



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE - ICA
DESIGN DE MODA**

RAIRA ARAUJO

**TRANGRESSÕES DE GÊNERO EM STEVEN UNIVERSE: OS DESENHOS
ANIMADOS COMO TECNOLOGIA DE GÊNERO**

FORTALEZA

2017

RAIRA ARAUJO

TRANSGRESSÕES DE GÊNERO EM STEVEN UNIVERSE: OS DESENHOS
ANIMADOS COMO TECNOLOGIA DE GÊNERO

Monografia apresentada ao Curso de Design-Moda, do Instituto de Cultura e Arte, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design de Moda. Área de concentração: corpo, comunicação e sociedade.

Orientadora: Prof. Dra. Maria Dolores de Brito Mota

FORTALEZA

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A691t Araújo, Raira.
Trangressões de gênero em Steven Universe : os desenhos animados como tecnologia de gênero / Raira Araújo. – 2017.
67 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2017.
Orientação: Profa. Dra. Maria Dolores de Brito Mota.

1. Gênero. 2. Desenho animado. 3. Representações. I. Título.

CDD 391

RAÍRA ARAUJO

TRANSGRESSÕES DE GÊNERO EM STEVEN UNIVERSE: OS DESENHOS
ANIMADOS COMO TECNOLOGIA DE GÊNERO

Monografia apresentada ao Curso de Design-
Moda, do Instituto de Cultura e Arte, da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
parcial à obtenção do grau de bacharel em
Design de Moda. Área de concentração: corpo,
comunicação e sociedade.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. Maria Dolores de Brito Mota (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Dra. Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

*Aos meus pais, Beth Araujo e Antônio Andrade
Leal, ao meu irmão, Cauê Araujo e à minha
avó, Maria do Rosário.*

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, por ser minha base, minha amiga e por nunca desistir de mim, mesmo quando eu mesma desisto.

Ao meu pai, por ter escolhido ser meu pai e pelo amor incondicional.

Ao meu irmão, por todo o incentivo, os puxões de orelha e pela amizade e parceria.

Ao Felipe Marques, por existir na minha vida e ser meu irmão nessa longa caminhada que foi a graduação.

À Dra. Maria Dolores de Brito Mota, pela orientação.

Às professoras participantes da banca examinadora, Dra. Francisca Mendes e Dra. Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva, pelo tempo e pelas valiosas colaborações e sugestões.

Ao Mário Fellipe Fernandes, pela disponibilidade e pela ajuda valiosíssima, sem a qual este trabalho não teria nascido.

À Maria Amélia Mamede, pelo tempo e considerações.

À Rebecca Sugar, por criar um desenho animado tão bonito e sensível.

“Isn't it remarkable, Steven? This world is full of so many possibilities. Each living thing has an entirely unique experience. The sights they see, the sounds they hear. The lives they live are so complicated... and so simple. I can't wait for you to join them.”

Rose Quartz

RESUMO

O presente trabalho propõe reflexões acerca das representações de gênero vinculadas no desenho animado *Steven Universe*. Com as transformações culturais advindas da pós-modernidade, as noções sobre as identidades, principalmente as de gênero, estão mudando. A mídia e as representações atuam nessa construção do gênero, dizendo quais identidades podem existir e quais não podem. Investigaremos a possibilidade de um desenho animado como *Steven Universe* atuar como *locus* de subversão das identidades de gênero vigentes. Através da análise das personagens principais do desenho, observamos as mudanças das representações de gênero nas animações voltadas para o público infanto-juvenil.

Palavras-chave: Gênero. Desenho Animado. Representação.

ABSTRACT

The present work proposes reflections about the representations of gender linked to the cartoon Steven Universe. With the cultural transformations arising from postmodernity, the notions about identities, especially about gender, are changing. The media and the representations act on this gender construction, telling which identities may exist and which ones can not. We will investigate the possibility of a cartoon like Steven Universe acting as a subversion locus of the current gender identities. Through the analysis of the main personages of the cartoon, we observe the changes of the representations of gender in the animations directed towards the children's public.

Keywords: Gender. Cartoon. Representation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Personagens principais de Hora de Aventura.....	33
Figura 2	– As Crystal Gems na segunda abertura do desenho.....	38
Figura 3	– Connie na cidade de Beach City.....	39
Figura 4	– The Great Diamond Authority.....	41
Figura 5	– Greg e Rose Quartz grávida de Steven.....	42
Figura 6	– Fusão de cinco rubys.....	43
Figura 7	– Steven com seu escudo.....	45
Figura 8	– Connie e Steven lutando juntos.....	47
Figura 9	– Pearl e sua lança.....	48
Figura 10	– Rose e Pearl prestes a se fundirem.....	49
Figura 11	– Amethyst e seu chicote.....	51
Figura 12	– Jasper.....	53
Figura 13	– Garnet e suas manoplas.....	54
Figura 14	– Sapphire e Ruby.....	56
Figura 15	– Cena do vídeo oficial de Stronger Than You.....	57
Figura 16	– Primeira vez que Garnet é formada.....	58
Figura 17	– Sapphire e Ruby dançando em cena inspirada em A Bela Adormecida.....	59
Figura 18	– Stevonnie <i>armade</i> da espada de Connie e do escudo de Steven.....	61
Figura 19	– Reações dos amigos de Steven ao conhecerem Stevonnie.....	62
Figura 20	– As <i>Off Colors</i>	64

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	GÊNERO E IDENTIDADE NA PÓS-MODERNIDADE.....	14
2.1	O Pós-modernismo Cultural.....	14
2.2	A diversidade na construção das identidades.....	18
2.3	O gênero construído.....	21
3	REPRESENTAÇÕES, MÍDIA E OS DESENHOS ANIMADOS COMO TECNOLOGIA DE GÊNERO.....	28
3.1	As representações e os significados adquiridos.....	28
3.2	O papel da mídia na performatividade do gênero.....	29
3.3	Desenhos para crianças, história para adultos.....	31
3.4	Desenhos animados como “tecnologias de gênero”	34
4	STEVEN UNIVERSE.....	37
4.1	We Are The Crystal Gems!.....	37
4.2	Peace and Love on the Planet Earth - A sociedade <i>gem</i>	39
4.3	Alone Together – Fusões e as metáforas para relacionamentos.....	42
4.4	Garnet, Amethyst and Pearl and Steven! – Metodologia de pesquisa.....	44
4.4.1	<i>I Am My Mom – Steven</i>	45
4.4.2	<i>Do It For Her – Pearl</i>	47
4.4.3	<i>Tower of Mistakes - Amethyst</i>	50
4.4.4	<i>Made of Love – Garnet</i>	53
4.4.5	<i>Steven? Connie? Stevonnie?</i>	60
4.5	Crystal Gems e transgressões do gênero.....	63
5	CONCLUSÃO.....	66
	REFERÊNCIAS.....	67

1 INTRODUÇÃO

Essa pesquisa pretende analisar os conceitos construtivistas do gênero e as possibilidades de sua subversão através de suas representações no desenho animado *Steven Universe*. Partindo de uma visão não-essencialista sobre a formação das identidades de gênero, esse trabalho irá investigar quais fenômenos atuam na construção da identidade de gênero do sujeito e o papel da mídia e das representações do feminino nessa construção, no contexto de pós-modernidade que estamos vivenciando.

Percebe-se que atualmente que a questão da identidade de gênero tem sido amplamente discutida nos meios de comunicação e ganhando cada vez mais espaço nas representações midiáticas, como em filmes e novelas. Um dos espaços midiáticos que está começando a abordar as identidades de gênero é o do desenho animado voltado para o público infanto-juvenil.

No primeiro capítulo desse trabalho abordaremos como na segunda metade do século XX, grandes modificações estruturais transformaram as sociedades modernas e reorganizaram a ordem social; em uma mudança de paradigmas que ficou conhecido como pós-modernidade. Jameson (2002) argumenta que a pós-modernidade é o efeito de uma terceira fase do capitalismo, o “capitalismo tardio”. De caráter multinacional e pregando o consumo extremo, esse capitalismo tardio mercantilizou todos os aspectos da vida cotidiana, principalmente a cultura, inaugurando assim a chamada indústria cultural.

Ao contrário do movimento modernista que o antecedeu, o pós-modernismo apresenta-se como um sistema cultural de caráter mutante, fragmentado e heterogêneo, culminando na descentralização dos discursos e em uma “flexibilização” das relações de trabalho e das relações de produção e de consumo de produtos.

A efemeridade e a presentificação do passado e do futuro, resultantes da intensa produção e consumo de imagens e representações, traduzem-se em fenômenos como a cultura do simulacro de Baudrillard (1991) e na esquizofrênia histórica de Evangelista (2008), caracterizando a sociedade pós-moderna como a sociedade do espetáculo (HARVEY, 2008).

É perceptível a consequência desses aspectos para o surgimento da televisão e da internet como as conhecemos hoje: meios de comunicação plurais, onde uma infinidade de discursos diferentes – e às vezes conflitantes – convivem no objetivo de alcançar públicos cada vez mais específicos.

Esse contexto de instabilidade, fragmentação e mudança colocou em xeque a identidade do sujeito, antes vista como uma essência unificada, mas que agora se apresenta tão instável e fragmentada como as estruturas que ele habita, levantando, assim, o questionamento de que a identidade não seja algo inerente ao sujeito, mas sim um constructo do sistema cultural no qual esse ele está inserido.

Na segunda parte deste trabalho segue-se, então, uma investigação ontológica sobre quais estruturas atuam na construção da identidade desse sujeito. Silva (2006) afirma que a identidade não se dá de forma independente, mas sim através da alteridade, ou seja, na relação de diferenciação com o outro. Tanto a identidade, quanto a diferença são criadas pelas relações sociais e pelo sistema simbólico que dá significado a essas relações: a linguagem.

Por serem formadas pelas relações sociais, identidade e diferença estão sujeitas às relações de poder que estruturam essas interações através de sistemas classificatórios regidos por oposições binárias, como branco/negro, masculino/feminino e heterossexual/homossexual. Nessas oposições sempre um dos polos é preferido em detrimento do outro, causando assim identidades consideradas “desviantes”.

Baseadas nessas identidades “desviantes” ou minoritárias eclodem nos anos 1960-70 os chamados “novos movimentos sociais”, que articulam suas lutas políticas sobre as minorias identitárias, como o movimento feminista, em prol da luta das mulheres, o movimento negro, pelas minorias raciais e o movimento LGBTQI+¹, pelas minorias sexuais.

Para os objetivos dessa pesquisa, daremos destaque ao estudo do feminismo e, mais especificamente, à terceira onda do movimento, que no contexto pós-moderno de fragmentação e mudança, dialoga com os ideais construtivistas da formação da identidade para a elaboração do conceito de gênero.

Por meio dos questionamentos e análises que a teórica *queer* Judith Butler (2012) faz em seu livro *Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade*, iremos confrontar a identidade fixa e essencial da mulher posicionada como sujeito do movimento feminista e repensar a construção do corpo sexuado e sua relação com o gênero e o desejo, através de uma concepção de poder foucaultiana, onde o poder não é apenas coercitivo, mas também produtivo e difuso, emanando de todos os lugares e construindo uma ficção unitária de gênero em favor das oposições binárias que funcionam para a manutenção da matriz heterossexual reprodutiva.

¹ Sigla atualmente utilizada para designar Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Travestis, Transgêneros, *Queer*, Intersexuais e Simpatizantes.

O conceito da performatividade de gênero utilizada por Butler (2012) irá nos guiar na análise de como a mídia, e especialmente os desenhos animados, funciona como uma “tecnologia de gênero” (LAURETIS, 1987) e age na sedimentação de como entendemos e vivenciamos nosso gênero, através das representações, que dão significado às nossas experiências e relações sociais e culturais.

Na última parte deste trabalho, iremos nos concentrar no desenho animado Steven Universe da estadunidense Rebecca Sugar e por meio da pesquisa documental iremos examinar os elementos narrativos e os elementos estéticos dos episódios das cinco temporadas do desenho animado nos concentrando em cinco personagens: Steven, Pearl, Amethyst, Garnet e Stevonnie. Através da Análise de Conteúdo iremos investigar como as concepções de gênero estudadas até então se traduzem nas principais personagens do desenho; como essas personagens reproduzem e subvertem os binarismos que estruturam a construção das identidades de gênero do sujeito.

2 GÊNERO E IDENTIDADE NA PÓS-MODERNIDADE

2.1. O Pós-modernismo cultural

Vivenciamos uma época de profundas transformações sociais advinda de uma chamada “crise da modernidade” que resultou em um período nomeado de pós-modernidade (HALL, 2006). Os conceitos de pós-modernidade, pós-modernismo e cultura pós-moderna são, frequentemente, evocados em estudos culturais e estudos sobre a formação da identidade, mas o que eles realmente significam? Como o conceito de pós-modernidade se insere na discussão sobre as representações de gênero que iremos abordar dentro de Steven Universe?

Diversos teóricos contemporâneos, como Jameson (2002), Connor (1992), Harvey (2008) e Evangelista (2008) abordam como se deu a emergência do pós-modernismo através de uma “crise da modernidade” e do capitalismo tardio e suas implicações culturais, sociais e econômicas.

O termo pós-moderno foi utilizado primeiramente nas discussões referentes à arquitetura e à literatura para denominar o movimento estético que se contrapunha ao “alto modernismo” no final dos anos 1950 (JAMESON, 2002). Nesse período, o modelo de sociedade capitalista sofria grandes mudanças no que tange a uma escassez de bens de consumo em resultado da Segunda Guerra Mundial. É como consequência desse processo que surge uma terceira fase do capitalismo, o chamado capitalismo tardio. Através dos textos de Jameson (2002) e Connor (1992), o capitalismo é caracterizado em suas três fases de expansão.

[...]o capitalismo de mercado, caracterizado pelo incremento do capital industrial, principalmente em mercados nacionais (período entre cerca de 1700 e 1850); o capitalismo monopolista, que é idêntico à era do imperialismo, durante o qual os mercados se tornam mercados mundiais, organizado em torno de nações-Estado, mas dependentes da assimetria exploradora fundamental das nações colonizadoras com relação às colonizadas – que fornecem matérias-primas e mão-de-obra barata; e, mais recentemente, a fase pós-moderna do capitalismo multinacional, marcada pelo crescimento exponencial de corporações internacionais e pela consequente superação das fronteiras nacionais. (CONNOR, 1992, pág.44)

Já na década de 1960, face às grandes mudanças sociais e ideológicas, há uma apropriação das políticas de identidade aliada às inovações tecnológicas para expandir suas esferas de atuação e seus meios de alcançar o consumidor. Essa terceira fase do capitalismo é, para Jameson (2002), o estopim do pós-modernismo e se caracteriza pelo capitalismo avançado, multinacional e de extremo consumo, baseado, na descartabilidade e na obsolescência programada, “onde a inovação e a experimentação estéticas passaram a ter uma

função estrutural essencial diante da necessidade frenética de produzir uma infinidade de novos bens com uma aparência cada vez mais nova” (EVANGELISTA, 2008), mercantilizando todos os aspectos da vida cotidiana, principalmente a cultura, que se tornou quase indissociável da economia.

Diferente do modernismo, que se caracterizava por um estilo específico, o pós-modernismo age como uma dominante cultural, sendo, nas palavras de Jameson (2002), a lógica cultural do capitalismo tardio, “uma concepção que dá margem à presença e à coexistência de uma série de características que, apesar de subordinadas umas às outras, são bem diferentes” (Id, 2002, p.29).

Já para Harvey (2008), o pós-modernismo seria uma continuação do modernismo, advento da “crise da modernidade” que aconteceu por todo o mundo no final dos anos 1960, evoluindo de um caráter rígido, unificado e totalizador do modernismo para um caráter fragmentado, descentralizado e heterogêneo do pós-modernismo.

Essa fragmentação se traduz no fim das “metanarrativas”, um dos aspectos mais marcantes do pós-modernismo, ou seja, o fim de grandes narrativas, de verdades absolutas que emanassem de um poder central e guiassem a vida de todos; em vez disso, se consolidou as pequenas narrativas descentralizadas, as verdades particulares que coexistem e às vezes se contrapõem umas às outras.

