

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CINEMA E VÍDEO

JOÃO MARCOS NASCIMENTO RESENDE

CAMINHOS DA REPRESENTATIVIDADE EM *STEVEN UNIVERSE*

Niterói
2018

JOÃO MARCOS NASCIMENTO RESENDE

CAMINHOS DA REPRESENTATIVIDADE EM *STEVEN UNIVERSE*

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador:

Prof. Daniel Moreira de Sousa Pinna.

Niterói

2018



Universidade
Federal
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	João Marcos Nascimento Resende		
Curso:	Cinema e Audiovisual	Matrícula:	114057014
Título			
Caminhos da representatividade em Steven Universe			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	Daniel Moreira de Sousa Pinna		
	Auriane Diniz Holzbach		
	Jocimar Soares Dias Junior		
Data de Apresentação	9/7/2018		
Parecer			
A banca enfatiza o recorte temático, a escolha e análise do objeto, a escrita madura e a relação construída entre o objeto e o conceito de representação. Destaca a qualidade da apresentação e recomenda fortemente sua publicação.			
Nota Final	10,0		
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador	Daniel M. S. Pinna		
	Auriane D. Holzbach		
	Jocimar S. D. Dias		

AGRADECIMENTOS

À minha família. Por sempre me darem todo apoio do mundo. Por me mostrarem os caminhos, dando a liberdade para que siga aquele que me chamar. Por me ensinar os valores que de fato fazem uma família.

Mãe, por me levar ao cinema desde antes que eu nascesse. Pela melhor companhia para assistir filmes e séries. Por todos os ensinamentos sobre a valor da vida independente de qual for.

Pai, por todo o valor que dá ao que faço. Pelos exemplos de honestidade, doação e valor do trabalho.

Ao meu irmão Pedro Arthur, por compartilhar de toda paixão pelo submundo *nerd*, pelo alinhamento no fascínio com tantas obras, muitas vezes me ultrapassando. Pelas incontáveis discussões levadas a sério sobre *Steven Universe* (e tantas outras séries) depois de cada episódio, depois de cada *meme* compartilhado, depois de cada teoria de fã lida ou elaborada. Pela tremenda memória que resgata detalhes dos mais obscuros, sempre ajudando no processo da pesquisa. Sobretudo, por seu ponto de vista empático e sábio, sempre ajudando a ver tudo pela melhor perspectiva.

Ao professor e orientador Daniel Pinna, por todos os aprendizados em aulas que não cansei de assistir. Por toda a dedicação não só nesse, mas em todos os projetos acompanhados. Pelo incentivo no estudo e na prática da animação, que um dia eu pensava ser um sonho distante.

Ao professor Felipe Muanis pelo incentivo na jornada acadêmica desde antes da ingressão no curso, assim como pela troca constante de referências em tantas mídias.

Ao professor Jocimar Dias Jr. pela contribuição com a disciplina em que a pesquisa teve origem, pela introdução a uma bibliografia fundamental e que cada vez mais deve ser lida e ouvida.

Aos amigos Ulisses Puertas, Pedro d'Avila, Rafaela Pacheco, Marcos Mondoni e Pedro Pouchucq, por toda a parceria em anos, de tantas formas. Com vocês descobri o que queria para a vida.

Ao amigo Augusto Saúde por recomendar uma certa série sobre um menino e as heroínas que com ele vivem, me convencendo a dar uma chance para algo que tanto me impactaria. Por todos os anos de amizade e colaboração.

A todos os amigos e professores que se mostram empolgados pela vida acadêmica. Obrigado por fazerem a empolgação que mora em mim não se sentir sozinha.

Aos colegas de trabalho que deram todo apoio no processo de escrita.

À Rebecca Sugar e toda a equipe que contribui com *Steven Universe*. Assim como por toda a comunidade de fãs que constrói laços a partir dos afetos gerados. Por todos as lágrimas, risos,

apertos e abraços no coração, por todas as canções e emoções, obrigado por traduzir tão bem o amor de tantas formas.

E à quem me ensinou a sentir tanto isso que me move. Que nos move. Obrigado Clara, por acompanhar esse processo, por ser um exemplo, por cada leitura, por cada choro que compartilhamos com o Steven e por me fazer me apaixonar por tantas coisas novas todos os dias.

Você me faz sentir que eu poderia fazer qualquer coisa.

“I could even learn how to love like you.”

Você acredita no jeito que as coisas são. Então eventualmente encontra alguém para quem o jeito que as coisas são é ruim para eles. E você deve mudar seu pensamento.

É muito difícil.

Leva um tempo, e pessoas se machucam.

Com sorte podemos nos esforçar e começa a reconsiderar as ideias.

Ian Jones-Quartey e Rebecca Sugar, *The Steven Universe Podcast*, Vol. 2 Ep. 3, tradução livre.

RESUMO

Pensando a representação no meio audiovisual, seu histórico favorecimento de grupos sociais hegemônicos e as crescentes resistências de sujeitos do apagamento sociopolítico refletido nas mídias, a presente pesquisa busca analisar formas em que as produções cinematográficas e televisivas operam a favor ou contra a diversidade de identidades. Percebendo a animação como linguagem potente em criações de mundos diversos, abstraídos de uma realidade opressora, um panorama histórico traz a observação acerca de tal potência, ora confirmando-se em marcos representativos, ora permanecendo limitado frente a contextos produtivos também silenciadores. A série televisiva contemporânea *Steven Universe* surge como uma das referências da linguagem da animação, incorporando em sua narrativa representações plurais, aqui analisadas em suas construções e diálogos que estabelece com pautas que reivindicam espaço para existir de formas dignas e valorizadas.

Palavras-chave: Representatividade; Animação; Steven Universe

ABSTRACT

Considering the representation in the audiovisual medium, its historical favoring of hegemonic social groups and the growing resistance from subjects of sociopolitical erasure reflected on the media, the following research analyses ways in which cinema and television productions operate in favour or against the diversity of identities. Looking at Animation as a language with great power to create diverse worlds, abstracted from an oppressing reality; a historical panorama brings an observation into that power, sometimes put in motion in representative breakthroughs, but sometimes limited in the midst of silencers productive contexts.

The current-day television series Steven Universe turns out as one of the references in the animation language, embedding to its narrative plural representations, analysed here in their constructions and dialogues established with agendas that demand space for existing in dignified and appreciated ways.

Keywords: Representation; Animation; Steven Universe.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Zootrópio, taumatrocópio, fenaquistoscópio e lanterna mágica.....	32
Figura 2: Fotogramas de <i>Humorous Phases of Funny Faces</i>	34
Figura 3: Fotogramas de <i>Fantasmagorie</i>	35
Figura 4: Fotogramas de <i>Gertie the Dinosaur</i>	36
Figura 5: Fotogramas de <i>Out of The Inkwell: Invisible Ink e Alice's Wonderland</i>	37
Figura 6: Fotograma de <i>Bobby Bumps Starts for School</i>	39
Figura 7: Fotogramas de <i>Felix The Cat: Uncle Tom's Crabbin</i>	40
Figura 8: Fotogramas de <i>Mutt and Jeff: Invisible Revenge</i>	41
Figura 9: Fotogramas de <i>Betty Boop's Rise to Fame</i>	45
Figura 10: Fotogramas de <i>Out of the Inkwell</i>	46
Figura 11: Fotogramas de <i>Flowers and Trees</i>	47
Figura 12: Fotogramas de <i>Plane Crazy</i>	48
Figura 13: Fotogramas de <i>As Aventuras do Príncipe Achmed</i>	50
Figura 14: Fotogramas de <i>Peace on Earth</i>	52
Figura 15: Personagens de <i>The Flintstones</i>	57
Figura 16: Protagonistas de <i>The Simpson</i>	58
Figura 17: Personagens secundários em <i>The Simpsons</i>	59
Figura 18: Imagem de divulgação de <i>The Problem with Apu</i>	60
Figura 19: Fotograma do episódio <i>No Good Read Goes Unpunished</i>	62
Figura 20: Montagem postada na rede <i>Instagram</i>	63
Figura 21: Fotografia de Rebecca Sugar.	67
Figura 22: Imagem de divulgação de <i>Steven Universe</i>	69
Figura 23: Fluxograma de fusões em <i>Steven Universe</i>	72
Figura 24: Fotograma do episódio <i>Tiger Millionaire</i>	75
Figura 25: Fotogramas do episódio <i>Sadie's Song</i>	79
Figura 26: Fotogramas do episódio <i>Alone Together</i>	81
Figura 27: Fotogramas do episódio <i>The Return</i>	85
Figura 28: Fotogramas do episódio <i>Jailbreak</i>	85
Figura 29: Fotogramas do episódio <i>Jailbreak</i>	86
Figura 30: Fotogramas do episódio <i>The Answer</i>	88
Figura 31: Fotogramas do episódio <i>Jailbreak</i>	92

Figura 32: Fotogramas do episódio <i>Log Date 7 15 2</i>	98
Figura 33: Fotogramas dos episódios <i>Storm in the Room</i> , <i>Lion 3: Straight to Video</i> e <i>Your Mother and Mine</i>	104
Figura 34: Fotogramas do episódio <i>Mr. Greg</i>	105
Figura 35: Fotogramas do episódio <i>Mr. Greg</i>	107
Figura 36: Fotogramas do episódio <i>Mr. Greg</i>	108

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. REPRESENTATIVIDADE	14
1.1. REPRESENTATIVIDADE EM PAUTA.....	14
1.2. REPRESENTAÇÕES E APAGAMENTOS	17
1.3. SUBVERSÃO E RESISTÊNCIA.....	20
1.4. NOVOS MARCOS.....	25
2. REPRESENTATIVIDADE NA ANIMAÇÃO.....	32
2.1. ANIMAÇÃO NA ERA SILENCIOSA	33
2.2. A ERA DE OURO DA ANIMAÇÃO	41
2.2.1. OS FILMES DE PERSONAGENS.....	43
2.2.2. AS SINFONIAS ANIMADAS E SEUS MAESTROS	47
2.3. REPRESENTAÇÕES EM GUERRA	51
2.4. REPRESENTAÇÕES DE FAMÍLIA EM SÉRIES ANIMADAS PARA A TV	55
3. A REPRESENTATIVIDADE EM <i>STEVEN UNIVERSE</i>	67
3.1. STEVEN E SEU UNIVERSO	67
3.2. GÊNERO E PERFORMATIVIDADE	73
3.2.1. AMETHYST E A FLUIDEZ	74
3.2.2. STEVEN E A FUGA DA MASCULINIDADE COMPULSÓRIA	77
3.2.3. STEVONNIE E O NÃO-BINÁRIO.....	79
3.3. SEXUALIDADE E ROMANTICIDADE	83
3.3.1. GARNET COMO PERSONIFICAÇÃO DO AMOR.....	84
3.3.2. MALACHITE E O RELACIONAMENTO TÓXICO.....	92
3.3.3. PERIDOT E O CONSENTIMENTO	98
3.4. CORPOS, IDENTIDADE E FAMÍLIA	100
3.5. LIBERDADE DE SER E DE CRIAR	109
CONCLUSÃO.....	111
REFERÊNCIAS	114

INTRODUÇÃO

A representatividade vem se tornando uma personagem central em discussões acerca do audiovisual. Tanto na tela quanto por trás dela, o momento é de reivindicação da igualdade de representação entre os grupos socialmente construídos no conteúdo midiático. Gêneros, sexualidades, corpos, classes e raças historicamente se veem reduzidos a poucas formas de existir dentro do universo cinematográfico. Aqueles que compreendem — e sofrem com — os prejuízos que tais representações podem causar na construção identitária lutam, com todos os meios disponíveis, por um espaço autêntico nas telas.

O embate em questão conquista cada vez mais marcos representativos. As históricas ausências de grupos sociais minoritários em papéis de destaque, dentro e fora de tela, são paradigmas que começam a ser rompidos. Primeiras mulheres a dirigir filmes de determinado gênero, primeiros personagens negros em certos tipos de filmes, primeiras indicadas a prêmios em categorias específicas, entre diversos outros. Os “primeiros exemplos” sempre chamam atenção na História, e ao despontarem nos últimos anos de tal forma, compreende-se não só a força da luta por representação, mas quão histórico é o silenciamento e como tais grupos permanecem marginalizados por tantos anos.

Em meio a tais exemplos, em 2013 estreou a primeira série de animação criada por uma mulher. *Steven Universe*, criada por Rebecca Sugar, não se limita em termos de representatividade em sua esfera autoral. A partir de suas tramas, dinâmicas, personagens e abordagens, a série se revela um rico alvo de observação, tornando-se objeto de análise e pesquisa.

A obra eleita convida a um aprofundamento em diversas questões sobre vozes e discursos dentro da representação midiática. A pesquisa, em busca de absorver as possíveis potencialidades e efeitos da obra, segue um caminho de aproximação não só das questões de representação, mas de resistência e subversão produzidos pelos grupos sub-representados.

Partindo de um panorama da reação do mercado cinematográfico, de produtores audiovisuais e do público sobre a questão da representatividade, adentramos o contexto de recentes impactos em produções e debates que pensam os diversos apagamentos históricos no cinema e na televisão. Analisando de que formas se manifestam os silenciamentos, é aprofundada e complexificada a questão, ficando claro que não se reduzem a simples ausências ou omissões, sendo possível e recorrente a presença de imagens apropriadas por vozes hegemônicas.

A resposta dos grupos sub-representados que resistem e subvertem obras não representativas se tornam grande referência para o encontro com vozes que produzem enunciados autênticos de representatividade, mesmo que sob a ressignificação de signos produzidos em contextos excludentes. A aproximação com tais textos e, conseqüentemente, com a Teoria *Queer*, são de suma importância não só para compreender os efeitos que a representatividade pode apresentar, mas também para conectar-se com pontos de vista sobre a vivência *queer*, fortemente representada em *Steven Universe*.

Guiando-se pela obra de Ella Shohat e Robert Stam, tornam-se mais claros os mecanismos que constantemente replicam uma realidade perpetuadora de discursos de repressão. Suas proposições que sugerem rompimento com representações que justamente mimetizam a realidade encontrarão grande relação com a linguagem do objeto de pesquisa: a animação.

Capaz de ser abstraída da realidade, a animação surge como uma potência na construção de universos múltiplos e expressivos. Uma breve passagem pela história dessa forma de expressão servirá de apoio para que se pense na linguagem a partir desta potencialidade, analisando que liberdades ou desafios o meio impõe, assim como suas contribuições positivas ou negativas.

A jornada pelas obras de animação culmina então na contemporaneidade, onde se encontra *Steven Universe*. Após devida apresentação e contextualização da série e seu universo ficcional, busca-se observar não apenas que grupos ganham vozes na obra, mas de que formas os discursos são apresentados, como se agrega a representatividade em uma obra produzida para um público-alvo infanto-juvenil (mesmo que alcance diversas faixas etárias), como se dará o diálogo com uma pluralidade de existências e identidades, como, enfim, são produzidas vozes de naturezas diversas dentro e fora de tela, tão importantes e urgentes.

1. REPRESENTATIVIDADE

Como a representatividade, cada vez mais presente no debate sobre a cultura popular, se constitui um elemento importante na cultura? O que é necessário para que ela se torne mais plural? A representação se dá em que instâncias e como pode ser negada aos diferentes grupos étnicos e sociais? Pensando o histórico desequilíbrio entre quem se vê representado e quem viveu séculos sob uma sub-representação, sabe-se que o caminho é longo, mas manifestações de resistência à cultura hegemônica não são poucos e dão vida a novos marcos no caminho para uma representação sadia e diversificada das minorias.

1.1. REPRESENTATIVIDADE EM PAUTA

Em janeiro de 2016, após a transmissão que revelou os indicados aos *Oscars*¹, a ausência de profissionais negros nas categorias de atuação pelo segundo ano consecutivo trouxe popularidade a uma *hashtag*² criada no *Twitter*³ em 2015 pela usuária April Reign. Após a transmissão, ela postou: “É na verdade pior do que no ano passado. Melhor Documentário e Melhor Roteiro Original. Só isso. #OscarsSoWhite”⁴ A *hashtag* #OscarsSoWhite (*Oscars* Tão Brancos, tradução livre) se tornou um termo viral, indo para o topo das listas de assuntos mais comentados nas redes sociais. O movimento se posiciona contra a presença esmagadoramente majoritária de pessoas brancas nas produções e indicações. Com sua voz, às vésperas da 88ª edição do prêmio, foi reacendida no meio cinematográfico a discussão, de forma a impactar a própria cerimônia — apresentada, ironicamente, pelo comediante afro-americano Chris Rock. O roteiro da apresentação não se privou de comentar e criticar o próprio prêmio, que naquela noite não premiou nenhum profissional negro da indústria.

A Academia, organizadora do prêmio, com promessas feitas desde o ano anterior de expandir a diversidade no quadro de membros — com um número registrado até 2014 de 94% brancos segundo o *The Guardian* — pretende até 2020 dobrar o número de juradas mulheres e

¹ Oficialmente chamado *Academy Awards* – Prêmio da Academia – é o prêmio principal do cinema norte-americano concedido pela *Academy of Motion Pictures Arts and Sciences*, organização dedicada ao avanço das artes e ciências do cinema.

² Palavra-chave que se torna um *link* usada para agregar informações, utilizada muitas vezes para representar movimentos sociais.

³ Rede social de mensagens curtas criada em 2006.

⁴ No original, “*It’s actually worse than last year. Best Documentary and Best Original Screenplay. That’s it. #OscarsSoWhite.*”

de pertencentes a minorias. Deduzir que diversificar os membros da Academia, por conta própria, irá promover maior pluralidade nas indicações dos anos seguintes pode ser equivocado ao se ignorar que a mudança deve se dar em toda uma estrutura, mas não deixa de ser relevante na busca pela igualdade de oportunidades, além de mostrar que a imagem que a Academia pretende passar é de mais inclusiva.

Os palcos das populares premiações norte-americanas também foram abalados pelas manifestações de mulheres que, em seus discursos de agradecimento aos prêmios, clamaram por um meio mais inclusivo a elas.

A crítica ao machismo da indústria se dá de forma ampla. Ao apontarem e condenarem a recusa histórica de cargos de prestígio nas produções às mulheres, as atitudes hostis que sofrem no meio, como assédios e abusos morais e sexuais, e outros efeitos da desigualdade, as mulheres vêm sendo firmes em suas falas.

Na 90ª edição dos *Oscars*, em 2018, houve a ainda rara presença feminina em indicações a prêmios considerados mais importantes: Greta Gerwig, concorrendo por Melhor Direção por *Lady Bird — A Hora de Voar (Lady Bird, 2017)* e Rachel Morrison, na disputa por Melhor Direção de Fotografia, representando *Mudbound — Lágrimas Sobre o Mississippi (Mudbound, Dee Rees e Virgil Williams, 2017)*. Greta foi apenas a quinta mulher indicada na posição, enquanto Rachel Morrison foi a primeira, em todos os 90 anos de história do Oscar.

Com todo esse apagamento histórico, é impossível defender que se está próximo a uma igualdade de condições entre os gêneros no universo da produção cinematográfica. Contudo, essas questões estão sendo constantemente sublinhadas. Durante a mesma apresentação dos *Oscars*, o destaque às mulheres indicadas perpassou toda a cerimônia. Frances McDormand, vencedora do prêmio de melhor atriz, em discurso histórico convocou todas as indicadas a se levantarem e foi enfática:

Olhem em volta, senhoras e senhores, pois todas nós temos histórias para contar e projetos que precisamos financiar. Não converse conosco sobre isso na festa de hoje à noite. Convide-nos para seu escritório em alguns dias [...] e então contaremos tudo sobre eles. Eu tenho três palavras que gostaria de deixar com vocês hoje a noite senhoras e senhores: Cláusula de Inclusão^{5,6}

⁵ A cláusula de inclusão citada por McDormand permite que, durante a negociação de um filme, um profissional exija que a produção possua uma determinada porcentagem de diversidade de gênero ou etnia dentre as pessoas no elenco ou equipe técnica.

⁶ Tradução livre do discurso de Frances McDormand ao receber o *Oscar* de melhor atriz em 2018. Transcrição disponível em: <<https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a19081077/frances-mcdormand-oscars-speech-transcript-2018/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

A voz da atriz se soma a de inúmeras mulheres que impactaram com seus discursos os últimos anos. Oprah Winfrey, a quem foi dado o Prêmio Cecil B. DeMille em 2018 — um prêmio honorário concedido pela Associação de Imprensa Estrangeira de Hollywood durante a cerimônia do Globo de Ouro — discursou da seguinte forma:

Em 1964, eu era uma menininha sentada no chão da casa de minha mãe em Milwaukee assistindo a Anne Bancroft apresentar o Oscar de melhor ator na 36ª edição do Academy Awards. Ela abriu o envelope e disse cinco palavras que literalmente fizeram história: ‘O vencedor é Sidney Poitier.’ Subiu ao palco o homem mais elegante que já tinha visto. Lembro que sua gravata era branca, e claro sua pele era negra, e eu nunca tinha visto um homem negro sendo celebrado daquele jeito. Tentei muitas, muitas vezes explicar o que um momento como aquele significa para uma pequena garota, uma criança assistindo de um lar pobre com sua mãe chegando pela porta exausta da limpeza da casa de outras pessoas. [...] Em 1982, Sidney recebeu o prêmio Cecil B. DeMille bem aqui, no Globo de Ouro e não se perdeu em mim que, neste momento, existem pequenas meninas assistindo enquanto eu me torno a primeira mulher negra a receber este mesmo prêmio.⁷

Outra atriz afro-americana premiada nos últimos anos foi Viola Davis. Ao ser reconhecida por seu papel em *How to Get Away with Murder* (Peter Nowalk, 2014 —) venceu o prêmio *Emmy* em 2015 por Melhor Atriz em Série Dramática. Em sua aceitação, manifestou-se apaixonadamente sobre a importância da igualdade de condições.

A única coisa que separa mulheres de cor e todos os outros é oportunidade. Você não pode vencer um Emmy por papéis que simplesmente não existem. Então dedico este prêmio a todos os escritores, [...] pessoas que redefiniram o que significa ser bonita, ser sexy, ser uma protagonista, ser negro.⁸

Apesar de não se poder remediar imediatamente a problemática, a discussão é cada vez mais fortalecida e passa a permear a mídia e a sociedade. O tema da representatividade por trás das câmeras é, cada vez mais, tão importante quanto na tela. A ilusão do corpo filmado pelo olhar que o ressignifica como quer vem sendo desmistificada por essa crescente exposição de quem filma e quem deixa de filmar.

⁷ Tradução livre do discurso de Oprah Winfrey ao receber o prêmio Cecil B. DeMille. Transcrição disponível em: <<https://edition.cnn.com/2018/01/08/entertainment/oprah-globes-speech-transcript/index.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

⁸ Tradução livre do discurso de Viola Davis ao receber o prêmio Emmy de melhor atriz em série dramática, a primeira mulher afro-americana a realizar o feito. Transcrição disponível em: <<https://www.nytimes.com/live/emmys-2015/viola-daviss-emotional-emmys-acceptance-speech/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

A intenção é expor os dois lados da representatividade, tanto na tela quanto na autoria, e suas potencialidades. Como uma sub-representatividade pode afetar um grupo, ou como uma representação pode ser nociva. Na busca por uma representatividade plural dentro e fora da tela, é importante se voltar a exemplos que mostram de forma inédita novas alternativas de criação diversificada e representativa.

1.2. REPRESENTAÇÕES E APAGAMENTOS

É importante considerar as diversas dimensões da palavra “representação” e como cada uma delas nos ajuda a compreender a complexidade do fenômeno cultural aqui exposto.

As conotações de “representação” são ao mesmo tempo religiosas, estéticas, políticas e semióticas. [...] Muitos dos debates em torno de questões de raça e gênero [...] têm como ponto central a questão da representação própria e o aumento de representação das "minorias" em instituições políticas e acadêmicas. [...] [A] luta por representação tem correspondência com a esfera política (SHOHAT, STAM, 2006, p. 267 - 268).

É interessante pensar a representação estética e semiótica sendo, com seu peso político, reivindicada entre os grupos étnicos e culturais. Analisando como a representação é capaz de afetar profundamente a realidade social do representado, vemos que a esfera social sempre irá receber as imagens de forma política.

[A] tendência da mídia de apresentar negros como delinquentes em potencial tem impacto direto sobre a vida das comunidades negras. Portanto, a questão crucial em torno dos estereótipos e distorções está relacionada ao fato de que grupos historicamente marginalizados não têm controle sobre sua própria representação (SHOHAT, STAM, 2006, p. 270).

Sendo a arte uma “‘enunciação’ situada historicamente” e, por conseguinte, uma entidade social (BAKHTIN apud SHOHAT, STAM, 2006, p. 265), ela possui poder para reverberar hegemonias ou desconstruir padrões. É perceptível que os enunciadores mais favorecidos historicamente são aqueles que representam culturas eurocêntricas, de elites brancas, capitalistas, de classes sociais favorecidas, patriarcais e em grande parte heteronormativas. O discurso hegemônico tende a receber respaldo da sociedade que consome, financia ou mesmo permite que ele exista.

Não basta dizer que a arte implica construção. Temos que perguntar: construção para quem? E em conjunção com quais ideologias e discursos? Dessa perspectiva, a arte é uma representação não tanto em um sentido mimético, mas político, uma delegação de vozes (SHOHAT, STAM, 2006, p. 265).

Pensando mais em termos de “vozes” do que de imagens — como Shohat e Stam argumentam que deve ser feito — compreendemos que aquelas que estão ao lado do poder naturalmente irão ter mais volume e, assim, ecoar por mais camadas da sociedade.

Shohat e Stam avançam na questão: “Como uma forma imediata de representação, a escolha do elenco no cinema e no teatro constitui um tipo de delegação de voz com tons políticos” (SHOHAT, STAM, 2006, p. 277). Considerando a representação inserida no elenco uma voz política existente, mas não plena, nos deparamos com diversos exemplos na cultura de obras que trazem representantes de minorias em papéis impregnados de discursos eurocêntricos e de acordo com sistemas hegemônicos, ainda nocivos a estes grupos.

Existem diversos apagamentos que podem ocorrer nesses casos.

a. Representação pelo outro: em casos de obras que trazem personagens que fazem parte de grupos étnicos ou culturais, mas que na tela são interpretados por atores que não fazem parte destes grupos. É o caso de filmes em que brancos interpretam pessoas de cor; pessoas de um país interpretam personagens de outra nação, heterossexuais interpretam pessoas de outras sexualidades etc.

b. Apagamento da cultura: quando personagens de grupos étnicos e culturais são representados sem trazer em suas bagagens uma cultura própria autêntica que considere suas origens, tradições e ancestralidades. Homogeneização do grupo.

c. Apagamento da língua: o grupo representado é privado de sua linguagem própria e fala de forma equivalente ao grupo hegemônico, seja em termos de língua falada quanto de apropriações da mesma, com dialetos e maneirismos desconsiderados.

d. Apagamento do ponto de vista: quando uma obra priva do personagem representado uma apresentação de seu ponto de vista, ou mesmo atribui a ele um ponto de vista que espelhe o hegemônico.

Apagamentos são construtores de estereótipos, perpetuam imagens pasteurizadas de grupos sociais, que se veem empobrecidos frente ao domínio do opressor que cria essas representações em que só seus iguais são dotados de nuances, profundidade e fonte de identificação.

As práticas de apagamento perpetuadas por obras hegemônicas nem sempre se dão de forma simples. Eventualmente, em manifestações complexas, o apagamento se confunde com a representação.

A presença de Carmen Miranda no cinema Hollywoodiano pode ser citada com um exemplo desse fenômeno. A representação da mulher sul-americana que é construída supostamente a partir de uma cultura própria e que canta na língua materna é, ainda assim, inserida em um contexto racista. Carmen traz um retrato que se passa por representativo da mulher latina. A autora Shari Roberts caracteriza sua persona como um duo dos estereótipos da mulher latina: “O objeto sexual exótico” (ROBERTS, 2002, p. 144, tradução livre) — a objetificação da mulher latina não se dá da mesma forma que ocorre com o ideal de beleza norte-americano; sua representação não pretende competir com a beleza da mulher nativa — e “a atriz cômica ignorante” (ROBERTS, 2002, p. 144, tradução livre), que não fala o inglês corretamente e mantém o sotaque, utilizada narrativamente como alívio cômico. Na biografia de Carmen, Ruy Castro conta como se construiu esse traço da “baiana” criada para os palcos americanos, na peça *Streets of Paris*:

Da letra em inglês [de *South American Way*] conservou-se apenas o verso-título ao fim das primeiras estrofes. Verso esse que Carmen, sem querer, pronunciou “Souse American Way” — e provocou uma explosão de risos em todos os americanos no recinto. “Souse” queria dizer bêbado. Era uma piada tão natural que Carmen foi orientada a manter essa pronúncia durante toda a duração de *Streets of Paris* — até muitos meses depois, quando já poderia, se quisesse, pronunciar “South” perfeitamente. E desse inocente “souse” surgiria, mais tarde, a ideia de Carmen falar errado — o que também iria definir toda a sua vida profissional nos Estados Unidos. (CASTRO, 2005, p. 206)

Para Roberts, sua voz era reduzida a uma “voz de canto como puro som em oposição a qualquer mensagem que ela comunicava” (ROBERTS, 2002, p. 143, tradução livre). O apreço que audiências tinham pela atriz perpassava a ideia de “Alteridade extrema” e “o que amavam era que não podiam entendê-la” (ROBERTS, 2002, p. 143, tradução livre).

Carmen Miranda não constitui um exemplo isolado de imagens, culturas e línguas sendo apropriadas, esvaziadas de valores e a serviço de visões racistas, xenofóbicas e machistas. Por outro lado, as culturas sub-representadas recebem discursos também se apropriando e intervindo com suas próprias leituras e obras, em um constante processo de resistência explorado a seguir.

1.3. SUBVERSÃO E RESISTÊNCIA

Os apagamentos citados podem, perfeitamente, ser apropriados e subvertidos de forma política a fim de se criar algo inclusivo em uma narrativa que, originalmente, não é reconhecida pela diversidade. Um exemplo contemporâneo é *Hamilton: An American Musical*. O espetáculo musical escrito por Lin-Manuel Miranda conta a história de Alexander Hamilton, um dos pais fundadores dos Estados Unidos, que lutou pela independência e estabeleceu as bases do sistema financeiro do país. O “pai fundador da nota de dez dólares”⁹ era um imigrante vindo do Caribe, e Lin-Manuel Miranda, que também o interpretou, possui descendência porto-riquenha. O autor, entretanto, escala a peça de forma a não mimetizar completamente a história, com um elenco praticamente todo composto por afro-americanos, sino-americanos e latinos. Quando George Washington, Thomas Jefferson, Aaron Burr e outros personagens importantes da história são interpretados por homens negros, um choque intencional da representação inverte o embranquecimento secular da História. Da mesma forma *Hamilton* permite, segundo o seu autor, a flexibilidade entre gêneros dos atores que interpretam personagens da peça — mulheres podem interpretar papéis masculinos e vice-versa. Shohat e Stam citam este fenômeno em processo semelhante:

A escolha de elenco deve ser vista em termos contingentes, em relação ao papel, à intenção política e estética e ao momento histórico. [...] A escolha de negros para o papel de Hamlet, por exemplo, milita contra a discriminação tradicional que nega aos negros qualquer papel — literal e metaforicamente — nas artes performáticas e na política, enquanto a escolha de Laurence Olivier como Otelo prolonga uma história antiga de esquecimento deliberado do talento dos artistas negros (SHOHAT, STAM, 2006, p. 302).

O musical não promove a inclusão da minoria apenas ao escalar seu elenco. Nas músicas originais da peça, gêneros próprios desses grupos são trazidos à tona: predomina o *Hip Hop*, *R&B* e *Soul*.

Com cada personagem trazendo uma voz singular e junto com ela um estilo musical também próprio, cada um influenciado por diversos rappers e gêneros musicais, *Hamilton* cria uma salada cultural que não promove o apagamento da cultura ou do ponto de vista dos fundadores da nação, mas sim adiciona a eles o momento cultural e os pontos de vistas dos negros e dos imigrantes de hoje.

⁹ Trecho da música “Alexander Hamilton”, composta por Lin-Manuel Miranda, interpretada em número que abre o espetáculo.

A fuga do mimetismo da realidade nos é muito interessante para pensar a representação. Todos os apagamentos podem (e devem) ser pensados mesmo em obras que criam mundos e seres completamente novos. A cultura, língua, ponto de vista, a identidade enfim, são elementos capazes de se manifestar em qualquer personagem. Mais do que exigir que a arte mimetize a realidade e seus grupos, há na luta por representação uma demanda por uma construção de universo que constitua pluralidade.

