



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

THAÍS LÚCIO NICOLAU

**UMA NOVA SHE-RA E AS TRANSFORMAÇÕES DA REPRESENTAÇÃO
FEMININA EM SÉRIES ANIMADAS**

**FORTALEZA
2022**

THAÍS LÚCIO NICOLAU

UMA NOVA SHE-RA E AS TRANSFORMAÇÕES DA REPRESENTAÇÃO FEMININA
EM SÉRIES ANIMADAS

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais, do Instituto Universidade Virtual, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientadora: Profa. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante

FORTALEZA
2022

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

- N548n Nicolau, Thaís Lúcio.
Uma nova She-Ra e as transformações da representação feminina em séries animadas / Thaís Lúcio Nicolau. – 2022.
78 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2022.
Orientação: Profa. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante.
1. Animação. 2. Mídia. 3. Feminismo. 4. Semiótica. 5. She-Ra. I. Título.

CDD 302.23

THAÍS LÚCIO NICOLAU

UMA NOVA SHE-RA E AS TRANSFORMAÇÕES DA REPRESENTAÇÃO FEMININA
EM SÉRIES ANIMADAS

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais, do Instituto Universidade Virtual, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: 09/12/2022.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante
(Orientadora) Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Me. Mara Franklin Bonates
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Para todas as crianças que estão em tratamento de câncer, vocês conseguem.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal do Ceará, por todas as vivências e conhecimentos adquiridos.

À Profa. Dra. Andrea Pinheiro, pela ótima orientação, disponibilidade e prontidão em sanar minhas dúvidas.

A todos os professores do curso de Sistemas e Mídias Digitais, mas fundamentalmente às professoras participantes da minha banca examinadora Georgia da Cruz Pereira e Mara Franklin Bonates pelo tempo, solicitude e pelas valiosas sugestões.

Ao meu grupo de amigos da faculdade, o Gartic, que esteve ao meu lado durante todo esse caminho no SMD, com carinho especial ao Vitor que veio comigo do CME, e à Morgana e ao Pedro que me ensinaram bastante sobre ser adulta.

Aos meus amigos de estágio, João Victor e Mariana, que só entraram na minha vida este ano, mas que durante nosso dia a dia me ouviram e contribuíram com este trabalho.

Às minhas melhores amigas, sempre disponíveis quando preciso desabafar ou fofocar, Isabelle e Letícia que, além de ser uma grande parceira, também foi a revisora deste trabalho.

À Thais Maia, por acreditar tanto em mim e me motivar a escrever este TCC.

À Associação Peter Pan que me deu de presente o futuro.

E, sobretudo, aos meus pais, Eduarda e Tarciso, que estão comigo desde sempre e nunca me deixaram faltar educação, recursos, apoio, fé, e, principalmente, amor. Muito obrigada, mãe e pai, é uma enorme sorte ser filha de vocês.

“E então, eu te conheci. Você nos inspirou. Você me inspirou. Não porque era o seu destino, mas porque você nunca deixou o medo te parar. E agora, eu escolho ser corajosa.”

(Rainha Angela, episódio “O Portal” – *She-Ra: e as Princesas do Poder*, 2019)

RESUMO

As mudanças na sociedade provenientes dos movimentos sociais encontraram na mídia uma forma de se estabelecer ainda mais no cotidiano coletivo. *She-Ra e as Princesas do Poder* é uma releitura de um desenho animado de 1985, *She-Ra: A Princesa do Poder*, que carrega em suas estruturas básicas, como narrativa e animação, transformações de símbolos já estabelecidos na versão anterior. Compreender essas alterações entre os dois desenhos animados e como os movimentos sociais, principalmente o movimento feminista, têm participação nestas mudanças é o objetivo deste trabalho. Foi realizada uma análise fílmica para entender os componentes básicos das duas obras audiovisuais, tornando possível realizar um estudo comparativo e definir um conjunto de signos que são semelhantes entre as duas obras, para assim perceber, com o uso de semiótica aplicada, como esses mesmos signos se comportam nas duas versões e, a partir de suas diferenças, como seus novos significados presentes em cada uma das narrativas consegue se firmar com a audiência. Para tanto, foi importante entender o poder exercido pela mídia na sociedade, considerar o contexto histórico do movimento feminista e, principalmente, compreender as modificações na representação do protagonismo feminino em desenhos animados ao longo dos anos. Por meio da análise, foi possível identificar os sinais do movimento feminista nas mudanças dos significados presentes em *She-Ra e as princesas do poder* e considerar a importância da releitura na reconstrução de uma personagem tão relevante na cultura *pop*.

Palavras-chaves: animação; mídia; feminismo; semiótica; *She-Ra*.

ABSTRACT

The changes in society arising from social movements found in the media a way to establish themselves even more in the collective daily life. *She-Ra and the Princesses of Power* is a reboot of a 1985 cartoon, *She-Ra: The Princess of Power*, which carries in its basic structures, such as narrative and animation, transformations of symbols already established in the previous version. Understanding these alterations between the two cartoons and how social movements, mainly the feminist movement, participate in these changes is the objective of this work. A film analysis was carried out to understand the basic components of the two audiovisual works, making it possible to carry out a comparative study and define a set of signs that are similar between the two works, in order to understand, with the use of applied semiotics, how these same signs behave in both versions and, based on their differences, how their new meanings present in each of the narratives manage to establish themselves with the audience. Therefore, it was important to understand the power exerted by the media in society, to consider the historical context of the feminist movement and, mainly, to understand the changes in the representation of female protagonism in cartoons over the years. Through the analysis, it was possible to identify the signs of the feminist movement in the changes in the meanings present in *She-Ra and the princesses of power* and to consider the importance of the rereading in the reconstruction of a character so relevant in pop culture.

Keywords: animation; media; feminism; semiotics; *She-Ra*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Anastasia.....	20
Figura 2 – Bertha Lutz.....	21
Figura 3 – Capa do Livro <i>Votes for Women. London: The Reformer's Press, 1907-8. Vol.1</i> ...	22
Figura 4 – O <i>Théâtre Optique</i>	29
Figura 5 – Betty Boop.....	35
Figura 6 – <i>Ultimate Princess Celebration</i>	38
Figura 7 – Milena.....	40
Figura 8 – She-Ra e Barbie.....	47
Figura 9 – She-Ra e parte da Rebelião (1985).....	50
Figura 10 – She-Ra e parte da Rebelião (2018).....	56
Figura 11 – Adora 1985 e 2018.....	63
Figura 12 – O beijo.....	65
Figura 13 – Espada do Poder de He-Man e Espada da proteção de She-Ra (1985).....	66
Figura 14 – Espada da proteção (2018).....	66
Figura 15 – Início transformações.....	68
Figura 16 – Transformação.....	69

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Comparação entre as duas séries animadas.....	61
Tabela 2 – Análise Semiótica (Adora 1985 e Adora 2018).....	65
Tabela 3 – Análise Semiótica (Espada da proteção 1985 e Espada da proteção 2018).....	67
Tabela 4 – Análise Semiótica (Transformação em She-Ra 1985 e Transformação em She-Ra 2018).....	70

SUMÁRIO

SUMÁRIO	12
1 INTRODUÇÃO	13
2 MÍDIA E FEMINISMOS	16
2.1 MÍDIA E MOVIMENTOS SOCIAIS	16
2.2 BREVE HISTÓRIA DO(S) FEMINISMO(S)	19
2.3 MÍDIA FEMINISTA	25
3 DESENHOS ANIMADOS E PROTAGONISMO FEMININO	28
3.1 ORIGEM DA ANIMAÇÃO	28
3.2 REPRESENTATIVIDADE, UMA EXIGÊNCIA	30
3.3 PROTAGONISTAS FEMININAS EM DESENHOS ANIMADOS	34
4 A PRINCESA DO PODER	42
4.1 METODOLOGIA	42
4.1.1 Entender	43
4.1.2 Comparar	44
4.1.3 Analisar	45
4.2 SHE-RA	46
4.2.1 She-Ra (1985)	47
4.2.1.1 Narrativa	48
4.2.1.2 Animação	49
4.2.1.3 Representatividade	50
4.2.2 Reboot	52
4.2.3 She-Ra (2018)	54
4.2.3.1 Narrativa	54
4.2.3.2 Animação	55
4.2.3.3 Representatividade	56
4.3 AS PRINCESAS DO PODER	57
4.3.3 Narrativas	58
4.3.2 Animações	60
4.3.3 Representatividades	61
4.4 ANÁLISE SEMIÓTICA	62
4.4.1 Adora	63
4.4.2 Espada da proteção	66
4.4.3 Transformação de Adora em She-Ra	68
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
FILMOGRAFIA	79

1 INTRODUÇÃO

A televisão (a mídia, de forma geral) tem papel no processo de socialização (BUCKINGHAM, 2007). Thompson (1989) evoca o poder das mídias na transmissão, na recepção e na produção de formas simbólicas que acabam por alcançar um grande grupo popular e serem responsáveis por inflar ideias e pensamentos em quem consome aquela mídia. Porém, exatamente por este papel de disseminar ideias e determinados pensamentos, nem tudo que é divulgado pode ser considerado uma verdade absoluta, sendo necessário prestar atenção aos valores que são vinculados por essas mídias. Gomes (2011, p. 194) afirma:

A “verdade” presente nos saberes estabelecidos pela mídia, tecida nas redes simbólicas das quais emergem discursos dos mais variados campos, produz modos de ser que constituem subjetividades. Na medida em que é também construtora e propagadora de imaginários, a mídia serve de referencial para a produção das identidades.

Dessa forma, a mídia apresenta-se ao público de diferentes maneiras, seja pela escrita em livros ou pela combinação de sons e imagens em filmes, televisão e desenhos animados. Os desenhos animados, como o nome já sugere, utilizam-se de técnica de animação para contar histórias e têm relação direta com a maioria dos públicos; apesar de algumas obras serem direcionadas às crianças, o consumo de animações não possui uma idade definida, estando ao alcance de todos pelas telas. Por isso, é válido estudá-los e perceber como eles podem conformar subjetividades.

As mudanças políticas e sociais ao longo dos anos também são responsáveis pelas transformações nas representações da mídia, pois trouxeram à tona esses temas. Um dos mais importantes movimentos sociais é o movimento feminista, que luta pelo direito das mulheres há mais de um século. Com isso, as mudanças nas representações femininas em filmes, séries e livros dão-se, em parte, pela influência do movimento (MENDES; SIQUEIRA, 2018).

Por isso, é interessante entender o que é produzido em conteúdos audiovisuais animados, pois é importante compreender o que tem sido produzido pelo audiovisual hegemônico para o consumo de crianças, principalmente meninas, e como isso afeta a construção de identidades que sejam representadas de forma consciente e que alcance as massas. A construção da percepção de gênero e dos papéis que eles devem ocupar na sociedade vem, também, das tecnologias como o cinema, por exemplo, e como a mulher é retratada nessas mídias (LAURETIS, 1994).

A produção de identidades por meio da mídia ocorre de maneira simbólica, mediante imagens, objetos, sentidos, músicas, textos e sinais, portanto, somos seres de linguagens, seres

simbólicos (SANTAELLA, 2002). Nesse contexto, um conceito importante é o da semiótica, que pode ser entendida como ciência dos signos e da linguagem (SANTAELLA, 2002). O signo deve ser pensado de forma ampla, como algo que, sob determinadas circunstâncias, significa algo para alguém (PEIRCE, 2000). Ou seja, o signo é uma representação da realidade atuando em lugar de alguma coisa/objeto/fenômeno/evento que está ausente. Dessa forma, a semiótica compreende que os signos atuam como uma interpretação subjetiva da realidade observada (SANTAELLA, 2002).

Apesar das ideias feministas já existirem há anos, a discussão sobre feminismo e a representação na mídia ainda é recente e, para uma real mudança no cenário das animações, por exemplo, fazem-se necessários ainda estudos aprofundados sobre o tema (LIMA, 2019).

Nesse contexto, *She-Ra: A Princesa do Poder* é um desenho animado lançado em 1985 e, em 2018, ganhou um *reboot* (uma releitura, uma nova versão), com um novo título: *She-Ra e as Princesas do Poder*. Pensar nas transformações desse desenho ao longo de décadas é uma forma de entender como as mudanças na sociedade, principalmente a partir de ideias feministas, transformam esse desenho animado, mudando seus significados e a representação de mulheres na mídia. Portanto, partindo das questões levantadas anteriormente de que os movimentos sociais podem contribuir com mudanças de abordagem nos conteúdos midiáticos, da possibilidade de se usar a semiótica como uma forma de interpretar a realidade e da necessidade de discussões mais profundas sobre feminismo e mídia, pode-se questionar: **Como as ideias feministas afetam a ressignificação dos signos na releitura de She-Ra?**

Com isso, o presente trabalho tem como objetivo analisar a relevância do feminismo na ressignificação de signos da releitura de “She-Ra”, percebendo como as mudanças sociais afetam as mudanças nas obras. Como objetivos específicos, o trabalho possui:

1. Compreender a necessidade de uma releitura;
2. Comparar alguns signos presentes no desenho de 1985 e no desenho de 2018;
3. Reconhecer as ideias feministas nas diferenças entre os dois desenhos.

Para tanto, no Capítulo 2 deste trabalho, discute-se a relação de poder entre mídia e sociedade (THOMPSON, 1989) e que, a partir disso, influencia e é influenciada por questões sociais, sendo responsável por construir identidades que se transformam em cultura (KELLNER, 2001). Em seguida, há um breve apanhado geral sobre a história do movimento feminista, percebendo como um mesmo movimento pode ocorrer de diferentes formas em diferentes partes do mundo, com foco no feminismo brasileiro. E, por último, apresenta-se a

ideia de uma mídia feminista, que leva em consideração não apenas o conteúdo proposto naquela obra, mas também todos os envolvidos na produção.

No Capítulo 3, são abordadas as perspectivas históricas das mudanças na técnica de animação, a importância da representatividade feminina no audiovisual e a evolução, segundo as ideias feministas, do protagonismo feminino em desenhos animados que atualmente são representados.

A metodologia da pesquisa é definida no primeiro tópico do Capítulo 4, em que é abordado o conceito de análise fílmica proposto por Vanoye e Goliot-Lété (2002), depois o conceito de estudo comparativo do Fachin (2001) e por último a semiótica de Peirce (2000), de forma a aplicar seus níveis triádicos para analisar um signo. Após a apresentação da metodologia, finalmente, no segundo tópico da seção 4, *She-Ra* e suas duas versões são apresentadas, iniciando-se, assim, a análise individual de cada série. No terceiro tópico do capítulo em questão, é realizada a comparação entre as duas séries, para pôr fim à análise semiótica do conjunto de signos elencados para a análise.

Por último, no Capítulo 5, encontram-se as considerações finais deste trabalho, com sugestões para trabalhos futuros e a conclusão dos resultados da análise das transformações da representação feminina nas séries animadas *She-Ra: A Princesa do Poder* e *She-Ra e as Princesas do Poder*.

2 MÍDIA E FEMINISMOS

Neste capítulo, discutiremos questões que envolvem mídia, feminismos e a relação entre eles. Apresentaremos ainda como a mídia evoluiu ao longo dos séculos alcançando a relevância que possui nos dias de hoje e qual a contribuição dos movimentos sociais sobre esta evolução. Com o passar do tempo, os movimentos sociais ganharam destaque na agenda cultural da sociedade contribuindo para a mudança de comportamentos e pensamentos. Como exemplo podemos citar que o protagonismo feminino em algumas obras atualmente é resultado de pressão do público e de movimentos sociais feministas que trouxeram discussões sobre os gêneros e os papéis que eles ocupam no corpo social, provando, assim, como estas lutas são capazes de pautar questões na agenda midiática (MENDES; SIQUEIRA, 2018).

2.1 MÍDIA E MOVIMENTOS SOCIAIS

Neste primeiro tópico, será abordado como a mídia é influenciada por movimentos sociais, com base nos discursos em ascensão de estudos culturais, do pós-colonialismo, do feminismo e do pós-modernismo. Partindo de sua evolução, a mídia atravessou vários estágios de desenvolvimento. Saiu de um contexto regional, oral e limitado, para uma comunicação em massa, rápida e durável, chegando a alcançar, assim, esferas de poder na sociedade e na economia. Este desenvolvimento da mídia na modernidade impactou de forma profunda a produção e o intercâmbio simbólico de mensagens que, agora, tornaram-se mercadoria, podendo ser vendidas e compradas, além de serem acessíveis aos indivíduos espalhados no tempo e no espaço (THOMPSON, 1989).

Os meios de comunicação têm relação com a produção, a circulação e o armazenamento dos materiais que possuem significado para os indivíduos que produzem e os que recebem (THOMPSON, 1989). Anteriormente, a comunicação era majoritariamente baseada na oralidade, contudo, o ser humano sempre sentiu a necessidade de registrar suas histórias e comunicar suas descobertas (SOUSA, 2004). Utilizando a própria natureza (pedra, areia, barro, madeira, casca e folha de árvore), foram criando as primeiras formas de registro para estabelecer uma comunicação duradoura. O surgimento da escrita, que criou e convencionou uma linguagem, estabeleceu uma certa facilidade na comunicação que agora possui regras mais claras e disseminadas.

Os meios de comunicação fazem uso dessas convenções conhecidas como “sistemas de signos”. Línguas, placas de trânsito, ícones presentes no meio digital, linguagem audiovisual e

entre outros são exemplos de sistemas de signos convencionados na sociedade que facilitam a comunicação, a interpretação e a difusão de ideias/mensagens já pré-estabelecidas no subconsciente coletivo. Para Sousa (2004, p. 103), “comunicar significa, em grande medida, significar e interpretar. Para comunicar com significado, as pessoas recorrem a signos”. Este tópico será retornado mais à frente neste trabalho, durante a explanação da abordagem metodológica, em que serão explicados mais detalhadamente os conceitos de signo e significado na perspectiva semiótica.