Em paralelo à crise das metanarrativas, durante as décadas de 1960 e 70, surge a acumulação flexível de capital que se contrapõe ao sistema fordista de produção da modernidade, que não combinava com as contradições intrínsecas ao capitalismo (TEIXEIRA, 2006). A rigidez, a uniformidade e o ritmo metódico, repetitivo e preciso da linha de produção fordista que ditavam o ritmo dos trabalhadores e também o ritmo da sociedade foi substituído por um sistema mais móvel e maleável, apoiado na “flexibilidade dos processos de trabalho, dos mercados de trabalho, dos produtos e dos padrões de consumo” (HARVEY, 2008, p.140).

A acumulação flexível foi acompanhada na ponta do consumo, portanto, por uma atenção muito maior às modas fugazes e pela mobilização de todos os artifícios de indução de necessidades e de transformação cultural que isso implica. A estética relativamente estável do modernismo fordista cedeu lugar a todo o fermento, instabilidade e qualidades fugidias de uma estética pós-moderna que celebra a diferença, a efemeridade, o espetáculo, a moda e a mercadificação de formas culturais (HARVEY, 2008, p.148).

Essa apropriação da cultura modificou completamente as produções das imagens e das representações, que foram transformadas em mercadorias através do apagamento das

fronteiras entre a alta cultura e a cultura de massas - ou cultura comercial -, que “parece dissolver o mundo das coisas materiais e o substituir por um mundo vago e fluido de imagens [...]. Assim, a realidade parece coincidir cada vez mais com as imagens que dela se produzem e veiculam.” (EVANGELISTA, 2008, p.14)

Esse fenômeno é caracterizado por Baudrillard (1991) como a cultura do simulacro, onde “a cultura de massas [...] ao autonomizar a produção de signos em relação a qualquer referente concreto transformou a realidade em simulacro: um mundo artificial que substitui o mundo real”. Já Evangelista (2008) caracteriza essa sociedade extremamente imagética como a “sociedade do espetáculo”, onde as relações sociais passam a ganhar significados principalmente através das imagens.

A sociedade burguesa transformou-se, portanto, numa “sociedade do espetáculo”, onde a reprodução da cultura se faz através da proliferação de imagens de todos os tipos. A produção e o consumo de massa de mercadorias são acompanhados pela difusão sem precedentes da imagem. A vida moderna é tão maciçamente invadida pela imagem, que a própria experiência humana é percebida e vivenciada como um mundo de imagens oscilantes, onde é cada vez mais difícil separar fantasia e realidade. (EVANGELISTA, 2008, p.14)

Esse aterramento de imagens provoca o que o referido autor chama de esquizofrenia histórica, onde há uma perda da continuidade histórica, transformando o passado em uma “vasta coleção de imagens aleatórias que são combinadas de múltiplas formas a partir do presente. Essa presentificação do passado e do futuro funda um discurso ‘esquizofrênico’ sobre a história” (Id, 2008, p.32).

Nesse contexto, a televisão e, posteriormente, a internet mostraram-se como representantes supremos da cultura pós-moderna – e, subseqüentemente, do capitalismo tardio - ao serem uma grande colcha de retalhos, onde imagens são retiradas de seu contexto espaço-temporal e jogadas em uma grande rede que produz discursos rápidos e superficiais, características presentes em toda a produção cultural contemporânea.

Uma tela de TV ou um monitor de computador não pode ser concebida apenas como um objeto a ser olhado, como todas as velhas formas de projeção e investimento psíquicos; em vez disso, a tela forma uma intersecção reativa com os nossos desejos e representações, tornando-se a forma personificada do nosso mundo psíquico. O que acontece “na” tela não está na tela nem em nós, mas em algum espaço complexo, sempre virtual, entre os dois. (CONNOR, 1992, pág.138).

Ao transformar a cultura e o cotidiano em mercadoria e basear a economia em um arquétipo da descartabilidade, a sociedade capitalista passou a necessitar, cada vez mais, de mercadorias novas e excitantes para manter o interesse do consumidor, apoiando-se no instantâneo, no imediato e no efêmero para reciclar a indústria cultural. Essa celebração da

efemeridade, que Harvey (2008) chamou de ‘crise da temporalidade’, se dá na ênfase da produção cultural de “eventos, espetáculos, *happenings* e imagens de mídia produzida pela sociedade contemporânea a fim de manter o sistema capitalista em movimento. Os produtores culturais aprenderam a explorar e usar as novas tecnologias, a mídia e, em última análise, as possibilidades multimídia” (Id, 2008, p.61).

Assim, a indústria cultural começou a explorar grupos antes marginalizados na sociedade, criando um espaço, antes inexistente, nos sistemas de representação da mídia, para que identidades desviantes e marginais pudessem se expressar e gerar conteúdo para alimentar a indústria.

As imagens associadas às subculturas, às culturas “marginais”, se é que ainda podemos chamá-las assim, também acabam sendo “canibalizadas” pelo mundo capitalista como forma de gerar novidades vendáveis para o grande público. A descartabilidade e o contínuo anseio por novidades, já mencionados, estimulam a indústria cultural a procurar continuamente fontes de inspiração que gerem novos produtos, e para tanto não há qualquer tipo de preconceito ou limite. (TEIXEIRA, 2006, p.55)

No interior dessa fragmentação da paisagem sócio cultural da pós-modernidade abre-se a discussão sobre a fragmentação das identidades pessoais e a “morte” do sujeito filosófico – do *ego* burguês, da subjetividade individual essencial e fechada - onde existem duas formulações possíveis na concepção de Jameson (2002, p. 42):

[...]a historicista, segundo a qual o sujeito centrado que existia na época do capitalismo clássico e da família nuclear foi dissolvido no mundo da burocracia organizacional; e a posição mais radical do pós-estruturalismo, para a qual tal sujeito jamais existiu, mas constituía uma espécie de miragem ideológica – eu, obviamente, me inclino pela primeira[...].

Butler (1998) se opõe à ideia de dissolução do sujeito defendida por Jameson (2002), ao afirmar que o que está acontecendo não é uma morte do sujeito, e sim que está sendo colocado em análise como se dá a formação desse sujeito como premissa fundamental das análises filosóficas e que esse sujeito, de acordo com ela, não possui uma existência anterior à cultura, não possui uma natureza imutável como acreditam os essencialistas. Logo, não é possível pensar na categoria sujeito sem pensar nas relações de poder que tornam esse sujeito possível, partindo da premissa de que somos constituídos pelo poder e “esse poder não cessa no momento em que o sujeito é constituído, pois esse sujeito nunca está plenamente constituído, mas é sujeitado e produzido continuamente”. (BUTTLER, 1998, p.12)

[...] o sujeito é constituído mediante uma exclusão e diferenciação, talvez uma repressão, que é posteriormente escondida, encoberta, pelo efeito da autonomia. Nesse sentido, a autonomia é a consequência lógica de uma dependência negada, o

que significa dizer que o sujeito autônomo pode manter a ilusão de sua autonomia desde que encubra o rompimento que a constitui. Essa dependência e esse rompimento já são relações sociais, aquelas que precedem e condicionam a formação do sujeito. Em consequência, não se trata de uma relação em que o sujeito encontra a si mesmo, como uma das relações que formam sua situação. O sujeito é construído mediante atos de diferenciação que o distinguem de seu exterior constitutivo, um domínio de alteridade degradada associada convencionalmente ao feminino, mas não exclusivamente. (Id, 1998, p.11)

Esse debate sobre a morte do sujeito insere a discussão de como é formada a identidade pessoal – ou identidades como afirmam alguns teóricos – remetendo à problemática do essencialismo e do não-essencialismo que vem ganhando destaque em paralelo a discussão sobre pós-modernidade.

2.2. A diversidade na construção das identidades

Juntamente com as discussões sobre a pós-modernidade, no final do século XX, ressurgem as discussões relativas às identidades pessoais do sujeito filosófico (Stuart Hall e Kathryn Woodward). Atualmente, as tensões que ocorrem nas discussões sobre a identidade são entre os ideais essencialistas e os ideais não-essencialistas – ou construtivistas – sobre como se dá a formação dessa identidade. O essencialismo aponta para a existência de uma “identidade fixa”, essencial, que é inerente ao sujeito, baseada, ou em uma “verdade” biológica e natural, ou em uma “verdade” histórica e cultural.

Porém, imersos em um mundo contemporâneo, em que a globalização vem transformando as relações sociais e onde as mudanças são constantes, a visão do que é identidade e o modo como ela é formada se alteram em níveis significativos. Tais mudanças ocorrem em um contexto de uma “crise da identidade”, onde “as estruturas tradicionais de pertencimento, baseadas em relações de classe, no partido e no estado-nação têm sido questionadas” (MERCER, 1990, p. 424). Essas mudanças estruturais na sociedade causam o que Hall (2006) chamada de “descolamento” ou “descentração” do sujeito:

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um “sentido de si” estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. (Id, 2006, pág.9)

Diante dessa crise, a linha de pensamento não-essencialista afirma que a

identidade não é “fixa” ou “essencial”, ela é fluída e contingente; se dá na intersecção de diferentes componentes, de discursos políticos e culturais e de histórias particulares (WOODWARD, 2006). O sujeito não nasce com uma essência, uma identidade imutável; ele “torna-se” determinadas identidades em determinados contextos.

No contexto da sociedade moderna (1601-1989) é compreensível a predominância de uma visão essencialista da identidade visto que a ordem social era guiada por estruturas estáveis e tradicionais de pertencimento, como a classe social, proporcionando identidades estáveis e previsíveis. Porém, no contexto pós-moderno as estruturas que fundamentam a sociedade mudaram radicalmente, desestabilizando as identidades do sujeito que agora conta com múltiplos centros de referência, mostrando que, na verdade, as identidades pessoais nunca foram fixas e estáveis, mas sim os sistemas que as produziam.

Woodward (2006), com base em Laclau (1990), afirma que as crises das identidades se dão através do deslocamento. As sociedades modernas, diferentes das sociedades tradicionais, não possuem um núcleo ou um centro definido que determine as relações sociais e produza identidades fixas, mas, em vez disso, uma pluralidade de centros criados pelos próprios sujeitos que formam identidades diversas que são constantemente modificadas (Id, 2006).

Mas se a identidade é culturalmente construída, como se dá essa construção? Quais são os fatores que formam e regulam as identidades do sujeito? E como se caracteriza essa identidade? A priori, pode-se dizer que identidade é aquilo que se é: “eu sou mulher”, “eu sou brasileira”, “eu sou heterossexual”. Nessa concepção, a identidade seria uma positividade, uma característica independente que finda em si mesma; “um ‘fato’ autônomo. “Nessa perspectiva, a identidade só tem como referência a si própria: ela é auto-contida e auto-suficiente“ (SILVA, 2006, p.74).

Seguindo a mesma linha de pensamento, a diferença também é concebida como uma entidade independente, só que em oposição à identidade, sendo aquilo que o outro é: “ele é homem”, “ele é italiano”, “ele é homossexual”. “Da mesma forma que a identidade, a diferença é, nesta perspectiva, concebida como auto-referenciada, como algo que remete a si própria. A diferença, tal como a identidade, simplesmente existe”. (SILVA, 2006, p.74)

Entretanto, a forma afirmativa que expressamos a identidade e a diferença exclui a relação de dependência que elas possuem. Nós só somos algo a partir do momento que não somos infinitas outras coisas. Dizer “eu sou brasileira”, por exemplo, significa também dizer “eu não sou chinesa”, “eu não sou italiana”, etc. Da mesma forma ao afirmar “ele é italiano”, eu também estou afirmando que “ele não é chinês”, “ele não é russo” e também que “ele não é

brasileiro”, ou seja, que ele não é aquilo que eu sou. Uma identidade não é formada apenas por aquilo que se é, mas por aquilo que não se é, na produção das suas diferenças. Sendo assim, identidade e diferença são concepções interdependentes, que só são formadas em relação à diversidade.

As afirmações sobre diferença também dependem de uma cadeia, em geral, oculta, de declarações negativas sobre (outras) identidades. Assim com a identidade depende da diferença, a diferença depende da identidade. Identidade e diferença são, pois, inseparáveis. (SILVA, 2006, pág.75)

Tanto a identidade quanto a diferença são criadas através das relações sociais e dos sistemas simbólicos que dão sentido a essas relações, principalmente, a linguagem, que em si já é um sistema também formado através da diferença. Os signos que compõem a linguagem não têm qualquer valor se considerados isoladamente, eles só ganham sentido “numa cadeia infinita de outras marcas gráficas ou fonéticas que são diferentes dele. O mesmo ocorre se considerarmos o significado que constitui um determinado signo, isto é, se considerarmos seu aspecto conceitual” (SILVA, 2006, p.77). Essa relação mostra como a própria estrutura de linguagem que nos governa é ela mesma instável, indeterminada e relacional.

Além de serem interdependentes, a identidade e a diferença partilham uma importante característica: elas são o resultado de atos de criação linguística. Dizer que são o resultado de atos de *criação* significa dizer que não são “elementos” da natureza, que não são essências, que não são coisas que estão simplesmente aí, à espera de serem reveladas ou descobertas, respeitadas ou toleradas. A identidade e a diferença têm que ser ativamente produzidas. Elas não são criaturas do mundo transcendental, mas do mundo cultural e social. Somos nós que as fabricamos, no contexto das relações culturais e sociais. A identidade e a diferença são criações sociais e culturais. (SILVA, 2006, p.76)

Ao dizer que identidade e diferença são construídas através das relações sociais, também estamos afirmando que elas estão sujeitas aos vetores de poder que ditam essas relações. “Elas não são simplesmente definidas; elas são impostas. Elas não convivem harmoniosamente, lado a lado, em um campo sem hierarquias; elas são disputadas” (SILVA, 2006, p.81). Essas relações de poder são definidas através de sistemas classificatórios empregados por meio de ações reguladoras que marcam os sujeitos como:

[...] incluir/excluir (“estes pertencem, aqueles não”); demarcar fronteiras (“nós” e “eles”); classificar (“bons e maus”; “puros e impuros”; “desenvolvidos e primitivos”; “racionais e irracionais”); normalizar (“nós somos normais; eles são anormais”). (SILVA, 2006, p.82)

Simplificar ou estereotipar também são ações reguladoras pelas quais as relações

de poder se expressão para marcar os sujeitos, principalmente na mídia. A mais importante forma de classificação por onde se operam as relações de poder são as oposições binárias (SILVA, 2006, p.82): masculino/feminino, branco/negro, heterossexual/homossexual. No entanto, vale ressaltar que essas classificações são assimétricas. Nas oposições binárias, um dos termos ganha um valor positivo, enquanto o outro ganha um valor negativo.

Fixar uma determinada identidade como a norma é uma das formas privilegiadas de hierarquização das identidades e das diferenças. A normalização é um dos processos mais sutis pelos quais o poder se manifesta no campo da identidade e da diferença. Normalizar significa eleger – arbitrariamente – uma identidade específica com parâmetro em relação ao qual as outras identidades só podem ser avaliadas de forma negativa. A identidade normal é “natural”, desejável, única. A força da identidade normal é tal que ela nem sequer é vista como *uma* identidade, mas simplesmente como *a* identidade. (SILVA, 2006, p.83)

Nesse contexto, surgem os chamados “novos movimentos sociais” que reúnem as lutas políticas em torno das identidades minoritárias dentro das relações de poder, tentando mostrar que a assimetria nas relações sociais não é natural, produto de uma lei divina, tampouco advém de uma “verdade” biológica ou histórica, ela é cultural e socialmente construída, podendo, portanto, ser desconstruída.

[...] alguns dos “novos movimentos sociais”, incluindo o movimento das mulheres, têm adotado uma posição não-essencialista com respeito à identidade. Eles têm enfatizado que as identidades são fluidas, que elas não são essências fixas, que elas não estão presas a diferenças que seriam permanentes e valeriam para todas as épocas (WOODWARD, 2006, p.35).