Um universo como o de Jornada nas Estrelas (*Star Trek*, Gene Roddenbery, 1966 – 1969) mostra, ao longo dos anos, um caminhar nesta direção. Mesmo sempre colocando em pauta a cultura de diferentes planetas, suas línguas e suas histórias particulares, com o tempo as obras derivadas da série foram apresentando mais fortemente a heterogeneidade dos povos de outras espécies. Enquanto o seriado original apresenta Klingons como vilões bidimensionais, todos iguais entre si, a série Jornada nas Estrelas: A Nova Geração (*Star Trek: The Next Generation*, Gene Roddenbery, 1987 – 1994) amplia a cultura desses seres e traz um de seus representantes para a tripulação da Enterprise. A mais nova série, *Star Trek Discovery* (Bryan Fuller, Alex Kurtzman, 2017 –), expõe conflitos internos entre os próprios Klingons, com personagens complexos e diversos fenotipicamente.

A ficção é capaz de, ao olhar do público, trazer questões representativas de forma alegórica a todo momento. Essas alegorias partem não só dos textos apresentados, mas também de leituras que interpretam e subvertem esses textos e nos ajudam a produzir novos significados. A sede pela representação é tão potente que grupos são capazes de se enxergar mesmo onde não são vistos em primeiro momento. Retomando o conceito de enunciação, que considera um enunciador e um receptor, é fundamental perceber que ser receptor não significa ser passivo ao enunciado, assim como ser enunciador não garante total controle do que é expresso.

As leituras *Queer* e intervenções *Camp* são grandes exemplos da capacidade do receptor de se apropriar de forma semiótica de obras existentes. O ato é em si uma manifestação política de resistência, negação da normatividade e afirmação das identidades. Para aprofundar na questão é importante traçar as definições de *Queer* e *Camp* — fundamentais daqui para a frente.

O termo “*queer*” emerge como uma interpelação que levanta a questão do status de força e oposição, estabilidade e variabilidade, *no interior* da performatividade. O termo “*queer*” tem operado como prática linguística cujos propósitos têm sido causar vergonha¹⁰ ao sujeito a quem se refere ou, ainda, a produção de um sujeito *através* desse envergonhamento. “*Queer*” obtém sua força precisamente através da repetida evocação relacionada a acusação, patologização, insulto (BUTLER, 1993, p. 226, tradução livre).

¹⁰ No original, *shaming*. Outras possíveis traduções: degradação, humilhação, aviltamento.

Queer — traduzido como esquisito, estranho, excêntrico — é apenas um dos termos degradantes que são tipicamente utilizados para rotular pessoas de gêneros e sexualidades desviantes, e como Butler indica, esta comunidade dos “esquitos” se apropriou do termo tornando-o identitário para uma gama totalmente aberta de manifestações de sexualidade. Torna-se “um termo ‘guarda-chuva’ que pudesse abrigar as múltiplas sexualidades ‘desviantes’ que não se viam representadas nas expressões gays, lésbicas e homossexuais” (NEPOMUCENO, 2009, p. 135 - 136). A lógica do fenômeno de algo não-representativo que se torna representativo através da apropriação da comunidade nos ajudará a compreender também o que é o *Camp*.

Delimitar uma definição de *Camp* não é tarefa simples, algo que é constantemente citado por autores que trabalham o conceito. *Camp* traduz mais do que um elemento semiótico objetivo, representa uma postura *queer* subjetiva frente a cultura, a partir de uma leitura política e subversiva que busca minar em sua essência a normatividade de gênero e sexualidade.

Camp assume uma postura irônica em relação à normalidade de gênero, parodiando-a através de um excessivamente estetizado e teatralizado estilo que inverte ou perturba as relações de forma para conceito, superfície para profundidade, [...] margem para centro (COHAN, 2002, p. 103, tradução livre).

Para o *Camp* são caros elementos como ironia, teatralidade, exagero, esteticismo, performatividade e humor. Richard Dyer reúne todos estes elementos definindo o conceito como uma “forma caracteristicamente gay de lidar com valores, imagens e produtos da cultura dominante através da ironia, exagero, trivialização, teatralização e uma tirada de sarro ambivalente do sério e respeitável” (DYER, 2002, p. 107, tradução livre).

Não à toa, dadas estas características, é comum perceber intervenções *Camp* a ícones da *Old Hollywood*, em especial às mulheres do *Star System* (sistema das estrelas). Judy Garland, Joan Crawford e Bette Davis são exemplos de estrelas marcadas pelo *Camp*, que se manifesta não só no consumo de suas obras. Suas figuras são constantemente retrabalhadas em performances *drag*¹¹, por exemplo. Se tornam elas símbolos da comunidade gay, que discute seus posicionamentos em relação a comunidade e de que formas criaram representações que, mesmo em um contexto de hegemonia heteronormativas e binária, são capazes de produzir interessantes questões de gênero e sexualidade.

¹¹ A atividade de *drag queens* e *drag kings*, caracterizada pela performatividade de um gênero hiper-feminilizado e/ou desalinhado da própria identidade, apoiada no uso de figurino extravagante, no exagero e na comicidade.

Até mesmo Carmen Miranda, representada no já citado contexto redutivo da mulher latina, é capaz de ser vista a partir do prisma *Camp* com “apelo e fama residindo na percepção de fãs dela como produtora de seu texto estelar, em controle de sua autoparódia” (ROBERTS, 2002, p.148, tradução livre). É interessante notar que mesmo neste exemplo de mulher presente no âmbito de uma representatividade que não se redime de sua negatividade — danosa a ela mesma e à imagem de um povo —, tendo o controle da própria imagem, Carmen é elevada pelos fãs e capaz de gerar identificação.

Porque Miranda controlava a própria imagem, alguns fãs foram capazes de entender sua persona estereotipada como manipulada pela própria estrela em um tipo de disfarce e foram, então, através da interpretação e fantasia, capazes de identificar-se com ela como uma forma de negociar ou lidar com seu próprio status de minoria na sociedade. (ROBERTS, 2002, p. 150, tradução livre)

Assim o agente do *Camp* se mostra aquele que historicamente se vê sub-representado e consegue encontrar em outra representação que sequer alcança a positividade ideal uma expressão de resistência e autoafirmação.

O gênero musical, devido a sua extravagância natural e exagero próprio, também compõe um rico material para o *Camp*. O universo musical, principalmente em seu auge, muitas vezes constrói-se sobre bases utópicas que suprimem carências da sociedade — a escassez torna-se abundância, exaustão torna-se energia, letargia torna-se intensidade, manipulação torna-se transparência e fragmentação torna-se comunidade (DYER, 2002, p. 24). É possível que além de todas essas carências suprimidas, o *Camp* neste gênero seja capaz de fazer a heterossexualidade compulsória tornar-se diversidade sexual percebida.

A produção cinematográfica clássica da era de ouro dos musicais forçosamente se acostumou com a necessidade de “passar por” heterossexual, ao passo que o profissional do meio seria hostilizado caso fugisse desta norma. Isso não garante, entretanto, que as obras fossem compostas por equipes enquadradas nela. Contudo, como diz Eve Sedgwick, o papel do *Camp* não é apontar que autores são enquadrados na comunidade gay, mas se questionar “E se?” — “E se quem fez isso também é gay? [...] E se a audiência certa para isso for exatamente eu?” (SEDGWICK, 1990, p. 156, tradução livre)

Atitudes, personagens ou temáticas presentes em narrativas podem ser caracterizadas como *Camp*, mas primordialmente será o leitor aquele que se apropria de textos de forma a fazer deles a sua manifestação cultural. “[*Camp*] não é uma coisa ou pessoa per se, mas

relacionamentos entre atividades, indivíduos, situações e homossexualidade” (BABUSCIO apud COHAN, 2002, p. 103, tradução livre).

Todas as manifestações culturais que se apropriam de apagamentos, enfim, devem ser vistas como fenômenos complexos, políticos em sua natureza, que atuam como agentes de resistência e afirmação das identidades. Colaboram para a ressignificação de produtos culturais, subvertendo-os e retrabalhando-os a partir da performance, da reescrita e da reconstrução a partir do ponto de vista da minoria.

Considerando que a resistência se dá nas dimensões de leitura e escrita, a produção dos textos desses grupos que historicamente se viram excluídos do universo industrial do cinema ganha cada vez mais forma. A presença de comunidades minoritárias no audiovisual independente possui um vasto acervo de expressões artísticas importantes para o meio. Em certa medida, suas manifestações de resistência e expressividade moldam o que é fazer cinema independente, este que não se limita a partir de públicos e suas aceitações, mas apenas por suas próprias condições estruturais. Ao passo que a acessibilidade dos meios de produção aumenta, também estes produtores aumentam suas capacidades de criar.

Ainda que o número de produções possa crescer, resiste um vácuo de distribuição, já que o escoamento dessa produção dificilmente será capaz de ultrapassar nichos — a limitação da aceitação do público cria este próprio sistema que dificulta o acesso de produtos marginais aos grandes estúdios — e é limitada a potência que tem ao alcançar possíveis públicos que representa.

O cinema dessas comunidades então precisa lutar dentro de um contexto meritocrático que não lhes dá as mesmas condições que são garantidas a grupos de elite. Assim, somente quando as produções alcançam prestígio na crítica, na academia e em festivais, é que começam a crescer em visibilidade. Isso, contudo, não garante retorno em comercialização ou rentabilidade.

Estando o capital no controle e no centro das tomadas de decisões dos grandes estúdios, são poucos os riscos que executivos são dispostos a correr. Consequentemente, as *majors*¹² só abarcam em suas produções vozes que sabem que não irão perturbar sistemas hegemônicos.

Reside nesta limitação um grande problema. O cinema, como agente de impacto social capaz de trazer olhares empáticos ao representar o outro, só consegue existir em sua totalidade ao passo que é concedida a liberdade e os meios de expressão a este outro. E isso só ocorre quando o sistema hegemônico se dispõe a se abrir a discussões que conflituam com o que já

¹² Grandes estúdios de cinema norte-americanos.

está estabelecido. Simplificando: mesmo que olhares periféricos no cinema sejam capazes de impactar a sociedade, é só quando esta mesma sociedade se abre a novas questões *a priori* que estes olhares ganham voz na indústria cinematográfica.

E o progresso proporcionado por esta abertura vai se manifestando cada vez mais, mesmo que nunca completamente desimpedido pela reação negativa conservadora. Isso se dá pela luta das comunidades por seus lugares na sociedade manifestadas de diversas formas, especialmente em sua produção cultural.

E assim, nessa lógica de lutas por seus lugares, algumas vitórias são alcançadas. Vitórias essas que ainda convivem em um espaço de desigualdade e de domínio do capital, mas que não deixam de ser exaltadas.

Quando se celebra a presença de novas formas de representação nas mídias de massa, não se pretende delimitar as grandes produções como expressões mais autênticas, de melhor qualidade ou mais dignas de análise. São o que sempre foram: instrumentos de *soft power*¹³ capazes de contribuir para pautas sociais. Produtos com alcance amplo e capazes de atingir públicos dos mais variados, que consideram cada personagem de sua comunidade uma vitória, já que se viveu muito tempo com tão pouco.

1.4. NOVOS MARCOS

Estreando em 15 de fevereiro de 2018, *Pantera Negra* (*Black Panther*, Ryan Coogler, 2018) foi o primeiro filme da *Marvel Studios* protagonizado por heróis negros. O estúdio, que desde 2008 constrói um universo compartilhado de super-heróis composto de filmes e séries de TV, levou 8 anos para apresentar o primeiro protagonista negro: Luke Cage, este um herói urbano da série de TV homônima produzida juntamente com a *Netflix*¹⁴. No mesmo ano, T'Challa, o rei de Wakanda e portador do manto de Pantera Negra foi introduzido no longa-metragem *Capitão América: Guerra Civil* (*Captain America: Civil War*, Anthony Russo e Joe Russo, 2016), com data de seu filme solo já definido.

O impacto do lançamento de *Pantera Negra* nos cinemas do mundo inteiro foi inegável. Pode-se dizer que os números de arrecadação na estreia e quebra do recorde de filme do gênero com maior bilheteria em menos de 6 semanas de exibição são indicadores deste impacto, mas

¹³ “Poder Brando” ou “Poder Suave”. Termo cunhado pelo cientista político Joseph Nye, expressa a força de influência de um país através de sua cultura, sua dominação por meios de inspiração e atração em oposição ao “*hard power*”- “poder duro” de coerção, militar (NYE, 2004).

¹⁴ Empresa provedora de televisão por *streaming* – transmissão via Internet – que distribui e produz conteúdo audiovisual para mais de 100 milhões de assinantes ao redor do mundo.

são nas impressões do público que se percebe a importância da obra: uma grande onda de exaltação pela presença de um elenco quase cem por cento negro, em papéis centrais, imponentes, poderosos e heterogêneos, assim como da cultura e tradição que vivem.

Com a direção do afro-americano Ryan Coogler, o longa que se aprofunda na história de Wakanda (o reino governado por T'Challa) foi capaz de empolgar e emocionar os jovens negros que se veem tão pouco representados em papéis fortes de prestígio dentro da fantasia.

Para citar algumas reverberações do longa, tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil movimentos se engajaram em levar crianças ao cinema para assistir ao filme, crianças estas em sua maioria negras e de classes sociais desfavorecidas, que permanecem muitas vezes ainda marginalizadas ao acesso a salas de cinema. Os organizadores de tais ações entendem que o filme, que insere na tela uma nova representação do homem e da mulher negra, não alcança suas potencialidades sem que o acesso a este conteúdo alcance esses grupos. Dessa forma, tanto escolas como ONGs levaram jovens negros aos cinemas, muitas vezes até mesmo arrecadando coletivamente o dinheiro para a ação, como é o exemplo da campanha realizada em Nova York para crianças do Harlem através do *website* GoFundMe, e na Zona Leste de São Paulo através do *website* Vakinha. A iniciativa ao redor do mundo foi reconhecida pela *hashtag* #BlackPantherChallenge — Desafio Pantera Negra, apresentado pelo criador do movimento, Frederick Joseph, em entrevista a Ellen DeGeneres com presença do próprio protagonista do filme, Chadwick Boseman. No programa, Frederick expressou como acredita na importância da representatividade:

Conversamos sobre como para crianças é importante que elas se vejam no entretenimento, sejam elas jovens meninas, uma criança de cor, uma criança da comunidade LGBTQ, e quão importante estes filmes são, como Pantera Negra, então decidi que ajudaria a levar crianças a assistir ao filme, para que eles pudessem se ver na história, ver um negro sendo rei na África, protegido por bravas guerreiras da nação, que são mulheres negras.¹⁵

Desde o início do movimento dos Panteras Negras nos EUA, o grupo trazia consigo diversos símbolos de identificação e resistência. O filme Pantera Negra também foi capaz de criar novos símbolos de identificação que foram replicados em outros meios. O cruzamento dos braços sobre o peito, saudação de Wakanda, apareceu em cenas como a de atletas em comemorações, vibrando pelas vitórias, como os tenistas Gaël Monfils e Sachia Victory, os futebolistas Jesse Lingard e Paul Pogba, e o jogador de Rugby de origem queniana Collins Injera.

¹⁵ Tradução livre da fala de Frederick Joseph em entrevista no programa *The Ellen DeGeneres Show*. Minuto 01:28. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nZm19foYg5g>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

Estes símbolos cumprem funções complexas e difíceis de serem completamente dissecadas. Mais importante é compreender que revelam como o ato de se ver representado é transformador.

O fato de que algo vital está em jogo nesses debates se torna óbvio nos casos em que comunidades inteiras protestam apaixonadamente contra as representações feitas sobre elas, em nome de um sentido de verdade baseado em suas experiências. Os estereótipos perpetrados por Hollywood não passaram despercebidos por várias das comunidades retratadas. (SHOHAT, STAM, 2006, p. 266)

Vale apontar que a popularidade do gênero do filme de super-herói constitui um fenômeno em si mesmo. Outrora esse tipo de produção era reservado a um público de nicho, de fãs dos personagens originários dos quadrinhos. Grupos identificados como *nerds* e *geeks* são reconhecidos pelo gosto excessivo e passional a certas manifestações da cultura *pop*, como jogos eletrônicos, ficções científicas e fantasias, histórias em quadrinhos etc. Configuram subculturas extensamente trabalhadas na Academia e que, na última década, passaram por processos de transformação. Grosso modo, a subcultura *nerd* passou por uma inversão de valores na sociedade — de indivíduo recluso e excêntrico com manifestação dos gostos malvistas, para alguém interessante, com bom gosto e rico em seus enunciados.

Como qualquer subcultura, tensões internas e externas impactam suas estruturas:

O que é interessante de se pensar, inclusive, são nas tensões de gênero presentes nas subculturas, que também chegam à discussão do ser *nerd*. Groppo (2015) aponta em seus estudos que as garotas estão menos presentes nas manifestações de subculturas, e, quando aparecem, são colocadas normalmente em posições secundárias — em analogia com a posição já subordinada na mulher na sociedade em geral. [...] Thorton (1997) argumenta que as subculturas, por conta do teor masculinizado de muitas manifestações subculturais, remetem à masculinidade enquanto o consumo *mainstream* é associado ao feminino. (PEREIRA, 2017, p. 39)

Em *Meu Cosplay, Minhas Regras: Uma Análise Sobre O Cosplay Feminino E Do Espaço Da Mulher No Universo Nerd E Geek*, Stephany Lins Pereira traz um quadro de como a manifestação da cultura *nerd*, no âmbito da prática do *cosplay*

[C]osplay, em tradução livre, é a união entre dois [...] termos em inglês: *costume*, que significa “fantasia” e *play*, que significa “brincar” — ou seja, “brincar de se vestir”. É curioso também atentar ao fato que, na língua inglesa, a palavra *play* também pode significar performance, o que também se encaixa com o significado de *cosplay*. (PEREIRA, 2017 p. 15)

A prática, muito comum na subcultura *nerd* e *geek* — que se dá quando um fã se veste como e em certo nível interpreta o personagem que homenageia — consiste, ela mesma, em uma interessante apropriação de imagem do representado (ou mesmo do não representado). Assim como no *drag*, o *cosplay* é também manifestação cultural que independe de gênero e etnia, a medida que — como Pereira bem indica — os praticantes do *cosplay* se vestem de personagens de diferentes gêneros, independente daquele a qual se identificam. É o “*Crossplay*: união entre os termos *cosplay* e *cross-dressing*”¹⁶ (PEREIRA, 2017, p. 32).

A prática pode ser vista como manifestação da identificação que um fã possui do personagem que representa — independentemente de suas diferenças —, mas também como uma enunciação política que declara a própria presença na subcultura e questiona as representações da mídia, a medida que põe em pauta a gama de personagens do próprio grupo — seja de gênero, étnico ou outro.

Quando, na mídia de massa, personagens representativos de grupos pouco retratados são criados ou popularizados, rapidamente se tornam fonte de inspiração para *cosplayers*. É o caso percebido com a personagem Mulher-Maravilha, ainda no gênero dos super-heróis. O filme homônimo (*Wonder Woman*, Patty Jenkins, 2017) se destacou como o mais bem-sucedido junto ao público e crítica até então com uma super-heroína no papel principal. A força representativa do longa-metragem não se limita à diegese, considerando que a direção cinematográfica também fica a cargo de uma mulher.

Mais um exemplo de como a representatividade de autoria impacta, na 2018 *Chicago Comic & Entertainment Expo*, um evento de cultura *pop*, uma *cosplayer* compareceu vestida como a diretora Patty Jenkins. Divulgando seu *cosplay* nas redes sociais, a jovem postou fotos com outras *cosplayers* de personagens do filme, com a legenda: “Eu amo a Gal Gadot¹⁷, mas fiz *cosplay* da MINHA heroína, Patty Jenkins”. A postagem repercutiu de forma a chegar a diretora, que respondeu agradecendo a homenagem: “Bom, agora você é minha heroína. Amei!”¹⁸

No universo da televisão, também prolífico para o gênero dos superpoderosos, estreiam em 2015 *Jessica Jones* (Melissa Rosenberg, 2015 –) e *Supergirl* (Greg Berlanti, Andrew Kreisberg, Allison Adler, 2015 –), dois exemplos de narrativas seriadas centradas em super-heroínas. A primeira promoveu uma discussão forte ao trazer em seu enredo a temática do abuso

¹⁶ Prática de se vestir de forma identificável ao gênero “oposto” – oposto a grosso modo, considerando a multiplicidade dos gêneros.

¹⁷ Atriz que interpreta Diana de Themyscira – a Mulher-Maravilha – no longa.

¹⁸ Tradução livre de postagem no *website Twitter*. Disponível em:

<<https://twitter.com/PattyJenks/status/983040134865178624>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

moral e sexual que vitimiza tantas mulheres. Com uma protagonista atormentada por um passado em que sofreu nas mãos de um vilão capaz de controlar as suas ações e as de todos ao redor, a série tocou em temas como o relacionamento abusivo, o estupro, assédios morais e sexuais. Em sua segunda temporada, consciente da discussão em voga aqui comentada de que é essencial transpor também para atrás das câmeras a representatividade, todos os episódios foram dirigidos por mulheres.

O protagonismo feminino também vem alcançando franquias do cinema que classicamente concediam papéis secundários a suas personagens mulheres, como é o caso de *Star Wars* — com os longas *O Despertar da Força* (*The Force Awakens*, J. J. Abrams, 2015) e *Rogue One: Uma História Star Wars* (*Rogue One: A Star Wars Story*, Gareth Edwards, 2016), que introduzem no universo narrativo estabelecido as novas personagens Rey e Jyn Erso, protagonistas dos filmes, respectivamente. Filmes como *Caça Fantasmas* (*Ghostbusters*, Paul Feig, 2016) e *Oito Mulheres e um Segredo* (*Ocean's Eight*, Gary Ross, 2018) são casos que reimaginam as franquias estreladas por times masculinos (*Os Caça-Fantasmas* e *Onze Homens e um Segredo*) em novas versões com o gênero substituído.

Um marco recente na televisão se deu na série *Doctor Who*, da BBC. A ficção-científica seriada mais longeva da TV mundial, que estreou em 1963, é protagonizada pelo Doutor, um ser de outra constelação que viaja no tempo e espaço. O personagem é capaz de se regenerar e encarnar diversos corpos, e assim ser interpretado por diversos atores ao longo do tempo. O recurso narrativo, porém, não regenera apenas o personagem, mas a própria série como um todo, que se renova constantemente. Em 2017 foi anunciada para a décima terceira encarnação do Doutor a atriz Jodie Whittaker no papel. Em 54 anos de série, ela seria a primeira versão feminina (oficial) do personagem. A (agora) Doutora estreou no episódio *Twice Upon a Time* — episódio especial de Natal de 2017 que marcou a despedida do então décimo segundo Doutor, interpretado por Peter Capaldi.

O anúncio da mudança da série gerou manifestações acaloradas entre os fãs — muitas extremamente felizes pelo passo que a série deu, e outras negativas, indo contra a decisão em favor de uma perpetuação da presença masculina na personagem. Pode-se dizer que as manifestações positivas ocultaram rapidamente as reações conservadoras, com a proliferação rápida de *cosplays* e artes dos fãs inspiradas na Doutora que sequer havia dado as caras na tela.

Doctor Who, na fase que foi finalizada em 2017, deu também alguns passos em relação à presença LGBTQ. A coprotagonista da temporada do mesmo ano foi a personagem Bill Potts,

uma jovem negra e abertamente lésbica. A *companion*¹⁹ interpretada por Pearl Mackie se tornou muito popular entre os fãs da série. Sua sexualidade, nas narrativas, se manifesta com naturalidade, mesmo que crie em alguns momentos confrontos com personagens que adotam posturas discriminatórias.

Personagens *queer* podem cair constantemente no mesmo tropo de sexualidade ambígua, passíveis de serem lidos como *queer* a partir de comportamentos, maneirismos e relações interpessoais. Estes podem ser representados como excêntricos, extrovertidos, ou mesmo de forma retraída, fugindo dos ideais estabelecido de masculinidade ou feminilidade. É o caso também de personagens andróginos, que performam o gênero de forma múltipla. A cada narrativa, estes personagens terão funções específicas, mas majoritariamente ocupam papéis secundários como suporte ao protagonista ou alívio cômico. Nesses casos, a sexualidade do personagem raramente é adereçada ou questionada. Estando as narrativas classicamente inseridas na ambiência da heterossexualidade compulsória, os desviantes da norma geralmente não são dotados de poder para confrontar esses paradigmas.

Em outros casos, quando obras de dispõem a construir personagens LGBTQs, estes podem se ver enclausurados em um único arco narrativo possível: o *coming out*, expressão reduzida de *coming out of the closet*, traduzida como “saindo do armário”. É o ato de assumir a própria sexualidade desviante da norma para os outros. O ato de se assumir exige do personagem, na maioria dos casos, uma jornada de autoconhecimento e aceitação, uma grande coragem para se abrir com familiares e amigos, uma busca por aceitação e enfrentamento de discriminação social.

Em *Raising Gays: On Glee, Queer Kids, and the Limits of the Family*, Jason Jacobs mostra que quando personagens *queers* passam por essas provações, muitas vezes pressionados pela sociedade pela “obrigação da confissão” (FOUCAULT apud JACOBS, 2014, p. 324) o máximo que a sociedade heteronormativa é capaz de conceder é a tolerância.

A sociedade americana se uniu pela causa da criação de crianças gays, salvando vidas de jovens *queer* das ameaças do *bullying* e do suicídio através de doses suficientes de “aceitação”, um remédio entendido como o mais efetivo quando administrado por uma família que ama. Esqueça a longa história das linhas de frente da perseguição *queer*: hoje só a família pode melhorar as coisas para crianças *queer* vivendo em um mundo que é tão ruim. Sou levado pela [...] convicção de que o que jovens *queers* mais precisam são de outros *queers*. Pais heterossexuais, mesmo aqueles determinados a tolerar, amar e proteger seus filhos gays ainda são incapazes de familiarizar suas

¹⁹ Companheira, em tradução livre. “*Companion*” é a forma como os amigos que viajam com o Doutor pelo espaço-tempo são reconhecidos na série.

crianças com as tradições, hábitos, códigos sociais, estéticas, ou valores das comunidades especificamente *queer*. (JACOBS, 2014, p. 319, tradução livre)

É essencial pensar a cultura *queer* não como uma concessão que requer o aval social da hegemonia, mas rica em si mesmo. Thomas Peele apresenta os textos em *Queer Popular Culture* como indo além de demandar por tolerância aos gays e lésbicas. Eles declaram a natureza necessária e desejável da cultura *queer* do mundo (PEELE, 2007, p. 2).

Dessa forma, um caminho é sugerido a ser seguido pelas narrativas que buscam transmitir vozes positivas da cultura: “Até que crianças possam ser vistas pelos pais como dignas, desejáveis e amáveis não apesar de, mas por causa de suas diferenças sexuais e de gênero, pessoas *queer* terão razões para se manterem desconfiadas de narrativas ideológicas” (JACOBS, 2014, p. 346, tradução livre).

Ainda que algumas destas narrativas não tragam ideais de representação, elas já revelam progresso ao trazer vozes capazes de afirmar que pessoas *queer* existem. Tais obras colaboram com a discussão, expondo que ainda há um caminho longo até que se alcance a naturalidade em relação ao leque maior de sexualidades. Naturalidade esta que possa ir além da simples aceitação.

No cinema de grande circulação, longas-metragens ainda convivem marcadamente com universos heteronormativos em filmes de temática LGBTQ. Voltando à questão de Shohat e Stam, a realização cinematográfica ainda se volta muito à mimese da realidade hegemônica.

Considerando as representações que escapam da mimese uma fonte tão interessante para análise da representação com diversidade, mergulho na linguagem da animação, esta que constrói inteiramente seu universo em essência, já que “a concepção do filme é criada numa dimensão de irrealidade e descontinuidade não perceptível aos olhos antes de sua projeção em tela” (MORENO, 2010, p. 8). Como a animação é capaz de dar voz a grupos sub-representados ou mesmo silenciá-los; quais são suas potencialidades de impacto positivos e negativos e suas limitações nesse contexto; e de que formas esta arte vem trazendo marcos representativos são algumas questões abordadas a seguir.

2. REPRESENTATIVIDADE NA ANIMAÇÃO

A história da animação se inicia muito antes da história do cinema. O aparato cinematográfico é apenas um dos meios pelos quais podem ser criadas imagens em movimento. É difícil, porém, analisar narrativamente as manifestações anteriores ao cinema pelas limitações das animações de dispositivos ópticos.

Animações criadas para zootrópios, taumatroscópios ou fenaquistoscópios, primordialmente, exploram a própria ilusão do movimento em curtas ações. Podem, dessa forma, auxiliar um contador de histórias a ilustrar suas narrativas, como se dava com a lanterna mágica, porém não transmitem por si mesmas narrativas complexas.

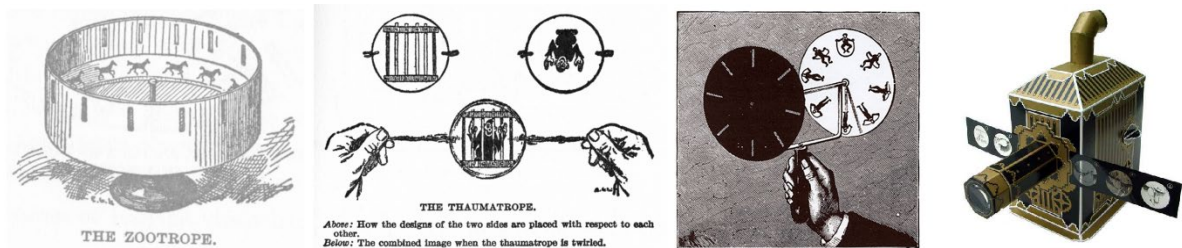


Figura 1: Em ordem: zootrópio, taumatroscópio, fenaquistoscópio e lanterna mágica.

É quando Charles-Émile Reynaud desenvolve seu praxinoscópio que se podem captar as primeiras manifestações de pequenas narrativas exibidas para grandes públicos. Ainda antes da película cinematográfica se tornar o meio hegemônico da linguagem, a invenção de Reynaud já era capaz de projetar longas sequências de desenhos animados.

Começando então a partir das obras de Reynaud e passeando por diversas eras da animação, este capítulo busca traçar um panorama geral, ainda que breve, da representatividade na produção de animações. Isso se dará tanto a partir da análise de obras quanto pela exposição de quem são os autores de tais obras, reforçando a noção de que a representatividade possui dimensões dentro e fora de tela. O objetivo será também refletir em relação às potencialidades, limitações, desafios e conquistas da animação no campo da representatividade.

A intenção não será aqui delimitar uma historiografia completa da representação na animação, percebendo-se necessário um estudo mais aprofundado nas várias manifestações ao longo dos anos e ao redor do mundo. Entretanto o panorama se interessa em expor representações hegemônicas de gênero, sexualidade, corpos, culturas enfim.

2.1. ANIMAÇÃO NA ERA SILENCIOSA

Nas *Pantomime Lumineuses* de Émile Reynaud, tiras translúcidas de desenhos animados eram projetadas já em 1892, criando espetáculos com cerca de 15 minutos de duração.²⁰ Hoje, apenas dois filmes do teatro óptico sobrevivem, conservada somente parte de sua minutagem original. São eles *Pauvre Pierrot* (Émile Reynaud, 1892) e *Autour d'une Cabine* (Émile Reynaud, 1894). Enquanto o primeiro narra a história de um pierrô e um arlequim que disputam pela conquista da colombina, o segundo apresenta um casal na praia que é perturbado por um estranho que tenta observar a mulher no momento em que troca de roupas. Ambos trazem casais de mesmas configurações com personagens masculinos capazes de sofrer as consequências pela cobiça pela mulher, que por sua vez é uma das agentes mais passivas na própria narrativa.

Quando o cinema dos irmãos Lumière é disseminado, assim também se dá com a animação, que começa por explorar narrativas baseadas primordialmente no mistério por trás da própria tecnologia — assim como no cinema de Georges Méliès, fortemente amparado pelo uso de efeitos, reforçando o caráter mágico do aparato em seus primeiros anos. Os *trickfilms*, ou filmes de truque, são produzidos neste contexto, muito inspirados nas *lightning sketches*.

[L]ightning sketches, apresentações ao vivo que misturavam artes gráficas com performances espontâneas de artistas plásticos.

Nos *lightning sketches*, o artista criava e modificava sua obra diante da platéia (pinturas, caricaturas, desenhos e etc.). O objeto artístico resultante destes espetáculos era a própria performance do artista, e não a obra produzida. O artista era, ao mesmo tempo, autor e personagem da ação. Prescindia nesse tipo de espetáculo o conceito de genialidade do artista, reforçada por sua presença no local, interagindo com a plateia no momento em que a criação acontecia (PINNA, 2006, p. 32)

Um ilustrador com experiência nesse tipo de apresentação era James Stuart Blackton, que veio a se tornar um dos primeiros a fotografar desenhos que “ganham vida” na tela após desenhados. No filme *The Enchanted Drawing* (J. Stuart Blackton, 1900) os desenhos interagem com o criador/ator ainda sem a presença ainda de recursos próprios da animação. Utiliza-se no caso a mesma técnica que Méliès desenvolve do *stop action*, ou técnica de substituição por parada de ação.

