente, como no caso dos filmes pintados diretamente na película que Norman McLaren produzia. O trabalho maçante é um dos pontos em que dá para perceber os diferentes tempos relacionados à animação.

Graça (2006) afirma que existem dois diferentes tempos de duração fílmica, o tempo do espectador que assiste, seja um curta de 10 minutos, um longa de mais de uma hora, e o tempo de duração da produção do filme, pré-produção, filmagem, pós-produção. Dentro desse último tempo, a peculiaridade é que a produção da imagem em si na animação não corrobora com o instante fotográfico relacionado à gravação da câmera. Um frame de uma animação pode levar minutos, horas e até mesmo dias para ser finalizado, dependendo do detalhamento e da necessidade de trabalho que vai ser colocado em cima dele.

Depende da técnica, do intuito, do meio sendo utilizado para a criação daquela imagem. O cinema tradicional é montado nos enquadramentos, sets, edições, mas dificilmente tem seus frames trabalhados tão esmiuçadamente na criação, apesar de conseguir manipular na pós-produção. O tempo de gravação assim que a câmera filma é o do

instante, o instante na animação por sua vez pode demorar quanto for preciso na hora da produção.

Desvencilhar-se, então, da necessidade do registro fotográfico, apesar de ainda poder usá-lo, abre as portas dentro da expressão estética animada para uma independência para com as leis da natureza e da física do mundo que percebemos como reais. O peso, as cores, os cenários, os corpos, todos eles são maleáveis ao ponto que sua expressão gráfica principal permitir. Se é o clássico desenho no papel, então tudo que seus elementos básicos, o ponto e a linha, conseguirem expressar vai estar dentro das possibilidades da animação. A pintura a mesma coisa e também os stop-motions, pixillations, animações com areia, vidro, pinos, enfim.

Sebastien Denis (2006) aponta para quatro diferentes modos de se abordar a produção de uma animação: Animação útil, que são as animações feitas com um propósito político, governamental ou transmissão de uma mensagem publicitária; cinema comercial, que são as animações que entram em um circuito de mercado e transmissão tradicional, são os desenhos famosos que estamos acostumados a ver; a animação de autor que se propõe as produções mais independentes, autorais e experimentais, feitas geralmente por autores individuais com equipes reduzidas e que percorrem um circuito mais fechado, artístico; e por fim aquelas relacionadas aos efeitos visuais e especiais de filmes live-action. Wells (1998), por sua vez, simplifica em sua leitura e faz uma divisão das produções animadas entre ortodoxas, ou seja, comerciais e experimentais

Só que, independente de qual desses modos e intencionalidades uma produção possa se encaixar, ela tem o potencial de desestabilizar os limites entre aquilo que é real e imaginário. Mesmo que muitas vezes a própria animação possa prezar pelo hiper-real, como nos casos dos efeitos especiais cada vez mais avançados, a própria possibilidade de mimetizar o real a partir da produção animada, não-fotográfica, uma maneira de brincar com esses limites. A ideia de imaginário aqui não somente no sentido mais comum de fantástico, mágico, mas daquilo que é imaginado e não corpóreo, físico. Esse imaginário pode ser um dragão animado dotado de personalidade em um desenho infantil ou então uma simples animação geométrica que trabalha como identidade visual e abertura de um programa de TV jornalístico.

Esse desmanche do limite entre real e imaginário se dá exatamente pelo fato da produção animada ser autônoma em relação à matéria física e partir das mais variadas

expressões gráficas que vão registrar o movimento. Tudo vai depender, então, da visão do/s artista/s e de como a “realidade” vai ser expressa em cada obra.

Ser despreendida do real não significa, necessariamente, rejeitar totalmente o real. Principalmente dentro das animações mais comerciais, o que mais vemos é uma necessidade de sempre se atrelar ao real. As próprias necessidades das produções Disney e a proposição de 12 princípios da animação criados dentro de seus estúdios nos anos 30 (THOMAS E JOHNSON, 1981) demonstram que, para essa produção Disneyana, é necessário partir de uma representação pictórica que procura ser a mais verossimilhante possível, tentando codificar visualmente movimentos que seguissem regras físicas semelhantes as reais.

Sendo Disney um exemplo extremo e clássico de animação comercial, podemos ver posicionamentos diferentes em obras autorais, mais conceituais e experimentais, como as obras *Loops* (1940) e *Begone Dull Care* (1949) de McLaren cujo seu objetivo de se desprender ao máximo de um ferramental e referencial pictórico real, pintava diretamente sobre a tela com o intuito de registrar os movimentos em seu estado mais puro (GRAÇA, 2006) pode então se pontuar um espectro entre o mais comercial e o mais experimental, com aproximações e posicionamentos entre esses dois extremos.

Sendo uma arte, que possibilita infinitas possibilidades de expressão, já que só é impossível de existir no “fantástico mundo” da animação aquilo que não pode ser, de nenhuma forma, desenhado (GRAÇA, 2006), ou seja, aquilo que não pode de alguma forma ser representado de alguma maneira gráfica em algum fotograma

Denis (2006), pensando a representação do real, diz que existem diferentes escalas de realismo e representação do real dentro das animações, apontando para duas principais abordagens: uma mais relacionada à matéria pictórica, que se aproxima das ideias da pintura impressionista, e outra mais relacionada ao assunto, a entender uma representação mais próxima do real e com relação a uma perspectiva clássica, como as pinturas conhecidas como realistas.

No primeiro caso, podemos atentar para aquelas animações mais experimentais, desde o já mencionado McLaren até Len Lye e Aleieff, que tratam o movimento como matéria prima e como personagem principal das obras, nas quais vemos o tracejar dos materiais claramente diante da tela. No segundo caso, podemos pensar as animações comerciais mais tradicionais e até mesmo os efeitos especiais hiper-realistas que tentam representar

fielmente aquilo que vemos no mundo físico. A animação não é uma arte necessariamente de oposição do real, mas de utilização de certos símbolos e maneiras de representar o real, seja aproximando-se de suas regras ou extrapolando-as.

Por se tratarem de trabalhos de representação a partir da interpretação do real, é importante então lembrar que essa interpretação parte da visão de uma pessoa ou equipe de pessoas. Até a animação mais verossímil não vai representar 100% da realidade, sendo uma decodificação daquilo que quem produz a animação chama de real, o que ele vive, qual seu contexto, qual objetivo que se tem com aquela animação, se irá entrar em um circuito mais autoral ou se a proposta é ser vendido para um canal infantil, por exemplo.

Talvez seja por isso que Denis (2009) acredita que a conceituação clássica de animação enquanto a ilusão da vida como é limitada. Essa colocação remete a algo que se espelha simetricamente com a existência física, como se o objetivo maior das animações fosse simplesmente tentar imitar o real.

Muito pelo contrário, o que diversos animadores tentam é extrapolar o real. Mais que um espelho que reflete o real, o trabalho de animar é de criar uma espécie de mundo virtual paralelo, que pode ou não se assemelhar ao nosso, mas que exatamente nesse jogo de tentar ou não representar uma realidade verossímil que influencia e é influenciado, dialoga com isso que chamamos de real. Uma vez que todos os aspectos gráficos vão ser escolhidos e posicionados desde um “zero”, um “nada”, cabe entender como essa tela branca vai ser preenchida pela autoria.

Sendo também, em um sentido figurativo, um espaço criado à “partir do zero”, totalmente artificial, montado, moldado, Pikkov atenta para a pouca probabilidade de improvisações, aleatoriedades dentro da animação. Sendo um trabalho minucioso que atenta para a distribuição dos elementos gráficos dentro do frame e sincronização dos efeitos sonoros, tudo que aparece em cena aparece com uma motivação e informação específica.

Um exemplo de como o erro pode ser falsificado e construído dentro da animação são as cenas pós-crédito que a Pixar produzia em seus filmes da década de 90 e início dos anos 2000 *Monstros S.A* (2001). Após o filme acabar essas cenas mostram supostos erros de gravação envolvendo os personagens mas essas cenas não são atores reais atuando e se confundindo, mas sim cenas minuciosamente desenhadas para simular um

set de filmagem, criando duas camadas de humor, seja a da cena em si seja da ideia absurda dos personagens atuando como atores reais e errando. Não houve erro, a cena é intencionalmente criada para parecer um erro.¹²

Podemos encontrar algumas tentativas de trabalhar com o acaso em algumas obras, principalmente as mais autorais. Como exemplo, aponto novamente, os trabalhos de McLaren, e também em obras como *O conto da Princesa Kaguya* (2013), dos japoneses do Studio Ghibli, cuja técnica gráfica de desenho remete as pinturas históricas japonesas, que se preocupam em deixar uma permissibilidade da tinta atuar no papel, entendendo as técnicas da tinta de se espalhar e se concentrar de maneiras diferentes na superfície. Ambos exemplos apontam para uma liberdade e aleatoriedade relacionadas a como o ferramental pode ser usado e como ele vai atuar no material gráfico a se tornar o frame, ou seja, existe aí ainda um controle de acordo com a técnica e com a escolha de como o autor vai utilizar esses suportes.

Como falamos, o mundo da animação, assim como o do cinema, trabalha muito com a ideia da tela como uma janela por onde o espectador olha para o mundo. Se no momento da produção cada imagem é produzida individualmente, de modo fixo, como uma obra baseada na utilização de algum tipo de ferramental, técnica sobre uma superfície, um plano superficial sendo alterado por um suporte material. Durante o momento de espectadorialidade, no entanto, esse audiovisual se torna uma experiência de acessar um plano imaterial ou de representação.

Graça (2011) aponta essa experiência como algo que já vinha sendo pensado desde os teatros gregos da antiguidade na compreensão do espaço cênico. Mais do que um amontoado de peças de cenário arranjadas sob um palco, esse espaço propunha um espaço simbólico a ser acessado pelo espectador. Assim também funcionam as telas do audiovisual, estabelecendo uma relação de credibilidade e continuidade para com quem está assistindo.

A animação então consegue se passar por duas instâncias: a primeira é a do frame desenhado é um amontoado de linhas e cores em cima de um papel, que em dada circunstância poderia ser colocado em uma parede de museu ou em uma porta de geladeira. Um suporte gráfico, material, físico, que nesse caso geralmente tem pouco a dizer por ser uma parte de um todo. Ao mesmo tempo, quando visualizadas em uma

12 A cena pode ser vista no link: < <https://www.youtube.com/watch?v=hkbChHGDbBw>> visitado em 04/07/2019

tela, combinadas em sequência, as diversas imagens produzem uma janela que permite a exploração de um outro mundo.

Pensando no espaço cinematográfico, Pikkov (2010) afirma que, enquanto a produção tradicional de cinema, com a câmera, se pauta no enquadramento de personagens e cenários físicos dentro das bordas (da câmera, do frame, da tela), uma borda que é preenchida de fora para dentro, como um recorte. A lógica das bordas do desenho animado, por sua vez, ocorre de maneira uma vez que, estabelecida a limitação e formato do frame, a inserção dos elementos ocorre de dentro para fora, colocando-os no papel, montando-os no software de animação digital ou os posicionando diante da câmera em um stop-motion. Assim, então, os frames vão sendo criados e sendo posicionados um após o outro, seja mecanicamente ou através de uma pré-programação, e por meio da ilusão de movimento cria-se uma vida simbólica de um personagem animado que, ao desaparecer de cena, extrapolar essa borda, tecnicamente não existe mais.

Aquele personagem só “existe”, só é vivo, no momento em que é visto animado. Durante a produção o que se vê são imagens paradas da personagem, nos produtos de divulgação o que se vê são representações de sua imagem. Ele só existiria enquanto entidade “viva” enquanto sendo assistido, movimentado, com suas diversas imagens em sequência sendo transmitidas para o espectador, que recebe e interpreta a imagem (GRAÇA, 2006; PIKKOV, 2010). A percepção, porém, é de que tal personagem se torna uma entidade existente, que ele age, vive, come, dorme, mesmo que ele não esteja “vivo” naquele momento. É nessa lógica que os personagens conseguem se tornar ícones tão queridos e utilizados em diversos produtos e marcas, mesmo que somente a imagem deles tomem significados extra-tela.

3.2 Estruturas Narrativas

Todos os elementos produzidos para transmitir uma mensagem, sejam a imagem, o som, a música, ou o diálogo estão interconectados na obra animada, criando mais que somente um cenário e uma personagem à frente que atua, mas sim um universo fantasioso que sugere ter suas próprias regras e leis e que se conecta com sua audiência. Porém, claro, esses elementos visuais e sonoros somente não são suficientes para engajar o espectador.

Falando de uma animação ortodoxa, comercial, existe uma linguagem específica voltada para a narrativa e geralmente o público se relaciona muito mais com essa narrativa, é por ela que costumam voltar e assistir. O gênero se caracteriza por ambientes e personagens figurativos, que remetem ao mundo real. Geralmente o enredo que se destaca em relação à trilha sonora, do traço, das cores. Uma história precisa ser contada e todos os outros elementos conversam entre si para elevar e acompanhar essa história. Poucas vezes o foco é no processo da construção da animação em si (WELLS, 1998).

Muitas dessas possibilidades de se estabelecer uma linguagem foram sendo percebidas após os primeiros passos do cinema de animação. Antes voltado mais para a trucagem e magia do movimento em si, novas abordagens e técnicas foram sendo utilizadas para manter a relação com o público e facilitar a produção dos animadores. Manter uma unidade estilística do “desenho”, por exemplo, permite uma maior coesão do universo animado e era necessário para que um estilo não sobressaísse a outro dentro de um trabalho em grupo como passou a acontecer com o surgimento dos estúdios ao final dos anos 1910 (LUCENA JR, 2005).

A mesma coisa acontece com a presença do animador/autor. Se no início da animação os autores eram bastante presentes, e muitos até mesmo apareciam na tela interagindo com seus personagens (como Blackton, McCay e Fleischer), a cultura de estúdios fez com que a ideia de um autor único dentro da história fosse cada vez menor, dando espaço a uma unidade estilística que corresponderia ao trabalho dos estúdios, cada um tendo uma visualidade e assinatura própria.

Claro que diversas exceções ainda existem. Alguns animadores conseguem se destacar mesmo dentro do *mainstream* e de alguma maneira se mostram presentes no trabalho exercido, ainda que na maioria das vezes dentro de um contexto de nicho, como grupo de fãs e/ou estudiosos e produtores de animação que reconhecem e os valorizam. Exemplos são nomes como Chuck Jones e Tex Avery, da Warner, Hayao Miyazaki do Studio Ghibli, John Lasseter da Pixar, entre outros. Muitas vezes uma ideia de autor aparece dentro da animação, como personagem atuante, como possibilidade de humor e quebra de quarta parede, seja como em *Pato Furioso* (1953), dos estúdios Warner e dirigido por Chuck Jones, em que Patolino é sempre redesenhado e recolocado em diferentes cenários por um desenhista cuja mão está presente como única indicação de existir, mas essa ideia de autor é utilizada ainda para dar suporte à narrativa da personagem.



Figura 1. Patolino sendo apagado no episódio Pato Furioso

Wells (1998) acredita que, se tratando de um meio audiovisual, a animação ainda utiliza algumas das linguagens e estratégias narrativas clássicas estabelecidas pelo cinema tradicional. Diferentes enquadramentos e planos, a ideia de *travelling*, *fades*, elipses, enfim. Ao mesmo tempo, por se tratar de um meio plástico, o autor faz uma lista de diversos recursos narrativos próprios da animação que são bastante utilizados e conversam com a possibilidade plástica do meio. Por se tratarem de possibilidades do meio animado, muitas vão atravessar o assunto da representação do real, se distanciando ou se aproximando a partir de como serão abordadas as linguagens aqui estabelecidas.

Estudaremos aqui, então, diversas dessas capacidades narrativas da animação, trazendo exemplos voltados para o âmbito mais comercial. Tendo Steven Universo como objeto final de análise desse trabalho, a proposta é trazer essas possibilidades para dentro do seu campo de animação comercial, que passa na TV, que percorre uma narrativa mais linear e comum. Não trago SU, no entanto, enquanto objeto nesse momento tanto pela animação não necessariamente abordar todas essas possibilidades quanto para observar outras animações, clássicas e contemporâneas, demonstrando diversas maneiras de abordagem de representação da realidade.

A primeira e central seria a capacidade de uma imagem se transformar em outra totalmente diferente sem a necessidade de corte, transição, ou seja, a “metamorfose”. Proeminente da maleabilidade tão citada aqui a metamorfose indica como a animação consegue criar interesse, humor e medo através de uma instabilidade da imagem. Presente muitas vezes nos corpos, como veremos mais a frente, nos cenários e até mesmo no frame por inteiro que se desestabiliza e se transforma em outra coisa. “Em permitir o colapso total da ilusão de um espaço físico, a metamorfose desestabiliza a

imagem, aproxima horror e humor, sonho e realidade, certeza e especulação” (Wells, 1998. P.69)

A segunda estratégia seria a “condensação”, que surge em função do grande direcionamento que as produções em animações tem para o formato em curta, como as curtas de cinema que foram os primeiros formatos a fazer sucesso ou então o formato televisivo, precisando sempre atuar com altos graus de informação narrativa comprimida em pouco tempo. Geralmente essa condensação se dá por meio da clássica elipse ou como Pikkov (2010) afirma através do uso de exageros, estereótipos e caricaturas para que uma informação seja cômica e clara ao mesmo tempo, sem precisar explicar que um personagem com um machado e roupa xadrez é um lenhador ou que um lugar com colunas brancas remete a Grécia, por exemplo.

Wells (1998), então, cita a terceira “*sinédoque*”, uma utilização de símbolos visuais em que uma parte se refere a um todo. O autor aponta para duas principais maneiras de uso da sinédoque na animação. A primeira refere-se a uma especificidade de um evento, dando algum detalhe através de um close, por exemplo. A segunda trata-se do uso metafórico ao associar uma imagem representando algum outro todo, um elemento por um grupo, por exemplo. O exemplo da mão do autor em *Pato Furioso* (1953) representando a ideia de autor/animador presente é um caso. Em uma ideia auto-referencial, a mão não somente faz o papel de personagem, de controlador do acontecimento, mas também brincando com a ideia de um autor extra-tela que interage e participa no contexto do personagem.

Essas duas últimas, no entanto, parecem mesclar com a quarta proposição de Wells (1998) que é o simbolismo. Pikkov (2010) quando atenta para a construção do espaço animado afirma que, como aquilo tudo que está sendo colocado em cena dificilmente é encaixado de maneira acidental, tudo que é visto dentro de cena em um filme animado está lá com o propósito de informar alguma coisa. Através do desprendimento com a representação fotográfica, Wells (1998) e Pikkov (2010) acreditam que os objetos animados conseguem ter uma gama maior de sensibilidades e simbolismos, podendo até se aproximar do abstrato total e permitir as mais diversas interpretações e conexões com o espectador. O simbolismo pode facilitar ou então tornar mais complexa a narrativa de cada desenho.

“O status do símbolo na animação é ainda mais complicado pelo fato de que os efeitos simbólicos no texto em live-action são

sempre medidos em relação aos aspectos do “real”. (...) O Símbolo na animação pode operar em sua forma mais pura, divorciado de qualquer relação de representação do mundo real, encontrando sua própria aquisição(???) nos domínios de sua fonte primária”¹³ (Wells, 1998, p. 83)

Um exemplo disso é o arco da espada de grama de Finn em *Hora de Aventura* (2010). Recebida como uma maldição por um mago, a espada segue o clichê de jogos e histórias de fantasia de armas que não podem ser abandonadas. A espada segue com o personagem até que em uma luta ela se acopla a Finn e se transforma em um braço gigante que puxa o inimigo com pouco sucesso, sendo levada embora e deixando o protagonista sem um dos braços, com uma flor em seu lugar. Seguindo a narrativa, após a interação com a personagem Breezy que se apaixona pela flor, o braço de Finn é regenerado. Mais à frente, no episódio “*O Cometa*”, descobre-se que esse braço regenerado é composto por partes remanescentes da antiga espada de grama. Ao descobrir isso Finn passa a usar e controlar os poderes, a ponto de conseguir conjurar uma espada de grama como a antiga. Porém em um embate contra a Princesa Ladra, que roubou uma das espadas antigas de Finn, o herói acidentalmente acerta a sua espada antiga com a espada de grama, que quebra e é absorvida pela espada antiga, de onde surge um ser, Fern, que é igual ao Finn, porém de grama.

Esse exemplo é interessante porque, dentro de uma animação comercial, de grande sucesso, podemos ver uma maneira de utilizar um objeto dentro de uma animação como símbolo que enriquece e torna a história de Finn mais complexa, uma vez que uma das temáticas gerais que aparenta percorrer todo o desenho é a de desenvolvimento e crescimento de Finn de um garoto até um herói formado. É possível dentro de comunidades de fãs ver interpretações¹⁴ como a espada representando alguma imagem fálica, perda de inocência, controle de sentimentos, maturidade, equilíbrio entre expectativa e decepção. Tudo isso através da relação entre um menino e uma espada, que se unem, se transmutam, se separam.

13 Tradução nossa: The status of the symbol in animation is further complicated by the fact that the symbolic effects in the live-action text are always measured against the literal aspects of 'the real' (...) the symbol in animation can operate in its purest form, divorced from any relationship to the representation of the real world, finding its proper purchase in the realms of its primal source

14 Discussão sobre o episódio Breezy de Hora de Aventura na subfórum da animação dentro da rede Reddit
https://www.reddit.com/r/adventuretime/comments/2c6o3g/finns_arm_and_the_grass_curse_in_general/



Figura 2. Finn segurando a espada de grama

Wells (1998) também cita a “fabricação”, que se correlaciona com a ideia de uma percepção de materialidade e usufruto dessa materialidade na hora de dar vida aos mais diversos universos, partindo de uma ideia pré-determinada do real de texturas, pesos, profundidades para então extravasar em suas significações.

Animação tridimensional é diretamente preocupada com a expressão de materialidade e, assim, a criação de uma certa meta-realidade que tem a mesma propriedade física que o mundo real. Essa fabricação essencialmente simula uma versão alternativa da existência material, remetendo narrativas a partir de objetos construídos e ambientes, formas e substâncias naturais e os elementos subjogados do cotidiano¹⁵

Apesar dele citar muito mais especificamente animações 3D e stop-motions acredito que possa acontecer mesmo em animações mais tradicionais em 2D.

Um exemplo em 3D que trago é dos jogos da Nintendo *Kirby's Epic Yarn* (2010) e *Yoshi's Crafted World* (2019). Ambos os jogos seguem a mesma ideia de construir a estética e mecânica de jogabilidade imitando texturas e materiais pré-existentes, muito utilizados em trabalhos manuais: a lã e o papelão. Não somente esses materiais são reproduzidos mas suas físicas e materialidades são o que provocam a vitalidade dos jogos. Em Kirby, tudo aparenta ser macio, fofo e o protagonista se desenrola e se transforma nos mais diversos objetos e armas. Em Yoshi, por sua vez, o papelão dá um caráter de brincadeira feita a mão, pintada colada com fite crepe, tudo reage as ações do protagonista e efeitos de cenário como ventos, ataques, pulos.

¹⁵ Three-dimensional animation is directly concerned with the expression. of materiality, and, as such, the creation of a certain meta-reality which has the same physical property as the real world. This fabrication essentially plays out an alternative version of material existence, recalling narrative out of constructed objects and environments, natural forms and substances, and the taken-for-granted constituent elements of the everyday world



Figura 3. Kirby e Yoshi

Outra das possibilidades linguísticas que o autor vai descrever são as “alusões associativas”. Seguindo um viés da montagem proposta por Eisenstein, a ideia dessa ferramenta é a de conseguir através da fusão, do diálogo e do antagonismo unir duas imagens desassociadas e assim, então, criar um efeito narrativo. Como exemplo podemos pensar no desenho *Bob Esponja Calça Quadrada* (1999). O universo fantástico e submarino do personagem tem suas regras estabelecidas mas faz um contraste direto com o mundo exterior e “seco”. Enquanto o mundo em qual os personagens estão acostumados a viver é colorido, animado todo em 2D, quando interagem com o exterior viram literalmente filmagens de objetos realistas que representam os personagens na vida real.

Em um episódio, por exemplo, Bob fica doente com “espuma” e ao visitar um consultório médico descobre que cura consiste em uma mão humana, recortada e rigidamente animada entrar em cena, pegar a personagem e levá-la para fora. A imagem passa ser uma filmagem comum de um torso humano segurando uma esponja de cozinha que é usada para lavar louça e dar banho em alguém até que retorna para o consultório, da maneira que estamos acostumados. A estranheza e dicotomia entre os dois ambientes não somente os separa, mas é a discrepância entre eles que estabelece um humor ao desmascarar o caráter animado do desenho.

Quando vai falar do som, Wells (1998) aponta para as diversas abordagens de som dentro do universo filmico em geral, podendo ser monólogos, diálogos, narrações *off-screen*, trilhas sonoras, músicas, efeitos sonoros, som ambiente, tendo a possibilidade de ser diegéticos ou não. A questão central a se pensar o som dentro da animação é como a imagem maleável e o som conseguem se unir pra remontar as significações de ambas. Logo no início das animações com som produzidas pela Disney, por exemplo, foi uma prática comum procurar na sincronia entre música e imagem maneiras de não somente

fazer a música acompanhar a imagem mas ela ser representada pela imagem, com todos os elementos de cena sempre se movimentando e seguindo as notas e melodias.

O ápice disso talvez seja representado pelo clássico *Fantasia* do próprio estúdio. O próprio estúdio também cria a tradição dos musicais animados, como *Aladdin* (1992), *A Bela e a Fera* (1991), *A Pequena Sereia* (1989), em que músicas acompanham e somam em cenas de grande tensão, euforia ou sentimentalismo. Alguém está apaixonado? Uma música começa. O vilão está prestes a revelar seu plano? Ele o faz através de uma canção.

No campo experimental, essa união é ainda mais exploratória e rica, levando a diversas tentativas de associar a forma animada com o som, tentando traduzir o que se é ouvido de maneira visual. Novamente, Norman McLaren aparece como exemplo, em uma das técnicas em que ele experimentava o autor, ao invés de registrar o som através de um microfone pintava diretamente sobre a faixa de som do filme, criando assim sons de acordo com o tamanho, forma e proximidade dessas formas (LUCENA JR, 2005). Podemos ver em obras do autor como *Dots* (1940) e *Synchromy* (1971) como esse som desenhado é ouvido, sendo a parte imagética de *Synchromy* uma versão colorizada da faixa de som que ele desenhou.

A oitava e a nona proposições de estratégia narrativa do autor são a “atuação/performance” e a “coreografia”. Pikkov (2010) quando pensa o personagem animado retoma a máxima do “dar vida à algo” que se promove como filosofia principal da arte animada. Se no cinema tradicional dar vida ao personagem cabe a um ator humano que incorpora e finge ser um outro alguém, na animação esse papel cabe aos animadores que criam e determinam como esses corpos se comportam. A coreografia é exatamente essa relação que se tem com o corpo representado, como ele se porta, quais as dinâmicas que o espaço ao redor dele propõe, uma vez que esse corpo também é criado do zero. Retomaremos mais a frente com uma discussão mais aprofundada sobre construção de personagem.