Porém mesmo no interior desses movimentos ainda existem as tensões entre os conceitos essencialista e não-essencialista da identidade na determinação do sujeito que cada um desses movimentos contempla.

2.3. O gênero construído

Os anos entre as décadas de 1960 e 1970 são marcados por grandes mudanças sociais e políticas por todo mundo. Ainda sobre efeito da Segunda Guerra Mundial e das organizações sindicais dos operários, começa uma grande mobilização social que culmina na mobilização dos novos movimentos sociais. O contexto de surgimento desses novos movimentos é conturbado: Nos EUA destacam-se o movimento estudantil e o movimento hippie propagando ideias de amor e liberdade em oposição à guerra do Vietnã; no Brasil temos as reações à ditadura militar instaurada em 1964; na Tcheco-Eslováquia vem à tona as manifestações contra a ditadura de partido único da URSS, que ficou conhecida como *A Primavera de Praga*; e na França vemos surgir os protestos e manifestações contra o governo,

mobilizados pelos movimentos estudantis e pelos sindicatos de professores, que ficou posteriormente conhecido como *Maio de 68* (PONGE, 2009).

Os novos movimentos sociais, ou as políticas de identidade, surgem no Ocidente em meio a essas e outras mobilizações políticas, e reconhecem a complexidade das relações sociais, nesse novo contexto cultural pós-moderno, em que as identidades não podem mais ser deduzidas apenas da classe do indivíduo, concentrando-se, assim, nas identidades pessoais dos sujeitos. Esses movimentos se definem pela política de identidade, preocupando-se em como essas identidades são formadas, como se inserem no meio social e como elas se relacionam com a sociedade. Entre esses novos movimentos sociais destacam-se o movimento negro, o movimento feminista, pela luta das mulheres, e o movimento LGBTQI+, pela luta das identidades sexuais que não se enquadram no modelo heterossexual.

A política de identidade concentra-se em afirmar a identidade cultural das pessoas que pertencem a um determinado grupo oprimido ou marginalizado. Essa identidade torna-se, assim, um fator importante de mobilização política. Essa política envolve a celebração da singularidade cultural de um determinado grupo, bem como a análise de sua opressão específica. (WOODWARD, 2006, p.34)

O movimento feminista inicia seu primeiro momento em um período anterior às décadas de 1960 e 70, registrando seu marco inicial no Ocidente nos dias 19 e 20 de julho de 1848, quando se realizou em Seneca Falls, em Nova Iorque, a *1ª Convenção para o Direito das Mulheres* (GONÇALVES, 2006). Muitas abordagens feministas se apoiam na ideia essencialista de uma unidade da mulher para tentar explicar a origem do patriarcado e determinar um sujeito político para o feminismo, através de uma “verdade” biológica ou histórica.

Isso ilustra duas versões do essencialismo identitário. A primeira fundamenta a identidade na “verdade” da tradição e nas raízes da história, fazendo um apelo à “realidade” de um passado possivelmente reprimido e obscurecido, no qual a identidade proclamada no presente é revelada como um produto da história. A segunda está relacionada a uma categoria “natural”, fixa, na qual a “verdade” está enraizada na biologia. Cada uma dessas versões envolve uma crença na existência e na busca de uma identidade verdadeira. O essencialismo pode, assim, ser biológico e natural, ou histórico e cultural. De qualquer modo, o que eles têm em comum é uma concepção *unificada* de identidade. (WOODWARD, 2006, p.37)

Essa abordagem “essencialista” divide-se em muitas linhas contingentes de raciocínio, mas todas tendo como primazia a consolidação de um sujeito unificado do feminismo na mobilização política e na defesa dos direitos civis das mulheres. Algumas teóricas, conhecidas como teóricas do patriarcado, como Catherine MacKinnon (SCOTT, 1990), escrevem que a opressão transcultural sofrida pelas mulheres seria a base de uma

identidade comum, de uma experiência universal compartilhada; já outras teóricas apoiam-se na ideia que, se as assimetrias das diferenças sexuais são constructos sociais, poderia existir um sexo, essencialmente feminino, anterior à construção social do patriarcado; uma identidade feminina pré-discursiva que seria o lugar da subversão das relações de poder. Outras estudiosas feministas, como Mary O'Brien, apontam a ideia de uma essência feminina naturalmente oposta à masculina, baseando-se na compreensão de que as diferenças sexuais são inerentes ao sujeito, sejam essas diferenças causas de uma distinção biológica – utilizando-se o conceito da maternidade inerente à mulher - ou de uma distinção histórica.

Compreensivelmente, o esforço para localizar uma natureza sexuada antes da lei parece enraizar-se no projeto mais fundamental de se poder pensar que a lei patriarcal não é universalmente válida e determinante de tudo. Pois se o gênero construído é tudo que existe, parece não haver nada “fora” dele, nenhuma âncora epistemológica plantada em um “antes” pré-cultural, podendo servir como ponto de partida epistemológico alternativo para uma avaliação crítica das relações de gênero existentes. (BUTTLER, 2012, p.67).

Essas concepções essencialistas do feminino tornam-se problemáticas para os objetivos do próprio movimento feminista e, especialmente, inviáveis quando inseridas no contexto da pós-modernidade e das identidades fragmentadas do sujeito. As teóricas feministas do pós-modernismo como Nancy Fraser e Linda Nicholson, refutam essas concepções essencialistas do feminino baseadas em diversas perspectivas, sendo a principal delas a recusa da ideia de um determinismo tanto biológico, quanto cultural do feminino e do masculino, justificado na ideia que os conceitos de feminino e masculino são conceitos socialmente construídos através da história, por meio de relações sociais e simbólicas; além disso, esse caráter universal do patriarcado e da opressão feminina ignora as outras formas de opressão que operam na construção social do sujeito.

As desigualdades de poder, na concepção de Scott (1990), estão organizadas ao longo de, no mínimo, três eixos: gênero, raça e classe; adiciono ainda, nesse conceito, um quarto eixo extremamente relevante pelo qual opera a desigualdade de poder, que seria a orientação sexual do sujeito, que está intimamente ligada à análise da construção do gênero. Essas abordagens parecem, ainda, excluir de suas análises as formas pelas quais as oposições binárias são criadas e as formas pelas quais elas operam, tendo essas oposições como fixas e inevitáveis da condição humana (SCOTT, 1990).

Assim, o foco do movimento feminista, de acordo com Butler (2012) e Scott (1990), não deve ser a definição de um sujeito unificado do movimento, mas sim uma análise crítica dos fenômenos culturais que funcionam na criação das oposições binárias e quais

estruturas de poder operam nas criações e naturalizações das identidades de gênero e sexuais do sujeito, entendendo, assim, seu funcionamento, e quais são os possíveis locais de subversão desse modelo.

Nesse sentido, o conceito de gênero emerge contestando a unidade essencialista do sujeito do feminismo. Para Scott (1990), os estudos de gênero surgem em um contexto de busca por legitimidade acadêmica para os estudos feministas nos anos 1980. Para a historiadora, eles tiveram sua primeira aparição entre as femininas americanas “que queriam enfatizar o caráter fundamentalmente social das distinções baseadas no sexo”. (Id, 1990, p.2).

A distinção entre sexo e gênero foi concebida, originalmente, para mostrar que o sujeito do feminismo era constituído por dois aspectos radicalmente diferentes entre si: o sexo, que seria o fator biológico do sujeito, o corpo pré-discursivo que seria naturalmente constituído em oposições binárias de macho/fêmea; e o gênero, que seria as interpretações culturais assumidas pelo corpo sexuado. Porém, essa distinção ainda evoca um caráter essencialmente biológico das oposições binárias, onde o sexo seria um fato anterior à cultura, decorrente da natureza e o gênero uma interpretação desse sexo através do discurso.

Mas, se o gênero seria um significado cultural dado em continuidade com o fator essencial do sexo, não seria esse gênero tão fixo e imutável quanto esse sexo? Butler (2012) questiona em *Problemas de Gênero* o que seria esse “sexo”. Se ele foi estabelecido pelo discurso científico ele é realmente um dado natural livre de significados culturais? Afinal, os discursos científicos são, antes de qualquer coisa, *discursos*, que funcionam a favor de interesses políticos e culturais na função de sedimentar o caráter ostensivamente natural do sexo em função de uma matriz heterossexual reprodutora.

Incluso nessa análise, o gênero não seria uma interpretação cultural de um corpo sexuado natural, já que o sexo pré-discursivo assumido pelo corpo é, ele mesmo, carregado de significados culturais discursivamente impostos pelas relações de poder que constituem o gênero. Na verdade, essa divisão sexo/gênero é o mecanismo do qual o poder se utiliza para criar uma oposição binária entre natureza e cultura, que assegura o caráter natural e essencial do sexo, em oposição a um gênero culturalmente construído, ocultando a própria produção discursiva da cultura. (BUTLER, 2012)

Se o sexo é, ele próprio, uma categoria tomada em seu gênero, não faz sentido definir o gênero como a interpretação cultural do sexo. O gênero não deve ser meramente concebido como a inscrição cultural de significado num sexo previamente dado (uma concepção jurídica); tem de designar também o aparato mesmo de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. Resulta daí que o gênero não está para a cultura como o sexo está para a natureza; ele também é o meio discursivo/cultural pelo qual “a natureza sexuada” ou “um sexo

natural” é produzido e estabelecido como “pré-discursivo”, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra *sobre a qual* age a cultura. (BUTLER, 2012, p.25).

Quando se diz que o gênero é construído pela cultura, se entente essa cultura como um conjunto de leis inflexíveis que, baseadas nas estruturas de oposições binárias, geram esse gênero. Scott (1990) caracteriza essas leis culturais como “poder”, utilizando o conceito de Foucault, que é “entendido como constelações dispersas de relações desiguais, discursivamente constituídas em ‘campos de força’ sociais” (Id, 1990, p.16). Dessa perspectiva, o gênero parece tão fixo e determinado quanto na concepção de que a biologia é o destino. Nesse caso, não a biologia, mas a cultura se torna o destino (BUTLER, 2012). De acordo com Scott (1990), além de ser constituído pelas relações de poder, o gênero seria ainda um campo primário no interior do qual, ou por meio do qual, o poder é articulado.

Estabelecidos como um conjunto objetivo de referências, os conceitos de gênero estruturam a percepção e a organização concreta e simbólica de toda a vida social. Na medida em que essas referências estabelecem distribuições de poder (um controle ou um acesso diferencial aos recursos materiais e simbólicos), o gênero torna-se implicado na concepção e na construção do próprio poder. (Id, 1990, p.18)

Essa concepção de que o gênero além de ser constituído pelo poder, constitui o próprio poder se insere no conceito utilizado por Butler (2012) *da performatividade do gênero*. O caráter performativo do gênero nos mostra que o gênero não é algo que o sujeito *é* ou *possui*, ou algo que foi *feito* e depois alcança uma unidade; o gênero é um continuum fazer; é efeito das próprias expressões de gênero que ele constrói através de repetições e reiterações constantes. “O gênero é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser.” (BUTTLER, 2012, p.59).

Através da famosa frase de Simone de Beauvoir, “a gente não nasce mulher, torna-se mulher”, Butler (2012) analisa que o “tornar-se” implica um agente que de algum modo assume ou se apropria desse gênero mulher. Essa perspectiva evoca um caráter autônomo, de escolha desse sujeito, mas Butler (2012), ainda remetendo a Beauvoir, argumenta que a gente “se torna” mulher, mas sempre sob uma compulsão cultural a fazê-lo. Contudo, essa compulsão não advém de um corpo sexuado, pois o corpo sexuado só passa a existir através da(s) marca(s) do gênero.

É importante ressaltar que essa compulsão de torna-se determinado gênero não é assumida pelo sujeito, não possui um agente que executa a ação de torna-se. A

performatividade do gênero, diferente da performance, não exige um sujeito, um fazedor da ação. Através de um diálogo com Nietzsche (1969) e sua afirmação, em *A genealogia da moral*, de que “não há ‘ser’ por trás do fazer, do realizar e do tornar-se; o ‘fazedor’ é uma mera ficção acrescentada à obra – a obra é tudo”, Butler (2012) reitera que “não há identidade de gênero por trás das expressões de gênero; essa identidade é *performativamente* constituída, pelas próprias ‘expressões’ tidas como seus resultados”. (Id, 2012, p.48)

O questionamento que fica é *o que gera essa compulsão de assumir determinado gênero em função de outro?* Butler (2012) afirma que há uma imposição normativa que garante que haja uma coerência, uma continuidade entre sexo e gênero. Essa imposição é feita por uma matriz de heterossexualidade compulsória que exige uma oposição entre o feminino e o masculino, entre a fêmea e o macho, e regula para que haja uma continuidade entre o gênero, o sexo e a expressão desse sexo, ou seja, o desejo, a sexualidade, para criar uma identidade unitária. Essa unidade, porém, é fictícia e desempenha a função de determinar quais identidades são inteligíveis ou ininteligíveis, ou seja, quais identidades podem e as que não podem existir.

No entanto, o surgimento de “anomalias” dentro dessa regulamentação, desmascara o caráter fictício dessa unidade. As identidades ininteligíveis dentro dessa norma heterossexual causam pontos de subversão que provocam uma desordem no gênero. Os exemplos são as pessoas que se reconhecem como LGBTI+, as pessoas heterossexuais que se contrapõem aos papéis atribuídos a eles pelo gênero ou as *drags queens*, que “ao imitar o gênero [...] revela implicitamente a estrutura imitativa do próprio gênero – assim como sua contingência” (BUTLER, 2012, p.196).

[...] como sugere Freud em *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*, é a exceção, o estranho, que nos dá a indicação de como se constitui o mundo corriqueiro e presumido dos significados sexuais [...]. Nossas pressuposições sobre os corpos sexuados, sobre o fato de serem um ou o outro, sobre os significados que lhes são considerados inerentes ou decorrentes de serem de tal ou qual modo sexuados, se vêm repentina e significativamente perturbadas por esses exemplos, que não concordam com as categorias que naturalizam e estabilizam esse campo dos corpos para nós nos termos das convenções culturais vigentes. Consequentemente, é o estranho, o incoerente, o que está “fora” da lei, que nos dá uma maneira de compreender o mundo inquestionado da categorização sexual como um mundo construído, e que certamente poderia ser construído diferentemente. (Id, 2012, p.160)

Diante do estranho, do “desviante”, como ponto de subversão é imprescindível abordar a teoria *queer* que nasce como uma política pós-identitária, confrontando a noção fixa de uma identidade como pressuposto para uma mobilização política. Surgindo nos anos 1990

no contexto do aparecimento da AIDS - onde ao mesmo tempo houve um reforço da homofobia e o surgimento de alianças que não se baseavam necessariamente nas identidades homossexuais – o *queer* é o resultado de uma nova geração de teóricas/os dos movimentos feminista e homossexual, que decidem “desafiar as fronteiras tradicionais de gênero e sexuais, pondo em xeque as dicotomias masculino/feminino, homem/mulher, heterossexual/homossexual [...]” (LOURO, 2001, p.6). A palavra *queer* pode ser traduzida como estranho, ridículo, excêntrico, e era usada, inicialmente, como ofensa às mulheres e homens homossexuais. Porém, o termo é reapropriado por uma vertente do movimento homossexual “para caracterizar sua perspectiva de oposição e de contestação. Para esse grupo, *queer* significa colocar-se contra a normalização – venha ela de onde vier” (LOURO, 2001, p.6). Apoiando-se na teoria pós-estruturalista francesa, a teoria *queer* tem por objetivo não só o combate à matriz heterossexual reprodutiva, mas também a desconstrução da própria dicotomia heterossexual/homossexual.

