



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM JORNALISMO

RAFAELA AINSWORTH REY

REPRESENTATIVIDADE DE GÊNERO NA NARRATIVA DE DESENHOS
ANIMADOS: UMA ANÁLISE DAS SUPER-HEROÍNAS NOS DESENHOS AVATAR:
A LENDA DE KORRA E STEVEN UNIVERSO

SALVADOR

2019

RAFAELA AINSWORTH REY

REPRESENTATIVIDADE DE GÊNERO NA NARRATIVA DE DESENHOS
ANIMADOS: UMA ANÁLISE DAS SUPER-HEROÍNAS NOS DESENHOS AVATAR:
A LENDA DE KORRA E STEVEN UNIVERSO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do Título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Profa. Dra. Regina Gomes Souza

SALVADOR

2019

À Universidade Federal da Balbúrdia

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar à minha família, em especial, mãe e vó, grandes mulheres que me cercam de amor e afeto e me ensinaram o que é a força da mulher muito antes de conhecer o feminismo. Agradeço também por todo o incentivo, não somente neste período de desenvolvimento do trabalho, mas ao longo de toda a infância e adolescência, em que a educação e o estímulo à leitura sempre foram as prioridades da minha criação. Hoje, mais do que nunca, reconheço a importância desse suporte e como influenciou a seguir pelos caminhos que me trazem até aqui.

Também sou imensamente grata aos amigos que estiveram junto comigo ao longo da graduação e que tanto tornaram mais leves as dificuldades como também dividiram suas angústias e aflições (sobrevivemos!). O companheirismo de vocês, também vivendo essa desafiadora etapa que é o trabalho de conclusão e o apoio mútuo, tornou possível acreditar que tudo daria certo e que éramos capazes. Vocês são presentes que a Faculdade de Comunicação me deu e que levo para a vida!

Ao meu melhor amigo, que me apresentou aos dois desenhos que aqui analiso e com quem divido o crédito pela concepção deste tema. Obrigada por insistir que desenhos não eram coisa de criança!

À Regina, minha orientadora, que topou o desafio de me ajudar com um campo não tão familiar, mas que me iluminou com ótimas referências, considerações, boas conversas e assim tornou possível a execução deste trabalho. Obrigada por perseguir incansavelmente o meu vício em falar “onde”.

“Humanos apenas levam suas vidas pequenas, entediantes e insignificantes,
então eles inventam histórias para se sentirem parte de algo maior”

— Pérola, *Keep Beach City Weird*

RESUMO

A fim de identificar as formas que são representadas em narrativas de desenhos animados a figura da mulher ocupando a posição de heroína, o presente trabalho visa analisar o conteúdo de episódios específicos nos desenhos *Avatar: A lenda de Korra* e *Steven Universo*. A partir da contextualização do tema, o passo seguinte é entender melhor o gênero dos desenhos animados e suas particularidades, bem como a construção das narrativas textual e simbólica sobre a figura da heroína. O recorte do trabalho será a representatividade de gênero, que partirá dos estudos feministas para então discutir sobre os tensionamentos à cerca do gênero através de sua representação na mídia. A finalidade da análise é a de identificar se as heroínas dos desenhos analisados representam pontos de vista feministas ou apenas reproduzem estereótipos da visão da mulher e se o papel das heroínas seria uma tentativa de subverter a lógica do herói masculino abrindo novas possibilidades de representação. A metodologia utilizada neste trabalho será a análise fílmica proposta por Francesco Casetti e Di Chio (1990), na investigação de aspectos e recursos imagéticos bem como de roteiro e diálogos dos episódios.

Palavras-chave: desenho animado, mulher, heroína, representatividade, gênero.

ABSTRACT

In order to identify the way women occupying heroine positions are represented in cartoon narratives, the present work aims to analyze the content of selected episodes of Avatar: The Legend of Korra and Steven Universe. Following the theme contextualization, the next step is understanding the cartoon medium and its particularities, as well as the construction of textual and symbolic narratives on the heroine figure. This paper will focus on gender representativity through the lens of feminist studies to then discuss about tensions experienced by women in their representations in media. The objective of the analysis is to identify whether the heroines represent a feminist point of view or just reproduce a stereotyped view of womanhood, and if the roles played by the heroines create new possibilities of representation by subverting those of the male hero. The methodology that will be used in this paper is the film analysis proposed by Francesco Casetti and Di Chio (1990), in the investigation of aspects and imagery resources as well as the script and dialogues of the episodes.