Já em *Humorous Phases of Funny Faces* (J. Stuart Blackton, 1906), Blackton atua apenas com sua mão, que desenha e apaga seus personagens, enquanto estes se movimentam

²⁰ Pantominas Luminosas, em tradução livre. Nome utilizado na divulgação das sessões de filmes do Teatro Ótico de Reynaud.

quadro a quadro a partir de mistas técnicas de animação.²¹ O filme, considerado por muitos pesquisadores como a primeira obra em película a utilizar a técnica de animação, é composto por quatro sequências. Duas destacam-se por retratar um homem e uma mulher que, na mise-en-scène, se olham com conotações de interesse romântico. Na primeira sequência, depois de flertar com a mulher, o cavalheiro percebe um interesse correspondente, e bafora a fumaça de um charuto sobre ela enquanto uma cartola é desenhada sobre sua cabeça. Se manifesta desde o primeiro plano uma relação paradoxal de interesse e maus tratos entre os gêneros no processo de criar uma piada visual.

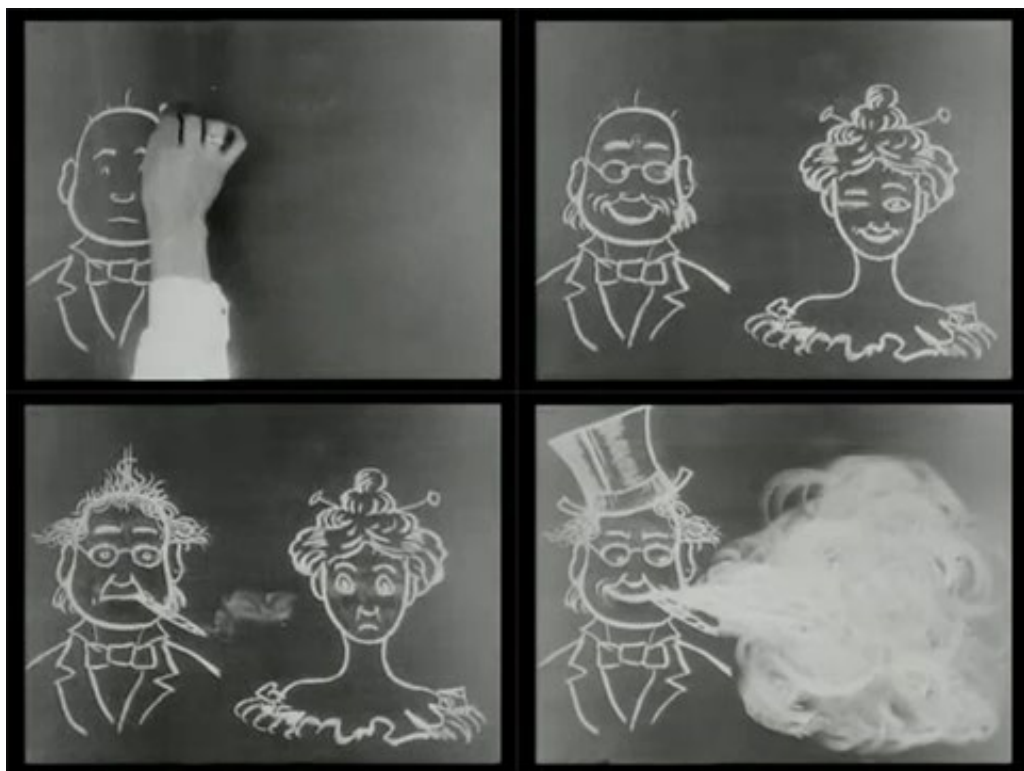


Figura 2: Fotogramas da primeira sequência do filme *Humorous Phases of Funny Faces*.

Fugindo do modelo de *trick films* e criando uma animação menos amparada na ilusão, Émile Cohl produziu *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908), filme considerado como o primeiro representante da animação tradicional do cinema. Cohl ainda se baseava na estética estabelecida por Blackton — sua mão desenhista abre o filme para traçar o primeiro quadro da animação e, mesmo desenhando com nanquim sobre folha branca, finaliza o filme utilizando seu negativo para se assemelhar ao giz sobre quadro negro.

²¹ Utiliza-se o *stop motion* para desenhos refeitos quadro a quadro, animação de recortes e criação de sequência com a ordem dos fotogramas invertida.

O design minimalista de Cohl, adotado com o intuito de simplificar o processo de animação, é capaz de produzir imagens fluidas, em constante transformação em um fluxo narrativo frenético. Mesmo com menos traços, Cohl repete dois arquétipos presentes no filme citado de Blackton: o palhaço e o cavalheiro. Aqui o cavalheiro é somente um figurante, sendo o palhaço quem domina a ação do início ao fim. A figura é capaz de dar apoio a uma narrativa que tende ao absurdo, sem raízes na lógica — algo que permanecerá presente em diversas correntes da animação. A animação é capaz de formar seu universo próprio, não prestando contas às regras do mundo real com suas ambientações e personagens que tudo podem representar, e Émile Cohl é um pioneiro neste rompimento com a lógica.

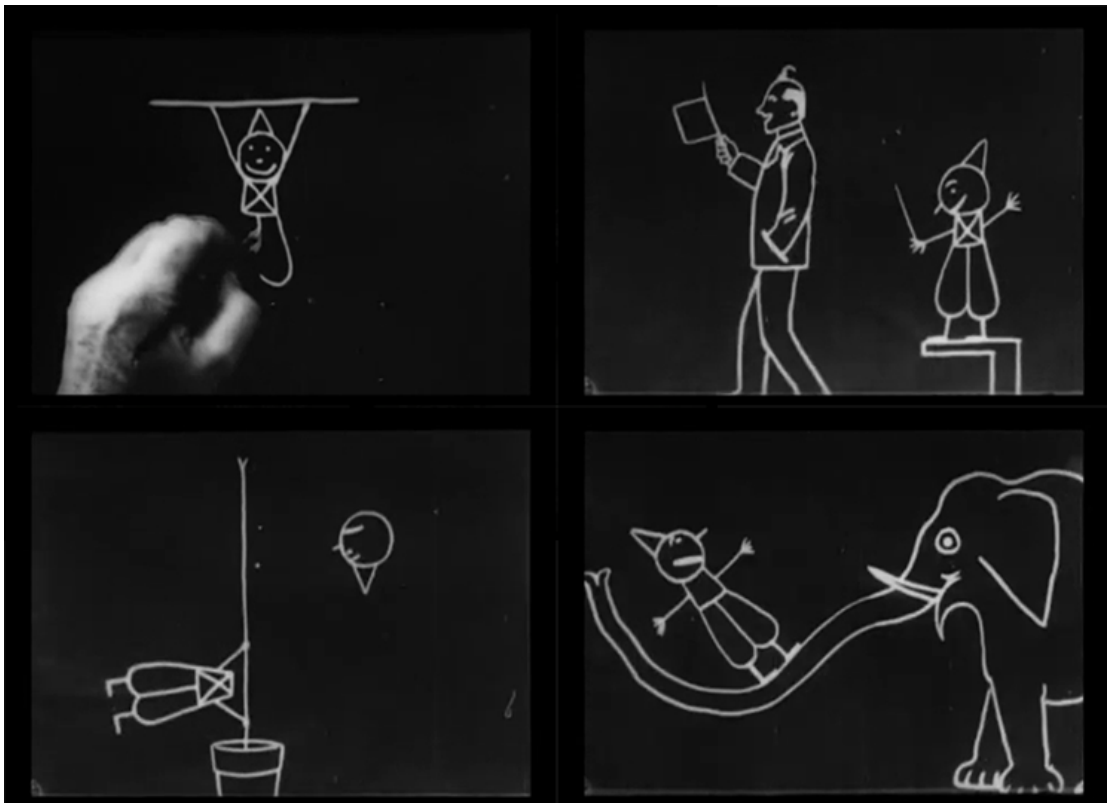


Figura 3: Fotogramas do filme *Fantasmagorie*.

Winsor McCay será outro pioneiro da animação na era silenciosa. Com seu primeiro filme, *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911), o autor já se provaria um precursor de princípios básicos da animação. Sem abdicar de seu traço, McCay animava seus personagens com design e detalhamento até então inéditos. Em seus filmes seguintes, McCay se tornaria o primeiro a criar protagonistas carismáticas e não-humanas.

Primeiramente com *How a Mosquito Operates* (Winsor McCay, 1912), protagonizado por um mosquito sedento pelo sangue de uma vítima. O filme acompanha o animal que, de

tanto se alimentar, explode. Mas é em 1914 que McCay cria sua mais carismática personagem animada em *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914). Gertie tornou-se um ícone para a era de McCay e estabeleceu um precedente incontestável para o cinema de animação, que viria a se tornar um meio que constantemente conta suas histórias em universos de animais que — assim como pessoas — falam, pensam e interagem. Assim, não iria demorar para que gatos, ratos, coelhos e muitas outras criaturas dominassem as telas para contar histórias humanas.

Presente em *Gertie the Dinosaur* como um personagem que interage de forma orgânica com a animação, McCay é mais do que apenas uma mão que desenha algo que ganhará vida. O fato de que cada quadro foi minuciosamente desenhado pelo autor é uma informação transparente e espetacularizada na narrativa. Mesmo que, como em *The Enchanted Drawing*, o desenho contracenasse com o desenhista, desaparece o caráter ilusionista das primeiras obras — a animação desde então havia sido desmistificada e sua técnica melhor conhecida pelo público em geral — fazendo emergir uma valorização do trabalho do artista.



Figura 4: Fotogramas do filme *Gertie the Dinosaur*.

Após a metade dos anos 1910 estreiam as primeiras séries de personagens — tanto no cinema de animação como no de ação ao vivo. *Out of the Inkwell* (Max Fleischer e Dave Fleischer, 1918 – 1929) e *Alice Comedies* (Walt Disney, 1923 – 1927) foram duas dessas séries que também apresentavam narrativas em que autores e personagens interagem. Até que o modelo se esgotasse, os animadores ganhavam papéis de destaque nas tramas como personagens.²²

²² Os animadores na diegese não eram, necessariamente, os animadores do filme de fato, ao passo eram muitas vezes interpretados por atores.

As séries de personagens que misturavam animação com atores em filmagens de ação ao vivo foram dando lugar aos filmes totalmente desenhados quadro a quadro. Ao mesmo tempo, a figura do artista/autor, até então sempre presente — a ponto de ser ele próprio uma personagem nos *lightning sketches* — deixava de ter participação direta na obra e saía de cena, permitindo às personagens agirem de forma mais independente, sem sequer precisarem mais obedecer às leis da física (às quais os artistas e os atores de filmes de ação ao vivo estavam necessariamente submetidos). Apesar de não serem mais *alter egos* dos animadores, as personagens ainda representariam manifestações artísticas e ideológicas dos mesmos (PINNA, 2006, p. 53-54).

É importante destacar a presença dos autores dentro dos filmes, pois esse é um dos poucos momentos em que eles estão constantemente dentro e fora de tela. É consolidado um modelo de quem são as pessoas responsáveis pela criação das animações. Blackton, Émile Cohl, Winsor McCay, os irmãos Fleischer e Walt Disney criam representações de si mesmos e, mesmo que involuntariamente, estabelecem a imagem do autor de filmes de animação: homens brancos de alta classe, bem-sucedidos. Este último, com uma presença que irá permanecer no imaginário da animação pelas próximas gerações, “personificou a figura americana do artista/homem de negócios bem-sucedido” (PINNA, 2006, p. 63).

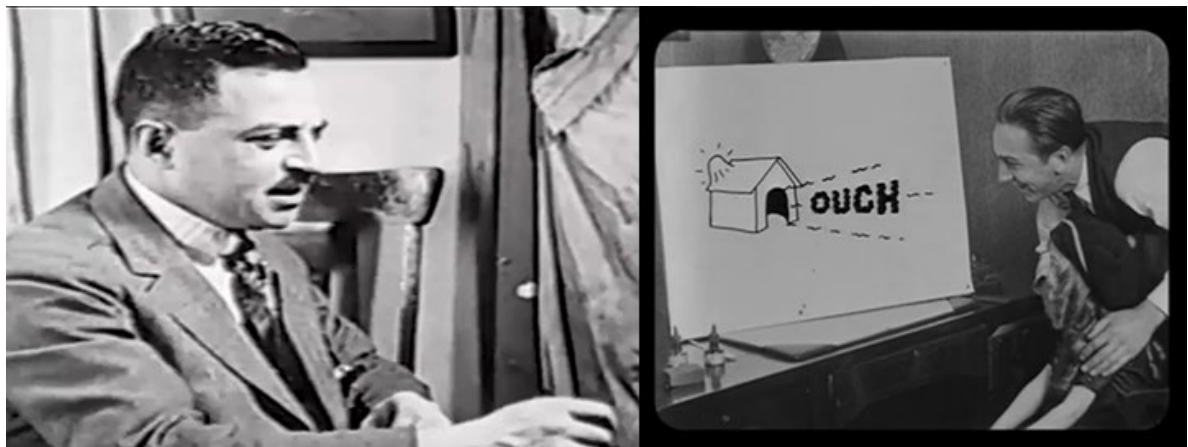


Figura 5: Fotogramas dos filmes *Out of The Inkwell: Invisible Ink* (Dave Fleischer, 1921) e *Alice's Wonderland* (Walt Disney, 1923). No quadro, Max Fleischer e Walt Disney, respectivamente, apresentam suas animações.

Muitos destes filmes da era silenciosa das animações, assim como os primeiros da era de ouro, traziam narrativas majoritariamente compostas por uma sucessão de *gags* (piadas) visuais, como aquelas da comédia pastelão, ou *slapstick*, também comuns ao início do cinema. O personagem de Chaplin, não à toa, influenciou diretamente a criação do personagem Gato Felix, que se inspira no Vagabundo até mesmo na forma em que se movimenta. Felix por sua

vez seria influente na criação de Oswald, o Coelho Sortudo e de Mickey Mouse, de Ub Iwerks e Walt Disney.

A centralidade do humor nos filmes e a busca por constantemente criar comicidade cria, ocasionalmente, obras capazes de abdicar das leis da física, lógica, moral e ética, sendo mais importante a “lei do humor”. Representações problemáticas de grupos que não detêm o controle sob suas próprias imagens e vozes são, muitas vezes, produzidas justamente neste âmbito. A forma de se construir personagens de minorias começava a revelar a aplicação de estereótipos, enquadrando grupos em certos padrões.

Na época, o *Blackface* era uma prática recorrente através da qual brancos interpretavam negros. Originário dos *Minstrel Shows* (shows de menestréis), o *Blackface* é uma caracterização em que se maquia o rosto de preto, criando lábios grossos de vermelho intenso. Nesses shows os personagens negros eram caracterizados como ignorantes e preguiçosos, musicais (dançavam, tocavam e cantavam) e cômicos. A representação pejorativa fazia muito sucesso na época e impactou diretamente o cinema de ação ao vivo, que levou às telas muitas vezes o *Blackface*. Até os dias atuais, por vezes, representações herdadas esta prática, o que é imediatamente condenado pelos grupos em defesa de representações positivas.

O *Blackface* foi a influência para a caracterização de personagens animados, como o menino Choc’late. Amigo de Bobby Bumps, protagonista de série homônima criada por Earl Hurd lançada entre 1916 a 1919, Choc’late possui pele totalmente preta com lábios grossos brancos. Todos os outros personagens negros que são apresentados ao longo da série possuem exatamente os mesmos traços fenotípicos, sendo seus gêneros caracterizados a partir de acessórios e vestimentas. Em *Bobby Bumps Starts for School* (Earl Hurd, 1917), em um plano geral da escola de Bobby fica evidente que o tratamento entre as etnias é completamente oposto. Com um cenário repleto de crianças brincando em um intervalo, apenas uma é de pele negra, presente quase fora de tela na margem superior do quadro. Todas as crianças brancas possuem traços singulares, sendo imediatamente possível distinguir uma do restante.



Figura 6: Fotograma do filme *Bobby Bumps Starts for School*.

Outra caracterização frequente nas séries animadas era a da empregada doméstica, uma mulher negra de porte avantajado e temperamento explosivo — presente também em *Bobby Bumps*. Por muitos anos essa que se torna uma personagem-tipo ressurgiu em animações, como na série *Tom and Jerry* (Joseph Barbera, William Hanna, Rudolf Ising, 1940 – 1967). *Felix The Cat: Uncle Tom's Crabbin* (Otto Messmer, 1927), filme que se apropria de um histórico de opressão e violência contra a população negra, igualmente utiliza este e outros padrões de representação. O filme apresenta como vilão um homem branco de chicote em mãos, que se incomoda com a música de uma família negra e a interrompe, violentando-a. A narrativa cria em certo momento uma tensão ao mostrar o antagonista em primeiro plano dando chicotadas, estando sua vítima fora de tela. Quando o plano abre, o banjo do personagem Uncle Tom (tio Tom) aparece destruído. O filme assim omite se o vilão, em uma prática escravocrata, chicoteara o negro ou apenas destruíra seu instrumento. Mesmo que o filme tente apresentar a violência e silenciamento da cultura negra como algo negativo — o protagonista Felix se coloca a favor da família negra, tentando ajudá-los e combatendo o vilão — ele mesmo repete práticas de silenciamento ao reproduzir personagens estereotipados como os presentes nos shows de menestréis.



Figura 7: Fotogramas do filme *Felix The Cat: Uncle Tom's Crabbin*.

Outra série de personagens a representar o homem negro em uma narrativa que vale destacar é *Mutt and Jeff* (Bud Fisher, Charles Bowers e Raoul Barré, 1913 – 1926). Em *Mutt and Jeff: Invisible Revenge* (Charles Bowers, Bud Fisher, 1925) a trama se desenvolve em torno de um químico capaz de deixar seres invisíveis. A substância precisa ser testada, sendo usada primeiro em microrganismos e depois em animais. Quando se iniciam os testes em pessoas, a primeira cobaia escolhida (por Jeff, com o intuito de pregar uma peça em Mutt) é um homem negro (desenhado no estilo *Blackface*). É curioso — se não terrível — perceber que a primeira pessoa a ser “apagada” é aquela cuja etnia já sofre um constantemente apagamento.

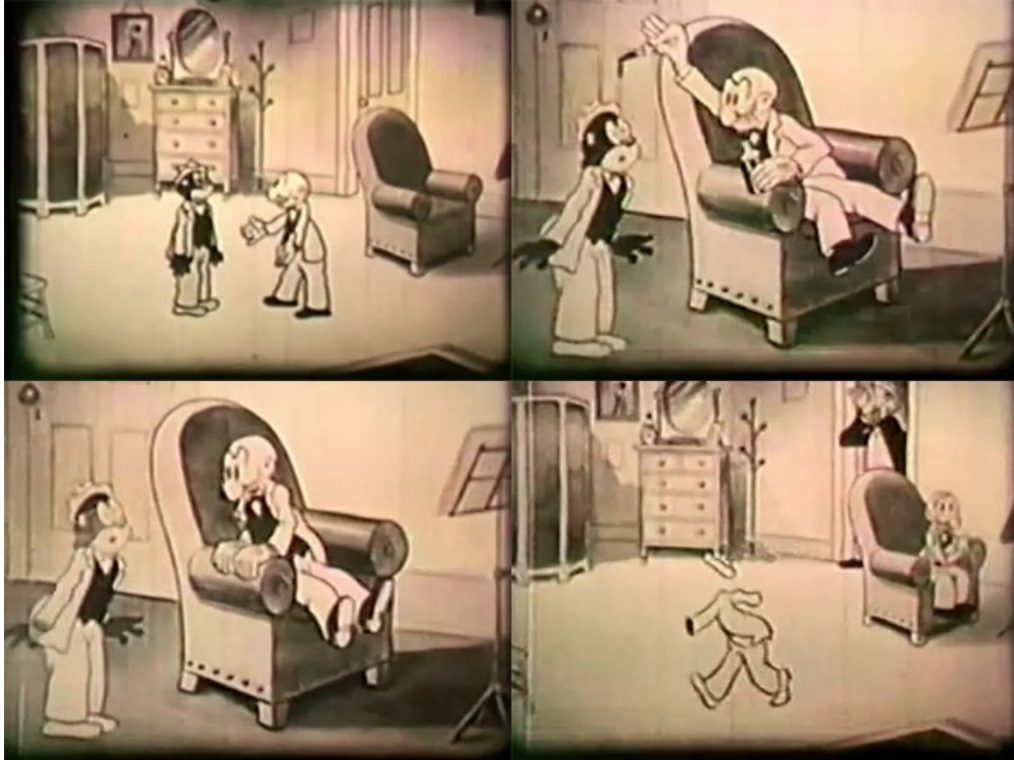


Figura 8: Fotogramas do filme *Mutt and Jeff: Invisible Revenge*.

É nessa lógica de homogeneização e apagamento de toda uma cultura que se estabelecem as bases de uma representação, o que levará décadas para começar a ser transformado. Veremos como na era de ouro da animação também se percebe a homogeneização de gêneros, sexualidades e corpos.

2.2. A ERA DE OURO DA ANIMAÇÃO

Em novembro de 1928 estreou *Steamboat Willie* (Walt Disney, Ub Iwerks, 1928), terceiro filme do personagem Mickey Mouse, trazendo uma inédita banda sonora sincronizada com a imagem por toda a duração do filme. A animação foi inteiramente concebida para explorar o uso do som, tendo um forte apelo musical e repleta de efeitos sonoros. Não por acaso é cunhado o termo *mickey mousing*, usado para caracterizar trilhas que pontuam ações em tela.

Mesmo que o som em animações já seja ouvido pontualmente em obras anteriores, é este o marco que a historiografia canônica considera como o que inicia a era de ouro, encerrando a era silenciosa da animação.

O momento representou um grande salto na linguagem. Com refinamento cada vez maior e expansão do número de personagens e séries, os grandes estúdios MGM e Warner

Brothers cresceram em suas produções para competir com as forças de Disney e dos Fleischer. Nomes icônicos que até hoje compõem o panteão dos grandes personagens ganharam seus primeiros filmes nessa fase, como Pernalonga e Patolino (Warner), Popeye, Betty Boop e Superman (Fleischers), Tom e Jerry (MGM), Pateta e Pato Donald (Walt Disney).

A animação começava a caminhar para cada vez mais produzir enredos mais interessantes, sem abdicar da comédia visual. A música teve papel fundamental, sendo a grande motivadora de séries — *Silly Symphonies* (Disney), *Looney Tunes* e *Merry Melodies* (Warner) e *Happy Harmonies* (MGM) compartilham uma mesma intenção de criar narrativas lúdicas embaladas por trilhas envolventes.

As *Silly Symphonies* de Walt Disney foram, para o estúdio, um celeiro de experimentações. Muitos avanços técnicos e artísticos que seriam vistos nos primeiros longas-metragens tiveram nesses curtas suas primeiras aplicações. As temáticas destes filmes variam entre narrativas puramente musicais e visuais; narrativas fechadas de personagens originais; e fábulas clássicas com direito a uma moral da história.

Disney, interessado em atingir o mercado europeu, buscava justamente nas histórias tradicionais europeias as inspirações para a produção de filmes com um apelo universal, para todas as idades, de todos os cantos do mundo. O mesmo apelo universal era buscado por diversos outros autores. É importante entender que filmes de animação destinados primordialmente ao público infantil são relativamente recentes, sendo a linguagem consumida por todas as faixas etárias desde seu início. Criar obras que dialoguem com todos, portanto, foi — e em muitos casos ainda é — um desafio do cinema de animação. Conquistar tal universalidade, entretanto, seria de fato possível? A análise das obras desta era será fundamental para questionar esse apelo e pensar limitações e potencialidades.

Cabe ressaltar que neste momento histórico passa a vigorar um documento que causa impacto profundo nas representações e deve ser levado em conta: o *Motion Picture Production Code*, conhecido popularmente como o Código Hays — por conta de William H. Hays, diretor da *Motion Picture Producers and Distributors of America* (MPPDA). Composto por uma série de normas seguidas pelos grandes estúdios em autocensuras, o código ditava o que era moralmente aceito e o que não era. Orientado a partir da moral cristã, restringia representações que aos olhos desta pecassem contra as leis de Deus, dos homens, das instituições religiosas, do matrimônio — enquanto cristão — e a decência. O código de produção foi assinado em 1930 e entrou em vigor em 1934.

2.2.1. OS FILMES DE PERSONAGENS

Nos filmes animados estrelados pelos grandes personagens dos estúdios, muitos dos episódios retratam interesses amorosos dos protagonistas. Estes passam por diversas provações, entrando em grandes apuros para no fim conquistarem o amor do par romântico. São os casos dos personagens masculinos, como Mickey e Popeye.

As relações de interesse amoroso entre personagens masculinos e femininos não costumam ser questionadas ou precisam ser justificadas. Desde o princípio são retratadas de forma espontânea, natural, como a única possibilidade existente.

Em casos de protagonistas femininas, pouco se vê interesse ativo delas por outros, ou o desejo de conquistar alguém. O destino amoroso das mulheres, mesmo que possam flertar, não é guiado por elas mesmas, sendo passivas às ações de um homem que a irá cortejar, cabendo a ela dar ou não o consentimento. Este não é um caráter exclusivo do cinema de animação, mas da representação feminina de forma ampla no cinema. Laura Mulvey ataca a questão em *Visual Pleasure and Narrative Cinema*:

[A] mulher [...] se situa numa cultura patriarcal como significante do outro masculino, vinculada a uma ordem simbólica em que o homem pode viver suas fantasias e obsessões através do comando linguístico impondo-lhes na imagem silenciosa de mulher ainda presa a seu lugar de portadora de significado, não criadora de significado (MULVEY, 1999, p. 834, tradução livre).

Deste modo, são as figuras femininas os alvos do desejo em suas histórias. Uma das poucas protagonistas femininas da era de ouro da animação é Betty Boop, que é inserida em situações de escopofilia constantes pelos coadjuvantes ou mesmo antagonistas.²³

Inspirada nas *flapper girls* e *pin-ups* da época, Betty Boop representa uma personagem sexualizada, objeto de desejo. Em *Betty Boop's Rise to Fame* (Dave Fleisher, 1934) vemos a personagem passando por diversos palcos e devendo se vestir de forma apropriada — o que a leva a se trocar constantemente, ficando nua em certo momento. Entra em cena o *male gaze*, — olhar masculino, em tradução livre — conceito desenvolvido por Laura Mulvey.

[O] prazer no olhar tem sido dividido entre o ativo/masculino e passivo/feminino. O olhar masculino determinante projeta sua fantasia sobre a figura feminina que é estilizada de acordo. Em seus papéis exibicionistas tradicionais mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, com suas aparências

²³ Entende-se por escopofilia o prazer pelo olhar, neste contexto o olhar do corpo erotizado.

codificadas para forte impacto visual e erótico para que conotem natureza “para-ser-olhada”. Mulheres exibidas como objeto sexual são o *leit-motiff* do espetáculo erótico: desde *pin-ups* ao *strip-tease*, de Ziegfeld a Busby Berkeley, ela sustenta o olhar, interpreta para e significa o desejo o masculino. [...] Tradicionalmente, as mulheres exibidas funcionam em dois níveis: como objeto erótico para os personagens dentro da tela, e como objeto erótico para o espectador dentro de um auditório [...]. Por exemplo, o dispositivo da *show-girl* permite que os dois olhares sejam unificados tecnicamente sem quebra aparente da diegese (MULVEY, 1999, p. 837-838, tradução livre).

A aplicação do conceito para compreender as bases do olhar em que se constroem a série dos irmãos Fleischer é fundamental. Para além do olhar e como essa construção se manifesta de forma enraizada na própria narrativa, Mulvey complementa:

[A] cisão entre espetáculo e narrativa dá suporte ao papel do homem como o ativo no avanço da história, fazendo as coisas acontecerem. O homem controla a fantasia filmica e emerge como o representante de poder em um sentido mais amplo: como o portador do olhar do espectador [...]. Isso é possível através do processo posto em ação ao estruturar o filme ao redor de uma figura principal controladora com quem o espectador pode se identificar. Ao se identificar com o protagonista masculino, o espectador projeta seu olhar sobre aquele que é seu semelhante, seu substituto na tela, de modo que o poder do protagonista masculino ao controlar eventos coincida com o poder ativo do olhar erótico, ambos fornecendo um satisfatório senso de onipotência. [...] O protagonista masculino é livre para comandar o palco, um palco de ilusão espacial em que articula os olhares e cria a ação (MULVEY, 1999, p. 839-840, tradução livre).

A fala de Mulvey é o retrato literal da narrativa de Betty Boop, ao considerar-se que ela divide a presença na tela com Max Fleischer, seu animador e protagonista dos próprios filmes. Os Irmãos Fleischer mantinham a tradicional fórmula de sua série *Out of the Inkwell* para Betty Boop em um momento em que a grande parte dos filmes dispensava a presença de ação ao vivo. Mas sendo Betty Boop o objeto passivo, se faz presente o olhar masculino construtor, onipotente, para assegurar que sua criação não tenha as rédeas da própria narrativa.



Figura 9: Fotogramas do filme *Betty Boop's Rise to Fame*.

Em certo filme, entretanto, é concedido a Betty Boop um maior controle narrativo. As condições do enredo para que tal poder a ela seja emprestado, revelam ainda mais graves problemáticas de representação. O filme em questão é *Betty Boop in Out of the Inkwell* (Dave Fleisher, 1938). No curta, um zelador em ação ao vivo, interpretado pelo ator afro-americano Oscar Polk, descansa no serviço lendo um livro com instruções sobre como hipnotizar alguém.²⁴ Seguindo as instruções, encanta uma caneta que desenha como mágica a personagem Betty Boop, que é momentaneamente hipnotizada e controlada por ele. O zelador recebe um sermão dela, que o recrimina por não estar trabalhando. Reclamando de ter que trabalhar, sem tempo para si mesmo, o zelador se levanta, mas acaba cochilando de pé, oportunidade que Betty Boop aproveita para se vingar e hipnotizar o personagem. Com seus poderes, Betty Boop limpa o escritório onde se passa a ação e hipnotiza o zelador para que ele trabalhe.

²⁴ Oscar Polk se tornaria amplamente conhecido no ano seguinte ao interpretar o também servente Pork em “...E o Vento Levou” (*Gone with the Wind*, Victor Fleming, 1939).

Dessa forma, o filme imprime sobre o personagem do zelador um estereótipo do negro preguiçoso, vadio. O personagem é colocado em um extremo oposto ao de Max Fleischer. Enquanto o animador é quem desenha Betty Boop no filme que estrela, dando prestígio a seu trabalho, em *Out of the Inkwell* é no passe de mágica que a garota surge. Se o “Tio Max”, como Betty Boop o chama, é a imagem da alta classe culta, o zelador é o ignorante que fala de forma extremamente caricata. Quando Boop nele atinge o feitiço de hipnose, o filme cria um efeito especial extremamente simbólico: o rosto do zelador fica completamente branco, e imediatamente ele se põe a cumprir suas tarefas de limpeza. Fica subentendido na narrativa que apenas quando um “espírito branco” atinge o trabalhador ele é capaz de realizar com sucesso seu trabalho.



Figura 10: Fotogramas do filme *Out of the Inkwell*.

Para a mulher, se tornar portadora da ação e do olhar na narrativa depende de uma luta árdua. Essa luta, compartilhada pelos grupos raciais minoritários em suas respectivas frentes, muitas vezes sequer pode ser travada quando, oprimidos, se veem esgotando forças na tentativa de sobreviverem.

2.2.2. AS SINFONIAS ANIMADAS E SEUS MAESTROS

As primeiras *Silly Symphonies* de Walt Disney podem ser entendidas pelo próprio nome: “Sinfonias Ingênuas” (tradução utilizada na distribuição para o Brasil), narrativas lúdicas que brincam com o movimento e a novidade da sincronia do som. São majoritariamente estreladas por animais e não possuem protagonistas claros. A dança, a música e as piadas visuais ditam grande parte das narrativas. Com o tempo, o modelo perde a força e os filmes ganham enredos mais definidos. É quando a série produz as primeiras adaptações de fábulas, como em *The Ugly Duckling* (Wilfred Jackson, 1931), que adapta o conto do Patinho Feio. Em 1932, uma grande revolução ajuda no avanço estético da série: o emprego da cor nos filmes.

O primeiro filme em cores a utilizar a técnica do *Technicolor*, na época exclusiva a Disney, foi o episódio *Flowers and Trees* (Burt Gillet, 1932). A representação de animais, flores e árvores traz uma narrativa visual que se apoia na música para narrar a história de um casal de árvores — uma caracteristicamente masculina e outra feminina. A árvore masculina apresenta um design anguloso, “cabelos” curtos, superfícies rugosas, enquanto a árvore feminina apresenta mais curvas, lábios e cílios que remetem a traços femininos e uma superfície mais lisa. A animação trabalha junto ao design para caracterizar cada personagem a partir da forma como se movem, trazendo ora masculinidade, ora feminilidade para as diferentes personagens. Em suma, como também é na realidade, o “gênero é uma performance que produz a ilusão de um sexo interior ou essência ou núcleo de gênero psíquico; se produz na pele, através do gestual, do movimento, do andar [...], da ilusão de profundidade interna” (BUTLER, 1993, p. 317, tradução livre).