Por fim, Wells (1998) fala da “penetração”. Seguindo o princípio do desprendimento da representação realista, o autor acredita que a animação consegue, através desses mundos fantasiosos, criar configurações para se narrar experiências, emoções, situações adversas, abstratas, conceituas ou simplesmente difíceis de se retratar numa filmagem e penetrar mais facilmente pelo espectador. Através desse diálogo de afastamento (na animação estamos desprendidos do real) e de aproximação (como isso nos remete algo,

fascina e afeta enquanto espectadores), a animação consegue demonstrar em filmes maneiras de, por exemplo, tomarmos empatia por pessoas autistas ou cegas, como Wells exemplifica com os filmes *A is for Autism* (1987) e *Blindscape* (1994), ao invés de tentar entender através de descrições textuais.

Como pudemos perceber, diversas dessas figuras narrativas propostas pelo autor se relacionam com a ideia inicial da animação ter todos seus elementos construídos, inseridos em cena, sincronizados, maleáveis, e por isso, então, desprendida de uma ideia de realidade. Só que, dentro de uma estrutura comercial a produção totalmente desprendida desse real poderia não funcionar de maneira efetiva. A abstração total pende para uma gama maior de interpretações só que a objetividade de uma história narrada parece ser a preferência dentro de uma lógica de entretenimento.

Apesar de uma lista extensa, essas maneiras de se abordar a narrativa animada propostas por Wells (1998) demonstram como as animações podem caminhar por entre esses dois pontos do espectro abstração-ortodoxia e utilizar da sua desconstrução e maleabilidade para contar histórias das mais diversas maneiras para além da linguagem clássica do cinema. Sendo contar histórias um dos focos das animações mais comerciais, então, a figura da personagem parece ser um ponto focal a ser pensado nos estudos sobre animação, sendo não somente o centro dos desenhos animados, mas geralmente o ponto de maior penetração e conexão entre o animado e o virtual.

3.3 Personagens e o corpo animado

Dentro da animação tradicional e comercial os elementos que mais parecem chamar a atenção dos espectadores em geral são as personagens. São com elas que nos relacionamos, rimos, choramos, nos identificamos. São elas que dentro de um sistema capitalista vão ser reproduzidas em mochilas, cadernos, camisas, brinquedos, produtos em geral, ou seja, o bom trabalho de fazer o mundo da animação permear o mundo físico “real” se encontra nas costas das personagens. A partir da hipótese Steven Universo de que o protagonista representa possibilidades de estilos de vida *queer*, se o gênero e a sexualidade se constroem por corpos e suas representações, os personagens animados e seus corpos vão se configurar como principal instância onde poderemos perceber características *queer*.

Tecnicamente o personagem animado só existe enquanto “ser vivo” no momento em que ele está sendo assistido pelo público. Nem mesmo durante a produção de cada frame é possível ver a existência dessa personagem uma vez que ali só se está produzindo uma representação gráfica dela, não existe voz, movimento, ação partindo daquele desenho. Como brinca o próprio animador Tex Avery, ele não desenha o Pernalonga mas ele desenha imagens do Pernalonga.

Voltando à alegoria da tela enquanto uma janela para um mundo paralelo, pensemos que exista um personagem diante desta janela. Ele faz seu papel em cena e sai de cena, indo para fora dos limites do quadro. Se pensarmos nesse personagem como um ator humano, sendo filmado, ele de certa maneira ainda existe enquanto presença física no set de filmagem após sair de cena. Um personagem animado por sua vez não tem esse referencial, ele não existe dentro de um suporte fílmico que está escondido para além das margens do frame apesar da enorme possibilidade de que isso aconteça na imaginação do público. Talvez o que mais se aproxime de algo assim seria um personagem de um filme em *pixillation*. Pensando nessa diferença entre atores e animadores, Pikkov (2010) cita Ed Hooks (HOOKS,2000 apud PIKKOV 2010) que dá aula de atuação e direção para os últimos. Hooks diz que atores realmente atuam, incorporam a personagem que se propõe, enquanto o animador faz o papel de descrever a personagem com a linguagem que trabalha.

A questão dessa diferença que Hooks propõe (HOOKS apud PIKKOV 2010) é mais de entender e explicar que dentro da animação a ideia clássica de imbuir vida a alguma coisa se traduz na criação das personagens sendo sujeitos animados a partir de objetos inanimados. Desenhos em papel, desenhos em computador, bonecos, objetos, pessoas congeladas e fotografadas.

Como vimos, a animação em seus primeiros anos se pautava em uma apresentação de objetos e imagens em movimento e muito do que chamava o público para as salas de cinema era exatamente esse efeito mágico e truqueiro de ver algo que não deveria se mexer se mexendo. Pudemos perceber, no entanto, que isso somente não seria suficiente para manter o interesse e estabelecer a animação como uma arte estabelecida ou um mercado bem-sucedido.

Foi então que Winsor McCay, na primeira década do século XX, demonstrava uma tendência de dar um outro tipo de vida a suas personagens. Vida com um sentido não só do movimento físico, mas de inserir em suas personagens elementos que identificassem

como alguma personalidade, com algum tipo de valor humanizado. Em *How a Mosquito Operates* (1912), o mosquito nos olha, demonstra sua fome, age com astúcia e até mesmo malícia enquanto *Gertie the dinossauro* (1914) interage com seu criador, dança, come, ri.

Essa tendência iniciada logo em meados da primeira década de animação é algo que vai permear ao longo dos anos, talvez com exceção de algumas produções ditas mais “experimentais” em que não temos a presença de personagens específicas ou então em animações publicitárias e chamadas de TV. Nas animações comerciais, no entanto, é quase que unânime a presença dessas personagens como principais desenvolvedoras do enredo.

Sendo a criação de uma dramaturgia do personagem parte integrante da construção do espaço/mundo animado, esse poder que ele tem de sugerir um mundo para além dos limites da tela é potente, apesar desse mundo nunca ter sido materialmente manufaturado. A janela metafórica age demonstrando que somente parte de um espaço organizado está sendo mostrado ali visualmente, sugerindo a existência de algo muito maior e boa parte da construção de um personagem nasce de conseguir fazer essa conexão e expandir seu mundo através de sua “atuação”.

Pikkov assume a associação que Bazin (1967 apud PIKKOV 2010) faz da tela de cinema enquanto uma máscara que sugere algo semelhante à metáfora da janela, a qual visualizamos somente uma parte da ação de um mundo completo através daquilo que a máscara permite ver. Atribuindo essa associação aos personagens animados, Pikkov vai afirmar que a ação deles enquanto máscara se propõe a atuar como totens dos dias atuais enquanto os animadores se propõem em posição de xamãs.

Através do uso desses totens os animadores dariam vida a sujeitos que de certa maneira só existem no mundo das ideias. Até mesmo o consumo desses personagens ocorre de maneira extremamente ritualística, seja o passeio em família até a sala de cinema, o correr pra frente da TV na hora da abertura, o pedir um lanche no Ifood somente para ver um episódio e comer tudo durante os primeiros cinco minutos. Comprar a camiseta com seu personagem favorito, comprar as infinidades de brinquedos que as crianças fazem ou os bonecos de colecionador que não podem ser chamados de brinquedos, que os adultos adoram. Sem falar nos inúmeros fóruns de discussão, clubes, chegando até a intervir em trabalhos acadêmicos como esse próprio.

A expansão dessas personagens não somente sai da tela, mas foge para o mundo real. Como esse xamã os autores dão vida, colocam personalidade, definem aparência, narrativa e, porém, no ato do espectador essa vida é ainda mais expandida, ressignificada através de processos identitários, consumo, sociabilidades. Pensando por esse viés, McCloud (1993) afirma que imagens icônicas, ou seja, imagens que apresentam-se em um alto grau de abstração permitem que as interpretações relacionadas à elas sejam mais livres do que imagens criadas pensando em representar um realismo.

Pensando então que a criação de personagens animadas se dá no mesmo processo de criação a partir “do zero”, sem traços de capturados a partir do real como uma fotografia, com as escolhas dos elementos gráficos que irão pontuar aquelas criações, dificilmente se tratarão de personagens de cunho extremamente realista, cópia fiel dos sujeitos humanos. Muito pelo contrário, a produção de personagens vai atuar muito mais por um caráter simbólico, prezando por simplicidade de formas mas com elementos estereotipados, exagerados, de fácil entendimento, que vão fazer com que o público identifique aquela personagem.

Talvez seja por isso que é tão fácil para os personagens de desenho serem usados como garotos propaganda não somente de sua animação como marca, mas de produtos além desses, como os polêmicos brindes do McLanche Feliz. Essa abstração implica na construção delas faz com que essas personagens possam ter significados além do que servir como personagem em uma narrativa. Pikkov (2010) usa o personagem de Homer Simpson como exemplo, que não só é um pai de família que trabalha em uma usina nuclear mas pode ser reconhecido como o homem branco americano médio em sua vida pacata e tradicional, valores que semelhantes aqueles atribuídos ao Super-homem mais ou menos na mesma época com o intuito de levantar o moral do estadunidense pós crise de 29. Wells (1998) e Giroux (1999) ambos apontam, por sua vez, para Mickey e como ele aponta para um sujeito de inocência, tradicionalismo e valores puros, com boas intenções e que em suas diversas profissões em cena se demonstra “pau pra toda obra” ou seja, outra ideia de americano, agora nacionalista. Em Steven Universo veremos como as personagens irão fazer relações semelhantes. Garnet, por exemplo, é bastante usada como exemplo de mulher guerreira e também de uma relação amorosa, por ser uma fusão entre duas *gems*,

Falando então de animações convencionais, comerciais que tentam manter uma relação de maior proximidade e figuratividade em relação ao mundo físico é possível perceber a associação das personagens com corpos mais ou menos semelhantes àqueles que vemos no dia-a-dia, sejam corpos humanos, animais ou que misturam características dos dois. Não que isso seja necessário, no entanto.

Aposto como exemplo o caso de um jogo independente chamado *Thomas was alone* (2012) cujo protagonistas são todos retângulos, suas diferenças são provenientes de seus tamanhos, cores e habilidades de pular e de interagir com o ambiente. A caracterização dessas personagens, no entanto, é bem forte através da presença de um narrador fora de cena que constantemente descreve os sentimentos e pensamentos dos singelos retângulos. Esses, no entanto, ainda mantêm uma ordem física semelhante à nossa em relação a como um retângulo pularia, cairia e se moveria em algum caso parecido.

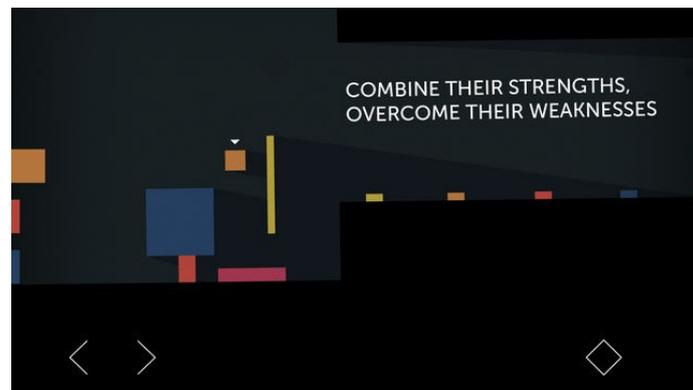


Figura 4. Imagem promocional de *Thomas was alone* com as personagens jogáveis. Retirado da loja de aplicativos da Apple.

Mesmo em exceção como essas a percepção do personagem como detentor de um corpo que atua mais ou menos como o nosso é algo que percorre boa parte das animações. Muito da preocupação de se manter em um pensamento figurativo se configura para que o público crie ali uma conexão para com aqueles que o assistem. Como lembra muito bem Bouldin (2000), diversos dos trabalhos dos períodos iniciais da animação remontam a busca por animar o corpo de maneira mais realista possível, como a rotoscopia dos irmãos Fleischer ou o uso de modelos e dançarinas posando para os animadores nos estúdios Disney.

Esse desejo pela representação perfeitamente realista do corpo animado percorre até mesmo as produções contemporâneas através do CGI. Se inicialmente tínhamos produções 3D mais poligonais e plastificadas como *Toy Story* (1995) e sua estética toda envolvendo a textura dos brinquedos, Pikkov (2010) atenta para tentativas de emular o

corpo humano que de certa forma fracassaram. Filmes como *Expresso Polar* (2004) e *Final Fantasy* (2001) tentaram usar a captura de movimentos só que a transposição do físico pro animado ficou quase-humano, meio robótico, entrando no âmbito do *uncanny valley*¹⁶. No entanto tivemos obras de sucesso como *Avatar* (2009) e as buscas por técnicas cada vez mais polidas de representação do corpo humano continuam.

Esses fracassos, no entanto, demonstram como não necessariamente o realismo é uma maneira de se dar credibilidade a um personagem animado. Os personagens da Hannah-Barbera eram considerados grandes personalidades mesmo utilizando um estilo de animação limitada. A maleabilidade do meio e influência que a animação teve da arte da caricatura demonstra que muitas vezes a criação da personalidade vem do exagero, da exacerbação de características estereotípicas como forma de humor e expressão.

Façamos então uma leitura do corpo animado. Mesmo que na animação figurativa e ortodoxa exista uma necessidade maior de se ater a representação de um corpo mais ou menos configurado com os corpos reais, seu potencial de expressividade muitas vezes se dá quando ao se aproximarem de uma abordagem mais abstrata (WELLS, 1998), ou seja, quando alteram suas formas e quando se permitem fazer coisas surreais, fora do normal, hiper-reais. Claro que cair em completa abstração pode fazer com que o personagem parta para um campo do irreconhecível, mas tratando-se de um sujeito cuja existência é praticamente virtual e conceitual, com uma representação visual pautada na maleabilidade de seu corpo, esse corpo tem a possibilidade de quase se desmanchar para poder simbolizar um sentimento, transmitir uma mensagem

Os olhos saltando do rosto quando se assustam, o coração que palpita tão forte que se projeta para fora do peito e estica a pele quando se apaixonam, as pernas que giram tão rápido que se tornam rabiscos giratórios. Os corpos nesses exemplos clássicos demonstram exacerbações de sensações através da deformação dos corpos de maneiras que uma representação mais fidedigna do que chamamos de real não seria capaz.

O corpo animado, por nascer e ser construído a partir de técnicas gráficas, pode ser visto como uma forma moldável, apta para reconfiguração e exagero, um objeto figurativo que nessa possibilidade de se exagerar volta-se para aquele pensamento anterior de ser mais que somente um personagem, mas uma figura exacerbada de significações.

¹⁶ Uncanny Valley é uma hipótese criada pelo roboticista Masahiro Mori que tenta explicar o porquê de robôs que se aproximam, mas não se igualam a imagem humana causam estranheza. O termo se espalhou e agora remete a essas imagens estranhas que se encontram no limiar entre o humano e o não-humano como marionetes, robôs, fantoches. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-valley>

Dentro desse grande potencial do corpo animado, Wells lista oito potencialidades expressivas e capacidades imbuídas no corpo animado. Primeiramente ele é maleável, algo que para nós já é óbvio, ele estica, se comprime, entra por frestas de acordo com as regras físicas estabelecidas por aquele mundo onde vive (ou não, caso a intenção seja essa). Essa maleabilidade se conecta bastante com a figura narrativa proposta anteriormente da metamorfose. É um corpo que representa uma ideia de personagem e que por mais que esse corpo se altere, ele ainda ira remeter a esse personagem vinculado.

O segundo é a capacidade de fragmentação desse corpo, que se desmancha e se reconstrói, é cortado ao meio e colado de novo. Reminiscente da ideia de maleabilidade, essa ideia de fragmentação parece se sustentar na ideia de que o corpo é mais que uma somatória das partes, se uma parte se separar, o personagem permanece inteiro, não necessariamente se machuca.

O terceiro que o autor aponta é a capacidade de o corpo atuar como espaço contextual, ou seja, ele também é ambiente a ser explorado, entrado, caminhado. Uma das alegorias¹⁷ que se apresenta em diversas animações, por exemplo, é a da viagem no interior do corpo, em que os personagens diminuem e assim entram no interior do corpo de uma outra personagem, demonstrando um exemplo clássico do corpo funcionando como ambientação, cenário. O corpo real é uma superfície de atuação de poderes e de reprodução de performances, como vimos no capítulo anterior, mas na animação ele se torna possível de ser caminhado, penetrado, acessado “fisicamente”. O corpo animado consegue ser visto como uma superfície literal e que por muitas vezes pode se confundir e se mesclar com o cenário e espaço.

A quarta característica é semelhante a segunda, de que os corpos animados podem ser representados como máquinas. Diferentes peças com diferentes habilidades e funções. Pensando pelo viés do espaço animado enquanto meticulosamente pensado e com pouca probabilidade de improviso, o corpo animado pode ser pensado de maneira maquínica nesse aspecto, cada membro, cada pedaço dele é apresentado para ter uma função específica, seja caracterizar o personagem, contextualizar sua relação com o ambiente a qual pertence,

A quinta seria a possibilidade de envolver esses corpos com habilidades fantásticas e impossíveis como voar, sobreviver a acidentes e dores horrendas como um piano de

17 <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FantasticVoyagePlot>

cauda caindo sobre si. Essa me parece ser uma das características, além da maleabilidade, que se apresenta de maneira mais clara dentro das animações. Ser maleável e se esticar já soa como uma habilidade fantástica em si, algo que vai além das capacidades do corpo real, que mesmo se assemelhando a ele. Nesse diálogo entre real e animado é possível.

A sexta é a já citada possibilidade de serem hipérboles das emoções sentidas, uma extensão das possibilidades de expressões físicas, corporais, faciais que temos nos corpos reais também uma possibilidade desses corpos de externarem e simbolizarem de maneira exagerada, caricata, grande ou até mesmo somente mais clara de sentimentos, situações abstratas como pensamentos, sensações.

A sétima seria a equalização de corpos de diferentes espécies que pareceriam incompatíveis no mesmo universo. Por fim o autor cita a possibilidade de redeterminar limites de gênero e espécie. Esses dois últimos parecem falar de questões semelhantes, relacionados a como a animação dá abertura para a redeterminar aquilo que achamos “natural”. Dentro da animação somos acostumados a ver personagens antropomorfizados, diversos animais falantes, sujeitos alienígenas. São diversas possibilidades de espécies tomadas como, de certa forma, iguais ou pelo menos equivalentes como sujeitos no ambiente ali criado.

Dentro desse quase postulado criado por Wells (1998) percebemos que essas potencialidades e habilidades do corpo animado se aproximam daquilo que determinamos ser capacidades do corpo ciborgue citado no primeiro capítulo, um corpo construído em um discurso, não naturalizado e capaz de recombinações, chegando até a extrapolar a expressividade desses. A partir do reconhecimento de que é um sujeito construído, o personagem animado pode utilizar-se da sua maleabilidade para reconstruir e remanejar as peças de seus corpos com o intuito de resolução dos seus problemas dentro do enredo.

Bouldin (2000) afirma ter dificuldade em separar a animação somente como um âmbito imaginário uma vez que ela passa por um sistema de conexões simbólicas com o intuito de comunicar algo. A partir de uma leitura crítica da animação é possível entender que esse meio não é assim tão inocente e isento como ele comumente é percebido, é também inserido e criado em discurso e contexto.

Sendo o ciborgue um sujeito que permeia tanto o “real” quanto o “fictício” permito-me aqui inserir o corpo animado como também um potencial ciborgue. Isento é a última palavra para descrever um personagem animado. Ele é tão fictício, por ser artificial, montado, quanto real, por estabelecer diálogos, apresentar e representar, silenciar, ridicularizar aquilo que pertence ao mundo que chamamos de real. A capacidade de se maleabilizar, expandir, se quebrar, ser extremamente poderoso somam ao personagem ciborgue animado capacidades extremas e simbólicas de remontar e recombinar seus corpos e por serem personagens figurativos nos apresentam novas formas de assistir, pensar e representar o que seria um corpo. É um corpo que tem a possibilidade de aproximar-se do desmonte quase completo através da abstração e nesse limite que ele vai ter o maior potencial de expressividade e significação.

Sendo o corpo animado capaz de fazer coisas que um corpo físico ainda não é, Wells aponta que nele existem imensas possibilidades de se explorar questões que fugiriam às normativas e os sentidos-comuns, porém historicamente são poucos os casos de animações que tentem trabalhar questões identitárias e representatividade de minorias, pendendo sempre para uma abordagem proveniente do *status-quo*. Por isso então seguiremos aqui para uma breve exploração histórica da presença de personagens lidos como *queer* na animação *mainstream*.

3.4 Personagens *queer* na história da animação

Falar de representação *queer* em animação é algo extremamente polêmico. Não pretendo aqui fazer um histórico minucioso de cada personagem *queer* já existente uma vez que tirando por uma auto-afirmação ou ações que explicitamente denunciam atuações *queer*, como beijos, demonstrações afetivas, falas muitas das personagens são mais lidas em uma performance *queer* por fãs e espectadores do que são pensadas necessariamente como vivências *queer*. Claro que temos exemplos dessa última vertente, principalmente em tempos mais recentes só que a assimilação e leitura de ícones do desenho animado como *queers* muito se dá pelo espectador, mesmo que ele não se identifique e até abomine a existência *queer*.

A necessidade sentida de estudar essas personagens *queer* se dá para fazer um comparativo entre as ocorrências históricas de personagens que possam se enquadrar em alguma experiência LGBTQI com a ocorrência em Steven Universo, que propomos ser mais clara, que toma destaque no enredo e que seja demonstrado, de alguma maneira,

alguma intencionalidade vinda pelo autor/equipe. Essa diferença se dá porque, muitas das personagens que iremos citar ao longo desse momento se fazem *queer* a partir da leitura e da resignificação dessas personagens, seja de grupos LGBTQI ou de grupos tradicionais. Poucos personagens em si se identificam como *queer* dentro dessas animações, apesar de presenças crescentes em animações contemporâneas.

A importância que acreditamos ter na inclusão de personagens *queer* em animações é de ter uma maior representação de diversas vivências para além da heteronormativa nesse tipo de mídia que se volta principalmente para o público infantil. Como afirmamos no primeiro capítulo, a criança idealizada é ao mesmo tempo assexuada e heterossexual, já que não pode consumir nenhum tipo de conteúdo considerado adulto. O heteronormativo acaba por ser considerado neutro e passível de transmissão dentro das animações, invisibilizando tudo que é considerado desviante e impedindo as crianças de verem possíveis inspirações e versões de si naquilo que assistem na TV.

Para explicar essa “necessidade” de enxergar a si mesmo na mídia, Thompson (1998) acaba por utilizar do conceito de “self” para explicar uma auto-formação do sujeito e sua identidade. O self seria uma montagem de um projeto simbólico de ser que é praticado através de materiais simbólicos absorvidos pelos indivíduos ao longo da vida. Não se trata somente de um projeto simbólico externo ou de uma espécie de formação pré-determinada, fixa, natural, mas sim de um projeto de identidade tecido através desses materiais simbólicos que se apresentam disponíveis e interpelam sua vivência.

A auto-formação de identidade, como afirma Giddens (2002), é uma atividade extremamente difundida e encorajada no período da alta-modernidade, como uma extensão da extensa prática de reflexividade das próprias instituições e organizações. A adoção de um estilo de vida na rotina cotidiana é parte importante da vida contemporânea e se faz principalmente por escolhas de opções pré-determinadas influenciadas principalmente pelo consumo.

A mídia no mundo contemporâneo promove uma espécie de ambientação de consumo de formas simbólicas. Se antes os “sentidos” e representações da vida eram passados, transmitidos através de interações ao vivo em instituições familiares e locais, a experiência mediada da alta-modernidade não somente amplia as possibilidades de interpretação e compreensão de informações ao nível global, mas torna esse processo de produção de sentidos algo extremamente dinâmico (GIDDENS, 2002). Novos sistemas de representação se formam e se dissipam no mundo contemporâneo, mas sempre se

encontram submetidos nas relações de poder e de regulação social que agora estão imbricados no processo cultural, mediado e midiático.

Apesar de existir uma sensação de agência no momento de escolhas das associações que serão feitas aos projetos identitários, esses processos de decisão se encontram em limitações propostas exatamente por essas relações de poder. As representações promovidas pelos processos midiáticos privilegiam exatamente aqueles que estão na posição dominante, quem comanda essas produções culturais. Os valores, os conceitos, as vivências cristalizadas e difundidas fortemente não integram todas as possibilidades, tornando invisível e subjungando diversas formas de vivência.

Dentro da animação principalmente infantil, então, vemos uma cristalização de um padrão heteronormativo. Diversas pesquisas ao longo da segunda metade do século XX e do começo do Século XXI foram feitas com o intuito de entender as caracterizações dos papéis de gênero apresentados dentro da programação animada infantil. Thompson e Zerbino (1995) partem de um comparativo entre desenhos transmitidos nos Estados Unidos antes e após a década de 80. A partir de uma análise prévia identificam que a programação anterior aos anos 80 apresenta um número maior de protagonistas do gênero masculino e esses personagens também se encontravam atuando em tarefas e mais variadas que as personagens femininas.

Essas análises dos desenhos após os anos 80, em uma coleta realizada em 1993 aponta para uma leve mudança, principalmente nas representações das mulheres. As protagonistas femininas aumentaram em número e passaram a desempenhar papéis mais voltados para a ação, demonstrando assertividade, força, liderança e independência. Os personagens masculinos, por sua vez, mantiveram-se com maior representação quantitativa e passaram a exibir mais habilidades técnicas e voltadas para o pensamento lógico, mas também exibiram mais traços de agressividade.

Ahmed e Wahab (2013), por sua vez, fazem uma pesquisa semelhante em 2013 dentro do canal Cartoon Network, uma das principais empresas de produção e distribuição de desenhos animados no mundo. Dentre as características dos personagens masculinos, as autoras destacam a força, a coragem e a liderança. Esses personagens seriam, então, personificação de um estereótipo de masculinidade idealizado, uma forma de expressão de uma masculinidade hegemônica. São homens fortes fisicamente, decididos, inteligentes, que não choram, que não se questionam ou são questionados, que exercem liderança e dominação sobre seus outros personagens.

Como iremos ver, no entanto, diversas personagens *queers* aparecerão nas telas da programação infantil e animada ao longo da história. Griffin (2004) remonta a história de Bert e Ernie da *Vila Sésamo* (1972), que apesar de não serem animações *per se* tratam-se de marionetes de programação infantil. No início dos anos 90, os personagens foram inseridos numa polémica envolvendo a possibilidade de serem um casal homoafetivo, uma vez que seriam dois homens solteiros, sem possíveis interesses românticos em mulheres e que moravam juntos na mesma casa. Diversos achavam que as personagens serviam como exemplo de alguma espécie de viadagem para seus filhos mesmo através de pequenas sugestões do que eles acreditariam ser relacionadas a dois homens gays em um relacionamento.