Thompson (1989) defende que o poder é caracterizado por diferentes tipos de ação e encontros penetrados em um fenômeno social. O autor argumenta que existem quatro principais poderes: “econômico”, “político”, “coercitivo” e “simbólico”. O poder econômico vem da atividade humana de produzir meios de subsistência a partir de uma matéria-prima e sua transformação, isso envolve várias formas de recursos financeiros e materiais. O poder político provém da ação de regulamentação de padrões e coordenação de indivíduos. Já o poder coercitivo vem do uso da força e/ou da ameaça para dominar o oponente.

Por último, o poder simbólico é o poder cultural que existe na transmissão, na recepção e na produção de formas simbólicas. Durante a produção ou a transmissão destas formas simbólicas, os indivíduos podem utilizá-las como forma de ação para liderar propostas, sugerir caminhos e até mesmo impulsionar uma revolta coletiva em massa, já que os meios de comunicação hoje estão presentes na palma das mãos, tornando a circulação de formas simbólicas mais fácil.

A mídia, formada principalmente pelo poder cultural, com a criação e a transmissão de símbolos e significados, vai além da disseminação de ideias e da construção de pensamentos, a mídia também é mercadoria e representa uma parcela da economia mundial, gerando altos lucros para quem produz. Segundo a 22ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2021-2025¹, produzida pela *PricewaterhouseCoopers* (PwC), uma das maiores multinacionais de consultoria e auditoria do mundo, o setor de mídia no Brasil deverá crescer 4,7% até o fim de 2025, em valores de mercado, o segmento pode chegar à marca de US\$ 38 bilhões. Prova-se, assim, que esta transmissão de signos gera ganho para grandes produtoras de conteúdo que seguem produzindo e reafirmando posições que têm retorno financeiro.

Portanto, a partir dos signos difundidos pelas mídias podemos construir significados que, dependendo do alcance do material que está sendo divulgado, podem atingir um grande

¹ Disponível em:

<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividade/entretenimento-midia/2021/outlook-2021.html> Acesso em 21 set. 2022

público e gerar consequências culturais. Douglas Kellner (2001) fala sobre a cultura propagada pelas mídias e como elas terão consequências na construção das identidades dos sujeitos. Para o autor, “a cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecno capitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global” (KELLNER, 2001, p. 9).

As mensagens oferecidas pela mídia não são a realidade, mas permitem ao leitor construir formas simbólicas de representação que se conectam com a realidade concreta (GREGOLIN, 2008). Diante disso, o reforço constante de determinados pensamentos está presente em nossa atual cultura midiática, por exemplo, por meio do estímulo ao compartilhamento de conteúdo, outrora particular. Logo, essas ideias se tornam, em alguns momentos, partes do senso comum, ajudando a criar modelos a serem seguidos e estabelecendo estilos de vida (SILVA *et al.*, 2016).

Todavia, as mudanças políticas ao longo dos anos resultaram numa política cultural que trouxe atenção crítica para a produção de identidades plurais e as lutas em torno da visibilidade de novos sujeitos políticos no cenário cultural. Essas mudanças estão intensificando a cultura popular em que as memórias, as identidades e as representações estão presentes numa tentativa de contrapor os grupos dominantes que tentam assegurar sua hegemonia cultural (GIROUX, 1995).

Os movimentos sociais, responsáveis por trazer estas mudanças políticas, são grupos formados por uma parte da população que busca reconhecimento e se organiza para reivindicar seus direitos. Peruzzo (2013, p. 76) parte da seguinte conceituação:

Um movimento social pressupõe a existência de um processo de organização coletiva e se caracteriza pela consistência dos laços, identidades compartilhadas, certa durabilidade e clareza não só no uso de táticas (mobilizadoras, comunicativas, civil judiciais etc.), mas também nas estratégias, como aquelas envolvendo um projeto amplo de sociedade, ou pelo menos, propostas de programas para determinados setores. Os movimentos de mulheres, por exemplo, têm muito claras as metas a serem alcançadas a médio e longo prazo: igualdade de gênero e a conquista de todos os direitos de cidadania.

Dessa forma, os movimentos sociais vão além de manifestações populares: eles abrangem questões mais complexas e que afetam diferentes camadas da sociedade, sendo a representação na mídia uma delas.

2.2 BREVE HISTÓRIA DO(S) FEMINISMO(S)

O feminismo já comemora mais de um século de luta e resistência. Durante estes anos, o movimento, em resumo, vem buscando a igualdade de gêneros a nível político e social, porém, assim como as pessoas que o compõem, o feminismo não pode ser tratado como único e universal. Existem várias vertentes, diversos momentos na história e diferentes localizações geográficas que impactam em diferentes culturas e causam divergências nas questões de gênero ao redor do mundo. Este trabalho concentra-se apenas em demonstrar, de forma ampla, a evolução de algumas pautas feministas ao longo de mais de um século de existência, usando as “ondas feministas” como base.

Em 1968, Martha Weinman Lear escreveu um texto para o jornal *New York Times* chamado *The Second Feminist Wave* (A segunda onda feminista). Lear referenciava a luta pelo voto feminino no final do século XIX e início do século XX como a “primeira onda” e considerava que “outra onda” estava se formando naquela década de 1960 com as novas manifestações políticas e culturais encabeçadas por mulheres. Já em 1992, Rebecca Walker publicou o ensaio chamado *Becoming the Third Wave* (Tornando-se a Terceira Onda) para a revista estadunidense *Ms. Magazine*, afirmando que agora o movimento feminista vivia sua terceira onda: “Eu não sou uma pós-feminista, eu sou a terceira onda”, disse Walker.

Portanto, as ondas são uma forma de organizar momentos importantes vividos dentro do movimento feminista. Considera-se que o movimento já viveu três ondas, sendo elas: Primeira onda: o voto feminino; Segunda onda: direitos reprodutivos e sexualidade; Terceira onda: interseccionalidade e pós-modernidade.

É evidente que as ondas não estão isentas de problemáticas como a falta de inclusão das questões de raça, de classe e geográficas. Essa divisão em ondas é concentrada em uma vivência de um feminismo mais ao norte do globo, de mulheres brancas, burguesas e, inicialmente, europeias (MIGUEL, 2014), sendo, assim, usadas neste trabalho apenas para fins didáticos. No entanto, é possível estabelecer paralelos com os conflitos vividos pelo movimento feminista no sul do globo. A seguir, será descrito com maiores detalhes as ondas feministas vividas pelo movimento até agora, trazendo destaque para o feminismo brasileiro.

Pinto (2003) enxerga três momentos do feminismo brasileiro que estão relacionados com as ondas. O primeiro deles seria uma luta pelo voto em meados da década de 1920 até a década de 1960. Na segunda onda, vivida durante a ditadura militar, o movimento precisou posicionar-se contra o regime e a censura e por melhores condições de vida da classe operária.

Já na terceira onda, com a redemocratização brasileira, estabeleceu-se uma luta por mais direitos e a inclusão de outros feminismos.

Os marcos da primeira onda, tanto no Brasil como no norte do globo, são principalmente de questões cíveis e jurídicas (NOGUEIRA, 2001). Por mais que várias partes do mundo estivessem vivendo o mesmo momento, Pinto (2003, p. 10) argumenta que no Brasil “não foi uma importação que pairou acima das contradições e lutas que constituem as terras brasileiras, foi um movimento que desde suas primeiras manifestações encontrou um campo de luta particular”.

No Brasil, mulheres já lutavam por seus direitos antes das reivindicações pelo voto. Durante o período abolicionista, mulheres negras estavam na luta por seus direitos e contra a escravidão, uma dessas mulheres foi Anastácia (Figura 1). Escrava de olhos azuis, pois sua mãe foi violentada por um branco, Anastácia lutou contra a opressão do sistema escravista e inspirou outros escravos. Uma mulher que não cedeu aos apelos sexuais do seu senhor, foi amordaçada e violentada, Anastácia é cultuada como personagem religiosa no Brasil e em países africanos. Sua imagem foi eternizada em uma pintura do francês Jacques Etienne Arago em 1839 (SOUZA, 2001) e virou uma referência feminina da história negra.

Figura 1: Anastasia



Fonte: "Castigo de Escravos" de Jacques Etienne Arago (1839) – Museu Afro Brasil, São Paulo (2008)².

² Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Jacques_Etienne_Arago_-_Castigo_de_Escravos,_1839.jpg Acesso em 22. set. 2022

Retornando para a primeira onda, em meados da década de 1920, dentro do movimento do sufrágio brasileiro, Bertha Lutz (Figura 2) foi uma das expoentes. Branca, rica e intelectual, Bertha manteve-se ligada às causas do movimento até sua morte na década de 1970. A conquista do voto feminino no Brasil ocorreu em 1932, por meio do Decreto 21.076 do então presidente Getúlio Vargas, após uma série de manifestações. Dentre essas manifestações, pode-se citar a criação da Federação Brasileira pelo Progresso Feminino (FBPF), a mais popular e importante organização em defesa dos direitos das mulheres conhecida naquele tempo, fundada por Bertha Lutz em 9 de agosto de 1922 (PINTO, 2003).

Figura 2: Bertha Lutz

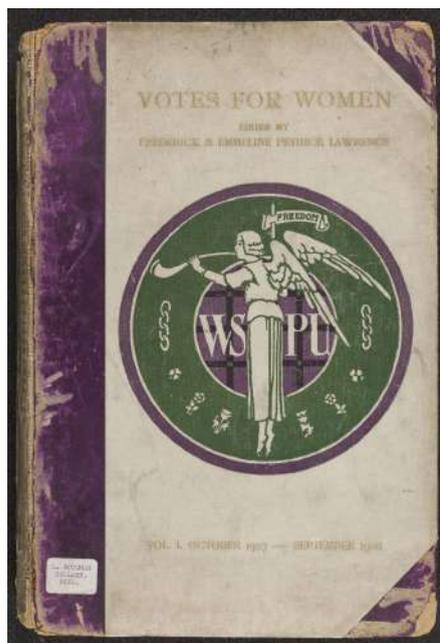


Fonte: Divisão de Gravuras e Fotografias da Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos (2016)³

Desde o início, o movimento feminista utilizava-se de sistemas de símbolos e da mídia para estabelecer-se na sociedade. Na Inglaterra, o movimento sufragista carregava as cores verde, branco e roxo em broches, cartazes, chapéus e livros (Figura 3), com a intenção de facilitar a identificação de quem participava do movimento, além de criar uma união visual de quem estava nas manifestações. O uso de três cores era terminantemente importante, pois, após a revolução francesa, bandeiras tricolores identificavam movimentos libertários, além de ajudar a incluir o maior número de participantes no movimento que poderiam encontrar com certa facilidade algumas dessas cores em seu armário (HELLER, 2012).

³ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bertha_Lutz#/media/Ficheiro:Bertha_Lutz_1925.jpg Acesso em 23. set. 2022

Figura 3: Capa do Livro *Votes for Women*. London: *The Reformer's Press*, 1907-8. Vol.1



Fonte: Biblioteca Digital da *University College London* (2018)⁴

Emmeline Pethick-Lawrence foi a responsável pela escolha das cores da bandeira sufragista e explicou esta decisão da seguinte forma: “O roxo significa o sangue real que corre nas veias de cada sufragista ... branco significa pureza na vida privada e pública ... verde é a cor da esperança e o emblema da Primavera”⁵.

De volta ao Brasil, ao longo do século XX, os grupos que buscavam reformar o regime político brasileiro precisavam de alguma forma recorrer à imprensa para se expressar, por isso as atividades de participantes do movimento feminista em jornais foram importantes e espalharam-se pelo país de forma expressiva na época (PINTO, 2003). Entre eles estavam *O Jornal das Senhoras* (1852), *O Sexo Feminino* (1873), *Jornal das Damas* (1874), *Echo das Damas* (1879) e *A Voz Feminina* (1900) (BRUNORO, 2017).

Entre as décadas de 1960 e 1980, surgiu a segunda onda que problematizava questões sobre corpo, buscava a liberdade sexual, rejeitava papéis de gênero e lutava por igualdade salarial (NOGUEIRA, 2001). Nesta nova onda,

(...) destacam-se nas agendas feministas novas questões, como as mobilizações contra a demarcação rígida de papéis de gênero, que sobrecarregava as mulheres com a dupla jornada e os cuidados exclusivos com os filhos. As ‘políticas do corpo’

⁴ Disponível em: <https://www.ucl.ac.uk/library/exhibitions/dangers-and-delusions/votes-for-women> Acesso em 23. set. 2022

⁵ Esta frase está presente no livro *Votes for Women* lançado em 1908 contendo textos de pessoas envolvidas no movimento sufragista, publicados nos jornais da época entre 1907 e 1908. Disponível em: <https://www.ucl.ac.uk/library/exhibitions/dangers-and-delusions/votes-for-women> Acesso em 23. set. 2022

assumiram caráter significativo, manifestando-se as reivindicações em favor dos direitos de reprodução, buscando-se a plena assunção de seu corpo e de sua sexualidade (aborto, prazer, contracepção) e contra a violência sexual, não mais admitindo que essa fosse uma questão restrita ao privado, cabendo a sua extensão ao público. (SOIHET, 2013, p. 124).

Embora já existissem anteriormente revistas, periódicos e jornais que falassem sobre os direitos das mulheres e propagassem as ideias sobre o feminino, a mídia feminista tomou um novo caminho a partir da segunda onda, na qual as integrantes do movimento começaram a desenvolver seus próprios meios de comunicação em que podiam espalhar suas ideias de maneira mais livre. Amy Erdman Farrell (2004, p. 39) fala sobre esta nova fase:

Quaisquer que fossem as diferenças que caracterizaram as mulheres que deram os primeiros passos no movimento feminista (e havia muitas), o que conectava muitas delas era a raiva que sentiam da grande mídia. Iniciando-se com a publicação de *The Feminine Mystique* de Betty Friedan em 1963, muitas ativistas voltaram sua atenção para a forma como a mídia tradicional, em particular as revistas femininas, havia perpetuado a imagem estereotipada da mulher como dona de casa, mãe e consumidora desprovida de cérebro, interessada apenas em agradar os homens de sua vida. (...) Ironicamente, as ativistas viam a mídia como a raiz dos problemas das mulheres e também como potencial de solução.

O Brasil vivia um momento conturbado com a ditadura militar, assim como outros países da América Latina, e as lutas contra violência sexual e dominação masculina e pelo direito ao prazer foram influenciados pelo regime militar (RIBEIRO; NOGUEIRA; MAGALHÃES, 2021). Nessa época, surgiram, na chamada imprensa alternativa, jornais feministas como o *Brasil Mulher* (1975-1980), o *Nós Mulheres* (1976-1978) e mais tarde o *Mulherio* (1981-1987) (BRUNORO, 2017).

Portanto, enquanto o norte do globo vivia um feminismo em um contexto diferente, a luta do movimento feminista brasileiro era pautado em uma luta contra o regime militar e pela luta das operárias. Mas não era uma posição unitária: o movimento era amplo e divergente em suas pautas (PINTO, 2003).

Sobre o final da década de 1970, Pinto (2003, p. 66) afirma: “o movimento feminista existia no Brasil. Frágil, perseguido, fragmentado, mas muito presente, o suficiente para incomodar todos os poderes estabelecidos, tanto dos militares como dos companheiros homens da esquerda”.

O terceiro momento do feminismo, após os anos de 1980, carrega discussões de características pós-modernas, e o conceito de “gênero” passa a ser bastante discutido. A categoria “mulher” não é universal e, portanto, iniciou-se uma problematização do papel binário (homem x mulher). Os debates de raça e classe ganharam mais visibilidade, em uma

tentativa de contemplar o máximo de mulheres possível, respeitando a diversidade entre elas, incluindo, assim, os outros feminismos existentes, como o feminismo negro e as questões da comunidade LGBTQIA+ (RIBEIRO; NOGUEIRA; MAGALHÃES, 2021).

A realidade do feminismo no Brasil, durante a terceira onda, traz questões sobre a redemocratização após a ditadura militar, que se encerrou em 1985 e trouxe novas problemáticas para o movimento feminista brasileiro (PINTO, 2003). A participação das mulheres em cargos políticos e a inclusão do feminismo negro tão importante no Brasil são exemplos disso.

Embora não haja consenso, algumas autoras e estudiosas do movimento feminista, como Heloísa Buarque de Hollanda e Prudence Chamberlain, afirmam que o feminismo vive sua quarta onda. Essa nova onda se diferencia da terceira principalmente pelo uso das mídias sociais digitais. Hollanda (2018) destaca as mídias sociais digitais como uma forma de aumento no padrão de comunicação, tornando-a mais democrática e potencializando mobilizações que podem ser coletivas ou individuais, além de possibilitar uma maior troca de relatos cotidianos e distintas vivências.

Atualmente existe o crescimento de um ativismo amplamente digital com o “feminismo de *hashtags*” em que campanhas são promovidas a partir do compartilhamento de publicações fazendo uso de *hashtags*. Um exemplo é o movimento *#MeToo* que ficou mundialmente conhecido e ganhou popularidade a partir de um escândalo hollywoodiano, no qual a atriz estadunidense Alyssa Milano convidou outras atrizes a compartilhar se já haviam sofrido assédio ou violência sexual por meio da *hashtag*.