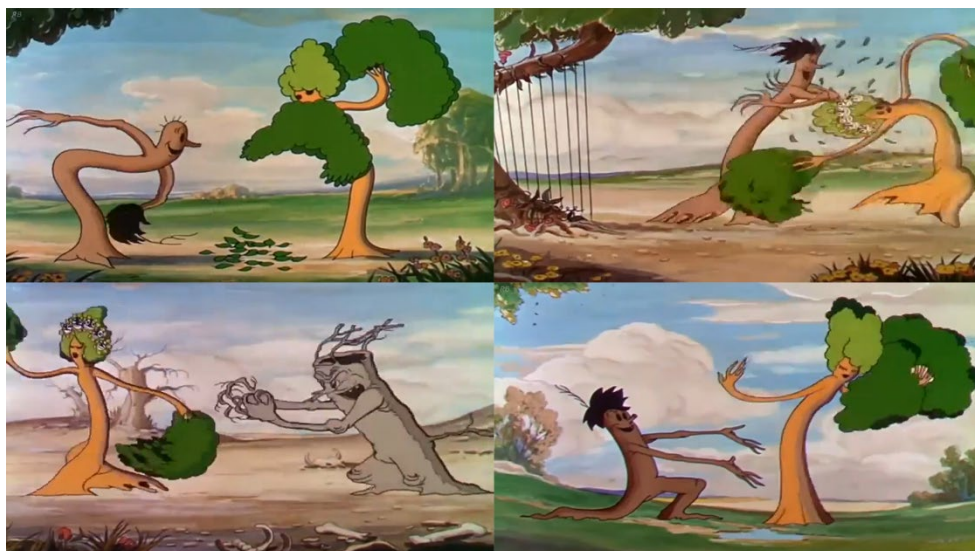


Figura 11: Fotogramas do filme *Flowers and Trees*.

As ações que envolvem as personagens replicam históricas relações — por vezes problemáticas — entre os gêneros. A personagem feminina, cobiçada por duas outras masculinas, tenta ser conquistada de maneiras diferentes. Mesmo a árvore que, no fim das contas, conquista a amada, começa o seu flerte tentando agarrá-la a força, sem seu consentimento. A antagonista da história, outra árvore de traços mais vilanescos, busca minar o relacionamento que cresce entre as duas outras ao causar um incêndio na floresta. Mesmo que ambas as árvores tenham o mesmo objetivo, o que difere o vilão do herói são os meios para se alcançá-lo, mesmo que ações condenáveis sejam comuns a ambos.

A representação do masculino que ultrapassa o limite do consentimento na conquista do personagem feminino objetificado no desejo também é percebido em diversas outras narrativas da época, como no primeiro cartum de Mickey Mouse — *Plane Crazy* (Walt Disney, Ub Iwerks, 1928). O filme retrata, em certo momento de sua narrativa, Mickey tentando beijar seu já estabelecido par romântico Minnie Mouse em uma narrativa puramente visual. Após breve flerte, ele a abraça e pede que seja beijado. Ela, repetidamente, recusa o avanço de Mickey, que acaba por beijá-la a força. Minnie possui poder de reação, demonstrando descontentamento fugindo de Mickey após desferir no rato um tapa. A narrativa apresenta a relação de forma conflituosa, ainda que cômica. Mickey não se torna um vilão da história, mas ainda não possui personalidade de “bom moço” que adquiriu nos filmes seguintes. Ainda assim, o camundongo é apresentado como um personagem que pretende gerar afinidades. A relação abusiva que experiência é representada de forma romantizada, como por muitos anos se repete.

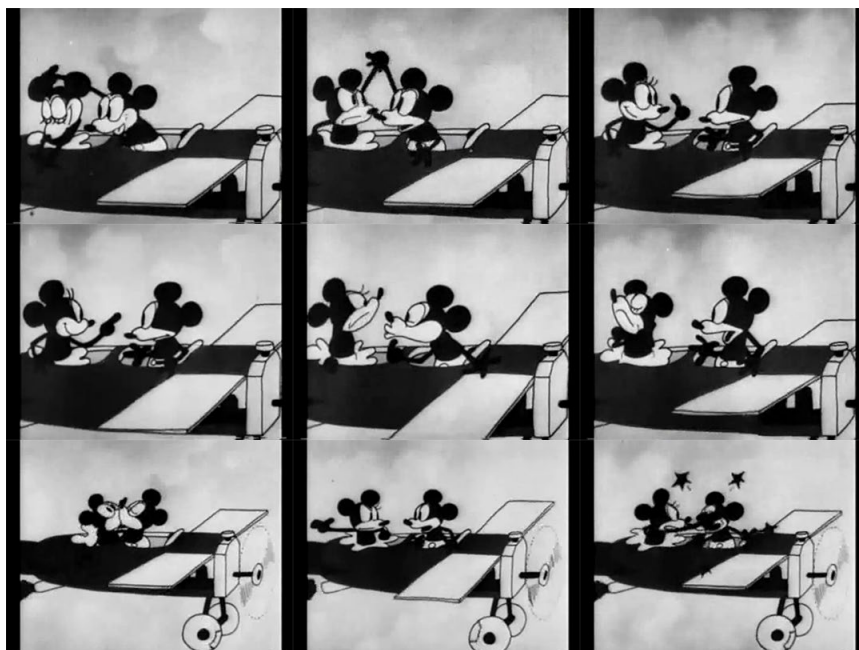


Figura 12: Fotogramas do filme *Plane Crazy*.

Elmer Elephant (Wilfred Jackson, 1936) é um filme da série *Silly Symphonies* que revela destoante exemplo da masculinidade até então representada. O filme apresenta um personagem tímido, sensível e carinhoso que procura demonstrar afeto por quem aparenta gostar. Ele, um elefante, ao tentar se aproximar dela — uma gata que comemora seu aniversário em meio a outros gatos — se encaixa em uma situação onde é o diferente entre os presentes, e é por eles maltratado, sendo discriminado pela condição de desigual. Só ao realizar atos heroicos que salvam a donzela em perigo é que Elmer consegue ganhar o respeito de todos ao redor.

A história do personagem diferente do seu meio, que foge dos padrões impostos de masculinidade e que precisa se provar para merecer seu lugar, tem como autora a única mulher em seu departamento. Bianca Majolie, a primeira mulher no Departamento de História dentro do Walt Disney Studios, talvez possa ter criado o roteiro a partir de um olhar crítico da própria condição de mulher no mundo da animação — uma posição que, assim como tantas no audiovisual, segrega todo um gênero.

O controle narrativo, como fica claro a partir dos nomes citados até então de diretores e produtores, é dos homens, que dominam o mercado de trabalho. Culturalmente, até então, é reservado às mulheres cargos menores e poucas oportunidades de carreiras, estando elas incumbidas socialmente do dever de casar-se, ter filhos e cuidar das famílias. A própria luta por uma cidadania plena com direito a votos para as mulheres era muito recente. Observa-se que poucas foram as mulheres com oportunidade de produzir suas representações no panteão dos animadores e diretores de filmes de animação.

Na linha de produção de Disney da época, já amplamente setorizada, a oportunidade concedida às jovens mulheres nos estúdios eram principalmente nos cargos de arte-final e pintura dos acetatos que seriam fotografados. Patricia Zohn, no artigo *Coloring the Kingdom* (Colorindo o Reino) para a *Vanity Fair*, descreve, com o apoio do relato de algumas destas mulheres, as condições de trabalho pelas quais deviam passar em meio a grandes produções. É revelado o custo humano por trás de revoluções estéticas do cinema:

Durante [a produção de] *Branca de Neve*, não era incomum ver as “meninas” — como Walt [Disney] paternalisticamente se referia a elas — magras e exaustas, desmornadas nos gramados, no salão das mulheres, ou mesmo sob suas mesas. ‘Serei grata quando *Branca de Neve* estiver terminado e eu poderei viver como humana mais uma vez,’ Rae [Medby McSpadden, colorista nos estúdios Disney] escreveu depois de gravar 85 horas em uma semana. ‘Nós trabalhávamos como pequenas escravas e todas iam dormir onde estivessem,’ disse a arte-finalista Jeanne Lee Keil, uma de duas canhotas no departamento que tiveram que aprender tudo de trás para frente. ‘Eu via o pôr do sol, nascer do sol, pôr do sol, nascer do sol’ (ZOHN, 2010, tradução livre).

Carrie Tupper, em artigo para o *website The Mary Sue*, realiza um trabalho de elencar nomes de mulheres com grande participação na animação e cita a dificuldade em encontrar dados sobre essas mulheres. “Livros tradicionais usados em aulas de história da animação mal mencionam mulheres de passagem, muito menos suas conquistas” (TUPPER, 2014, tradução livre).

A autora relata a experiência de assistir a um vídeo apresentado pelo próprio Walt Disney revelando segredos por trás do cinema de animação e, assim, se encantar com as possibilidades do meio. Sua trajetória teve início considerando como representantes dos profissionais de animação somente o gênero que era representado.

Enquanto idolatramos todas as princesas na tela, parecia que todas as pessoas que traziam elas à vida eram homens. Eu admirava aqueles como Glen Keane (animador das personagens Ariel e Pocahontas) e Andreas Deja (animador das personagens Tritão e Scar) mas costumava me perguntar onde eu me encaixaria. Pouco sabia eu que mulheres fizeram parte da indústria por anos (TUPPER, 2014, tradução livre).

Lotte Reigner, quem abre os nomes elencados, prova desde o princípio a potencialidade das animadoras. Primeira mulher a dirigir um longa-metragem de animação, sendo seu filme *As Aventuras do Príncipe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reigner, 1926) o mais antigo preservado, a alemã foi uma pioneira na técnica de animação de silhuetas utilizando recorte de papel.



Figura 13: Fotogramas do filme *As Aventuras do Príncipe Achmed*.

No contexto dos estúdios de Hollywood, as primeiras animadoras viriam na década seguinte:

[Lilian] Friedman se tornou a primeira animadora de estúdio em 1933. Seu primeiro trabalho em animação (sem créditos) é dito ser no cartum de Popeye *Can You Take It* [(Dave Fleischer, 1934)]. [...] Dentre 11 títulos em que Friedman trabalhou, só foi creditada por seis (TUPPER, 2014, tradução livre).

Laverne Harding, segunda animadora creditada pelo trabalho em *Oswald, the Lucky Rabbit*; Sylvia Moberly-Holland, segunda mulher no departamento de história da Disney; Retta Scott, primeira animadora na Disney e Mary Blair, artista de conceito fundamental para o desenvolvimento de diversos longas consagrados do mesmo estúdio são algumas das personagens na história da animação por trás das câmeras que, em meio às desigualdades históricas de sistemas que as desfavorecem, conseguiram conquistar espaço nas telas (TUPPER, 2014). Enquanto as posições de “primeiros” diretores, produtores, animadores e criadores de séries foram ocupadas assim que tais cargos se desenharam, as “primeiras” demoram a surgir, o que fica claro tendo em vista que apenas em 2012 foi lançado o primeiro longa-metragem de uma princesa Disney com uma mulher na direção — Valente (*Brave*, Brenda Chapman, Mark Andrews, 2012)²⁵²⁶ — e em 2013 a primeira série animada de televisão criada por uma animadora — *Steven Universe* (Rebecca Sugar, 2013 –). Trataremos sobre esta a fundo no próximo capítulo.

2.3. REPRESENTAÇÕES EM GUERRA

As *Silly Symphonies* e outras fantasias musicais da época buscavam falar a uma sociedade que sofria em meio a Grande Depressão pós-1929, a partir de narrativas que criavam utopias capazes de superar as carências da época (COHAN, 2002). Ao fim da década de 30 e a aproximação da Segunda Guerra Mundial, esse tom utópico muitas vezes cedeu lugar a manifestações mais nacionalistas, propagandistas e antinazistas.

O filme de animação *Peace on Earth* (Hugh Harman, 1939) é um dos primeiros exemplares da influência de um mundo à beira do conflito em um filme de animação. O curta traz às telas um universo narrativo que se inicia como similar aos de seus contemporâneos, com

²⁵ Brenda Chapman não concluiu o longa na direção, tendo sido dispensada antes de seu término, ficando com os créditos de co-direção.

²⁶ A protagonista Merida é a primeira princesa Disney oficial originária de um filme dos estúdios Pixar.

animais como personagens musicais, mas ao mesmo tempo se afasta dele ao ser ambientado em um mundo pós-apocalíptico e desolado. O humano presente na narrativa é apenas agente de destruição, totalmente desumanizado na encenação.

Peace on Earth se apropria de uma linguagem fantasiosa para agregar a ela uma temática sombria com a qual se choca. O curta não enaltece nenhuma nação, tampouco deprecia outras. Os combatentes do confronto armado representado são caracterizados apenas por “carnívoros” e “vegetarianos”. Tal escolha genérica compõe um traço de humor no filme, mas o coloca em uma posição pacifista que teve pouca continuidade nos anos que se seguiram, ao passo que não se divulga uma imagem positiva de nenhum dos lados, apenas mostra os prejuízos de um mundo em guerra. Por outro lado, a única herança que os homens deixam para o mundo, no filme, são os valores cristãos, na narrativa representados pela Bíblia encontrada pelos animais, que se tornam base para eles reconstruam o mundo.



Figura 14: Fotogramas do filme *Peace on Earth*.

Nos anos seguintes, a animação (como qualquer outro veículo midiático na época) se tornou uma grande aliada na produção norte-americana de conteúdo de propaganda em diversas frentes políticas. Isso impactou profundamente as representações nos filmes da época. As vozes enunciadas, os personagens que se destacaram e as diferentes formas de representá-los também foram armas na luta contra o eixo.

Envolvido com os esforços na política exterior norte-americana mesmo antes de seu país ingressar na Segunda Guerra Mundial, Walt Disney foi uma peça chave na Política da Boa Vizinhaça, interessada em estreitar alianças e estabelecer acordos de cooperação com países latino-americanos, em meio à ameaça da influência da Alemanha de Hitler. Essa política envolveu um intercâmbio de identidades culturais representativas de cada país, com os Estados Unidos exportando seu *American Way of Life* enquanto importava o tango argentino ou a baiana de Carmen Miranda, por exemplo. É em meados de 1941, então, que Disney e outros artistas de seu estúdio viajam por 12 semanas pela América Latina, passando por Uruguai, Argentina e Brasil, tendo alguns artistas seguido para Peru, Bolívia e México.²⁷ Como consequências dessas visitas foram produzidos os filmes *Alô, Amigos (Saludos Amigos, 1942)* e *Você Já Foi à Bahia? (The Three Cabelleros, 1944)*, que celebram exoticamente uma parcela da identidade de países latinos.

O personagem Zé Carioca é apresentado nos longas como a estrela brasileira que o Pato Donald no Brasil conhece. Sua figura é inspirada no “malandro”, um personagem-tipo nacional que é galanteador, gosta de sambar e foge do trabalho. Esta imagem se torna imediatamente a primeira referência masculina do brasileiro para o público internacional, figurando ao lado das personas de Carmen e Aurora Miranda, esta que estrela no segundo filme de Zé Carioca.

Com tramas simples — mais voltadas para o espetáculo visual e musical — e participações de personagens já conhecidos — como Pato Donald e Pateta —, os conjuntos de curtas que compõem ambos os filmes se sustentam em um olhar exterior sobre tradições, homogeneizante e redutor. Ainda assim, tratando os países vizinhos como assuntos de seus filmes, alianças de fato eram favorecidas, tornando as produções benéficas tanto para os estúdios quanto para o governo norte-americano.

Em dezembro do mesmo ano da viagem de Disney, a base norte-americana de Pearl Harbour foi bombardeada e os EUA ingressaram oficialmente na guerra contra o eixo. A Segunda Guerra Mundial se configurou como um conflito em que a personificação do mal, na figura dos inimigos, esteve fortemente impregnada na sociedade. Havia uma enorme facilidade de se apresentar temas propagandísticos e antinazistas, pois grande parcela da população, além de estar familiarizada com os temas, tendia fortemente a já repudiar o inimigo, submetendo-se ao que estaria ao seu alcance para apoiar a própria nação na luta.

²⁷ Para mais informações sobre a viagem de Disney e sua equipe pela América Latina, “A visita de Disney à América Latina”, artigo de Andrés Rodríguez para El País. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/07/cultura/1460044858_011138.html>. Acesso em: 20 jun. 2018.

Os curtas-metragens de animação eram os principais veículos de propaganda da época, sendo reservado aos longas-metragens produções de apelo mais amplo. Os curtas promoviam recorrentemente a compra de títulos de guerra e pagamentos de impostos. Nestes filmes, o nazismo ora é representado como uma ameaça externa invisível, ora é personificado através de vilões nazistas. *The Thrifty Pig* (Ford Beebe, 1941), por exemplo, reaproveita a animação *Three Little Pigs*, transformando o lobo mau um nazista. Já em *The New Spirit* (Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, 1942), a ameaça nazista é introduzida na narrativa através da menção no rádio, tornando-se pretexto para inflamar o nacionalismo — através do personagem Pato Donald, aqui um cidadão patriota — e promover o pagamento de impostos. O epílogo de filmes como estes se repetia por diversos filmes: imagens que reproduzem o poderio bélico estadunidense em combate aos inimigos, narradas por uma imponente voz que reforça a necessidade do pagamento de “impostos para [ajudar a] derrotar o eixo”²⁸, representado através de máquinas de guerra estampadas com a suástica nazista ou o sol nascente do império japonês.

Assim, sem pudores de exibir a marca do nazismo, os grandes estúdios da Disney, Warner, Terrytoons, MGM e Paramount produziram diversos títulos que se ancoravam no maniqueísmo com um lado bom e puro — Estados Unidos e aliados, liberdade, cidadania — e outro lado absolutamente mau — Eixo, nazismo, fascismo, totalitarismo. Em meio a tal contexto, os estereótipos já tão difundidos culturalmente eram muito facilmente empregados contra os inimigos. Principalmente aqueles de minorias étnicas.

Em curtas como os de Popeye, a representação do povo japonês é a que mais chama a atenção. Repete-se a representação homogeneizante de um povo, ao se desenhar todo personagem da marinha japonesa com os mesmos traços. Como parte do eixo, o Japão era um dos inimigos, juntamente com a Itália, mas seu povo é o mais privado de diversidade dentro da representação.

A própria homogeneização de seu povo, entretanto, é o que outros filmes da época acusam ser o *modus operandi* da Alemanha nazista.

Der Fuehrer's Face (Jack Kinney, 1943), filme em que Pato Donald sonha viver na Alemanha nazista, ironiza a idolatria a Hitler, a escassez da vida no regime, a exploração do trabalho no país. Ao acordar do pesadelo em sua casa, Donald dá lugar à idolatria exacerbada à própria nação, expressando sua felicidade em ser um cidadão dos Estados Unidos da América.

Education for Death (Clyde Geronimi, 1943) revela um outro lado da representação alemã, a partir de uma visão empática na narrativa que busca documentar como o sistema da

²⁸ “Taxes to beat the axis!” Citação presente no filme *The Spirit of '43* (Jack King, 1943), assim como em outros curtas-metragens da época que compartilhavam do mesmo epílogo.

Alemanha nazista opera na criação de jovens “educados para a morte”, como diz o título. A obra acompanha o jovem menino alemão Hans desde antes do seu nascimento até sua morte, mostrando como o país o educa para replicar a ideologia nazista. Mesmo sendo uma peça de propaganda política narrada a partir de um ponto de vista norte-americano, o filme não repete a fórmula de outras animações da época que tratam o nazismo como massa uniforme. Separando os líderes nazistas de seu povo, que na narrativa é mais uma vítima do regime, o alemão é humanizado, representado com seu próprio idioma falado, sendo considerado seu passado democrático e suas diferenças internas.

Sobreviver ao apagamento na representação, mesmo em eventos de conflito global em que cada voz é uma arma de influência, é um privilégio que o europeu dispõe. Outras culturas, entretanto, se encontrarão em guerra pela representatividade por muitos anos à frente.

2.4. REPRESENTAÇÕES DE FAMÍLIA EM SÉRIES ANIMADAS PARA A TV

Com a chegada dos televisores aos lares em meados dos anos 1940, cresce uma demanda por conteúdo específico, de orçamento mais baixo e menos tempo de produção em relação ao cinema. A animação se adapta para atender a essa demanda, desenvolvendo modelos de produção que irão baratear e acelerar os processos. Ao fim da década, a animação limitada (ou animação econômica) ganha força como um desses modelos, sendo empregada nas primeiras séries de televisão.

As obras norteadas pela *animação limitada* privilegiavam o enredo e a visualidade das narrativas, em detrimento do movimento. Era produzido, de maneira planejada, o menor número de quadros possível, em que se redesenhava apenas aquilo que se movia, agilizando o processo de produção e reduzindo custos (PINNA, 2006, p. 83).

Coexistindo na televisão com reprises de filmes de animação da era de ouro do cinema, aos poucos as produções destinadas especificamente para a transmissão na TV foram aumentando em oferta. O estúdio de William Hanna e Joseph Barbera nesse contexto foi o mais prolífico, se valendo da simplicidade da animação atrelada “a concepções gráficas de personagens bastante originais metidos em histórias agradáveis do tipo comédia/aventura” (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 136 apud PINNA, 2006, p. 85). Tais personagens variavam de acordo com a temática explorada.

Já que a estética e a técnica utilizadas eram basicamente as mesmas em todas as séries, o elemento que as diferenciava umas das outras era justamente as temáticas abordadas e as personagens-título. O que se nota nas séries criadas pela dupla, e foram inúmeras as séries produzidas pelos estúdios Hanna-Barbera, é uma repetição de temáticas que fizeram sucesso. Assim, séries sobre famílias em ambientações inusitadas como *Os Flintstones* (1960) e mais tarde *Os Jetsons* (1962) ou duplas de personagens como *Zé Colméia* e *Catatau*, *Pepe Legal* e *Babalu*, *Tartaruga Touché* e *Dumdum*, *Lippe*, *o leão e Hardy*, *a hiena* eram lançadas na televisão em proporção geométrica (PINNA, 2006, p. 86).

Em muitos dos *shows* criados pela dupla, animais antropomorfizados protagonizam narrativas cômicas. Já as séries familiares, como *Os Flintstones* e *Os Jetsons*, trazem seres humanos como protagonistas. Diversas outras ambientações trouxeram personagens humanos e mais realistas do que tais cartuns, como ficções-científicas (*Jonny Quest* e *Os Herculoides*), histórias de terror (*Scooby Doo Where Are You!*) e séries de super-heróis (*Os Impossíveis*, *Homem-Pássaro*, *Space Ghost*).

As séries, a partir da necessidade de economizar nas animações, demandavam roteiros que se apoiassem mais em diálogos. Para otimizar a produção, cenários são reaproveitados ao máximo, assim como trechos animados. Essa busca por economia encontra no modelo das *sitcoms* um grande potencial de criar personagens originais, com roteiros cômicos e verborrágicos sem a demanda por abundância de ação.²⁹ É o caso da série *The Flintstones* (William Hanna, Joseph Barbera, 1960 – 1966), o primeiro cartum a ocupar o horário nobre norte-americano, construído com tamanha adequação ao modelo de *sitcoms* que claque de risada eram adicionadas a sua trilha, como se o desenho animado fosse gravado em frente a uma plateia, como é o caso das séries de comédia de ação ao vivo da época.

Ambientada em um cenário que mistura pré-história e contemporaneidade de forma cômica, a série é protagonizada pelo casal Fred e Wilma Flintstone, que convivem com os vizinhos e melhores amigos Barney e Betty Rubble. Em meados da série, os Flintstones têm uma filha (Pedrita), enquanto os Rubble adotam um filho (Bam-Bam). O personagem Dino é o animal de estimação da família Flintstone, um dinossauro que age como cachorro — para assim completar o modelo tradicional de pai, mãe, filho e animal de estimação. As duas famílias possuem configurações em comum, sendo os pais trabalhadores e suas esposas as donas de casas. As caracterizações tendem a modelos hegemônicos de masculinidade e feminilidade ao

²⁹ *Sitcom*, abreviação de *situation comedy*, ou comédia de situação, gênero popularizado nos anos 50 com as séries *I Love Lucy* (1951 – 1957) e *The Honeymooners* (1955 – 1956).

passo que os homens são caracterizados por suas brutalidades, enquanto as mulheres são marcadas por suas delicadezas. Os interesses masculinos por esportes contrastam com o interesse das mulheres por compras. Intelectualmente, as mulheres são apresentadas como mais inteligentes e cultas que seus maridos.

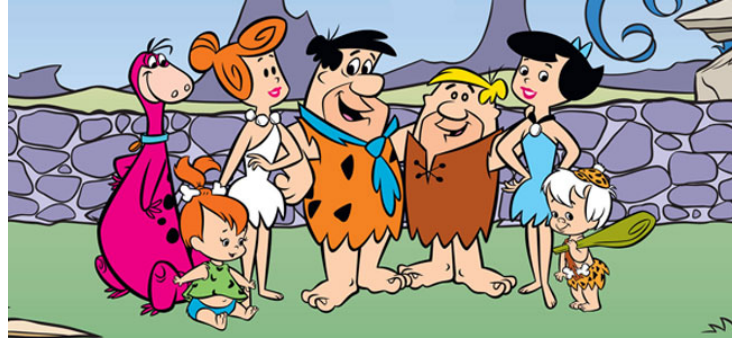


Figura 15: Personagens da série *The Flintstones*.

Na série *The Jetsons* (William Hanna, Joseph Barbera, 1962 – 1963), conhecemos outra família, agora em um oposto futuro distante de carros voadores e edifícios suspensos, mas ainda com pais de família como os únicos trabalhadores que sustentam a casa e suas esposas como as donas de casa. As questões de gênero são inflamadas ainda mais a partir de personagens como a robô que realiza as tarefas domésticas — esta chamada de Rosie, caracterizada como uma personagem feminina. Tão enraizado nas representações, o modelo da empregada doméstica é reproduzido ao se embutir um gênero na máquina que faz esse trabalho.

A família na pré-história e no futuro utópico são virtualmente as mesmas. Colocando ambas as séries em perspectiva, a estagnação nas configurações familiares dá a entender que estes modelos são universais, imutáveis e compulsórios por toda a história. A representação do modelo familiar, tão relevante para a discussão quanto dos indivíduos, se orienta nos próprios limites impostos pela sociedade do que pode significar família.

Ao fim da década de 60, o cinema irá finalmente se ver livre das imposições do Código Hays. A televisão, crescendo em presença nos lares, impacta o cinema, reduzindo o número de público de suas salas. A animação como linguagem é cada vez mais empregada para anúncios comerciais, além de passar a ter como principal público-alvo as crianças. Não demora para que, como até hoje percebe-se, a animação seja vista como uma produção voltada majoritariamente ao público infantil.

As décadas seguintes apresentaram poucas inovações, estéticas ou narrativas, se valendo de sistemas de produção consolidados, personagens e gêneros já consagrados e suas séries

derivadas. No campo tecnológico, entretanto, a computação gráfica despontava como uma opção viável para facilitar a produção. Ao fim dos anos 80, os primeiros filmes traçados e pintados digitalmente começam a ser produzidos. Além disso, também nessa época começam a ser transmitidos os primeiros canais de televisão de conteúdo primordialmente infantil — *Nickelodeon* — e de animação — *Cartoon Network* –, criando uma demanda que poderá ser mais viavelmente atendida graças a tais facilidades que os computadores proporcionam.

Justamente ao fim dos anos 80, um novo modelo de família na televisão não demora a ganhar o mundo em popularidade: Os Simpsons (*The Simpsons*, Matt Groening, 1989 –). A família norte-americana foi uma das primeiras produções de sucesso do canal aberto *FOX*, recém-lançado no ano de 1986. Uma surpresa para o mercado da época, Os Simpsons apostava em um público-alvo adulto no momento em que a animação majoritariamente atingia o infantil.

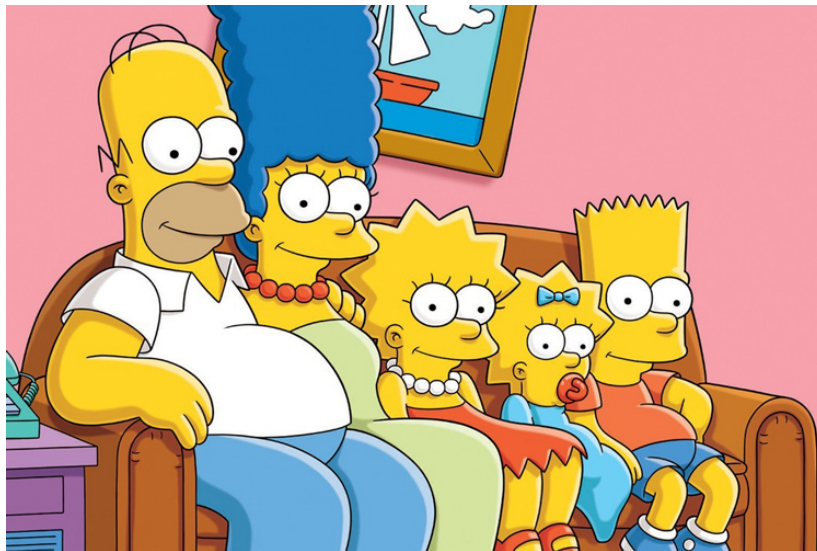


Figura 16: A família Simpson, protagonistas da série.

O apelo da série se encontra em seu roteiro — contando desde o princípio com um time de roteiristas experientes em comédia — em seus personagens cativantes e na forte identificação que consegue causar a partir do humor. A primazia pelo roteiro, entretanto, não se dá em detrimento da animação, que alcança um nível de produção alto e livre da animação limitada, sendo animado a 24 quadros por segundo e com grande apuro técnico.

Uma grande ferramenta na construção da narrativa da série são os estereótipos. Atuando em diversos níveis, diversos personagens são criados a partir deles. Cada membro da família Simpson parte de padrões clássicos já muito representados e de fácil identificação pelo público, que imediatamente reconhece as personas: Homer é o pai de família, um homem de pouco

intelecto, por vezes bruto, mas que ama e é fiel a sua família; Marge é a mãe, dona de casa, mais inteligente e carinhosa; Bart é o filho, uma criança encenqueira que constantemente causa problemas; Lisa é a filha intelectual, culta e talentosa; Maggie é o bebê que nada diz, mas interage visualmente e Abe Simpson é o avô, patriarca da família, veterano de guerra e idoso rabugento.

O panteão de personagens que vivem em Springfield — cidade onde vive a família — é extenso. Cada personagem, grosso modo, pode ser definido a partir de seu papel na comunidade. O policial, o prefeito, o dono do bar, o empresário, seu mordomo, o vizinho da família, o reverendo da igreja, o diretor da escola etc. A série estabelece um *status quo* em que cada um destes personagens, criados a partir de lugares-comuns, se encaixam e permanecem.

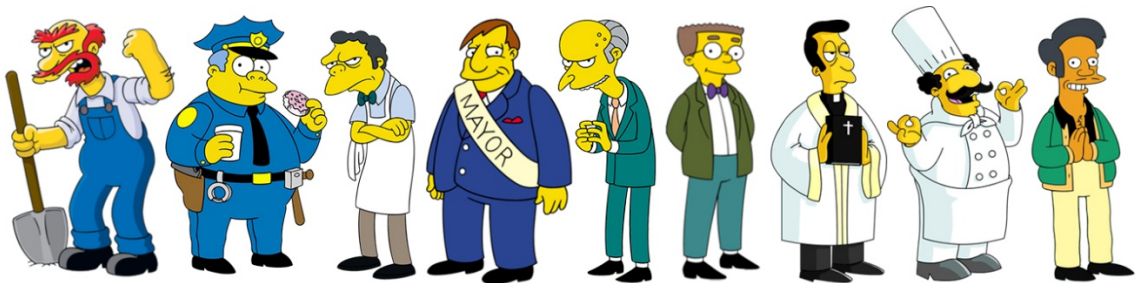


Figura 17: Personagens secundários em *The Simpsons*.

Sendo desenvolvidos de acordo com a ocupação que exercem, muitos personagens são caracterizados através dos estereótipos associados a tais ocupações. Consequentemente surgem personagens de outras culturas, caracterizados por sotaques carregados e maneirismos, sátiras dos diferentes povos, como o indiano Apu, dono de uma loja de conveniências; zelador Willie, um grosseiro irlandês e Luigi Risotto, o extravagante chef italiano de uma *trattoria*. Em tese, cada personagem se encontra na mesma situação, frente a um sistema igualitário que estereotipa todo e qualquer personagem na narrativa. Por vezes os estereótipos são até mesmo admitidos dentro da narrativa, que é “uma das principais soluções para a caracterização das personagens lançadas pelo Cinema de Animação nos últimos anos — a subversão dos sentidos dos estereótipos apresentados” (PINNA, 2006, p. 93). Entretanto, os efeitos de tais representações são particulares para diferentes grupos representados.