Algo semelhante se deu com Tinky Winky, dos *Teletubbies* (1997). Um sujeito de uma espécie meio alienígena, roxo, sem nenhuma sugestão de genitália também foi lido por diversos pais no final dos anos 90 como um suposto ícone LGBTQI infiltrado em programação infantil como uma espécie de espião com o intuito de transformar as pobres crianças em bichinhas. Isso porque, como sugeria¹⁸ o reverendo Jerry Falwell norte americano em seu *National Liberty Journal*, Tinky Winky era supostamente do gênero masculino, roxo, gostava de dançar balé com um tutu, seu brinquedo favorito era uma bolsa vermelha chiquíssima e suas antenas formavam o símbolo de um triângulo, supostamente um dos símbolos do movimento gay, ressignificado após seu uso em campos de concentração nazistas para marcar homossexuais¹⁹.

Pelo lado oposto, vemos também a experiência de diversos grupos LGBTQI que ao longo da história não conseguiam espaço para a produção de personagens decididamente representativos então se apropriavam de personagens para si que iam compor seus códigos sociais. Em uma existência e gostos pessoais que se aproximam do camp e de uma sensibilidade *queer* seria bem fácil encontrar diferentes releituras dentro de um campo tão fantasioso, exagerado e caricato quanto o da animação. O ser teatralizado, como se estivesse sempre atuando em um papel se correlaciona muito bem com a superficialidade e maleabilidade de corpos animados. Griffin (2000) afirma, por exemplo que nem mesmo o personagem Mickey fugiu de uma ressignificação *queer*, sendo código para festas e bares gays na década de 30.

18 <https://www.cbsnews.com/news/tinky-winky-debate-rages/>

19 <https://hiskind.com/how-the-pink-triangle-became-a-symbol-of-queer-resistance/>

Muitas dessas leituras *queerificadas*, então, vão surgir em relação ao público e ao contexto desse público que está assistindo uma certa mídia, podendo ser vilanizadas, ou sendo ressignificados e apropriados por grupos *queer* ou as recentes presenças de personagens assumidamente e propositalmente criados como LGBTQI, como algumas das personagens de Steven. Claro que pode-se, também, ocorrer uma mistura dessas situações, pontuo aqui somente por motivos epistemológicos.

Por isso, então, não somente trabalhos teóricos e acadêmicos serão referenciados aqui mas também produções de fãs, listas, memes, vídeos de youtube, discussões que nos indiquem a leituras *queer* de personagens que talvez nunca fossem tão conectadas a leituras mais comuns. *Queer* aqui vai ser aquilo que sobre uma leitura atenta fuja de algum tipo de normalidade, seja essa normalidade já determinada anteriormente nesse trabalho e por essas outras fontes.

Na verdade, como afirma Griffin, a expressividade da animação já possui uma capacidade de se inserir no que é *queer* por ser pautado na maleabilidade e transmutação dos corpos, algo presente na estética animada desde as primeiras animações como as de Émile Cohl. Em um piscar de olhos o corpo animado se transforma e adere diferentes formas, em constante fluidez o que facilita esses corpos a desestruturarem as normas que compõem o seu ambiente.

Griffin (2004) encontra na Era de Ouro da animação²⁰ algumas animações em que acredita fazer leituras *queer*. Um dos primeiros personagens a ter essa leitura *queer* foi o touro do curta da Disney *Ferdinand the Bull* (1937). Situado em um lugar que aparenta ser a Espanha, Ferdinand é um jovem touro que, ao contrário dos outros touros da sua idade, prefere cheirar flores e apreciar a paisagem do que correr, saltar e brigar. Ferdinand nunca se apresenta com vergonha do seu jeito peculiar de ser, o personagem é sempre apresentado como delicado, suspirante, com longos cílios. Apesar de estabelecido um ideal de masculinidade dentro do universo de Ferdinand, após confrontando por esse ideal numa tourada fracassada, o protagonista retorna ao seu estado desejado, debaixo de sua árvore favorita e cheirando suas flores antes de despedir do espectador com um sorriso.

20 A era de ouro da animação é o nome do período que alguns autores dão ao momento entre os anos 30 e 50 que se refere a um grande boom da produção e consumo de animação, onde são estabelecidas algumas regras de mercado mais sólidas, um saber-fazer animação mais técnico e mecanizado, menos experimental. É o período dos grandes estúdios como Disney, Warner Bros, Universal, UPA (LUCENA JR., 2005)



Figura 5. *Ferdinand the Bull*. Imagem retirada do IMDB²¹

Outro personagem que Griffin (2000) aponta como uma aceitação do homem efeminado é o dragão do curta *The Reluctant Dragon* (1941). O dragão que dá nome à animação compartilha com Ferdinand os cílios expressivos, a não agressividade, mas dessa vez com uma dublagem e uma voz que imita um sotaque britânico meio dândi e agudo. O dragão se enquadra em um estereótipo do homem homossexual dandiesco, baseado em Oscar Wilde, com grande interesse pelas artes, música, poesia e tomar chá. O cavaleiro que vai enfrentar o dragão a pedido da cidade temerosa surpreende por ser tão sensível e artístico quanto o dragão.



Figura 6. *The reluctant Dragon*. Imagem retirada do IMDB²²

Outra personagem citada por Griffin (2004) incorpora de maneira mais radical essa quebra de regras desestruturação do corpo animado. Os estúdios Fleischer fizeram sua própria versão do conto da Branca de Neve, lançado antes mesmo do longa da Disney,

21 <https://www.imdb.com/title/tt0030128/mediaviewer/rm1023586304>

22 <https://www.imdb.com/title/tt0034091/mediaviewer/rm1561615616>

estrelado pela famosa Betty Boop. Nessa animação que já prezava por um estilo mais vaudevilliano, irônico, perverso e até mesmo sexual, as personagens já vinham embrulhadas em uma fluidez, uma malemolência, uma expressividade burlesca e vaudevilliana.

Em *Snow White* (1993) a rainha má que se opõe a Betty Boop é apresentada sem diversos dos adereços que identificavam o gênero feminino na animação. Sem os longos cílios, sem batom, sem blush, o principal adereço que a faz ser identificada como rainha é seu cabelo que, ao ver a exuberância feminina proposta por Betty, sai da cabeça da rainha e revela uma careca lisa. Diante dessa feminilidade, a rainha sente inveja e deseja ela para si, quer vivenciar também, quer incorporar. A feminilidade da Betty atua sempre se fazendo de naturalizada e de certa forma inalcançável pela vilã.



Figura 7. Rainha Má da Branca de Neve de Betty Boop²³

Dentro das visões estereotípicas dos estilos de vida homossexual e transgênero, muitas leituras errôneas a partir do senso comum vão fazer essa associação fechada entre gênero e sexualidade. Se alguém sente o desejo pelo mesmo gênero é porque tem desejo de se “transformar no outro” ou então quem deseja transicionar para um outro gênero que não o que lhe foi designado deveria então manter-se heterossexual já que “vai virar mulher pra gostar de mulher também” são lógicas que parecem surgir nessas associações.

Era senso comum na sociedade Americana durante esse período que sexualidade era ditada pelo gênero. Homossexuais homens desejavam outros homens porque deveriam querer ser mulheres (similarmente, lésbicas queriam ser homens) (...) Em 1903, o fisiologista e sexólogo alemão Dr. Magnus Hirschfield chamou homossexuais de literalmente “o terceiro sexo”. Por mais que sua organização na Alemanha que lutava pelos

23 <http://www.16-9.dk/2015/04/the-bizarreness-of-snow-white/>

direitos homossexuais tenha abandonado o termo em 1910, muitas representações homossexuais da época deixam bem óbvias a visão que a cultura heterossexual (e muitas lésbicas e homens gays também) ainda tinha da homossexualidade²⁴ (GRIFFIN, 2004, p.100)

Muito do que a personagem da rainha parece demonstrar é uma tentativa de vilanização de um sujeito que falha em corroborar os diversos códigos e símbolos relacionados à uma espécie de feminilidade que ela deseja. Essa feminilidade da rainha, que parece sempre falsa e artificial, escancara também a artificialidade também daqueles que a cercam. Ela chega a transformar Betty Boop em pedra e o palhaço Koko em um fantasma dançarino, transformando seu próprio corpo em Goblin e Dragão, como se essa rainha inquietasse o ambiente onde se encontra.

Falando em vilões, existe um conceito utilizado por fãs e teóricos para explicar o uso de características *queerificantes* na construção de personagens vilanescos para acentuar sua maldade, abjeção e alteridade: *queercoding*. O termo significa, na verdade, o que já estamos fazendo em diversos dos personagens supracitados, imbuir e/ou encontrar diversas características que enquadrariam certas personagens como *queer* apesar de não existir comprovações diretas de tal identificação. A questão da vilania, no entanto, chama a atenção de fãs e teóricos por parecer lugar comum o uso de características desviantes e não normativas na hora de construir os antagonistas das histórias, principalmente em filmes clássicos como os da Disney.

Fazendo uma análise de diversos vilões de histórias como *Aladdin* (1992), *Rei Leão* (1994), e alguns além do campo Disney como *Pokémon, o filme* (1999) e *Anastasia* (1997), Li-Vollmer e LaPointe (2003) encontram conjuntos de características comuns entre os vilões masculinos das animações analisadas, codificadas na aparência e comportamento. Geralmente eles apresentam um físico menos masculinizado, prezando por angulações finas no rosto, colorações semelhantes a maquiagem como bochechas

24 It was commonly thought by American Society during this period that sexuality was ruled by gender. Homosexual men desired men because they wanted to be woman (similarly, lesbians wanted to be men) (...) In 1903, German physician and sexologist Dr. Magnus Hirschfeld termed homosexuals as literally “the third sex”. Although his organization in Germany that worked for the rights of homosexuals abandoned this term in 1910, it is obvious in much of the popular representations of homosexuality at the time that straight culture (and many lesbians and gay men themselves) still conceived of homosexuality in this manner.

rosadas e cílios marcados, e no caso de Scar de Rei Leão sua Juba se move graciosamente, mais solta e escorrida em oposição as jubas imponentes, quase que como capacetes de Mufasa e Simba. Os corpos são geralmente afinados, cinturados, membros alongados e mãos afuniladas imitando unhas compridas, isso quando essas não aparecem fisicamente. Essas mãos sempre atuam desmunhecando e floreando as expressões.

As roupas geralmente indicam maior preocupação estética da personagem, que adota uma estética dândi, marcada por roupas luxuosas, coloridas, pouco funcionais em oposição aos outros personagens dos filmes, como o governador Ratcliff de *Pocahontas* (1995). Além dessa estética dândi, muitas vezes as personagens também incorporam vestimentas longas e fluídas que se confundem com vestidos. Hades em *Hércules* (1997) usa um robe longo até os pés, escondendo sua figura enquanto Hércules e Zeus usam uma espécie de saia que, mesmo sendo saias, demonstram seus portes atléticos e músculos.

Dentro dessas diversas características de transgressão de gênero, mesmo nunca sendo claras as orientações sexuais de ditas personagens, todas elas demonstram um estereótipo clássico do homem homossexual: a bicha má efeminada. Demasiado preocupada com a aparência, de uma malvadeza *camp*, exagerada, teatral, que abraçam uma feminilidade exacerbada, quase que como um show de drag (LAPOINTE, LI, VOLLMER, 2003). Vale lembrar que até uma vilã feminina do mundo Disney, Úrsula de *A Pequena Sereia*, foi até inspirada na famosa Divine, *drag queen*²⁵ que participou de diversos filmes de John Waters.

Até mesmo outras representações de vilãs femininas da Disney podem pontuar algumas questões de representações não normativas do feminino. Geralmente baseadas em características de *femme fatale*, elas geralmente temem a feiura, invejam alguma mulher mais noiva

A preocupação tanto de LaPointe e Li-Vollmer (2003) e diversos fãs^{26,27} é de que os usos das transgressões das normas de gênero apareçam como uma maneira de aumentar a alteridade desses vilões, associando o diferente, não normativo com o malvado, com o vilão a ser combatido pelos mocinhos, geralmente mais normativos e idealizados. Outros exemplos disso são os personagens Bum-de-fora, do desenho *A vaca e o Frango*,

25 <https://news.avclub.com/read-this-how-divine-inspired-ursula-the-sea-witch-1798243255>

26 <https://www.youtube.com/watch?v=sAJ-mqepq3I>

27 <https://www.youtube.com/watch?v=S8pDYbPSKIU>

e Ele, de *As Meninas Superpoderosas*, ambos usando de um visual que remete à representação clássica de diabo, vermelho, com chifres, porém extremamente teatrais, sempre interpretando diversos papéis, de feminilidade exagerada, vozes e sotaques afetados.

Mesmo essas representações vilanescas, no entanto, podem ser reconfiguradas e ressignificadas dentro das comunidades de fãs *queer*. Um exemplo é nessa série de tweets que ironizam o fato dessas pesagens vilanizadas serem tão exuberantes. Caso o objetivo de *queerificar* os vilões era de afastar as crianças da ideia de ser fora da norma o resultado seria o contrário²⁸ criando ainda um maior interesse pelos vilões, que seriam muito mais legais e tem as roupas mais bonitas.²⁹



Figura 8. Série de tweets brincando com a suposta falha de um queer coding

Continuando no mundo Disney, temos algumas leituras um pouco menos vilanizadas em personagens mais recentes. A primeira é dentro do clássico de 1998 *Mulan*, cuja protagonista para poder proteger o pai e a família decide se travestir de guerreiro para poder entrar no exército chinês e lutar na guerra contra os mongóis. Não somente teremos aqui uma alusão a história de Joana D'arc com a heroína precisando passar-se

28 <https://twitter.com/therobotjay/status/1115031849657622530>

29 <https://twitter.com/gundambradley/status/1115418335674548224>

por homem para poder exercer um papel que ela provará ser mais do que bem sucedida fazendo mas temos no seu parceiro Li Shang uma visualidade de uma possível bissexualidade.

Antes mesmo do disfarce de Mulan cair por terra e descobrirem que ela era uma mulher, o general Li Shang começa a nutrir algum tipo de sentimento e interesse por aquele que antes parecia ser somente um soldado subordinado chamado Ping. Por mais que a continuação da história seja Mulan revelando-se mulher, Lee começou a se apaixonar por aquela pessoa que ele pensava ser um homem. Essa leitura fez com que em 2018, com o anúncio de que Shang não participaria de um remake em live-action da história de Mulan, diversos fãs se revoltassem com a ausência do que chamaram de “ícone bissexual”³⁰

Dentro ainda do mundo mágico das princesas Disney temos o caso da Princesa Elsa, uma das protagonistas de *Frozen – Uma aventura congelante* (2013). Dentro de um enredo que foge dos lugares comuns da Disney, sem cair na ideia do amor romântico e casamento enquanto final feliz, a ausência de um par romântico para Elsa e o foco no amor dessa por sua irmã mais nova vemos uma protagonista que ao se descobrir diferente dos demais, por ter poderes congelantes, se vê ou nas condições de presa ou de exilada.

No exílio que Elsa canta a canção Livre Estou/*Let it go* que conseguiu ultrapassar os limites do filme e se tornar uma canção de sucesso na vida “real”. Essa canção surge como o momento chave para a trama da personagem que encontra no exílio e solidão uma forma de aceitar ser ela mesma e de conviver com seus próprios poderes incompreendidos pelos demais. Uma leitura *queer* de Elsa como personagem incompreendida que se entende com sua diferença e sai do armário através de Livre Estou fomentou até um movimento na internet que pede que isso seja oficializado e que os produtores deem a personagem uma namorada na sequência do filme³¹.

Em 2019, no entanto, a ministra da Mulher, Família e Direitos Humanos do Brasil, Damare Alves, ataca a personagem de Elsa, acusando-a de ser lésbica exatamente por ela morar sozinha em um castelo de gelo. A ministra acusou o filme de ser desrespeitoso com as crianças que vão assistir e que futuramente a personagem iria iniciar um

30 <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-139503/>

31 https://brasil.elpais.com/brasil/2016/05/03/estilo/1462268245_763772.html

romance com a princesa Aurora da Bela Adormecida e que meninas novas não deveriam ter que presenciar um beijo lésbico em telas.

Essa “denúncia” da ministra demonstra como uma leitura *queer* pode vir tanto de maneira a ser assimilada por uma comunidade LGBTQI como representação ou a maneira de vilanizar certas representações e propor boicotes.

A abordagem disneyana é de criação de personagens, a partir de contos de fada clássicos, tradicionalismo americano e “bom-mocismo”. Outros estúdios de animação da Era de Ouro, no entanto seguem para a criação de personagens menos maniqueístas, mais surreais, egoístas, loucos como Pernalonga e Pica-Pau, que em momentos também vão poder ser lidos como personagens *queer*

Essas protagonistas muitas vezes já fazem um papel duplo de falsificação e fingimento. São animais antropomorfizados, ou seja, que atuam incorporando posturas, ações e papéis humanos. Griffin (2004) chega a afirmar que são animais fazendo uma espécie de performance *drag* de humanos. Extrapolando um pouco nessa metáfora, podemos pensar que toda animação se trata de uma performance uma vez que é uma criação de movimento a partir de um suposto “nada”. São linhas, formas e bonecos imbuídos de códigos de gênero e fazendo parte de performances arquetípicas e estereotipadas.

O que é fácil de perceber é que desenhos animados muitas vezes nem indicam a existência de uma genitália. Mesmo em animais antropomorfizados completamente nus, como Gato Félix, Pernalonga, Patolino, Tom e Jerry, não encontramos nenhum vestígio de órgão reprodutivo. Se a heterossexualidade compulsória faz essa relação naturalista entre genitália, gênero e sexualidade, se esses sujeitos animados não tem genitália de onde se supõe que eles são masculinos? Essas personagens são somente lidas a partir dos códigos de gênero que possuem e das performances que vão fingir atuar, muitas vezes construídos em cima de estereótipos e exageros.

Nos exemplos vistos acima, todos são masculinos, demonstrando também a diferenciação entre o feminino e o masculino nos personagens animados: Mickey com uma saia, cílios e batom se transformaria na Minnie, mesma coisa Donald e sua companheira Margarida. No mundo do videogame a única diferença entre Pac-Man e Ms. Pac-man são alguns pixels em cima dela que desenham um laço.

Existe uma ideia central nessas representações das personagens: muitas vezes o masculino vai ser considerado o padrão o original e o feminino o artificial,

emperequetado, representado pelos diversos adereços que compõe a personagem. Mickey mais adereços = Minnie. O Mickey, dentro de seu papel do sujeito americano médio ocupa diversos papéis nos primeiros anos de sua carreira enquanto a Minnie se prende a fazer o papel de namorada do Mickey.

Enquanto os personagens masculinos são identificados primariamente por suas ações, comportamentos e personalidades, elas vão ser identificadas imediatamente pelos estereótipos visuais conectados ao que é feminino, principalmente se relacionando à vaidade, ao delicado e muitas vezes pendendo para o que é considerado sensual como nos casos da coelha Lola, Betty Boop, Smurfette.

Quando vemos um personagem como Pernalonga usando um traje de Valquíria em cima de um cavalo interpretando uma ópera estamos vendo um amontoado de formas que se passam por um coelho que se passa por um homem que se passa por uma ser uma cantora de ópera. São diversas camadas de perversão, fingimento e construção de gênero imbuídas nessa questão.

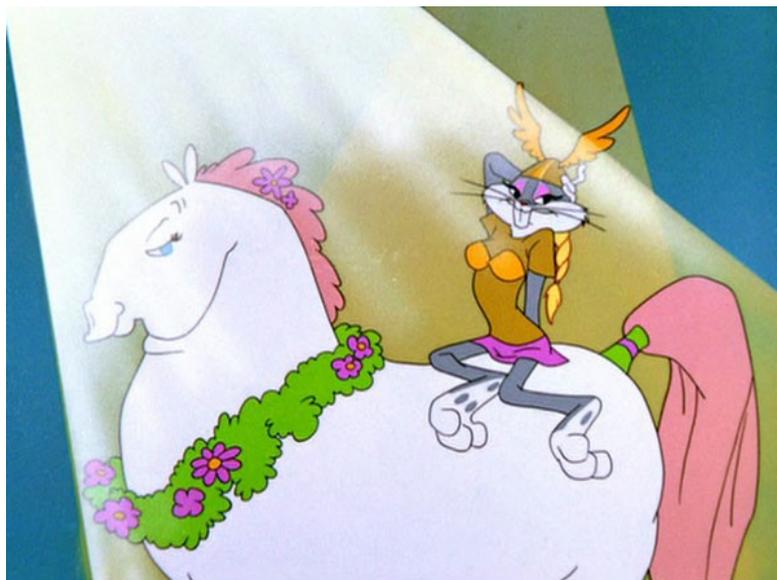


Figura 9. Pernalonga de Valquíria³²

Dentro dessas diversas camadas de performances dessas personagens em *drag* temos como perceber a não-naturalidade das proposições de gênero uma vez que tudo que lemos nessas performances de personagens são códigos e essas personagens flutuam por entre essas definições, demonstrando como o gênero e a sexualidade estão sempre em transição, não compondo uma identidade fixa.

32 https://www.stltoday.com/entertainment/arts-and-theatre/culture-club/bugs-bunny-b/image_29e46602-58c6-5159-be9a-c3967c4d32cf.html

Entrando no mesmo âmbito de personagens de grande sucesso na TV, agora em um exemplo mais recente temos o personagem Bob Esponja Calça Quadrada que também foi protagonista de uma polemica ao ser lido como *queer* tanto por grupos religiosos de diversos países quanto por grupos LGBTQIs. Dentro de uma estética extremamente *camp* e situações absurdas como famílias formadas por um caranguejo solteiro e uma filha baleia, uma esquila que mora embaixo do mar, o Lula Molusco que tenta estabelecer uma vida de dândi amante das artes e da sensibilidade, mas é sempre atrapalhado pela vida de vendedor de hambúrguer ao lado do protagonista. Esse protagonista, por sinal, sendo um adulto assalariado que vive em constante estado de juventude e explosão de energia, uma espécie de releitura do estereótipo do adulto gay que nunca cresce apontado por Stockton (2009).

Bob chega até mesmo em um episódio a adotar um filhote de mexilhão com seu melhor amigo Patrick, sendo o primeiro fazendo papel de mãe e o segundo papel de pai, sendo a razão dessa escolha o fato de Patrick não usar camisa então não poderia ser a mãe do bebe, mesmo que inicialmente quisesse isso. Spielberg (2016)³³ acredita que a capacidade de criar um universo tão único e brincar com expectativas, separação e contraste em relação à nossa realidade que faz com que Bob Esponja se aproxime de uma possibilidade *queer*.



Figura 10. Bob Esponja e Patrick cuidando de seu neném³⁴

A expressividade *queer* de Bob Esponja, apesar de não ser oficial, já demonstra uma tentativa de bagunçar as normativas de gênero ao brincar com esses papéis clássicos de pai e mãe. Veremos, na verdade, que com o passar do tempo cada vez mais animações

³³<https://www.popmatters.com/queering-the-sponge-the-transcendent-queerness-of-spongebob-squarepants-2495410105.html>

³⁴ https://www.stltoday.com/entertainment/arts-and-theatre/culture-club/bugs-bunny-b/image_29e46602-58c6-5159-be9a-c3967c4d32cf.html

vão se abrindo para mostrar vivências LGBTQI de maneira mais explícita e aberta. Um exemplo grande disso são as animações japonesas que começaram a virar febre no ocidente nos anos 80 e 90. Talvez pela animação no Japão atingir públicos diversos além do infantil, pode-se abordar temáticas diversas em produções tanto de mangá quanto de anime que apresentam personagens que se enquadram em algum tipo de vivência *queer*.

Na animação *Revolutionary Girl Utena* (1997) por exemplo, temos a protagonista Utena que um dia, após ser salva por um príncipe deseja se tornar um príncipe também, vestindo roupas masculinas e salvando a vida de outras pessoas. Um dia ela chega na escola Academia Ohtori, onde existe um sistema de duelos pela mão de Anthy, a “Noiva Rosa”, que era obrigada a fazer tudo que seu “mestre”/noivo pedisse. Utena, então, vence o último campeão e se torna a noiva de Anthy. Não somente a animação quebra normas de gênero, com uma mulher no papel de “príncipe encantado” mas demonstra em personagens como Utena, interessada em homens e mulheres, e Juri, interessada por sua melhor amiga, diferentes sexualidades além da heteronormativa³⁵.

Um dos animes mais famosos dos anos 90, *Sailor Moon* (1992), é representativo por abordar diversas personagens do campo *queer*. Contando a história de adolescentes que se transformam em guerreiras mágicas para proteger a terra de forças cósmicas, a história de 200 episódios aponta tanto para mocinhas como vilões com estilos de vida LGBTQI.

No arco *Sailor Moon S*, terceiro a ser televisionado, somos apresentados a duas novas protagonistas a entrar na equipe de guerreiras: as Sailors Urano e Netuno. Haruka (Urano) e Michiru (Netuno) são apresentadas claramente em uma relação afetiva, mesmo inicialmente havendo alguma confusão devido a aparência masculina de Haruka. No arco *Sailor Moon Stars* somos apresentados às Sailors Stars que primeiramente são apresentadas como homens em uma banda e que após a transformação se tornam sujeitos femininos, acinturados, criando seios, rabos de cavalo e passam a responder pelo pronome feminino.

Dentro da própria animação temos exemplos também de vilões *queer*. No primeiro arco da série temos a dupla Kunzite e Zoisite, companhias da vilã Rainha Beryl, que vivem um romance homoafetivo mesmo durante os enfrentamentos com as heroínas. Fisheye, por sua vez, é uma das antagonistas do quarto arco que apesar de reconhecido por outras

35 <https://www.autostraddle.com/revolutionary-girl-utena-transgresses-gender-and-sexuality-204505/>

personagens da série como um homem prefere se apresentar com características do gênero feminino, além de estar sempre criando sentimentos românticos por homens humanos.

Esses exemplos de *Sailor Moon* demonstram diversas maneiras de se apresentar formas diferentes de abordagem de gênero e sexualidade, sejam por demonstrar relações homoafetivas de forma aberta ou então usando do meio animado para borrar ainda mais os limites da binaridade de gênero, como as Sailor Stars e Fisheye. O mundo das animações japonesas, na verdade, é bastante amplo nesse quesito, chegando até a criar subculturas especificamente voltada às histórias homoafetivas. O *Yaoi*, por exemplo, é o nome dado para as espécies de animações e mangás com personagens masculinos homossexuais, geralmente homens efeminados, elegantes para o consumo feminino, enquanto o *Yuri* é o contrário, de romances lésbicos voltados para o consumo masculino.