A multidão *queer* não tem relação com um “terceiro sexo” ou com um “além dos gêneros”. Ela se faz na apropriação das disciplinas de saber/poder sobre os sexos, na rearticulação e no desvio das tecnologias sexopolíticas específicas de produção dos corpos “normais” e “desviantes”. Por oposição às políticas “feministas” ou “homossexuais”, a política da multidão *queer* não repousa sobre uma identidade natural (homem/mulher) nem sobre uma definição pelas práticas (heterossexual/homossexual), mas sobre uma multiplicidade de corpos que se levantam contra os regimes que os constroem como “normais” ou “anormais”: são os *drag kings*, as *gouines garous*, as mulheres de barba, os transbichas sem paus, os deficientes-ciborgues... O que está em jogo é como resistir ou como desviar das formas de subjetivação sexopolíticas. (PRECIADO, 2011, p.6)

A multidão *queer*, para usar a expressão de Preciado (2011), é o resultado de uma confrontação da própria normalização e regulamentação que delimitam as fronteiras necessárias para a criação de uma identidade, questionando que qualquer noção fixa e estável dessa identidade é excludente e serve a um propósito de adestramento e normalização dos corpos.

3 REPRESENTAÇÕES, MÍDIA E OS DESENHOS ANIMADOS COMO “TECNOLOGIA DE GÊNERO”.

3.1. As representações e os significados adquiridos

Precisamos entender como as concepções de gênero, sexualidade e desejo, e as identidades “coerentes”, alcançam os sujeitos. Quais são os meios por qual a cultura sedimenta a noção de que se você possui certas características anatômicas você é uma mulher, e que se você é mulher você precisa ser feminina e estar atraída por um homem? Em síntese, por quais meios a cultura atribui significados a quem nós somos e às nossas experiências?

Com as transformações sociais resultantes da pós-modernidade e a consciência do papel fundamental da cultura na construção do sujeito, nota-se, no final do século XX, o despontamento dos chamados Estudos Culturais, juntamente com uma renovação nos estudos sobre a representação, e qual é o seu papel no discurso cultural que formam as identidades, denominado como “virada cultural”. Stuart Hall (2016) em seu livro *Cultura e Representação caracteriza*, primeiramente, a cultura como um conjunto de valores ou significados partilhados por um determinado grupo ou em uma determinada época.

A noção de cultura como significados partilhados guia Hall (2016) no raciocínio sobre o funcionamento da linguagem, um sistema simbólico, como um processo de significação, de dar significado por meios das relações sociais. Se a linguagem atribui sentido, os significados só podem ser formados e compartilhados através do acesso comum a uma linguagem, que age como um sistema de representações, de acordo com o autor.

Hall (2016), baseando-se em um conceito construtivista para analisar o caráter discursivo da representação, apresenta na primeira parte do livro dois processos que constituem essa representação: a) o primeiro ligado a conexões de ideias e conceitos para a formação de significados em um nível cognitivo, ou seja, a formação de um conjunto de representações mentais que ele chamou de *mapa conceitual*; b) o segundo processo corresponde à existência da linguagem, que possibilita que esses mapas conceituais sejam compartilhados e que haja um nível de similaridade entre eles, tonando possível assim, que as pessoas possam representar e intercambiar significados e conceitos, ou seja, se comunicarem. Baseado nesses processos que compõe a representação, podemos reformular a caracterização que Hall faz da cultura como um conjunto significados e mapas conceituais partilhados por um determinado grupo ou em uma determinada época.

A "virada cultural" está intimamente ligada a esta nova atitude em relação à

linguagem, pois a cultura não é nada mais do que a soma de diferentes sistemas de classificação e diferentes formações discursivas aos quais a língua recorre a fim de dar significado às coisas. O [...] termo "discurso" refere-se a uma série de afirmações, em qualquer domínio, que fornece uma linguagem para se poder falar sobre um assunto e uma forma de produzir um tipo particular de conhecimento. O termo refere-se tanto à produção de conhecimento através da linguagem e da representação, quanto ao modo como o conhecimento é institucionalizado, modelando práticas sociais e pondo novas práticas em funcionamento. (Id, 2016, p.15)

Woodward (2006) diz que são através de sistemas de representações que a cultura estabelece identidades; constrói posições-de-sujeito, lugares a partir dos quais, nós, como sujeitos, somos posicionados dentro do discurso e lugares dos quais podemos falar.

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeitos. É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e àquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. (Id, 2006, p.17).

No entanto, se as representações são discursos culturais significa dizer que elas também são permeadas pelas relações de poder (WOODWARD, 2006). Isso se reflete na forma como são feitas algumas representações e como certas representações são preteridas em relação a outras, consolidando, assim, certos significados dentro da cultura, fenômeno que Jodelet (2011) chama de “cristalização de condutas”, que age também como uma ação reguladora na construção da identidade, como dito por Silva (2006).

É também por meio da representação que a identidade e a diferença se ligam a sistemas de poder. Quem tem o poder de representar tem o poder de definir e determinar a identidade. É por isso que a representação ocupa um lugar tão central na teorização contemporânea sobre identidade e nos movimentos sociais ligados à identidade. Questionar a identidade e a diferença significa, nesse contexto, questionar os sistemas de representação que lhe dão suporte e sustentação (Id, 2006, p.91)

É preciso também levar em conta a ideia de *interpelação* desenvolvida por Althusser e evocada por Lauretis (1987), que seria “o processo pelo qual uma representação social é aceita e absorvida por uma pessoa como sua própria representação, e assim se torna real para ela, embora seja de fato imaginária” Assim, levando-se em conta sua dimensão de atribuição de sentidos e de interpelação do sujeito, é preciso compreender por quais meios as representações operam nas construções de identidades de gênero inteligíveis e ininteligíveis.

3.2. O papel da mídia na performatividade do gênero

Sabendo como a cultura nos constrói, regulando quem nós podemos ser, quem nós podemos amar e nossas práticas e ações sociais, é de extrema importância entendermos por quais meios ela vincula seu poder, para ser possível uma mudança na forma que esse poder age na construção de nossas identidades. Ou para utilizar as palavras de Hall (2016):

Seja o que for que tenha a capacidade de influenciar a configuração geral da cultura, de controlar ou determinar o modo como funcionam as instituições culturais ou de regular as práticas culturais, isso exerce um tipo de poder explícito sobre a vida cultural. (Id, 2016, p.21)

Já havíamos abordado anteriormente nessa pesquisa o surgimento da indústria cultural no contexto pós-moderno e como o conteúdo veiculado na mídia começou a ser utilizado por aqueles que produzem a cultura com o propósito de alimentar o sistema capitalista. Essas ideias serão abordadas novamente tendo, agora, mídia como enfoque, pois, é principalmente através dela, que as representações que abordamos no tópico anterior são produzidas e reproduzidas.

Através das mudanças, já comentadas, da forma que o capitalismo se apropria da cultura, notou-se uma intensa expansão da mídia e dos meios de comunicação em massa que mudou radicalmente a forma que vivemos e nos relacionamos com os outros na passagem do século XX para o século XXI. Além dos aparatos de comunicação mais tradicionais como a mídia impressa, o rádio, o cinema e a televisão, o surgimento e a popularização da Internet e das novas tecnologias digitais, no contexto da globalização, cria um novos ambientes sociais onde os sujeitos podem vivenciar novas relações e novas formas de produzir, apreender e trocar conhecimento e, por consequência, onde as identidades podem ser criadas e negociadas. Hall (2016) disserta que a

[...] importância das revoluções culturais do final deste século XX reside em sua escala e escopo globais, em sua amplitude de impacto, em seu caráter democrático e popular. A síntese do tempo e do espaço que estas novas tecnologias possibilitaram - a compressão tempo/espaço, como denomina Harvey (1989) -, introduz mudanças na consciência popular, visto que vivemos em mundos crescentemente múltiplos e - o que é mais desconcertante - "virtuais" (Id, 2016, p.3)

Como um ambiente social onde são vivenciadas as relações sociais e produzidas e reproduzidas às representações, os meios de comunicação e a mídia também agem como um ambiente onde as relações de poder são incutidas sobre os sujeitos através das normas que regulam as identidades de gênero e sexuais. Podemos dizer então que a mídia funciona como um local de ação da performatividade repetida do discurso de gênero. É, principalmente através da televisão e, agora, da internet, que nos são mostrados, repetidas vezes, como ser

homem e como ser mulher.

A cultura contemporânea da mídia cria formas de dominação ideológica que ajudam a reiterar as relações vigentes de poder, ao mesmo tempo em que fornece instrumental para a construção de identidades e fortalecimento, resistência e luta. Afirmamos que a cultura da mídia é um terreno de disputa, no qual, grupos sociais importantes e ideologias políticas rivais lutam pelo domínio, e que os indivíduos vivenciam essas lutas por meio de imagens, discursos, mitos e espetáculos veiculados pela mídia (KELLNER, 1995, p.10-11).

Porém, ao ser vinculado por esses novos meios de comunicação, a mídia ganha um caráter plural e democrático que possibilita a criação de espaços antes inexistentes, onde essas normas podem ser contestadas e as identidades subvertidas. Assim, através dessas novas possibilidades de disputas, a mídia torna-se um *locus* de mudança onde os discursos são fragmentados e as repetições performativas do gênero podem ser interrompidas e novas repetições podem ser feitas.

Em certo sentido, toda significação ocorre na órbita da compulsão a repetição; a “ação”, portanto, deve ser situada na possibilidade de uma variação dessa repetição. Se as regras que governam a significação não só restringem, mas permitem a afirmação de campos alternativos de inteligibilidade cultural, *i.e.*, novas possibilidades de gênero que contestem os códigos rígidos dos binarismos hierárquicos, então é somente *no interior* das práticas de significação repetitiva que se torna possível a subversão da identidade. (BUTLER, 2012, p.209)

O desenho animado, como pertencente à mídia, é também um espaço onde esses significados são cristalizados através da repetição e onde eles podem ser resinificados e transgredidos.

3.3. Desenhos para crianças, história para adultos.

Assim como as outras produções culturais vinculadas à mídia, o desenho animado também age como um espaço de instituição de normas e significados e onde representações são produzidas e reproduzidas. Porém, antes de discorrer como os desenhos animados atuam na criação de terminadas representações de gênero, vamos analisar uma tendência dos desenhos animados da contemporaneidade em lidar com temas adultos e complexos e iremos destacar duas especificidades dos desenhos animados que os diferem das outras produções culturais midiáticas.

A primeira especificidade se refere às qualidades técnicas da animação, utilizadas na criação dos desenhos animados. A forma de produção de uma animação não mudou muito

através dos tempos: uma sucessão de desenhos fixos rapidamente substituídos a uma velocidade constante superior a um décimo de segundo por imagem, dando assim, a ideia de movimento; que pode ser feito manualmente por desenho quadro a quadro, ou através do computador. Não temos por objetivo, nessa pesquisa, estudar as formas e as técnicas empregadas para a criação de uma animação, mas sim, demonstrar a relativa simplicidade na criação de um desenho animado e ressaltar o seu caráter completamente construído. Devido ao seu caráter lúdico e independente do real o desenho animado possibilita uma infinidade de recursos narrativos e uma considerável liberdade no discurso.

O desenho animado não se preocupa com a referencialidade lógica dos objetos que anima – é de sua gênese fazer-se signo, melhor dizer design, desenho que dá vida a qualquer traço. Suas leis de verossimilhança são analógicas ao imaginário fantasioso, ao impossível que se faz plausível (MARINHO, 1992, p.8).

A segunda especificidade que vamos destacar é o público para o qual os desenhos animados geralmente são direcionados, o público infantil. Essa característica deve ser levada em conta, pois afeta quais assuntos podem e os quais não podem ser abordados nos desenhos animados e de que forma eles são feitos; além de ressaltar os recursos criativos utilizados pelos criadores dos desenhos animados para discutir determinados assuntos com o público infantil.

Observa-se que o cinema de animação teve, não um renascimento, mas uma dinamização nas últimas décadas. Os grandes realizadores se deram conta de que ele poderia ampliar as possibilidades dos filmes de enredo com personagens *alive* e potencializar as tramas às mais complexas, criativas e engraçadas possíveis. Mais que isso, o cinema de animação tornou-se um excelente meio metafórico para se falar de grandes problemas da modernidade e da pós-modernidade, como a solidão humana diante das multidões, ou a necessidade da constituição de personalidades equilibradas em universos cada vez mais múltiplos, atrativos, mas, ao mesmo tempo, desafiadores (HOHLFELDT, 2011, p.8).

A citação de Hohlfeldt (2011) traduz uma tendência crescente nos desenhos animados destinados a crianças, de se abordar assuntos cada vez mais complexos aliados à linguagem lúdica que a animação proporciona, e que tem feito um grande sucesso tanto com o público infantil, quanto com o público adulto. Seguindo essa tendência podemos destacar os desenhos animados **Avatar – A Lenda de Aang** (2005-2008) e sua sequência **Avatar – A Lenda de Korra** (2012-2014) do canal de TV por assinatura Nickelodeon; e os desenhos **Apenas um Show** (2010 -2017) e **Hora de Aventura** (2010-) do canal Cartoon Network, também da TV fechada.

Entre esses desenhos animados é interessante destacarmos o desenho *Hora de*

Aventura (Figura 1), que apesar de não ter sido o precursor dessa tendência, é seguramente o primeiro a apresentar várias camadas de complexidade e abordar temas nunca antes discutidos nas animações infantis. Sendo uma história *coming-of-age*² o desenho acompanha Finn, um garoto humano de onze anos e seu irmão adotivo e melhor amigo Jake, um cão mágico de vinte e oito anos, e suas aventuras pelas Terras de Ooo, um lugar mágico cheio de princesas, cavaleiros, bruxos e vampiros, povoado por uma infinidade de seres antropomórficos que incluem animais, doces, cachorros-quentes e mais uma variedade de coisas.

Figura 1: Personagens principais de hora de aventura



Fonte: <http://sequart.org>

Apesar dos traços de estética leve e colorida, e de elementos narrativos associados às histórias infantis como o humor, a luta entre o bem contra o mal e do cavaleiro que salva a princesa, que são utilizados em uma camada mais superficial da narrativa; Hora de Aventura lida com temas adultos como guerras nucleares, Alzheimer, abandono, depressão e entre outros assuntos que são abordados em uma camada mais profunda do desenho.

Há de se pensar que um desenho animado que lide com temas tão profundos seja impróprio para o público infantil. Porém, em uma análise feita de Hora de Aventura no *blog Dentro da Chaminé*³ o autor destaca a diferença entre animações que são consideradas impróprias para crianças e animações com complexidade adulta. Uma animação com complexidade adulta não seria aquela que a “criança seria jovem demais para ser exposta”, mas sim aquela que “a criança não tem experiência de vida o suficiente para entender

² Histórias *coming-of-age* são aquelas que se centrando no crescimento e amadurecimento do protagonista enquanto ele está em transição da infância ou adolescência para a fase adulta.

³ <https://dentodachamine.wordpress.com/2015/01/12/adventure-time-e-a-sexualidade-nao-romantizada-de-seus-personagens/>

realmente”. E é justamente explorando esses aspectos que os desenhos animados contemporâneos estão fazendo tanto sucesso. Nos seus estudos da recepção David Morley (1996) argumenta que uma mensagem pode produzir várias interpretações dependendo, não só da forma em que ela foi construída, mas também da forma que o espectador, ou receptor, daquela mensagem decodifica seus códigos através do contexto em que ele está inserido.

O espectador individual não chega a esse [contato com os media] 'despido de cultura'; aborda o texto aportando sua própria série de códigos e marcos culturais, segundo os quais concebe o que vê, marcos e códigos derivados de sua situação e suas origens culturais e sociais. No momento de assistir ao programa, os códigos e estruturas que este oferece se encontram com os códigos e discursos de que dispõe o espectador; e necessariamente passam pelo 'filtro' destes últimos (Morley, 1996, p.134-5).

Ao criar histórias e universos que possuem diversas camadas de significado, cada uma com um nível de complexidade narrativa diferente, esses desenhos alcançam diversos públicos e trazem temas que nunca antes foram abordados em desenhos animados para o público infantil.

Nas suas representações de gênero e em suas abordagens sobre sexualidade, Hora de Aventura também se destaca, ao trazer uma multiplicidade de personagens femininas vitais na trama e com histórias e personalidades complexas; e ao abordar a sexualidade não romantizada e mostrar relacionamentos amorosos de uma forma não idealizada, fora dos contornos de alma gêmeas e felizes para sempre que geralmente são encontrados nos desenhos animados infantis.