Se aproximando de completar 30 anos no ar, sendo a série de animação mais longeva da história da TV, os Simpsons não envelhecem como personagens, porém a série é constantemente afetada pelos eventos do mundo real, seja a partir de comentários satíricos a respeito de questões políticas e sociais, ou mesmo pela presença na narrativa de referências a

cultura contemporânea, seja citando ou trazendo personagens reais para a narrativa — muitas vezes sendo as próprias personalidades quem as interpretam.

Considerando a crescente reivindicação pela representatividade autêntica, como posto anteriormente, manifestações se posicionam contrárias às representações que reproduzem os ditos estereótipos nas mídias de massa que se apropriam de culturas a partir de um olhar hegemônico. Neste contexto atua o documentário *The Problem with Apu* (Michael Melamedoff, 2017), apresentado pelo comediante Hari Kondabolu, que busca questionar a representação do personagem indiano na série como uma problemática figura, além de debater seu impacto na vida de jovens indo-americanos que crescem na América com Apu como única imagem representativa de sua identidade para o grande público.

Diversos entrevistados de origem e descendência sul-asiática revelam suas experiências como vítimas de racismo que perpassam pelo personagem de Apu. Relatam experiências em que foram chamados pelo nome Apu ou quando seu bordão “*Thank you, come again*” (“Obrigado, volte sempre”, frequentemente dito pelo personagem aos seus clientes que atende em sua loja) é usado contra eles de forma pejorativa.

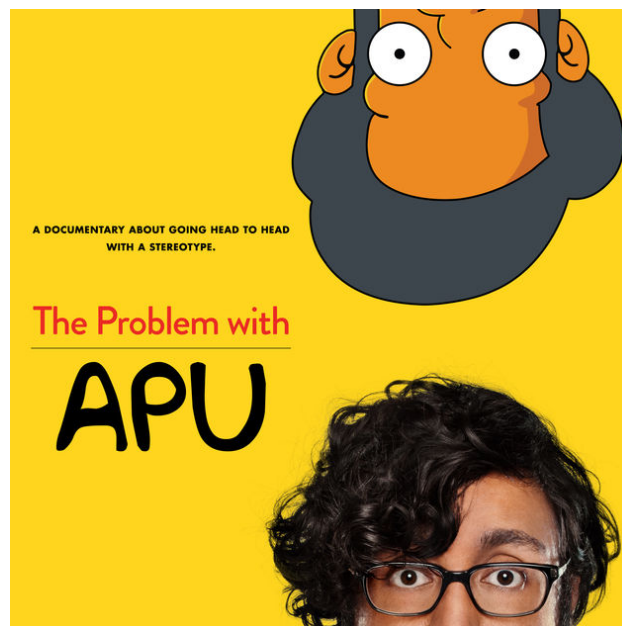


Figura 18: Imagem de divulgação do documentário *The Problem with Apu*.

Apu se tornou um ícone, assim como diversos personagens da série. Porém, como o documentário busca sublinhar, sendo ele por muito tempo o único ícone da cultura popular americana de um povo de mais de um bilhão de pessoas, os imigrantes e descendentes subrepresentados se veem em um espaço que os mantém silenciados.

Sinto que existe uma lacuna. Muitas coisas aconteceram sem cobertura [da mídia] porque pessoas pardas não tinham permissão de falar até 15 anos atrás. Estamos falando sobre uma era pré-Aziz [Ansari] e Mindy [Kaling, dois comediantes de sucesso norte-americanos de descendência indiana]. Então existe esta grande brecha [de representação] de quem nós fomos e como é essa experiência, e quando sua única imagem é um personagem de desenho interpretado por [Hank Azaria,] um homem branco, então é [o mesmo que] homem branco e tinta marrom — e este país tem uma história disso.³⁰

No Good Read Goes Unpunished (Mark Kirkland, Mike B. Anderson, 2018), episódio da 29ª temporada, gerou grande repercussão após sua exibição ao satirizar a crítica ao “politicamente incorreto”. Em uma das tramas, Marge compra a Lisa um livro que lia em sua infância. Quando lê para a filha, percebe que a protagonista, uma jovem garota branca chamada Clara, possui escravos, a quem destrata e violenta. Marge se decepciona quando compreende o teor racista do livro, pois não percebera tais problemáticas quando conhecera a história. Ainda interessada em transmitir a experiência que viveu com o livro, a mãe se esforça para editar a publicação. “*É muito trabalho extrair o espírito e caráter de um livro. Mas agora está inofensivo como um domingo em Cincinnati.*” Marge diz, ao trazer o livro para Lisa, que percebe que a narrativa perdeu todo o propósito:

LISA: — Parece que esta nova Clara já começa perfeita.

MARGE: — Pode apostar!

LISA: — Mas já que ela já é evoluída, ela não tem uma jornada emocional para completar.

MARGE: — Não.

LISA: — Meio que significa que não tem propósito para o livro.

MARGE: — Bom, o que eu posso fazer?

LISA [Se vira para a câmera]: — Difícil dizer. Algo que começou décadas atrás e era aplaudido e inofensivo, é agora politicamente incorreto. O que se pode fazer?

MARGE: — Algumas coisas serão lidadas mais tarde.

LISA: — Se é que serão.

(*No Good Read Goes Unpunished, The Simpsons, 2018, tradução livre*)

Entra em quadro, ao lado da cama de Lisa, um retrato de Apu, onde se encontra a frase “Não tenha uma vaca, Apu”.³¹ Marge e Lisa finalizam a cena olhando para o espectador (Figura 19), com semblantes inquisitivos.

³⁰ Tradução livre da fala de Hari Kondabolu em entrevista no programa *The Daily Show*. Minuto 0:40. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pRRkyPkKYwA>>. Acesso em: 26 jun. 2018.

³¹ Referência ao animal sagrado na cultura hindu.



Figura 19: Fotografia do episódio *No Good Read Goes Unpunished*.

Fica evidente que a cena está tratando sobre a representação do próprio Apu, colocando-o como um personagem que foi concebido décadas atrás de forma inofensiva e aplaudida, mas que hoje é problemático.

A cena gerou grande repercussão, muito criticada em redes sociais, como uma resposta insensível à questão, ao ignorar que mesmo um personagem criado com intenções inofensivas pode causar impacto que vai além de seus propósitos narrativos, dando poder e voz a grupos discriminatórios. Além disso, emerge a questão: por quem as personagens são aplaudidas? De fato, a história prova que representações de cunho racista já foram populares, como já citado, mas os grupos que incentivam e exaltam tais representações tendem a ser as maiorias hegemônicas.

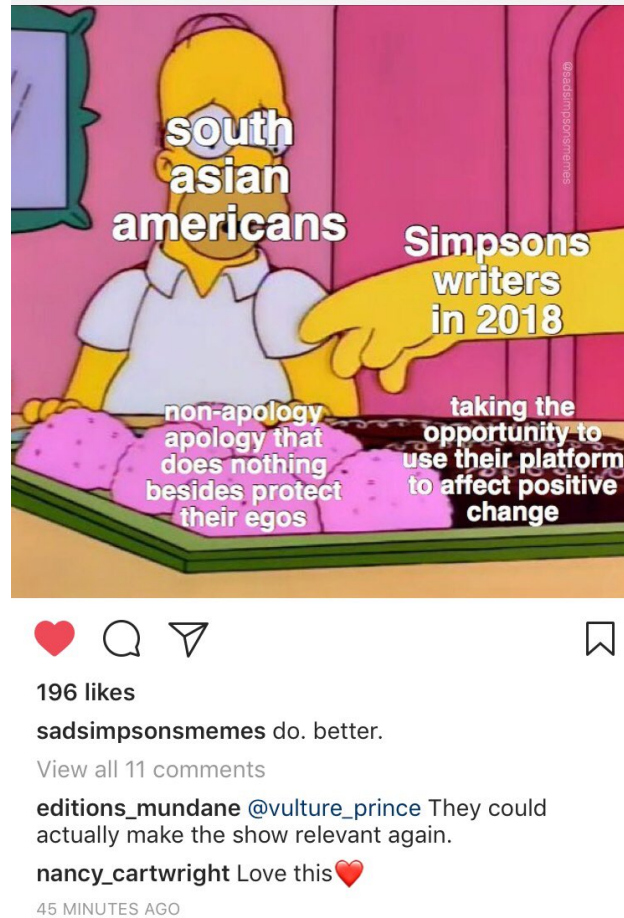


Figura 20: Captura de tela da rede social *Instagram*.

Na figura 20, uma montagem compartilhada na rede social *Instagram* que satiriza o caso, o rosto triste de Homer representa os “americanos de origem sul-asiáticos”. A mão, que representa os “roteiristas de *Simpsons em 2018*” descarta a opção de “aproveitando a oportunidade para usar a plataforma para causar mudanças positivas” e escolhe uma “desculpa não-desculpa que faz nada além de de proteger seus egos” (postado pelo usuário *sadsimpsonsmemes*, 2018, tradução livre). Na postagem, Nancy Cartwright, atriz que interpreta Bart Simpson e vozes secundárias na série, comenta que “amou isso”. Se confirma que a escolha dos caminhos pelo qual a obra toma não necessariamente refletem o posicionamento de seus intérpretes.

Momentos após a cena controversa em questão, uma sequência posterior ironiza a prática do *Camp* e das leituras *Queer* que buscam se apropriar de textos a partir do olhar sobre a autora. Marge e Lisa visitam uma universidade, e Lisa leva a mãe a uma sala onde professores de literatura se encontram. A filha os introduz dizendo que eles têm uma notícia sobre Heloise Hodgson Burwell, a autora fictícia do livro presente na trama.

PROFESSORA: — Ah, Marge Simpson, a fã de Burwell.

PROFESSOR: — Somos todos Burwelleans.

MARGE: — Vocês não se importam que os livros delas são um pouco “avó na varanda”?

PROFESSOR: — Marge, a vida toda de Burwell foi um protesto contra conformidade. Sim, ela nunca casou.

PROFESSORA: — Não teve filhos. [...] Heloise Burwell é um ícone lésbico! Seus estereótipos “ofensivos” eram na verdade um protesto irônico autoconsciente contra a própria opressão.

MARGE: — Quanto disso vocês realmente acreditam?

PROFESSOR: — Mmm... a maior parte.

MARGE: — Tanto para absorver... Como vocês lidam com tudo isso?
(*No Good Read Goes Unpunished, The Simpsons, 2018, tradução livre*).

The Simpsons continua a jogar sob a lei da ironia que atinge a todos e a todas sem exceções a despeito de protestos, trazendo um olhar irônico a respeito da relativização da interpretação dos textos. A série é defendida ainda por muitos que compreendem como principal motivação para as narrativas o humor satírico, reforçando o argumento a respeito da distribuição de estereótipos a todos. A polarização muitas vezes é incapaz de assimilar ambas as noções: a representatividade e suas diversas faces afeta a vida do representado ou subrepresentado. Os Simpsons figuram como um objeto para apresentar este fato, sendo uma obra rica na apresentação de diversos estereótipos que atingem de diversas formas grupos diversos. A série, seguindo a natureza de satirizar as diferentes questões sociais, é impactada pela discussão trazendo para a própria diegese uma resposta igualmente satírica.

O comediante, roteirista e diretor Aziz Ansari, em *The Problem with Apu* coloca da seguinte maneira:

Existe essa ideia de que se há quatro pessoas brancas [em um filme] qualquer pessoa irá assistir, aquilo é convencional, aquilo é acessível. Mas se são quatro asiáticos, ou quatro negros se torna “uma série negra” ou “um filme negro”. Eu acho que se resume em “por que um programa cheio de pessoas brancas é considerado ok e convencional?” Se é engraçado e interessante eu não me importo quem é [na tela], sabe? Nós assistimos a filmes animados que são sobre peixes! (*The Problem with Apu, 2018, tradução livre*).

A arte, em geral, tem o poder de criar afinidades, identificações e gerar empatia. O cinema tem a mesma potência, ao profundamente nos transportar para estados de alteridade. A animação testa os limites dessa alteridade, ao representar um mundo inteiramente novo e desprendido da realidade.

Conseqüentemente, é possível se afeiçoar pelo diferente. Viver na pele do outro e sentir emoções animadas em um papel, mesmo que os desenhos não reflitam a própria imagem de quem os lê.

Entretanto, este raciocínio não busca justificar narrativas que reforcem sistemas opressores de poder haja vista que serão, independentemente do representado, passíveis de causar identificação. Ele apenas trata da condição humana de assimilar conceitos e valores expressos de forma autêntica pelo outro. É na criação de vozes mais autênticas e na democratização da figura do “outro” que está o cerne de uma luta pela expansão da representatividade.

A animação pode cumprir um papel poderoso nesta caminhada. Tão presente na vida de crianças, torna-se influente na formação identitária e imaginária. Historicamente muitas cresceram com retratos escassos de si mesmas, com poucos modelos a seguir, poucos ícones que as ajudem a entender quem são. Crianças somente na última década puderam conhecer as primeiras princesas negras da Disney. Personagens abertamente *queers* no conteúdo infantil ainda são escassos. Seja em relação a identidades de gênero, sexuais, etnias ou culturas, a pluralidade humana, quando alcança multiplicidade em tela, permite fazer crescer a visibilidade de todas as faces humanas como autênticas, importantes e de valor. A aceitação e tolerância não bastam, sendo necessária a expressão da cultura em toda a sua potência.

Mesmo que animações possam ser protagonizadas por animais, plantas, monstros, seres extraterrestres ou pedras polimórficas autoconscientes, suas histórias sempre serão capazes de retratar experiências humanas. Estas experiências não devem ser restritas aos mesmos grupos.

Não se pode esperar que crianças cresçam para deixar que saibam que pessoas *queer* existem. Há uma ideia de que isso é algo a ser discutido somente com adultos — isso está completamente errado. Se você espera para dizer para crianças *queer* que o que elas sentem importa — ou mesmo que elas são uma pessoa —, então será tarde demais. [...] Eu penso muito sobre contos de fadas e filmes da Disney e como o amor é algo sempre discutido com crianças. Penso também que há uma insistência na representação *queer* como algo que ocorre no “mundo adulto” distante e somente nele. Ao mesmo tempo é dito que você deve sonhar com o amor, este amor realizador que você terá. O príncipe e a Branca de Neve não são os pais de ninguém. Eles são algo que você quer ser. É como sonhar com um futuro onde você encontrará felicidade. Por que todos não podem ter isso? É absurdo que não são todos que podem ter isso. Eu amo os filmes da Disney, mas nunca pensei que eles fossem eu.³²

³² Tradução livre da fala de Rebecca Sugar em entrevista para a *Society of Illustrators*. Minuto 16:35. Disponível em <https://youtu.be/bohZZZ8t_uc>. Acesso em: 26 jun. 2018.

A fala é de Rebecca Sugar, a primeira mulher a ocupar o cargo de criadora de uma animação seriada para a TV. Sua série, *Steven Universe*, será o objeto de análise do próximo capítulo, que buscará traduzir as formas em que a obra traz para o meio uma pluralidade inédita de representações. Mais do que pensar que representações de raça, gênero e sexualidades são apresentadas no show, será interessante pensar como esses elementos se manifestam na narrativa.

3. A REPRESENTATIVIDADE EM *STEVEN UNIVERSE*

Este capítulo pretende abordar a série *Steven Universe* (Rebecca Sugar, 2013 –), apontando de que formas as diversas questões tangentes à representatividade levantadas na pesquisa são apresentadas na narrativa.

A base complementar para análise será construída a partir de prévia contextualização, abordando elementos da construção do universo ficcional. Sendo ambientada em um mundo mágico de regras próprias, a obra requer que saibamos de forma clara quais elas são.

3.1. STEVEN E SEU UNIVERSO

Rebecca Sugar é uma animadora, compositora, quadrinista e roteirista formada pela *School of Visual Arts* de Nova York. Seu primeiro trabalho na indústria foi na série *Adventure Time* (Pendleton Ward, 2010 –), produzida pelo *Cartoon Network*. Primeiramente como revisionista de *Storyboards*³³, logo foi promovida ao cargo de artista de *Storyboard*, o que lhe deu grande espaço na série, tendo ela criado personagens que foram consagrados pelo público e concebido *Storyboards* de episódios nomeados aos prêmios *Emmy* e *Annie*.³⁴



Figura 21: Fotografia de Rebecca Sugar.

³³ O *Storyboard* é composto por artes sequenciais que esboçam as sequências de um produto audiovisual, permitindo que a obra seja pré-visualizada e, assim, planejada desde a pré-produção. Animações utilizam *Storyboards* constantemente, se tornando essencial para muitos sistemas de produção estabelecidos.

³⁴ Produções como *Adventure Time* são categorizadas como “*Storyboard driven shows*” ou, em tradução livre, “séries guiadas pelo *Storyboard*”, o que as difere das séries *script driven*, ou “guiadas por roteiro”. Dessa forma, os episódios são escritos no *Storyboard* e os artistas encarregados são também roteiristas. *Steven Universe* também veio a ser realizado no mesmo modelo de produção.

O canal *Cartoon Network*, responsável pela produção da série, ofereceu então a Rebecca a oportunidade de produzir um episódio piloto para uma nova série. A prática, comum dentro dos estúdios do canal, contribuiu para a concepção de diversas obras ao longo dos anos, desenvolvidas por artistas da casa com o acompanhamento da emissora desde as fases embrionárias. Dessa forma é finalizado em 2012 o piloto de *Steven Universe*. Em curta narrativa protagonizada por um jovem menino que vive com três mágicas heroínas, são apresentados diversos elementos da construção de universo que na série viriam a ser desenvolvidos. O piloto foi bem recebido, tendo sido encomendada pelo canal em setembro de 2012 uma primeira temporada de 26 episódios. Com estreia em 4 de novembro de 2013, a série performou com a “maior audiência de estreia do ano no canal” (Fonte: *Deadline Hollywood*). Dez dias após sua estreia, a série foi renovada pelo canal, sendo mais uma leva de episódios encomendada. No presente momento, a série se encaminha para sua sexta temporada, perto de completar cinco anos no ar com mais de 140 episódios exibidos, com 11 minutos de duração cada.

O público-alvo da série, assim como do canal, é formado por crianças entre 8 a 12 anos. Cativa, entretanto, espectadores de idades mais avançadas. Sua comunidade de fãs possui grande expressividade em convenções de cultura *pop* e redes sociais, constantemente debatendo questões trazidas pela obra, comentando episódios, produzindo teorias a respeito do futuro da trama e criando *fanarts* — as populares artes de fãs.

Serialized, a narrativa possui grande continuidade entre os episódios: mesmo que muitos configurem narrativas fechadas em si mesmas, poucos serão totalmente procedurais, sempre havendo elementos construtores de arcos narrativos maiores.³⁵ Como a obra se propõe a acompanhar o crescimento de seu protagonista, este crescimento impacta na continuidade. Assim, o universo construído se apresenta gradativamente a partir do ponto de vista em desenvolvimento do personagem que dá nome ao seriado. Acontecimentos das primeiras temporadas reverberam ao longo da série, transformações dos personagens são constantes e o universo se torna cada vez mais vasto, rico e complexo.

Antes de ter este escopo, a série começa como um cartum não muito complexo, com poucos personagens e enredos modestos. Ambientada em Beach City, uma pequena cidade litorânea de poucos habitantes, Steven Universe, um garoto de 13 anos, vive em uma casa de

³⁵ Na televisão o gênero procedural categoriza produções seriadas que apresentam narrativas fechadas em cada episódio, sem a necessidade de um acompanhamento por parte do público de todos os episódios na ordem de exibição para a compreensão do enredo. Os gêneros procedural e serializado, apesar de opostos, muitas vezes podem se sobrepor na televisão, gerando híbridos.

praia com Garnet, Amethyst e Pearl.³⁶ O grupo forma as *Crystal Gems*, um time de pedras preciosas mágicas e autoconscientes originárias de outro planeta — chamado por elas de *Homeworld* (Planeta Natal, na versão brasileira).



Figura 22: Imagem de divulgação de *Steven Universe*.

O grupo forma um núcleo familiar, sendo as figuras femininas as tutoras de Steven, que é metade humano, metade *Gem* e ainda não possui domínio sobre seus poderes. As *Gems* são protetoras não só do jovem Steven, mas também da cidade onde vivem e da Terra, constantemente ameaçada por *Homeworld*, que deseja colonizar o universo. Dessa forma, a dinâmica inicial da série traz Steven ansioso por dominar suas habilidades herdadas de sua mãe — Rose Quartz, uma *Gem* que cedeu sua forma física para dar a luz ao filho — e se familiarizando cada vez mais com o conjunto de conhecimentos sobre as *Gems* e suas identidades, seus poderes, passado e origens.

Interpretado por Zach Callison, Steven — híbrido de *Gem* e ser humano — possui um corpo orgânico que carrega no lugar do umbigo a gema de sua mãe. Sua sensibilidade, empatia e bom humor são características norteadoras. Extrovertido e comunicativo, não se priva de demonstrar seus sentimentos com toda potência que os experiencia. Todas as *Gems* são capazes de materializar armas de suas pedras essenciais, mas Steven conjura um escudo, o que demonstra seu caráter protetor. Descobre ao longo da série poderes curativos e empáticos, o que acentua que sua força provém de um caráter distante da brutalidade.

³⁶ Os nomes das personagens e dos locais fictícios serão empregados na língua inglesa original. Diferenciar-se-à quando traduções de nomes ou diálogos partirem de uma tradução livre — necessários para preservar melhor o texto original — ou da própria versão brasileira dublada pelos estúdios Delart Rio.

As *Gems* de *Homeworld*, por outro lado, não possuem corpos orgânicos. A personagem Pearl explica no webisódio *The Classroom Gems: What Are Gems?* (Hilary Florido, 2015):

Nossos corpos são na verdade projeções geradas por nossas pedras preciosas. Pensem neles como um holograma, mas com matéria. [...] E embora as *Gems* sejam incrivelmente resilientes, se forem gravemente feridas, elas sairão de sua forma física e voltam a ser uma pedra preciosa. [...] desde que a pedra não seja danificada, a *Gem* poderá se regenerar (*The Classroom Gems: What Are Gems?*, 2015, versão brasileira).

Garnet é quem mais se aproxima da posição de líder das *Crystal Gems*. Interpretada pela atriz e cantora *Estelle*, ela traz em cada uma de suas mãos uma pedra preciosa e é alta, possui um corpo robusto com largos quadris. Seu cabelo volumoso em formato cúbico e grossos lábios trazem visualidade marcante para a personagem. É capaz de conjurar manoplas que envolvem suas mãos, além de ter visão do futuro, observando possíveis resultados para diferentes situações. Garnet começa como uma personagem mais reservada, quase misteriosa. A mais equilibrada das *Gems*, ela mantém um temperamento estável em grande parte do tempo, podendo, entretanto, explodir em situações que fogem de seu controle. Uma grande fonte de apoio e incentivo para Steven, ela transmite grande confiança e força.

Pearl é a *Crystal Gem* mais antiga do grupo. Interpretada por Deedee Magno Hall, a personagem traz sua *gem* essencial — uma pérola — na testa, de onde conjura uma lança. Pearl é caracterizada por sua forma esguia e certa rigidez, sendo rigorosa e super-protetora, assumindo um forte caráter materno na narrativa.

Amethyst, por outro lado, é uma *Gem* caracterizada pela flexibilidade e fluidez. Interpretada por Michaela Dietz, traz a pedra ametista no centro de seu tórax, capaz de evocar um chicote. Assim como a lança de Pearl reflete seu caráter rígido, o chicote traduz a maleabilidade desta baixa e corpulenta *Gem*. Todas as *Gems*, em diferentes extensões, são dotadas da capacidade de metamorfose, transformando suas formas físicas voluntariamente. Amethyst é a que mais se aproveita desta habilidade, constantemente assumindo diferentes corpos, transformando-se em animais e objetos falantes, mesmo que por breves instantes.

Amethyst é uma *Gem* surgida na Terra, fruto da colonização de *Homeworld* que se deu no passado. A dominação do Planeta Natal das *Gems* sobre a Terra com intenção de utilizar os recursos materiais se daria à custa de toda vida orgânica presente, o que gerou uma guerra entre *Gems* que se rebelaram — as primeiras *Crystal Gems* — e as *Diamonds* (Diamantes, na versão brasileira), matriarcas que governam *Homeworld*. Este embate se iniciou milênios antes do presente narrativo da série — sendo aos poucos conhecido por Steven e pelo público — mas

gradativamente retorna como o grande conflito ainda não resolvido a ser enfrentado pelos personagens.

Um ponto central da narrativa é o ponto de vista de Steven. O artista de cenários Steven Sugar (irmão de Rebecca Sugar e inspiração na concepção do personagem principal) aborda a questão em *The Steven Universe Podcast*:

Sempre vemos tudo pela perspectiva de Steven, e ele não entende a língua das *Gems*, então a audiência não consegue, porque se conseguisse eles estariam entendendo algo que Steven não entende, e isso quebraria esta parte da série.³⁷

Se aproximando do *Bildungsroman* — *coming-of-age*, gênero que aborda o desenvolvimento de um personagem em sua juventude passando para a vida adulta — a narrativa une a familiaridade do protagonista com seu universo ao do espectador que adentra o cosmo.

Um conceito introduzido a Steven que vem a se tornar essencial na narrativa é o poder de fusão das *Gems*, apresentado no décimo segundo episódio da primeira temporada, *Giant Woman* (Joe Johnston e Jeff Liu, 2013). Quando Pearl e Amethyst discutem entre si, Steven escuta ambas mencionarem Opal, uma personagem que ele desconhece.

STEVEN: — O que é Opal?

AMETHYST: — Ela é nós duas. Misturadas.

PEARL: — Seria a água apenas hidrogênio e oxigênio “misturados?” [...] Quando sincronizamos nossas formas, podemos combinar em uma poderosa fusão *Gem* chamada Opal.

(*Giant Woman*, Joe Johnston e Jeff Liu, 2013, tradução livre)

Ao se fundirem, as *Gems* dão vida a uma nova entidade. Assim como na analogia de Pearl, que tenta explicar que água não é somente dois elementos juntos, e sim uma substância nova, fusões são criaturas próprias. Cada fusão, dessa forma, será na narrativa uma nova personagem.

As fusões podem se dar entre duas ou mais *Gems*. O poder e o tamanho da *Gem* que nasce de uma fusão combina poderes e energias vitais de quem a compõe, variando de acordo com características de quem as compõem. A fusão remete ao princípio bioquímico da sinergia, onde a união de elementos é capaz de gerar resultados mais potentes do que as somas das partes.

³⁷ Tradução livre da fala de Steven Sugar em *The Steven Universe Podcast Vol. 1 Ep. 1. The Steven Universe Podcast* é um programa em formato *podcast* (publicação em áudio distribuída na Internet) com participação do elenco, dos produtores, artistas de *Storyboard*, designers e diretores de *Steven Universe*. Disponível em: <<http://podbay.fm/show/1261418557>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

A motivação para que uma fusão aconteça é fundamental para seu sucesso. Pode caracterizar-se pelo objetivo em comum de alcançar maior poder, ou até mesmo pelo simples desejo de duas *Gems* estarem juntas. Um elemento essencial no âmbito das fusões é o caráter de relação íntima entre as partes que se configura no ato, de conotação frequentemente romântica. Por vezes sutil, por outras mais intensamente, a intimidade que se experiencia ao se fundir é capaz de gerar implicações no desenvolvimento dos personagens e suas relações entre si, seja de forma harmônica ou conflituosa.



Figura 23: Fluxograma de fusões em *Steven Universe*.

A *performance* é fundamental no processo de fusão, o que remete profundamente com a própria “noção de *performance* [que] traduz uma maneira especial de se dar vida, expressão a conceitos e formas, geralmente tendo o próprio corpo como suporte material e essencial da expressão” (VIEIRA, 1996, p. 338). É a partir de uma dança sincronizada que as *Gems* entram em sintonia, para então “darem vida” ao novo ser. Como veremos a seguir, as fusões serão fundamentais dentro da narrativa para discutir questões de sexualidade, relacionamentos e consentimento.

A performatividade não se manifesta somente desta maneira, sendo também presente em números musicais agregados ou integrados (COHAN, 2002, p. 9) à narrativa.³⁸ As músicas

³⁸ Steven Cohan separa números musicais entre os da forma integrada — quando presentes dentro da diegese e da história, marcados pelos exemplos dos filmes de Fred Astaire e Ginger Rogers — e da “forma agregada, com números funcionando como ‘uma série de momentos autossuficientes que operam para enfraquecer a dominância de uma hegemônica, hierárquica continuidade narrativa’” (RUBIN apud COHAN, 2002, p. 9).

que os personagens interpretam são capazes de expressar sentimentos de forma transparente e intensa, (DYER, 2002, p. 24) e seus números são agentes narrativos, não somente dando voz ao interior de cada personagem, mas também causando ou resolvendo conflitos. Como compositora, a criadora da série Rebecca Sugar concebe inúmeras das canções originais presentes na obra, o que acentua a importância desses elementos na série e o zelo na construção de cada número.

A seguir, aprofundando em diversos aspectos da narrativa — em especial na construção de personagens — serão evocadas as questões identitárias representadas na série, oportunidade para compreender melhor as dinâmicas presentes na obra.

3.2. GÊNERO E PERFORMATIVIDADE

Em meio a questões acerca do gênero, gradativamente passa a se defender uma compreensão acerca deste caráter como uma produção individual, complexa e heterogênea na sociedade. As diversas representações que historicamente estabelecem o gênero de forma binária, restritiva e arraigado nas características biológicas entram em choque com os discursos que buscam libertar o conceito de tais amarras.

Para a autora Chimamanda Ngozi Adichie, “o problema da questão de gênero é que ela prescreve como devemos ser em vez de reconhecer como somos. Seríamos bem mais felizes, mais livres para sermos quem realmente somos, se não tivéssemos o peso das expectativas do gênero” (ADICHIE, 2014, p. 12).

Judith Butler, no livro “Problemas de Gênero” questiona “que configurações de poder constrói o sujeito e o Outro, essa relação binária entre ‘homens’ e ‘mulheres’, e a estabilidade interna desses termos” (BUTLER, 2003, p. 8). Confrontando a ideologia hegemônica que impõe categorias identitárias de masculino e feminino a partir de “fatos naturais”, Butler coloca a performatividade como central na construção do gênero.

Agimos como se o ser homem ou ser mulher fosse uma realidade interna ou algo que simplesmente é verdade sobre nós. Um fato. Na verdade, é um fenômeno que está sendo produzido a todo o tempo. Então dizer que o gênero é performativo é dizer que ninguém é um gênero desde o princípio.³⁹

³⁹ Tradução livre da fala de Judith Butler no vídeo *Your Behavior Creates Your Gender*. Minuto 01:10. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bo7o2LYATDc>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

Agentes do discurso redutor do gênero, o “falocentrismo e a heterossexualidade compulsória” operam constantemente para definir e conformar o que é gênero. Buscando “descentrar” esse poder hegemônico, a autora busca “que outras categorias fundacionais da identidade — identidade binária de sexo, gênero e corpo — podem ser apresentadas como produções a criar o efeito do natural, original e inevitável” (BUTLER, 2003, p. 9).

É nesta mesma busca pelo natural que *Steven Universe* desenvolve personagens que traduzem a performatividade de forma clara já na essência de suas construções, manifestada de forma única em cada personagem.

Para as *Gems* de *Steven Universe*, o gênero é um conceito inexistente. Seus corpos inorgânicos são, *a priori*, desprovidos de sexo.⁴⁰ Não se encontra, na sociedade natal *Gem*, uma divisão binária entre masculino e feminino. Assim torna-se evidente a *performance* como definidora do gênero, algo que se dá a todo momento e é experienciada e ressignificada constantemente.

Em um primeiro momento, essa representação pode transmitir que as *Gems* são igualmente femininas, dado que todas performam a feminilidade. Entretanto, com o desenrolar da série e desenvolvimento de personagens são reveladas tensões que se tornam representativas da vivência de gênero de muitos indivíduos subrepresentados pela mídia.

3.2.1. AMETHYST E A FLUIDEZ

A *Gem* terrestre Amethyst, como já dito, tem a fluidez como característica central. A mais nova das *Crystal Gems* é a mais influenciada pela vivência da vida biológica na Terra, encontrando prazer em comer e dormir — mesmo que *Gems* não necessitem de alimento ou sono —, o que é representado de forma cômica na narrativa.