As traduções para o ocidente, no entanto, geralmente passaram por um filtro mais tradicional antes de transmitir as animações nas televisões. No próprio caso de *Sailor Moon*, apesar de na América Latina nada ter sido mudado em relação com o Japão, nos Estados Unidos as personagens Haruka e Michiru viraram primas, Zoisite e Fisheye passaram a ser apresentadas como mulheres.

Com o passar dos anos, no entanto, começamos a ter cada vez mais personagens abertamente *queers* em produções ocidentais também. Em *Avatar: A Lenda de Korra* (2012) temos a protagonista que vive alguns romances falhos com homens ao longo das quatro temporadas e que ao final, após finalizar a batalha com a vilã, decide com a então namorada Asami sair em uma viagem. Cito os relacionamentos anteriores para que possamos entender a figura de Korra como bissexual, sexualidade geralmente muito esquecida nas discussões LGBTQI.

Em *Hora de Aventura* (2010) foram dadas pistas em diversos episódios sobre o relacionamento conturbado entre Marceline e Princesa Jujuba, desde falas, músicas e até presentes trocados. O relacionamento é então reatado e confirmado para os fãs também no último episódio da série. Também em *Hora de Aventura* temos a personagem BMO, um videogame com vida própria que preza pela neutralidade do gênero, atuando e respondendo por diversos papéis e pronomes geralmente imbuídos de estereótipos de gênero.



Figura 11. Beijo entre Marceline e Princesa Jujuba³⁶

A nova versão da animação de *She-ra* (2018), se ambienta em um universo visto por fãs como *queer*, tanto por demonstrações de afeto LGBTQI, por uma estética extremamente *camp* e narrativas inclusivas, não normativas.³⁷

Diversas outras produções incluem também personagens *queer* secundários. *Clarêncio* (2014) inicialmente mostra dois figurantes masculinos como um casal num restaurante e depois apresentam um casal de mulheres como mães de Jeff, amigo do protagonista. *The Loud House* (2016) faz algo semelhante apresentar os pais gays de Clyde, amigo do protagonista Lincoln. *Star Contra as Forças do Mal* (2015) mostra também um casal homoafetivo se beijando ao fundo de um show. O desenho *Arthur* (1996), de cunho educativo e no ar desde 1996 nos Estados Unidos, levou recentemente os personagens para a comemoração do casamento de seu professor Sr. Ratburn com outro personagem masculino.

Vimos aqui diversas possibilidades de leituras e estilos de vida *queer* dentro de diversas animações, principalmente voltadas para o público infantil. Claro que nem todas foram abordadas ou muito menos foram feitas leituras mais aprofundadas de cada uma, afinal o intuito é, a seguir analisar uma das produções que se destaca.

Percebemos que muitas dessas personagens *queer* são lidas pelo espectador como potências *queer* mesmo que não necessariamente tenham sido criados com esse intuito principal, sejam essas leituras um modo de identificação própria ou medo de difusão de ideais não-normativos por parte de grupos tradicionalistas. Quando as personagens, por sua vez, se apresentam claramente como representantes de identidades LGBTQI, ou elas

36 <https://www.them.us/story/bubblin-is-canon-adventure-time>

37 <https://www.them.us/story/she-ra-princesses-power>

são personagens secundárias e figurantes, quando protagonistas essa identidade é muito mais sugerida ser confirmada ao final das séries como acontece com Korra,

Steven Universo, então, se configura como um destaque por trazer essas características *queer* na linha de frente da animação, não somente em uma personagem secundária, não só em subtextos e entrelinhas ao fim da série, não somente almejando espectadores adultos, mas dialogando com um público infanto-juvenil em um canal televisivo que eles já conhecem. Fugir da norma é uma questão central para as protagonistas e para a narrativa em Steven e muitas dessas normas à que elas se opõem se confundem e se misturam com a nossa heteronormatividade.

Não que isso desmereça outras animações com suas leituras, identificações e representações, muito pelo contrário, algumas delas podem ser até mais transgressoras e carregadas de ironia que Steven Universo, mas, vindo por esse histórico, é interessante entender porque e como essa animação se destaca e se torna objeto de estudo a ser discutido a partir do próximo capítulo.

4. Steven Universo: Uma Animação *Queer*

Como objetivo principal e final desse trabalho, gostaríamos de ver como Steven Universo se abre para narrativas *queer* de suas personagens. Após propor uma abordagem dos corpos *queer* e animados dentro de uma perspectiva ciborgue, pretendo visualizar nas personagens de Steven Universo possibilidades de vivências *queer* ciborgue animadas. Vimos no capítulo anterior que, ao longo do último século, tivemos um número considerável de personagens que acabaram por ser lidas como *queer* pelo público, enquanto outras, mais contemporâneas, chegam até mesmo a se firmar como personagens LGBTQI a partir de seu posicionamento em cena.

Em Steven Universo, porém, isso toma um destaque muito maior, uma vez que as personagens têm sua existência no enredo entrelaçadas com a sua oposição diante de uma normativas, entre elas, a de gênero. As personagens não são simplesmente *queer* aos olhos do espectador, quando desafiam das normas de gênero do mundo “real”. No próprio enredo, vemos as personagens transgredir normas nas quais não enquadram. De alguma maneira, sua trajetória narrativa perpassa a necessidade de ultrapassar essas normas.

O *queer*, se organizando enquanto teoria acadêmica, estilo de vida e movimento político, defende a existência das mais variadas expressões de gênero e sexualidade, se opondo à normativas opressoras da heterossexualidade compulsória. Aproximando as personagens de Steven de vivências *queer*, o intuito é encontrar no contexto maior do enredo momentos que se destacam ao mostrar essas personagens lidando, desobedecendo e desafiando essas normas. Todas elas passam por um certo tipo de desconforto por serem diferentes da norma e assim, de alguma maneira, reconfiguram-na em sucesso.

A partir da proposição de análise filmica de Penafria (2009), buscamos pinçar momentos específicos que nos aproximam daquilo estudado pela teoria *queer*. Partiremos da categoria dos personagens, utilizando a figura de cada um como guia para escolher, detalhar e analisar momentos, cenas e episódios que se enquadram em algum tipo de narrativa *queer*. Foram escolhidas para estudar as cinco personagens que protagonizam Steven Universo: Steven, Pérola, Garnet, Ametista e Stevonnie.

Para acompanhar o arco narrativo completo das personagens, optamos por uma breve análise de todos os 154 episódios da série, ao longo de 5 temporadas, de 2013 até 2019.

Como especificado por membros da sua equipe no episódio “Battle of heart and mind” do podcast oficial da produção³⁸, apesar de ainda estarem trabalhando em temporadas futuras e até mesmo um filme da série, o final da quinta temporada representa o fechamento de uma jornada muito específica, que envolve desde Steven se descobrindo enquanto *gem*; suas guardiãs *Crystal Gems* lidando com a perda de uma líder e o nascimento de um sujeito que ao mesmo tempo depende e ensina muito a elas; a revelação da identidade da Autoridade Diamante; e a cura de todas as *gems* corrompidas. Dentro da totalidade da série, existem episódios mais específicos que apresentam os conflitos particulares de cada uma das personagens. Daremos mais atenção a eles em nossa análise.

Os conflitos vividos pelas personagens fazem com que a animação apresente-as alargando as normativas de gênero e sexualidade estabelecidas no mundo real. Nossa hipótese é que Steven Universo se destaca na questão de representatividade *queer* porque as questões *queer* se apresentam inseridas no enredo como centrais para a construção de suas personagens. As personagens não são somente, por acaso, homossexuais ou apresentam fluidez de gênero; muitas de suas histórias e narrativas se dão por se sentirem desconfortáveis com, por enfrentarem e por superarem uma norma que se instaura dentro da organização social a qual vivem.

Tudo isso, claro, leva em conta as possibilidades do meio animado para a construção desses corpos e normas. Steven Universo, apesar de ser uma animação que se diferencia de outras quanto a apresentação de narrativas inclusivas, se trata de uma animação ortodoxa no sentido de ser comercial, ser exibida por um grande canal e tentar se aproximar um pouco de uma abordagem clássica, utilizando a abstração e a maleabilidade principalmente para demonstrar as capacidades fantásticas das personagens alienígenas. As próprias *gems* se apresentam com corpos humanoides, bípedes e que se comportam de modo semelhante aos próprios humanos da série (se excluirmos alguns membros extra ou capacidades fantásticas).

A criação do contexto e do ambiente em que se passa a série parece trabalhar um pouco com a ideia do contraste entre o mundo terráqueo, “comum” para o espectador, e diversos rastros de história *gem* dentro do planeta. O contraste que parece ser mais claro é o da própria cidade onde as personagens vivem, Beach City: uma cidadezinha turística

38 O episódio pode ser acessado no Spotify no link:
<<https://open.spotify.com/episode/51V9yOKes61bcZzPGICkNo?si=SSS52WhzT3ysgBXIwRpUVw>>

à beira-mar com diversas atrações e restaurantes que dividem espaço com o gigantesco templo de oito braços onde as *Crystal Gems* vivem há milênios. Steven Universo usa do meio animado para construir ambientes e corpos recheados de potencial mágico, distanciando-se do real a partir das diferenças entre o “humano” e o “alien”, mas se aproximando do real quando esses dois convivem juntos e daí florescem semelhanças e relacionamentos.

Nesse relacionamento entre o terráqueo e o espacial, percebemos um grande contraste. Enquanto *Homeworld*, o planeta alienígena, opera por uma lógica quase ditatorial e imperialista, com extremas regras, punições e um ideal de colonizar outros planetas, a Terra é percebida como uma espécie de utopia a qual precisa ser protegida e que mesmo tendo desavenças entre os sujeitos que nela vivem, todos partem de uma ideia maior de respeitar e valorizar as diferenças entre as pessoas.

Só que, como vimos ao longo do primeiro capítulo, nosso mundo real soaria mais como uma mescla entre essa Terra e *Homeworld*. Apesar das normas no mundo real não serem reforçadas de maneira estereotípica, exagerada e fantasiosa como as da animação, elas ainda ditam maneiras corretas de viver, se comportar, consumir, ser produtivo. Ou seja, ao mesmo tempo que a animação trabalha e constrói essas normas de uma maneira um pouco diferente das “reais” e um espaço completamente fantasioso, ela nos aproxima quando, ao relacionarmos com as personagens, vemos que elas passam por coisas semelhantes às que nós passamos, por isso essas personagens se tornam o foco da nossa análise.

4.1 Status Quo: o corpo gem e a Autoridade Diamante

Gems são seres alienígenas cuja aparência, nome e função dentro de sua sociedade vão ser baseadas em pedras preciosas. A formação de seus corpos é baseada em uma formação de luz, como explicado em *Steven the Swordfighter* (S01E16), e o ponto focal, provedor de energia são essas pedras preciosas que se localizam em algum lugar desses corpos criados. As *gems* tem as mais diversas capacidades mágicas de acordo com a função que desempenham na sua sociedade, como controlar elementos, voar, superforça, se esticar e comprimir como um elástico, fundir seus corpos com outras *gems* e elas têm uma arma específica que podem tirar de suas pedras. Sua reprodução é basicamente assexuada, em que suas pedras são injetadas maquinicamente no solo de alguma colônia e suga todos os nutrientes e fontes de energia ao redor, como explica a personagem Pérola no episódio *Keeping it Together* (S02E07).



Figura 12. Injetor de gem colocando gem na terra

Quando sugam os nutrientes necessários, elas simplesmente emergem de um buraco com o formato humanoide da *gem*, deixando sem vida a área próxima de onde estavam incubadas. Dentro das possibilidades do corpo animado estabelecidas por Paul Wells (1998) podemos perceber logo em primeira análise três principais no corpo *gem*: maleabilidade, capacidade de habilidades fantásticas e a convivência entre diferentes espécies no mesmo ambiente. Apesar de humanoides é clara a diferenciação entre humanos e *gems* ao longo do desenho. Como são humanos animados eles ainda apresentam alguns resquícios de maleabilidade corporal, em expressões e movimentações diferentes e até mesmo no caso de fusão com a personagem Connie, mas os grandes exageros dos limites dos corpos se dão a partir dos poderes, capacidades e características dos corpos *gem*.

Esses mesmos corpos, no entanto, vão responder a certas limitações criadas na narrativa. Uma delas diz a programação desses corpos inorgânicos em si, como por exemplo a dificuldade deles em ficar muito tempo metamorfoseados, como se isso gastasse muita energia e exaurisse a *gem*. Outro exemplo disso é a capacidade desses corpos serem programados para responderem e se adaptarem às diferentes gravidades de diferentes planetas do espaço. No episódio *Adventures in the Light Distortion* (S04E10), ao usar uma nave roubada e desorganizar os códigos de comando, Steven desliga os comandos que harmonizam a gravidade dentro da nave, fazendo com que os corpos das *Crystal Gems* descontrolarem e se deformem.



Figura 13. Gems com corpos distorcidos

Por se tratarem de manifestações imagéticas de luz da energia contida em suas pedras, esses sujeitos são basicamente imortais contanto que suas pedras se mantenham intactas. Para as *gems*, então, seus corpos se criam e se reformam a partir de uma manifestação da própria vontade. Pensando pelo conceito de performatividade de Butler (2016), esses corpos são puramente códigos de performance de gênero. São corpos cujo fator biológico não é impedimento para a recombinação desses códigos.

O único jeito de realmente acabar com a existência de uma *gem* é quebrando a sua pedra. Apesar de sugestões e indicações disso acontecer ao longo do desenho, nunca vemos em cena a morte de uma *gem*. No episódio *An indirect kiss* (S01e24), vemos logo na primeira temporada o que acontece quando a pedra é danificada. A personagem Ametista cai de um precipício com sua pedra diretamente apontada para o chão e ela se lasca, levando seu corpo a se descontrolar, mutacionar aleatoriamente, a fala vai ficando embolada, como se estivesse prestes a se corromper.



Figura 14. Ametista após rachar sua gem

Essa corrupção dos corpos das *gems* acontece quando elas alcançam um ponto extremo de perturbação física ou mental, em que o desespero é tamanho a ponto de transformá-las em criaturas incomunicáveis, ríspidas, agressivas, em uma característica bem animalésca. Durante a primeira temporada principalmente o enredo do desenho se pauta em caçar, derrotar e “embolhar” (uma das capacidades das *Crystal Gems* de criar uma bolha mágica de proteção e contenção) essas criaturas para evitar que elas machuquem humanos e elas mesmas, em um estilo bem *Monster of the week*, comum em animes. Steven e o espectador só descobrem, no entanto, que essas criaturas são *gems* no episódio *Ocean Gem* (S01E26).



Figura 15. Gem Corrompida no episódio Beach Party (S1E18)



Figura 16. Jasper em corrupção

Ao longo do capítulo, claro, iremos descobrir e reconhecer mais características e potenciais desses seres alienígenas, mas já partindo dessas características iniciais podemos perceber como a criação desses corpos se complementa com as características animadas. A possibilidade da animação de criar seres fantásticos age nessa animação criando esses seres que nascem de forma assexuada, cujos corpos são meras ilusões e formações imagéticas.

Através de uma lógica narrativa de poderes mágicos e tecnologias alienígenas, esses corpos animados se permitem se metamorfosear e demonstrar as habilidades mais incríveis, mas dentro do enredo percebemos que a eles não são permitidas a abstração completa. Na verdade, a abstração máxima que a eles é permitida significa no enredo que elas estão próximas de algo “ruim” para a personagem, corrompendo e machucando seus corpos. A própria ideia de humanização desses seres se dá no contraste, por exemplo, com a ideia das *gems* corrompidas que atuam de maneira animalesca.

Dentro dessas limitações, regras e possibilidades estabelecidas ao longo do enredo, talvez a principal é a organização social dessas *gems*. Habitantes de um planeta que elas chamam de *Homeworld*, ou seja, Planeta Natal, todas elas nascem com o simples propósito de obedecer e servir à autoridade Diamante, formada pelas quatro matriarcas Diamante Branco, Diamante Amarelo, Diamante Azul e Diamante Rosa. Funcionando

como uma espécie de corte real, o objetivo das diamantes é basicamente aumentar seu império através da colonização de outros planetas.



Figura 17. Design dos murais que aparecem no episódio *We Could've Been Great*, desenhados pelo artista de Storyboard Joe Johnston³⁹

Nas colônias elas criam diversos espaços de convivência mas principalmente criam os *Kindergartens* (Jardins de Infância), lugares com o intuito de produzir novas *gems* para servi-las. Cada *gem* é criada com um tipo de tarefa em mente. Pérolas são serviçais, Rubis e Ametistas são soldados, Bismutos são construtoras, Safiras são clarividentes, entre outras. Todas elas são subordinadas às diamantes mas respondem diretamente àquela responsável pela colônia que a criou. Esses *Kindergartens*, no entanto, promovem a destruição da colônia ao sugar toda a energia vital dos organismos que ali vivem, não permitindo nascer nada mais de um lugar onde foi gerado uma *gem*.



Figura 17. Kindergarten Alfa da Terra

Essa organização social da Autoridade Diamante se apresenta aos poucos como bastante rígida dentro da animação. É uma sociedade bastante organizada em uma forma de determinismo extremamente rígido em que todos devem agir de acordo com a casta em

³⁹ Retirado do blog pessoal do artista <<https://joethejohnston.tumblr.com/post/148745347778/these-are-the-initial-diamond-mural-designs-that-i>> Acessado em 01/07/2019

que nasceram. Não se pode sair da sua posição estabelecida sem permissão senão algum tipo de punição é dada, seja “poofar”, ou seja, quando os corpos das *gems* são danificados a ponto delas se retraírem para dentro da pedra para se recuperarem, ou até mesmo serem quebradas completamente. Qualquer sinal de atuação fora da perfeição esperada pelas diamantes é abertura para serem punidas. Percebemos isso principalmente em falas de personagens como Peridot, em *It could've been great* (S02E24), e Jasper, em *Earthlings* (S03E23).

Essa rigidez e repressão social que se encontra dentro da sociedade *gem* é bastante contrastante com o fato de que os corpos *gem* são extremamente flexíveis e capazes de metamorfose. São corpos capazes de habilidades extraordinária de magia, metamorfose e principalmente fusão mas o simples caso de auto expressão e de formação de identidade para além das regras das Diamantes é punido com repressão. É possível, por exemplo, ver marcas da criação de uma individualidade a partir da maleabilidade de seus corpos nas protagonistas que cortaram laços com a sociedade *gem*. Garnet, Pérola e Ametista estão sempre alterando as formas de seus corpos, mudando os apêndices que funcionam como suas roupas, se esticando, se fundindo e passam até a engajar nos mais ridículos passatempos terrenos como comer, dormir e se divertir, mesmo que não necessariamente precisem.

A relação das *gems* com a Terra começa há 5740 anos, quando a petulante e jovial Diamante Rosa teima por uma colônia só sua e acaba por colonizar a Terra. Porém, apaixonou-se pelo planeta quando foge do seu posto para visitar a superfície, influenciada por sua Pérola, serva pessoal. A Diamante Rosa apaixonou-se pela Terra e decide, a partir de uma nova persona, afugentar as *gems* do Planeta. Essa persona era Rose Quartz, líder das rebeldes *Crystal Gems*. Durante seus atos de rebelião ela conhece Garnet, uma fusão nova entre duas *gems* diferentes, algo proibido pelas Diamantes. Fascinada, então, começa a lutar pelo planeta e por todas *gems* diferentes, juntando cada vez mais pessoas para a rebelião.

Em seu último plano, Diamante Rosa decide encenar sua própria morte pela mão de Rose Quartz, afugentando de vez *Homeworld* e podendo viver para sempre como Rose. Apesar do plano dar certo e somente ela e sua Pérola saberem do real ocorrido, o resultado foi uma retaliação, com o resto das Diamantes usando um golpe tão forte na Terra que corrompeu todas as *gems* atingidas. Rose Quartz conseguiu salvar suas amigas mais próximas, Pérola e Garnet.



Figura 18. Diamantes se preparando para dar seu último golpe na Terra, visto em flashback de Garnet em *Your Mother And Mine* (S05E13)

O resto das *Crystal Gems*, então, continuaram suas vidas na Terra, “embolhando⁴⁰” suas colegas corrompidas, com Rose Quartz esperando que consiga algum dia recuperá-las desse estado. Como vemos em *Story for Steven* (S01E48), um dia na cidade de Beach City, então, Rose conhece Greg Universo, cantor de rock que tenta fazer sucesso, os dois se apaixonam e decidem ter um bebê. Por algum motivo não especificado, essa criança e a mãe não poderiam existir juntos, então Rose desiste de sua forma para que pudesse dar vida a Steven, nosso protagonista.

Essa longa história mostra que, dentro do desenho, apesar dele estar recheado de presenças mágicas, o enredo se cria a partir de uma história de guerra e rebelião. Os corpos *gems*, apesar de imbuídos de magia e poderes, respondem por limitações muito bem específicas relacionadas a como foram produzidas e a quem elas respondem dentro da sociedade em que existem. Por meio da animação percebemos do que elas são capazes de fazer mas muitas dessas capacidades são negadas pelo medo da punição existente no enredo.

O meio animado não somente permite que esses corpos alienígenas exerçam suas mais variadas capacidades expressivas nesse meio, mas as regras organizadas a partir do enredo utilizam dessa capacidade plástica do corpo animado para representar também algo ruim dentro da narrativa. Se a pedra de uma *gem* se racha, ela começa a se corromper e isso se representa a partir da mutação de seus corpos que expandem de maneira desigual.

A Autoridade Diamante e seu estabelecimento de regras e normas se configuram como uma normativa que faz com que nossas protagonistas se aliem ao lado rebelde, que preza pela liberdade, pela identidade individual, pela compaixão e respeito ao próximo.

40 Uma das habilidades que as *gems* tem é de criar uma pequena bolha protetora para guardar coisas delicadas e transportá-las para o lugar que chamam de lar. As *Crystal Gems* fazem isso com as *gems* corrompidas para que não machuquem ninguém nem se machuquem enquanto não encontrar uma maneira de interromper a corrupção.

Somente isso, no entanto, não parece suficiente para atrelar a vivência dessas personagens à teoria *queer*. Muito disso vai se dar em um jogo retórico do desenho para com seu público alvo.

A sociedade *gem* se pauta em sujeitos sem gênero, de reprodução assexuada, não existe uma binaridade de gênero exatamente porque não existe mais de um gênero dentro dessa sociedade. Elas se organizam por uma hierarquia dividida a partir da função de cada uma. Ao mesmo tempo, no entanto, que essa definição de gênero não existe para esses seres, todas utilizam pronomes femininos, se apresentam de maneiras codificadas como femininas e são dubladas por vozes femininas, então são lidas enquanto mulheres, ou, pelo menos, algo próximo disso. Ao longo de toda série o único personagem *gem* masculino é o Steven.

Se no capítulo anterior reconhecemos algumas personagens clássicas que reforçam a ideia do masculino como padrão, regra inicial, neutralidade, e o feminino enquanto alteridade, artifício associado aos corpos “neutros”, em Steven Universo seria como se o neutro, o padrão fosse atrelado ao feminino. A animação não somente torna possível e crível a existência desses sujeitos alienígenas, superpoderosos, metamorfos que se reproduzem de maneira assexuada mas atrela a aos seus corpos códigos de leitura que no mundo “real”, do espectador, são coisas ditas como femininas. A alteridade delas não se compoe necessariamente por se apresentarem como sujeitos femininos, dando abertura, na verdade, para diversas interpretações e representações de personagens femininas para além do estereotípico

As personagens se apresentam enquanto alteridade ao se opor e contrariam as regras da Autoridade Diamante, mas também, nessa leitura de códigos de gênero, se opõem à certas regras da heterossexualidade compulsória presente em nossas vidas. Cada personagem protagonista vai quebrar essas regras de uma maneira diferente e nosso intuito a partir daqui é entender como isso ocorre e como isso é apresentado e se mistura com as construções das narrativas de cada personagem.

4.2 Steven: um heroísmo afeminado

Steven é o protagonista da animação. Filho de Greg Universo e Rose Quartz, logo em uma primeira olhada já pode se perceber em Steven uma existência a partir do hibridismo, meio humano, meio *gem*. Quando proponho Steven como uma personagem com nuances *queer*, penso isso por ele se aproximar da ideia de uma criança *queer* de

Stockton (2009), por mais que já esteja começando a puberdade. Isso será possível porque seu arco narrativo vai acompanhá-lo em seu crescimento, uma espécie de história de *coming of age*, apesar de que o crescimento de Steven nunca segue o caminho tradicional e esperado no clichê narrativo.

Muitas das vezes seus cuidadores muito pouco sabem o que fazer com essa criança alien-humana, negando a ele acesso a informações, missões, treinos *gem* por medo dele sofrer ou se machucar. Steven cresce a partir de negações, de não-saber, de tentar encontrar seu lugar enquanto ser humano e seu papel de *Crystal Gem*. Em episódios como *Three Gems and a Baby* (S04E09), vemos em um flashback que as *gems* não sabem lidar com uma criança humana, achando se tratar ainda de Rose Quartz e não entendendo quais as suas necessidades básicas. Greg, por sua vez, não estava necessariamente preparado pra ser pai e muito menos pai de uma criança híbrida. Ao longo das temporadas, no entanto, vão se criando camadas de protecionismo e segredos relacionado as situações *gem*, uma vez que ele é percebido por suas guardiãs como um sujeito indefeso, despreparado.



Figura 19. Pérola prestes a tirar a pedra de Steven no episódio *Three gems and a baby* (S04E09)

O desenvolvimento de Steven, também, é bem influenciado pelo seu relacionamento com sua mãe, já que ele herdou sua pedra mágica. Steven acredita que precisa seguir os passos dela ao mesmo tempo que acredita não ser capaz. A herança de Rose, também, faz com que Steven apresente uma espécie de heroísmo afeminado, com armas e acessórios cor-de-rosa, com motivos florais e sempre partindo para estereótipos daquilo que consideramos feminino.

Steven começa sua caminhada tentando descobrir seus poderes na primeira temporada e arranjando alguma maneira de se fazer integrante oficial das *Crystal Gems*, insistindo para fazer parte de missões e aventuras, mas ainda é considerado imaturo e despreparado para tal. Aos poucos ele vai sendo inserido nas missões menos perigosas e consegue até mesmo utilizar-se da inteligência e perspicácia para derrotar inimigos mais

poderosos que ele. No primeiro episódio mesmo, *Gem Glow* (S01E01), Steven utiliza de um frigobar em curto circuito para eletrocutar e derrotar um monstro e salvar as outras *Crystal Gems* do perigo. Em *Bubble Buddies* (S01E07) ele consegue confundir um outro monstro com formato de enguia a se embolar todo criar nós em seu corpo ao correr em volta dele, derrotando-o sozinho.