No Brasil, outro importante movimento que se espalhou por meio de *hashtags* foi o *#PrimeiroAssédio*. Em 2015, surgiram vários comentários sexuais sobre Valentina, uma menina de 12 anos, participante do *reality show MasterChef Jr*. A partir disso, o coletivo *Think Olga* iniciou a campanha com a *hashtag*, e em cinco dias o movimento já possuía mais de 82 mil tuítes e retuítes, além de receber destaque internacional virando *#MiPrimerAcoso* no México e *#FirstTimeIWasCatCalled* nos Estados Unidos.

Empiricamente, o feminismo de *hashtags* é uma forma de popularizar os conceitos e as lutas feministas nas mídias sociais digitais facilitando o compartilhamento de informações e tornando o movimento mais forte. Muitos participantes atuais do movimento conheceram as lutas por meio das mídias digitais que ajudam a aproximar as pessoas. As pautas desta nova onda que vivemos são o combate ao assédio, à violência e ao feminicídio, mas que também conversam com a segunda onda e pauta questões de liberdade de escolha e padrões corporais.

A cada nova onda, o movimento feminista torna-se mais plural e complexo, e as pautas e os movimentos anteriores não ficam pelo caminho, pelo contrário: a cada nova etapa, as questões vão-se somando e evoluindo, buscando o real avanço nas conquistas. Em resumo, o movimento feminista, ao longo dos anos, não só criou novas estratégias para discutir o gênero e modificar a agenda cultural, mas trouxe um protagonismo feminino que agora as torna escritoras, leitoras, consumidoras, espectadoras e, principalmente, produtoras de modelos culturais (LAURETIS, 1984).

Porém, a realidade das mulheres continua dura e repleta de desafios. Direitos foram conquistados, mas, infelizmente, não atingiram todas as pessoas inseridas no movimento, seja pela cor da pele, pela classe social ou pelo local onde se encontra ao redor do mundo. Já outros direitos ainda não foram plenamente alcançados, como a igualdade salarial quando homens e mulheres ocupam a mesma posição no trabalho, além do próprio preconceito que afasta as mulheres de serem vistas com respeito e destaque dentro da sociedade.

A luta para se conseguir a igualdade de gênero ainda não acabou e está longe de acabar. Todavia, uma forma de projetar determinados pensamentos do movimento feminista, que elevam a figura feminina e reafirmam seus esforços e suas conquistas, é utilizar a mídia e seus sistemas simbólicos para alcançar as massas e conseguir construir imaginários coletivos a partir dos quais as visões sobre os comportamentos femininos serão alterados.

2.3 MÍDIA FEMINISTA

Teresa de Lauretis, autora italiana especialista nas áreas de estudos feministas e de semiótica, percebe o gênero como “representação e como autorrepresentação, é produto de diferentes tecnologias sociais, como o cinema, por exemplo, e de discursos, epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como práticas da vida cotidiana” (LAURETIS, 1994, p. 208).

Portanto, são essas tecnologias que, de alguma forma, são relevantes para a construção de identidades, uma vez que é por meio das tecnologias sociais que se normalizam estruturas ideológicas de gênero que reforçam ou criam uma imagem representada do papel da mulher em sociedade: “o discurso feminista tem-se articulado com a questão dos meios para construir uma definição da ‘realidade’ das relações do gênero que prevaleça sobre outras definições alternativas” (SILVEIRINHA, 1997, p. 3). Annette Kuhn (1982, p. 167) defende:

Uma preocupação comum entre representações feministas de todos os tipos e em todas as mídias é o desejo de desafiar modelos dominantes de representação. Essa

preocupação tem como premissa a noção de que, em uma sociedade sexista, as mulheres não possuem linguagem própria e são, portanto, alienadas das formas de expressão culturalmente dominantes. Isso permite uma política de intervenção feminista no nível da linguagem e do sentido, a qual pode ser considerada como igualmente aplicável para a 'linguagem' do cinema propriamente dita e para a palavra escrita e falada.

O desenvolvimento de uma mídia feminista compreende a intenção de uma organização coletiva que parta das vivências de pessoas que fazem parte do movimento feminista e que possuem a visão necessária para criar as representações femininas de forma apropriada.

Linda Steiner, em seu texto de 2014 chamado "*Feminist Media Theory*" (Teoria da Mídia Feminista), defende que uma mídia feminista confere impactos em uma teoria feminista e se importa não apenas com as representações "em tela", mas com tudo que está por trás, desde produção e distribuição até quem ocupa locais de destaque nessas produções. O olhar masculino sobre uma vivência feminina não é tão real quanto o olhar de uma mulher sobre a sua própria realidade. Mulvey (1983, p. 444) fala: "O olhar masculino determinante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia".

Agora, com a quarta onda feminista e as movimentações em redes sociais, a reação pode ser imediata para mensagens passadas pela mídia que não parecem mais condizer com as questões de outras ondas, em teoria, já concluídas. Porém, a realidade é que as ondas passadas não foram concluídas de fato e ainda estão presentes no cotidiano. A interseção do gênero com outras dimensões, como classe, raça, nacionalidades e orientações sexuais, é necessária, já que essas outras dimensões também são prejudicadas com relações de subordinação e/ou dominação.

Contudo, partindo das pretensões transformadoras do movimento feminista, ainda se faz necessário desenvolver uma linguagem que seja significativa para a sociedade, para políticos e para ativistas do feminismo de modo que assim as pessoas possam entender, criticar, avaliar e perceber o tipo de mídia que consomem e/ou produzem e, dessa forma, resultar em uma diminuição de discriminações gerando uma maior igualdade social (STEINER, 2014).

O consumo desta mídia feminista ocorria, às vezes, em pequenos nichos com a falta de apoio das grandes produtoras que não reconheciam determinados produtos como rentáveis, porém, atualmente, já existem casos em que os grandes estúdios buscam inserir em suas produções diretoras, roteiristas ou pessoas mais próximas da realidade que pretende ser retratada naquela história para assim atrair um público que cada vez mais necessita de uma representação digna em tela.

A busca pela identidade e pela naturalização de diferentes realidades deve começar desde cedo para que meninas possam desenvolver suas individualidades reconhecendo-se em personagens e histórias. A partir das perspectivas levantadas anteriormente, é importante que meninas se sintam representadas no meio audiovisual para participarem da construção de imaginários sobre elas próprias e sobre suas infâncias e, assim, moldarem suas experiências no mundo.

Portanto, diante de tudo isso e levando em consideração a importância de uma mídia feminista e seu impacto na construção de pensamentos coletivos e identidades subjetivas, o próximo capítulo se dedicará ao estudo das representações femininas na mídia audiovisual ao longo dos séculos até os dias de hoje, com foco no cinema de animação, e como o movimento feminista está refletido no comportamento da mídia que precisa seguir atualizando-se com o passar dos anos para continuar sendo relevante no meio econômico e principalmente no meio social.

3 DESENHOS ANIMADOS E PROTAGONISMO FEMININO

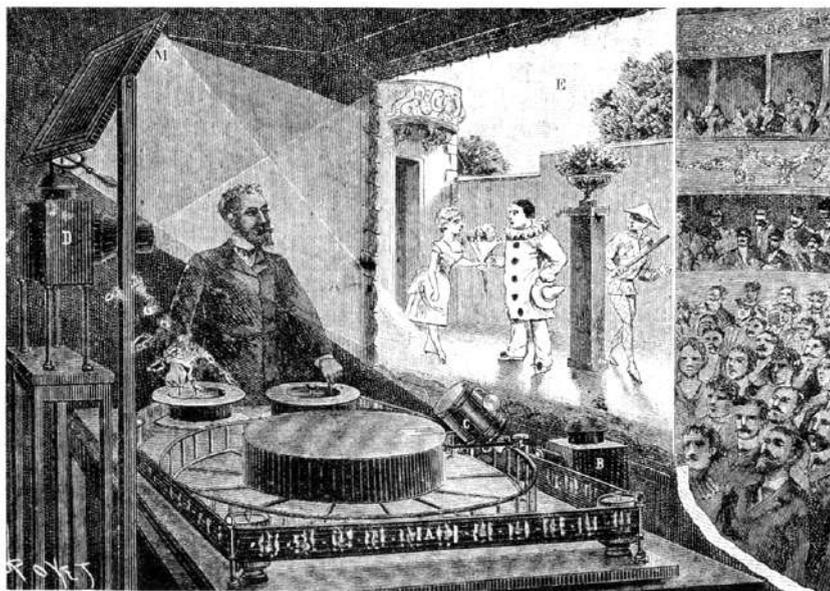
Neste capítulo apresentaremos como o protagonismo feminino tem se destacado nas animações, a importância da representatividade e de que modo vem se dando essa representatividade nos filmes animados. No capítulo anterior, foi argumentado como a mídia é parte fundamental na formação das identidades dos sujeitos, que crescem e se desenvolvem a partir, também, da forma como se veem representados na televisão, no cinema, nos livros etc. Uma boa representação pode ser definitiva para o reconhecimento de pertencimento na sociedade, portanto, as narrativas populares que já estão presentes no inconsciente coletivo são significativas e precisam alcançar diversas parcelas da coletividade.

3.1 ORIGEM DA ANIMAÇÃO

1895 é considerado, por muitos pesquisadores, o ano zero da história do cinema, que se refere ao histórico evento de lançamento do Cinematógrafo dos irmãos Lumière. No dia 28 de dezembro daquele ano, ocorreu, em Paris, uma sessão solene de inauguração do objeto: era uma caixa de madeira equipada com uma lente na parte dianteira e uma pequena manivela ao lado direito. Este objeto, além de registrar as cenas, também era responsável pela projeção dos filmes. A sessão durou cerca de 20 minutos e foram exibidos curtas, dentre eles: *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, considerado o primeiro filme dos irmãos Lumière (SABADIN, 2018, p. 23).

O cinema, em seu início, tinha um aspecto mais documental, com planos gerais, câmera fixa e filmes curtos. Com o passar do tempo, surge a montagem. A partir da junção das películas, inicialmente de forma física, os trechos dos filmes se prolongaram e ganharam novos significados.

Pode parecer contraditório, porém, a invenção do cinema de animação seria mais antiga que a própria invenção do cinema. Há registros de que, em 28 de outubro de 1892, três anos antes da première dos irmãos Lumière, houve a primeira exibição projetada de um desenho animado no mundo, também em Paris, desenvolvida por Charles-Émile Reynaud (Figura 4). Os curtas animados eram feitos com centenas de imagens translúcidas pequenas (6 centímetros), desenhadas e pintadas à mão e projetadas em um sistema de roldanas e espelhos que Reynaud criou e chamou de *Théâtre Optique* (SABADIN, 2018, p. 154).

Figura 4: O *Théâtre Optique*

Fonte: Pintura de Louis Poyet (1892) – Domínio público⁶

A origem da palavra animação vem do latim *animare* e significa “dar vida”. O cinema como um todo é uma espécie de ilusão, pois faz uso de um fenômeno conhecido como persistência da visão, que é o tempo que as imagens permanecem na retina. Solomon (1987) afirma que os seres humanos são capazes de registrar 12 imagens por segundo, e sequências que ultrapassam este número criam a ilusão de que objetos estáticos estão se movendo. Os estudos sobre este fenômeno datam do século XIX quando Peter Mark Roget (1824) lança seu artigo *The Persistence of vision with regard to moving objects*. A partir do século XX, o termo animação passa a ser usado, portanto, para descrever imagens em movimento.

O aperfeiçoamento de produções do cinema de animação no mundo foi diferente em cada país, pois dependia das possibilidades e das técnicas disponíveis em cada localidade: “A paternidade do desenho animado é da França, mas é nos Estados Unidos que vai encontrar uma estrutura industrial forte que favorecerá a sua criação e seu desenvolvimento” (MORENO, 1978, p. 50).

A animação é uma técnica para contar diferentes histórias. Guillén (1997) afirma que o cinema de animação é como as sombras chinesas, as marionetes, bem como os efeitos visuais das películas interpretadas por atores em carne e osso; é uma possível técnica que pode ser aplicada a qualquer gênero.

⁶ Disponível em:

https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9%C3%A2tre_optique#/media/Fichier:Theatreoptique.jpg Acesso em 19. out. 2022

De acordo com Lucena Júnior (2019), os componentes da linguagem da animação são cinco elementos principais que compreendem a base para a informação visual, sendo eles: linha, superfície, volume, luz e cor. E está, na possibilidade de manipulação desses elementos, exatamente, a flexibilidade desta técnica. É o que a diferencia da fotografia e permite maior liberdade para a criatividade, tornando a arte mais interessante e com maior poder expressivo.

Fossatti (2009, p. 2) comenta sobre esta flexibilidade do cinema de animação, destacando a expressividade e o leque de possibilidades da animação. Poder determinar o movimento e criar formas diferentes em cada frame prova a capacidade metamórfica das animações. Porém, para além da técnica e da construção de imagens inventivas e criativamente ilimitadas, a construção de narrativas para o cinema de animação também merece destaque.

3.2 REPRESENTATIVIDADE, UMA EXIGÊNCIA

Joseph Campbell elaborou o seu clássico conceito de herói e descreveu a jornada deste herói baseada em um modelo presente em mitos, lendas, contos de fadas, artes, religiões e na literatura, principalmente. Campbell conceitua o herói como:

O homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humano. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce (CAMPBELL, 2000, p. 43).

Com isso, o herói é a figura que possui e cria esforços para resolver os problemas, ou pelo menos um grande problema, de uma sociedade ou grupo e conseqüentemente consegue uma transformação pessoal. Para Campbell todo o sentido da narrativa do monomito (a jornada do herói) está no fato de servir como uma narrativa universal, um padrão geral, para homens e mulheres. O mitólogo diz: “ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, cuja vida se multiplica em diferentes terras e povos, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial” (CAMPBELL, 2000, p. 42).

Essa narrativa universal, reconstruída por Campbell, é dividida em 12 estágios, que podem ser resumidos da seguinte forma: o herói está vivendo em seu *mundo comum*, quando recebe um *chamado à aventura* para um lugar desconhecido e potencialmente perigoso. O herói *recusa* este chamado, porém, após ter um *encontro com seu mentor*, ele aceita e *parte*

para este lugar que definirá seu destino. O herói enfrenta sua *primeira missão*, depois segue seu caminho encontrando mais *obstáculos e provações*, desce às regiões *desconhecidas*, e enfrenta seu *maior desafio*, *resgata* o tesouro e *retorna* triunfante para sua comunidade. De modo que, essa jornada, além de ter um objetivo de transformar um reino, um povo ou um grupo, também traz mudanças para o próprio herói, que não retorna da mesma forma que partiu: ele volta agora munido de transformações físicas e psicológicas.

Enquanto o perfil de herói e seus feitos extraordinários se manteve inalterado ao longo dos anos e continua inspirando histórias no cinema, por exemplo, o conceito de heroína, que neste caso, é apenas uma forma de tratar um termo para “herói feminino”, foi bastante alterado, principalmente a partir do século XX, quando mais escritores foram influenciados pelos movimentos feministas (RIBEIRO; CARDOSO, 2018, p. 4).

Na própria obra de Campbell (2000), “O herói de mil fases”, o autor comenta, sem relação com o papel de herói, sobre o papel que a mulher representa:

A mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transfigurações: ela jamais pode ser maior do que ele, embora sempre seja capaz de prometer mais do que ela já é capaz de compreender. [...] E se ele puder alcançar-lhe a importância, os dois, o sujeito do conhecimento e o seu objeto, serão libertados de todas as limitações (CAMPBELL, 2000, p. 117).

Porém, Douglass (1995) argumenta que este pensamento reforça a ignorância do ser feminino, o que reafirma preconceitos antiquados que submetem a mulher ao homem. A autora continua seu pensamento contra esta concepção preconceituosa, apontando que, dependendo dos motivos que levam as heroínas, que fogem à regra, a empreender suas jornadas, é possível definir que alguns destes motivos submetem-se à noção patriarcal de identidade de gênero, já outros exigem a rejeição do paradigma binário, pois a protagonista segue na direção de várias identidades sem se atrelar a questões de gênero.

A representação feminina passou por diversas transformações ao longo do tempo e, com isso, a narrativa clássica do herói não necessariamente pode ser tratada como universal. Homens e mulheres possuem diferenças em vários aspectos de suas naturezas; contudo, suas jornadas de um ponto de vista narrativo encontram semelhanças, mas seus objetivos e motivos desta jornada são diferentes (CARDOSO; RIBEIRO, 2018, p. 16). São essas narrativas que precisam ser contadas, de um ponto de vista mais próximo da realidade da heroína, de maneira que, assim, de forma mais concreta, possa existir uma representatividade válida dentro desta história.

O primeiro pensador a cunhar o conceito de “representação social” foi Émile Durkheim. Ele descreve este conceito de representação coletiva como “[...] o produto de uma imensa cooperação que se estende não apenas no espaço, mas no tempo; para criá-las, uma multidão de espíritos diversos associou, combinou suas ideias e seus sentimentos” (DURKHEIM, [1912] 1996, p. XXIII). São nestas representações coletivas que uma comunidade vê a si mesma em relação àquilo que a afeta, de forma a ser nesta coletividade que encontramos um conglomerado de experiências humanas e saberes (DURKHEIM, [1895] 1999).

Portanto, percebe-se como nossa sociedade é impactada pela importância de representações coletivas. Todavia, este conceito de Durkheim encontrou críticas com o passar do século XX. Serge Moscovici, um dos principais críticos de Durkheim, afirma que não existe uma ruptura entre a coletividade e a individualidade: “[...] não existe um corte dado entre o universo exterior e o universo interior do indivíduo (ou do grupo)” (MOSCOVICI, 1979 [1961], p. 31). Dessa forma, as representações são dinâmicas e os indivíduos podem sim influenciar a coletividade que está sujeita às vontades de seus membros. Assim, ao contrário de Durkheim (1996, 1999), Moscovici (1979) chama o fenômeno das representações de social e não mais de “coletivo”.