Keywords: cartoon, woman, heroine, representativeness, gender.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – REPRESENTAÇÃO DAS SUPERHEROÍNAS NOS QUADRINHOS....	15
FIGURA 2 – A DIFERENÇA DE PODERES FEMININOS E MASCULINOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	16
FIGURA 3 – 20 ANOS PARA AS MULHERES ATRÁS DAS CÂMERAS	17
FIGURA 4 – AS MENINAS SUPER-PODEROSAS E AS TRÊS ESPIÃS DE MAIS ..	19
FIGURA 5 – <i>STEVEN UNIVERSO</i> , GARNET, AMETISTA E PÉROLA	21
FIGURA 6 – CAPTURA DE TELA DE COMENTÁRIOS FEITOS NO FÓRUM OUTERSPACE	25
FIGURA 7 – PERSONAGEM KORRA	27
FIGURA 8 – TABELA DOS ÍNDICES DE AUDIÊNCIA DO DESENHO <i>A LENDA DE KORRA</i>	28
FIGURA 9 – ILUSTRAÇÃO DA JORNADA DO HERÓI	39
FIGURA 10 – ILUSTRAÇÃO DA JORNADA DA HEROÍNA.....	41
FIGURA 11 – FOLHETIM DE MULHERES EM 1970.....	45
FIGURA 12 – EPISÓDIO 'BEM VINDA À CIDADE REPÚBLICA', CENA 1	57
FIGURA 13 - EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 2	58
FIGURA 14 – EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 2.....	59
FIGURA 15 – EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 3.....	60
FIGURA 16 – EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 4.....	61
FIGURA 17 – EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 5.....	63
FIGURA 18 – EPISÓDIOS 'VENENO DA LÓTUS VERMELHA' E 'KORRA SOZINHA'	65
FIGURA 19 – EPISÓDIOS 'BEM VINDO A CIDADE REPÚBLICA' E 'A ÚLTIMA PARADA'.....	66
FIGURA 20 – CLASSIFICAÇÃO DO PERSONAGEM (CASETTI; DI CHIO, 1990) ..	67
FIGURA 21 – EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA'	69
FIGURA 22 – EPISÓDIO 'VENENO DA LÓTUS VERMELHA'	69
FIGURA 23 – EPISÓDIO 'KORRA SOZINHA'	70
FIGURA 24 – EPISÓDIO 'KORRA SOZINHA'	71
FIGURA 25 – EPISÓDIO 'O CHAMADO'	71
FIGURA 26 – EPISÓDIO 'A ÚLTIMA PARADA'	72
FIGURA 27 – EPISÓDIO 'A COISA DO TEMPO', CENA 1	74

FIGURA 28 – EPISÓDIO ‘A COISA DO TEMPO’, CENA 2	76
FIGURA 29 – EPISÓDIO ‘JURAMENTO À ESPADA’	79
FIGURA 30 – EPISÓDIO ‘SEM DESTINO’	81
FIGURA 31 – EPISÓDIO ‘REFORMAS’	84
FIGURA 32 – EPISÓDIO ‘A RESPOSTA’	85

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – DESCRIÇÃO DAS PERSONAGENS DE <i>STEVEN UNIVERSO</i>	54
QUADRO 2 – DESCRIÇÃO DA PERSONAGEM DE <i>A LENDA DE KORRA</i>	55
QUADRO 3 – GENERALIDADES (CASSETTI; DI CHIO, 1990)	56
QUADRO 4 – CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 1	58
QUADRO 5 – CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 2.....	59
QUADRO 6 – DECUPAGEM DE CENA.....	60
QUADRO 7 – CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 3.....	60
QUADRO 8 – DECUPAGEM DE CENA.....	61
QUADRO 9 – CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 4.....	62
QUADRO 10 – DECUPAGEM DE CENA.....	63
QUADRO 11 – CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 5.....	63
QUADRO 12 – DECUPAGEM DE ÁUDIO	72
QUADRO 13 – DECUPAGEM DE ÁUDIO	73
QUADRO 14 – DECUPAGEM DE CENA.....	74
QUADRO 15 – CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 1.....	74
QUADRO 16 – DECUPAGEM DE CENA.....	76
QUADRO 17 – DECUPAGEM DE CENA.....	77
QUADRO 18 – DECUPAGEM DE CENA.....	78
QUADRO 19 – DECUPAGEM DE CENA.....	79
QUADRO 20 – DECUPAGEM DE CENA.....	79
QUADRO 21 – DECUPAGEM DE CENA.....	82
QUADRO 22 – DECUPAGEM DE CENA.....	84
QUADRO 23 – DECUPAGEM DE CENA.....	86
QUADRO 24 – DECUPAGEM DE CENA.....	87