Por mais que ele tenha uma astúcia que permita que ele acabe vencendo esses desafios que à primeira vista seriam muito difíceis para ele, as *gems* e seu pai ainda o veem como um sujeito que precisa ser protegido de certos perigos e, principalmente, de certas informações sobre o mundo *gem*. Somente no vigésimo sexto episódio, por exemplo, que Steven descobre, através de Pérola, que todas essas inimigas que eles enfrentam são outras *gems*, porém corrompidas. Nesse ponto Steven já devia ter visto e/ou participado da luta contra diversas delas, tentando até domesticar e ficar amigo de uma como em *Monster Buddies* (S01E23).

Um dos episódios que mais ilustra esse não-saber lidar das *gems* com Steven é *The Test* (S01E38). As *gems*, depois de insistência do menino, constroem um teste para suas habilidades. Porém o teste foi fraudado pois nunca lidaram com um humano, uma criança, elas têm medo de deixar ele se machucar ou se sentir inseguro caso não passasse pelo teste proposto. Steven ao invés de se irritar quando descobre, finge ter se divertido e ficar orgulhoso com a conquista. Ainda que tenha que lidar com o fato de ser subestimado, Steven entende o porquê da preocupação delas.

Talvez a maior virada na percepção de Steven é o final da primeira temporada. Durante a invasão de *gems* de Homeworld, Steven ignora os pedidos das *Crystal Gems* de fugir e guiar os outros terráqueos para fora da cidade. Steven corre, volta para as *gems* e ajuda-as a derrotar as inimigas. Interessante notar como uma dessas inimigas, Jasper, reconhece a sua pedra e o chama de Rose Quartz. O peso de toda a situação finalmente atinge Steven. Antes o personagem se divertia e parecia tratar as missões como algum tipo de passeio e entretenimento. Após quase ser sequestrado para o planeta *Gem*, parecia então entender as consequências, os perigos, a importância daquilo que estavam lutando contra. Tanto que a primeira reação do menino é afastar sua amiga Connie com medo de ela entrar em alguma situação perigosa.

Ao começar a entender os perigos da vida *gem*, Steven começa a entender como era o papel de sua mãe dentro daquele grupo de rebeldes e sentir que ele, por herdar sua pedra, precisa ocupar seu espaço vago. Parte do problema está no fato que tudo que

Steven ouve sobre Rose é uma informação mediada. Diversos momentos da animação dão a entender como ela era um sujeito fantástico, mas o episódio que parece melhor sintetizar os grandes feitos da personagem foi *Your Mother and Mine* (S05E13). Nesse episódio Garnet conta para um grupo de renegadas de *Homeworld* chamadas de Off-Colors sobre a história da rebelião, como começou a partir de uma suposta soldado, chão de “*kindergarten*”, que se cansa dos maus tratos das Diamantes e junta um grupo de renegadas e as lidera para a redenção e salvação de todas e proteger a Terra enquanto lugar fantástico. Rose não somente gostaria de proteger as *gems* diferentes e subjugadas, mas também via na Terra um potencial muito grande a partir da variedade de vidas existentes que nela se apresentavam.

Steven questiona o relacionamento com sua mãe logo nos primeiros momentos da série. No episódio *An Indirect Kiss* (S01E24), por exemplo, ao visitar a fonte de Rose Quartz em busca de suas lágrimas curativas, o personagem lamenta nunca a ter conhecido e se pergunta se um dia ele seria igual a ela e teria a capacidade de curar os outros com suas lágrimas. Logo ao final do episódio ele descobre que sua saliva, ao invés das lágrimas, que tem esse poder curativo. Em *Joyride* (S02E02), Steven se abre com os adolescentes de Beach City, falando sobre a pressão de lidar com o fato de ser filho e ao mesmo tempo, de certa forma, ser a líder de uma rebelião, expressando oralmente suas inquietações e a conexão que ele faz com o papel de sua mãe.

Steven chega até a compartilhar motivações com Rose. Quando conhece a *gem* corrompida Centípoda em *Monster Buddies* (S01E23), seu desejo é domesticar, curar e tornar-se amigo dela. Descobrimos ao final, por Garnet, que Rose também tinha o intuito de cuidar as *gems* corrompidas. Já no episódio *Monter Reunion* (S03E14), Steven descobre que seu poder de cura tinha voltado e sua primeira ação é curar a sua amiga Centípoda. Mesmo que a Centípoda tenha retornado ao seu estado corrompido no fim do episódio, Garnet afirma que esse foi o mais perto eu alguém já tinha conseguido curar as *gems* corrompidas, até mesmo Rose.

Steven então sente que precisa ocupa esse espaço e terminar aquilo que sua mãe começou. Esses sentimentos, no entanto, se tornam mais complexos a partir de uma série de episódios quase-sequenciais ao fim da terceira temporada em que Steven tem que enfrentar diretamente alguns dos problemas deixados por ela. No episódio *Bismuth* (S03E20), Steven enfrenta a antiga *Crystal Gem*, Bismuto, embolhada e escondida por Rose. Os dois se enfrentam pelo mesmo motivo que ela enfrentou Rose: ela defende o

estilhaçamento de suas inimigas diamantes com uma arma chama *Breaking Point*. O posicionamento de Steven, no entanto, seguia para uma linha mais pacifista, discordando do uso dessa arma. Bismuto acusa Steven, então, de ser Rose Quartz. Após uma luta física, Steven desestabiliza Bismuto usando a espada de sua mãe. Essa espada foi construída pela própria Bismuto a pedido de Rose, com um material que nunca será possível de machucar uma pedra diretamente, somente seus corpos.

Diferente de sua mãe, o menino promete contar tudo para as outras *Crystal Gems*, embolhando-a novamente. Steven realmente conta para as *gems* o ocorrido com Bismuto demonstrando sua empatia mesmo diante de alguém que o atacou. Ao contrário de sua mãe, que escondeu o fato de todos e simplesmente ignorou a existência de Bismuto após sua derrota, Steven faz questão de lidar com a situação em relação a todas e, demonstrando nenhum ressentimento por Bismuto, é ele quem a convida para o casamento de Rubi e Safira futuramente.



Figura 20. Steven versus Bismuto

Em *Earthlings* (S03E22), por sua vez, Steven enfrenta a vilã Jasper, que está em processo de corrupção. Apontando para Steven, Jasper diz “Você não me manipula Rose Quartz.(...) Eu estou lutando desde o momento que me libertei da superfície terrestre por causa do que você fez com minha colônia, meu planeta, minha diamante (...), sua diamante, a Diamante Rosa” até que se corrompe totalmente e é desestabilizada por um injetor que cai em cima dela.

Nos dois episódios seguintes, *Back to the moon* (S03E23) e *Bubbled* (S03E24), Steven e as CG têm que lidar com o grupo de Rubis que procura Jasper. Nesse conflito Steven acaba por descobrir de uma das Rubis que Rose Quartz foi responsável pela morte da Diamante Rosa. Não somente isso, ele acaba por ser atacado por uma das Rubis quando descobrem que ele, tecnicamente, é Rose.

Esses três enfrentamentos, quase que em episódios sequenciais, demonstram e desenvolvem para nosso herói algumas questões: primeiro que ele é visto por todas essas inimigas como sua própria mãe, afinal ele possui seu quartzo rosa na barriga e para as *gems* seria impossível transferir uma pedra para outra pessoa. Segundo, que a mãe dele não era essa idealização que todos faziam e fazem dela, prendendo e escondendo uma amiga, Bismuto, sem falar nada para suas aliadas, negando seus valores de pacifismo ao estilhaçar a Diamante Rosa (mesmo que futuramente ele descubra que elas eram a mesma pessoa) e ser gatilho para que as outras Diamantes corrompam todas *gems* na Terra. Terceiro que ela simplesmente largou esses diversos problemas sem solução que ele se sentia na posição de ter que solucionar mesmo que, pessoalmente não estivesse lá para causá-los.

O corpo híbrido de Steven admite a possibilidade que ele seja, de alguma forma, Steven e Rose em um só. Ao mesmo tempo que é responsável por corrigir os erros deixados por ela, ele também se sente incapaz de resolvê-los, afinal, ele não é tão poderoso e fantástico como ela aparentava ser e que seu destino mágico é seguir os passos da mãe e resolver os problemas por ela deixados. Herdou os poderes da pedra mágica, herdou os problemas causados por ela também. Seu corpo animado metamorfo não somente é capaz dessas diversas habilidades mágicas presentes em diversos clichês animados mas também demonstram que o desenvolvimento de Steven não somente perpassa a situações comuns de um pré-púbere mas também requerem que ele lide com esse ambiente fantástico, esquisito, mágico que acaba por criar um contexto hiperbólico para o seu *coming of age*. Steven sente que deverá lidar com seus deveres, responsabilidades, sejam eles lidar com seus sentimentos ou salvar a Terra.

Uma das cenas que parece ilustrar bem os conflitos de Steven é com essas situações é em *Mindful Education* (S04E04), quando ele, Connie e Stevonnie aprendem a meditar com Garnet. Dentro da fusão durante um treino, Steven acaba por ter um momento de ansiedade. Essa passagem do relaxamento para a ansiedade é bem demarcada pela diferenciação de cores do ambiente, antes azul, agora alaranjado, demarcando o ambiente animado como uma extensão da sensibilidade da personagem. Stevonnie encontra-se em uma espécie de espaço mental onde visualiza Jasper, a Rubi do espaço e Bismuto encurralando-a. Essas projeções das inimigas explodem e se transformam em diversas borboletas que se unem em uma grande massa de luz e que depois se transformam na cabeça de Rose Quartz que olha com desdém para Stevonnie



Figura 21. Stevonnie projetando a imagem de Rose

Stevonnie sem querer cai da arena de treino, a uma altura considerável do solo, e a fusão se desfaz. Enquanto cai, Steven chora e se abre com Connie “Eu não queria machucar ninguém (...) Elas não queriam me deixar ajudar, eu não tive escolha”. O sentimento de Steven em relação a essas personagens é de que ele deveria de alguma maneira ter conseguido salvá-las e manter uma possibilidade de diálogo com elas, mas foi impedido pela relação ou ideia que essas *gems* tinham com elas.

A saga de Steven entendendo essa ausência de sua mãe continua no *Storm in the Room* (S04E15). Ao desejar conhecer melhor Rose, Steven ativa sem querer o seu quarto no templo e através da magia de simulação do ambiente ele cria uma cópia de sua mãe. Os dois passam bons momentos entre mãe e filho, mas como Steven percebe, essa Rose é somente uma cópia que amalgama tudo que o menino sabe sobre ela. Essa percepção se dá através de uma cena em que Steven, feliz pela presença da mãe, decide tirar uma foto em seu celular, mas quando abre a câmera, nada aparece na tela além dele.



Figura 22. Steven tentando tirar uma foto dele com Rose

A frustração de Steven começa a ser externada tanto visualmente quanto por suas falas. O menino simplesmente aponta para essa cópia de Rose como ele descobriu que ela era uma mentirosa, que não era essa pessoa maravilhosa que todos achavam, que ela era hipócrita por destruir a Diamante Rosa. Steven acusa Rose de abandonar todos na Terra, seu pai, as *Crystal Gems*, e deixar para trás toda uma bagunça não resolvida. “É por isso

que estou aqui, não é? Você me fez só para não ter que lidar com meus erros?”. Enquanto Steven fala tudo isso o quarto passa de apresentar um céu azul com fofas nuvens rosas para uma grande tempestade, com tons de rosa escuro e preto, relâmpagos atravessando a tela enquanto a cópia de Rose flutua acima dela, observando-o enquanto ele se ajoelha no chão.

Nunca estivemos na presença de Rose Quartz apesar de sua imagem parecer fiel aquelas que observamos em flashbacks. Steven é quem demonstra ao longo do episódio toda sua confusão com a ideia de quem seria sua mãe. Ele mesmo tenta encaixá-la em um quadrado ideal de fantástica e num outro de mentirosa e hipócrita. Ao final, de qualquer maneira, ele acaba por se colocar como responsável por corrigir seus erros. É isso que ele tenta fazer no episódio *I am my mom* (S04E25), proferindo esse título de maneira exata, “Eu sou minha mãe” para a inimiga Aquamarine que captura para *Homeworld* para ser julgado como Rose Quartz. O menino é julgado pelas Diamantes Azul e Amarelo, que sempre o tratam como Rose, mas por fim acaba conseguindo fugir.

Steven só vai solucionar essas questões ao final da quinta temporada, literalmente nos últimos episódios transmitidos. Steven tinha visões estranhas com a Diamante Rosa durante seus sonhos, como em *Jungle Moon* (S05E12) e *Can't go Back* (S05E17). Até que em *A Single Pale Rose* (S05E18), após pressionar e conseguir entrar na mente de Pérola, ele descobre que sua mãe era a Diamante Rosa. Inicialmente isso parece não abalar muito Steven, que ajuda as outras *gems* a lidarem com a situação e acaba por fazer papel de diplomata durante uma invasão das Diamantes Azul e Amarelo. Para isso Steven usa seus poderes telepáticos dentro de uma espécie de plano astral para que elas percebam que ele é a Diamante Rosa.



Figura 23. Campo astral onde Steven consegue fazer contato com as Diamantes após desmaiar

Fazendo esse papel de diplomata, Steven acaba por ir para *Homeworld* tentar convencer a grande matriarca Diamante Branco de que precisa de sua ajuda para curar as *gems* corrompidas. Durante sua estadia, Steven é tratado como se fosse a Diamante Rosa e percebe que sua mãe sempre esteve em uma posição semelhante à sua. No episódio *Familiar* (S05E25), Steven encontra pessoalmente com as Diamantes Azul e Amarelo. Enquanto Amarelo demonstra seu rancor e inveja por Steven ter conseguido falar com Branca, Azul relembra dos momentos do passado em que as quatro se divertiam juntas.

Ao tratá-lo como a Diamante, Steven percebe como sua mãe passou por experiências semelhantes à dele. Como expressa na música *Familiar*, que nomeia o episódio, Steven sente que a Diamante Rosa era subestimada pelas outras Diamantes assim como ele parecia ser subestimado pelas *Crystal Gems*:

“Familiar, eu juro que conheço esse sentimento/Quando todos querem que eu seja minha mãe?/E tudo que eu faço eu faço errado/Eu as distraio com uma piada ou uma canção/Talvez isso nos ajude a conviver” (STEVEN UNIVERSE,2018)⁴¹

“Familiar, ela costumava fazer birra/Insistindo “Ei eu sou uma Diamante também”/Eu aposto que ela enlouquecia as outras o tempo todo/ Elas a amam, mas estão deixando ela para trás/ Com lugares mais importantes para ir/Do que ficar com alguém assim como eu” (STEVEN UNIVERSO, 2018)⁴²

Enquanto canta, o menino percorre o antigo quarto de sua mãe, descobrindo seus segredos e achando ao meio de uma câmara secreta um espelho com diversas fotografias antigas da Diamante Rosa com as Diamantes. Steven estabelece ligação entre o que ele passou com sua própria família, de ser uma criança subestimada, protegida e negada de ver o mundo, com a situação de sua mãe, supostamente a mais jovem das Diamantes. Porém, a diferença, é que a família de Steven se propunha a estar sempre com ele e passara a confiar e ouvi-lo, enquanto a solução encontrada pela Diamante Rosa foi a fuga.

No último episódio da série até o momento, *Change your mind* (S05E28), após converter Diamantes Azul e Amarelo para seu time, Steven precisa enfrentar a grande

41 Tradução nossa do original: “Familiar, I swear that I know this feeling/ Where everybody wants me to be mom/Want's me to be mom / And everything I do, I do it wrong/ I sway them with a joke, or with a song/And maybe that'll help us get along”

42 Tradução nossa: Familiar, she used to throw a tantrum/Insisting that hey, I'm a diamond too /I bet she drove them crazy all the time/ They love her but they're leaving her behind/ With more important places they should be/Than hanging out with someone just like me

matriarca Diamante Branco e para isso ele terá que invadir a nave dela. Durante esse percurso Steven demonstra como já está mais seguro com seus poderes, fundindo com todas as *gems* individualmente e também juntas, formando Obsidian, a *gem* que dá formato ao templo na Terra. Com essa fusão eles conseguem subir a nave de Branca e desfundem para entrar pelos buracos nos olhos. Ao desafiarem a diamante, a matriarca segue em seu discurso afirmando como está cansada das brincadeiras e da desobediência da Diamante Rosa, que ela nunca ia ser tão perfeita como Branca e por isso ela se associava com sujeitos impuros como as *Crystal Gems*. Branca transforma as CG também em marionetes.

Após render as *Crystal Gems*, deixando Steven e Connie indefesos, a matriarca insiste para que a Diamante Rosa pare de brincadeiras e retorne a sua forma comum. A cena se torna ainda mais tensa, com uma música dissonante, a grande mão branca pega o pequeno Steven e seus longos e afinados dedos se fecham numa pinça que retira a pedra do corpo de Steven.



Figura 24. Diamante Branco tirando a pedra de Steven

A cena se fecha em preto até que metade dela volta ao normal, representando a visão em primeira pessoa de Steven, que inicialmente percebe estar sem sua pedra na barriga e ao procurá-la olha para cima. Vemos a pedra, no caso o diamante rosa, brilhar e se transformar em três formas, na ordem Diamante Rosa, Rose Quartz e ao final Steven, porém todo em tom de rosa. Assim que esse Steven se forma, a metade esquerda da tela volta ao normal e mostra o ponto de vista dele descendo lentamente e percorrendo o ambiente verticalmente até que os dois Stevens se encontram e a tela volta a mostrar uma imagem completa mais uma vez.

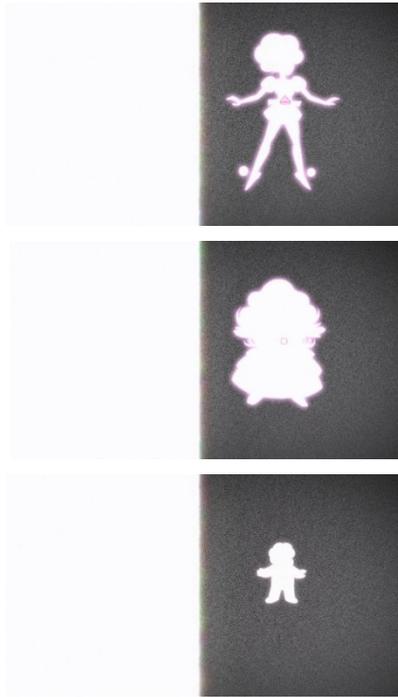


Figura 25. Pedra de Steven se transformando em Diamante Rosa, Rose e nele.

A Diamante Branco questiona aonde está a Diamante Rosa, e com uma voz ressoante, grosseira, alta, Steven Rosa diz que ela não está mais presente. O Steven humano pede obsessivamente para ser levado até o Steven Rosa, como se a vida dele dependesse daquilo. Apesar dos ataques incessantes de Diamante Branco, os dois Stevens conseguem se unir novamente, com ajuda de Connie. Os dois Stevens riem e choram ao mesmo tempo, demonstrando uma alegria intensa através de uma animação extremamente fluida, feita pelo famoso animador convidado James Baxter, e começam a girar e dançar até que se fundem, formando novamente o Steven “completo”, corpo e *gem*, humano e alien.



Figura 26. Steven prestes a se reunir com Steven

Por mais que resquícios de sua mãe estejam presentes em memórias, nos poderes herdados e até mesmo visualmente na sequência em que a pedra se reforma após separação, Steven estava ali novamente como ele mesmo. Ele não é um humano com uma pedra acoplada de onde sairia novamente Rose Quartz ou a Diamante Rosa. Da pedra saiu parte de Steven, enquanto a outra parte estava do outro lado da sala, humano, porém, incompleto, em falta, ansiando para se tornar inteiro. Ao final, após ver essa cena, Diamante Branco fica Rosa, como se estivesse com vergonha, percebendo os erros de seu caminho e decide ajudar Steven a recuperar as *gems* corrompidas, encerrando a animação.

Essa cena apresenta uma resposta para algumas das questões que sempre se colocaram a Steven. Ele é a representação simbólica de uma espécie de ciborgue tecnomágico, híbrido de humano e *gem* e ninguém nunca soube exatamente como lidar com isso, o que ele era. Muita gente achava que era somente Rose Quartz com sua forma alterada, muitos achavam que se a pedra quando retirada traria Rose de volta e Steven seria um menino normal, ou então morreria. A resposta, porém, desses questionamentos é exatamente essa: Steven é um híbrido de humano e *gem*, provavelmente o primeiro. Quando Diamante Branco separa o componente biológico do *gem* podemos ver que Rose Quartz realmente não existe mais senão na memória. Steven não é Rose Quartz, e Steven não é Diamante Rosa.

Steven então se configura como uma espécie de criança *queer* de Stockton (2009), a segunda tem a ver com seu corpo e seus apêndices mágicos. Podemos perceber que todos os poderes mágicos de Steven acabam por representar extensões da sua personalidade, principalmente da empatia. Um escudo protetor, uma bolha protetora, ambos partindo para uma ideia de cuidado, de não avançar. Uma saliva mágica que cura e dá vida, para que ajude aqueles que estão próximos. Poderes telepáticos, cuja função é estabelecer canais de comunicação. Somente a espada herdada se torna uma arma na mão de Steven, mas até ela tem uma limitação de não poder machucar a pedra das inimigas, somente seu corpo ilusório.

Por isso afirmamos lá ao começo que o maior poder de Steven é a empatia. Porque, enquanto protagonista de uma série animada de aventura, por mais que existam lutas e conflitos físicos, Steven sempre parte para uma resolução a partir do diálogo, do entender e se fazer entendido. Mesmo que isso tenha falhado algumas vezes, fazendo

com que duvidasse de si, foi assim que ele acabou por convencer a grande vilã a ajudá-lo ao final.

Steven acaba por ser um herói que não preza pela hipermasculinidade para ser herói. Seus poderes sempre pendem para um estereótipo feminino e até mesmo maternal, de proteção, manutenção e geração de vida. Herdando os poderes de sua mãe, também, visualmente esses poderes são sempre representados por coisas vistas como femininas, cor de rosa dos escudos, os motivos florais, até mesmo o fato de chorar para poder reviver alguém, como vemos em *Lars' Head* (S05E04). Steven é um herói masculino que não é julgado por se aproximar do feminino, não somente isso, ele só é poderoso e resolve os conflitos da animação por essa motivação. Tanto ele aproxima-se do feminino que ele tenta seguir e ocupar a vaga que um dia foi de sua mãe, não necessariamente de seu pai.



Figura 27. Steven invocando seu escudo e sua bolha



Figura 28. Steven revivendo Lars

Steven começa como somente uma criança indefesa e ao longo das cinco temporadas cresce, se desenvolve, descobre seus poderes. Em nenhum momento, no entanto ele é julgado por se aproximar desses aspectos femininos, mas é julgado, sim, por sua instância enquanto meio-humano, meio-gem, sendo proibido de acessar certas informações sobre seu passado e tendo que descobrir tudo nas beiras, procurando, pesquisando. Para as personagens do desenho pouco parece importar se ele é feminino, masculino, os dois ao mesmo tempo. O desconforto, a problemática de Steven nasce

principalmente da sua relação com seu hibridismo, com sua mãe e com papel que ele acredita precisar exercer enquanto filho de quem é.



Figura 29. Steven popstar em drag, visto em Sadie's Song

É nessas que Steven entra no seu conflito maior com a imagem de sua mãe: de um lado uma líder maravilhosa, do outro uma mentirosa que largou todos os problemas para ele resolver. Somente quando tem contato com a história da Diamante Rosa que Steven parece entender que a trajetória de ambos é semelhante em que ambos seguem por moldes idealizados de como devem agir. A solução encontrada por pela Diamante foi fugir e virar fazer-se Rose, a solução de Steven foi dialogar e encontrar seu espaço em sua família, que, por ser mais propensa a aceitar as diferenças, ouviram-no e tentaram se adaptar da melhor maneira possível.

Dentro desse ambiente de extrema magia animada, essa história poderia ser simplesmente resumida, simplificada em uma clássica história de crescimento e desenvolvimento, uma criança insegura, protegida que descobre seus caminhos, que seus pais não são sujeitos perfeitos. O contexto animado que encontra uma maneira hiperbólica de demonstrar isso

Steven é empático e carinhoso e poderoso dentro desses estereótipos da feminilidade e da maternidade herdados de sua mãe. Porém, herdar os poderes de sua mãe é o que mais traz problemas para o personagem, que se preocupa em ser ela ocupar o mesmo papel que ela. Do ponto de vista terreno soa bastante progressista um menino querer seguir os passos da mãe, uma mulher. Porém do ponto de vista de Steven, ele sofre e depois entende que esse papel que criaram para a mãe dele era inalcançável tanto por ela quanto por ele. Mesmo que consiga ter empatia pelo que ela passou, ele não necessariamente precisa ocupar o espaço dela e vemos ao final que não ocupa e que Steven, de corpo e pedra, é ele mesmo.

4.3 Pérola: serve de quem?

Pérola é a mais inteligente, perfeccionista, estrategista e organizada das *Crystal Gems*. Antes da morte de Rose Quartz, Pérola era sua maior confidente, conhecedora de seus maiores segredos e planos, lutando ao seu lado desde o começo da rebelião. Na verdade, nos episódios *A Single Pale Rose* (S05E18) e *Now we're only falling apart* (S05E19), descobrimos que Pérola era na verdade “serva” da Diamante Rosa e que foi ela a sugerir e acompanhar a Diamante pelos seus passeios proibidos na Terra. Nesse segundo episódio citado, mesmo Pérola admite estar tendo pensamentos “errados” sobre fugir e encontrar Rose Quartz na Terra.

Na verdade, muito do arco narrativo de Pérola dá conta de seu relacionamento romântico falido com Rose. Nunca especificado se platônico ou se necessariamente correspondido, com cenas ambíguas de grande afeto e fusão entre as duas, como no episódio *We need to talk* (S02E09), aquilo que elas tinham parece ter acabado quando Rose conheceu Greg, ou pelo menos é o que Pérola sentia. A primeira menção que vemos sobre o relacionamento entre Pérola e Rose é no episódio *Roses's Scabbard* (S01E45). Após tentar mostrar para Steven os grandes feitos e segredos que Rose deveria ter dividido somente com ela, ela se frustra quando Steven não somente conhece boa parte desses segredos a partir de suas explorações como sabe até mais, como a relação de Rose com seu Leão mágico.

Pérola, devastada, foge para um penhasco e é seguida por Steven, preocupado que pergunta o que houve. Pérola responde: “Você se lembra desse lugar? Você tem as memórias dela?”. De sua pedra ela começa a projetar uma imagem holográfica de Rose, para quem ela ajoelha e encena para Steven um diálogo que teve com sua mãe no passado. Nesse diálogo Rose conta sobre seus planos de ficar na Terra e lutar e quais seriam as consequências desse ato, ou morrer ou nunca voltar para casa. Pérola demonstra sua devoção ao falar “Por que iria querer voltar para casa se você está aqui?” Pérola pega na mão do holograma, que se desfaz.