Seu apelo humorístico também é manifestado quando assume diferentes formas utilizando seus poderes. A narrativa cria inusitadas situações em que Amethyst se transforma em objetos, animais ou mesmo outros personagens. Quando Pearl explica a Steven o funcionamento das transformações das *Gems* no episódio *Cat Fingers* (Kat Morris, Hilary Florido, Ian Jones-Quartey e Rebecca Sugar, 2013), Amethyst assume a forma de Pearl, debochando de sua rigidez — ela, ao contrário de Amethyst, não é vista utilizando esses poderes com frequência.

⁴⁰ Capazes de moldar suas formas e corpos — algumas mais propensas que outras —, as *Gems* podem, criar para si corpos dotados de órgãos e sistemas biológicos semelhantes aos humanos.

Mesmo que este caráter de constante mudança de Amethyst seja muitas vezes um recurso cômico na narrativa, a obra também busca tratar as transformações como possíveis expressões performativas *queers*, complementares ao senso de identidade da personagem.

No episódio *Tiger Millionaire* (Raven M. Molisee e Paul Villeco, 2013), o nono da primeira temporada, Steven descobre que Amethyst sai escondida, tarde da noite, para um evento de *wrestling* (luta livre), onde assume o papel de Purple Puma (Onça Púrpura, na versão brasileira) um invicto alto e forte lutador. O alter ego de Amethyst é referido pelos outros personagens em cena como lutador, sempre com o emprego de pronomes masculinos ao citá-lo.



Figura 24: Fotograma do episódio *Tiger Millionaire*.

A identidade secreta por trás do lutador é desconhecida pelos espectadores e oponentes. A liberdade no ringue atrai Amethyst, podendo através da luta expressar uma faceta que se oculta quando está na presença de outras *Gems*.

AMETHYST: — No ringue, ninguém pode me dizer o que fazer! E se tentarem, acerto a cara deles com uma cadeira!

STEVEN: — E as pessoas gostam disso?

AMETHYST: — Gostam? Elas adoram! Bom... elas odeiam, mas é tudo parte da diversão, sabe? Todos aqui entendem. Você não sabe o que é ter Pearl e Garnet nas suas costas o tempo todo!

(*Tiger Millionaire*, 2013, tradução livre)

Steven se identifica com o sentimento que Amethyst expressa. Ele entende, como qualquer criança no ambiente familiar, que sua liberdade não é total e do mesmo modo deseja momentos como o experienciado por Amethyst. O menino então cria seu próprio alter ego, Tiger Millionaire (Tigre Milionário na versão brasileira), que passa a participar de lutas de duplas com Purple Puma. O clímax do episódio se dá quando Pearl e Garnet, ao descobrirem que Amethyst e Steven estão participando das lutas, se dirigem até a arena de luta livre e recriminam os dois, exigindo que cancelem a luta. Quando Garnet se dirige aos dois como “Steven e Amethyst”, mandando ambos voltarem para casa, Amethyst/Purple Puma se enfurece e começa a lutar contra ela. O conflito é interrompido por Steven/Tiger Millionaire, que pede que parem e escutem:

Quero contar a vocês a história de fundo de Purple Puma. Ele era o mais selvagem felino na selva. Tão selvagem, que os outros felinos não aceitavam. Então ela, quer dizer, ele foi procurar um lugar onde ele se encaixasse. Algum lugar com outras pessoas que se sentissem incompreendidas. Por isso estamos aqui. Para sermos selvagens e livres, para nos jogarmos no chão, e vestir fantasias legais, e inventar pseudônimos [...] então... não podemos ter isso?
(*Tiger Millionaire*, 2013, tradução livre)

A virada então se dá quando as *Gems* Pearl e Garnet, ao ouvir o relato, compreendem. Ambas assumem a narrativa da luta livre entrando na sua dinâmica, se dirigindo ao público como uma paradoxal dupla de lutadoras que são contra a luta livre. O público de amantes do entretenimento esportivo se manifesta então, pela primeira vez, a favor de Purple Puma e Tiger Millionaire, que vencem as *Gems* em uma luta encenada. Outros oponentes que aguardavam pela luta contra a dupla invicta, impactados e identificados pelo relato de Tiger Millionaire ajudam ambos a conquistar o cinturão de campeões. Garnet e Amethyst/Purple Puma se desculpam e o episódio se encerra com a celebração da vitória dos lutadores.

O subtexto *queer* em *Tiger Millionaire* é capaz de trazer a representação da vivência *drag* e sua cultura *underground*. Apropriando-se da cultura da luta livre, que por si só já carrega grande relação em expressividade com o *drag*, o episódio pincela diversos elementos análogos à práticas *queer*. Amethyst como Purple Puma produz uma *performance* exagerada e teatralizada de gênero, cria para si um pseudônimo, uma fantasia e molda seu corpo de acordo com aquela identidade. Este ato é libertador, catártico e manifestante de resistência frente a uma realidade de repressão. Nunca realizado de forma isolada, o *wrestling/drag* é feito por e para uma comunidade, reunida para compartilharem suas identidades — como diz Steven, “para serem selvagens e livres”.

Retomando a fala de Jacobs, pessoas *queers*, na luta com a dificuldade de conquistar visibilidade e compreensão de suas práticas, “precisam [...] de outros *queers*” (JACOBS, 2014, p. 319). Amethyst expressa esta busca por comunidade e sentimento de pertencimento relatando a Steven sua experiência. Ao dizer que “todos aqui entendem”, assume que o jovem não o fará. Surpreendida pela demonstração do menino de ansiar pelo mesmo, ambos se tornam confidentes, guardando o segredo de suas facetas que entram em cena nas noites de luta.

“Representações que clamam por aceitação somente reivindicam que não há nada realmente errado com a cultura *queer*, mas não têm nada a dizer sobre as formas em que a cultura *queer* pode oferecer poderosos modelos de comunidade” (PEELE, 2007, p. 2, tradução livre). Quando as *Gems* compreendem as dinâmicas que operam por trás da prática, a resposta vai além da aceitação, pois se integram de fato ao meio, colaborando com a encenação e abraçando a narrativa presente no *wrestling*.

O episódio em questão não possui grande reverberação para a trama geral da série, mas estabelece o tom da série frente a diversas questões abordadas no seu subtexto. Tal representação do gênero como *performance* não se reduz às *Gems* e suas fusões — múltiplas em suas diversas formas de se apresentar — pois também perpassa os personagens humanos da série.

3.2.2. STEVEN E A FUGA DA MASCULINIDADE COMPULSÓRIA

Como apontado nos capítulos anteriores, a representação da masculinidade se dá extensivamente de forma homogeneizada, estereotipada e tendendo a um binarismo claro entre homem e mulher. Steven, valorizado por sua sensibilidade a florada, transparece uma essência capaz de divergir de características que tais estereótipos carregam. Nunca coibindo suas emoções, Steven encontra-se muito frequentemente externalizando-as em lágrimas. Tal personalidade não é associada a uma infantilidade ou imaturidade, sendo evidenciada em momentos de crescimento do personagem. Greg Universe, o pai de Steven, compartilha desta emotividade, também chorando ao se emocionar. Com tantos momentos de comoção e choro dos personagens, a série até mesmo cria um desenho animado que existe dentro do universo ficcional, chamado *Crying Breakfast Friends* (Comidas Choronas, na versão brasileira), um programa onde as personagens choram o tempo inteiro. “Quem iria querer assistir um desenho sobre pessoas chorando?” Amethyst pergunta no episódio *Reformed* (Raven M. Molisee e Paul Villeco, 2015), um comentário irônico que quebra a quarta parede.

A repressão aos sentimentos é constantemente combatida por Steven, que muitas vezes ajuda amigos a não só compreenderem o que sentem, mas a externalizar. Agindo como um intermediário, Steven é capaz de incentivar pessoas que estão desentendidas a dialogarem, demonstrando como é importante que cada uma das partes transmita o que sente — Com as irmãs Kiki e Jenny, moradoras de Beach City, no episódio *Kiki's Pizza Delivery Service* (Colin Howard e Jeff Liu, 2016); com Pearl e Greg em *Mr Greg* (Joe Johnston e Jeff Liu, 2016); entre outros momentos.

Steven também é mediador do conflito que se dá entre a personagem Sadie Miller e sua mãe Barbara no episódio *Sadie's Song* (Raven M. Molisee e Paul Villeco, 2015), que também se destaca no âmbito das questões de gênero. No episódio, o protagonista descobre que Sadie, uma jovem que trabalha de atendente em uma lanchonete, gosta de cantar. O menino então a convence a se apresentar em um festival que ocorrerá na cidade. Sem perceber que Sadie não gostaria do envolvimento de sua mãe na apresentação, Steven explica a Barbara sobre os planos de Sadie performar no festival. A mãe se encanta com a ideia, e ao longo do segundo ato do episódio Steven e Barbara “produzem” Sadie, escolhendo seu figurino, sua maquiagem e elaborando sua coreografia.

O conflito se dá no descontentamento de Sadie em relação às escolhas a ela impostas, por razão de não se identificar com a persona que é produzida para si. Steven e Barbara criam uma imagem de Sadie que performa feminilidade, algo que foge de sua identidade. Desconfortável no vestido, sapatos de salto alto e maquiagem excessiva, a jovem exterioriza a infelicidade que vinha guardando momentos antes de subir ao palco. Sadie demonstra que ela não é aquilo que fizeram dela — uma projeção de ideais femininos — e discute com a mãe por conta de todo um passado de imposições de seus gostos sobre a filha.

Barbara reconhece o erro e lamenta, ao passo que Steven assume que instrumentalizou Sadie para um desejo seu:

SADIE: — Como deixei isso acontecer? Eu não quero fazer isso!
 STEVEN: — Você nunca quis. Sempre fui eu
 (*Sadie's Song*, 2015, tradução livre).

A cena seguinte conclui a narrativa com Steven improvisadamente se apresentando no lugar de Sadie, caracterizado, em parte, como fora planejado para ela. Steven assim performa espontaneamente a feminilidade ao cantar a canção *Haven't You Noticed (I'm a Star)* em um número musical integrado (COHAN, 2002, p. 9), não só no figurino e maquiagem, mas em toda a performance.

Durante o número, é retomado o valor dado aos diálogos, quando brevemente Sadie e sua mãe aparecem conversando sem que se ouça o que falam, o que é assumido como um momento em que se abrem sobre o que aconteceu, agora de forma menos acalorada, e se reconciliam.



Figura 25: Fotogramas do episódio *Sadie's Song*.

A forma como Steven lida com o gênero produz textos diversos ao longo de outros episódios. Afastando-se de uma masculinidade rígida, Steven torna-se um protagonista adorado dentro e fora da série. Para além de si mesmo, é na relação com sua melhor amiga Connie que surge uma outra representação de gênero, pouco abordada no audiovisual.

3.2.3. STEVONNIE E O NÃO-BINÁRIO

Connie é uma das personagens humanas que mais ganha destaque ao longo da série, ela que se torna uma grande amiga de Steven e aliada fundamental em suas aventuras. A menina inteligente e corajosa não é definida por sua descendência ou cor de pele negra, ainda que a série evidencie que possua origens indianas — por conta de seu sobrenome Maheswaran, nome de línguas indianas que se traduz como "Senhor do Universo".⁴¹

⁴¹ Presente nas línguas Bengali, Malaiala, Kannada, Guzerate, Punjabi, Tâmil e Telugu. Fonte: <IndiaChildNames.com>. Acesso em: 27 jun. 2018.

Connie se torna uma das principais âncoras de Steven no mundo humano. Envolvido com as *Gems*, suas maiores conexões se dão com o universo mágico delas, se tornando muitas vezes alienado em relação à vida ordinária na Terra. Ao conhecê-la, Steven passa a ter mais contato com a realidade de alguém que possui rotinas como ir a escola, praticar esportes e ler livros, algo que para o rapaz não é comum. Da mesma forma Steven aproxima Connie, que passa a conviver com as *Crystal Gems*, de sua realidade mágica.

Logo no primeiro episódio da série, fica claro que as emoções de Steven são fundamentais para a ativação de seus poderes. Ao se aproximar da menina (de quem o rapaz demonstra gostar), ele começa a descobrir mais sobre si mesmo e a natureza desses poderes. É ao lado dela, imediatamente após conversarem pela primeira vez, que descobre a habilidade de criar uma bolha de proteção impenetrável.⁴² As propriedades curativas que sua saliva possuem são descobertas após dividir um suco com a amiga, o que corrige sua visão e permite que ela não mais use óculos.⁴³ Por fim, a capacidade de Steven de, assim como as *Gems*, se fundir, é descoberta com a amiga.

Em *Alone Together* (Katie Mitroff, Hilary Florido e Rebecca Sugar, 2015), Steven aprende a dançar com as *Gems*, com objetivo de conhecer como funcionam as fusões entre *Gems*. Nenhum deles sabe ao certo se Steven, sendo híbrido de *Gem* com humano, terá tal habilidade. Com o treinamento, preparam o rapaz para a eventual possibilidade. Conversando com Connie sobre sua aula de dança e a incerteza de ser capaz de se fundir, a menina revela que nunca dançara com ninguém. Steven, naturalmente, a convida a dançar.

Enquanto as *Gems* performam danças com tons de sensualidade, com uma exploração maior dos corpos e seus movimentos, Steven e Connie dançam de uma forma mais pueril, leve e com tons de brincadeira. Quando um dos passos da dança sai do controle, os dois se chocam, quase caindo. Connie segura Steven, em um movimento clássico de dança, aqui subvertido.⁴⁴ Hegemonicamente, o homem é quem na dança assume papel de condutor, e a mulher sua seguidora. A figura do primeiro, no movimento em questão, é quem sustenta a segunda. Classicamente, então, se repete o padrão do homem que segura a mulher, mantendo-se por cima em uma hierarquia visual. Quando na dança é Connie quem segura Steven, quebra-se tal convenção.

⁴² No episódio *Bubble Buddies* (Kat Morris e Aleth Romanillos, 2013).

⁴³ No episódio *An Indirect Kiss* (Raven Molisee e Paul Villeco, 2014).

⁴⁴ Movimento denominado *dip* (mergulho, inclinação).

Neste momento o tempo da cena é dilatado, por um momento ambos se mantêm estáticos, se encarando. O plano seguinte aproxima a câmera de seus rostos, que acabam rindo da situação enquanto um brilho da *gem* de Steven ilumina a cena.

Em um breve instante a tela se apaga, para em seguida trazer um ponto de vista da fusão entre Steven e Connie: uma personagem alta, mais velha e que traz em seu design traços de ambos.



Figura 26: Fotogramas do episódio *Alone Together*.

Suas primeiras reações são de confusão pelo que aconteceu. Não demora para que entenda que agora é uma fusão, demonstrando grande felicidade na descoberta. Sua primeira decisão é revelar a novidade às *Gems*.

As três reagem de forma surpresa, não só pela confirmação da habilidade de Steven de se fundir, mas principalmente pelo fato de poder se fundir com humanos, algo sem precedentes para *Gems* e que ocorre pela natureza híbrida da criança. Pearl, rígida às convenções, tem dificuldades de aceitar e pede que ambos se separem. Amethyst se empolga e espontaneamente dá o nome para a fusão: “*Steven... Connie... Stevonnie?*”. Garnet reage com extrema felicidade, se demorando em um largo sorriso atípico para sua personagem. Deixa uma mensagem clara para a fusão: “*Stevonnie, você não é duas pessoas. E você não é uma pessoa. Você é uma experiência. Então vá se divertir!*” Stevonnie então aproveita esta experiência, conhecendo e explorando sua nova existência.

Ao existir, Stevonnie causa um impacto narrativo na série: como esta coloca seus acontecimentos sob o ponto de vista de Steven, quando ele vive como Stevonnie há uma mudança.

Ao entrar no Big Donut, estabelecimento onde trabalham Sadie Miller e Lars Barriga, os dois vendedores são vistos brevemente tendo uma conversa amigável, com tons de flerte, algo incomum entre os dois. A forma como Steven os vê, sem compreender completamente o flerte por sua idade, é essencial para como o público verá. Assim, quando Stevonnie está presente, o entorno ganha uma maior maturidade e o conflito do episódio será centrado em como Steven e Connie lidam com este universo mais adulto, que individualmente não compreendem.

Stevonnie atrai olhares de interesse por sua beleza. Na lanchonete, Lars e Sadie flertam com a fusão, impactados com sua figura. Considerando que até o momento ambos sejam orientados na heterossexualidade, Stevonnie é percebida(o) de formas múltiplas dentro da narrativa, se enquadrando em uma não-binaridade de gênero.

Não-binário pode ser estritamente identitário ou estritamente descritivo. Enquanto termo estritamente descritivo, ele diz respeito a qualquer característica individual que não se enquadre dentro dos padrões de binário de gênero, ou seja, não está necessariamente relacionado com transgeneridade/transsexualidade. Enquanto termo estritamente identitário, ele diz respeito à maneira que uma pessoa identifica a si própria e está relacionado à transgeneridade/transsexualidade (LOBO, 2014).

Feminino e Masculino convivem em Stevonnie, possuindo ao mesmo tempo uma silhueta que remete ao feminino e um corpo onde barba e bigode crescem quando por muito tempo existe.⁴⁵ Desta forma, Stevonnie pode ser dita(o) como não-binária(o) no âmbito estritamente descritivo. Sua identidade de gênero (até o presente momento) não é questionada. Personagens que a(o) conhecem não exigem que se defina ou se enquadre em um específico rótulo.

Como algo pouco explorado na mídia, a representatividade de pessoas não-binárias é rara, havendo poucos modelos para comparação. As identidades não-binárias são heterogêneas, com diversas manifestações que experienciam de formas múltiplas os gêneros ou mesmo a ausência deles. Quando *Steven Universe* traz a imagem de uma pessoa não-binária, ainda assim deixa de representar muitos que estão presentes no espectro. Como Stevonnie mescla masculino

⁴⁵ Revelado no episódio *Jungle Moon* (Miki Brewster, Jeff Liu, 2018), protagonizado por Stevonnie após encalhar em uma lua desconhecida, distante da Terra.

e feminino, pessoas que se identificam com um terceiro gênero ou agêneros ainda não são representadas, por exemplo. A dispensa pela denominação, dentro da narrativa, do que Stevonnie é, no entanto, permite que muitos se apropriem de sua imagem como representativa, mesmo que isso se dê de formas limitadas.

Além de produzir imagens de gêneros plurais naturalizados dentro da narrativa, evitando exotizações, *Steven Universe* também trabalha demonstrações diversas de sexualidades e relações românticas, abordando temas poucas vezes direcionados ao público-alvo que possui.

3.3. SEXUALIDADE E ROMANTICIDADE

Ainda no episódio *Alone Together*, Stevonnie comparece em uma festa frequentada por adolescentes após um convite de Kevin, um jovem que demonstra interesse na personagem. O ambiente não é familiar a Steven ou Connie, que se sentem desconfortáveis.

Na festa, a dança e os olhares são meios pelos quais os indivíduos expressam uma sexualidade mais palpável, ausente em Steven ou Connie, mas percebida por Stevonnie. Ele(a) dança de forma infantil, desordenada e caótica, uma tentativa de responder à cobiça, de natureza estranha, de que é alvo expressando sua essência mais pueril.

A confusão de seus movimentos é tão grande que Steven e Connie não conseguem se manter em sintonia, e a fusão é desfeita. Ambos voltam à tela no lugar de Stevonnie, para espanto de todos ao redor. O episódio finaliza com as crianças rindo, não só pela situação, mas pela experiência que viveram.

Como de costume no ocidente, obras voltadas ao público infantil abordam pouco a natureza sexual de seus personagens. No máximo como subtexto, metáforas ou criação de ambiguidades e momentos cômicos, o sexo tende a ser afastado da narrativa. A romanticidade, entretanto, é amplamente trabalhada em produtos para todas as idades. Dessa forma se dá em *Steven Universe*: o casal Steven e Connie, crianças em uma obra voltada para crianças, não configura um relacionamento sexualizado, ainda que romântico.

Do mesmo modo, a relação das *Gems* entre si é delineada: o sexo se ausenta — pelas próprias essências corpóreas das personagens —, mesmo que seja presente a romanticidade.

Estas relações produzem exemplos para além da heteronormatividade. Independente de casais heterorromânticos como Steven e Connie terem espaço na narrativa, é também demonstrado que outras possibilidades existem e, assim, a série contribui para a representatividade de diferentes orientações românticas e, por extensão, sexuais.

3.3.1. GARNET COMO PERSONIFICAÇÃO DO AMOR

Garnet, a personagem das *Crystal Gems* formada por duas pedras preciosas, alcança ao fim da primeira temporada a conclusão de um arco narrativo, coincidindo com o da própria série. Os dois últimos episódios irão esclarecer informações sobre a identidade da *Gem*, justificando diversas características e eventos que fizeram da heroína quem ela é.

Diversos eventos espaçados em diferentes episódios da primeira temporada culminam com a chegada de Peridot, Jasper e Lapis Lazuli na Terra, *Gems* vindas de *Homeworld* com uma missão a elas incumbidas.⁴⁶ Lapis Lazuli fora introduzida previamente: uma *Gem* que por milênios fora aprisionada no mundo humano, até ser libertada por Steven para assumir sua forma corpórea e retornar ao Planeta Natal⁴⁷ — apenas para ser forçada a voltar, devido a suas informações sobre as *Crystal Gems*. Peridot também aparece previamente como uma misteriosa figura que inspeciona o planeta a serviço de suas governantes. Jasper, uma corpulenta e imponente *Gem*, representa a força bruta, escoltando o grupo.

Ao encontrar as *Crystal Gems*, Jasper profere um discurso contra o grupo e lança um ataque a elas. Steven conjura seu escudo, que as protege. Jasper reconhece o escudo de Rose Quartz, que conhecera nos tempos de guerra, assumindo assim que Steven é um disfarce da *Gem* rebelde. Com isso, decide por abandonar a missão e levar até suas líderes a procurada Rose. Garnet avança em defesa de Steven, sendo contra-atacada por Jasper com uma arma desestabilizadora, capaz de desmaterializar o corpo de uma *Gem*, reduzindo-a a sua pedra preciosa essencial. Assim, onde antes esteve Garnet caem as duas pedras que a compõem. Steven é, ao fim, capturado e levado pela nave da vilã.

⁴⁶ Episódio *The Return* (Raven Molisee, Paul Villeco, 2015).

⁴⁷ Episódios *Mirror Gem* (Raven Molisee e Paul Villeco, 2014) e *Ocean Gem* (Joe Johnston e Jeff Liu, 2014).



Figura 27: Fotogramas do episódio *The Return*.

Este é o gancho para *Jailbreak* (Joe Johnston, Jeff Liu e Rebecca Sugar, 2015), episódio final da temporada, que abre com Steven despertando em uma cela criada para conter *Gems*. Por sua natureza humana, Steven consegue escapar. Assim encontra uma personagem desconhecida do público: Ruby — uma atarracada, inquieta e furiosa *Gem* que traz a pedra rubi que lhe dá nome em sua palma esquerda — é libertada com a ajuda do rapaz. Ela então manifesta que deve encontrar Sapphire, outra pedra preciosa nunca antes mencionada.

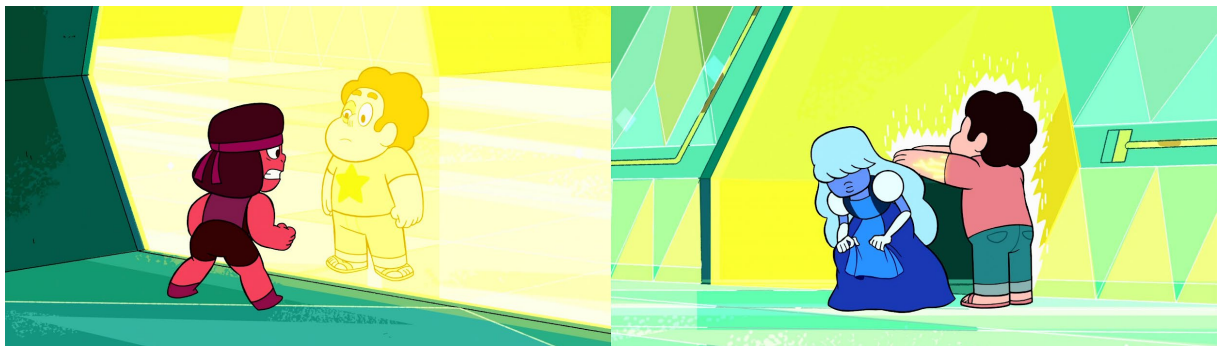


Figura 28: Fotogramas do episódio *Jailbreak*.

Desbravando o labirinto de corredores da nave, ambos seguem um canto proferido por Sapphire, que os ajuda a encontrar uma pequena *Gem* azul que traz sua pedra safira na palma direita. Libertada também com o apoio de Steven, Sapphire corre em direção a Ruby e as duas se abraçam, se beijam e se unem instantaneamente em uma fusão. Ressurge Garnet, uma fusão todo esse tempo — sem que Steven soubesse.

O menino reage com extrema surpresa e alegria, refletindo a reação de muitos dos espectadores que não anteciparam a revelação. Garnet expressa com maior vivacidade até então sua felicidade ao voltar a existir, comparável apenas com sua resposta à fusão de Steven e Connie (que agora se esclarece por que se deu de tal forma).



Figura 29: Fotogramas do episódio *Jailbreak*.

Reunida, Garnet é confrontada mais uma vez por Jasper quando a vilã percebe sua fuga. O embate que se dá é acompanhado do primeiro número musical performedo pela *Gem*. *Stronger Than You* (Mais Forte Que Você, na versão brasileira), composta por Rebecca Sugar e interpretada por Estelle, opera na narrativa solucionando o conflito — durante o número a vilã é derrotada — e também desenvolvendo a personagem ao passo que a letra traduz ainda mais sua identidade com (mais do que nunca) transparência e intensidade (DYER, 2002, p. 24).

Eu sou Garnet / Reunida novamente / [...] / As duas de nós não vamos seguir suas regras / [...] / Não pode ver que meu relacionamento é estável? / Eu vejo que você odeia como nos combinamos / [...] / Você não vai parar o que fizemos juntas. / Ficaremos desse jeito para sempre / [...] / Isso é quem somos. / Isso é quem eu sou. / E se pensa que pode me parar / Precisa pensar de novo / Pois sou um sentimento / E não vou acabar / [...] / Sou até mesmo mais do que elas duas / Tudo com o que elas se importam é o que eu sou. / Sou sua fúria, sua paciência, / Eu sou uma conversa. / Sou feita de / Amor / [...] E é mais forte que você.

(*Stronger Than You*, Rebecca Sugar, tradução livre)

A revelação de que Garnet, uma personagem já estabelecida e de sucesso entre o público, é a personificação de um amor homorromântico não só cria uma narrativa para além da heteronormatividade compulsória, mas também acompanha um discurso autoafirmativo que compreende a própria existência do amor de ambas em uma posição de resistência. Dessa forma o texto ganha uma dimensão representativa da realidade, questionando diretamente a imposição da conformidade de sexualidades.

A forma como Steven — e, conseqüentemente, o ponto de vista da série — lida com a revelação é com encanto, o que também configura positividade na representação. A naturalidade e inevitabilidade, retomando a ideia de Judith Butler, da abordagem da união, da mesma forma, traz destaque à obra como texto *queer*.

STEVEN: — Garnet está em um relacionamento.
 CONNIE: — Espera, sério?
 STEVEN: — Bem, sim! Ela é um relacionamento.
 CONNIE: — Ah! você quer dizer porque ela é uma fusão!
 STEVEN: — Ruby e Sapphire são tão próximas que não aguentam estar separadas
 (*Love Letters*, Lamar Abrams e Hellen Jo, 2015, tradução livre).

Enquanto *Jailbreak* traz a revelação da fusão entre Ruby e Sapphire, será no episódio *The Answer* (Lamar Abrams, Katie Mitroff, 2016) o momento em que a série relata o nascimento de Garnet, quando as duas *Gems* se uniram pela primeira vez.

The Answer (A Resposta) é um episódio em *flashback*⁴⁸ narrado por Garnet, que acorda Steven em seu aniversário para contar, como presente ao menino, sua origem.

O *flashback* inicia em uma base flutuante das *Gems* sobre a Terra, em um passado distante:

GARNET [Narração]: — A Terra, 5750 anos atrás; um promissor local para uma nova colônia de *Gems*, mas o progresso estava sendo impedido por um pequeno, persistente grupo de rebeldes. Um grupo de *Gems* diplomatas foram enviadas de Homeworld para investigar. Dentre as *Gems* estava Sapphire, uma rara aristocrata [...] com o poder de ver através do futuro. Designadas a ela, três rubis, soldadas comuns, com a missão de protegê-la (*The Answer*, 2016, tradução livre).

Além de adentrar no passado de ambas, mais informações são reveladas sobre a sociedade *Gem*, altamente hierarquizada, classista e utilitarista. Sapphire é revelada como uma

⁴⁸ *Flashback*: sequência ou conjunto de seqüências recordatórias que representam o passado narrativo.

subordinada de Blue Diamond (Diamante Azul), uma das matriarcas governantes da espécie, aqui em sua primeira aparição. Ela prenuncia à sua superior que o grupo de *Gems* rebeldes irá atacá-los, mas eventualmente ser capturado.

Como previsto, a rebelião — as já denominadas *Crystal Gems*, representadas pela dupla Pearl e Rose Quartz — de fato ataca, pela proteção do planeta Terra. As três rubis realizam uma fusão motivadas pela simples união das forças, que resulta em uma rubi de grande porte. O ataque derrota *Gems* em seu caminho e avança contra a fusão, também derrotada, sendo duas rubis desmaterializadas. A terceira rubi, na iminência de um ataque contra Sapphire, corre em sua direção e a protege da espada de Pearl, causando — de maneira não intencional — uma fusão entre as duas. Garnet passa a existir pela primeira vez, com um design que expressa uma mistura heterogênea entre as duas, reflexo de uma união ainda não estável.



Figura 30: Fotogramas do episódio *The Answer*.

Garnet se mantém como fusão por apenas breves instantes, o que não impede que o acontecimento cause furor entre as *Gems* presentes. “A multidão furiosa se fecha em torno de Ruby e Sapphire. Nunca tinham visto uma fusão de dois tipos diferentes de *Gems*. ‘Inacreditável!’ ‘Que nojento!’ ‘Isso é impossível!’” Garnet relata, citando falas proferidas frente à fusão. *Homeworld* demonstra ser um local profundamente endógeno em termos de fusões — apenas a indivíduos de mesmos tipos (*Gems* com as mesmas pedras) é permitida a fusão, sempre com funções utilitaristas.

O impacto da fusão causa um deslocamento na narrativa da cena, ao passo que a ameaça torna-se a própria coerção do grupo de *Homeworld*. Blue Diamond lidera a voz da multidão,

exigindo retratação de Sapphire por sua equivocada previsão. Ruby se impõe como a culpada pela fusão, o que a governante responde com a sentença de morte para as *Gems*: ser quebrada.

Sapphire então agarra Ruby pela mão e corre, em fuga. Ambas escapam da base e caem no planeta Terra, agora isoladas. Nas sequências seguintes, uma tensão se instala entre ambas, confusas pelo que ocorrera — especialmente a fusão. Através do diálogo as *Gems* se questionam sobre o que a experiência significou para ambas. O consenso se torna claro: as duas se sentiram bem, e esta chave será capaz de superar os conflitos do isolamento, da fuga e temor. Dentro da narrativa, esta solução de conflitos se dá, como se costume, através de um número musical.

Something Entirely New (Algo Completamente Novo, Rebecca Sugar) é um dueto performado por Ruby e Sapphire que traz todas as questões vividas pelas *Gems* em canção ambientada em exuberantes cenários de uma Terra imaculada.

RUBY E SAPPHIRE: — Onde nós fomos? / O que nós fizemos? / Acho que foi algo completamente novo / E não foi bem eu / E não foi bem você / Acho que foi alguém / Completamente novo.

[...] RUBY: — Eu sinto muito.

SAPPHIRE: — Não, não sinta.

RUBY: — Mas você está agora aqui para sempre!

SAPPHIRE: — Mas e você?

RUBY: — O que tem eu?

SAPPHIRE: — Bem, você está aqui também. Estamos juntas
(*Something Entirely New*, Rebecca Sugar, tradução livre).

Ruby tem dificuldade de aceitar a culpa de ter causado o afastamento de Sapphire, que por sua vez explora uma relação completamente inédita, nunca tendo se fundido. Ambas se conciliam através da dança ao fim do número, que faz das duas uma só.

GARNET [Narração]: Eu estava de volta. Eu era alguém, e não sabia quem. Pensava que estava pegando o jeito da coisa. E então eu caí
(*The Answer*, 2015, tradução livre).

A *Gem* cai, representando as dificuldades do começo de um relacionamento. A animação cria uma metáfora visual onde cada passo de Garnet parece ser dado por cada uma das que a compõe, aprofundando o relacionamento e criando identificações.

Ao cair, Garnet vai ao encontro das rebeldes *Crystal Gems*. Rose Quartz, imediatamente, torna-se uma voz que ampara Garnet, dando a ela valor desde então.