Um dos pontos mais interessantes nesta discussão de representação levantada por Moscovici é o impacto da mídia na formação e na manutenção dessas representações. O cinema, a televisão, a literatura etc. podem ser entendidos como canais para propagar, inserir e firmar mensagens na sociedade, podendo ser positiva ou negativa dependendo de qual comunidade se percebe.

Segundo Peruzzolo (1998), representatividade deriva de representação, que está relacionada à percepção, visto que ambas são maneiras de agir e experimentar o mundo de forma concreta. “A representação é um investimento qualitativo no dado percebido. É um processo avaliativo pelo qual os estímulos percebidos recebem valorações porque passam a significar algo para o organismo” (PERUZZOLO, 1998, p. 34).

Portanto, a representatividade ocorre na mídia quando o telespectador, ou leitor ou consumidor, de forma geral, daquela mídia, consegue perceber nos personagens ou na história características semelhantes à sua própria realidade. Essa identificação vai além de questões sobre personalidade e decisões dentro da trama, mas pode ocorrer tanto em um nível de características físicas (cor da pele, cabelo, formato do corpo, olhos), como em um nível de características sociais (gênero, raça, classe social).

Segundo dados do *Annenberg Inclusion Initiative*⁷, grupo de estudos e pesquisas sobre diversidade e inclusão no mundo do entretenimento da Universidade do Sul da Califórnia, durante o ano de 2019, do total de 4.451 personagens analisados na lista dos 100 filmes de maior bilheteria daquele ano nos Estados Unidos, 66% eram personagens masculinos com falas na história e 34% personagens femininas. Dentre todos esses, 65,7% eram personagens brancos, 1,4% parte da comunidade LGBTQIA+ e 2,3% pessoas com deficiência. Nas animações o número de personagens femininas com falas é ainda menor, cerca de 33%.

Apesar de serem pouco mais da metade da população mundial, as mulheres têm uma presença muito menor que os homens à frente e atrás das câmeras, não só no cinema, como já mostrado, mas, também, na televisão. É o que indica um outro estudo realizado pela San Diego State University, intitulado *Boxed In: Women On Screen and Behind the Scenes on Broadcast and Streaming Television in 2020-21*⁸. Coordenado pela pesquisadora e doutora Martha M. Lauzen, o levantamento analisou seriados de drama, comédias e *reality shows* exibidos na televisão aberta e a cabo dos Estados Unidos e também nos principais serviços de *streaming* entre setembro de 2020 e maio de 2021. De acordo com a pesquisa, 45% dos personagens com diálogos são mulheres, o que já representa um aumento de 2% se comparado com a pesquisa de 2019-2020.

Todavia, para além de valores quantitativos da participação feminina nas obras audiovisuais, a falta de realismo na representação delas em tela é um outro grave problema. Em alguns casos as personagens são tratadas apenas como par romântico do protagonista ou sem ação na narrativa, além de sua representação visual que também pode ser incluída em um padrão de beleza arbitrário (brancas, magras e loiras), não permitindo assim a exibição de diferentes corpos e realidades.

Para Kaplan (1995), existem três tipos de representações femininas feitas pelo cinema, partindo de 1930 até os dias atuais: (1) a mulher *cúmplice*, que renuncia aos seus sentimentos pessoais e à sua realização individual, assumindo às vezes até mesmo uma postura frágil; (2) a mulher *resistente* e independente, que coloca suas realizações pessoais em primeiro plano e luta para alcançá-la (esta mulher surge no século XX com a integração feminina ao mercado, sua emancipação financeira e graças ao movimento feminista, agora mais forte); (3) a mulher *pós-moderna*, que, já tendo conquistado a liberdade desejada, encontrando espaço na esfera

⁷ Disponível em: https://assets.uscannenberg.org/docs/aii-inequality_1300_popular_films_09-08-2020.pdf
Acesso em 19. out. 2022

⁸ Disponível em: https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2021/09/2020-21_Boxed_In_Report.pdf
Acesso em 19. out. 2022

política e econômica, agora está preparada para confrontar novas e profundas questões que podem aparecer no futuro.

Kaplan (1995) ainda afirma que os signos presentes no cinema hollywoodiano são cheios de uma ideologia patriarcal que reforça as estruturas sociais e a ideia de mulher necessária dentro deste patriarcado. Segundo Silva *et al* (2016, p. 15), “ao longo dos anos, a mulher foi submetida a seguir padrões e ser e agir de uma forma que dizem, seja a sociedade ou a mídia, ser adequadas à postura feminina. Aprenderam a ter gestos delicados e adquiriram posturas recatadas”.

Todos esses fatores demonstram como a mídia pode fortalecer um estereótipo do que grupos hegemônicos consideram como adequado ou esperado da postura feminina, sem ao menos levar em consideração se esses padrões contribuem ou não para o desenvolvimento da trama daquela história. E, de forma opressora, as ideias/mensagens transmitidas contribuem para a veiculação em massa de crenças arcaicas e sistemas de pensamentos amplos de uma classe social que precisa continuar sendo o centro das narrativas, ignorando outros grupos minoritários da sociedade. Silveirinha (1997, p. 2) comenta sobre o papel das mídias:

Mais do que simples lugares de representação, os media constituem-se como práticas significantes e sistemas simbólicos públicos pelos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeitos, criando novas possibilidades do que somos e do que podemos vir a ser.

Em vista disso, boas representações nas mídias são necessárias para a construção de sujeitos, e essa representação vai além de apenas incluir personagens femininos ou negros ou integrantes da comunidade LGBTQIA+ nas obras, mas é fundamental levar em consideração as narrativas em volta dessas realidades, com o cuidado que merecem ser tratados, para, de fato, projetar possíveis resultados de representatividade ao público.

3.3 PROTAGONISTAS FEMININAS EM DESENHOS ANIMADOS

A representação feminina em desenhos animados começa a ganhar destaque em 1930 quando Max Fleischer (em parceria com o desenhista Myron Grim Natwick) criou *Betty Boop* (Figura 5). A personagem foi desenvolvida a partir da técnica de Rotoscopia, que consiste em utilizar filmagem ou fotografias reais para criar o desenho. Betty Boop é uma “mistura” de várias mulheres, Klein (2000) explica:

O corpo (dela) era uma composição - uma memória registrada - de mulheres (que os animadores) viram ao longo do caminho. Sua liga na perna era como aquelas usadas por dançarinas de Hoochie Coochie, tão populares em salões burlescos de dança. [...]. Seus olhos de banjo e seu salto eram copiados dos movimentos da cantora de vaudeville Helen Kane. Sua cabeça balançava como uma boneca Kewpie de Coney Island tremendo em uma mola (KLEIN, 2000, p. 27).

Figura 5: Betty Boop



Fonte: Desenho de Max Fleischer (1931)⁹

Na mesma época, Walt Disney fundou com seu irmão Roy, em 1923, a Disney Brothers que produzia a série *Alice Comedies* (1923) que misturava ação ao vivo com animações. A Disney Brothers criou um personagem para a Universal (importante estúdio da época). O personagem *Oswald the Lucky Rabbit* fez grande sucesso, mas a Disney Brothers não registrou os direitos do personagem, ficando para a Universal, e precisou criar um novo produto. Foi assim que, em maio de 1928, nasceu o famoso casal de ratinhos do mundo Disney: Mickey Mouse e Minnie Mouse. Logo depois, surgiram também Pateta (1932) e Pato Donald (1934), incluídos na grande galeria de personagens da Disney (SABADIN, 2018, p. 157).

Em 1937, a Disney apresentou seu ousado projeto *Branca de Neve e os Sete Anões*, o primeiro longa de animação. Foi uma aposta milionária que demorou 4 anos de produção e desafiou o mercado da época que não acreditava que as crianças ficariam 83 minutos sentadas assistindo. Faturando mais que o quádruplo dos custos da produção, *Branca de Neve* foi um sucesso e mudou a história da animação (SABADIN, 2018, p. 158).

⁹ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop#/media/Ficheiro:Betty_Boop_patent_fig1.jpg Acesso em 20. out. 2022

Segundo Oliveira (2007), em meados do século XX, o lado “feminino ideal” envolvia um ar de inocência “infantil”, que era privilegiado e enaltecido pela cultura de massa. Betty Boop se diferenciava das outras personagens femininas da época, com o seu vestido curto e justo, salto alto e meias cinta liga; a personagem demonstrava características mais sensuais. Porém, seu rosto, assim como o da Branca de Neve, trazia características mais doces, meigas e inocentes. Com olhos grandes e cheios de cílios, a personagem carregava características de fácil reconhecimento e que expressam certa inocência.

A partir da década de 1960, o movimento feminista inflamado questionou este “lugar feminino”. Até então, a Disney só havia lançado três princesas, sendo elas: Branca de Neve (*Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937), Cinderela (*Cinderela*, 1950) e Aurora (*A Bela Adormecida*, 1959). Essas três carregam em suas histórias uma narrativa em que a grande mudança em suas vidas parte da influência de seus príncipes encantados. As próprias protagonistas não possuem um papel tão ativo em seus próprios enredos, elas são levadas por atitudes de outros personagens e apenas reagem aos problemas que aparecem e esperam um “beijo de amor verdadeiro” para salvar o dia.

Já na década de 1980, devido às mudanças dos discursos referentes às ideias feministas, ao contar as histórias de contos de fadas em seus filmes, a Disney passa a trazer a figura da mulher como personagem central, que antes era vista apenas como uma personagem secundária e sem voz ativa (QUEIROZ, 2015). Um bom exemplo são as novas princesas como: Mulan (*Mulan*, 1998), que decide, para salvar seu pai, enfrentar a guerra; Tiana (*A Princesa e o Sapo*, 2009), que trabalha e busca uma vida melhor; e Merida (*Valente*, 2014) conhecida por sua valentia e questionamentos de sua beleza e submissão. Ao que Meneghini (2016, p. 61) reforça:

Os códigos e convenções difundidos pela Disney são amplamente conhecidos e, praticamente, obedecidos no mundo todo. Assim, o significado que é atribuído à mulher, através da figura das princesas, é aceito e absorvido pela sociedade como um todo.

De acordo com Meneghini (2016, p. 19), “As características físicas e comportamentais das princesas ditou – de certa forma – um modelo a ser seguido por meninas e mulheres, o que era certo e errado, apropriado e inapropriado da atitude feminina”. Mensagem e ideias como sensibilidade, delicadeza e submissão começam a ser associadas à feminilidade, além do próprio padrão de beleza quase inalcançável. Só desta forma, com todas essas características, é que seria possível para uma mulher alcançar o tão almejado “viveram felizes

para sempre". Demonstrar sentimentos e fragilidades também começou a ser assimilado às mulheres, estabelecendo assim “papéis de gênero” para características que são universais.

Papéis de Gênero, de acordo com Durkin e Nugent (1998), é um termo que se refere ao modo como cada gênero é representado, de forma a assumir papéis sociais e/ou comportamentos que podem ser estereotipados, neutros ou, até mesmo, contra estereótipos para os papéis de gênero tradicionais.

A felicidade da mulher estaria dependente do encontro do “par perfeito”, consagrado, ao final, pelo ritual do casamento, ou seja, o “final feliz”. O retorno financeiro destas narrativas é certo, já que todos querem comprar o imaginário desse encontro com a “pessoa certa”, a “alma gêmea”, sem conflitos e os sonhos se realizam no “final feliz” com a promessa de um belo recomeço, dentro do imaginários de um amor “perfeito” (GOMES, 2000).

Durante o ano de 2021, a Disney lançou a linha de produtos *Ultimate Princess Celebration*, para celebrar suas princesas e, dentro deste lobby, estavam incluídas (Figura 6): Branca de Neve (*Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937), Cinderela (*Cinderela*, 1950), Aurora (*A Bela Adormecida*, 1959), Ariel (*A Pequena Sereia*, 1989), Bela (*A Bela e a Fera*, 1991), Jasmine (*Aladdin*, 1992), Pocahontas (*Pocahontas*, 1995), Mulan (*Mulan*, 1998), Tiana (*A Princesa e o Sapo*, 2009), Rapunzel (*Enrolados*, 2010), Merida (*Valente*, 2012), Anna e Elsa (*Frozen*, 2013) e Moana (*Moana*, 2016) e Raya (*Raya e o Último Dragão*, 2021).

Figura 6: *Ultimate Princess Celebration*

Fonte: Site de produtos oficiais da Dinsey (2022) ¹⁰

Entre todas as princesas citadas anteriormente, Pocahontas, Merida, Elsa, Moana e Raya não possuem o clássico “final feliz”, no qual a protagonista termina o filme ao lado de seu par romântico.

De acordo com Breder (2013, p. 37), embora Pocahontas: “não conquiste o “final feliz” clássico ao lado de seu amado, fica claro que esta foi uma decisão própria e não alguma forma de castigo. Ela apenas se tornou a primeira “princesa” a escolher a responsabilidade em vez de um amor”.

Merida, desde o início do filme, já demonstra não possuir interesse amoroso nenhum, de forma que até participa de um torneio em busca de sua própria “mão”. Breder (2013, p. 42) também diz que: “Merida tem personalidade forte, luta pelo que quer, valoriza o amor da família, não se preocupa com sua própria aparência, foge completamente do estereótipo da princesa meiga e delicada à espera do príncipe”.

Elsa já se diferencia das demais princesas, pelo simples fato de não ser princesa. Rainha Elsa começa o filme tendo que lidar com seus poderes, que devem ser escondidos, pois ela acredita que são perigosos, e com o fardo de governar um reino após a trágica morte de seus pais. A ausência de um par romântico para Elsa não é questionada durante o filme, já que a

¹⁰ Disponível em: <https://www.shopdisney.com/disney-princess-content/> Acesso em 20. out. 2022

narrativa da personagem é focada em sua autodescoberta, aceitação e reconexão com sua irmã Anna. As narrativas de Moana e Raya também não focam em relacionamentos amorosos, mas, de certa forma, na reconstrução de seus reinos em busca de uma harmonia entre os povos, no caso de Raya e, no caso de Moana, entre sua comunidade e a natureza.

Portanto, mesmo não seguindo a narrativa estereotipada do “final feliz”, atrelado ao amor romântico no encontro de almas gêmeas, estas outras personagens chegam ao final de seus filmes de maneira satisfatória, seguindo suas próprias escolhas, decididas, felizes e mais atreladas às representações femininas de mulher *resistente* e *pós-moderna* de Kaplan (1995). Dessa forma, é notável como as personagens femininas, enquanto princesas e donzelas em perigo, dão espaço também para personagens que carregam espírito de liderança, coragem e são ativas em suas próprias narrativas.

Segundo Carvalho (2014), antes, o cinema de animação tinha um público-alvo infantil, devido ao “fenômeno Disney” que acabou tornando a animação algo voltado para crianças, porém, hoje em dia, a animação assume diferentes gêneros, logo, pode atingir diversos públicos, variando a faixa etária.

Durante as décadas de 1940 e 1950 a televisão começa a se instaurar nos lares, causando uma queda desastrosa no faturamento dos estúdios cinematográficos (SABADIN, 2018, p. 134). A TV, mais próxima do cotidiano, é determinante para a propagação de uma cultura de massas. Os desenhos animados protagonizados por personagens femininas parecem possuir maior diversidade em seus temas abordados (MENDES; SIQUEIRA, 2018, p. 11). As autoras falam sobre as narrativas das séries animadas:

Observa-se nestas produções um protagonismo feminino que até então surgia timidamente em casos isolados entre as séries animadas, com certa independência em relação a personagens masculinos. O protagonismo invocado pelas heroínas seria uma tentativa de subverter a lógica do herói /masculino e da princesa em perigo, abrindo novas possibilidades de representação (MENDES; SIQUEIRA, 2018, p. 3).

Desenhos animados onde as personagens femininas possuem poderes mágicos ou missões diárias, começaram a ganhar popularidade a partir da década de 1970: *Corrida Maluca* (1968), *Scooby Doo* (1969), *Em que lugar da Terra está Carmen Sandiego?* (1994), *As Meninas Superpoderosas* (1998), *Três Espiãs Demais* (2001), *She-Ra: A Princesa do Poder* (1985), além dos desenhos japoneses, os conhecidos "animes", como *Sailor Moon* (1992).

Sendo assim, o jeito de apresentar as personagens femininas em produções infantis, adolescentes ou adultas, exibidas tanto no cinema quanto nas séries de TV, vem rompendo

com o arquétipo das tradicionais princesas indefesas e dependentes do príncipe, apresentando-as como mulheres que agora resolvem seus problemas e criam suas próprias narrativas, que não mais focam unicamente no amor romântico. Tudo isto, é uma mudança diretamente relacionada ao fortalecimento dos debates feministas que ocorrem no Ocidente a partir do final do século XIX, momento que inicia a primeira onda feminista.

Um outro exemplo é o recente acontecimento no universo da *Turma da Mônica*, importante gibi do Brasil. Os personagens criados por Maurício de Sousa começaram a surgir em 1959, e já em 1960 teve seu primeiro personagem negro, um menino chamado Jeremias. Contudo, Jeremias era coadjuvante, aparecendo de maneira menos recorrente. Apenas em 2018 surgiu Milena (Figura 7), uma nova personagem negra que possui um papel de protagonista junto aos quatro já conhecidos: Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão.

A criação de Milena vem de uma luta de pessoas negras, mas principalmente de mulheres negras que precisavam estar presentes em um produto conhecido nacional e mundialmente, no qual seus cabelos, suas cores e sua existência fossem celebrados. 9,1% da população se autodeclara preta e 47,0% se autodeclara parda segundo dados do IBGE¹¹; portanto, nada mais justo que a maioria da população esteja presente e em local de protagonismo em um produto nacional tão relevante.