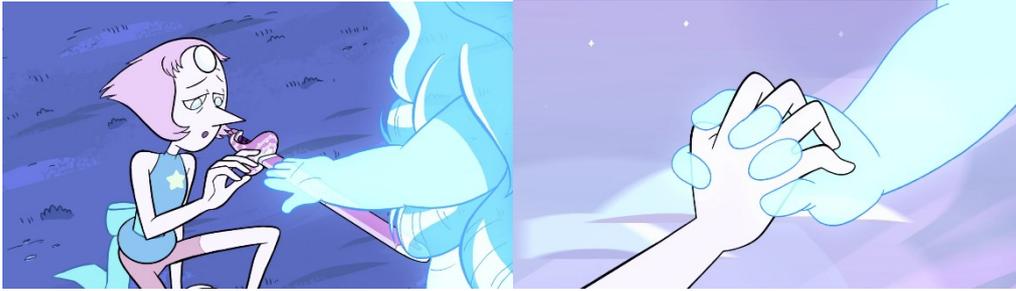


Figura 30. Interação entre Pérola e o holograma

“Tudo que eu já fiz, eu fiz por ela”, afirma Pérola, “Ela se foi e eu estou aqui, as vezes me pergunto se ela me vê pelos seus olhos”. Steven então a abraça por trás dizendo que ele achava que ela era fantástica.

Com esse episódio temos o início da construção da narrativa de Pérola e seu relacionamento. Através das ações de Pérola nessas cenas começamos a entender seu afeto e devoção pela imagem de Rose, sentimentos que passam por uma ideia de um cavaleiro servindo sua rainha, mas não somente isso. Vemos esses sentimentos se desenrolando no episódio *Sworn to the Sword* (S02E05).

Durante um dos primeiros treinos de espada de Connie, Pérola e a menina cantam um dueto que musicaliza uma montagem de cenas desses treinos. A canção, *Do it for Her, Do it for Him*, descreve exatamente com um guerreiro espadachim deve se portar com sua arma em mãos e gradualmente vai descrevendo como esse guerreiro deveria fazer tudo por aquele a quem está protegendo, deve estar preparado até mesmo para morrer. O nome da canção, que também é parte do refrão, vai brincando com essa troca de gêneros da pessoa protegida “Você faz por ela, quero dizer, você faz isso por ele” afinal, para Pérola se tratava de Rose, como vemos em suas projeções holográficas da guerra durante essa montagem musical, e para Connie se tratava de Steven.

Steven, nem um pouco confortável com essa situação, entra no meio de um treino afirmando que os dois estavam juntos e não existia hierarquia dentro daquela amizade, fariam tudo que pudessem um pelo outro. Os dois derrotam facilmente as Holo-Pérolas da simulação de treinamento, começando a enfrentar a própria Pérola. Os dois quase vencem antes de serem desarmados. Pérola diz que aquilo estava errado, afinal, Steven não estaria em batalha para salvar Connie já que ele é muito importante.

Steven nega até que Pérola grita “Por que você não me deixa fazer isso por você, Rose?”. Ela limpa as lágrimas dos olhos e repete “Quero dizer, porque não deixa Connie fazer isso por você?”, ela larga a espada e finaliza o treino pelo dia. Steven e Connie

vão atrás de Pérola e os três se sentam na borda da arena, com o céu de fundo. Connie pergunta “A Rose te fazia se sentir como se você fosse nada?” na qual Pérola responde “Rose me fazia me sentir como se eu fosse tudo”.

Essa cena é bem importante por trazer nessa fala uma das principais questões relacionadas a Pérola. Alguém que a faz sentir como se fosse tudo. Descobrimos ao longo da série, principalmente em episódios como *Back to the Barn* (S02E20), que o principal papel das pérolas na sociedade *gem* é servir, elas são servas pessoais das *gems* mais poderosas. Isso sempre fez com que nossa personagem se sentisse rebaixada, não somente em diálogos com Peridot tratando-a como serva em *Back to the Barn* (S02E20).

Em episódios como *Coach Steven* (S01E20) a personagem demonstra sua dificuldade de se comparar com outros membros das *Crystal Gems* na questão de força física, mesmo que ao final tenha conseguido lidar com a fusão extra-forte e descontrolada Sugilite. No episódio *Friend Ship* (S02E15), por sua vez, após Pérola enganar Garnet para se fundirem com o único intuito de ficar mais forte, as duas ficam presas, forçando elas a conversarem após se evitarem por um tempo. Pérola diz suas motivações: “Não importa o quanto eu tente ser forte como você, eu sou somente uma Pérola. Sou inútil quando estou sozinha. Eu preciso de alguém me dizendo o que fazer.” Quando juntas, Pérola consegue entender como é ser Garnet, descrevendo-a como “confiante, segura, completa, perfeita”.

Pérola se sente como um nada. *Homeworld* a fez se sentir como um nada e parece que quem conseguia fazer ela se sentir bem era Rose. Talvez por isso a perda tenha sido muito grande. O que Garnet responde para Pérola nesse episódio, no entanto é o que Pérola parece não perceber: “Você é sua própria *gem*. Você controla seu destino. Não sou eu, nem Rose muito menos Steven”. Pérola, ao longo da série, é desenhada como a perfeccionista. Se uma Pérola é tão inútil ela conseguiria ser uma exímia espadachim como vemos em *Steven the swordfighter* (S01E16) e outros tantos episódios? Ou então conseguiria ser tão inteligente a ponto de construir naves e equipamentos tecnológicos como em *Space Race* (S01E28)?

Além disso, como Safira aponta quando Pérola conta toda a história da Diamante Rosa: Pérola foi a motivadora da rebelião, ela que sugeriu que sua suposta mestra saísse de seu posto e visitasse a Terra. Por mais que tivesse nascido somente com um propósito, Pérola conseguiu contornar todo seu papel designado e conseguiu fazer coisas

fantásticas para além de servir um outro alguém. Ela só ainda conecta isso a presença de Rose.

Talvez o episódio que demonstre de alguma maneira o início de uma superação desse relacionamento é *Mr. Greg* (S03E08). Após ganhar um grande dinheiro repentino, Greg leva Steven para uma viagem para a metrópole Empire City. Steven decide levar Pérola junto, por mais que ela e Greg não estivessem muito dispostos em se fazer companhia. Após se divertirem no quarto do hotel chique, Steven e Greg adormecem. Pérola então começa a cantar.

“Eu estava bem, com os homens que iam e vinham na vida dela/Eu estava bem porque sabia que eles não interessavam, até você/Eu estava bem, quando você veio, e nós lutamos se fosse um jogo bobo/Por ela, e quem ela escolheu, depois de todos esses anos eu nunca pensei que iria perder”

Essa primeira parte da canção é Pérola descrevendo como era o seu relacionamento com “ela”, Rose Quartz, que mesmo que Rose encontrasse diversos homens ao longo de sua estadia na Terra, nenhum deles parecia importar tanto quanto um deles, o último, que finalmente tiraria Rose dos braços de Pérola. “Está acabado, não está? Não está? Não está acabado?/Você ganhou e ela te escolheu e ela te amou e ela se foi/Está acabado, não está, como eu posso seguir em frente?”. Pérola se sente trocada, ignorada, vê que tudo se acabou.



Figura 31. Nuvens durante a parte musical que demonstram como Pérola se sentiu substituída

A canção e o momento todo são pautados em Pérola lidando não somente com o luto de perder Rose para Greg mas que através desse relacionamento ela acaba por perder Rose completamente. A interpretação de um fã⁴³ no fórum do Reddit de Steven Universe

43

https://www.reddit.com/r/stevenuniverse/comments/4tohx2/unpacking_its_over_isnt_it_with_a_linebyline/

parece fazer bastante sentido. Segundo a análise linha a linha que o fã faz, esses últimos versos têm a ver com tudo que Rose conseguiu prover a Pérola: glória diante a guerra, liberdade, reinvenção, atenção.

Tudo isso para uma “mera” Pérola que antes não passava de uma serva. Agora, sem Rose, Pérola não como ela seria capaz de ser tudo isso mesmo sem Rose. Anteriormente vimos como a personagem se mostrou insegura com seu papel dentro do grupo de rebeldes e isso parece se fortalecer pela falta de Rose em sua vida. Como a própria personagem falou, Rose a fazia sentir como se fosse tudo, sem ela, Pérola se sente como um nada.

Enquanto romances lésbicos na animação, veremos Garnet em uma narrativa de relacionamento mais “positiva”, com um certo final feliz, enquanto aqui o percurso de Pérola é um pouco mais trágico e melodramático. O sujeito de seu afeto não somente preferiu outro como também simplesmente não existe mais. Nesse episódio Pérola, apesar de tudo, sabe que agora só cabe a ela seguir em frente.

Pérola, com o tempo, passa a tomar alguns novos passos em direção a se desvencilhar desse antigo relacionamento. No episódio *The Last one out of Beach City* (S04E06) a personagem decide ir com Ametista e Steven para um show de rock, afim de conhecer coisas novas e interagir um pouco mais com humanos. Antes de seguirem com carro de Greg, os três param para comprar bebidas no Big Donut. Pérola demonstrando estar mais descolada, de jaqueta e jeans, aceita uma bebida mesmo odiando todo o processo de comer dos humanos.

Entra então uma pessoa que chama atenção de Pérola. Alta, de botas, crop top, camisa xadrez amarrada na cintura e, claro, um grande cabelo rosa. Pérola observa atônita, com olhos arregalados que não saem daquela por quem se interessou. Steven e Ametista sugerem ela ir conversar com a mulher, o que não funciona já que Pérola se confunde e derruba todos os copos de café que estavam em uma bancada.

Os três partem para o show e na estrada encontram a mulher misteriosa de moto ao lado deles. Pérola e ela se olham e a mulher acelera, deixando nossos personagens num sinal vermelho. Num ímpeto Pérola fura o sinal e pisa fundo no acelerador, o que chama a atenção de guardas de trânsito. Após passar pela mulher misteriosa e fugir da polícia, os três param e Pérola, frustrada, fala como ela nunca será *cool* para os humanos e que deveria parar de tentar. Ametista e Steven animados apontam como ela quebrou as

regras naquela noite e era foragida da polícia. Pérola responde que tecnicamente ela era foragida há milhares de anos, remetendo a grande guerra das *gems*.

As personagens ouvem uma música por perto e acabaram por chegar no local do show de rock, onde a mulher misteriosa estava. Pérola decide por ir falar com ela. A cena foca nas duas, mas ouvimos somente Ametista e Steven conversando e observando, preocupados com o resultado da conversa. Apesar de falar sobre coisas de *gem*, Pérola acaba por receber o número de telefone da moça, fazendo com que o flerte não-planejado tenha dado certo. Nunca mais vemos sobre a mulher misteriosa até o fim da quinta temporada, mas já vemos um indício de que Pérola está se interessando por humanos e por relacionamentos além de Rose.



Figura 32 Pérola conversando com o alvo de seu afeto

A personagem de Pérola é *queer* porque ao longo da série vemos se desenrolar histórias mal resolvidas sobre seu romance com Rose Quartz, que nasce de um relacionamento desnivelado entre uma Diamante e sua serva pessoal. Esse relacionamento acaba por se tornar romântico em algum ponto, se configurando enquanto *queer* por esse desejo ser apontado para o espectador como homoafetivo, afinal, tanto Pérola quanto Rose se configuram enquanto figuras femininas. Por mais que uma das partes do arco narrativo de Pérola é de desvencilhar desse relacionamento que se findou quando Rose conheceu Greg, temos sinais de que a personagem seguiu em frente, de certa forma, em episódios como *The last out of Beach City*, quando ela se interessa por uma humana, por mais que essa tenha traços muito semelhantes a Rose. Digamos que Pérola tem um tipo bem específico.

Talvez, no entanto, o que faz de Pérola ainda mais *queer* é que, mesmo sendo criada com o único propósito de servir e ser propriedade de alguém, ela foi uma das pioneiras da revolução e ela prova que seu destino não é necessariamente ditado pela função que

deveria exercer. Ela se prova inteligente, astuta e ótima em batalhas com sua espada em mãos. No desenho ela rompe com as normas *gem* ao se opor ao molde que deveria se encaixar enquanto Pérola, tendo um relacionamento romântico com alguém de uma “casta” muito acima da sua e também exercendo funções e interesses para além do “servir alguém”; já na vida real Pérola se configura enquanto uma personagem lésbica que, mesmo após um fim traumático de relacionamento que se estende literalmente por milênios, consegue iniciar pelo menos um interesse por alguém novo, abrindo seu leque para a exploração de seus desejos.

4.4 Ametista – inconstância e fluidez

A história de Ametista é peculiar porque ela é a única das *Crystal Gems* a nascer na Terra após o fim da Guerra. Após ficar tempo demais na terra se formando dentro do *Kindergarten* Alfa, Ametista saiu defeituosa, como se tivesse passado do ponto, e não tinha nenhuma companhia além das rochas do lugar até conhecer as outras *Crystal Gems*. Ela é vista como defeituosa por não se encaixar no padrão corporal estabelecido para os tipos dos quartzos, ao qual se inserem Ametistas, Quartzos Rosas, Jaspers, Carnélias, que funcionam como soldados, são altas e de porte musculoso. Nossa Ametista, no entanto, é baixinha e gordinha.



Figura 33. Ametista rodeada por outras quartzos

Ametista é uma grande apreciadora de tralhas. Completamente desleixada, seu quarto dentro do templo é permeado por coisas montanhas e montanhas de lixo e coisas que ela acumula ao longo do tempo. Esse desleixo e despreocupação por muitas vezes faz com que ela entre em conflitos com Pérola, como vemos em episódios como *Giant Woman* (S01E12) e *So many Birthdays* (S01E13), Ametista preza pelo mundano, pela desorganização, pelo impulso e diversão. Pérola gosta de seguir e implementar regras, Ametista por sua vez gosta de quebrá-las.

Dentro da organização das *Crystal Gems*, Ametista era vista como a mais jovial antes de Steven nascer, não tomando responsabilidade por seus atos e prezando sempre pela diversão e prazer. Nesse quesito ela é a que mais se aproxima dos hábitos culturais humanos, se conectando mais a eles do que a rituais e tradições de *Homeworld*. Muitas das vezes, na verdade, a personagem chega a ser tão desconhecedora das histórias da guerra *gem* como Steven.

A desconexão de Ametista para com as regras e modos de vida *gem* e o seu descumprimento e desleixo em relação as regras das *Crystal Gems* vão compor o início de uma problemática enfrentada pela personagem. O primeiro contato que temos com um panorama mais detalhado das motivações de Ametista em não seguir as regras será no episódio *Tiger Millionaire* (S01E09). Nesse episódio descobrimos que, como válvula de escape para a vida regrada do templo, Ametista encarna uma persona que chama de Puma Púrpura, lutador de luta livre que atua em um ringue clandestino da cidade.



Figura 34. Ametista mudando de Puma Purpura para sua forma comum

Vemos nesse fator dessa persona de Ametista uma não-conformação e uma desnaturalização das regras de gênero. Uma personagem que tecnicamente é sem gênero, mas que em nove episódios vemos sendo tratada por pronomes e por uma aparência a qual determinamos enquanto feminina tem uma persona secreta que se reconhece enquanto masculina pelas outras personagens do desenho, utilizando sua capacidade mágica de metamorfose como a maneira usada para reconstrução do seu corpo. Dentro da tecnologia a qual organiza o corpo de Ametista vemos uma reorganização mágica desse corpo, fluindo de um grupo de características femininas para um grupo de códigos até mesmo estereotípicos masculinos.

Como uma espécie de *drag king*, Ametista reconstrói seu corpo para um agrupamento de ideais de masculinidade clássicos e é reconhecida como homem pelos demais colegas de luta, locutor e espectadores. Em uma reviravolta da ideia trazida no capítulo anterior do clássico Pernalonga de *drag*, temos aqui um desenho animado se passando por alienígena se passando por mulher se passando por homem. Ametista é um corpo de

diversas superfícies que se sobrepõem e demonstram como esse corpo animado é instável e está prestes a se colapsar em diferentes formas, sendo uma delas a forma masculina, que aqui, então, se demonstra não ser necessariamente natural e biológica.

Em oposição às regras *gems*, por sua vez, vemos que a personagem, diferente de suas colegas, se sente confortável em usar seus poderes mágicos *gem* diante de humanos com o intuito único de se divertir e de compensar uma falta que a personagem demonstra sentir ao ter que corroborar com o modo tradicional de ser uma *Crystal Gem*, chegando a dizer nesse episódio que as outras personagens a fazem se sentir como um lixo.

No episódio *On the run* (S01E40), por sua vez, os conflitos pessoais de Ametista são escancarados. Embarcando em um sentimento infantil de escapismo e fuga de Steven, Ametista acaba por levá-lo ao *Kindergarten* onde ela nasceu. O cenário é novo tanto para Steven quanto para os olhos do espectador.

O *Kindergarten* é um lugar extremamente sombrio, com tons de azul escuro, roxo e cinza como cores predominantes. Localizado em um vale, entre dois precipícios onde pode se observar diversos buracos com formatos humanoides ao longo das paredes, buracos esses de onde as *gems* saíram. O que mais se destaca, no entanto, são enormes engenhocas que tomam a forma do corpo de um vírus, com uma ponta avermelhada, um corpo cilíndrico que se finaliza em uma broca e 6 pernas como de aranha. Mais futuramente descobrimos que essas máquinas se tratam de injetores de *gems*.

Apesar do receio de Steven, Ametista está feliz em mostrar a ele o lugar onde ela nasceu e viveu por anos sozinha antes de encontrar o resto das protagonistas. No meio diálogo Pérola se teletransporta para o local a procura dos dois, contestando que aquele não era um lugar próprio para Steven visitar já que ele simboliza a destruição da Terra.

Ametista se irrita e parte para briga, está cansada de ser lembrada de como o lugar que causou a existência dela era ruim e como ela era vista como uma grande vergonha para as outras *Crystal Gems*, mesmo que nunca tivesse pedido para ser feita. Por mais que aquele fosse seu local de nascença, o *Kindergarten* era um dos grandes símbolos da opressão e destruição causada pela autoridade Diamante, tudo que elas lutavam contra. Como Pérola mesmo afirma, no entanto, ao final do episódio ela foi a grande boa coisa a sair daquela bagunça, ela não tem culpa ou responsabilidade.

Assim como o ciborgue de Haraway (2009), Ametista é fruto do desenvolvimento de uma guerra. Porém Ametista ainda não se desvencilhou da sua história de origem,

apesar de sua desconexão isso ser reforçado por sua família, algo reconhecido na fala de Pérola em que afirma que via Ametista como a única coisa boa a ter surgido do *Kindergarten*, a culpa não era dela daquilo ter acontecido. Mesmo com esse reforço positivo ao final do episódio, a personagem ainda continua em uma trajetória narrativa relacionada a seu desencaixe e desconforto em relação à sua posição enquanto *gem*.

Em *Reformed* (S02e04) vemos uma jornada de Ametista desmontando totalmente seu corpo como resposta a um desconforto que ela sente consigo mesma. Durante a busca por uma *gem* corrompida no templo, Ametista é “poofada” vezes seguidas, sempre reformando seu corpo de maneira veloz. A primeira vez é tão veloz que Ametista acaba por voltar com pernas no lugar dos braços. Garnet a confronta, mandando-a ser menos inconsequente e pensar no que faz.



Figura 35 Ametista com pernas no lugar dos braços

Na segunda vez, tomando a crítica de Garnet como piada, Ametista imita exageradamente traços de Pérola, dizendo que estava então a imagem da perfeição. Na terceira a *gem* tenta voltar mais forte, aumentando sua massa muscular mas consegue fazê-lo somente em um braço e uma perna, ficando assimétrica. Antes de ser derrotada uma quarta vez a personagem confronta Garnet “Não era isso que você queria de mim? Então, me diga o que você quer de mim!”, no qual Steven logo percebe “Ela não quer ficar mais tempo reformando porque ela não quer pensar sobre ela mesma”. A fala de Steven a desarma e ela novamente se retrai a sua pedra.

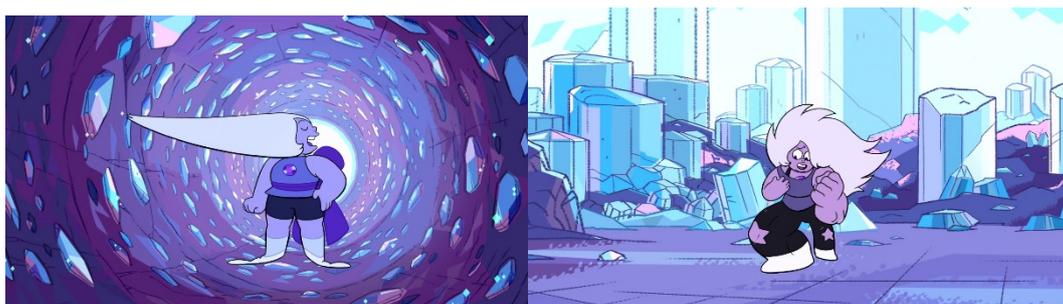


Figura 36. Ametista em forma de Pérola e Assimétrica

A cena corta para a sala do templo, com Steven olhando atentamente para a pedra de Ametista. Ela está demorando horas para voltar, algo que até Pérola comenta que é anormal. A pedra, então passa a brilhar e uma silhueta brilhante mostra diferentes versões de ametista até que para numa forma que se estabiliza. Ametista volta, agora com um visual diferente, porém coerente com seu estado regular. A personagem afirma “Foi o que parecia correto” quando seu *look* é elogiado pelas outras. Garnet responde “É por isso que é perfeito”.

Nesse episódio fica clara a necessidade de Ametista de agradar o próximo, por mais que isso ocorra de maneira passivo-agressiva. Seu corpo, mesmo sendo capaz de se esticar e comprimir de diversas maneiras, ao tentar extrapolar seus limites para tentar ser de uma maneira que pareça ideal, mas que não é a que se encaixa melhor à personalidade e vivência dela. Dentro das possibilidades encontradas no seu corpo de construção e reconstrução, Ametista novamente se demonstra enquanto um corpo instável que se transforma de acordo com sua vontade, mas muitas vezes não age de acordo com sua necessidade.

Se Ametista se sente desencaixada por se comparar com outras *gems*, um dos principais alvos desses comparativos é a personagem Jasper, inimiga que surge no final da primeira temporada e que desde então surge esporadicamente para tentar destruir as *Crystal Gems*. Assim como Ametista, Jasper também é uma pedra do tipo Quartzo e também nasceu na Terra. Enquanto Ametista é baixinha e gordinha, Jasper tem um físico alto, musculoso, de porte atlético. No episódio *Beta* (S03E22), as personagens chegam a visitar o *Kindergarten* Beta onde Jasper nasceu e percebem a partir do buraco de onde ela saiu que ela é um exemplar exímio de Jasper.

A jornada de Ametista contra Jasper acontece principalmente em um agrupamento de episódios ao final da terceira temporada. Seu primeiro embate ocorre no episódio *Crack the Whip* (S03e18). Com Garnet e Pérola fora da cidade à procura de Jasper, Ametista fica por conta de cuidar de Steven e Connie. Ao invés de treinar como fazem as crianças, Ametista prefere relaxar e curtir. Quando Jasper aparece, no entanto, Ametista tenta derrotá-la mas acaba por perder, tendo que ser salva por Steven e Connie, que se fundem.

No episódio seguinte, *Steven vs Amethyst* (S03E19), Ametista decide entrar no circuito de treino que Pérola passa para Steven para que se preparasse para lutar com Jasper. Apesar dele ser meio-humano, ela percebe que acaba por perder fácil do menino.

Frustrada ela começa a desabafar e descontar no menino, falando como ela tinha se tornado a pior *Crystal Gem*, perdendo até mesmo para o novato humano. Os dois discutem e brigam pelo grande título de pior *Crystal Gem*, um tentando convencer o outro de como eles são péssimos.

Em *Earthlings* (S03E22) então, finalmente ocorre outro confronto entre Jasper e Ametista. Na discussão entre as duas, Jasper defende seus ideais opressivos e diz que Ametista está fadada ao fracasso por ter nascido errada, como ela não tem lugar no mundo e recapitula pra Steven e pro espectador os valores que ditam a Autoridade Diamante, ou seja, todas *gems* nascem com propósito de servir a sua diamante e todas aquelas que saírem de seu propósito devem ser destruídas, dando exemplos de como seria sair desse propósito. “Sair deformada”, enquanto a cena se foca em Ametista, “Mudar sua forma para algo diferente do seu propósito”, enquanto a cena enquadra Steven.

Apesar de tentar acertar a inimiga, Ametista simplesmente está em desvantagem. A personagem fala enquanto caída no chão “Não importa o que eu faça, o quanto eu me esforce, ela saiu certa e eu saí errada”. Steven responde com umas boas verdades “Jasper é a única pessoa que acha que você deve ser como ela. Você não é nada como ela, você é como eu porque nós dois não somos como mais ninguém. E sim, é uma droga. Mas eu tenho você e você tem a mim então pare de tentar me deixar fora de tudo”.

Ametista com lágrimas nos olhos responde “A piores *gems* ficam juntas, né?”, Steven afirma “É por isso que somos as melhores”. Os dois se abraçam e acabam se fundindo pela primeira vez formando a Quartzo Fumê, que acaba por derrotar Jasper com seus ioiôs mágicos. Esse arco de lutas com a Jasper explica o desenvolvimento da personagem de Ametista. Por mais que desde o começo ela tente parecer a mais *cool*, descolada, despreocupada, ela parece sempre estar se relacionando com um padrão ideal inalcançável. Ela nasceu num *Kindergarten* que poderia destruir toda possibilidade de vida na Terra, nasceu fora de seu tempo, atrasada então é vista como “defeituosa” em relação aos demais quartzos. Ela se sente a pior *Crystal Gem*, a que não consegue atuar de maneira correta

A vivência de Ametista é toda baseada em uma tensão entre sua existência, o local de onde ela veio e os padrões dos quartzos aos quais ela nunca conseguirá se encaixar, principalmente enquanto em relação à Jasper. Uma personagem inconstante, tensa,

sempre testando os limites de seu corpo maleável, Ametista parece sempre confortável em sair desse seu formato corporal tradicional e experimentar novas formações com o intuito até mesmo de se fazer sentir bem, como, por exemplo, criando a persona de Puma Púrpura como uma válvula de escape para os afazeres *gem*. Essa maleabilidade de seu corpo não somente demonstra como as características do gênero são fluidas a partir da transformação da personagem nessa sua persona a partir somente do uso de códigos superficiais de representação de gênero (estatura corporal, grandes músculos, pelo corporal) mas demonstra esse corpo animado inconstante enquanto extensão da personalidade da personagem.