Essa tendência que estudamos nas animações contemporâneas é de extrema importância na nossa pesquisa, pois é devida a essa mudança na complexidade das narrativas que irá possibilitar que sejam utilizadas novas formas de representação do gênero da sexualidade nos desenhos animados.

3.4. Desenhos animados como “tecnologias de gênero”

Como em outras tecnologias sociais (LAURETIS, 1987), como as novelas e o cinema, os desenhos animados trazem representações do masculino e do feminino que (re)criam as identidades de gênero construídas através da repetição no discurso social. Em seu texto *A Tecnologia de Gênero*, Teresa De Lauretis (1987) explica que os ideais culturais do masculino e do feminino, e suas concepções como categorias opostas, porém complementares, cria um sistema de sexo-gênero na sociedade, que atrela conceitos fixos de

gênero e sexo a conteúdos culturais que, a priori, não teriam qualquer relação com esses conceitos.

As concepções culturais de masculino e feminino como duas categorias complementares, mas que se excluem mutuamente, nas quais todos os seres humanos são classificados formam, dentro de cada cultura, um sistema de gênero, um sistema simbólico ou um sistema de significações que relaciona o sexo a conteúdos culturais de acordo com valores e hierarquias sociais. Embora os significados possam variar de uma cultura para outra, qualquer sistema de sexo-gênero está sempre intimamente interligado a fatores políticos e econômicos de cada sociedade. (Id,1987, p.6)

Baseada na teoria de Foucault que vê a sexualidade como uma “tecnologia sexual”, Lauretis (1987) utiliza o termo “tecnologia de gênero” para designar um certo número de tecnologias sociais que produzem e processam esses sistemas de sexo-gênero, construindo posições dentro da sociedade para os gênero feminino e o masculino, e designando uma série de atributos diferentes a cada um desses gênero, moldando, assim, a forma que eles são percebidos e representados pela sociedade e a forma como eles são auto representados pelos próprios sujeitos “engendrados”.

O desenho animado, seguindo essa concepção de Lauretis (1987), atua como uma tecnologia de gênero ao vincular em suas narrativas normas que atribui um gênero ao sujeito/espectador e exemplifica, por meio das representações, quais atributos esse sujeito deve possuir ao pertencer a determinado gênero; ou seja, cria modelos de como ser mulher e como ser homem na sociedade.

Diversas pesquisas analisam a animação como uma tecnologia de gênero, a citar os textos de Simone Olsiesky dos Santos (2010), “Representações de gênero, transgressão e humor nas figuras infantis dos desenhos animados contemporâneos”; Mariana Carvalho Gomes (2017), “O desenho animado e suas representações de gênero: o feminino em ‘Irmão do Jorel’”; e o texto de Claudia Cordeiro Rael (2013), “Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney”. É importante ressaltar que esses são apenas alguns de uma grande variedade de textos que abordam as representações de gênero no desenho e em filmes animados, principalmente nos produzidos pela Disney, como no caso de Rael (2013), e geralmente como essas representações podem influenciar na construção das identidades de gênero das crianças.

É possível notar pela análise dos textos a importância que os desenhos animados possuem na construção dos papéis de gênero na sociedade e quais são, geralmente, as representações feitas nesses desenhos, principalmente do feminino. No texto de Rael (2013) que analisa três filmes de animação da Disney feitos entre os períodos do final dos anos 1980 e 1990, percebe-se que essas animações ainda perpetuam normas e padrões sobre como dever

ser “a garota ideal”, tanto em seu comportamento, quanto em sua aparência. As três protagonistas femininas das animações, são consideradas diferentes na comunidade em que estão inseridas, e a época em que os filmes foram lançados elas eram consideradas rebeldes e transgressoras, mas por meio da análise de Rael (2013) das narrativas fílmicas, fica evidente que mesmo indo contra as expectativas da sociedade em suas histórias, as protagonistas ainda reproduzem estereótipos de feminilidade e beleza, se veem submetidas a uma autoridade masculina condescendente e paternal, e encontram na relação romântica com um homem a solução para todos os seus conflitos.

Já Santos (2010) baseia sua pesquisa na análise do desenho *As Aventuras de Billy e Mandy* (2001) e nas observações de que, no referido desenho, a transgressão dos gêneros é notada por meio de uma inversão dos papéis comumente atribuídos para cada gênero, apresentando uma protagonista feminina independente, corajosa, sagaz e mal educada, que se apropria, como afirma a autora, de um território que era “posse do masculino”. Já o protagonista masculino do desenho, assim como outros personagens masculinos da trama, é caracterizado como frágil, bondoso, submisso e às vezes um pouco burro. É interessante que o desenho desloque os papéis de gênero comumente associados a meninas e meninos, mas nota-se que ainda há uma dicotomia entre essas identidades e uma simplificação das personalidades das personagens.

A análise feita por Gomes (2017) já se difere em alguns aspectos daquelas feitas por Rael (2013) e por Santos (2010), tanto pelo desenho que ela estudou, quanto pelos questionamentos feitos durante o texto. A animação que ela se propôs a analisar foi *Irmão do Jorel* (2014), um desenho bem mais atual que os analisados nos outros textos e, talvez por isso, com concepções menos estereotipadas em relação aos papéis de gênero. A autora analisa as relações do protagonista masculino com as três figuras femininas da sua família e como através dos diálogos e das situações vividas nos episódios elas vão desconstruindo as noções que o personagem tem sobre como uma mulher deve ser ou agir. Gomes (2017) ainda ressalta a necessidade de revisão dos papéis de gênero vinculados em desenho animados e como a percepção de gênero na infância por ser modificada através dessas representações.

Mesmo questionando as identidades de gêneros representadas em seus objetos de análise, principalmente das identidades femininas, nota-se através das pesquisas citadas anteriormente, que a maioria dos desenhos animados ainda perpetua noções fixas de identidades de gênero e como as personagens ainda se inserem em um modelo de heterossexualidade compulsória.

4 STEVEN UNIVERSE

4.1. We Are The Crystal Gems!

*We are the Crystal Gems!
We always save the day
And if you think we can't
We always find a way
That's why the people of the world believe in
Garnet, Amethyst and Pearl and Steven!*

Steven Universe (Steven Universo) é um desenho animado estadunidense criado por Rebecca Sugar para o canal infanto-juvenil, da TV fechada, Cartoon Network. Tendo sua estreia no dia 4 de novembro de 2013 nos EUA e no dia 7 de abril de 2014 no Brasil, o desenho está atualmente na sua 5ª temporada, que estreou em Maio de 2017.

Destacando-se na mídia com a premissa de ser um desenho criado para todos os gêneros e por seu caráter vanguardista ao tratar abertamente temas pouco abordados em desenhos voltados para o público infanto-juvenil, *Steven Universe* registra um marco na história do Cartoon Network por ser o primeiro desenho, em 21 anos do canal, a ser criado por uma mulher.

Antes da criação do desenho, Rebecca Sugar já estava se destacando no mundo da animação por seu trabalho como *sotryboarder*, roteirista e compositora em *Hora de Aventura*, aparecendo na lista “30 Under 30 in Entertainment”⁴ da revista Forbes, que ressaltou que a artista era a responsável pelo roteiro de vários dos melhores episódios do desenho.

Steven Universe (SU)⁵ conta a história de Steven, o mais novo membro das *Crystal Gems* (Gemas Cristal), um grupo mágico de guerreiras intergalácticas composto por *Garnet* (Granate), *Amethyst* (Ametista) e *Pearl* (Pérola), que protege o planeta Terra de ameaças interplanetárias (Figura 2). As *gems* (gemas) são uma raça extraterrestre humanoide cuja energia vital vem das gemas que elas possuem em seus corpos: pedras preciosas, ou metais que dão as *gems* poderes mágicos e a capacidade de invocar uma arma. Steven é o primeiro de sua espécie, um híbrido meio humano e meio *gem*, que recebeu sua gema de sua mãe, *Rose Quartz* (Quartzo Rosa), que abdicou de seu corpo físico para poder dar a luz ao garoto.

⁴ Lista que destaca 30 pessoas de sucesso abaixo dos 30 anos na indústria do entretenimento: <https://www.forbes.com/pictures/mfl45edfge/rebecca-sugar/#522bb74012a6>

⁵ Ao longo do trabalho iremos utilizar a abreviação SU para nos referimos a *Steven Universe* devido a grande frequência com que o título do desenho será utilizado.

Figura 2: As Crystal Gems na segunda abertura do desenho



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

O desenho que acompanha o dia-a-dia de Steven na cidade litorânea de *Beach City*, enquanto ele descobre mais sobre seus próprios poderes e sobre o passado de sua misteriosa mãe que, como é mostrado no decorrer dos episódios, foi a antiga líder das *Crystal Gems*, um grupo rebelde que há 5,750 anos lutou em uma grande guerra contra sua própria espécie, as *Homeworld Gems*, que tentava destruir toda a vida na Terra para transformá-la em uma colônia de formação, onde seriam feitas novas *gems*.

Além dos quatro protagonistas a história nos apresenta outras personagens que vivem em *Beach City*, como Greg Universe, pai de Steven, um ex-músico despreocupado e otimista que é dono de um lava-jato e mora em sua van; e Connie Maheswaran (Figura 3), a melhor amiga de Steven, uma garota inteligente de descendência indiana por quem o garoto parece nutrir um interesse amoroso; além de outros moradores da cidade que aparecem frequentemente nos episódios da trama, como Lars e Sadie, dois adolescentes que trabalham na loja de rosquinhas que Steven frequenta.

Figura 3: Connie na cidade de Beach City



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

SU tem conquistado fãs de todas as idades pelo mundo, com sua trama complexa que mistura ação, drama, romance e aventura; suas personagens cativantes e tridimensionais, que lutam com questões morais e conflitos interpessoais profundos, transcendendo o maniqueísmo que geralmente categoriza as personagens em desenhos infanto-juvenis; seu traço leve, com uma estética suave em cores pastel e *backgrounds* artísticos; suas músicas divertidas e viciantes que são uma importante ferramenta narrativa ao longo da história; e principalmente por seu protagonismo predominantemente feminino, sua diversidade racial e por sua iniciativa em tratar de temas que raramente são abordados em desenhos animados, como a guerra e suas consequências materiais e psicológicas, relacionamentos abusivos, sexualidade, famílias não nucleares e, claro, relacionamentos homossexuais e identidades que transitam nas fronteiras entre os gêneros, o que lhe garantiu o título de *queer show* entre seus fãs.

4.2. Peace and Love on the Planet Earth – A sociedade *gem*

Rose: *Steven, a very long time ago, Gems tried to do something... very bad. It was something that would have damaged the Earth. Some Gems, like your mother, Garnet, and myself, felt that this was unfair to the life that already existed here, and so we swore to never let the Earth be used for their... purposes. Even if it meant- Even if it meant we could never go home.*

- On The Road

Por SU possuir uma narrativa complexa é necessário que sejam feitas explicações sobre alguns elementos que compõe a cultura e a sociedade das *gems*, para, assim, melhor contextualizar a análise das personagens.

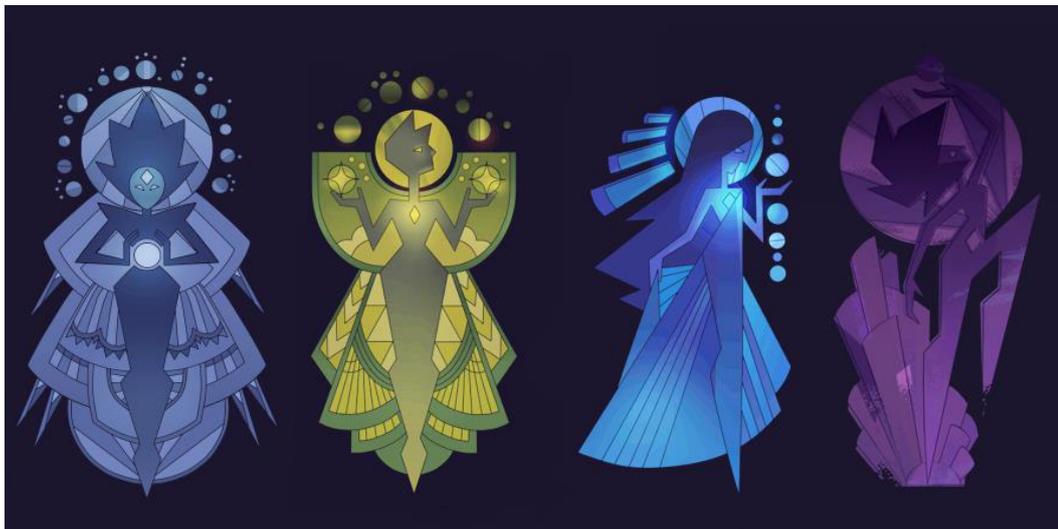
As *gems* são uma raça alienígena inorgânica que habita um planeta fora do Sistema Solar que é chamado no desenho apenas de *Homeworld* (Planeta Natal). Sugar criou as *gems* baseadas em pedras e metais preciosos e cada *gem* possui uma gema em seu corpo que corresponde a sua pedra/metal e que é basicamente sua essência e fonte de seus poderes, sendo seus corpos físicos, como Pearl explicou em um dos episódios, apenas a manifestação material consciente da luz. Deixando de lado as implicações desse conceito em relação às leis da Física, o fato dos corpos das *gems* serem uma manifestação implica que eles não são fixos, que eles podem ser desfeitos e modificados de acordo com a vontade da *gem*.

Um ponto importante a ser ressaltado é que a sociedade das *gems*, criada por Sugar, é formada apenas por seres que se identificam com o gênero feminino, o que é especificado pelo fato delas usarem os pronomes *She/Her*⁶ para se referirem umas as outras. Apesar de suas características físicas serem comumente associadas ao sexo feminino, não fica claro no desenho se as *gems* possuem um sexo biológico e quais foram os fatores que influenciaram a sua identificação com o gênero feminino. Também é notável que as *gems* não fazem distinção entre um corpo que é masculino ou o corpo que é feminino. Em vários momentos do desenho quando as *Homeworlds Gems* chegam à Terra para enfrentar as *Crystal Gems*, elas pensam que, devido a sua gema, Steven é sua mãe, Rose Quartz, que apenas adotou uma outra forma.

Isso se dá porque a divisão social das *gems* é feita através de espécies de acordo com a tipologia de sua de pedra ou metal. Cada *gem* é formada para uma função específica e para ocupar uma posição previamente determinada na ordem social. Toda *quartz* é feita para ser uma guerreira, toda *ruby* é feita para ser uma soldada de baixo escalão, toda *sapphire* é feita para pertencer à corte e ter visões do futuro para auxiliar nas decisões políticas e estratégias militares etc. As *gems* vivem sob um totalitarismo oligárquico e no topo de sua pirâmide social está a *Great Diamond Authority* (Grande Autoridade Diamante), composto pelas quatro *Diamonds* (Figura 4) que governam toda a sociedade, e toda *gem* é, sem exceção, criada sob a ordem de uma delas. E as *gems* reconhecem que só que existem por causa e em função de uma *Diamond* e em resposta, mas não em todos os casos como veremos, a ama e a obedece incondicionalmente.

⁶ Pronomes femininos ela/dela no inglês.

Figura 4: The Great Diamond Authority



Fonte: <https://dentrodachamine.wordpress.com> (2017)

Outro fato que precisa ser abordado para o melhor entendimento da nossa análise é que as *gems* não nascem de um pai e uma mãe, elas são formadas; elas se reproduzem assexuadamente e brotam de escavações feitas em rochas que foram devidamente preparadas para tal. Elas já emergem em formas definidas, sabendo quem são e qual a função que elas desempenham na sociedade. Com uma tecnologia bem mais avançada que a terrestre, as *gems* exploram o universo a fim de achar planetas compatíveis com sua fisiologia, para serem colonizados e modificados para a construção dos *Kindergardens* (Jardim de Infância), espécies de plantações-berçários onde novas *gems* serão formadas.