Figura 7: Milena



Fonte: Turma da Mônica Wiki (2022)¹²

¹¹ Disponível em:

<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34438-populacao-cresce-mas-numero-de-pessoas-com-menos-de-30-anos-cai-5-4-de-2012-a-2021#:~:text=Os%20dados%20foram%20divulgados%20hoje.14%2C7%25%20da%20popula%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 20. out. 2022

¹² Disponível em: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Milena> Acesso em 20. out. 2022

A representatividade não veio de bom grado dos grandes estúdios, mas surgiu a partir das lutas dos movimentos sociais, das pautas cada vez mais presentes no cotidiano por meio das mídias sociais digitais e acabou por se tornar uma exigência. A falta de representatividade nas produções atuais pode acarretar a falta de público para aquele produto que precisa ser rentável e o público agora cada vez mais precisa reconhecer-se em tela.

Neste contexto, em que novas narrativas são contadas em histórias já conhecidas e com as mudanças nas mídias a partir dos movimentos sociais, *She-Ra: A Princesa do Poder*, tema desta pesquisa, é um desenho animado lançado em 1985 e, em 2018, ganhou um *reboot* (uma releitura, uma nova versão) com um novo título: *She-Ra e as Princesas do Poder*. Pensar nas transformações desse desenho ao longo de décadas é uma forma de entender como as mudanças na sociedade, principalmente a partir de ideias feministas, impactam este desenho animado, mudando seus significados e a representatividade de mulheres na mídia.

Portanto, à luz do próximo capítulo, será realizada a análise comparativa das duas versões de *She-Ra*, 1985 e 2018, percebendo a mudança nos significados da trama, analisando o impacto do movimento feminista e suas pautas na representatividade feminina do desenho e entendendo se esta tendência de recontar histórias antigas em *remakes* é uma estratégia necessária.

4 A PRINCESA DO PODER

Como já comentado nos capítulos anteriores, a mídia é parte integrante da construção de subjetividades e identidades com forte papel econômico e social. Entendemos que os movimentos sociais, ao longo do tempo, conquistaram espaço e participação na agenda midiática, em parte pela constante mobilização e atuação dos grupos nas mídias sociais digitais. Neste capítulo, discutiremos os desenhos animados *She-Ra: A Princesa do Poder*, de 1985, e *She-Ra e as Princesas do Poder*, de 2018.

A análise comparativa destes desenhos, que se separam por 33 anos, será focada em perceber as mudanças narrativas, visuais e representacionais neste intervalo geracional entre as duas obras e como essas mudanças podem demonstrar as transformações socioculturais ao longo dos anos e, principalmente, a representação do papel feminino na mídia e como reverbera na sociedade atual.

4.1 METODOLOGIA

Este trabalho é uma análise comparativa das duas séries animadas de She-Ra, com foco na representação da protagonista, sendo a primeira de 1985, intitulada *She-Ra: A Princesa do Poder* e a segunda, *She-Ra e as Princesas do Poder*, lançada em 2018. Comparar estas duas animações é uma forma de perceber as transformações que ocorreram com o passar do tempo na representação de personagens femininas nas mídias, mais especificamente nos desenhos animados.

O presente trabalho se concentrou em um recorte específico dos desenhos animados citados anteriormente. Precisamente, foram levados em consideração os cinco primeiros episódios da série animada *She-Ra: A Princesa do Poder* (1985) e os dois primeiros episódios de *She-Ra e as Princesas do Poder* (2018), pois esses conjuntos de episódios são introdutórios, estabelecem características importantes de suas protagonistas e de seu desenvolvimento inicial.

A metodologia dividiu-se em três etapas: a primeira, **entender**, na perspectiva da análise fílmica de Vanoye e Goliot-Lété (2002), de modo geral, elementos das obras audiovisuais; a segunda etapa foi **comparar**, a partir do estudo comparativo segundo Fachin (2001), as duas séries animadas, a fim de perceber suas semelhanças e diferenças; por fim, na terceira e última etapa, foi realizada uma **análise semiótica** de alguns dos principais símbolos das séries utilizando método de análise de Peirce, descrito por Santaella (2002).

4.1.1 Entender

Foi realizada uma análise filmica de forma inicial para entender os elementos que compõem as duas obras audiovisuais. Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 15) descrevem essa abordagem ao escreverem que

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, [...] decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”. [...] Uma segunda fase consiste, em seguida, em estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante: reconstruir o filme ou o fragmento.

Na primeira fase, que Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 15) denominam de **despedaçar**, foram percebidos a narrativa e os elementos da animação, assim como os principais signos (representações de objetos/ideias/fenômenos/eventos) nas animações. Já durante a segunda fase, da primeira etapa, o foco foi **entender** como esses elementos se relacionam entre si e estabelecem seus significados dentro daquela obra.

Ainda de acordo com Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 23),

Analisar um filme é também situá-lo num contexto, numa história. E, se considerarmos o cinema como arte, é situar o filme em uma história das formas filmicas; Assim como os romances, as obras pictóricas ou musicais, os filmes inscrevem-se em correntes, em tendências e até em ‘escolas’ estéticas, ou nelas se inspiram a posteriori.

Ou seja, considerar a época, a sociedade, a cultura e o tempo em que aquela obra está inserida. Partindo disso, iniciou-se a segunda etapa da pesquisa.

4.1.2 Comparar

Fez-se um estudo comparativo das análises iniciais das duas séries animadas, utilizando-se dos métodos de estudo comparativo de Fachin (2001).

Segundo Fachin, o estudo comparativo:

Consiste em investigar coisas ou fatos e explicá-los segundo suas semelhanças e suas diferenças. Geralmente, o método comparativo aborda duas séries ou fatos de natureza análoga, tornados de meios sociais ou de outra área do saber, a fim de se detectar o que é comum a ambos (FACHIN, 2001, p. 37).

Percebendo suas semelhanças e diferenças, foi definido um conjunto de signos que as obras compartilham entre si e, partindo deles, utilizou-se a semiótica de forma aplicada, para colocá-los em seus contextos históricos e representativos. Utilizando-se do método de análise dos signos de Peirce (2000), iniciamos a terceira e última etapa deste trabalho.

4.1.3 Analisar

A semiótica é a ciência que estuda todos os possíveis signos, seja em linguagem verbal ou em linguagem não-verbal, de uma forma interdisciplinar, abrangendo questões complexas e vastas como contextos e realidade cultural, além de contemplar várias áreas do conhecimento. Este trabalho utilizou a semiótica peirceana. No Brasil, os estudos semióticos iniciaram-se em 1972, ano em que as obras de Charles Sanders Peirce (1839 – 1914), físico, matemático, filósofo norte-americano e criador de uma teoria semiótica, passaram a ser reconhecidas pelo público (MOIMAZ; MOLINA, 2009).

Peirce definiu signo (ou *representamen*) como: “Qualquer coisa que conduz alguma outra coisa (seu *interpretante*) a referir-se a um objeto ao qual ela mesma se refere (seu *objeto*), de modo idêntico, transformando-se o interpretante, por sua vez, em signo, e assim sucessivamente ad infinitum” (PEIRCE, 2000, p. 74). A semiótica vem tornando-se uma necessidade, desde a Revolução Industrial, como um estudo da acelerada multiplicação de “linguagens e códigos, dos meios de reprodução e difusão de informações e mensagens” (SANTAELLA, 1984, p. 18).

O modelo semiótico de Peirce é triádico, de modo que, segundo o autor, tudo que se apresenta ao ser humano pode ser definido em três categorias, estabelecidas por ele como as três formas que fenômenos se apresentam à consciência. Esta relação triádica do signo – Signo, Interpretante e Objeto – é a mais simples; no entanto, é a partir de sua aplicabilidade que iniciaremos o estudo sobre a análise semiótica. Santaella (2002, p. 5) descreve esse método de análise de Peirce, quando escreve:

Isso assim se dá porque, na definição de Peirce, o signo tem uma natureza triádica, quer dizer, ele pode ser analisado:

- em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar;
- na sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa; e
- nos tipos de efeitos que está apto a produzir nos seus receptores, isto é, nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários.

Essas características triádicas da análise semiótica de Peirce também podem ser percebidas como: primeiridade, secundidade e terceiridade. A primeiridade é o sentimento, a primeira impressão, a estimulação sensorial. A secundidade é a apropriação dos estímulos primeiros, a concretude da experiência. Já a última, terceiridade, é a síntese da primeiridade e da secundidade, estabelecendo uma relação de causa e efeito entre as duas.

Esses níveis de análise (primeiridade, secundidade e terceiridade) estão sendo analisados no contexto do Signo em si, pois, na literatura de Peirce, esses mesmos níveis

podem ser aplicados nos contextos de Interpretante (rema, dicente e argumento) e Objeto (icone, índice e símbolo).

Analisando os signos, principalmente a partir dos potenciais efeitos que os signos podem causar aos seus receptores (ou seja, a terceiridade), são entendidos seus significados em um realidade social, levando, assim, à conclusão deste trabalho, em que estes signos foram inseridos nos contextos históricos do Movimento Feminista (as ondas), a fim de buscar compreender como o movimento tem impacto nas mudanças e no próprio desenvolvimento das duas obras animadas.

4.2 SHE-RA

No episódio “He-Man”, da série documental *Brinquedos que Marcam Época*¹³, fala-se sobre como, logo após um ano de seu lançamento, no início da década de 1980, a linha de produtos “He-Man e os Defensores do Universo” superou, em vendas, uma outra linha de muito sucesso da *Mattel* na época: as “bonecas Barbie”. Foi a primeira vez que “brinquedos de meninos” ultrapassaram “brinquedos de meninas” em vendas.

A *Barbie* não conseguia realizar as aventuras e a ação que os bonecos do *He-Man* criavam no imaginários das crianças; logo, Jill Barad, responsável pelas linhas de “brinquedos de meninas” da *Mattel*, e Janice Vanney-Hamlin, uma das diretoras de marketing, perceberam que 20% do público dos desenhos animados e dos brinquedos de *He-Man* eram meninas que queriam se aventurar nessa nova forma de brincar.

Foi então que Jill e Janice decidiram criar uma nova personagem para aproveitar o interesse desse público. Nasceu, em 1985, Adora, sob alter ego de She-Ra, a princesa do poder, irmã gêmea do príncipe Adam, o alter ego de He-Man. She-Ra foi lançada tanto como animação quanto como brinquedo, nessa tentativa de fazer as meninas consumirem ainda mais essa linha de brinquedos. Porém, a linha de *action figures* não rendeu tanto quanto se imaginava, não chegando nem ao final da década de 1990. No entanto, a animação da princesa do poder foi um sucesso, marcou gerações e virou símbolo da cultura *pop*.

¹³ Exibida desde 2017, a série documental *Brinquedos que Marcam Época (The Toys That Made Us)* criada por Brian Volk-Weiss, está disponível no serviço de streaming *Netflix*. O episódio em questão, “He-Man”, terceiro da primeira temporada da série, foi dirigido por Tom Stern e com produção executiva de Brian Volk-Weiss, Tom Stern, Cisco Henson, Anne Carkeet e Edwin Zane.

4.2.1 She-Ra (1985)

A primeira animação de She-Ra foi um longa-metragem para o cinema, que reuniu os cinco episódios iniciais da série televisiva. *O Segredo da Espada Mágica* estreou em março de 1985, meses antes de a personagem chegar à TV e ao mesmo tempo em que as *action figures* eram lançadas nas lojas. A série teve duas temporadas e 93 episódios, exibidos originalmente de 9 de setembro de 1985 a 5 de dezembro de 1987, nos Estados Unidos. Os cinco primeiros episódios, lançados inicialmente como um longa, compõem o *corpus* desta análise que tem como foco os seguintes pontos: narrativa, animação e representatividade.

Porém, séries animadas, não se restringem apenas aos elementos que foram analisados neste trabalho; de modo geral, é importante contextualizar sobre os outros aspectos. She-Ra foi criada para ser um misto de He-Man e Barbie, dois dos principais produtos da *Mattel* na época, logo, principalmente no que diz respeito ao seu visual, a personagem possui características associadas a Barbie (Figura 8), como ter cabelo liso e comprido, ser loira, branca, magra e de olhos azuis, mas a personagem carrega em sua personalidade um senso de justiça, coragem e aventura, características que He-Man também possui.

Figura 8: She-Ra e Barbie



Fonte: She-Ra Wiki e Michigan Dolls (2022)¹⁴

¹⁴ Disponíveis em: <https://he-man.fandom.com/wiki/She-Ra> e <https://michigandolls.com/produtos/barbie-doll-rewind-career-girl-80s-edition/> Acesso em Acesso em 27. nov. 2022

4.2.1.1 Narrativa

“Essa é a história de alguém que se tornará a líder da Grande Rebelião” é a frase que encerra a abertura do episódio *O Segredo da Espada Mágica: Em Etéria*, o primeiro episódio da nova série animada da *Filmation*. Estes cinco primeiros episódios se concentram em contar a origem da princesa guerreira que virá para salvar o planeta da terrível “horda”, trazendo justiça e paz. O primeiro episódio parte do universo de He-Man, pois, como já dito anteriormente, She-Ra surgiu como uma forma de conquistar ainda mais o público de meninas que já estavam acompanhando as aventuras de He-Man. Portanto, como uma forma de expandir o universo de *He-Man e os Defensores do Universo*, a apresentação de Adora/She-Ra se constrói a partir dos olhos e das ações de He-Man.

O episódio começa com a Feiticeira, protetora do Castelo de Greyskull, em Etéria, tendo um sonho com um bebê sendo raptado por Hordak e levado para outro mundo. Quando desperta, uma espada misteriosa aparece para ela e um portal se abre. A Feiticeira então chama o príncipe Adam (He-Man) juntamente de Pacato, o tigre de estimação do príncipe, e os envia para este novo mundo em busca da pessoa que deverá portar a espada.

Chegando ao novo mundo, Adam conhece Arqueiro e o ajuda em uma pequena confusão em uma taberna; não demora muito para o forasteiro se juntar à Grande Rebelião liderada pela princesa Cintilante. Arqueiro e seu fiel escudeiro Corujito levam Adam e Pacato para a fortaleza dos rebeldes na Floresta dos Sussurros. Na Zona do Medo, Hordak é informado por Sombria sobre a presença de um outro mundo. Para forçar os rebeldes a se render, Hordak decide capturar a vila de Thaymor, enviando sua comandante favorita, Adora, para fazer o trabalho. A Rebelião escolhe lutar contra a Horda, com Adam e Pacato se transformando respectivamente em He-Man e Gato Guerreiro. Durante a luta, He-Man derrota Adora, apenas para perceber que é ela quem usará a espada da proteção.

Nos episódios seguintes, descobrimos que Adora vivia neste outro mundo, no planeta Etéria, pois ela é o bebê do sonho da Feiticeira que havia se separado da família quando o maligno Hordak a raptou. Em Etéria, ela fazia parte dos vilões e como capitã da força liderava as hordas robôs de seu soberano, mas ela não entendia que estava do lado do mal, pois estava sob um Feitiço de Sombria. É somente depois da visita do irmão, Adam, que Adora percebeu que o imperador do planeta era um tirano que a mantinha sob feitiço; até então, ela acreditava que a Horda era boa e trouxe paz à Etéria.

Agora, ganhando poderes graças à espada da proteção que havia atraído He-Man ao planeta Etéria, Adora transformou-se em She-Ra, e seu fiel cavalo branco Espírito virou o

alado Ventania, juntando-se à Rebelião (formada por Arqueiro, Madame Rizzo, Corujito, Cintilante e outros personagens que não aparecem nestes cinco episódios) para lutar contra a Horda e libertar seu planeta das maldades de Hordak. Apesar de She-Ra ser uma das principais aliadas e representantes da rebelião, apenas alguns personagens sabem que Adora é quem se transforma na princesa do poder.

A história é fluida, porém com várias facilitações narrativas. Alguns diálogos são exageradamente narrados, verbalizando ações que poderiam apenas ser mostradas. A tendência das séries animadas da década 1980 era manter seus episódios, de certa forma, independentes para que pudessem ser vistos fora de ordem (DIAS; CABRAL, 2019), portanto, como bastava um pequeno conhecimento prévio do público para entender a história, os personagens de She-Ra (1985), de forma a evitar grandes rupturas na narrativa de “Bem x Mal”, raramente questionavam as decisões dos outros personagens ou argumentavam entre si, o que consequentemente acaba por torná-los estáticos, sem grandes arcos narrativos próprios.

Adora, a personagem mais desenvolvida por ser a protagonista, consegue mudar de lado da guerra exatamente como ponto de partida daquela trama, criando assim um arco narrativo que muda durante os cinco primeiros episódios. Os outros personagens, no entanto, não sofrem tanta alteração.

A personagem toma suas próprias decisões ao longo dos episódios, durante o início, sendo enfeitiçada pela Horda, sua ingenuidade e sua inocência são exploradas para que a heroína nunca consiga sair da Zona do Medo. Adora começa como coadjuvante, mas logo assume seu protagonismo, quando aos poucos vai compreendendo a realidade que a cerca e vai se livrando do feitiço da Horda até se virar de vez para o lado dos Rebeldes e lutar pela causa da Grande Rebelião, assumindo o papel que sempre foi seu como a portadora da espada da proteção.

4.2.1.2 Animação

Um clássico dos anos 1980, She-Ra possui uma animação tradicional, feita à mão, em 2D. Com os olhos de hoje, parece uma animação lenta; porém, é memorável, já que conseguiram estabelecer-se como uma referência visual dos anos 1980, a cena de transformação de Adora em She-Ra é um exemplo. Uma outra característica técnica da série é a sua estética sonora bastante focada no humor e, com estes sons “engraçados”, compõem uma atmosfera divertida, mesmo tratando de questões bem sérias como um regime totalitário que explora os recursos naturais de um planeta.