Muitas das questões de Ametista se mostram em caminho de resolução em dois principais episódios. O primeiro caso apesar de ser somente uma pequena cena de um episódio focado em outras narrativas, em *That Will Be All* (s04e13), durante uma missão no zoológico de humanos conduzido por Diamante Azul, Ametista conhece diversas outras Ametistas, incluindo muitas com quem compartilhou espaço no *Kindergarten* na Terra. A interação entre elas é de companheirismo enquanto Ametista apresenta todas para Steven e Greg, sob risadas e brincadeiras.

No episódio *Back to the Kindergarten* (S05E07), ao retornar em seu *Kindergarten*, Ametista demonstra um posicionamento mais positivo, dando nomes e rostos aos buracos que antes para ela eram somente buracos. Ametista conheceu gente que veio do mesmo lugar que ela, pessoas aos quais ela se conectou e soube que passaram por situações semelhantes, se não piores, em relação à hierarquia engendrada de *Homeworld*.

Steven chega a chamar Ametista de *Crystal Gem* mais madura em um dos episódios finais. Quando Steven descobre que sua mãe era a Diamante Rosa, Ametista não tem uma reação tão exacerbada quanto Rubi e Safira. Sua ação primeira é perguntar a Steven como ele está, afinal era mãe dele. Steven, em sua bondade excessiva, pressiona Ametista para saber como ela se sente. Após ele tanto pressionar ela responde que, por mais que esteja confusa e chateada, ela sabe que nenhuma das ações de Rose são responsabilidade dela e que o papel dela teria que ser de amiga e apoiar Steven naquele momento.

Ao longo dos episódios que analisamos percebemos que Ametista tem diversas situações em que se sente desencaixada e desconfortável e que isso se reforça muito pelas circunstâncias que ditam de onde ela veio e para onde ela tem que ir. Seu corpo de

superfície flexível muitas vezes representa inconformidade com os jeitos tradicionalíssimos de ser *gem*, criando formas novas e até mesmo desconstruindo as normativas de gênero as quais estamos acostumados na “realidade”. Mas esse corpo, mesmo que maleável, não se encaixa diretamente nos padrões que lhe são impostos.

Quando Ametista tenta agradar Garnet em *Reformed* (S02E24), ela é derrotada diversas vezes. Na luta com Jasper, por sua vez, ela só vence quando Steven aponta para ela que ela não deveria ser como a inimiga, que ela era muito mais parecida com ele. Através da sua associação com alguém semelhante por serem alteridade, Ametista consegue derrotar a inimiga Jasper. Ametista também consegue olhar com outros olhos para o seu *Kindergarten* quando conhece e faz amizades com outras pessoas que nasceram lá, próxima dela. Quando ela entende que o padrão é falho, que nunca vai se encaixar e que existem pessoas próximas que passam por algo semelhante, Ametista se torna uma *Crystal Gem* mais madura por saber que não se pode alterar o passado, por mais que ele machuque ou irrite.

As nuances *queer* da personagem de Ametista se encontram não somente nas fronteiras permeáveis de seu corpo mutante que se desconstrói e reconstrói como um corpo ciborgue, e não somente por esse corpo criar uma persona que faz com que a personagem flua o gênero, mas também em como esse corpo navega uma narrativa que conta uma história de adequação e inadequação de padrões. Ametista se desgarrar do passado é um dos passos que ela pode dar para desgarrar do sentimento de inadequação por não ser perfeita.

4.5 Garnet: Feita de Amor

A personagem Garnet é considerada a líder das *Crystal Gems* em sua formação atual, após a morte de Rose Quartz. Uma personagem segura, centrada, muitas vezes estoica, silenciosa e misteriosa. Extremamente forte, dona de manoplas mágicas como armas, usadas para socar os inimigos. Seu corpo também é capaz de aguentar temperaturas extremas, sendo a única das protagonistas capaz de sobreviver dentro de magma. A habilidade que mais se destaca em Garnet é a de visão do futuro, que funciona como uma espécie de clarividência, mas que, ao invés de ver somente um destino final, consegue ver diversos caminhos de acordo com probabilidades da relação de ação e efeito. Ou seja, ela consegue ver que uma ação tem diversas conclusões e uma dela é sempre mais provável, mas não correta.

O percurso de Garnet, na verdade, é bem peculiar para o espectador. Começamos a conhecer mais da personagem ao longo da primeira temporada, como ela vai se abrindo para Steven em episódios como *Garnet's Universe* (S01E33) ou *Future Vision* (S01E39), como ela se anima quando Steven se funde com Connie. A personagem deixa aos poucos se abrir para o protagonista e para nós até que seu maior segredo é revelado ao final da primeira temporada: Garnet é uma fusão.

Rubi e Safira são duas *gems* extremamente apaixonadas que, quando se fundem, formam Garnet. Como afirma Steven no episódio *Love Letters* (S02E03): “Garnet já está em um relacionamento. Garnet é um relacionamento”. Fruto de dois sujeitos que se amam tanto que não conseguem se manter separados, chegando a se fundir em um sujeito só. Só sabemos da situação de Garnet no episódio *Jailbreak* (S01E53), final da primeira temporada. Porém nossa análise da personagem irá seguir por um outro caminho, para conhecermos qual foi o primeiro momento em que Rubi e Safira formaram Garnet.

A hipótese que traçamos para Garnet é que ela, ao ser uma fusão entre dois outros seres, é o resultado e representação visual e simbólica de um relacionamento amoroso muito bem-sucedido. Esse amor, no entanto, é correlacionado no mundo real como um relacionamento entre duas mulheres. Apesar de Rubi e Safira serem *gems*, tecnicamente sem gênero definido, vemos como todas as *gems*, tirando Steven, são tratadas por pronomes femininos e com códigos visuais femininos. Então quando vemos Rubi e Safira se relacionando e formando Garnet, vemos em tela uma relação lésbica.

No entanto, o relacionamento das duas não é bem visto pela sociedade em que Rubi e Safira se encontravam antes de se refugiar na Terra. Para a autoridade Diamante a fusão é uma capacidade que só deveria ser exercida em momentos funcionais e somente com *gems* da mesma classe, como vemos várias vezes ao longo da animação com diversas Rubis se fundindo em uma Rubi maior para uso em lutas, se separando logo depois de exercerem sua função. Garnet é o oposto disso, é uma fusão que não tem nada funcional, com o único propósito de representar o amor.

Garnet, então, se torna um dos personagens desse trabalho que vão se tornar o caminho para podermos estudar a ideia de fusão. Dentro da animação podemos ver que as fusões se tornam metáforas visuais de relacionamento, não necessariamente um relacionamento amoroso mas qualquer possibilidade de interação. Steven se funde com Ametista quando entendem que passam por coisas semelhantes como terráqueos, Ametista e

Pérola quando fundem, por sua vez, sempre são instáveis por sempre discordarem entre elas. O caso de Jasper e Lápissula, por sua vez, é peculiar pois as duas se fundem a partir da coerção de Jasper e Lápissula somente aceita com o intuito de se sobrepor sobre o poder de Jasper e a prendendo para evitar que ela cause mais confusão, ou seja, elas se fundem sob um pretexto de violência.

O ápice do simbolismo das fusões, no entanto, é Garnet, em que o que une e mantém as suas partes é o amor romântico. A personagem será também uma espécie de bússola moral para entendermos o quais os limites das fusões.

Por isso então a linha a ser seguida na análise de Garnet será: saber como foi a primeira vez que as personagens de Rubi e Safira se fundem, em uma situação de instabilidade e desconcerto, e comparar com o primeiro episódio ao qual descobrimos que Garnet é uma fusão, em que as personagens se demonstram mais confiantes em manter essa fusão. O comparativo desses dois episódios demonstra o crescimento de Garnet, passando de um desconforto diante da norma para uma reconfiguração de sucesso ao entender que ser amor é mais que suficiente.

Partindo dessa narrativa, então, veremos momentos pontuais em que Garnet pensa sobre a possibilidade da fusão, tanto dos outros, principalmente no caso das experiências do *Kindergarten*, quanto dela mesma, quando Rubi e Safira acabam por se separar por algum questionamento do relacionamento delas, principalmente a separação que culmina em seu casamento.

Em *The Answer* (S02E22) Garnet acorda Steven em seu aniversário e como presente ela decide contar a história de como Rubi e Safira se conhecem. As duas estavam em missão na Terra a pedido da Diamante Azul. Durante um ataque das rebeldes *Crystal Gems*, Pérola está perto de atacar Safira, até que Rubi corre para salvá-la e, no acaso, as duas se fundem pela primeira vez em Garnet. A corte da Diamante Azul, estupefata com a situação, decide punir as duas *gems* que se fundiram, uma vez que a fusão entre *gems* de diferentes tipos não é bem vista por sua sociedade. As duas então fogem para a Terra desconhecida.



Figura 37. Garnet se funde pela primeira vez

O início da história de Rubi, Safira e Garnet pode ser construída como uma espécie de narrativa *queer* proposta no primeiro capítulo com as teorias de Sarah Ahmed (2013) e Jack Halberstam (2011), a percepção do desconforto diante da normativa que negam sua existência. A sociedade *Gem* possui normas restritas de relação social, hierarquizada, em que todas respondem a uma autoridade, o grupo das Diamantes. Mesmo sendo algo possível, a fusão entre duas *gems* diferentes é malvista e tratada como uma atitude digna de punição, ainda mais quando elas fazem parte de níveis hierárquicos diferentes.

Após a fuga, as duas personagens seguem pelo ambiente terreno e se conhecem melhor. Piadas visuais são incluídas para demonstrar tanto as características das duas personagens, quanto o modo como elas reagem ao posicionamento de uma a outra e começam a se relacionar. Safira, vidente, pela primeira vez na vida pega de surpresa ao ser salva e ao lembrar do ato, fica paralisada e congela. Rubi, por sua vez, após guiá-las até uma caverna para abrigarem-se da chuva, observa Safira enquanto ela revela seu único olho por debaixo de sua franja e começa a pegar fogo nos pés, enquanto a tela se preenche de brilhos e purpurinas. Dentro da caverna conversam sobre aquele acontecimento, sobre a fusão, uma experiência nova para ambas, que parecia ser algo errado, proibido, mas que para elas teria sido eufórico, positivo, excitante.

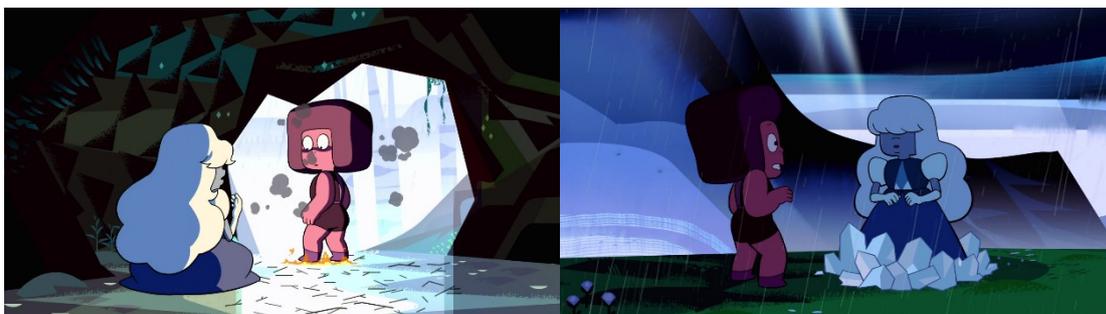


Figura 38. Rubi e Safira exploram a Terra

O episódio, então, chega ao seu clímax, ao maior estilo Disney, quando as duas começam uma canção, “Something entirely new”. A canção, em seu início, remete a situação da fusão e como aquilo era algo diferente, original. De início, essa originalidade causava confusão: “Onde a gente foi? / O que a gente fez? / Acho que fizemos algo / Totalmente novo”⁴⁴. A canção então se torna uma conversa, em que cada uma canta um verso: “Rubi: E nunca tinha feito? / Safira: Claro que não! Quando eu poderia? / Rubi: Eu sinto muito / Safira: Não, não sinta / Rubi: Você está presa aqui para sempre!”⁴⁵.

Confusão, receio. Aqui as personagens demonstram o sentimento de fracasso diante àquela normativa que diz que elas não poderiam se fundir e agora, fugidas na Terra, não sabiam exatamente como agir. A música, no entanto, ao final de sua letra confirma: “Mas e você? / E o que tem eu? / Também está aqui / E estamos juntas”⁴⁶. As personagens estavam juntas. A música então se torna um murmúrio e elas começam a dançar até que ao fim da música se fundem em Garnet novamente. A fusão agora parte de um desejo das duas de reconectar-se novamente, de retomar aquela situação proibida agora em um âmbito seguro.

Garnet, confusa, tenta caminhar até que tropeça e encontra-se novamente com as *Crystal Gems*. A conversa se inicia com Garnet pedindo desculpas por estar fundida. Rose Quartz, curiosa, pergunta a Garnet: “Como você se sente?”. A resposta: “Eu me sinto perdida e com medo e feliz. Por que eu tenho tanta certeza de que prefiro ser isso em vez de ser tudo que eu devia ser? E que prefiro fazer isso em vez de fazer tudo que deveria fazer?”. Rose Quartz termina a conversa afirmando: “Nunca mais questione isso, você é a resposta.”. O flashback termina, Garnet e Steven estão em sua cama e Steven pergunta: “Então, e qual era... a resposta?”. A resposta de Garnet resume-se a somente: “Era amor”.

A ideia não é querer traçar um percurso linear para todas as experiências *queer*, mas Garnet se insere dentro de uma torção da experiência de fracasso para uma situação de reconfiguração de sucesso, como proposto por Halberstam (2011). A confusão, o receio, o medo, a alegria, o desejo, o amor são sensações que se intercalam nas expressões das

44 Tradução nossa: Where did we go/What did we do/ I think we made something/ Entirely new”

45 Tradução nossa: And you haven’t before?/ Of course not, how would I have ever/ I’m so sorry/ No, no, don’t be/ Now you’re here forever”

46 Tradução nossa: And what about you?/ What about me?/ You’re here too, we’re here together.”

personagens. Elas não deviam estar tendo aquele relacionamento, ele foge a norma, porém é aquilo que as traz amor, felicidade, afeto.

Uma opção seria a tomarem as punições devidas e nunca mais tocarem no assunto, escolhendo uma vivência atravessada pelo desconforto de não expressarem-se livremente. Mas essa não foi a escolha delas. Se para as outras *gems*, a fusão é algo ruim e a vida na Terra não é a mais desejável, Garnet encontra na fusão, na rebelião e na Terra a possibilidade de um outro tipo de conforto. A confirmação dessa decisão vem na Garnet do tempo presente do desenho: a resposta para as questões que tanto a afligiam era o amor, o sentimento que fazia com que todo o receio e desconforto valessem a pena.

A narrativa da história de origem de Garnet se dá em um âmbito de normativa rígida, que hierarquiza sujeitos e proíbe um certo tipo de relacionamento. Rubi, Safira e Garnet, ao tentarem reconfigurar as possibilidades da fusão, de apresentar um novo tipo de relacionamento vão bater de frente com a normativa e apresentar uma possibilidade paralela de vivência que não aquela que lhes é imposta. Para o espectador, também, é possível associar o fator de serem personagens associadas ao gênero feminino, mesmo que não sejam humanas. Garnet é, de certa forma, fruto de um relacionamento lésbico.

O episódio *Jailbreak* (S01E53), o primeiro em que Garnet é apresentada como uma fusão para Steven e o espectador, apesar de ter sido transmitido antes de *A resposta*, ocorre em um tempo futuro e demonstra a personagem em um espaço mental muito mais confortável e estável. Após desmaiar em uma batalha com a inimiga Jasper, Steven acorda em uma nave espacial e encontra-se com Rubi, sem ainda tê-la conhecido. Rubi, ansiosa para encontrar-se com Safira novamente parte com Steven em uma busca ao redor da nave. Ao se reencontrarem, as duas se fundem pela primeira vez na frente de Steven. Sabendo da fuga das personagens, Jasper surge e dá-se início a uma canção de Garnet enquanto as duas lutam. A canção é, novamente, o clímax do episódio e demonstra bem como Garnet incorpora a parte da proposta de narrativa *queer* da reformulação do sucesso.

A heroína, segura de si, desvia facilmente de socos e pontapés de sua inimiga enquanto embala versos como: “As suas regras não iremos seguir” / “Não consegue ver que meu relacionamento é estável?” / “O que fizemos juntas você não tira / Nós vamos ficar assim toda a vida / Se você nos separar, voltaremos novas” / “Isso somos nós / Isso é

quem eu sou / E se pensa que pode me parar então você tem que pensar de novo” e o refrão “Sou feita de Amor / E é mais forte do que você”.

Mesmo diante de uma adversidade, uma luta contra uma inimiga, Garnet encontra força e inspiração no amor de Rubi e Safira e reconhece que esse amor é aquilo que a deixa mais forte, completa, impossível de ser detida.

Talvez por ser a fusão mais proeminente na animação, sendo a única no círculo de protagonistas que vive plenamente como indivíduo, criando uma personalidade mais tridimensional, não sendo somente uma somatória de suas duas partes, mas um sujeito em si, Garnet se torna a principal conselheira de Steven em questões que se relacionam à fusão. A personagem é que ensina a Stevonnie como manter a calma e harmonia através da meditação em *Mindful Education* (S04E04), por exemplo. E ela tem um posicionamento muito decidido quando o assunto é fusão. Poucas vezes a personagem se separa em Rubi e Safira, demonstrando que o relacionamento delas é extremamente próximo e duradouro. Isso, no entanto, não implica que o casal tenha seus problemas.

No episódio *Keeping it together* (S02E08) que Garnet vai de encontro com alguma espécie de trauma e conflito interno quando a questão é a fusão. Quando as *Crystal Gems* vão ao *Kindergarten* a procura de Peridot, Ametista e Pérola vão seguir a inimiga enquanto Steven e Garnet vão juntos ver o que a inimiga estava fazendo na central de controle do local. Chegando lá eles dão de cara com diversos seres que se tratam de membros ambulantes colados uns aos outros. Garnet pega em mãos um aglomerado de *gems* rachadas que foram coladas umas nas outras e percebe que esses seres espalhados pelo espaço se tratam de fusões forçadas e descontroladas, cujos corpos são apresentados como monstruosos.

Atacada por uma dessas fusões, Garnet permanece congelada, com expressão de preocupação e quase que a fusão é separada pela criatura, mas ela se recompõe e a derrota. Enquanto embolha as *gems* coladas, Garnet profere uma espécie de diálogo com ela mesma, como se Rubi e Safira estivessem conversando através do corpo de Garnet. Esse diálogo é reforçado pelas imagens que hora enquadram seu lado esquerdo, hora seu lado direito, com cada lado expressando uma das partes da fusão e um sentimento em relação a situação toda:

Garnet: “Então é isso que *Homeworld* pensa de fusão”

Safira: “Não saberíamos que eles fariam isso”

Rubi: “Aqui que as outras estavam, todas que não pudemos encontrar, estavam enterradas o tempo inteiro, por isso não as encontramos”

Safira: “Rose nunca saberia”

Rubi: “Isso é punição pela rebelião”

Safira: “Não é nossa culpa!” Safira proclama

Até que Steven interrompe o fluxo de diálogo das duas e Garnet volta a si e a cena se encerra com Pérola e Ametista chegando.



Figura 39. Fusões forçadas

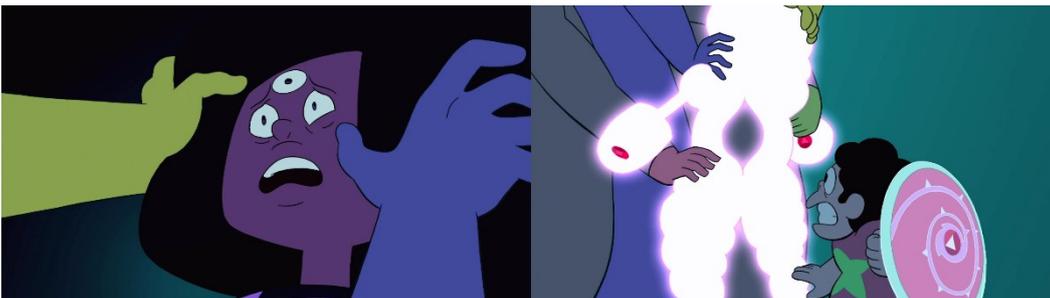


Figura 40. Garnet prestes a se separar

Na cena seguinte Garnet expressa sua raiva pela situação com Steven. No diálogo a personagem afirma que o terror daquela situação era que aquelas fusões forçadas não eram fusões “de verdade”, nenhuma das partes deu o consentimento para que estivessem ali presentes, reforçando a ideia de que a fusão é uma espécie de metáfora visual para relacionamentos.

Aqui a ideia da fusão entre dois corpos se torna um recurso narrativo para demonstrar tanto o conflito interno de Garnet, quase desfazendo seu corpo fundido, quanto também como uma espécie de horror corporal através do corpo das fusões forçadas, que parecem ser monstruosos, com diversos membros, e também do corpo de Garnet separando que cria um visual de corpo sendo rasgado ao meio.

Na cena seguinte Steven, curioso, pergunta então para Garnet como é ser uma fusão o tempo todo. A resposta é:

“Você esquece que já foi sozinha. Quando se funde você não se sente como duas pessoas. Você se sente como um ser somente e seus nomes antigos poderiam até ser os nomes do seu braço esquerdo e direito. Eu incorporo meu, quero dizer, o amor de Rubi e Safira então vou existir mesmo que se separem. Mas é a força desse amor que me mantém junta para que eu possa ser Garnet por um bom tempo.”

Rubi e Safira, então, tiveram essa escolha de manter-se juntas, diferentemente das *gems* estilhaçadas e coladas uma na outra, e essa escolha se dá pelo amor e pela vontade de estarem juntas, uma vontade que faz com que Garnet exista mesmo que elas estivessem separadas.

Um dos momentos mais marcantes que faz as duas se separarem ocorre ao final da quinta temporada. Após Steven conseguir descobrir que Rose Quartz era a Diamante Rosa, Garnet parece não tomar muito bem a informação nova, não falando nada até que Rubi e Safira se desfundem. Safira parecia irritada com a ideia de que Rose, aquela que no episódio *The Answer* (S02E22) fez com que elas nunca questionassem quem eram, era a pessoa que pareceu mais mentir para todos. Com Pérola, contando toda a história de Rose, Safira finalmente entende que ninguém seguia Rose, ela era que seguia todo mundo.

Por mais que Rose tenha sido uma das motivações para que Rubi e Safira se mantivessem juntas, como vemos ao final do episódio *The Answer* (S02E22), isso não invalida aquilo que uma sente pela outra e que o relacionamento seja uma farsa. Isso só se confirma com o episódio *The Question* (S05E21). Quando Safira volta ao templo descobre que Rubi fugiu e que precisa entender-se por um momento sozinha. Steven leva-a então para uma aventura em que ela se finge de caubói, vagando solitária.

Apesar de gostar de estar sozinha, de estar em conflito com toda situação de Rose Quartz e de querer ser um sujeito independente consegue entender que pode ser independente e escolher ficar novamente com Safira. Steven então sugere que ela peça Safira em casamento para que possa reconciliar a fusão. Durante o pedido Rubi fala “Assim poderemos estar juntas mesmo quando estamos separadas. Dessa vez, ser Garnet será nossa decisão” Safira, claro, aceita.

No episódio especial *Reunited* (S05E23 e S04E24), então, os personagens organizam o casamento de Rubi e Safira enquanto Steven supervisiona e canta para todas elas. Diversas pessoas da cidade aparecem para participar do evento a beira-mar. Ao som do violão de Greg todos esperam Rubi, com Steven consumando o casamento e Safira já no altar, usando um terno. Rubi sai de casa em um vestido e, ansiosa, corre para o altar para se casar. Após o discurso de cada uma, elas trocam suas alianças e Steven as pronuncia “Garnet”.



Figura 41. Casamento de Rubi e Safira

A trajetória da personagem de Garnet é uma história sobre um grande romance *queer*. Esse romance nasce mesmo que ele fosse proibido, o que fazia com que os sujeitos envolvidos nesse romance tivessem medo de algum tipo de punição e se mostravam inseguras em relação ao que estavam fazendo. Garnet, então, se desenvolve e entende que sua força e potência surge exatamente de ser diferente, passando a ser a líder moral das *Crystal Gems* e nunca duvidando de seu lugar no mundo, afinal, como Rose Quartz disse, ela nunca deveria questionar nada. Porém, foi após questionarem-se que perceberam que queriam permanecer juntas. Mesmo com desavenças e separações ao longo de sua trajetória, Garnet sempre retornava como esse símbolo maior de amor.

O desenho consegue condensar toda a questão de relacionamentos íntimos através da alegoria da fusão de corpos maleáveis que só pode ser feita e manter-se em um nível de credibilidade por se tratar de um meio animado. O mundo fantástico de Steven Universo, habitado também por alienígenas e palco para um conflito interplanetário se faz possível uma vez que ele se faz pelo meio animado e suas peculiaridades, tanto plásticas quanto narrativas. Ele se distancia do mundo real através do enredo mágico, dos ambientes fantásticos e inventados, porém através do simbolismo trata de questões cotidianas aos seres humanos de carne e osso.

Garnet, ao ser uma fusão entre duas personagens lidas como femininas, demonstra um relacionamento íntimo entre duas mulheres. Relacionamento íntimo esse que envolve

amor, mas amor romântico mesmo. Assistir Garnet em tela ao longo de quase 160 episódios é ver a encarnação animada de um namoro lésbico. Um namoro entre duas mulheres que, quando estão separadas, fazem questão de demonstrar seu carinho uma pela outra. Algo que parece até incomodar pessoas aqui na vida real. Apesar de que o desenho consiga abordar essas temáticas LGBTQIs dentro do canal infantil Cartoon Network, diversas censuras ocorreram na hora de transmissões do Cartoon Network de outras localidades fora do país de origem, os EUA. No Reino Unido, por exemplo, diversas das cenas entre carícias entre Rubi e Safira foram cortadas⁴⁷.

Mesmo que o relacionamento em si não tenha sido censurado, cenas como beijos e afeto homoafetivo foram consideradas inapropriadas para o público infantil pela equipe da filial britânica do Cartoon. Infelizmente coisas como essas acontecem, criando diversas reações dos fãs do desenho. Esses próprios fãs⁴⁸ acreditam que até uma das motivações em fazer a cena do casamento era dificultar todo esse processo de censura, tornando difícil o corte de cenas específicas ou de trocar o gênero de Rubi ao colocá-la de vestido em cena. Muito da crença deles parece partir da intencionalidade e reforço das personagens *queer* que a equipe sempre expressa em outros meios de comunicação, como o próprio livro de *Arts and Origins* (MCDONNELL, 2017).