É explicado ao longo dos episódios que há, mais ou menos, 7,000 anos as *gems*, sob o comando da *Pink* e da *Blue Diamond*, invadiram o planeta Terra com o objetivo de colonizá-lo para a construção de *Kindergardens*, através das terramorfações que consequentemente iria destruir toda a vida no planeta. No entanto, uma das comandantes da *Pink Diamond*, *Rose Quartz*, se encantou pelo planeta e decidiu se rebelar contra a *Great Diamond Authority* e defender a Terra. Junto com outras *gems* que discordam das leis das *Diamonds*, *Rose Quartz* forma as *Crystal Gems*, e inicia uma guerra civil, pelo destino da Terra, que durou aproximadamente mil anos e só terminou quando *Rose Quartz* despedaçou a gema de *Pink Diamond*. As únicas *Crystal Gems* sobreviventes foram *Rose*, *Pearl* e *Garnet* que passaram a viver na Terra e lutar contra as *gems* corrompidas, *gems* cujas gemas foram danificadas durante a guerra e transformaram-se em monstros.

Quinhentos anos após a guerra, *Amethyst* se junta ao grupo, sendo uma *gem* que

demorou mais do que o devido para emergir de um dos *Kindergardens*. Aproximadamente 5,230 anos depois, *Rose Quartz* (Figura 5) conhece e se apaixona por um humano, o músico de pouco sucesso, Greg Universe e decide dar a luz a um filho dele, mas para isso ela precisa abrir mão de sua forma física, pois ela e seu filho não poderiam existir simultaneamente através da mesma gema. Assim, ela desaparece no momento em que *Steven* nasce, nunca podendo conhecer seu filho.

Figura 5: Greg e Rose Quartz grávida de Steven



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

O desenho começa quando Steven possui 11 anos e como em toda história *come-of-age*, narra todos os acontecimentos da perspectiva do garoto enquanto ele cresce, tentando conciliar seu destino mágico com ser um pré-adolescente comum, e aprendendo mais sobre os seus poderes e sobre o passado das *Crystal Gems* e de sua mãe.

4.3. Alone Together – Fusões e as metáforas para relacionamentos

Outro aspecto que vamos abordar antes da análise das personagens são as Fusões. A Fusão acontece quando *gems* se fundem uma com a outra criando um novo ser. Steven descobre sobre a habilidade das *gems* de se fundirem no episódio *Giant Woman*, onde Pearl explica que, para as *gems* se fundirem elas precisam dançar juntas de formar a sincronizar seus corpos e assim, tornando-se uma nova *gem*, com a aparência e a personalidade combinada das *gems* que a formaram, muito maior e muito mais forte. No decorrer do desenho percebe-se que a dança que Pearl comenta não é obrigatória e que sua função é

apenas criar uma sintonia entre as *gems* de modo que elas consigam sincronizar seus corpos e mentes.

As Fusões nada mais são do que a metáfora que Sugar criou para abordar relacionamentos na série animada: um relacionamento de amizade e confiança, um relacionamento amoroso ou até mesmo um relacionamento sexual. Fica claro através das falas das *gems* que a Fusão é um ato extremamente íntimo, que só é realizado em situações específicas e que, muito mais do que uma forma para tornar-se mais forte, a Fusão é uma forma que as *gems* se conectam umas com as outras, ou com o objetivo de aproximá-las ou por terem um objetivo em comum.

Desse modo, a metáfora das Fusões é usada em SU para apresentar diversos conceitos que talvez possam ser muito complexos de serem explicados para crianças, como o sexo, relacionamento abusivo e estupro. A Fusão é algo que só pode ocorrer se as *gems* envolvidas estão de acordo com o ato, e no desenho nos deparamos com *gems* que se fundem por motivos errados e causam uma Fusão instável que faz mal as envolvidas, ou até *gems* que são forçadas a se fundirem umas com as outras.

Figura 6: Fusão de cinco rubys



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Na *Homeworld* as *gems* só utilizam a Fusão com único propósito de se tornarem mais fortes e só é permitida a Fusão entre *gems* que pertencem ao mesmo tipo, formando apenas uma versão maior e mais forte daquelas *gems* (Figura 6). A Fusão entre duas *gems* diferentes é vista, nessa sociedade, como algo proibido e condenável, podendo, assim, criar um paralelo com o preconceito contra relacionamentos homossexuais em nossa sociedade,

que será que mais profundamente abordado na próxima fase da pesquisa.

4.4. Garnet, Amethyst and Pearl and Steven! – Metodologia de pesquisa

Para a realização do trabalho foi feita uma pesquisa documental do desenho animado Steven Universe, que se baseia na utilização de materiais que ainda não receberam tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa (Gil, 1991). Foram assistidas as cinco temporadas do desenho disponibilizadas pelo site **Tocatoon**⁷, pois são vinculados os episódios com o áudio original, em inglês, e legendas em português. Foi preferido basear a análise na versão do desenho com o áudio em inglês, com o objetivo de não perder os significados atrelados à narrativa original, que tende a mudar na dublagem de qualquer obra audiovisual.

SU é um desenho que nos apresenta uma variedade de personagens interessantes, todas com histórias de fundo ricas e complexas que nos renderiam análises valiosas. Porém, nos limitamos a analisar os quatro protagonistas da série: *Steven*, *Pearl*, *Amethyst*, *Garnet*, e *Stevonnie*, que apesar de não ser recorrente em todos os episódios, traz aspectos relevantes a serem analisados nessa pesquisa.

Alguns episódios receberam ênfase durante o presente trabalho por narrarem cenas relevantes para os objetivos da pesquisa: o nono episódio da segunda temporada, *We Need To Talk* (Temos que conversar)⁸; o oitavo episódio da terceira temporada, *Mr. Greg* (Sr. Greg); o quinquagésimo segundo episódio da primeira temporada, *Jailbreak* (Libertador); o vigésimo segundo episódio da segunda temporada, *The Answer* (A Resposta); e o trigésimo sétimo episódio da primeira temporada, *Alone Together* (Juntos e Sozinhos).

Tendo por objetivo verificar o modo que tais personagens subvertem as noções da identidade de gênero que são comumente aceitas em nossa sociedade, nossa pesquisa analisou os elementos visuais do desenho: design das personagens, gestos, expressões, cores e cenários; e os elementos narrativos: falas, diálogos e as músicas cantadas pelas personagens escolhidas.

As informações coletadas dos elementos estudados e selecionados foram analisadas pelo método da *Análise de Conteúdo*, que consiste em um conjunto de técnicas de análise das comunicações que tem por objetivo “a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou, eventualmente, de recepção), inferência esta que recorre a

⁷ <http://tocatoon.com/>

⁸ Os títulos dos episódios da versão brasileira de Steven Universe estão entre parênteses.

indicadores (quantitativos ou não)” (BARDIN, 2009, p. 38). A escolha pelo método de Análise de Conteúdo de Bardin (2009), por não se tratar de um procedimento puramente descritivo, mas sim, de um método que relaciona os dados coletados com a teoria.

4.4.1. *I Am My Mom – Steven*

Rose Quartz: *Steven, we can't both exist. I'm going to become half of you. And I need you to know that every moment you love being yourself, that's me, loving you and loving being you. Because you're going to be something extraordinary. You're going to be a human being.*

- **Lion 3: Straight to Video**

Steven Universe (Figura 7) é o protagonista que dá nome ao desenho e foi inspirado no irmão mais novo de Rebecca Sugar, Steven Sugar, que também trabalha como *storyboarder* no desenho. Rebecca disse em entrevistas que queria que Steven retratasse o que sentiu ao crescer com seu irmão, o sentimento de conforto de ter sempre um amigo por perto para lhe apoiar e ajudar a passar pelos momentos difíceis, e é exatamente esse sentimento que o personagem traz.

Figura 6: Steven com seu escudo



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Com onze anos no início do desenho, Steven é um garoto baixinho para sua idade; rechonchudo e de cabelos pretos encaracolados, ele sempre está usando uma camisa vermelha estampada por uma estrela, calça jeans e chinelos de dedo. Sua pedra é um quartzo rosa e se encontra no local onde deveria estar seu umbigo, o mesmo local onde ficava a pedra de sua mãe. Steven possui uma personalidade gentil e divertida e sempre tenta ver o lado bom de cada situação e de cada pessoa, característica que ele aprendeu com seu pai, que sempre tenta lidar com a vida de maneira leve e otimista.

Uma das características mais marcantes da personalidade de Steven é sua empatia. O garoto mostra se importar muito com os outros e na maioria dos episódios ele está sempre se dispondo a ajudar alguém a resolver seus problemas, seja um cidadão de Beach City, seja, uma *gem* inimiga.

Steven se identifica com o gênero masculino e, até o ponto que o desenho mostrou, o garoto é heterossexual, porém ele não apresenta a maioria das características que vemos em outros personagens masculinos em desenhos animados, muito menos quando esse personagem é o protagonista da animação. Steven não é alto, nem musculoso e, apesar de ter herdado todas as habilidades de sua mãe que era uma *gem* poderosa, nenhum dos seus poderes são agressivos, ou feitos para atacar alguém: ele cria uma bolha de proteção, cura as pessoas e possui fitocinese, que é a habilidade de animar e controlar plantas; habilidades estas que comumente são associadas com personagens femininas; Na verdade, a maioria das características da personalidade de Steven são geralmente reservadas as garotas em outros desenhos. O garoto também não é mostrado como fraco e meio burro, como geralmente são retratados os personagens masculinos que não seguem um modelo de masculinidade, principalmente para fazer contraste com uma personagem feminina forte. Em SU não é feita uma dicotomia fraco/forte entre as personagens, principalmente se compararmos Steven com Connie, sua melhor amiga.

Quando Connie começou a se envolver na parte mágica da vida de Steven, ela decidiu aprender a lutar com uma espada, e assim o garoto dá à menina a espada que ele herdou de sua mãe, enquanto ele usa a arma de sua gema, que é um escudo cor-de-rosa com o desenho de uma rosa no meio. Connie possui uma visão analítica e uma personalidade mais racional, enquanto Steven é sensível e se comove facilmente com qualquer coisa, sempre chorando em diversos episódios.

No entanto essa diferença nas personalidades das personagens não faz com que um seja colocado como forte e o outro como fraco, como o que protege e o outro que é protegido; Connie e Steven são ambos fortes, ambos são corajosos e grandes guerreiros em

batalhas, mostrando que o menino não precisa proteger a garota, ou o contrário, ambos podem lutar juntos.

Figura 7: Connie e Steven lutando juntos



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

4.4.2. *Do It For Her – Pearl*

Pearl: *Everything I ever did, I did for her. Now she's gone, but I'm still here. Sometimes, I wonder if she can see me through your eyes. What would she think of me now?*

Steven: *I think you are pretty great.*

- **Rose's Scabbard**

Pearl (Figura 9) é uma das mais antigas *Crystal Gems*, sendo mostrado que ela foi uma das primeiras *gems* a se juntar à Rose na rebelião. No desenho ainda não fica claro qual é exatamente a origem de Pearl e como ela conheceu Rose e se juntou a sua causa, mas a relação das duas é muito explorada em SU e é um dos pontos mais importantes na construção da personagem. A arma de sua gema é uma lança e ela possui o poder de projetar imagens através de sua gema, e criar hologramas de si mesma.

Figura 8: Pearl e sua lança



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Magra e de estatura mediana, Pearl possui uma pele muito clara, quase branca, um nariz grande e pontudo, grandes olhos azuis e um cabelo curto em um tom de rosa pastel, possuindo uma aparência andrógena. Sua gema é uma pérola que se encontra na sua testa e a sua roupa varia no decorrer da série, pois todas as vezes que uma *gem* tem sua forma física desfeita, ela pode se refazer e esse processo geralmente cria variações em as suas vestimentas; porém sempre são roupas delicadas, de tons claros que lembram as roupas de uma bailarina.

Pearl muitas vezes se mostra arrogante e um pouco intransigente; porém organizada e responsável, sempre levando as missões das *Crystal Gems* muito a sério e sempre se preocupando com Steven de forma maternal. Muito perfeccionista, ela sempre exige muito de si e dos outros e sempre está em busca de reconhecimento e aprovação por suas ações, o que pode ser associada com sua função original na *Homeworld*, uma serva. Toda *pearl* é criada para estar na base da hierarquia da sociedade *gem* e para servir às *gems* mais poderosas, e essa fato fica evidente na forma de agir da personagem, que se mostra insegura de seu valor.

Apesar de, como falado anteriormente, ainda não ter sido mostrado como Pearl conheceu Rose Quartz, é mostrado várias vezes o possível motivo de ela ter se unido à líder rebelde: Rose valorizava Pearl, ela a achava importante e capaz, e por isso Pearl a amava e esse amor é o que guia muitas das ações da personagem durante SU. Em diversos episódios, é

mostrado como Pearl ainda está, de certa forma, em luto pela partida de Rose, que era tudo para ela.

O amor que Pearl sentia fica evidente em dois episódios: no episódio da segunda temporada, *We Need To Talk* é mostrado um *flashback* da época em que Rose ainda existia, onde mostra Rose cantando uma música para Greg, que estava tocando junto com Garnet e Amethyst, enquanto Pearl está em um canto assistindo a cena, enciumada. Então ela parece ter uma ideia, vai até Rose e cochicha algo em seu ouvido. Logo as duas começam a dançar juntas (Figura 10) e a todo o momento Pearl olha para Greg com uma expressão de malícia e triunfo, até que as duas se aproximam como se fossem se beijar (em uma cena que foi censurada em vários países)⁹ e uma luz as envolve, formando, assim, a Fusão *Rainbow Quartz*.

Figura 9: Rose e Pearl prestes a se fundirem



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Além de o episódio mostrar como Pearl tentava disputar a atenção de Rose com Greg, demonstra que nem sempre uma Fusão é feita pelos motivos certos. Enquanto Rose se funde porque Pearl sugere que a aparição de Rainbow Quartz iria causar um efeito legal no vídeo que Greg estava gravando, Pearl se funde com Rose para mostrar a Greg que ela e Rose possuíam uma relação especial; que ela podia se conectar com Rose de uma forma que Greg nunca poderia, porque ele era um humano.

O outro episódio onde é abordado o amor que Pearl sentia por Rose é o episódio musical *Mr. Greg*, da terceira temporada, onde, após Greg descobrir que havia ganhado uma

⁹ <https://moviepilot.com/posts/3747328>

grande quantidade de dinheiro pelos direitos autorais de uma música, Steven o convence que eles deveriam fazer uma viagem e decide que Pearl vá junto. Ao longo do episódio fica claro que Pearl ainda sente ressentimento em relação à Greg e em certo momento, quando pensa que todos estão dormindo, ela canta:

*I was fine with the men (Eu estava bem com os homens)
Who would come into her life now and again (Que entravam na vida dela vez ou outra)
I was fine 'cause I knew (Eu estava bem porque eu sabia)
That they didn't really matter until you (Que eles realmente não importavam, até você)*

*I was fine when you came (Eu estava bem quando você veio)
And we fought like it was all some silly game (E nós brigamos como se tudo fosse um jogo bobo)
Over her, who she'd choose (Por ela, quem ela escolheria)
After all those years I never thought I'd lose (Depois de todos esses anos eu não pensei que perderia)*

*It's over, isn't it? Isn't it? (Acabou não é? Não é?)
Isn't it over? X2 (Não acabou?)
You won and she chose you (Você ganhou e ela ate escolheu)
And she loved you and she's gone (E ela te amou e ela se foi)
It's over, isn't it? (Acabou não é?)
Why can't I move on? (Por que não posso seguir em frente?)*

[...]

Who am I now in this world without her? (Quem eu sou nesse mundo sem ela?)