A identidade para os visuais da animação de She-Ra é marcante. As limitações da animação na época resultam em personagens com poucas expressões e esteticamente iguais. Quase todas as personagens femininas possuem o mesmo corpo (Figura 9), mudando apenas detalhes nas roupas que também são, em alguns casos, incompreensivelmente sensuais para personagens que estão em uma guerra. Além das limitações já citadas da animação, uma certa falta de interesse em incluir diferentes corpos e raças também pode ser observada. As questões da inclusão de outros grupos nas lutas femininas já começava a ganhar força nesta época, mas talvez ainda não fizesse barulho suficiente para conquistar o espaço.

Figura 9: She-Ra e parte da Rebelião (1985)



Fonte: Festival Teen (2019)¹⁵

Todavia, sem dúvidas, é no uso das cores e dos brilhos que a animação de She-Ra ganha destaque. A Rebelião é extremamente colorida em sua fauna e flora, que ficam claras nos cenários da Floresta dos Sussurros e nos outros reinos das princesas, o que cria o contraste com os domínios da Horda, que são escuros, com cores sóbrias e com muito preto e cinza. A animação sintetiza toda sua mensagem de “bem contra o mal” por meio das cores.

4.2.1.3 Representatividade

A representação da protagonista é interessante e relevante para os padrões de 1985. Nesse ano, o movimento feminista vivia sua segunda onda e, neste contexto, surgiu uma

¹⁵ Disponível em:

<https://festivalteen.com.br/voce-sabia-que-she-ra-e-as-princesas-do-poder-e-baseada-numa-animacao-classica.html> Acesso em 15. nov. 2022

princesa que já foge do padrão *Disney* e não depende de um príncipe para ser salva. She-Ra, inteligente e corajosa, luta por uma causa maior que ela e encontra no coletivo uma forma de vencer a guerra. Em um subtexto claro contra a ditadura e movimentos totalitários, a princesa do poder usa um grupo diverso, em poderes e habilidades, para derrotar os robôs da Horda que são iguais. Porém, a representatividade da série não é perfeita. O desenho conta com algumas ideias antiquadas e machistas, como as roupas das personagens com decotes exagerados, além de poucos personagens fora do padrão branco, magro e heterossexual.

Para além do que é visto em tela, é importante ressaltar que She-Ra de 1985 foi idealizada inicialmente por duas mulheres, mesmo que pensada para gerar lucro nas vendas de brinquedos, um grupo de mulheres elaborou o desenvolvimento daquela personagem. Contudo, ela foi criada por Larry DiTillio e J. Michael Straczynski com características mais fortes e independentes, porém, o padrão corporal idealizado era o que vendia na época; em alguns casos, continua vendendo até hoje. O primeiro episódio foi dirigido por Gwen Wetzler e escrito por Larry DiTillio. É muito importante a participação feminina no início da criação; no entanto, os outros episódios seguem sendo majoritariamente escritos e dirigidos por homens.

4.2.2 Reboot

Como dito anteriormente, em 2018, o desenho animado *She-Ra e as Princesas do Poder* foi lançado pela *Netflix* e produzido pela *DreamWorksTV*, dito como um *reboot* de *She-Ra: A Princesa do Poder*, outro desenho animado de 1985 produzido pela *Filmation*. Um *reboot* significa uma nova versão, uma espécie de releitura de alguma outra obra previamente feita. Normalmente, os *reboots* são feitos na mesma mídia do material “original”; neste caso de *She-Ra*, a releitura continua sendo um desenho animado, mas o fenômeno pode ocorrer em diversas outras mídias como o cinema e a literatura, por exemplo.

Os termos *remake*, *reboot* e adaptação se confundem regularmente; porém, segundo William Proctor (2012) eles não são a mesma coisa. O autor classifica o *remake* como um “texto sozinho” com uma narrativa contida nele mesmo, uma nova aventura com os mesmos personagens, enquanto um *reboot* “recomeça” uma obra do zero, podendo incluir mudanças básicas no desenvolvimento de velhos e novos personagens. O autor faz essas classificações para descrever filmes, mas é aplicável para séries de TV e outras mídias também.

Já adaptação, segundo Linda Hutcheon e Siobhan O’Flynn (2013), pode ser entendida como uma “transposição” ou um “ato criativo e interpretativo de apropriação”. Uma adaptação é “uma derivação que não é derivada”. Portanto, o novo desenho de *She-Ra* também pode ser entendido dessa maneira. *She-Ra e as Princesas do Poder* altera, atualiza e revisa os principais aspectos da série dos anos 1980 em termos de caracterização, narrativa e *design*.

Essas releituras são parte de uma tendência da última década de apego à nostalgia. Além de *She-Ra*, a *Netflix* também lançou a releitura de *Carmen Sandiego*, outro desenho animado popular na década de 1990, além de uma das mais populares séries do serviço de *streaming*, *Stranger Things*, que carrega como ponto principal de sua primeira temporada o saudosismo das décadas de 1980 e 1990. Outro destaque é a Disney, importante estúdio de animação, que vem transformando seus desenhos animados, das décadas de 1950 a 1990, em versões *live action*, também com uma forma de vender pela nostalgia e trazer novamente o público que já conhece aquelas obras, como também um público novo.

Porém, nos casos das adaptações dos filmes da Disney, antes animações e agora filmes que trazem atores reais para a tela, a adaptação busca uma maior fidelidade, mantendo até mesmo enquadramentos, planos e falas das obras originais. Segundo Hélio Guimarães (2003), o pressuposto de que “quanto mais fiel, melhor é a adaptação” supõe que existe uma leitura correta de um texto literário, mas isso nega sua própria natureza, que é a “[...] possibilidade de

suscitar interpretações diversas e ganhar novos sentidos com o passar do tempo e as mudanças de circunstância” (GUIMARÃES, 2003, p. 95).

Levada ao limite, a ideia de fidelidade supõe que o programa de TV fiel ao texto literário de alguma forma possa substituí-lo, tomando seu lugar e tornando-o de alguma forma obsoleto, desnecessário, ideia incorporada por quem lê o resumo de um romance ou assiste à telenovela ou minissérie baseada no romance e acredita ter lido o romance (GUIMARÃES, 2003, p. 95).

Recontar histórias já estabelecidas em um imaginário popular pode trazer como consequências reações boas e ruins. Quando as histórias são contadas da mesma forma que anos atrás, talvez o público atual não receba bem os mesmos “erros” já presentes no passado, principalmente ligados a transformações socioculturais. Porém, há quem lamente quando a história é alterada, pois, de alguma forma, essas mudanças acabariam com a memória afetiva já desenvolvida por aquela obra. Todavia, segundo Proctor (2012, p. 5), “reiniciar uma franquia não implica que sua memória central seja destruída. Em outras palavras, pressionar o botão de reinicialização não erradica a memória iconográfica do produto cultural”.

Portanto, atualizar obras em uma releitura não significa que a primeira versão daquela história será apagada ou esquecida, mas que uma versão com ausência de atualização nas histórias é um problema, já que o mundo se atualizou. A mídia, que é um produto, precisa seguir as tendências mundiais e conseqüentemente as mudanças de discursos das novas gerações para se manter em constante consumo e com participação econômica relevante. Atualmente, por meio das mídias digitais, surge uma militância mais ativa socialmente que reage quase imediatamente a lançamentos como *trailers* e novos episódios, por exemplo.

She-Ra e as Princesas do Poder não continua nem substitui *She-Ra: A Princesa do Poder*. No entanto, a série da *Netflix* usa os personagens da série da *Filmation* com enquadramentos e motivações diferentes, criando uma nova jornada que mantém a essência de toda a franquia de She-Ra.

4.2.3 She-Ra (2018)

She-Ra e as Princesas do Poder estreou em 13 de novembro de 2018 no serviço de *streaming Netflix* conta com 4 temporadas, de 52 episódios lançados entre 13 de Novembro de 2018 e 15 de Maio de 2020. O desenvolvimento e a produção da série começaram ao mesmo tempo, em abril de 2016. ND Stevenson, *showrunner* da animação, lançou inicialmente para a *Netflix* com o pressuposto de criar apenas uma temporada; contudo, em novembro de 2018, declarou que, a partir dali, possuíam 4 temporadas.

4.2.3.1 Narrativa

Os dois primeiros episódios desta nova versão de She-Ra se chamam “A espada – parte 1” e “A espada – parte 2”. Eles serão os objetos desta análise, pois, assim como os 5 primeiros da versão anterior, também contam a história de como Adora, antes da Horda, transformou-se em She-Ra, a princesa guerreira que deve lutar pela Rebelião para recuperar a paz do mundo de Etéria.

Adora, uma jovem cadete que vive uma vida protegida e isolada na Zona do Medo, é promovida a capitã da Horda, um exército maligno liderado por Lord Hordak que governa a maior parte do planeta Etéria. Para animar sua melhor amiga, Felina, que não irá participar da missão em Thaymor, as duas fogem para a Floresta dos Sussurros. Depois de acidentalmente bater a nave na floresta, Adora encontra uma espada misteriosa e começa a ter visões ao tocá-la. A protagonista é encontrada por Felina, e elas retornam à Zona do Medo. Assombrada por sonhos sobre a espada, Adora retorna à Floresta dos Sussurros mais tarde naquela noite para encontrá-la. Enquanto está lá, Adora encontra Arqueiro e Princesa Cintilante, membros da Rebelião, o exército que se opõe à Horda. Cintilante e Arqueiro lutam contra Adora para adquirir a espada. Quando um monstro gigante aparece, Adora pega a espada e se transforma em uma grande princesa guerreira, encerrando, assim, o primeiro episódio.

O segundo começa exatamente onde acabou o anterior. Adora consegue acalmar o monstro, mas quando ela volta à sua forma habitual e Cintilante pega a espada, ele ataca novamente. Cintilante, Arqueiro e Adora escapam para uma ruína dos antigos, mas tecnologicamente avançados, conhecidos como Primeiros. Na ruína, Adora descobre que pode ler a linguagem esquecida dos Primeiros e vê o nome "She-Ra" sob a imagem de uma figura parecida com seu estado transformado. Cintilante acidentalmente ativa o alarme da ruína, forçando-os a escapar. Os três vagam até a vila de Thaymor, onde Adora fica encantada com

os costumes e a festa que está acontecendo na vila. Adora gradualmente torna-se amiga de Cintilante e Arqueiro enquanto aprende a verdade sobre a Horda e sua guerra destrutiva, percebendo que era manipulada. Então ela finalmente aceita a verdade quando a Horda ataca Thaymor. Felina está entre o grupo que ataca, com ordens de sua superior e guardiã abusiva Sombria para recuperar Adora. Quando Felina admite saber o tempo todo o que a Horda realmente era, Adora recusa-se a voltar com ela. Felina tenta levar Adora à força com um bastão elétrico, mas Adora transforma-se em She-Ra e expulsa a Horda de Thaymor. Na esperança de se juntar à rebelião, Adora sai com Arqueiro e Cintilante para Lua Clara, a capital rebelde.

A narrativa é envolvente, principalmente pela protagonista que carrega várias características que podem gerar uma possível identificação. Adora tenta ser perfeita, dedicada, concentrada e comprometida, mas dentro de si carrega uma rebeldia que a faz roubar a nave para tentar animar Felina, por exemplo – ao longo da série, fica gradativamente mais claro o interesse romântico entre as duas –, além de que foi em razão dessa rebeldia que Adora encontrou a espada. A juventude da personagem deixa mais crível suas inseguranças e ingenuidades.

4.2.3.2 Animação

She-Ra de 2018 é criada usando animação tradicional, com exceção de algumas animações em computador para cenas mais complexas com movimentos de câmera. Com a modernidade das técnicas da animação, os personagens (Figura 10) ganham maior expressividade e vida, gerando parte do humor por meio de suas reações faciais.

Rica em detalhes, a animação ainda explora os conceitos de bem e mal a partir das cores com um universo mais colorido e diverso do lado da Rebelião, e tons mais escuros e mais padronizados do lado da Horda. Os cenários são ricos em detalhes e com cores saturadas, mesmo as cores escuras têm um destaque visual, sem pesar a visão. Os personagens são diversos, tanto visualmente quanto culturalmente, sendo possível perceber diferentes etnias entre as princesas e os outros personagens que compõem a série, além da variedade de biotipos e outras características físicas como corte de cabelo, cor dos olhos, alturas e idades.

A série também possui uma música de abertura e a própria animação vai alterando ao longo das temporadas quando os personagens vão mudando de lado e se alinhando à Rebelião ou à Horda. Os outros sons da série também merecem destaque de forma a tornar a narrativa ainda mais imersiva, com sons característicos de cada cenário, por exemplo.

Figura 10: She-Ra e parte da Rebelião (2018)



Fonte: Dreamworks/ Reprodução: Netflix (2020) ¹⁶

4.2.3.3 Representatividade

Criada por ND Stevenson, o *reboot* de She-Ra recebeu várias reclamações antes mesmo de ser lançado, com a justificativa de que esta nova versão estava deixando a personagem “menos feminina”. Quando, na realidade, por trás de sua nova versão existia um grupo bem mais vasto de mulheres como roteiristas, animadoras e diretoras dos episódios da série.

Essa mudança na equipe de produção da série, com presença significativa de mulheres, implicou em ajustes na estética visual dos personagens, tais como: as roupas, os sapatos e a própria idade das personagens, bem como a inclusão de outras etnias e corpos e até mesmo alterações nas personalidades dos personagens. Tais mudanças certamente são reflexo de um grupo diverso e mais interessado na narrativa e nas mensagens passadas no desenho do que em apenas vender brinquedos.

¹⁶ Disponível em:

<https://labdicasjornalismo.com/noticia/3316/a-representatividade-inclusa-em-she-ra-e-as-princesas-do-poder>

4.3 AS PRINCESAS DO PODER

Enquanto a série contemporânea compartilha e mantém vários aspectos de sua fonte, são as mudanças –, como sugere Carlen Lavigne (2014, p. 9), “as mudanças de contextos sociais e políticos” – entre os textos que abrem espaço para que consideremos produtiva, interessante e, até de certa forma, necessária a releitura.

A *She-Ra* da *Netflix* não desloca ou reduz o impacto cultural de sua antecessora da *Filmation*, em que já era possível enxergar uma heroína feminina rara na tela e que se tornou tão popular quanto seu irmão gêmeo, construindo seu papel na cultura *pop* de forma a ser relevante o suficiente para continuar sendo uma referência 30 anos depois.

De fato, considerar a releitura como uma reinicialização daquele universo animado nos permite contextualizar as reações enfurecidas que a série enfrentou antes mesmo de seu lançamento oficial e apreciar ainda mais as implicações positivas das revisões do desenho animado, que agora tenta mais uma vez voltar a ser relevante, sem se prender unicamente à venda de brinquedos, mas com algum intuito de inspirar pessoas.

4.3.3 Narrativas

Coloquemos agora em diálogo as duas séries. Uma das principais diferenças no nível narrativo entre as duas obras é a ausência de He-Man. A aparição do príncipe Adam na primeira versão do desenho animado não é necessariamente arbitrária. She-Ra precisava ser incluída em um universo já estabelecido, visto que a criação da personagem não foi ao acaso, pois ela surgiu desde o primeiro momento para vender e, conseqüentemente, tornar-se um ícone da cultura *pop* da época.

Na releitura, She-Ra já era conhecida por parte do público e não precisava ser inserida em um universo já estabelecido; ela agora caminha com as próprias pernas e torna-se protagonista de sua história desde o começo. Adora é a primeira personagem que vemos na nova versão; ela, de certa forma mais rebelde, mesmo que ainda muito responsável, rouba a nave e tem seu encontro com a espada, que a chama, e, então, a recém promovida capitã da Horda atende ao chamado.

A ausência de He-Man também evoca uma maior liberdade criativa na nova narrativa, que agora não precisa restringir-se a pontos já estabelecidos antes no universo dos brinquedos anteriores, nem limita a série de animação a uma tentativa de aumentar a venda de brinquedos para meninas.

A outra principal diferença entre as duas versões é a justificativa que fazia Adora estar do lado dos vilões no início dos episódios. A Adora de 1985 estava enfeitiçada, o que a isenta de toda a culpa dos horrores da Horda, já a Adora de 2018 era manipulada, pois, como ainda é uma adolescente, nunca pode sair da Zona do Medo e de fato presenciar o que a Horda fazia.

Quando Adora de 2018 decide ficar com Arqueiro e Cintilante e, dessa forma, envolver-se com a Rebelião, é por uma escolha dela para entender o que estava acontecendo com ela e com o mundo ao seu redor. Por outro lado, a Adora de 1985, capitã da Horda e mais adulta, precisa que o He-Man abra seus olhos para ver as maldades da Horda.

A diferença clara de idade entre elas, e de todos os outros personagens, torna a história mais crível. Adora de 2018 nunca tinha saído do centro de treinamento, logo, seu espanto com a guerra parece mais genuíno, além de, claro, questões na própria técnica de animação que serão discutidas mais à frente.

Essas pequenas mudanças na narrativa são importantes para conversar com uma nova geração que agora precisa ficar mais atenta com os perigos reais da manipulação na internet, por exemplo, e suas *fake news* que podem deixar-nos limitados a um único ponto de vista, esquecendo os outros lados da história. Na versão de 1985, o perigo era, de certa forma,

distante, pois dependia da magia; já em 2018, não, uma vez que a manipulação de um grupo tirânico pode atrair seguidores e tornar-se cada vez mais forte.