ROSE: — Estou feliz em te ver de novo.
 [...] GARNET: — Eu não te desaponto?
 ROSE: — Quem se importa com o que eu sinto? O que você sente está sujeito a ser muito mais interessante!
 (*The Answer*, 2016, tradução livre).

A ainda confusa fusão *Gem* clama por respostas sobre quem é, o que é sua experiência e por que se sente da forma que se sente.

GARNET: — Me sinto perdida... e com medo... e feliz. Por que eu tenho tanta certeza que prefiro ser isso a ser qualquer outra coisa que deveria ser? [...] Pode me dizer? Como Ruby foi capaz de alterar o destino? E como Sapphire se dispôs a desistir de tudo? O que eu sou?
 ROSE: — Sem mais perguntas. Jamais questione isso. Você já é a resposta
 (*The Answer*, 2016, tradução livre).

Com a fala de Rose o *flashback* termina, e de volta ao presente o diálogo de seu filho com Garnet finaliza o episódio:

STEVEN: — E então? Qual era?
 A resposta?
 GARNET: — Amor.
 STEVEN: — Uaaaau. Sabia!
 GARNET: — Eu também sabia
 (*The Answer*, 2016, tradução livre).

Garnet de fato nunca mais questiona a sua existência, ou qualquer outra. Uma característica elementar de Garnet desde o início da série é nunca fazer perguntas. Este detalhe, que pode passar despercebido, tem sua origem na lição de Rose, que Garnet aprende ao se tornar ela também uma *Crystal Gem*.

A representação da relação afetiva de Garnet adquire em *The Answer* mais dimensões, construindo uma potente narrativa que valoriza o amor como resposta à repressão. A valorização pelo sentimento em *Steven Universe* gradativamente ganha mais proporções, explorando especialmente como se dão as privações por sentir.

O Planeta Natal, como é visto no próprio episódio *The Answer*, impõe total restrição ao afeto entre *Gems*, mesmo que sejam inclinadas ao amor quando livres. O extremo utilitarismo é assim uma cultura imposta verticalmente. No episódio *That Will Be All* (Colin Howard, Joe Johnston e Rebecca Sugar, 2017), isso se torna ainda mais evidente: Steven presencia, em uma instalação *Gem*, um diálogo entre Yellow e Blue Diamond (Diamantes Amarela e Azul) em forma de número musical. *What's the use of feeling Blue?*, performado por Yellow Diamond, lista diversas *Gems* e suas funções dentro da sociedade em que vivem.

Um exército tem uma função, podem ir lutar uma guerra / Uma safira tem uma função, ela pode dizer para que serve / Uma ágata aterroriza, uma lápis-lazúli terraforma⁴⁹
 (*What's the use of feeling Blue?*, Rebecca Sugar, Aivi & Surasshu, tradução livre).

Assim a diamante chega ao cerne da questão que dá título à música, uma pergunta ambígua no inglês: "qual a função de se sentir mal?" ou "qual a função de sentir, Azul?". Essa ambiguidade intencional revela não só uma recusa pela sensação de tristeza, como por qualquer sentimento, pois não revelam nenhuma utilidade. O centro é sempre o uso que algo terá, e caso este uso seja em si mesmo, não servirá.

As heroínas da série romperam completamente com esta forma de ser. A valorização das emoções é constante, nunca negada ou questionada. Nunca enxergam os outros a partir de suas utilidades, mas de seus valores intrínsecos como viventes. Garnet é a máxima expressão desta valorização, um ser que é a materialização do afeto, uma fusão não pela utilidade, mas pelo amor.

A presença do amor romântico em uma união saudável e estável não é a norma para a construção dos relacionamentos íntimos em *Steven Universe*. Seus personagens possuem vivências muito distintas, possibilitando diversos modelos de identificação no âmbito dos relacionamentos pessoais. Modelos positivos e dignos de valorização convivem com expressões que podem vir a ser comportamentos nocivos. A forma como a animação trabalha os temas será fundamental para transmitir as desejadas mensagens para seu público.

⁴⁹ Os termos “*sapphire*”, “*agate*” e “*lapis lazuli*” são aqui utilizados em suas respectivas traduções e em letra minúscula para diferenciar de nomes próprios das *Gems* que na série são personagens. Quando grafadas dessa forma, indicam suas classes, definidas por suas pedras preciosas.

3.3.2. MALACHITE E O RELACIONAMENTO TÓXICO

Ao final do episódio *Jailbreak*, a vilã Jasper tenta, como último recurso para derrotar as *Crystal Gems*, utilizar a fusão com a intenção de adquirir mais poder. Para isso, agarra Lapis Lazuli quando esta tenta fugir, e discursa tentando convencê-la:

JASPER: — Venha cá, pirralha. Não saia voando tão cedo. [...] Lapis, escute. Funda-se comigo.

LAPIS: — O que?

JASPER: — Quanto tempo te mantiveram presa aqui neste pedaço de rocha? Essas *Gems* são traidoras de seu Planeta Natal. Te mantiveram prisioneira. Te usaram. Esta é nossa chance de ter vingança. Vamos lá. Só diga sim (*Jailbreak*, 2015, tradução livre).

Lapis Lazuli cede à pressão de Jasper e se entrega a uma dança que faz surgir a fusão Malachite, uma enorme *Gem* com a brutalidade de Jasper e os poderes de controlar a água de Lapis Lazuli.



Figura 31: Fotogramas do episódio *Jailbreak*.

Quando a *Gem* se prepara para atacar, a água acorrenta a personagem, que se debate, sendo arrastada para o mar. É Lapis Lazuli, revelando sua intenção em se fundir: vingar-se, como Jasper propôs, mas da própria vilã que a aprisionara para retornar ao planeta em missão. As duas *Gems* confrontam-se — o que é representado com a forma física da personagem se alterando entre as duas personagens — com Jasper tentando desfazer a fusão, sem sucesso pelo

extenso poder de Lapis, que consegue forçar a fusão mesmo sem que ambas estejam em sintonia.

A existência de Malachite não só é resultado de uma relação utilitarista que parte de Jasper, mas também de uma imposição a partir de relações de poder entre ela e Lapis, ainda que a primeira tente convencer e aguarde o consentimento da segunda. Quando a fusão se concretiza, a relação ganha ainda mais complexidade, ao passo que se invertem as relações de poder: Lapis passa a ter o controle na forma de fusão e é capaz de conter Jasper contra sua vontade.

Malachite não existe como uma metáfora pura e simples de algum modelo de relacionamento. A relação é complexa ao passo que configura violências exercidas pelas duas partes, com naturezas e motivações diferentes e que se transformam. “Elas são péssimas uma para a outra”, diz Garnet depois que se formam. Posteriormente descreve a união como “instável, com base na raiva e desconfiança” (*Chille Tid*, Lamar Abrams e Lauren Zuke, 2015, tradução livre). Mesmo quando Malachite se desfaz⁵⁰, Jasper e Lapis se sentem reféns da relação, presas à experiência, ainda que tenham sofrido.

LAPIS: — Não consigo parar de pensar sobre estar fundida como Malachite, como usei toda minha força para segurá-la no fundo do oceano, como estava sempre batalhando contra Jasper para mantê-la presa a mim.

STEVEN: — Mas não precisa mais ser assim. Você não precisa estar com Jasper.

LAPIS: — Não é isso. Eu... eu sinto a falta dela.

STEVEN: — O que?!

(*Alone at Sea*, Hilary Florido, Kat Morris e Rebecca Sugar, 2016, tradução livre).

A contrapartida de Lapis permanece de forma semelhante. Profundamente dependente da relação, Jasper reencontra a *Gem* e suplica:

JASPER: — Vamos ser Malachite novamente!

LAPIS: — Por que você iria querer isso? [...] Fui terrível com você. Eu gostei de descontar tudo em você. Eu precisava. Eu te odiava. Foi ruim!

JASPER: — Será melhor dessa vez. Eu mudei. Você me mudou. Sou a única que pode aguentar o seu tipo de poder. Juntas, seremos imbatíveis!

LAPIS: — Não.

JASPER: — O que?

LAPIS: — O que tivemos não foi saudável. Nunca mais quero me sentir como me senti com você

(*Alone at Sea*, Hilary Florido, Kat Morris e Rebecca Sugar, 2016, tradução livre).

⁵⁰ Malachite se separa no primeiro episódio da terceira temporada, denominado *Super Watermelon Island* (Joe Johnston e Jeff Liu, 2016), depois de combate com a fusão Alexandrite — a união de Pearl, Garnet e Amethyst.

Como em um romance destrutivo, ambas sofrem com o relacionamento e ainda assim sentem falta do que traz para cada uma. Impelidas pelo vício do poder que traz a vivência como fusão, se configuram em um conflito em que cada uma responde de forma particular: mesmo que ambas entendam a nocividade do que viveram, Jasper cede ao impulso e busca se perpetuar na relação, enquanto Lapis busca se recuperar e nega sua súplica.

Em um contexto social que traz movimentos — como o #MeToo⁵¹ — que denunciam abusos e violências emocionais e sexuais, a personagem Malachite analogamente traz dentro da narrativa um exemplo de como pode se dar a violência que tanto se procura interromper.

O exemplo, entretanto, não é o único. No episódio *Keeping it Together* (Raven Molisee, Paul Villeco, 2015) Steven e Garnet encontram fragmentos de *Gems* amalgamadas — antigas *Crystal Gems* que foram estilhaçadas e tiveram suas pedras preciosas artificialmente fundidas umas às outras. Tais *Gems*, quando na forma corpórea, são compostas por membros desprovidos de corpos, com mãos, pernas, braços e pés unidos em uma errática e ameaçadora criatura que ataca os protagonistas.

Garnet, ao descobrir a fusão artificial causada às *Gems*, paralisa em choque vendo aquilo que a define e considera inviolável — a fusão — sendo utilizada de forma imoral.

O que Homeworld fez, pegando fragmentos e partes de *Gems* derrotadas e as combinando, estas *Gems* não pediram permissão. Fusão é uma escolha, a essas *Gems* não foi dada uma escolha. Não é certo; não é fusão (*Keeping it Together*, 2015, tradução livre).

A ambientação da sequência onde se dá o clímax do episódio é uma das mais sombrias da série, criando uma atmosfera pesada em que Garnet deve lutar contra a ameaça de seres que ela entende serem vítimas de uma violência muito maior.

Ao se abalar, é instaurado em si um conflito interno tão grande que Ruby e Sapphire ficam prestes a desfazer sua fusão. Garnet luta para se manter junta e no controle, momento que dá título ao episódio — *Keeping it Together* quer dizer, literalmente, “se manter junto” e figurativamente expressa “manter a calma”, “manter o controle”.

Ambas dialogam através da voz de Garnet, algo raro para esta fusão. As duas não somente sofrem com a tristeza de ver o que foi acometido aos fragmentos, mas se colocam sob a sombra da culpa: a ideia de *Gems* diferentes em fusão veio com Garnet, e o que ela encontra é a apropriação dessa atividade extirpando das partes suas liberdades.

⁵¹ #MeToo: “Eu Também”, em tradução livre. Movimento que busca sensibilizar a sociedade a respeito da violência sexual, luta por seu fim e trabalha em prol do amparo a sobreviventes de tal violência.

Nos episódios seguintes, Garnet passa por mais um abalo de estruturas, dessa vez por razão de quebra de confianças. Em *Cry For Help* (Joe Johnston e Jeff Liu, 2015) as *Crystal Gems* descobrem que uma antiga torre de comunicação entre a Terra e *Homeworld* está sendo reconstruída e utilizada pela então antagonista Peridot com intuito de reportar para as líderes seu *status*. Para resolver a situação, as *Gems* precisam de um poder a mais que as fusões trazem, o que se torna agente de conflito do episódio.

A torre de comunicação em questão fora introduzida no episódio da primeira temporada *Coach Steven* (Raven M. Molisee e Paul Villeco, 2014), em que Garnet se funde com Amethyst formando a *Gem* Sugilite. A união de ambas dá vida a uma *Gem* extremamente poderosa, que se vê obcecada por seus próprios poderes. Descontrolada, a fusão *Gem* causa diversos problemas até ser finalmente desfeita, precisando para isso que Pearl lute contra a enorme criatura. Fica entendido que Sugilite faz sobressair de Garnet e Amethyst o pior de suas personalidades.

No episódio posterior, quando a torre de comunicação é reconstruída, Garnet passa a se fundir com Pearl, dando origem à *Gem* Sardonyx, uma fusão mais equilibrada que desativa a instalação. A torre, entretanto, é constantemente reativada da noite para o dia, exigindo que as *Gems* constantemente voltem ao local para refazer o trabalho. Utilizam sempre a mesma estratégia, repetindo a fusão Sardonyx. Neste momento, Amethyst vive um drama em que se encontra sozinha, sem função, arrependida pelos erros causados como Sugilite. Em seu número musical *Tower of Mistakes*, ela expressa:

Talvez você esteja melhor com ela / Acho que ela é melhor para você / Eu esqueci quão bom era a sensação de sermos nós / Acho que me deixei levar. / Eu tive que te usar para me fazer sentir-me forte / Mas não me importo com isso agora / [...] / Há algo que possa fazer? / [...] / Posso compensar para você? (*Tower of Mistakes*, Jeff Liu, 2015, tradução livre).

Na sequência seguinte, Amethyst e Steven retornam ao local da torre, onde investigam a reconstrução da mesma, na expectativa de encontrarem Peridot. Descobrem, entretanto, quem é a verdadeira responsável: Pearl.

Ambos não denunciam a atitude de Pearl em um primeiro momento, ponderando como lidar com a informação. Assim testemunham a *Gem* de forma dissimulada recebendo a informação de que mais uma vez a torre havia sido reativada. Por uma terceira vez então a família se dirige ao *hub* de comunicação, onde Garnet sustenta Pearl no primeiro movimento de dança entre elas, se preparando para fundir, até serem interrompidas por Amethyst.

AMETHYST [para Steven]: — Eu sei o que ela está fazendo.
 STEVEN: — Você sabe?
 AMETHYST [para Garnet e Pear]: — Parem!
 PEARL: — Algum problema, Amethyst?
 AMETHYST: — Você não devia...
 STEVEN: — Pearl... nós vimos você.
 PEARL: — O que?
 STEVEN: — Você precisa dizer a Garnet que foi você.
 GARNET: — Eu não entendo.
 PEARL: — Me desculpa... é só que... é tão divertido ser Sardonyx com você.
 GARNET [solta Pearl derrubando-a no chão]: — É por isso que não conseguia nos ver encontrando Peridot.
 PEARL: — Espere, deixe-me explicar! [...] Realmente foi a Peridot! A primeira vez...
 GARNET: — Você me enganou!
 PEARL: — Não! [...] Nós só precisávamos de uma razão para fundir! Eu só queria compartilhar algumas vitórias com você!
 GARNET: — Essas não foram vitórias
 AMETHYST: — Espere, Garnet! Sabe, nós somos tão mais fracas que você! Fundir com você é nossa chance de nos sentirmos... mais fortes!
 GARNET: — Não defenda ela!
 (*Cry For Help*, 2015, tradução livre).

Emerge na narrativa um ponto de interseção entre Pearl e Amethyst, que se identificam a partir da fragilidade que sentem, preenchida pela união com Garnet. Ambas são capazes de correr grandes riscos para alcançar a união, mostrando que as protagonistas não são isentas de falhas ou de caírem no aproveitamento do outro para completude individual tão incrustado na sociedade de sua espécie.

A descoberta causa profunda raiva em Garnet. Novamente o valor que a *Gem* dá à fusão é violado, dessa vez sendo ela a vítima. Consentir em fundir-se por razões falsas equivale para Garnet a uma traição nos âmbitos mais íntimos, o que a coloca em um estado de profundo desapontamento em relação a Pearl. Garnet permanece assim por todo um arco narrativo em que não dirige a palavra à Pearl, que por sua vez insiste em se desculpar e tentar se redimir. O evento faz com que Garnet não somente sinta a dificuldade de lidar com Pearl, mas consigo mesma.

Em *Keystone Motel* (Paul Villeco, Raven Molisee, Rebecca Sugar, 2015), Greg convida Steven para uma viagem que fará, e Garnet se dispõe a acompanhá-los, algo que se interpreta como uma necessidade de afastamento da casa onde vive com as outras *Gems*. Acomodados em um quarto de motel, é exteriorizada a conversa que Garnet tem interiormente entre Ruby e Sapphire.

GARNET / SAPPHIRE: — Se acalme
 GARNET / RUBY: — Eu não sinto que devo perdoar Pearl!
 GARNET / SAPPHIRE: — Você não entende, nós devemos.
 GARNET / RUBY: — Se você não vai ouvir, então você pode simplesmente ir! (*Keystone Motel*, 2015, tradução livre).

Garnet então se separa em Ruby e Sapphire. Ambas se situam em estados diferentes em relação ao conflito que viveram com Pearl. A ira de Ruby a impede de perdoar Pearl, e Sapphire, apesar de sentir-se igualmente desapontada, tem a visão futura que entende que o perdão é o único caminho que possível a ser tomado.

SAPPHIRE: — Precisamos seguir em frente, Ruby.
 RUBY: — Ela nos enganou. Você não se sente usada?! [...]
 SAPPHIRE: — Você está escolhendo levar para o pessoal.
 RUBY: — É fusão, Sapphire! O que é mais pessoal para nós do que fusão?!
 SAPPHIRE: — Eu sei, você ainda está chateada.
 RUBY: — Então sou só eu?
 SAPPHIRE: — Claro que não. [...] O mais cedo que perdoarmos Pearl, o melhor será para todos nós
 (*Keystone Motel*, 2015, tradução livre).

Assim a narrativa revela como os dois polos de Garnet reagem ao desapontamento. Retomando sua fala no número *Stronger Than You*, a fusão é a conversa entre a fúria de Ruby e a paciência de Sapphire, que percorrem no episódio em questão uma jornada de reconciliação consigo mesmas para que Garnet volte a existir — e só depois poder passar por tal jornada com Pearl.

Dessa forma, *Steven Universe* representa como as quebras de confiança, abusos e o uso do outro de forma egoísta são capazes não apenas de romper relações interpessoais, mas também ferir e fragmentar o próprio indivíduo — ainda que as falhas sejam expostas de forma empática, agentes de desenvolvimento para os personagens e temáticas.

Os valores envolvidos na fusão e relacionamentos continuam a ser explorados com a gradual aproximação de Peridot. A Gem, que na série inicia como uma antagonista, é transformada pelo mundo que a ela é apresentado sob o ponto de vista de Steven.

3.3.3. PERIDOT E O CONSENTIMENTO

Gems de Homeworld possuem grande dificuldade de compreender as fusões como uma maneira de viver permanentemente, o que é retomado na narrativa de Peridot, *Gem do Planeta Natal* que aos poucos se acostuma e se encanta com a vida na Terra. O episódio *Log Date 7 15 2* (Hilary Florido, Lauren Zuke, 2016) traz a personagem como protagonista, passando por diversas adaptações e conhecendo mais sobre a vida e cultura do planeta e das *Crystal Gems*. Peridot registra seus pensamentos e impressões em um gravador, tornando-se também a narradora do episódio.



Figura 32: Fotogramas do episódio *Log Date 7 15 2*.

Peridot passa por diversos momentos cômicos e até mesmo metalinguísticos dialogando com a receptividade da própria série, especialmente no momento em que analisa profundamente um episódio de *Camp Pining Hearts*, seriado dentro do universo narrativo sobre personagens em um acampamento:

STEVEN: — Você fez um desenho!

PERIDOT: — Não é só um desenho, Steven. É um gráfico complexo catalogando as características compatíveis entre os campistas. Por algum motivo [...] não conseguem aceitar o par superior que é Pierre e Percy.

STEVEN: — É porque Paulette gosta de Percy.

PERIDOT: — Paulette? Paulette não tem lugar na hierarquia do acampamento. Já Pierre, Pierre é bruto [...] Pierre e Percy representam a mais forte formação de batalha, eles destruiriam o acampamento.
 STEVEN: — Você tirou isso de só um episódio?
 PERIDOT: — É... subttexto, Steven
 (Log Date 7 15 2, 2016, tradução livre).

A *Gem* demonstra um grande potencial de empatia, apesar de ainda carregar a dificuldade de entender a existência de Garnet.

PERIDOT: — Me explique, fusão! Posso pelo menos dar sentido a sua existência se ela for por um propósito funcional. Mas você? Você não está usando seu combinado tamanho e força para fazer nada!
 GARNET: — Eu estou fazendo algo.
 PERIDOT: — E o que seria?
 GARNET: — Olhando as estrelas.
 PERIDOT: — Você pode fazer isso sozinha.
 GARNET: — Não quero
 (Log Date 7 15 2, 2016, tradução livre).

Garnet entende que Peridot é diferente e possui dificuldade em compreendê-la, mas lhe oferece uma oportunidade de compreender melhor a experiência, a convidando a se fundirem. Peridot se espanta com a proposta, que Garnet entende como uma recusa: “*Eu entendo, você não está pronta, é justo. Uma outra hora, então*”. Mas Peridot surpreende Garnet, aceitando tentar se fundir. Eventualmente, porém, a *Gem* resiste e recusa a fusão.

PERIDOT: — Não! Eu não consigo.
 GARNET: — Tudo bem! Peridot, estou orgulhosa de você.
 PERIDOT: — Por que?
 GARNET: — Porque você se esforçou para me entender.
 PERIDOT: — Mas eu *ainda* não entendo você! Por que você está fundida o tempo todo?
 GARNET: — Eu sou Percy e Pierre.
 PERIDOT: — ... oh!
 (Log Date 7 15 2, 2016, tradução livre).

Ao mesmo tempo que Peridot passa a compreender Garnet, ela expressa seu desejo de não se fundir, o que é compreendido. Lidando com o consentimento como elemento essencial, Peridot é livre para viver escolhendo não se fundir, assim dando espaço de representatividade a uma orientação aromântica.

É através da ficção que Peridot é amparada para compreender Garnet. A realidade de série se mistura com a realidade aqui trabalhada que busca entender a televisão — e o

audiovisual como um todo — como veículo capaz de representar e assim gerar empatia, debater, criar conexões e valorizar as diversas formas de existir e se relacionar.

Quando temáticas de relacionamentos tóxicos, abusivos, assédios morais e sexuais são tabus, tais problemas tendem a se perpetuar. O silenciamento de tais questões na representação midiática — ou mesmo a representação da violência de forma romantizada, naturalizada e não problematizada, como visto em exemplos do capítulo anterior — são históricos. A quebra deste silêncio é central nos movimentos que lutam contra a violência sexual e de gênero, e a representação em *Steven Universe* tenta, da mesma forma, dar voz à questão.

3.4. CORPOS, IDENTIDADE E FAMÍLIA

Para além de gêneros e orientações, a série também produz até certo ponto diversidade de corpos. Por mais que as *Gems* possam assumir qualquer forma, seus antropomórficos portes mimetizam o corpo humano em diferentes características fenotípicas. A representatividade se manifesta através do *design*, da interpretação das atrizes e suas vozes ou mesmo a forma como se movem ou se comportam. Mesmo que não se possa dizer, por exemplo, que Garnet seja uma mulher negra, Garnet pode representá-la a partir de seu *design*, voz e corpo.

Ainda que os corpos sejam tão importantes na obra, ela não cria efeitos de escopofilia. A valorização do corpo, na forma que for, é tida como essencial na construção da identidade, mas não como objeto de desejo. Quando corpos alheios são desejados de forma utilitarista e objetificada, a narrativa utiliza tal desejo com efeito dramático, causando conflitos.

Não se valendo apenas das personagens mágicas, os humanos de *Steven Universe* também apresentam diversidade. Mesmo que poucas, as famílias apresentam origens e configurações variadas. A família de Connie, a amiga de Steven, é caracterizada como hindu-americana. O jovem Lars Barriga possui descendência filipina. A família de Beach City que administra a pizzaria é de imigrantes de Gana.⁵² A personagem Sadie vive apenas com sua mãe, nunca sendo mencionado o pai.

Os personagens secundários, mesmo que com pouco tempo de tela, não se mantêm reduzidos a suas funções narrativas. Gradativamente a série permite que os personagens sejam deslocados de seus originais lugares sociais, especialmente em episódios menos centrados no

⁵² A matriarca da família, Nanefua, é inspirada na avó do diretor e produtor executivo Ian Jones-Quartey, a importante personalidade de Gana Theodosia Salome Okoh, reverenciada como heroína nacional e designer da bandeira do país.

progresso geral de arcos narrativos e mais no desenvolvimento dos personagens e suas relações entre si.

Por fim, vale ressaltar que, assim como a fusão entre *Gems* é capaz de gerar mais do que a soma das partes, Steven, seu pai Greg e as *Crystal Gems* criam uma família que traz uma representatividade ainda maior do que a soma das representações individuais. A família de Steven não mimetiza o tradicional núcleo familiar de mãe e pai. Mesmo que o comportamento das *Gems* traduza, por vezes, relações maternas, é dispensável categorizá-las, abrindo-se assim a diversas formas que se manifesta a união entre todos.

O episódio *Fusion Cuisine* (Lamar Abrams e Hellen Jo, 2014) é central para que se compreenda como Steven enxerga sua relação familiar e luta para que todos ao redor enxerguem da mesma forma. No episódio, os pais de Connie exigem que a filha os apresente à família de Steven, preocupados em saber com quem a filha se relaciona.

CONNIE: — Eles querem que nossas duas famílias saiam juntas para um jantar.
 [...] STEVEN: — Me pergunto se o Fish Stew Pizza aceita reservas para... [contando nos dedos] Pearl, Garnet, meu pai, Amethyst... os oito de nós.
 CONNIE: — Você não pode levar todo mundo!
 STEVEN: — Por que não?
 [...] CONNIE: — Porque... eu contei a meus pais que você tem uma família nuclear!
 STEVEN: — Nuclear?! Claro que elas fazem coisas explodir às vezes, mas é porque são mágicas, não radioativas!
 CONNIE: — Steven, "nuclear" quer dizer dois adultos e seu filho e/ou filhos. Meus pais pensam que você vive com sua mãe e seu pai.
 STEVEN: — Mas nada disso é verdade
 (*Fusion Cuisine*, 2014, tradução livre).

Com o risco de não poder mais ver a amiga, Steven entende que precisa realizar o desejo de seus pais. O conflito imposto a Steven então é decidir qual das *Gems* “*poderia ser a melhor e mais nuclear mãe*”. Steven então enxerga as *Gems* como possíveis mães e quais seriam as suas qualidades maternas, mas também destacando seus defeitos que dificultariam a encenação frente aos pais de Connie. No fim das contas Steven encontra a solução ao sugerir a que as *Gems* utilizem a fusão para que possam ir todas juntas, no corpo de uma só. “*Seria como... como se eu estivesse levando toda a minha família!*” — Steven diz, extremamente feliz.

O resultado cria uma situação cômica e constrangedora, já que a fusão das três *Gems* — Alexandrite — é “*uma mulher gigante de seis braços*” que choca a família de Connie. O jantar se desenrola desastrosamente, com Steven precisando inventar histórias sobre sua “mãe” e quem ela é. Connie tenta tirar satisfações com Steven, impaciente.

CONNIE: — O que é isso que você trouxe para o jantar?
 STEVEN: — Minha família! É todas as *Gems* fundidas juntas [...]
 CONNIE: — Por que você não trouxe só uma das *Gems*!
 STEVEN: — Porque isso seria uma mentira!
 (*Fusion Cuisine*, 2014, tradução livre).

Mesmo contando diversas outras mentiras, Steven entende que omitir qualquer uma das integrantes de sua família seria uma mentira muito maior e que não deseja contar.

Entretanto, Alexandrite não se sustenta como fusão e os pais de Connie descobrem as mentiras, brigando com a filha. O clímax do episódio se dá quando Steven e Connie, de forma impensada, resolvem fugir da cidade, o que leva as *Gems* a se unirem novamente, indo atrás de ambos e trazendo-os de volta. As *Gems* então dão um sermão no menino, o que chama positivamente a atenção dos pais de Connie, que finalmente compreendem como as *Gems* são uma boa família para Steven e, conseqüentemente, uma boa companhia para sua filha.

Em nenhum momento Steven sente a necessidade de chamar as *Gems* a partir de rótulos, ainda que sejam por toda a sua vida sua família. Padrões familiares impostos se veem desnecessários e é colocado como alicerce apenas o amor. *Steven Universe* cria uma narrativa potente em representatividade para as mais diversas expressões familiares que muitas vezes a mídia exotiza, subrepresenta ou silencia.

Apesar de conviver a maior parte do tempo com as heroínas da série, a relação de Steven com seu pai Greg Universe se prova diversas vezes rica em afeto na mesma medida que se dá entre ele e as *Gems*. O pai é um antigo cantor de Rock cuja atual ocupação é gerir um lava-jato. Ele é caracterizado por um temperamento tranquilo e sem receios de expressar emotividade, vive uma vida simples e não muito regrada, mas sem faltar em suas responsabilidades como pai.

Greg possui um acordo com as *Crystal Gems* que o mantém afastado das, como ele diz, “coisas mágicas”, ficando de fora de grande parte das missões. Entretanto, é inevitável que Greg ocasionalmente se envolva nas questões relacionadas às *Gems*, especialmente quando Steven corre grandes riscos ou precisa de toda a ajuda necessária.

Greg e Steven não demonstram distanciamentos emocionais que tantas vezes são representados em famílias da mídia. Ambos dialogam constantemente sobre sentimentos e sobre a história que o pai viveu com Rose Quartz, a mãe de Steven, por quem Greg era apaixonado. Apesar do amor que sentiam, Greg não compreendia Rose completamente. Assim, a jornada de conhecimento acerca de sua identidade é vivida pelos dois, de formas particulares.

Rose é apresentada de diferentes formas na narrativa, seja através de relatos orais, episódios de *flashback* ou imagens residuais deixadas por ela. A maior parte dos *flashbacks* são

construídos na narrativa sob o ponto de vista de Greg. Representam uma personagem especialmente encantada pelos prazeres da Terra, fascinada pelos humanos e todas as formas de vida do planeta. Outros são guiados pelas *Gems*, que trazem uma Rose guerreira, líder, com mistérios sombrios, ainda que um espírito amável.

As imagens que Rose deixa agem de forma complementar, ajudando Steven a ter mais do que o relato oral de sua família sobre a mãe. Na casa das *Crystal Gems*, um grande retrato de Rose em um semblante sereno repousa sobre a porta, com vista para tudo que na casa acontece. Até que no episódio *Lion 3: Straight to Video* (Joe Johnston, Jeff Liu e Rebecca Sugar, 2014) Steven descobre uma fita VHS com seu nome, deixada por sua mãe. A gravação feita por ela, além de registrar momentos de interação triviais entre ela e Greg, é uma mensagem para Steven, que está para nascer, mas também potente fala sobre o valor da vida.

Não é extraordinário, Steven? Este mundo é tão cheio de possibilidades. Cada ser vivo tem uma experiência completamente única. [...] As vidas que vivem são tão complicadas... e tão simples. Não posso esperar para você se juntar a eles. Steven, não podemos ambos existirmos. Eu me tornarei metade de você. E eu preciso que saiba que todo momento que você amar ser você, isso sou eu, te amando e amando ser você. Porque você vai se tornar algo extraordinário. Você vai se tornar um ser humano. (*Lion 3: Straight to Video*, 2014, tradução livre)

Steven se emociona com a mensagem da mãe, escutando pela primeira vez sua voz.

Steven também conhece mais de Rose através de seus pertences deixados para trás, como seu mágico e dócil leão rosa. Lion, como Steven o chama, tem poderes de guardar em sua juba uma dimensão de bolso, onde o menino descobre que existem segredos guardados por sua mãe — exatamente onde a fita VHS fora encontrada.

Na casa das *Gems*, cada uma é capaz de abrir portais para uma outra dimensão. Cada uma abre um local diferente desta dimensão, que são seus "quartos", onde têm maior privacidade. O quarto de Rose, que Steven é capaz de destrancar com sua *Gem*, tem poderes de projetar a mente do menino, materializando seus pensamentos e desejos. No episódio *Storm in the Room* (Colin Howard e Jeff Liu, 2018), Steven se vê em conflito, incerto da verdade sobre quem era sua mãe em vida. No quarto mágico, Rose é projetada e Steven vive uma intensa cena de diálogo com a sua imagem, mesmo que entenda que é uma projeção de sua mente. A narrativa cria assim potentes interações que trabalham a relação de Steven consigo mesmo e com sua mãe, precisando lidar com seu legado de tantas áreas cinzas reveladas ao longo da série.



Figura 33: Fotogramas dos episódios *Storm in the Room*, *Lion 3: Straight to Video* e *Your Mother and Mine*

O grande legado de Rose Quartz na narrativa para além de Steven são os dramas que os outros personagens vivem em consequência de seus atravessamentos com Rose. Um dos grandes conflitos é decorrente do fato de que Pearl profundamente amava a então líder da rebelião. A Gem passa por diversos arcos em que lida com sua partida, suas escolhas e seus amores.