(Trechos da música *It's over, isn't it?* do episódio *Mr. Greg*, tradução da autora)

No desenho fica explícito que o amor que Pearl sente por Rose é um amor romântico, não sendo necessárias confirmações dos criadores em entrevistas¹⁰ para deixar claro que a personagem é homossexual, e isso tem destacado SU de outros desenhos infanto-juvenis. Apesar da personagem não ter um sexo definido, Pearl ainda se identifica como uma mulher que se sente sexualmente atraída por outra mulher, exemplificando o argumento de Butler (2012) que a continuidade entre sexo, gênero e desejo é fictícia.

4.4.3. *Tower of Mistakes - Amethyst*

Amethyst: *Steven – I can't win. No matter what I do, no matter how hard I work, she came out right, and I came out... wrong...*

Steven: *That's just what Jasper thinks! She's the only one who thinks that you should be like her! Stop trying to be like Jasper. You're nothing like Jasper! You're like me! Because we're both not like anybody! And yeah, it*

¹⁰ É comum quando, em outros desenhos animados, algum personagem dá indicações sutis que é homossexual ou que está em um relacionamento com um personagem do mesmo sexo, o fato é confirmado ou negado em alguma entrevista dada por alguém da equipe, como é o caso de *Hora de Aventura*; em uma entrevista uma das dubladoras confirmou que sua personagem, Marceline, havia sido namorada da personagem *Bubblegum*, porém no desenho, apesar de serem íntimas, não é possível confirmar qual o verdadeiro relacionamento delas.

sucks. But at least I've got you. And you've got me. So stop leaving me out of this.

- **Earthlings**

Amethyst (Figura 11) é a *gem* mais despreocupada do grupo, portando-se às vezes de forma infantil e selvagem. Baixa e gorda, Amethyst possui a pele lavanda, o cabelo liso e comprido em tom claro de lilás, quase branco, com a franja cobrindo um dos olhos, lábios cheios e um corpo curvilíneo que lhe dá uma aparência de sensualidade. Suas roupas corroboram para essa aparência: apesar de, como no caso de Pearl, sua vestimenta sofrer variações durante o desenho, elas sempre são mais decotadas, com detalhes rasgados, em tons de branco e preto, dando um ar de rebeldia à personagem. A gema de Amethyst é uma ametista, localizada em seu peito, e a sua arma é um chicote. As habilidades da personagem para mudar de forma parecem ser maiores do que as das outras *gems*, pois ela está mudando sempre a forma do seu corpo, geralmente se transformando em animais ou em objetos.

Figura 10: Amethyst e seu chicote



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Talvez por não ter participado da guerra das *gems* e nunca ter morado na Homeworld, Amethyst é indisciplinada, as vezes mal-educada e imprudente, não parecendo levar nada com muita seriedade, o que a faz entrar em muitos conflitos com Pearl. A prioridade da personagem, na maioria das vezes, é se divertir, fazendo coisas consideradas

sem sentido para as outras, como comer e dormir, sendo que gems não possuem necessidades fisiológicas, e colecionando, em seu quarto, lixo e coisas estranhas, como postes de iluminação e móveis quebrados, que ela encontra na rua, para desespero de Pearl.

No entanto, a personagem mostra que essas características não a fazem pior que as outras *Crystal Gems*. Amethyst também é corajosa, honesta e possui uma personalidade calorosa, sempre tenta ajudar Steven quando o garoto precisa, ou tentando animá-lo quando ele está triste. Porém, um dos pontos interessantes que a narrativa trabalha na personagem é a sua baixa-autoestima.

Amethyst é uma *gem* que foi formada na Terra, em um dos *Kindergardens* que foram construídos antes da guerra, e por ter demorado quinhentos anos a mais do tempo que deveria ter eclodido, ela foi formada de maneira errada. Amethyst é um tipo de *quartz*, que são feitas para serem guerreiras grandes e fortes, porém a *gem* saiu muito menor do que deveria; para os padrões da *Homeworld*, ela é uma *gem* defeituosa.

O fato nunca pareceu preocupar a personagem, mas isso muda no final da primeira temporada do desenho, quando *Homeworld Gems* descobrem que as integrantes do grupo rebelde estão vivas e vão para a Terra. Entre essas *gems* está *Jasper* (FIGURA 12), uma *gem* que também é um tipo de *quartz* que foi formada na Terra e odeia as *Crystal Gems*, principalmente *Rose Quartz* por ela ter despedaçado *Pink Diamond*, que era a *Diamond* a qual ela pertencia. Jasper, diferente de Amethyst, é o modelo perfeito de como uma *quartz* deve parecer: ela é alta, musculosa e forte. Ela é tudo o que Amethyst deveria ser, mas não é.

Figura 11: Jasper

Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

A personagem age como se o fato de não se enquadrar nos padrões de como uma *quartz* deveria ser não a incomodasse, mas em vários episódios da terceira temporada a Amethyst deixa transparecer seus sentimentos de inferioridade em relação à outra *gem*. A mensagem que pode ser apreendida na narrativa da personagem é quais os efeitos negativos que podem surgir ao se impor um padrão de sujeito ideal que não pode ser alcançado. No decorrer dos episódios, Amethyst encontra outras *gems* que, como ela, não foram formadas de acordo o padrão, e se orgulham disso, mostrando o valor da diversidade.

4.4.4. *Made of Love – Garnet*

Garnet: *Can you tell me? How was Ruby able to alter fate? Why was Sapphire ready to give up everything? What am I?*

Rose: *No more questions. Don't ever question this. You already are the answer.*

[...]

Steven: *So? What was it? The answer?*

Garnet: *...Love.*

Steven: *Uaaaaau! I knew it!*

Garnet: *So did I...*

- **The Answer**

Quase sempre se mostrando como uma personagem misteriosa e de poucas palavras, Garnet (Figura 13) é a mais alta do grupo de *gems*; com a pele em um tom escuro de rosa, e um cabelo preto black-power, a personagem está sempre usando óculos escuros espelhado, que esconde seus três olhos, e suas roupas parecem o figurino de uma banda *glam rock*¹¹ dos anos 1980. As gemas de Garnet são granadas e elas estão localizadas nas palmas de suas mãos, onde também surgem as suas armas, duas poderosas manoplas¹². Além de ser a mais alta a personagem é a mais poderosa fisicamente, entre as *Crystal Gems*, e tem a habilidade de soltar uma carga elétrica através de suas luvas.

Figura 12: Garnet e suas manoplas



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

A atual líder das *Crystal Gems* se mostra normalmente séria, centrada e muito confiante, sempre sendo respeitada pelo resto das *gems*, até mesmo por Amethyst, que geralmente não obedece ninguém. Perto de Steven, porém, se mostra mais comunicativa e bem-humorada, sempre demonstrando afeto pelo garoto e mostrando confiança de que ele vai conseguir aprender a usar os seus poderes.

Apesar de ser uma das protagonistas de SU, só no último episódio da primeira temporada, *Jailbreak*, é revelado que Garnet é a Fusão de duas outras *gems*, *Ruby* e *Sapphire*;

¹¹ Glam rock é uma abreviação de Glamour rock, que foi popular nos EUA nos anos 1980 e foi marcado pelos trajes e performances com muitos cílios postiços, purpurinas, saltos altos, batons, lantejoulas, paetês e trajes elétricos dos cantores.

¹² Luva de ferro que protege a mão, o punho e parte do antebraço <https://www.priberam.pt/dlpo/manoplas>

que escolhem estar fundidas de forma permanente por estarem apaixonadas uma pela outra. No final do episódio, quando Garnet precisa enfrentar Jasper para salvar seus amigos, a *gem* da Homeworld menospreza sua adversária ao dizer que a Fusão é apenas um truque barato que *gems* fracas utilizam para ficarem mais fortes. Durante a batalha entre as duas Garnet, canta os versos da música *Stronger Than You* (Mais Forte Que Você):

[...]

Go ahead and try and hit me if you're able (Vá em frente e tente me acertar se você for capaz)
Can't you see that my relationship is stable? (Você não consegue ver que a minha relação é estável?)
I can see you hate the way we intermingle (Eu posso ver que você odeia a maneira como nos misturamos)
But I think you're just mad 'cause you're single (Mas eu penso que você só está irritada por ser sozinha)

And you're not gonna stop what we made together (E você não irá parar o que nós fizemos juntas)
We are gonna stay like this forever (Nós vamos permanecer desse jeito para sempre)
If you break us apart, we'll just come back newer (Se você nos separar, nós apenas voltaremos)
And we'll always be twice the gem that you are (E nós vamos ser sempre o dobro da gem que você é)

I am made of love (Eu sou feita de amor)

Of love x3 (De amor)

[...]

This is who we are (Essa é quem nós somos)
This is who I am (Essa é quem eu sou)
And if you think you can stop me (E se você pensa que pode me parar)
Then you need to think again (Então você precisa pensar de novo)

Because I am a feeling (Porque eu sou um sentimento)

And I will never end (E eu nunca vou ter fim)

[...]

But I am even more than the two of them (Mas eu sou ainda mais do que duas delas)
Everything they care about is what I am (Tudo o que elas se importam é o que eu sou)
I am their fury. I am their patience (Eu sou sua fúria. Eu sou sua paciência)
I am a conversation (Eu sou uma conversa)

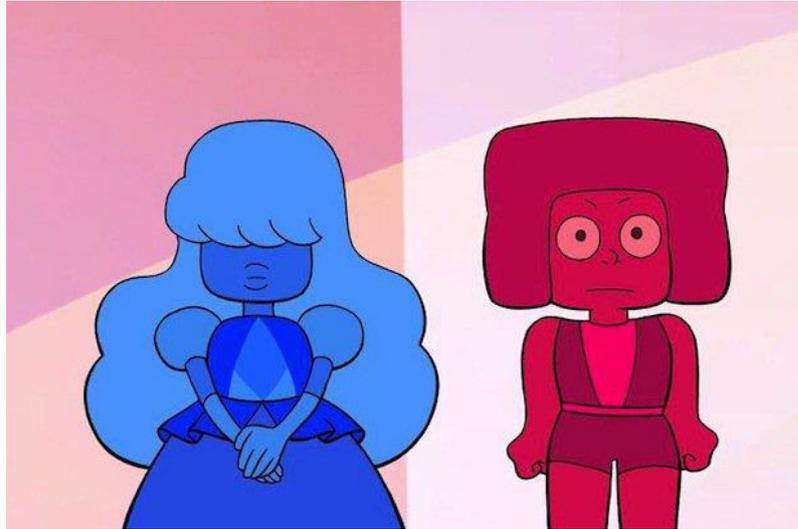
(Trechos da música *Stronger Than You* do episódio Jailbreak, tradução da autora)

Na descrição das Fusões foi dito que as *gems* precisavam dançar juntas para estarem em sincronia e poderem se fundir, mas isso não se aplica à Ruby e Sapphire; como mostrado no episódio citado, e, em vários outros, as duas *gems* conseguem se fundir, ao apenas se abraçarem, como se o mero fato de elas estarem na presença uma da outra já proporcionasse a sintonia e a intimidade necessárias para a Fusão.

Nos episódios em que Sapphire e Ruby (Figura 14) são mostradas separadas, nota-se uma oposição binária quando comparamos as duas: Ruby é emocional, impulsiva e se irrita com facilidade, além do design da personagem ser todo em tons de vermelho, e ela possuir uma aparência mais masculinizada; já Sapphire é racional, analítica e permanece sempre calma, consequência de sua habilidade de ver o futuro; o seu design é em tons de azul e a sua aparência traduz uma noção de feminilidade. Porém, o peso que as duas apresentam na

oposição é o mesmo, não existe uma positiva e uma negativa. As duas são representadas em uma relação simétrica de poder, onde as dicotomias de suas características se completam, para formar um todo igual, unitário e estável.

Figura 13: Sapphire e Ruby



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Garnet exemplifica o conceito de uma unidade identitária fictícia, mas que não é imposta pelo poder, e sim constituída pelo amor das personagens. Garnet é uma escolha. A personificação do amor que Ruby e Sapphire sentem uma pela outra, e sua personalidade estável, centrada e confiante é o resultado de um relacionamento amoroso saudável, onde as duas partes estão em harmonia e felizes.

A recepção do público foi extremamente positiva ao ponto de Garnet ser adotada pelos fãs de SU como um símbolo de poder e luta do movimento homossexual e da multidão *queer*. Em Maio de 2017 foi feita a gravação do vídeo oficial da música *Stronger Than You*, em um show que a dubladora de Garnet, Estelle, fez para uma multidão de fãs com blusas com os dizeres *Made of Love* (Feita de amor), e desenhos e bandeiras estampando as cores do movimento LGBTQI+ (Figura 15).

Figura 14: Cena do vídeo oficial de Stronger Than You



Fonte: <http://youtube.com> (2017)

Já no episódio *The Answer* (A Resposta), da segunda temporada, Garnet conta para Steven a história de como Ruby e Sapphire se apaixonaram, e como ela se tornou uma *Crystal Gem*. O episódio, narrado por Garnet, mostra a Terra na época em que o planeta estava em processo de colonização pela Homeworld. Sapphire pertencia à corte da Blue Diamond, que fazia parte da expedição de colonização; Ruby, junto com duas outras rubys, era responsável por proteger Sapphire. Blue Diamond então convoca Sapphire a sua presença e pede para que ela preveja se seu séquito será atacado pelo grupo rebelde, *Crystal Gems*. Sapphire responde que sim, que as rebeldes irão atacar, e que no processo ela e suas guardacostas serão desfeitas, mas, que no final, as rebeldes serão capturadas, deixando sua Diamond satisfeita com a resposta.

Depois de fazer o seu relato, Sapphire se mantém calmamente ao lado de suas protetoras, esperando o momento que as rebeldes irão atacar, pois, para ela o futuro era algo fixo e inevitável, que nunca poderia ser mudado. E como previsto, Rose Quartz e Pearl aparecem com espadas em punho, desfazendo a forma física de diversas *gems* que estavam no local. As três rubys se fundem em uma ruby maior, que logo é separada ao ser atacada por Rose, que desfaz a forma das outras duas rubys. No momento que Pearl está prestes a atacar Sapphire, Ruby percebe que a outra *gem* sabia que elas iriam ser atacadas e que ela seria desfeita, e havia aceitado calmamente o seu destino. No entanto, Ruby não havia.

No momento que Pearl desfere o golpe de sua espada, Ruby puxa Sapphire para longe do alcance do golpe e as duas, sem querer, se fundem pela primeira vez. A Garnet que surge é uma Garnet diferente da que nos é mostrado normalmente no desenho; é uma Garnet

confusa, tanto em sua reação, quanto em sua aparência incompleta, que mistura manchas de rosa e azul (Figura 16). Todos se mostram chocados com a fusão das duas, até mesmo Rose e Pearl, mas logo a última *gem* se desfaz da surpresa e se prepara para atacar a Fusão quando Rose a impede e as duas fogem. Surpresas com a fuga das rebeldes, Ruby e Sapphire se desfundem.

Figura 15: Primeira vez que Garnet é formada



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

As outras *gems* cercam as duas em multidão, enraivecidas e indignadas por ver duas *gems* diferentes se fundirem. Blue Diamond se mostra furiosa pelo acontecimento e acusa Sapphire, dizendo que aquele não era o cenário que ela havia previsto. A *gem* se mostra confusa e angustiada pela primeira vez no episódio, e com lágrimas escorrendo pelo rosto, diz que não entende o que aconteceu, que ela não havia previsto aquilo. Ruby então se coloca na frente de Sapphire dizendo que ela era a culpada de tudo. “Claramente”, diz Blue Diamond. “Como você ousa se fundir com um membro da minha corte? Você será despedaçada por isso!”

Ao perceber o que iria acontecer com Ruby, Sapphire toma uma atitude impensada e foge, levando a outra *gem* consigo, pulando da nave onde as duas estavam e caindo na Terra. O resto do episódio mostra as duas *gems* se conhecendo melhor, e se encantando, juntas, com as belezas da Terra. No final do episódio, em uma cena que, de acordo com Rebecca Sugar, foi inspirada no filme da Disney *A Bela Adormecida*, as duas dançam juntas (Figura 17) ao som dos acordes de *Stronger Than You* e se fundem intencionalmente pela primeira vez.