Se foi essa a intenção ou não, no final continuamos com uma cena de casamento, homoafetivo, com beijo e com uma plateia de convidados extremamente diversificada que aplaudem e comemoram. Por mais que, tecnicamente, Garnet não precisasse se casar, como as próprias personagens falam que já estavam juntas há milênios, para elas simplesmente fazia sentido. Ahmed (2013) traça um pensamento sobre os relacionamentos homoafetivos e a discussão que se tem sobre a luta pelo direito do casamento homoafetivo. Enquanto por um lado, algumas pessoas acreditam ser uma ação de cooptar por um ritual heteronormativo, por outro lado é uma celebração pública, documentada registrada do amor de duas pessoas.

Rubi, Safira e Garnet não têm necessariamente o que ganhar com um casamento, afinal, nem humanas são, não vão precisar de documentação ou dividir quaisquer bens. Se para o espectador a fusão é uma alegoria de relacionamento, para elas o casamento é uma alegoria para reforçar o amor que já sentiam há muito tempo. Após tanto tempo juntas, após tantos momentos bons e ruins, Rubi e Safira continuaram se amando e Garnet

47 <https://www.themarysue.com/steven-universe-uk-censorship/>

48

https://www.reddit.com/r/stevenuniverse/comments/8wkeme/a_note_on_todays_episode_and_censorship/

voltara a ser completa, representando um casal lésbico em um lugar que muitas vezes esse tipo de casal não aparecia

4.5 Stevonnie: uma experiência

Essa talvez seja a personagem mais complexa e que mais dialoga com os potenciais *queer* da animação, mesmo não necessariamente uma protagonista e aparecendo em pouquíssimos episódios ao longo das cinco temporadas da série animada. Logo na primeira temporada, após um treino frustrado de danças de fusão com as *Crystal Gems*, Steven vai se consolar com sua amiga Connie, que revela ser péssima em dançar em frente aos outros. Steven, então convida-a para dançarem juntos já que ninguém parecia estar à vista.

Os dois dançam juntos até que Steven tropeça e Connie o segura, ambos se olham como quase se beijando, uma luz rosada brilha de baixo para cima na cena e a tela fecha em preto. Dois olhos piscam em primeira pessoa, com uma fala que parece mais ser um diálogo: “O que sua sandália está fazendo... no meu pé?” Steven e Connie haviam se fundido.

Ganhando o nome Stevonnie por Ametista, a personagem causa surpresa em todas as *Crystal Gems*, que neste momento da narrativa ainda tinham dúvidas se Steven seria capaz de se fundir mesmo com alguma *gem*. A possibilidade da fusão com um outro humano parece ser um dos principais motivos de Garnet chamar Stevonnie de “experiência”, e que deveria fazer com que fosse uma boa experiência.



Figura 42. Stevonnie apresentada como experiência no episódio especial *Lars from the Stars*

Em entrevista, Rebecca Sugar afirma que Stevonnie funciona como uma alegoria ambulante para o processo de puberdade e as primeiras experiências de relacionamento

(SUGAR, 2015)⁴⁹. A fusão final tem aparentemente uma idade maior do que a das duas partes que a envolvem, Steven e Connie, ambas crianças prestes a começar a adolescência. A experiência a qual a personagem passa em seu episódio introdutório é a de causar desejo e admiração em outras personagens e tentar lidar com seu corpo tornando-se alvo de olhadas e observações e como isso por muitas vezes pode ser desconfortável e invasivo, como demonstra a personagem de Kevin.

Stevonnie, no entanto, ao longo da sua primeira aparição desperta o desejo de diversas pessoas de diferentes gêneros, só que seu gênero nunca é determinado em cena. Até que essa personagem apareça, diversos pontos importantes são abordados ao longo do enredo. Nos envolvemos com a personagem do Steven, com a personagem da Connie, aprendemos como ocorre uma fusão, conhecendo pelo menos três delas nesses episódios, chegando até mesmo em um deles a aparecer o questionamento se Steven seria capaz de fundir, afinal, seu corpo é entendido como uma espécie de materialidade humana (mesmo sendo desenho animado) que as *gems* somente tem um corpo como uma espécie de ilusão.

A personagem Stevonnie é um constante enfrentamento as normas por parecer nascer de diversos questionamentos e de sempre lembrar esses questionamentos, sejam eles correlacionados às questões dentro do mundo de Steven Universo quanto do mundo real. Será que Steven consegue se fundir? Por que só Steven consegue se fundir com um ser humano? Se Steven é visto como homem e Connie como uma mulher, como entender esse sujeito que nasce de uma fusão entre os dois opostos binários do gênero?

De maneira coincidente, durante a escrita desse trabalho, a Dove lança um dos seus novos comerciais em parceria com a equipe de Steven Universo. Nesses filmes publicitários as personagens conversam com o público infantil sobre assuntos como autoestima, *bullying*, pressões estéticas. Um VT é estrelado por Stevonnie e nele a personagem acaba por mostrar alguns de seus perfis em redes sociais, falando como gosta de usar esses perfis, porém demonstrando também seus receios.

O mais interessante nesses perfis em redes sociais é como a personagem acaba por escolher como identificar-se. Nessas imagens, vemos que se identifica como intersexo, não-binárix e usando os pronomes agêneros em inglês “they/them”. Dentro da animação em si, nos episódios narrativos, Stevonnie nunca questiona sua identidade em si,

49 A entrevista pode ser acessada em: <<https://io9.gizmodo.com/steven-universe-guidebook-spills-the-secrets-of-the-cry-1704470546>>

também usando esses pronomes de gênero neutro e, somente por existir, desestabiliza um binário de gênero, sendo essa fusão entre os dois opostos em um corpo animado só. Dentro do ambiente de Steven Universo a personagem é até mesmo celebrada em seus círculos quando aparece, sendo alvo de suspiros e reações amistosas em episódios como *Alone Together* (S01E37) e *Beach City Drift* (S03E11).



Figura 43. Print Screen do Instagram de Rebecca Sugar

A informação mais inovadora, no entanto, é a de descobrirmos que de fato a personagem se identifica, ou no caso, é identificada pelos criadores como intersexo. Essa nomenclatura caracteriza situações em que sujeitos apresentam anatomias sexuais e reprodutivas que de alguma maneira não se enquadram no tradicionalmente conhecido como masculino ou feminino.

Por exemplo, uma pessoa pode nascer com uma genitália que aparenta estar entre o que é usualmente considerado um pênis e uma vagina. Ou a pessoa pode ter nascido com um mosaico genético, onde parte das células possui cromossomo XX e outra parte possui cromossomo XY. (ORIENTANDO, 2019)⁵⁰

Apesar de ser somente um pequeno detalhe relacionado à personagem, visto somente em uma peça publicitária e não no enredo central, Rebecca Sugar aponta em seu perfil

50 Fonte: < <https://orientando.org/o-que-e-intersexo/>>, Acessado em 01/07/2019

na rede social Instagram que, como ela foi a roteirista do VT, se tratava de algo “canônico”, ou seja, algo confirmado como “real” dentro do ambiente da animação.

Mesmo, entanto, que essa informação fosse velada, afinal, ela só foi transmitida oficialmente há literais quatro dias até a escrita desse trabalho, já é possível ver traços da não assimilação a um binário de gênero na personagem de Stevonnie.

Além dos olhares admirados dos mais diversos gêneros ao longo dos episódios onde Stevonnie aparece, seu corpo também apresenta estereótipos visuais de ambos os extremos binários do masculino e feminino. Se, à primeira vista, a personagem apresenta-se com códigos visuais até um pouco mais afeminados, no episódio *Jungle Moon* (S05E12), que virou tópico de diversas discussões entre fãs, Stevonnie chega a criar uma pequena barba depois de ficar muito tempo em fusão, acabando por fazê-la com a lâmina de sua espada.



Figura 44. Stevonnie aparando sua barba

Diferentemente das outras personagens do Desenho, Stevonnie em si não tem um arco narrativo muito delimitado, aparecendo somente em cerca de oito episódios, algumas vezes somente com o intuito de facilitar a luta para Steven e Connie, e somente em alguns deles, principalmente o seu episódio de estreia *Alone Together* (S01E37), *Mindful Education* (S04E04), *Beach City Drift* (S03E11), *Lars of the Stars* (S05E11) e *Jungle Moon* (S05E12), vemos a personagem engajar em situações que vão além de somente instrumento de batalha e somente nesse primeiro vemos a personagem questionar sua existência, sua identidade não é assunto principal do enredo.

Diferentemente das outras personagens da animação, então, a personagem não passa por uma jornada de entender-se enquanto sujeito, enfrentando uma série de ideais normativos, Stevonnie simplesmente é quem é. Talvez seja aí que more sua potência,

em não ser questionada. Se a Terra em Steven Universo se configura supostamente como o lugar das permissibilidades e celebrações, ver dois personagens terráqueos se fundindo em um sujeito que não tem motivos em sentir-se mal por ser quem é, afinal, sua peculiaridade que dá abertura para sua existência e desenvolve seus poderes.

Stevonnie, então, se aproxima da ideia de uma nuance *queer* por nascer através das possibilidades de dois corpos animados de se fundir, corpos esses que dentro dessa animação pareciam não serem capazes de realizar essa fusão: um ser híbrido humano-gem e uma humana. Dentro das normas daquele universo, isso seria impossível e inadmissível, afinal, humanos são uma raça inferior. Para nós, espectadores, ao Stevonnie nascer ela borra a ideia de existir um binário claro em questões de gênero e sexo.

Steven supostamente tem um pênis, Connie supostamente uma vagina, coisas que somente podemos supor a partir dos códigos visuais que eles trazem em seus corpos, afinal as genitais não foram desenhadas ou mostradas em cena. Só partindo dessas suposições que fazemos acerca dos desenhos percebemos como o corpo animado funciona como uma tecnologia de gênero, construindo-os através de códigos visuais. Steven não tem um pênis, mas supõe-se que ele tem por ele ser desenhado como um menino.

Stevonnie então, supostamente tem o que? É algo que realmente se precisa ser questionado? Stevonnie parece não questionar isso na animação, pelo menos. Uma fonte canônica nos diz que ela é intersexo mas o próprio termo abrange diversas existências biológicas aos quais não estamos acostumados a partir de uma visão tradicional de se pensar o binário. Por mais que a narrativa de Stevonnie não seja principalmente focada em algum aspecto identitário seu, toda vez que vemos a personagem em cena estamos presenciando um exemplo de vivência intersexo, não-binária. Stevonnie brinca com os limites do corpo animado, a partir da alegoria da fusão, e assim desmancha e questiona os limites do que estamos acostumados a perceber entre masculino e feminino. O que vem ao meio desse oposto? O que vai além?

5. Conclusão

O desenho animado Steven Universo, apesar de seguir por um viés comercial e ortodoxo na construção de seu estilo, buscando uma abordagem clássica e verossímilhança na representação de cenários e ambientes, utiliza das propriedades de abstração do meio animado para criar um ambiente fantástico que mescla histórias humanas e alienígenas em um mesmo espaço. Brincando com esse limiar entre abstração imaginativa e concretude real, assistimos sujeitos que têm origens e habilidades não-humanas mas com problemas, questionamentos e posicionamentos humanos.

As questões extra-terrenas e fantasiosas da animação funcionam como hipérboles e exageros para representar situações e questões sociais e humanas, o que tem seu epítome na personagem Steven, uma das que melhor representa a potencialidade híbrida dos corpos, e cujos desafios envolvem desde etapas mundanas como fazer novas amizades e amadurecer, até treinar seus poderes e lidar com o fato de que é o herdeiro de um ser idealizado e inalcançável.

Sentir vontade de conhecer a mãe que nunca viu e sentir pressionado a seguir seus passos após ouvir diversas histórias de como ela era maravilhosa parece ser um problema bem humano. Essa mãe ser uma alienígena superpoderosa pertencente a um alto panteão *gem* e que finge a própria morte para poder vencer uma rebelião soa, no mínimo, bastante fantasioso. Mas uma questão não se desgruda da outra, elas andam juntas.

Herdando os poderes de sua mãe, muitos deles se pautando em ideais estereotípicos maternos e femininos, como cura, escudos mágicos, telepatia, Steven caminha por seus questionamentos sempre de maneira a explorar, descobrir esses poderes, segredos do passado de sua mãe e também segredos da história e sociedade *gem* que as outras *Crystal Gems* evitam de conta-lo por caírem no conto da superproteção materna que iria, de alguma, forma evitar que ele se machucasse ao saber mais do que supostamente deveria. Antes visto como uma criança infantil e sentimental demais, Steven, mesmo quando passa a entender as consequências de suas ações e os perigos envolvidos em ser um sujeito *gem*, nunca desiste, muito pelo contrário, ele se deixa se aprisionar pela imagem.

Os sujeitos aqui demonstrados passam diversas vezes pela conceituação de ciborgue proposta por Haraway (2009). O corpo animado é uma representação visual muito explícita do remonte e da reorganização dos corpos ciborgues, ainda mais por se tratarem de corpos que a partir de uma mão-dupla de afastamento e representação do real, eles podem se tornar hipérboles expressivas dos corpos ditos reais. Ou seja, um corpo animado por exemplo pode se tratar de um animal antropomorfizado que aumenta e diminui extensivamente seu tamanho, cai de alturas enormes sem se machucar, mas que ainda pode ser objeto de identificação para os espectadores.

Só esse exemplo que aponto pode caracterizar diversos personagens extremamente famosos ao longo da história da animação como Gato Félix, Pernalonga, Mickey, Tom, Jerry. O ciborgue animado não somente é capaz de desconstruir seu corpo mas é híbrido por ser uma construção humana fictícia que modifica, influencia e se relaciona com o “real”.

Dentro de Steven Universo, não somente esses corpos são capazes de fazer essa correlação com o real, mas torce diversas das possibilidades de representação do real e do exagero fantástico da animação para contar histórias de superação de normativas e de vidas e amores geralmente não vistos em conteúdos voltados para o público infantil.

Como vimos no primeiro capítulo, vivemos em uma sociedade em que, a partir da inspeção e observação constante dos corpos, se construíram normativas de como esses corpos deveriam agir. Muitas dessas normativas vão se relacionar com ideais de gênero, corpo e sexualidade. Utilizando-se de uma associação que se passa por natural entre identidade de gênero, sexualidade e genitália, organizou-se o que Judith Butler (2015) chamou de heterossexualidade compulsória: homem tem pênis e age masculinamente, mulher tem vagina e age femininamente.

Essas normas se retificam a partir do que a autora chama de performatividade, ou seja, através das ações da superficialidade corporal, nas ações que codificam e são decodificadas por cada corpo, dizendo o que um corpo feminino e um masculino faz ou não pode fazer. Os corpos que não performarem como deveriam vão ser passíveis de punição e rejeição, desde xingamentos, isolamento social, violência física, impossibilidade de entrar no mercado de trabalho, expulsão da família.

Esses sujeitos que não se enquadram nessas normas fechadas de gênero e sexualidade são os chamados sujeitos *queer*, termo guarda-chuva usado na teoria para abarcar

temáticas LGBTQI. Pensando nessa teoria *queer*, iniciada academicamente ao longo dos anos 80, o gênero é construído e pautar-se nessa performatividade, atuando de maneiras contrárias com o que a norma propõe, são maneiras de torcer e ressignificar as normas de gênero, alargando-as e mostrando como elas são construídas. A potencialidade ciborgue do sujeito *queer* é de reconhecer seu corpo construído e através de suas peças ciborgue remontar e desmontar o que é proposto enquanto norma.

Os personagens de Steven Universo se aproximam dessas ideias da proposição de corpos ciborgues e corpos *queers* exatamente por, através da tecnologia que propõe sua existência, a animação, conseguirem torcer e retorcer normativas, não somente as de gênero, mas também as normativas propostas dentro do enredo da animação. Utilizando da alegoria da Autoridade Diamante, vemos uma sociedade estereotipicamente hierárquica, em que cada sujeito tem um papel específico escolhido antes mesmo de nascerem e o único objetivo é seguir esse papel e responder às Diamantes.

A equipe de protagonistas, no entanto, desafia diretamente essas normas. Garnet é uma fusão entre duas hierarquias diferentes, Pérola não quer mais ser uma serva, Ametista nasce diferente e é vista como inútil, Steven é um híbrido com uma espécie vista como inferior, assim como Stevonnie. As vivências dessas personagens, diretamente ou indiretamente, se misturam com a ideia das possibilidades do corpo animado. As normas e a recusa dessas normas intergalácticas se correlacionam com esses corpos das personagens. Elas retorcem a tecnomagia de seus corpos com o intuito de reconfigurarem sua existência e ideal de sucesso em relação à norma que as fazem sentir em desconforto.

Dentro de um espaço animado e de ficção científica, tanto as normas quanto as possibilidades de torção dessas normas ganham um filtro tecnomágico. As normas da Autoridade Diamante beiram em um exagero ditatorial e opressor ao mesmo passo que as *gems* são extremamente fluídas e maleáveis. O exagero da situação das *gems* é um exemplo de como o meio animado se afasta e se separa o mundo “real”, através desse exagero ela se configura com uma hipérbole das normativas e opressões vividas no mundo real. Garnet não pode existir porque uma fusão entre duas *gems* diferentes é proibida, duas mulheres lésbicas não poderiam se casar na vida real porque isso era malvisto. A situação é bem semelhante quando colocada lado a lado.

A proposição de uma sociedade alien por si só é algo que acompanha a predisposição da animação para fantasia e ficção científica, mas não é o único lugar onde acontece, claro.

A ideia desses seres que são capazes de se fundir e separar, no entanto, corrobora bastante com a característica maleável do corpo animado. Utilizando, então, dessas ferramentas da ficção científica e da animação, o desenho conta histórias fantasiosas e mirabolantes de viagens no espaço, monstros gigantes, poderes mágicos. Mas a animação sempre retorna para uma narrativa de um grupo de sujeitos que, através da associação com seus próximos, respeito, diálogo, consegue lutar contra uma norma que as persegue, pune e destrói.

Algumas questões poderiam ser abarcadas, claro, de maneira mais profunda. Alguns desejos que anteriormente moviam esse projeto, mas que por questões de tempo foram deixados para uma futura pesquisa: estudos mais centrados na percepção do espectador. Mesmo que em alguns momentos sejam citadas percepções de espectadores em grupos de fãs para tecer algumas ideias na leitura desses episódios, algo que pode preceder esse trabalho seria uma pesquisa de campo mais aprofundada com o público-alvo indicado dessa animação: crianças chegando ao início da puberdade. A ideia seria ver se esse público se aproxima de uma percepção das leituras das personagens feitas aqui, se elas veem essas personagens como *queer* também.

Outro aspecto que infelizmente foi abordado de maneira mais corrida e que gostaria de futuramente complementar é um estudo mais aprofundado das personagens *queer* ao longo da história da animação. Aqui foi apresentado um percurso mais curto, com o intuito de ver como muitas das personagens *queer* se apresentam ao longo da animação muito mais como conflitos de assimilação e leitura. Boa parte delas não necessariamente é demonstrada abraçando uma identidade ou causa LGBTQI, exceto alguns casos mais recentes, então passavam muito mais por interpretações de fãs *queer* ou de moralistas que queriam tirar essas animações da TV e impedir as pobres crianças de assistir aquele conteúdo.

Essa rápida pesquisa ocorreu exatamente para fazer o comparativo com o objeto principal na verdade. Mesmo que o desejo de se estender nela tenha ocorrido, a grande estrela ao final é Steven Universo. Esse próprio comparativo mostra uma das justificativas de propor Steven Universo como um objeto de pesquisa: é uma animação que se propõe, a partir da construção do enredo e das personagens, mostrar sujeitos que querem respeito por serem diferentes. O que aconteceu nesse trabalho foi simplesmente chamar isso de *queer*, aproximar esses enredos das teorias da construção e desconstrução de gênero e ver de que maneiras isso pode ocorrer em uma animação.

Steven Universo não é necessariamente uma animação que experimente demais com as técnicas da animação, desconstruindo e reconstruindo corpos e ambientes quase que totalmente, mas naquilo que se utiliza de características próprias do meio (fantasia, ficção científica, maleabilidade dos corpos), é capaz de contar histórias não clássicas e representações sociais inovadoras, poucas vezes contadas para um subestimado público principal das animações: crianças.

6. Referencial Bibliográfico:

AHMED, Sara. **The Cultural Politics of Emotion**. Abingdon, Oxon: Routledge; 2013

AHMED, Shumaila; WAHAB, Juliana Abdul. **Animation and Socialization Process: Gender Roles Portrayal on Cartoon Network**. In: Asian Social Science. Vol. 10, Nº 3. P. 44-53. Canadian Center of Science and Education. 2014

ARIÉS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª Edição. Editora Guanabara. Rio de Janeiro. 1986

BAKER, Kaysee; RANEY, Arthur A. **Equally Super?: Gender-Role Stereotyping of Superheroes in Children's Animated Programs**. In: Mass Communication and Society, V. 10, p. 25-41, 2007

BOULDIN, Joanna. **The Body, Animation and The Real: Race, Reality and the Rotoscope in Betty Boop**. In: Conference proceedings for affective encounters. Rethinking embodiment in feminist media studies. 2000. Turku. University of Turku

BURMAN, Erica. **The Child and the Cyborg**. In: GORDO-LOPEZ, A; PARKER, I. Cyberpsychology. Macmillan University. p.169-183 1999

BUTLER, Judith. **Undoing Gender**. 1ª Edição. Nova Iorque e Londres. 2004
_____. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. 11ª edição. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira. 2016

CRAWFORD, Alice. **The Digital turn: Animation in the age of information technologies**. In: Prime Time Animation: Television Animation and American Culture. Editado por Carol A Stabile e Mark Harrison. Routledge. 2003

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. 1ª Edição Texto e Grafia. Lisboa. 2010.

DUNN, Eli. **Steven Universe, Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque**. In: Gender Forum: An Internet Journal for Gender Studies. Ed.59 . Queer Film and Television. 2016

DELEUZE, Gilles. **Post Scriptum Sobre a Sociedade do Controle**. In: DELEUZE, G. Conversações: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992

DYER, Hannah. **Queer Futurity and childhood innocence: Beyond the injury of development**. In: Global Studies of Childhood. Vol 7, n 3 p. 290-302. 2016

EDELMAN, Lee. **No future: Queer Theory and the Death Drive**. Duke University Presse, Durham, NC. 2004

ESCOSTESGUY, Ana Carolina. **Os Estudos Culturais**. In: Cartografias: Website de Estudos Culturais. 2006. Acessado em

<http://www.pucrs.br/famecos/pos/cartografias/Cartografias/artigos/estudos_culturais_ana.pdf>

FERNANDES, Adriana Hoffman. **As crianças e os desenho animados: mediações nas produções de sentido**. Rio de Janeiro, Nau. 2012

FEATHERSTONE, Mike. **The Body in Consumer Culture**. In FEATHERSTONE, M. HEPWORTH, M. E TURNER, B. S. (org). *The body: social process and cultural theory*. P.170-198. Sage Publications. 1991

FISCHER, Rosa Maria. **Televisão e Educação: Fruir e pensar a TV**. 3ª Edição, BeloHorizonte, Autêntica. 2006

FOUCAULT, Michel. **A história da Sexualidade 1: A vontade de Saber**. 2ª Edição. São Paulo. Paz e Terra. 2015

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002

GIROUX, Henry A. **The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence**. Rowman and Littlefield. 1999

GOMES, Lisandra Ogg. **O cotidiano, as crianças, suas infâncias e a mídia: imagens concatenadas**. In: Proposições. v. 19, n. 3 (57) - set./dez. 2008

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. Editora SENAC. São Paulo. 2006.

HALBERSTAM, Jack. **The queer art of failure**. Duke University Press. 2011

_____ **Trans*- Gender Transitivity and New Configurations of body, history, memory and kinship**. In: Parallax. Vol. 22, N. 3. Routledge. 2016

HARAWAY, Donna J. **Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX**. In: TADEU, Tomaz. Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte. Autêntica Editora. 2009

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História**. 2ª Edição. São Paulo. Editora Senac. 2005

LAURETIS, Teresa de. **A tecnologia do gênero**. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. (org.) Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994

LI-VOLLMER, Meredith, LAPOINTE, Mark E. **Gender Transgression and Villainy in Animated Film**. Popular Communication: The International Journal of Media and Culture, 1:2, p.89-109

MCDONNELL, Chris. **Steven Universe: Arts and Origins**. Estados Unidos. Abrams. 2017

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** São Paulo. Hucitec. 2007

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças.** Ouro Preto. Autêntica Editora. 2012

NGUYEN. **Queer cyborgs and New mutants: Race, Sexuality and Prosthetic Sociality in Digital Space.** In: AsianAmerica.Net: *Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace.* . New York: Routledge. p. 281-305. 2003

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância.** Rio de Janeiro. Graphia. 1999.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes – Conceitos e Metodologias.** VI Congresso SOPCOM, Abril de 2009

PIKKOV, Ülo. **Animosaphy: Theoretical Writings on the Animated Film.** Estonian Academy of Arts. 2010

PRECIADO, Beatriz. **Testo Junkie. Sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica.** N-1 edições. 2018

ROBINSON, Kerry H. **‘Queerying’ Gender: Heteronormativity in early childhood education.** In: Australian Journal of Early Childhood. V. 20, N. 2. 2005

SEDGWICK, Eve K. **How to bring your kids up Gay.** In: Social Text, n. 29, p.18-27. 1991.

SPIELBERGER, Daniel. **Queering The Sponge: The Transcendent Queerness Of 'Spongebob Squarepants.** PopMatters. 2016 <<https://www.popmatters.com/queering-the-sponge-the-transcendent-queerness-of-spongebob-squarepants-2495410105.html>> Acessado em 04/07/2019

STEINBERG, Shirley R. **Kinderculture: Mediating, Simulacralizing, and Pathologizing the New Childhood.** In: STEINBERG. Kinderculture: the corporate construction of childhood. Westview Press. 2011

STOCKTON, Kathryn. **The Queer Child, or gowing sideways in the twentieth century.** Durham e Londres. Duke University Press. 2009

SUGAR, Rebecca. **Rebecca Sugar is Bisexual: “Steven Universe” Creator comes out at Comic-Con.** AutoStraddle. 2016a. Acessado em <<http://www.autostraddle.com/rebecca-sugar-comes-out-at-comic-con-346094>> _____ . Steven universe creator fights to show that “all people are deserving of love”. Polygon. 2016b. Acessado em <<http://www.polygon.com/tv/2016/13211628/steven-universe-new-york-comic-con-2016>>

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie **The Illusion of Life: Disney Animation.** Walt Disney Productions. 1981

THOMPSON, John B. **Mídia e modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis. Editora Vozes. 1998

THOMPSON, Teresa L.; ZERBINOS, Eugenia. **Gender roles in animated cartoons: has the picture changed in 20 years?**. In: Sex Roles, Vol 32. p. 651-673. 1995

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Routledge. 1998

_____. **Animation and America**. Edinburgh University Press. Edinburgh. 2002