Um outro ponto importante a ser notado, para além destes primeiros episódios, é a estrutura das duas séries animadas. A estrutura da série da *Filmation* é mais episódica. Cada episódio tem uma missão com começo, meio e fim, culminando em uma lição do personagem Geninho, presente apenas na versão de 1985, que passa ao público importantes questões sobre *bullying*, amizade, assédio, entre outros. A série da Netflix, apesar de também trabalhar missões contra a Horda ou para conquistar mais uma princesa para o lado da Rebelião, é mais serializada, isto é, o episódio continua de onde termina o anterior. Ambas as estruturas seguem tendências de seu momento histórico. A maior parte das narrativas animadas dos anos 1990 possuíam essa estrutura episódica, que permitia que os episódios fossem vistos em qualquer ordem (DIAS; CABRAL, 2019).

Este fenômeno dá-se exatamente porque as séries eram veiculadas na televisão aberta, então era mais fácil e mais interessante para as emissoras uma narrativa que não dependesse tanto de sequências, pois às vezes elas não compravam todas as temporadas. Hoje, com os serviços de *streaming*, há um maior respeito e interesse por continuações, não tanto para um conteúdo infanto-juvenil, mas, de modo geral, já são comuns narrativas mais longas e mais desenvolvidas com arcos narrativos nesses conteúdos. Os *streamings* beneficiam-se de episódios serializados, cujos ganchos tornam irresistível a visualização de mais um episódio em sequência (DIAS; CABRAL, 2019).

Logo, foi preciso que fosse desenvolvida uma narrativa com muito mais camadas que a dos anos 1990. A escolha foi trazer a personagem mais jovem a fim de facilitar sua identificação com o público e reforçar essa construção de uma heroína que agora erra, aprende, erra mais uma vez e segue aprendendo. Além de que, na versão de 2018, todos os personagens conhecem seu segredo, tornando-a mais humana e de, certa forma, mais acessível.

4.3.2 Animações

As duas séries continuam coloridas e até mesmo algumas cores características são mantidas para estabelecer uma certa familiaridade para o público que já conhece a série. Porém, a principal diferença no visual é que agora as personagens possuem um *design* mais particular, possibilidade de gerar identificação, além de já comunicarem características das personalidades das personagens só pelas escolhas das roupas e dos cabelos, por exemplo. A pluralidade não se restringe apenas às mudanças de visuais, como roupas e corpos, mas contempla até mesmo as diferentes etnias. Algumas princesas claramente possuem ascendência árabe, africana e asiática.

Claro que a animação de 2018 beneficia-se pela própria evolução da técnica de animação, agora mais tecnológica, o que permite uma maior diversidade de expressões dos personagens e mais ação nos movimentos. Dessa forma, a narração de ações não é mais tão necessária, pois os personagens conseguem demonstrar de outras formas o que estão pensando e sentindo.

Os outros elementos também sofrem alteração com o passar dos anos e melhorias nas tecnologias. Na versão de 2018, existe uma maior variedade sonora, tanto em músicas temas, como em efeitos sonoros. Os cenários são mais complexos, ricos em detalhes animados e, claro, o uso de composições 3D criam um visual mais atrativo aos olhos da geração atual.

4.3.3 Representatividades

As mudanças já começam pelo título das séries. Enquanto em 1985 o foco do título concentra-se todo em She-Ra, a versão de 2018 traz uma abordagem mais plural. She-Ra não é a única princesa do poder, agora ela já é acompanhada, até no título, das outras princesas. A pluralidade existe na narrativa, na animação e na própria criação. A pessoa responsável pela criação desta nova versão é ND Stevenson, que é uma pessoa não-binária e teve liberdade para construir uma narrativa que fala sobre liderança feminina em diferentes personagens como Adora, Cintilante e Felina¹⁷. E mesmo com algumas alterações na narrativa, a criação de Stevenson mantém a essência de uma princesa guerreira, mas que agora constrói sua própria história sem depender mais da narrativa de He-Man.

A fim de facilitar a compreensão do leitor, compilamos alguns pontos importantes desta análise (TABELA 1).

Tabela 1 – Comparação entre as duas séries animadas

Versões de She-Ra	Narrativa	Animação	Representatividade
<i>She-Ra: A Princesa do Poder</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Depende de He-Man para se estabelecer; • Enfeitiçada pela Horda; • Poucos personagens sabem a verdadeira identidade de She-Ra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de animação dos anos 1980; • Design de personagens muito parecidos; • Humor na estética sonora; • Diálogos descritivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Idealizada pelo setor de “brinquedos para meninas” para aumentar as vendas; • Desenhada por homens.
<i>She-Ra e as Princesas do Poder</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Independe de um Universo previamente criado; 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadorizada em alguns momentos; 	<ul style="list-style-type: none"> • Releitura com uma nova roupagem

¹⁷ Entrevista de ND Stevenson e Aimee Carrero na Comic Con de Nova York em 2018, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=36rqp9RSAlo>

	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulada pela Horda; • Todos os personagens desde o começo sabem seu segredo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maior liberdade na criação de design de personagens; • O humor constrói-se a partir de diálogos e expressões faciais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Criada por ND Stevenson com um grupo diverso de mulheres como roteiristas.
--	--	--	--

Fonte: elaborado pela autora.

4.4 ANÁLISE SEMIÓTICA

Depois da análise comparativa das duas séries, é notório que vários pontos foram completamente alterados ou modificados e outros mantidos. A partir disso, serão analisados de forma mais detalhada três elementos que se mantiveram importantes nas duas versões, mas que sofreram algumas modificações: a protagonista Adora, a espada da proteção e a cena de transformação de Adora em She-Ra.

Estes três elementos são visuais e, portanto, partiremos para a análise utilizando a semiótica peirceana. A nível da primeiridade, temos o ícone, que é o signo nele mesmo, ou seja, a primeira impressão. Já a secundidade (índice) está presente na consciência daquele signo, sua relação com o objeto. Por fim, a terceiridade é a ligação entre a primeiridade com a secundidade, como o ícone se relaciona com o índice, formando, assim, o símbolo.

Existem diferentes tipos de estrutura de raciocínio ou argumento, mas “[...] só há três e não mais do que três tipos de estrutura de raciocínio ou argumento: a dedução, a indução e a abdução, correspondendo à terceiridade, secundidade e primeiridade, respectivamente” (SANTAELLA, 2000, p. 164). Logo, o pensamento pode ser construído começando com uma abdução no nível da primeiridade, dessa forma o indivíduo, diante de um fato, gera uma hipótese que, depois, será testada na indução, ou secundidade. A dedução é a conclusão, já no nível da terceiridade, quando o indivíduo estabelece relações tanto com níveis anteriores como com sua própria subjetividade e conteúdo que adquiriu ao longo da vida.

4.4.1 Adora

Tomando para estudo as duas versões da personagem: Adora de 1985 e Adora de 2018 (Figura 11), se considerarmos as bases semióticas peircianas para compreender os dois *designs* de personagem, podemos dizer que o primeiro impacto que presenciamos destes signos, ou seja, o primeiro estímulo visual, é a primeiridade. Já a partir do momento que construímos uma consciência do que vemos e esboçamos uma reação de achar bonito ou feio, por exemplo, alcançamos a secundidade. E, ao estabelecermos uma relação entre a forma – como as cores, os formatos, as características daqueles desenhos – e o belo, o forte e outras mensagens passadas a partir do *design*, alcançamos a terceiridade para construir um raciocínio.

Figura 11: Adora 1985 e Adora 2018



Fontes: Heroes Wiki e Wiki DreamWorks Animation (2022) ¹⁸

Assim, percebemos que ambas as personagens são loiras, de cabelo liso, brancas e usam roupas vermelhas. Adora de 1985 é adulta, usa um collant e saltos, enquanto Adora de 2018 é mais jovem, veste calças e sapatos. A partir disso, hipóteses podem ser formadas e somos

¹⁸ Disponível em: [https://hero.fandom.com/wiki/She-Ra_\(Masters_of_the_Universe\)](https://hero.fandom.com/wiki/She-Ra_(Masters_of_the_Universe)) e <https://dreamworksanimation.fandom.com/pt-br/wiki/Adora> Acesso em 16. nov. 2022

induzidos a pensar em uma possível falta de experiência devido à idade da personagem de 2018, mas consideramos, também, uma disposição aventureira, enquanto, na versão de 1985, percebemos um erotismo mais ativo pelo uso do collant e dos saltos em uma mulher já adulta. Porém, quando essas informações são colocadas a fim de estabelecer relações, podemos deduzir ainda outras questões.

Quando percebemos os contextos históricos das personagens, Adora de 1985 foi criada em meio a uma transição entre a segunda e terceira onda do movimento feminista, em que questões sobre empoderamento, relação com o corpo e inclusão de outros feminismos começaram a entrar em pauta. Nesse contexto, a personagem de 1985 não necessariamente atende a todas essas questões, embora ela se revele já bem diferente das primeiras princesas da Disney, por exemplo, que só em 1998 lança o filme *Mulan*, cuja protagonista lutava, também com uma espada, para salvar a China.

Adora de 1985 é decidida, forte, inteligente e prova-se independente, entrando na segunda categoria de Kaplan (1995), uma mulher resistente. Isso é constatado quando, durante os episódios iniciais da série de 1985, Adora visita o seu planeta natal, Etérnia, com seu irmão, o príncipe Adam (He-Man), mas quando a Horda ataca novamente, obriga os dois a voltarem para Etéria e batalhar. Logo após conseguir livrar o reino de Lua Clara das mãos da Horda, Adora decide ficar em Etéria para proteger aquelas pessoas e, assim, He-Man volta para a sua terra natal, e Adora permanece para liderar a Rebelião.

Já Adora de 2018, por ser mais jovem, tanto visualmente quanto em seu ano de lançamento, ainda está no processo de se livrar das amarras impostas por figuras paternas e trilhar seu próprio caminho, e neste caso o *design* da personagem já compartilha pensamentos da terceira e até mesmo da quarta onda feminista, muito mais próxima da terceira categoria de Kaplan (1995), de mulher pós-moderna que agora lida com outros pontos da vida moderna como sua relação com a sua homossexualidade, por exemplo, que na série nem mesmo é uma questão, apenas uma realidade. O último episódio *She-Ra e as Princesas do Poder* consagra-se com um beijo entre Adora e Felina (Figura 12); contudo, o beijo, além de representar bastante para uma nova geração e incluir toda uma comunidade que se percebe representada em uma protagonista, também possui um propósito narrativo.

Quando tudo parece perdido, Felina confessa seu amor a Adora, que já havia se dado por vencida, e que, no entanto, depois da atitude de Felina, decide continuar lutando até a Rebelião vencer a guerra contra a terrível Horda. O clássico “beijo de amor verdadeiro” que revive a personagem, neste caso, é protagonizado por duas personagens femininas. É um clichê narrativo que agora inclui uma realidade diferente.

Figura 12: O beijo



Fonte: Dreamworks/ Reprodução: Netflix (2020) ¹⁹

Na tabela 2, apresentamos uma síntese dos pontos percebidos nesta análise a partir da primeiridade, secundidade e terceiridade.

Tabela 2 – Análise Semiótica (Adora 1985 e Adora 2018)

	Primeiridade	Secundidade	Terceiridade
Adora (1985)	Loira, magra, branca, adulta	Sensual, imponente, madura e bem resolvida	Personagem feminina forte e com papel de liderança, mas cujo <i>design</i> ainda reforça características de um padrão feminino que não corresponde a uma guerreira.
Adora (2018)	Loira, magra, branca, adolescente	Imatura, aventureira, passível de mudança	Jovem e destemida, uma personagem com um <i>design</i> mais alinhado aos valores atuais, o que reforça uma guerreira que busca por aventura e justiça.

Fonte: elaborado pela autora.

¹⁹ Disponível em: <https://www.garotasgeeks.com/assistindo-ao-beijo-de-she-ra-com-uma-crianca/>

4.4.2 Espada da proteção

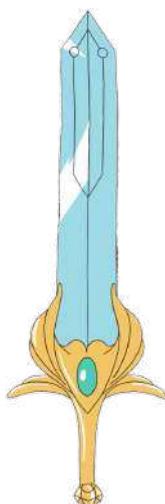
A espada, no caso de *She-Ra*, no próprio nome, já carrega consigo um significado: a proteção. Ambas as espadas, tanto a versão de 1985 (Figura 13) quanto a versão de 2018 (Figura 14), carregam uma joia próxima ao cabo da espada; esse é, praticamente, o único elemento que elas compartilham entre si.

Figura 13: Espada do Poder de He-Man e Espada da proteção de She-Ra (1985)



Fonte: Nerd break (2019)²⁰

Figura 14: Espada da proteção (2018)



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki (2022)²¹

Na Figura 12, percebemos duas espadas, que são praticamente iguais, só se diferenciam pela joia. A espada que não possui a joia da proteção pertence a He-Man, enquanto a da *She-Ra* possui a joia; logo, percebendo o contexto de criação da personagem de 1985, essa

²⁰ Disponível em: <https://nerdbreak.com.br/2019/06/18/8-curiosidades-sobre-he-man/> Acesso em 20. nov. 2022

²¹ Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Sword_of_Protection Acesso em 17. nov. 2022

pequena mudança no *design* da espada é um forma de comercializar um novo brinquedo, com a diferença da joia, e gerar mais renda. Além de que, de alguma forma, o adereço da joia torna o objeto, inicialmente perigoso e violento, algo mais delicado, mais bonito e conseqüentemente mais feminino.

A espada de 1985, sem muitos detalhes, é cinza, o que remete a algum metal afiado. A nova espada (Figura 13), por sua vez, conserva o adereço da joia, mas altera todos os outros traços que podem ser explorados no desenho de uma espada, partindo mais uma vez da liberdade criativa que permite alterações nos *designs* dos elementos que agora não precisam mais se prender ao universo anterior. A espada com o punho dourado agrega riqueza; a lâmina, agora azul/transparente, dá uma sensação de ser composta de vidro, embora não seja tão frágil, o que estabelece um ambiente mágico na narrativa.

Dessa forma, podemos deduzir que a espada de 1985 é uma arma mais sóbria com a cor cinza, sem tanto destaque. No caso da versão de 2018, o dourado do cabo já remete às cores da roupa de quando a personagem é transformada em She-Ra, criando uma identidade visual forte para a personagem e dando destaque à importância da espada para a transformação, que será abordada mais detalhadamente no próximo tópico.

Na tabela 3 apresentamos um resumo dos pontos percebidos nesta análise da espada da proteção a partir da primeiridade, secundidade e terceiridade.

Tabela 3 – Análise Semiótica (Espada da proteção 1985 e Espada da proteção 2018)

	Primeiridade	Secundidade	Terceiridade
Espada da proteção (1985)	Cinza, apenas com a joia em destaque.	Uma espada de metal.	Muito semelhante à do He-Man, com a exceção da joia; não agrega nenhuma particularidade à personagem.
Espada da proteção (2018)	Cabo dourado, lâmina destacada, adornos e detalhes.	Uma espada mágica.	Com maiores detalhes, a espada ganha maior importância e destaque na narrativa.

Fonte: elaborado pela autora.

4.4.3 Transformação de Adora em She-Ra

A transformação de Adora em She-Ra é um dos pontos altos da animação, além de que, nas duas versões, a cena tem aproximadamente o mesmo tempo, 30 segundos. Em ambas, também temos ações bem semelhantes: Adora ergue a espada da proteção, com a mão direita, e diz a mesma frase: "Pela honra de Grayskull!" e assim inicia sua transformação na princesa do poder (Figura 15).

Figura 15: Início transformações



Fonte: Youtube (2020)²²

Da joia da proteção, saem feixes de luz coloridos e brilhantes que marcam a metamorfose da personagem. Porém, na versão mais nova de She-Ra, a transformação da personagem não se resume a uma troca de figurino e voz (em 1985, atrizes diferentes dublavam Adora e She-Ra), uma vez que a personagem transforma, literalmente, o corpo inteiro. Adora cresce fisicamente e a She-Ra de 2018 vira uma princesa de quase dois metros de altura e com músculos (Figura 16).

²² Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=oAYXdblTBG0> e <https://www.youtube.com/watch?v=e1hMhNJwgSU> Acesso em 22. nov. 2022

Figura 16: Transformação



Fonte: Youtube (2020)

A mudança nas características físicas da personagem resulta em uma maior importância da princesa She-Ra, que, na versão de 1985, parece apenas uma nova roupa para a personagem Adora, enquanto, na versão de 2018, She-Ra torna-se quase uma entidade, um manto que escolhe diferentes meninas de tempos em tempos para seguir o caminho da paz. É uma responsabilidade, não apenas destino, também é uma escolha. Adora deixa de ser apenas ela mesma e carrega os poderes da espada.

Outro ponto importante possível de ser observado está nas mudanças do corpo da personagem. Na versão de 1985, Adora e She-Ra eram mais sexualizadas, o design das personagens refletia o olhar masculino, já descrito anteriormente neste trabalho, já que a versão de 1985 foi desenhada por homens. Dessa forma, as personagens carregam características de mulheres mais maduras e com um corpo mais robusto e delineado, característico das visões idealizadas do corpo feminino. Já na versão de 2018, Adora e She-Ra, agora desenhadas por uma equipe diversa, principalmente por mulheres, as personagens agora carregam características menos sexualizadas, no próprio figurino e no corpo com menos curvas e menos parecidos com o padrão do olhar masculino.

O figurino da personagem nas duas versões também compartilha elementos de primeiridade, como o impacto das cores, na capa vermelha e na roupa branca, por exemplo, mas as peças de roupa são alteradas. She-Ra de 1985 usa um vestido tomara que caia dando destaque ao busto da personagem. She-Ra de 2018, por outro lado, usa um macaquinho com um babado na altura da cintura numa clara tentativa de remeter à saia do vestido original da versão de 1985. Partindo dessas novas características, a nova personagem parece mais confortável em sua roupa, que a deixa mais livre para se movimentar no meio da ação.