Figura 16: Sapphire e Ruby dançando em cena inspirada em A Bela Adormecida



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Tentando se acostumar com sua nova forma, Garnet acaba encontrando com Rose Quartz e Pearl, e mostra-se surpresa ao ver que Rose está contente em vê-la. *“Eu não aborreço você?”* pergunta. *“Eu? Quem se importa com o que eu sinto? Como você se sente é muito mais interessante!”*, responde Rose com uma gargalhada. Garnet mostra-se confusa sobre os seus sentimentos: *“Eu... Eu estou perdida, assustada e feliz. Como eu posso saber que eu prefiro ser isso a ser tudo o que eu deveria ser? Que eu prefiro fazer isso, a qualquer outra coisa que eu deveria fazer?”* Perguntas as quais Rose responde com um sorriso, apenas dizendo: *“Bem vinda a Terra”*.

Em entrevista, Rebecca Sugar fala como queria que o episódio *The Answer* parecesse com os filmes de contos-de-fada que ela assistia quando criança. Que sempre sonhava com o tipo de amor puro e inocente que era mostrado, mas que, como uma menina que se sentia atraída por outras meninas, ela não conseguia se reconhecer nas histórias de amor que esses filmes mostravam:

Mas para uma garota tendo sentimentos por outras garotas, havia um silêncio ensurdecedor. Não havia nada que dissesse “Esse sentimento que você está sentido por outra garota, isso é amor”. E se você perguntasse a alguém, “Isso significa alguma coisa?”, então a resposta está nas mãos de outra pessoa. E se isso vier em conjunto com algum tipo de carinho “Não se preocupe com isso” ou “Isso não necessariamente quer dizer alguma coisa”, ou se a pessoa só está confusa com a pergunta, você aprende rápido que você é confusa e os seus sentimentos também. Ou talvez você nem pense em perguntar,

porque você não foi encorajada durante toda a sua infância a pensar sobre seus próprios sentimentos e a gostar deles, e quando você consegue entender, você já aprendeu que esses sentimentos que você está tendo são inapropriados.

Eu acho que ao excluir conteúdo LGBT da mídia voltada para crianças, está se fazendo uma declaração muito clara de que isso é algo a ser ignorado, e que os sentimentos das pessoas que se sentem daquele jeito devem ser ignorados, elas devem ser ignoradas. E eu acho que isso é errado.¹³

Fica claro através da fala de Sugar, como a cultura e a mídia, como reflexo da sociedade, categorizam identidades homossexuais e outras identidades ininteligíveis, como impróprias e proibidas de serem discutidas com crianças. Identidades consideradas erradas e que não são vinculadas nos meios de comunicação dirigidas ao público infanto-juvenil, invisibilizando assim, os sujeitos – nesse caso, as crianças - que não se identificam com as identidades heterossexuais, em um exemplo claro da ação reguladora das relações de poder citada por Silva (2006).

4.4.5. *Steven? Connie? Stevonnie?*

Garnet: *Stevonnie listen to me. You are not two people, and you are not one person. You are an experience! Make sure that you're a good experience.*

- **Alone Together**

Mesmo aparecendo só em cinco episódios em todo o desenho, Stevonnie (Figura 18) é uma das personagens que traz uma das perspectivas mais interessantes sobre gênero para nossa pesquisa. Quase da mesma altura de Garnet e possuindo um cabelo longo ondulado e preto, Stevonnie é o resultado da Fusão entre Connie e Steven e, como toda Fusão, apresenta uma mistura das características de Steven e Connie, mostrando-se *divertide*¹⁴, inteligente e às vezes *insecure*.

¹³ Tradução feita pela autora de um trecho da entrevista de Rebecca Sugar para o site PBS News Hour: <https://www.pbs.org/newshour/arts/rebecca-sugar-steven-universe-lgbtq>

¹⁴ Foi decidido usar o Sistema El de linguagem não binária/neutra, de acordo com esse site: http://pt-br.identidades.wikia.com/wiki/Linguagem_n%C3%A3o-bin%C3%A1ria_ou_neutra

Figura 17: Stevonnie *armade* da espada de Connie e do escudo de Steven



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Sua primeira aparição é no episódio *Alone Together* (Sozinhos Juntos), da primeira temporada, quando as *gems* estão tentando ensinar Steven a como se fundir. Apesar de várias tentativas – e várias danças diferentes- eles não obtém nenhum resultado, fazendo Pearl se perguntar se o fato de Steven ser metade humano torne impossível para ele se fundir. Mais tarde quando o garoto está sentado com Connie na praia ele conta para a amiga sobre os seus receios de nunca conseguir se fundir, e não poder ser de nenhuma ajuda para o time. Connie responde que já o acha muito corajoso por conseguir dançar na frente de outras pessoas, e confessa que nunca dançou na frente de ninguém por vergonha.

Steven então convida a garota para dançar, já que só havia os dois na praia, e ela aceita. Enquanto os dois dançam, eles acabam esbarrando um no outro e Connie segura Steven para evitar que ele caia e os dois acabam se fundindo. *Impressionade* por ser capaz de se fundir, a Fusão corre para contar às outras *gems*. Pearl fica surpresa e um pouco receosa de uma fusão ser feita com um humano; Amethyst soa animada com a nova Fusão e é a responsável por nomeá-la de Stevonnie; e Garnet se mostra exultante e aconselha: “Você não é duas pessoas, e você não é uma pessoa. Você é uma experiência.”.

Stevonnie é a primeira personagem considerada não binária em SU, não se identificando com nenhum sexo, nem com nenhum gênero. Durante os episódios em que Stevonnie aparece nunca são usados pronomes específicos de gênero para se dirigir à

personagem, sempre sendo utilizados os pronomes para o gênero natural, do inglês, *They/Them*¹⁵.

Sugar disse que queria que Stevonnie passasse a sensação de quando a pessoa está crescendo - não se reconhecendo mais em seu próprio corpo, porque ele está mudando - e as pessoas também começam a perceber e a tratar a pessoa de uma forma diferente (Figura 19). Isso fica claro nas primeiras vezes que a Fusão aparece, pois, diferente de Garnet que já está fundida por milhares de anos, Stevonnie é um ser completamente novo e ainda não possui uma personalidade estável, sendo notório em alguns momentos como Steven ou Connie parecem controlar o corpo da *gem*.

Figura 18: Reações dos amigos de Steven ao conhecerem Stevonnie



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

Stevonnie parece personificar a fluidez e a falta de fronteiras entre gêneros, aproximando-se do discurso da teoria *queer*; relutando em ser facilmente *definide*, o que possibilitou vários desafios interessantes para a pesquisa que está demarcada pelas especificidades da língua portuguesa, que possui um grande número de classes gramaticais que sofrem variações de gênero. No português adjetivos, pronomes e artigos geralmente são classificados por um gênero masculino ou feminino, e quando é necessária a utilização de um pronome que englobe ambos, utilizasse a forma plural do masculino “eles”, tendo assim o masculino como identidade universal, e do feminino como o outro.

¹⁵ Pronomes de gênero neutro do inglês.

4.5. Subversões do gênero

Rose: *When a Gem is made, it's for a reason. They burst out of the ground already knowing what they're supposed to be, and then... that's what they are. Forever. But you, you're supposed to change. You're never the same even moment to moment -- you're allowed and expected to invent who you are. What an incredible power -- the ability to "grow up."*

- **Greg the Babysitter**

Em entrevistas, Rebecca Sugar disse que queria criar um desenho que não tivesse a divisão “desenho-para-meninos” e “desenho-para-meninas”, e sim um desenho que todas as crianças – e adultos – pudessem assistir. SU parece alcançar esse objetivo, mostrando-se um desenho onde lutas, comédia e romance misturam-se em uma narrativa complexa e bem construída.

A sociedade das *gems*, apresentada no desenho, é complexa, possui sua própria cultura e suas normas reguladoras, criando analogias interessantes com as leis que regulam nossa própria sociedade e com as identidades de continuidade fictícia que abordamos no segundo capítulo deste trabalho.

Da mesma forma que a nossa estrutura social é construída através de um poder, também o é a estrutura social das *gems*; porém, diferente do poder foucaultiano que produz as nossas leis culturais, o poder que rege a *Homeworld* possui um caráter fixo e hierárquico. No lugar de oposições binárias, as classificações dos sujeitos se dão através de tipologias baseadas em suas gemas que delimitam seu lugar na ordem social.

Há também nessa sociedade ideias “essencialistas” e “não-essencialistas” que permeiam as identidades, assim como discutido por Woodward (2006). As *gems* são fabricadas em tipos determinados para desempenhar uma função e pertencer a uma classe específica dentro da sociedade. Qualquer *gem* que não cumpra a função para qual foi feita, ou desobedeça às normas sociais deve ser despedaçada. Mesmo com essa noção essencialista, com essa noção fixa de identidade que estrutura as relações entre elas, ainda surgem as anomalias, as identidades ininteligíveis dentro dessa sociedade.

No episódio *Off Colors* (Fora das cores) da quinta temporada, Steven, ao ser levado para a *Homeworld*, conhece um grupo de *gems* (Figura 20) que vivem escondidas em partes marginais do planeta por fugirem das normas que regem a *Homeworld*: as gêmeas *Rutile* que possuem uma deformação, sendo duas *gems* que dividem o mesmo corpo e a mesma gema; *Padparadscha*, uma variedade de *Sapphire* que não consegue ter visões do

futuro, apenas visões de um passado recente; *Rhodonite*, uma fusão de duas *gems* diferentes; e *Flourite*, uma fusão de seis *gems* diferentes que, confirmada pela criadora, representa na animação uma relação de poliamor¹⁶.

Figura 19: *As Off Colors*



Fonte: <http://steven-universe.wikia.com> (2017)

São perceptíveis as metáforas usadas por Rebecca Sugar para representar como identidades que se desviam da matriz heterossexual da nossa sociedade, ou que se recusam a servir à função reprodutora que ela impõe, são excluídas e marginalizadas. Em uma sociedade onde todos os sujeitos apresentam cores vivas, estar fora das cores (*off colors*), significa não existir.

Steven Universe tem se mostrado um *locus* de questionamentos e desconstruções das identidades de gênero e sexuais na indústria cultural, convidando uma diversidade de pessoas a repensarem noções que ainda parecem muito fixas e engendradas em nossa sociedade. Não é possível ter certeza de todas as intenções e objetivos de Rebecca Sugar na criação dos complexos elementos e personagens de Steven Universe, mas, através da análise de conteúdo feita dos episódios e das personagens selecionadas é perceptível a representação de minorias sexuais e uma desconstrução das noções de gênero que são comuns à nossa

¹⁶ Poliamor é a prática, o desejo de ter mais de um relacionamento íntimo simultaneamente com o conhecimento e consentimento de todos os envolvidos.

sociedade. A mensagem fica ao espectador que assiste ao desenho é que não importa quem você é, quem você quer ser, ou quem você quer amar, você existe.

Assim Steven Universe cumpre o que Butler (2012) propõe na criação de novas repetições de condutas de gênero e sexualidade, criando, através das representações midiáticas, um espaço que transgrede as noções de identidade de gênero.

5 CONCLUSÃO

Através dessa pesquisa investigamos como o desenho animado Steven Universe vincula representações que transgridem as identidades sexuais e as identidades de gênero inteligíveis na nossa sociedade. Vimos que a partir da segunda do século XX a pós-modernidade transformou as estruturas que fundamentam a sociedade ocidental, mudando, assim, a forma como vivenciamos nossas identidades. Diante da fragmentação e da instabilidade, características dessa época de pós-modernidade, notou-se que a noção de quem nós somos e quem nós queremos ser, mudou radicalmente, trazendo o questionamento de que talvez as identidades não sejam algo inerente do sujeito.

Vimos como a identidade é uma noção construída pelo contexto social e cultural no qual estamos inseridos, e que nossas identidades são formadas através das relações com o diferente, com o outro. Essa noção “não-essencialista” da identidade, influenciou os estudos feministas nos anos 1960-70 a desenvolver o conceito de gênero, para afirmar que a nossa noção do que é feminino e masculino, assim como as noções de sexo biológico e sexualidade são constructos de uma matriz heterossexual reprodutora, que, através das oposições binárias criaram normas reguladores que estabelecessem uma identidade constituída por ideias coerentes entre gênero, sexo e desejo.

Porém são as identidades que se desviam dessa matriz heterossexual que revelam o caráter construído da identidade de gênero, e possibilita, assim, a subversão dessa construção, como as identidades examinadas nas personagens de Steven Universe, mostrando como o desenho pode se tornar um ponto de questionamento e subversão dessas noções fixas de identidade, ao criar novos tipos de representações sexuais e representação de gênero, criando, desse modo, novas repetições, novos significados para as nossas identidades.

Mesmo que Steven Universe esteja trazendo novas noções de como se viver o gênero e a sexualidade para o público infanto-juvenil, é perceptível que essa discussão necessita ser ampliada e é preciso que novas produções culturais vinculem representações que desconstruam as noções fixas e engendradas que as identidades ainda possuem na nossa sociedade.

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacro e Simulação**. Lisboa: Relógio D'água. 1991.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.
- BUTLER, Judith. **Fundamentos contingentes: o feminismo e a questão do “pós-modernismo”**. Cadernos Pagu n.11 – pp.11-42. 1998
- _____, Judith. **Problemas de gênero: Feminismo e a subversão da identidade**. 4ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- CONNOR, S. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo**. 4ª ed. São Paulo: Loyola, 1992.
- EVANGELISTA, J. E. **Elementos para uma crítica da cultura pós-moderna**. Revista Pedagógica - UNOCHAPECÓ - Ano 10- n. 20 - jan./jun. 2008.
- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- GOMES, Mariana Carvalho. **O desenho animado e suas representações de gênero: o feminino em “Irmão do Jorel”**. Comunicação Social, Ilhéus, UESC, 2016.
- GONÇALVES, Andréa Lisly. **História & Gênero**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2006.
- _____, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 6ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.
- _____, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Apicuri, 2016.
- HARVEY, D. **Condição pós-moderna**. 17ª ed. São Paulo: Loyola, 2008.
- HOHLFELDT, Antonio. Prefácio. In: FOSSATIO, Carolina. **Cinema de Animação: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011, p.7-8.
- JAMESON, F. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 2002.
- JODELET, D. 2001. **As representações sociais**. Rio de Janeiro, UERJ, p.420.
- KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru, Edusc, 2001.
- LAURETIS, Teresa de. The Technology of gender. Indiana University Press, 1987, p.1-30.
- LOURO, Guacira Lopes. **Teoria queer - uma política pós-identitária para a educação**. Revista Estudos Feministas, v. 9, n. 2, p. 541-553, 2001.

MARINHO, Celise Carolina Alvares. **Signos em Animação** – uma introdução à linguagem do desenho animado. Dissertação de Mestrado. PPG em Comunicação e Semiótica – PUCSP, 1992.

MERCER, K. Welcome to the jungle. In: RUTHERFORD, J. (org.) **Identity: community, culture, difference**. Londres: Lawrence and Wishart, 1990.

MORLEY, David. **Televisión, audiencias y estudios culturales**. Buenos Aires, Amorrortu editores, 1996.

PONGE, Robert. **1968, dos movimentos sociais à cultura**. Organon, Porto Alegre, nº 47, julho-dezembro, 2009, p.39 – 55.

PRECIADO, Beatriz. **Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”**. Revista Estudos Feministas, v. 9, n. 1, p. 11-20, janeiro-abril, 2011.

RAEL, Claudia Cordeiro. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs). **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. 9ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2013, p. 160-171.

SANTOS, Simone Olsiesky Dos. **Representações de gênero, transgressão e humor nas figuras infantis dos desenhos animados contemporâneos**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, 2010.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação & Realidade, v.1S, n .2, jul./dez. 1990.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 6ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

TEIXEIRA, Carla Cristina da Costa. **A linguagem visual das vinhetas da MTV: Videodesign como expressão da cultura pós-moderna**. Dissertação (Mestrado) orientadora: Denise Berruezo Portinari. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes, 2006.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 6ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.