Mr. Greg (Joe Johnston e Jeff Liu, 2016), episódio recheado de números musicais, é fundamental no desenvolvimento do conflito criado a partir do triângulo amoroso que é Rose Quartz, Greg e Pearl; e de como Steven se encaixa na relação entre eles.

No episódio anterior, Greg recebe de um antigo empresário de sua carreira de cantor e compositor uma grande quantia de dinheiro pelos direitos autorais de um *jingle*. O fato tem seu desdobramento em *Mr. Greg*, que traz em seu primeiro ato Steven e seu pai procurando ideias de o que fazer com o dinheiro em um diálogo em forma de número musical.

Um dia claro de sol / não custa nada / Brisa leve do verão / não custa nada / O que eu faço / com todo esse dinheiro / Quando tudo que eu quero é você?
Andar por aí / não custa nada / Cantar uma canção / não custa nada / Como eu gasto todo esse dinheiro? / Prefiro gastar tempo com você
(*Don't Cost Nothing*, Jeff Liu e Rebecca Sugar, 2016, tradução livre).

O diálogo exprime como a relação de Steven e Greg com o dinheiro não o coloca como elemento fundamental em suas vidas, o que os encaixa em uma posição social privilegiada, mas

também é capaz de demonstrar como não enxergam o bem material com centralidade na vida, trazendo um forte sentimento de contentamento com a vida que dispõem.

No fim das contas, a decisão que tomam é de fazer uma viagem, para a qual Steven decide, deliberada e repentinamente (o que chega a causar um efeito cômico) levar Pearl. Greg e Pearl apresentam certo desconforto com a ideia de passar o tempo juntos.

PEARL: — Eu não sei. Experiências passadas me ensinaram que três é demais.

GREG: — Steven, eu e Pearl não temos nos dado bem desde... bem, desde que comecei a namorar sua mãe.

STEVEN: — Ah, vamos lá! Somos todos uma grande família. Vai ser ótimo. Só você, eu, Pearl, e não esqueça minha mãe!

(*Mr. Greg*, 2016, tradução livre).

Na cena, a linguagem corporal de Greg e Pearl revela profunda resistência, acentuada com a fala de Steven que cita sua mãe, intencionalmente indicando sua *Gem*. Estes signos prenunciam o drama do episódio.

Os três então visitam Empire City, uma metrópole com ares de Nova York e Las Vegas, onde vivem regalias em um hotel de luxo. Um número musical agitado, caracterizado pela abundância (DYER, 2002, p. 24) dita um tom animado de descontração dos personagens, até que Greg se aproxima de Pearl para com ela dançar. Pearl o afasta rispidamente, o que interrompe o número musical *Mr. Greg* (que dá nome ao episódio).



Figura 34: Fotogramas do episódio *Mr. Greg*.

O episódio então arquiteta um momento que faz os sentimentos mais íntimos de Pearl em relação a Greg e Steven sejam aflorados. A *Gem* adentra o quarto do hotel onde ambos adormecem e encontra, na cabeceira da cama, um vaso de rosas. Pearl segura uma rosa e se põe a performar o número musical *It's Over Isn't It* que, com toda transparência e intensidade (DYER, 2002, p. 24) expõe as dores de Pearl, cantando para si mesma sobre sua relação com Rose.

Eu estava bem com os homem / Que surgiam vez ou outra em sua vida / Estava bem pois sabia / que eles não importavam realmente até você. / Estava bem quando você veio / e lutamos como se fosse algum jogo bobo / por ela, quem ela iria escolher / Depois de todos esses anos, Nunca pensei que eu iria perder. / Acabou, não é? / [...] / Você venceu, e ela te escolheu, e te amou e ela se foi. / É isso, acabou. Por que não consigo seguir em frente? / [...] Quem sou eu neste mundo sem ela? / [...] / O que importa, ela já se foi. Agora devo estar lá pelo seu filho
(*It's Over Isn't It*, Rebecca Sugar, 2016, tradução livre).

Em uma música, Pearl expressa todo o sentimento guardado pelos milênios que passara com Rose e que, com Greg, foram interrompidos. Pearl sequer consegue seguir em frente, algo tão essencial em sua persona e parte do que a faz tão rígida como personagem. Pearl, sempre maternal a Steven, o vê como uma constante lembrança de sua mãe, que tanto amara. A complexidade dos sentimentos compartimentalizados de Pearl a torna uma personagem extremamente complexa, presente em um igualmente complexo conflito familiar.

Enquanto diversos números musicais da série operam na resolução de conflitos, este particularmente intensifica os já existentes. Ao fim da canção, Pearl percebe que Steven e Greg a ouviram, o que impacta o pai profundamente e sua reação é se afastar, pedindo desculpas a Pearl por ter precisado estar perto dele.



Figura 35: Fotogramas do episódio *Mr. Greg*.

É no número musical seguinte, com o intermédio de Steven, que mais uma vez a narrativa é solucionada através da canção e da dança. O menino canta para os dois em sua voz de forte potência reconciliadora:

Por que vocês não conversam? Só deem uma chance. Por que não falam sobre o que houve? Sei que estão evitando, mas não sei por quê. [...] Vocês podem não acreditar, mas vocês dois têm muito em comum. Vocês têm mesmo. Vocês dois me amam e eu amo vocês dois
(*Both of You*, Rebecca Sugar, 2016, tradução livre).

A fala de Steven ecoa profundamente com a voz de Rose Quartz, que da mesma forma poderia dizer que pelos dois é amada e que ama os dois. Unidos pelo amor de Steven/Rose, ambos de fato conversam e se conectam.

GREG: — Se eu fosse você, eu também me odiaria.
 PEARL: — Eu não te odeio.
 GREG: — Mas eu sabia como você se sentia em relação a Rose e eu fiquei de qualquer jeito.
 PEARL: — Esse não era o problema.
 GREG: — Então qual era?
 PEARL: — Ela se apaixonou por você.
 GREG: — Bom, você conhece a Rose.
 GREG E PEARL: — Ela sempre fazia o que queria!
 (*Both of You*, Rebecca Sugar, 2016, tradução livre).

Pearl e Greg se conectam finalmente, não só através da fala, mas através da dança, o que ecoa de forma contrastante com a sequência prévia em que Pearl afasta o pai tão duramente. Greg e Pearl não interagem de forma romântica, sequer presos a seus papéis de gênero. Tanto por isso quanto por seus movimentos, a dança revela paralelos à que Steven e Connie performam em *Alone Together*. Os dois, entretanto, revelam um tom mais maduro nos movimentos, seguros e conscientes, confiando um no outro e, mesmo que não possam se fundir, entrando em sintonia.



Figura 36: Fotogramas do episódio *Mr. Greg*.

Com mais este arco narrativo a família de Steven se solidifica ainda mais, sem receios por parte da série de abordar questões complexas e fora de senso comum; representando dramas de naturezas tão diversas quanto as identidades presentes no seu universo.

3.5. LIBERDADE DE SER E DE CRIAR

Em *Lion 4: Alternate Ending* (Hilary Florido, Paul Villeco, 2017) Steven vive uma de suas explorações em busca de saber mais sobre sua mãe, convencido de que alguma mensagem secreta sobre seu “destino mágico” fora deixada por sua mãe e o aguardaria. Guiado mais uma vez por Lion, Steven encontra uma nova fita VHS, semelhante a que foi deixada a ele, mas com uma dedicatória onde se lê “Para Nora”. Steven se questiona:

Mas... quem é Nora? Eu não sou o único? Eu tenho uma irmã? Lion, o que é isso? Quem é Nora?
(*Lion 4: Alternate Ending*, 2017, tradução livre).

Steven dirige a súplica a Lion, o misterioso leão de Rose que parece saber mais do que aparenta. O animal leva Steven até seu pai, que identifica a fita. Na TV de sua van, Greg reproduz a fita para o filho, que revela ser muito parecida com a fita que ele já conhece. Na fita destinada a Nora, entretanto, os momentos entre Greg e Rose são uma segunda tomada do vídeo, com pequenas diferenças entre si. No momento em que Rose se filma, verbaliza sua mensagem, repetindo o roteiro daquela deixada para Steven, com a única diferença que Rose diz o nome “Nora”. Steven, confuso e agitado, desliga a TV.

STEVEN: — Não! Eu não entendo. Por que isso é o mesmo que o vídeo que vocês fizeram para mim? Quem é Nora?
GREG: — Nora é você.
STEVEN: — Sou a minha mãe e minha irmã?! Que tipo de destino é esse?!
GREG: — Não, não. Nós só tínhamos os dois nomes como opção. Steven se você fosse um menino, e Nora se fosse menina.
STEVEN: — Então... a Nora teria o destino mágico se eu não estivesse aqui? [...] Eu deveria ser... Ela queria que eu fosse Nora?
GREG: — Steven, ela só queria que você fosse você. Quando se tem filho, você não tem ideia de quem eles vão ser. [...] É o que era tão fascinante para sua mãe, que a vida é cheia de tantas possibilidades, e você iria poder explorá-las por si mesmo. Você poderia ser Steven, ou Nora, ou qualquer outra pessoa. E você sempre pode mudar seu nome
(*Lion 4: Alternate Ending*, 2017, tradução livre).

Steven Universe é produzido por um conjunto de vozes de diversas origens e identidades. A equipe por trás da animação — *Crewniverse*, como se apelidam⁵³ — não só é capaz de criar um produto gerador de identificação com diversos grupos, mas também de deixar

⁵³ *Crewniverse* é um jogo de palavras que une a palavra “crew” (equipe) e “Universe”.

claro a todos que a liberdade de ser e se manifestar de acordo com uma identidade própria e autêntica é inalienável e não deve seguir imposições.

A criadora e produtora de *Steven Universe* se mostra profundamente envolvida em debates acerca de como a representação limitada é capaz de afetar pessoas em formação, especialmente quando as imposições sociais se tornam presentes nas narrativas. Ao falar sobre a construção de Pearl, a questão vem à tona:

Quando se vê muito conteúdo para crianças, especialmente meninas, é muito forte a mensagem de que você vai encontrar outra pessoa para lhe validar e estar em um relacionamento vai fazer você saber que é uma pessoa digna. Pearl é uma exploração de como essa mensagem é terrível e como pode arruinar uma pessoa completamente. Não é errado falar sobre como uma pessoa pode ser feliz em um relacionamento, mas [é ruim] quando tudo que se vê são finais felizes onde você está se casando com alguém que mal conhece e isso quer dizer que você venceu.⁵⁴

Assim como o discurso de Greg acima reproduzido compreende o filho como livre para ser quem é, independente do que para ele foi definido, os diversos personagens passam por semelhantes processos de descobrimento de si mesmos, resistências frente a imposições e libertações para que sejam o que querem ser.

Em uma realidade ainda carente por representatividade para tantos indivíduos, persiste a necessidade de agrupar, criar rótulos, produzir modelos de existência em que cada um possa se encaixar. Enquanto o desequilíbrio de direitos, liberdade e visibilidade existirem, marginalizando tais grupos, dificilmente será possível abdicar das delimitações estabelecidas, já que apoiam a linguagem na qual se discutem as questões a respeito do valor de vidas humanas.

Steven Universe, entretanto, se distancia de uma realidade regida pelas mesmas regras e assim se torna potente em uma representatividade plural ao não se dispor por encaixotar seus personagens em moldes. O casal Ruby e Sapphire é lido como horrorromântico para nossa realidade, mas na narrativa são apenas um casal. Stevonnie ou Amethyst são capazes de representar uma não-binaridade de gênero, mas na diegese simplesmente são o que são. Os signos criam subtextos para além da narrativa, mas não se perde a ideia de que, para o universo criado, tudo se apresenta como natural e digno de valor.

⁵⁴ Tradução livre da fala de Rebecca Sugar em *The Steven Universe Podcast* Vol. 2 Ep. 4. Disponível em: <<http://podbay.fm/show/1261418557>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

CONCLUSÃO

A representatividade nas mídias audiovisuais, apesar de carregar uma importância na esfera social por muito tempo, apenas nos últimos anos desponta como uma das principais pautas do conteúdo *mainstream*. A questão se torna mais presente em obras de resistência, enquanto produções hegemônicas historicamente perpetuam a centralidade de onde e com quem está o poder. Dessa forma, produz discursos silenciadores de muitos grupos, em representações que trazem diferentes formas de apagamento — seja de imagem, voz, cultura, língua, ancestralidade etc.

A partir daqueles que devem ser compreendidos como construtos sociais — gênero, sexualidade, raças e classes — surgem grupos segregados com desequilíbrio de direitos, históricas explorações e imposições de poder de uns sobre outros. Grupos explorados se tornam igualmente apagados, homogeneizados, estereotipados e, assim, subrepresentados.

Ella Shohat e Robert Stam sustentam a compreensão acerca de uma representação que não se torna única e imediatamente representativa através da imagem, ao passo que imagens podem ser instrumentalizadas sob uma autoria que se apropria de um grupo para fortalecer seu próprio discurso. A partir deste entendimento de que toda obra gera discurso, e todo discurso parte de uma voz, é pensando nas vozes que melhor serão analisadas as representações, aqui em obras audiovisuais.

Vozes se tornam mais plurais a medida que são representadas tanto na dimensão diegética, dentro da tela, quanto na dimensão autoral, por trás das câmeras. Em ambos os âmbitos variáveis específicas atuam naquilo que de forma autêntica será representativo.

Reiterada a ideia de instrumentalização, a dimensão autoral será fortalecida a medida que mais áreas da produção cinematográfica, televisiva ou videográfica forem compostas de forma diversa, especialmente aquelas responsáveis por tomadas de decisões narrativas e estéticas. Para que vozes diversas se manifestem no interior das narrativas, por outro lado, os caminhos são múltiplos, tão vastos como o são as manifestações de identidade dentro da sociedade.

A crítica posta pela teoria *Queer* se torna essencial para pensar a representatividade em instâncias cada vez mais positivas. Jason Jacobs traz a análise que questiona a posição de grupos identitários em narrativas que lhes concedem, no máximo, a tolerância. Surge a demanda por uma representação que coloque tais grupos como dignos de mais do que a aceitação ou a permissão para existirem, mas que celebrem suas existências, culturas e valores intrínsecos.

Ao ser viabilizada a produção autenticamente representativa, surge um universo de narrativas de grupos silenciados que começam a contar suas histórias para grandes públicos, gerando visibilidade, força e empatia. A representatividade começa a operar de forma mais positiva, ao passo que indivíduos começam a entrar em contato com realidades através das quais conseguirão se enxergar em múltiplas dimensões.

Os efeitos que a representatividade gera em cada sujeito em suas construções identitárias poderão assim ser cada vez mais trabalhados e aprofundados por áreas como a psicologia. Tal aprofundamento, juntamente com um mergulho na recepção de obras audiovisuais por parte de grupos marcados pela sub-representação, são possíveis próximos passos da pesquisa. Busca-se analisar, neste primeiro momento, mais exclusivamente, as obras e o que em suas construções operam como silenciadores ou porta-vozes de identidades, seja de forma superficial ou de maneira refinada e complexa.

A partir da ideia de Shohat e Stam de que a mimese ou a verossimilhança podem atuar como perpetuadores de um quadro político-social hegemônico, a animação é evidenciada como potência que cria inteiramente o mundo onde podem-se produzir discursos acerca das mais diversas vivências e identidades.

Entretanto, percebe-se que classicamente o cinema de animação replica, ou mesmo intensifica, os diversos silenciamentos produzidos pelos grupos sociais detentores do poder hegemônico. Com muita resistência e luta por espaço, indivíduos marginalizados neste contexto de produção foram apagados por muito tempo dentro e fora de tela.

O surgimento da primeira série animada para a televisão criada por uma mulher ter se dado apenas em 2013 expõe quão forte esse apagamento se dá. Na série surgem caminhos para a representatividade de grupos pouco ou virtualmente nunca representados, especialmente em um contexto popular voltado para o público infante-juvenil.

Steven Universe cria um quadro positivo de representatividade pois dá voz a diferentes dimensões formadoras de identidade, abordando especialmente manifestações carentes de visibilidade. Destacam-se:

a. O gênero e suas diversas manifestações, compreendendo sua natureza performativa — representando diferentes formas de performance — e fugindo da binaridade rígida que limita masculinidade e feminilidade como opostos excludentes.

b. A romanticidade e suas múltiplas orientações, produzindo representações que se chocam com a histórica heteronormatividade, um processo histórico que toma como presumido e compulsório que relacionamentos amorosos se deem entre masculino e feminino.

c. As pautas importantes que envolvem lutas contra violência emocional, sexual, de gênero e discriminações de diversas naturezas, produzindo dinâmicas complexas que no texto problematizam relações nocivas.

d. As configurações não convencionais de família, representando estruturas familiares diversas, sempre reafirmadas como autênticas e dignas de valorização.

e. A heterogeneidade de corpos, origens e culturas de uma sociedade, incorporando pluralidade de formas, cores, sotaques, identidades sem o emprego de estereótipos.

Ao passo que a série abraça novas vozes e discursos tanto dentro quanto fora de tela, a perspectiva é de ampliação exponencial da diversidade, abrindo espaço para futuras produções que continuem a expandir a pluralidade de existências e de formas de enunciá-las.

Steven e as *Crystal Gems* dão valor à liberdade de ser, amar, criar. Condenam suas heranças utilitaristas, em que cada um reduz-se a sua função na sociedade. A narrativa luta contra a redução de seus personagens a suas funções narrativas, desdobrando-os, explorando suas perspectivas e permitindo que evoluam.

Assim como *Steven Universe* parte de um braço de produção de *Adventure Time*, a série revelou artistas que hoje criam suas próprias séries. *Craig of the Creek* (Matt Burnett e Ben Levin, 2018 –) e *OK K.O.! Let's Be Heroes* (Ian Jones-Quartey, 2017 –) são dois exemplos de obras cujos criadores trabalharam como artistas de *storyboard* com grandes contribuições para o seriado. Ambos já apontam atuar expandindo a representatividade de formas particulares, trazendo protagonistas não-brancos em suas aventuras. O futuro assim é construído, gradativamente, ao lado do cinema, da televisão, da animação e da arte em geral, capazes de dar força e voz a grupos que da mesma forma lutam pelo espaço de superar imposições sociais, enunciar seus discursos e serem valorizados.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **Sejamos Todos Feministas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

BUTLER, Judith. Imitation and Gender Insubordination. In: ABELOVE, Henry; BARALE, Michèle Aina; HALPERIN, David M. (Ed.). **The Lesbian and Gay Studies Reader**. Nova York: Routledge, 1993.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão de Identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

BUTLER, Judith et al. **Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex**. Nova York: Routledge, 1993.

CASTRO, Ruy. **Carmen: Uma Biografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

COHAN, Steven. **Hollywood Musicals, The Film Reader**. Nova York: Routledge, 2002.

DYER, Richard. Entertainment and Utopia. In: COHAN, Steven. **Hollywood Musicals, The Film Reader**. Routledge, 2002, pp. 19-30.

DYER, Richard. Judy Garland and Camp. In: COHAN, Steven. **Hollywood Musicals, The Film Reader**. Nova York: Routledge, 2002, pp. 107-113.

JACOBS, Jason. Raising Gays on Glee, Queer Kids, and the Limits of the Family. In: OCHOA, Marcia; BRODY, Jennifer DeVere. **GLQ - A Journal of Lesbian and Gay Studies**, Durham, Duke University Press, v. 20, n. 3, pp. 319-352, 2014.

MAHAR, William John. **Behind the Burnt Cork Mask: Early Blackface Minstrelsy and Antebellum American Popular Culture**. Illinois: University of Illinois Press, 1999.

MORENO, Antonio Nascimento. **Atualizando a Definição de Cinema de Animação**. Texto complementar para a disciplina Animação. Niterói, 2010.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall. **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1999, pp. 833-844.

NEPOMUCENO, Margaret Almeida. Saber *Queer*: A Encenação Do Corpo, Gênero e Sexualidade. In: **Revista Ártemis**, n. 10, pp. 133-145, 2009.

NYE, Joseph S. **Soft Power: The Means to Success in World Politics**. Nova York: Public Affairs, 2004.

PEELE, Thomas (Ed.). **Queer Popular Culture: Literature, Media, Film, and Television**. Nova York: Palgrave MacMillan, 2007.

PEREIRA, Stephany Lins. **Meu Cosplay, Minhas Regras: Uma Análise Sobre O Cosplay Feminino e do Espaço da Mulher no Universo Nerd e Geek**. Monografia de Graduação em Produção Cultural. Niterói: UFF, Instituto De Arte e Comunicação Social, 2017.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas Personagens Brasileiras: A Linguagem Visual das Personagens do Cinema de Animação Contemporâneo Brasileiro**. Dissertação de Mestrado em Design. Rio de Janeiro: PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, 2006.

ROBERTS, Shari. The Lady in the Tutti-Frutti Hat: Carmen Miranda, A Spectacle of Ethnicity. In: COHAN, Steven. **Hollywood Musicals, The Film Reader**. Nova York: Routledge, 2002, pp. 143-153.

SEDGWICK, Eve Kosofsky. **Epistemology of the Closet**. Berkley: The University of California Publishers, 1990.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica**. Tradução de Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

VIEIRA, João Luiz. Cinema e Performance. In: XAVIER, Ismail (Org.). **O Cinema do Século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996, pp. 337-351.

PUBLICAÇÕES ONLINE

CNN. Read Oprah Winfrey's Rousing Golden Globes Speech. Disponível em:

<<https://edition.cnn.com/2018/01/08/entertainment/oprah-globes-speech-transcript/index.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

COX, David. #OscarsSoWhite: who is really to blame for the Oscars' lack of diversity?

Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2016/feb/25/oscarssowhite-right-and-wrong-academy-awards-audience>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

DESSEM, Matthew. Black Athletes Have Started Celebrating Their Victories with the “Wakanda Forever” Salute from Black Panther. Disponível em:

<<https://slate.com/culture/2018/03/black-athletes-have-started-celebrating-their-victories-with-the-wakanda-forever-salute.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

EDWARDS, Breanna. There's a GoFundMe That's Raising Money to Help Harlem Kids See Black Panther. Disponível em: <<https://slate.com/culture/2018/03/black-athletes-have-started-celebrating-their-victories-with-the-wakanda-forever-salute.html>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

EGNER, Jeremy. Emmys 2015: HBO Dominates and Viola Davis Makes History. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/live/emmys-2015/viola-daviss-emotional-emmys-acceptance-speech/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

FOWLER, Matt. A Guide to All the Upcoming Gender-swapped TV/Movie Reboots.

Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2018/06/05/a-guide-to-all-the-upcoming-female-led-tvmovie-reboots>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

JONES-QUARTEY, Ian. Designer of Ghana's national flag dies at 92. Disponível em: <<http://ianjq.tumblr.com/post/117553383444/sociologist-gh-designer-of-ghanas-national>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

KIRST, Seamus. #OscarsSoWhite: a 10-point plan for change by the hashtag's creator. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2016/feb/25/oscarssowhite-10-point-plan-hashtag-academy-awards-april-reign>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KOSIN, Julie. Frances McDormand Just Brought Down the House with Her Oscars Speech. Disponível em: <<https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a19081077/frances-mcdormand-oscar-speech-transcript-2018/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

LEE, Banks. Merida becomes Disney's 11th Princess in a ceremony at the Magic Kingdom – Video and Photos. Disponível em: <<https://attractionsmagazine.com/merida-becomes-disneys-11th-princess-in-a-ceremony-at-the-magic-kingdom-video-and-photos/>>. Acesso em: 25 jun. de 2018.

LOBO, Cari Rez. Não-binaridade de gênero. Disponível em: <http://pt-br.identidades.wikia.com/wiki/N%C3%A3o-binaridade_de_g%C3%AAnero>. Acesso em: 5 jun. 2018.

RODRÍGUEZ, Andrés. A visita de Disney à América Latina. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/07/cultura/1460044858_011138.html>. Acesso em: 20 jun. 2018.

RUBIN, Rebecca. 'Black Panther' Surpasses 'The Avengers' as Highest-Grossing Superhero Movie of All Time in U.S. Disponível em: <<https://variety.com/2018/film/box-office/black-panther-surpasses-avengers-highest-grossing-superhero-movie-1202735863/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

SABBAGA, Julia. Mulher-Maravilha | Garota faz cosplay de Patty Jenkins e ganha elogios da diretora. Disponível em: <<https://omelete.com.br/filmes/noticia/mulher-maravilha-garota-faz-cosplay-de-patty-jenkins-e-ganha-elogios-da-diretora/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

SANTOS, Gil. Desafio Pantera Negra #BlackPantherChallenge. Disponível em: <<https://www.vakinha.com.br/vaquinha/projeto-pantera-negra-blackpantherchallenge>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

TAPLEY, Kristopher. Oscars: ‘Lady Bird’s’ Greta Gerwig Becomes Fifth Woman Nominated for Best Director. Disponível em: <<https://variety.com/2018/film/awards/oscars-2018-lady-bird-greta-gerwig-fifth-female-director-nominee-1202673370/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

THE DEADLINE TEAM. Cartoon Network Greenlights 2 Animated Series. Disponível em: <<https://deadline.com/2012/09/cartoon-network-greenlights-animated-series-steven-universe-uncle-grandpa-333782/>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

THE DEADLINE TEAM. Cartoon Network Orders More Episodes of Rookies ‘Uncle Grandpa’, ‘Steven Universe’. Disponível em: <<https://deadline.com/2013/11/paw-patrol-season-two-cartoon-network-634956/>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

TUPPER, Carrie. A History of Women in Animation: Mothers of a Medium. Disponível em: <https://www.themarysue.com/history-women-in-animation/amp/?_twitter_impression=true>. Acesso em: 10 jun. 2018.

WOOLF, Nicky. Oscars diversity: academy to double female and minority members by 2020. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2016/jan/22/oscars-diversity-race-minority-members-academy-awards>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

ZOHN, Patricia. Coloring the Kingdom. Disponível em: <<https://www.vanityfair.com/culture/2010/03/disney-animation-girls-201003>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

PODCASTS

Steven Universe Podcast, the Vol. 1 Ep. 1, 2017.

Steven Universe Podcast, the Vol 2 / Ep 4, 2018.

VÍDEOS

Chadwick Boseman and Ellen Surprise 'Black Panther' Fundraiser Frederick Joseph. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nZm19foYg5g>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

Hari Kondabolu - Exposing "The Problem with Apu" | The Daily Show. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pRRkyPkKYwA>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

Judith Butler: Your Behavior Creates Your Gender. 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bo7o2LYATDc>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

Rebecca Sugar Q & A. 2016. Disponível em: <https://youtu.be/bohZZZ8t_uc>. Acesso em: 26 jun. 2018.

TEATRO

Hamilton: An American Musical (Lin-Manuel Miranda, 2015 –).

FILMOGRAFIA

Abenteuer des Prinzen Achmed, die (Lotte Reiniger, 1926).

Adventure Time (Pendleton Ward, 2010 –).

Alice Comedies (Walt Disney, 1923 – 1927).

Autour d'une cabine (Émile Reynaud, 1894).

Betty Boop in Out of the Inkwell (Dave Fleisher, 1938).

Betty Boop's Rise to Fame (Dave Fleisher, 1934).

Black Panther (Ryan Coogler, 2018).
Bobby Bumps (Earl Hurd, 1915 – 1925).
Bobby Bumps Starts for School (Earl Hurd, 1917).
Brave (Brenda Chapman, Mark Andrews, 2012).
Captain America: Civil War (Anthony Russo, Joe Russo, 2016).
Craig of the Creek (Matt Burnett e Ben Levin, 2018 –).
Der Fuehrer's Face (Jack Kinney, 1943).
Doctor Who (1963 – 1989; 2005 –).
Education for Death (Clyde Geronimi, 1943).
Elmer Elephant (Wilfred Jackson, 1936).
Enchanted Drawing, the (J. Stuart Blackton, 1900).
Fantasmagorie (Émile Cohl, 1908).
Felix The Cat: Uncle Tom's Crabbin (Otto Messmer, 1927).
Flintstones, the (Joseph Barbera e William Hanna, 1960 – 1966).
Flowers and Trees (Burt Gillet, 1932).
Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, 1914).
Ghostbusters (Paul Feig, 2016).
How a Mosquito Operates (Winsor McCay, 1912).
Humorous Phases of Funny Faces (J. Stuart Blackton, 1906).
Jessica Jones (Melissa Rosenberg, 2015 –).
Jetsons, the (Joseph Barbera e William Hanna, 1962 – 1963 e 1985 – 1987).
Little Nemo (Winsor McCay, 1911).
Luke Cage (Cheo Hodari Coker, 2016 –).
Mutt and Jeff (Bud Fisher, Charles Bowers, Raoul Barré, 1913 – 1926).
Mutt and Jeff: Invisible Revenge (Charles Bowers, Bud Fisher, 1925).
New Spirit, the (Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, 1942).
No Good Read Goes Unpunished (Mark Kirkland, Mike B. Anderson, 2018).
Ocean's Eight (Gary Ross, 2018).
OK K.O.! Let's Be Heroes (Ian Jones-Quartey, 2017 –).
Out of the Inkwell (Max Fleischer, Dave Fleischer, 1918 – 1929).
Pauvre Pierrot (Émile Reynaud, 1892).
Peace on Earth (Hugh Harman, 1939).
Plane Crazy (Walt Disney, Ub Iwerks, 1928).
Problem with Apu, the (Michael Melamedoff, 2017).

Rogue One: A Star Wars Story (Gareth Edwards, 2016).
Saludos Amigos (Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, William Roberts, 1942).
Simpsons, the (Matt Groening, 1989 –).
Spirit of '43, the (Jack King, 1943).
Star Trek (Gene Roddenberry, 1966 – 1969).
Star Trek Discovery (Bryan Fuller, Alex Kurtzman, 2017 –).
Star Trek: The Next Generation (Gene Roddenberry, 1987 – 1994).
Star Wars: The Force Awakens (J. J. Abrams, 2015).
Steamboat Willie (Walt Disney, Ub Iwerks, 1928).
Steven Universe (Rebecca Sugar, 2013 –).
Supergirl (Greg Berlanti, Andrew Kreisberg, Allison Adler, 2015 –).
Three Caballeros, the (Norman Ferguson, 1944).
Three Little Pigs (Burt Gillett, 1933).
Thrifty Pig, the (Ford Beebe, 1941).
Tom and Jerry (Joseph Barbera, William Hanna, Rudolf Ising, 1940 – 1967).
Twice Upon a Time (Rachel Talalay, 2017).
Ugly Duckling, the (Wilfred Jackson, 1931).
Wonder Woman (Patty Jenkins, 2017).

STEVEN UNIVERSE — EPISÓDIOS MENCIONADOS

Alone at Sea (Hilary Florido, Kat Morris e Rebecca Sugar, 2016).
Alone Together (Katie Mitroff, Hilary Florido e Rebecca Sugar, 2015).
Answer, the (Lamar Abrams e Katie Mitroff, 2016).
Bubble Buddies (Kat Morris e Aleth Romanillos, 2013).
Cat Fingers (Kat Morris, Hilary Florido, Ian Jones-Quartey e Rebecca Sugar, 2013).
Chille Tid (Lamar Abrams e Lauren Zuke, 2015).
Classroom Gems: What Are Gems?, the (Hilary Florido, 2015).
Coach Steven (Raven M. Molisee e Paul Villeco, 2014).
Cry for Help (Joe Johnston e Jeff Liu, 2015).
Fusion Cuisine (Lamar Abrams e Hellen Jo, 2014).
Giant Woman (Joe Johnston e Jeff Liu, 2013).
Indirect Kiss, an (Raven Molisee e Paul Villeco, 2014).

Jailbreak (Joe Johnston, Jeff Liu e Rebecca Sugar, 2015).
Jungle Moon (Miki Brewster e Jeff Liu, 2018).
Keeping it Together (Raven Molisee e Paul Villeco, 2015).
Keystone Motel (Paul Villeco, Raven Molisee e Rebecca Sugar, 2015).
Kiki's Pizza Delivery Service (Colin Howard e Jeff Liu, 2016).
Lion 3: Straight to Video (Joe Johnston, Jeff Liu e Rebecca Sugar, 2014).
Lion 4: Alternate Ending (Hilary Florido e Paul Villeco, 2017).
Log Date 7 15 2 (Hilary Florido e Lauren Zuke, 2016).
Love Letters (Lamar Abrams e Hellen Jo, 2015).
Mr Greg (Joe Johnston e Jeff Liu, 2016).
Reformed (Raven Molisee e Paul Villeco, 2015).
Return, the (Raven Molisee e Paul Villeco, 2015).
Sadie's Song (Raven Molisee e Paul Villeco, 2015).
Storm in the Room (Colin Howard e Jeff Liu, 2018).
Super Watermelon Island (Joe Johnston e Jeff Liu, 2016).
That Will Be All (Colin Howard, Joe Johnston e Rebecca Sugar, 2017).
Tiger Millionaire (Raven M. Molisee e Paul Villeco, 2013).