Dessa forma, a protagonista da versão de 1985, tanto como Adora quanto como She-Ra, parece mais completa, adulta, imponente e resolvida, enquanto a versão de 2018 carrega uma imaturidade, uma inocência e um senso de aventura que criam na audiência uma identificação com o arco da personagem que ainda será repleto de aprendizados.

Na tabela 4 apresentamos uma síntese dos pontos percebidos nesta análise a partir da primeiridade, secundidade e terceiridade.

Tabela 4 – Análise Semiótica (Transformação em She-Ra 1985 e Transformação em She-Ra 2018)

	Primeiridade	Secundidade	Terceiridade
Transformação em She-Ra (1985)	Mão direita erguida, frase: Pela honra de Grayskull, feixes de luz coloridas saindo da joia, She-Ra de vestido.	Sensual, imponente, adulta.	Elegante, porém não tanto flexível quanto uma guerreira deve ser.
Transformação em She-Ra (2018)	Mão direita erguida, frase: Pela honra de Grayskull, feixes de luz coloridas saindo da joia, She-Ra de macaquinho.	Jovem, aventureira, mágica.	Maior conforto e flexibilidade com a roupa de uma guerreira.

Fonte: elaborado pela autora.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como foco a protagonista da série e destacou seus principais símbolos como a espada, características físicas e a sua transformação em She-Ra. Além de ser apenas uma análise que não esgota o tema, para trabalhos futuros, pode ser interessante debruçar-se sobre outros elementos que compõem estes desenhos animados, pois ambos são complexos em suas determinadas realidades. Considerar outros personagens, cenários, arcos narrativos, efeitos sonoros, também são formas de perceber outras dimensões dessas animações que são profundas em seus universos, em suas mensagens, em seus símbolos e na forma como podem afetar diretamente diferentes pessoas em suas subjetividades e a criação de uma identidade social.

No capítulo dois deste trabalho, dialogamos com autoras feministas que demonstraram como o movimento feminista mudou ao longo destes anos e como as pautas foram sendo conquistadas e modificadas para assim tentar incluir o maior número possível de apoiadores ao movimento e conquistar verdadeiramente mudanças na sociedade quanto as questões de gênero.

Já no terceiro capítulo, houve a explanação do surgimento da animação como técnica e forma de contar diferentes narrativas para diferentes públicos. As transformações da representação de protagonistas femininas com o passar dos anos e principalmente dos contextos daquelas obras que conversaram diretamente com as ondas do movimento feminista.

No quarto capítulo, a análise comparativa das duas séries que possuem como protagonista a princesa She-Ra. Dessa forma, entender como estes produtos culturais são reflexos das suas realidades e seu conteúdo pode ser percebido em diferentes dimensões por seus diferentes contextos de forma a levar em consideração questões culturais que afetam decisões de questões criativas e representacionais.

Portanto, com este trabalho, pode-se entender como os movimentos sociais estão conquistando vitórias nas representações midiáticas e ocupando espaço na criação de cultura na mídia. A mídia, por sua vez, não atende às mudanças unicamente porque acredita nelas, mas também para se manter relevante com o novo público, fidelizar a audiência e vender produtos licenciados. Por meio das redes sociais, dos debates gerados em cima das obras, da criação de símbolos, os universos construídos pelas mídias praticamente ganham vida própria, indo além da mídia original. Os signos presentes nas duas obras ainda possuem características semelhantes entre si, principalmente no nível da primeiridade, mas os significados foram

transformados pelas novas interpretações da sociedade cada vez mais afetada pelas ideias feministas.

Dessa forma, She-Ra nos mostra como uma boa personagem consegue tornar-se eterna e navegar por várias novas direções, atualizando-se com o tempo. A versão de Stevenson, 2018, enriquece o universo, renova a obra de 1985 e consegue estabelecer-se no limite da homenagem e de uma subjetividade criativa que se alinha com valores atuais de forma a seguir inspirando pessoas de todas as idades a serem corajosas e justas com o mundo e principalmente com elas mesmas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BREDER, Fernanda Cabanez. **Feminismo e príncipes encantados: a representação feminina nos filmes de princesa da Disney**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo – Habilitação em Jornalismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/4022/3/FBreder.pdf/>. Acesso em 07 nov. 2022.

BRUNORO, Thais Ferraz Matos. **Da Rookie à Capitolina: novas narrativas para garotas adolescentes em revistas independentes online**. 2017. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação – Habilitação em Jornalismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2000.

CARDOSO, A. M. L.; RIBEIRO, M. G. A jornada do herói e da heroína: uma discussão analógica à luz da mitopsicocrítica. **Téssera**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 58-74, 2018. DOI: 10.14393/TES-V1n1-2018-4. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/tessera/article/view/43355>. Acesso em: 1 dez. 2022.

CARVALHO, Ana Elisa Alves de. **Personagens femininas em animações dos estúdios Disney: transformações de perfis em mulheres complexas**. 2014. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Habilitação em Relações Públicas) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/103387/000932660.pdf?sequence=1>. Acesso em: 24 out. 2022.

DIAS, M. C.; CABRAL, T. D. D. Transformações narrativas e representações: Carmen Sandiego e o protagonismo feminino na ficção. *In*: 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2019, Belém-PA. **Anais [...]**. Belém: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019. p. 1-15. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-1676-1.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2022

DOUGLASS, Ellen H. Female Quest toward ‘Água pura’ in Clarice Lispector’s *Perto do coração selvagem*. *In*: CANUTO, Cláudia (org.). **Leitura**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras, LCV/CHLA/UFAL, Maceió: EDUFAL, dez. 1995.

DURKHEIM, Émile. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DURKIN, K.; NUGENT, B. **Kindergarten children’s gender-role expectations for television actors**. *Sex Roles*, 38, 1998. p. 387–402.

FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia**. 3 ed. São Paulo: Saraiva, 2001.

FARRELL, Amy Erdman. **A Ms. Magazine e a promessa do feminismo popular**. São Paulo: Barracuda, 2004.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação e as princesas: Uma análise das categorias de gênero. *In: X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2009, Blumenau. Anais [...]*. Blumenau: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2009. p. 1-16. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0120-1.pdf>. Acesso em: 10 set. 2022

GIROUX, Henry A. Memória e Pedagogia no Maravilhoso Mundo Disney. *In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

GOMES, Paola Basso Menna Barreto. **Princesas: produção de subjetividade feminina no imaginário de consumo**. Tese de Mestrado – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2000. Disponível em: <https://docplayer.com.br/63343223-Princesas-producao-de-subjetividade-feminina-no-imaginario-de-consumo-paola-basso-menna-barreto-gomes.html/>. Acesso em 07 nov. 2022.

GOMES, Paola Basso Menna Barreto. Mídia, Imaginário de consumo e educação. **Educação & Sociedade**, v. 22, n. 74, p. 191-207, abr. 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/rW4c4jNk8gqws8qMrQQvB5z/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 21. mai. 2022.

GREGOLIN, M. Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades. **Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, [S. l.], v. 4, n. 11, p. 11–25, 2008. DOI: 10.18568/cmc.v4i11.105. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/105>. Acesso em: 17 set. 2022.

GUILLÉN, José Mascardó. **El cine de animación: En más de 100 longametrages**. Madri: Alianza, 1997.

GUIMARÃES, Hélio. O romance do século XIX na televisão: observações sobre a adaptação de Os Maias. *In: PELLEGRINI, Tânia et al. Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora Senac São Paulo / Instituto Itaú Cultural, 2003.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

HOLLANDA, Heloísa Buarque de. **Explosão Feminista: arte, cultura, política e universidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

HUTCHEON, L.; SIOBHAN O. (2013). **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge

KAPLAN, E. Ann. **A mulher e o cinema: os dois lados da câmera**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KLEIN, N. Animation and Animorphs. *In*: V. SOBCHACK, ed. **Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change**. Minneapolis: University of Minnesota Press, p. 21-40. 2000.

KUHN, Annette. **Women's Pictures: Feminism and Cinema**. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1982.

LAURETIS, Teresa de. **Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema**. Front Cover. Macmillan, 1984.

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

LAVIGNE, Carlen (2014). Introduction, in C. Lavigne (ed.), **Remake Television: Reboot, Re-Use, Recycle**, Lanham: Lexington Books, pp. 7-10.

LIMA, Mônica Martins de. **A representação feminina nas obras de Miyazaki: estudo de caso do filme Princesa Mononoke**. 2019. 80 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História**. 3.ed. São Paulo: Senac, 2019.

MENDES, M. V.; SIQUEIRA, D. da C. O. Protagonismo feminino em desenhos animados: gênero e representações no entretenimento audiovisual. **Revista Mídia E Cotidiano**, Niterói, 12(2), p. 125-144. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v12i2.10065>. Acesso em: 17 set. 2022

MENDES, M. V. S. **Não se nasce menina ou super-heroína, torna-se: gênero e representações em animações televisivas**. 2018. 131 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

MENEGHINI, Paula Jardim. **Livre estou: as princesas Frozen e as mudanças no processo de representação da mulher na sociedade ocidental contemporânea**. 2016.f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação – Habilitação em Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/1340/1/PMENEGHINI.pdf>>. Acesso em 11.nov. 2022.

MIGUEL, Luis Felipe. O feminismo e a Política. *In*: MIGUEL, Luis Felipe; BIROLI, Flávia. (Org.). **Feminismo e Política**. São Paulo: Boitempo, 2014, p. 17-30.

MOIMAZ, E. R.; MOLINA, A. H. A contribuição da semiótica peirceana para análise da pintura histórica. *In*: II Encontro Nacional de Estudos da Imagem, 2009, Londrina-PR. **Anais [...]**. Londrina: UEL, 2009. p. 576-586. Disponível em: http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais/trabalhos/pdf/Moimaz_ericar%20Ramos.pdf. Acesso em: 18 set. 2022

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

MOSCOVICI, Serge. **El psicoanálisis, su imagen y su público**. Buenos Aires: Editorial Huemul S. A., 1979.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. *In*: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 1983. p. 435-454.

NOGUEIRA, Conceição. Feminismo e discurso do gênero na psicologia social. **Psicologia & Sociedade**, v.13, n.1, p. 107-128. 2001. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/4117/1/feminismo%20e%20discurso%20do%20g%C3%A9nero%20na%20psicologia%20social.pdf>. Acesso em: 07 set. 2022

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: EdUnB, 2007.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PERUZZO, C. Movimentos sociais, redes virtuais e mídia alternativa no junho em que “o gigante acordou”. **MATRIZES**, São Paulo, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 73-93. 2013. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v7i2p73-93. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/69407>. Acesso em: 15 set. 2022.

PERUZZOLO, Adair. **A Circulação do Corpo na Mídia**. Santa Maria: Imprensa Universitária, UFSM, 1998.

PINTO, Céli Regina Jardim. **Uma história do feminismo no Brasil**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2003.

PRADO, L. M.; SILVEIRA JR., P. M. Desenhos Animados e Representação Feminina: uma trajetória em produções brasileiras. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 22, n. 38, p. 130-141. 2017. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/famecos/article/view/28955>. Acesso em: 02 out. 2022

PROCTOR, William. **Regeneration and Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot**. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies* 22, p. 1-19, 2012. Disponível em: <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2012/february-2012/proctor.pdf>. Acesso em: 22 out. 2022

QUEIROZ, Maria Helena Tuanne; CRISPINIANO, Monyke do Nascimento; LIMA, Rozeane Albuquerque. **As damas e as donas do castelo – O perfil das mulheres nos contos de fadas adaptados pela Disney nos séculos XX e XXI**. Trabalho apresentado no XI Colóquio Nacional Representações de Gênero e Sexualidade. Campina Grande – PB, 2015.

RIBEIRO, Diana; NOGUEIRA, Conceição; MAGALHÃES, Sara Isabel. As ondas feministas: continuidades e descontinuidades no movimento feminista brasileiro. **Sul-Sul – Revista de Ciências Humanas e Sociais**, FPCEUP, Barreiras, v. 1, n. 3, p. 57-76. 2021. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/136148/2/496080.pdf>. Acesso em: 22 out. 2022

ROCHA, Caroline Gomes. A Mulher e o Cinema: Uma Breve Análise da Representação Feminina na Era de Ouro do Cinema Americano. *In: XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, 2016, São Luís-MA. **Anais [...]**. São Luís: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019. p. 1-10. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2019/resumos/R67-0037-1.pdf>. Acesso em: 15 out. 2022

SABADIN, Celso. **A história do cinema para quem tem pressa**. 1.ed Rio de Janeiro: Valentina, 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

SANTAELLA, Lúcia. **Estética de Platão a Peirce**. 2 ed. São Paulo: Experimento, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2002.

SILVA, J. M. *et al.* A influência da Mídia na Construção do Feminino: O Caso “Bela, Recatada e do Lar”. *In: XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, 2016, Caruaru-PE. **Anais [...]**. Caruaru: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016. p. 1-12. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1123-1.pdf>. Acesso em: 10 set. 2022

SILVEIRINHA, Maria João. **O discurso feminista e os estudos dos media**: em busca da ligação necessária. Universidade de Coimbra. 1997. Disponível em: <http://bocc.ufp.pt/pag/silveirinha-maria-joao-discurso.pdf> Acesso em: 08 set. 2022

SOIHET, Rachel. **Feminismos e antifeminismos**: mulheres e suas lutas pela conquista da cidadania plena. Rio de Janeiro: 7, Letras, 2013.

SOLOMON, Charles (org.). **The art of the animated image**: an anthology. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de teoria e de pesquisa da comunicação e da mídia**. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2004.

SOUZA, Mônica Dias de. **Escrava Anastácia**: construção de um símbolo e a re-construção da memória e identidade dos membros da Irmandade do Rosário e São Benedito dos Homens Pretos. Orientador: Dr. Marcos Alvito Pereira de Souza. 2001. 107f. Dissertação (Mestrado) Departamento de Pós-graduação em História, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2001. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/17081> Acesso em: 09 de setembro de 2022.

STEINER, Linda. Feminist Media Theory. *In*: FORTNER, R. S.; FACKLER, P. M. (Orgs.). **The Handbook of Media and Mass Communication Theory**. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014. p. 359-379.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2002.

FILMOGRAFIA

A BELA Adormecida. Direção de Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Eric Larson, Les Clark. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1959. 75 min.

A BELA e a Fera. Direção de Gary Trousdale, Kirk Wise. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1991. 84 min.

A PEQUENA Sereia. Direção de John Musker, Ron Clements. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1989. 83 min.

A PRINCESA e o Sapo. Direção de John Musker, Ron Clements. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2009. 89 min.

ALADDIN. Direção de Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1992. 90 min.

ALICE Comedies [Seriado]. Produção de Walt Disney, Ub Iwerks. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1923. 10 min.

AS MENINAS Superpoderosas [Seriado]. Produção de Craig McCracken. Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution, 1998. 22 min.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção de David Hand, Perce Pearce, Larry Morey, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, William Cottrell. Estados Unidos: Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937. 83 min.

BRINQUEDOS que Marcam Época [Seriado]. Direção de Tom Stern. Produção de Brian Volk-Weiss, Tom Stern, Cisco Henson, Anne Carkeet, Edwin Zane. Estados Unidos: Netflix; 2017. 60 min.

CARMEN Sandiego [Seriado]. Produção de Caroline Fraser, C.J. Kettler, Anne Loi Kirsten Newlands, Amir Nasrabadi. Estados Unidos: Netflix; 2019. 24 min.

CINDERELA. Direção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1950. 76 min.

CORRIDA Maluca [Seriado]. Produção de William Hanna, Joseph Barbera. Estados Unidos: Hanna-Barbera Cartoons, Inc, 1968. 20 min.

EM QUE LUGAR da Terra está Carmen Sandiego? [Seriado]. Produção de Andy Heyward, Robby London, Michael Maliani, Benjamin Melniker, Michael E. Uslan. Estados Unidos: DIC Entertainment, 1994. 30 min.

ENROLADOS. Direção de Nathan Greno, Byron Howard. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2010. 100 min.

FROZEN. Direção de Jennifer Lee, Chris Buck. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2013. 102 min.

HE-MAN e os Defensores do Universo [Seriado]. Produção de Lou Scheimer. Estados Unidos: Filmation, 1983. 22 min.

MOANA. Direção de Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2016. 107 min.

MULAN. Direção de Tony Bancroft, Barry Cook. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1998. 88 min.

POCAHONTAS. Direção de Eric Goldberg, Mike Gabriel. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1995. 81 min.

RAYA e o Último Dragão. Direção de Qui Nguyen, Adele Lim. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2021. 107 min.

SAILOR Moon [Seriado]. Produção de Iriya Azuma, Kenji Ōta, Toshihiko Arisako, Kōichi Yada. Japão: Toei Animation, 1992. 24 min.

SCOOBY-DOO [Seriado]. Produção de William Hanna, Joseph Barbera. Estados Unidos: Hanna-Barbera Cartoons, Inc, 1969. 21 min.

SHE-RA: A Princesa do Poder [Seriado]. Produção de Lou Scheimer. Estados Unidos: Filmation, 1985. 24 min.

SHE-RA e as Princesas do Poder [Seriado]. Produção de ND Stevenson, Chuck Austen. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2018. 24 min.

STRANGER Things [Seriado]. Produção de Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson. Estados Unidos: Netflix; 2016. 42 min.

TRÊS Espiãs Demais [Seriado]. Produção de Stephane Berry, Vincent Chalvon-Demersay, Michelle Lamoreaux, Robert Lamoreaux, Sylvain Viau. França: Zodiak Kids Studios; 2001. 22 min.

VALENTE. Direção de Brenda Chapman, Mark Andrews. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2012. 93 min.