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 APRESENTAÇÃO	11
1.2 JUSTIFICATIVA	12
2 CONTEXTUALIZAÇÃO	14
2.1 DOS QUADRINHOS ÀS TELAS	14
2.2 DESENHOS ANIMADOS	18
2.3 <i>STEVEN UNIVERSO</i>	20
2.4 <i>AVATAR: A LENDA DE KORRA</i>	27
3 REVISÃO DE LITERATURA	32
3.1 NARRATIVA DE ANIMAÇÃO	32
3.2 A ANIMAÇÃO SERIADA	33
3.3 A JORNADA DO HERÓI X JORNADA DA HEROÍNA	37
3.4 REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO NA MÍDIA	42
3.4.1 FALANDO SOBRE GÊNERO	42
3.4.2 CULTURA, MÍDIA E REPRESENTAÇÃO	46
4 ANÁLISE	51
4.1 METODOLOGIA	51
4.1.1 A análise fílmica	51
4.1.2 Os níveis de representação	56
4.2 ANÁLISE: <i>A LENDA DE KORRA</i>	56
4.2.1 Personagem	67
4.2.2 Jornada do Herói e da Heroína	68
4.3 ANÁLISE: <i>STEVEN UNIVERSO</i>	73
4.3.1 Pérola	77
4.3.2 Ametista	81
4.3.3 Garnet	85
4.3.4 Personagens	88
4.3.5 Jornada do Herói e da Heroína	89
4.4 CONCLUSÃO	90
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
REFERÊNCIAS	98
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	100

INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO

Ao longo da minha trajetória no curso de Jornalismo, sempre tive o particular interesse por temas culturais, principalmente aqueles que se relacionavam ao mundo *geek*. Por *geek*, me refiro à identificação com toda a gama de produtos midiáticos como filmes de ficção científica, super-heróis, videogames, histórias em quadrinhos, etc, que se enquadram nessa classificação. Mas não apenas temas do universo *geek* foram o centro de produção e pesquisa na minha formação acadêmica, mas também questões relacionadas a estudos sobre gênero e feminismo.

Ainda no primeiro semestre, o primeiro texto jornalístico produzido por mim se chamou “Universo Geek da Facom” e trouxe a fala de estudantes e professores que se consideravam *geeks* e consumidores dessa cultura, além de trazer também a questão da inserção feminina neste universo e os episódios machistas pelos quais as estudantes já haviam vivenciado no meio. Já em 2018, foi também sobre o meio *geek* que produzi a reportagem sobre videogames baianos e a representação feminina nesses produtos. A matéria foi selecionada como uma das seis finalistas do Prêmio Santander Jovem Jornalista, promovido pelo Jornal Estadão.

Todas essas experiências ao longo da graduação foram responsáveis para a escolha do tema deste trabalho, analisar a representatividade de gênero através das super-heroínas dos desenhos animados *Steven Universo* e *Avatar: A Lenda de Korra*. Trabalho que reúne questões referentes ao universo *geek* assim como discute e problematiza assuntos sobre gênero, feminismo e representação.

Acredito que a relevância do tema para o campo da comunicação seja de contribuir para o diálogo entre estudos comunicacionais propriamente ditos e outros campos, como o de gênero e representatividade. Além de agregar a um viés de estudos ainda pouco explorado, sobre as narrativas animadas em série.

1.2 JUSTIFICATIVA

A ideia inicial para esta pesquisa partiu da percepção de um crescente movimento dos desenhos animados em protagonizar suas séries com personagens femininas ocupando o papel de heroína da trama. É possível notar essa tendência em títulos de grandes produtoras internacionais como *Cartoon Network*, *Nickelodeon* e *Disney*. A fim de entender de que forma acontece a construção dessas personagens dentro e fora da trama, me propus a analisar produtos específicos de dois canais, *Cartoon Network* e *Nickelodeon*, sendo eles os desenhos *Steven Universo* e *Avatar: A Lenda de Korra*. A escolha para analisar estes desenhos levou em conta fatores como dados de audiência internacional e nacional, a repercussão através de críticas, artigos e fóruns de comentários na internet e equipe envolvida na criação e produção das séries.

A partir da definição do tema, foi fundamental entender melhor o gênero dos desenhos animados e suas particularidades, bem como características típicas de narrativas seriadas. A construção da narrativa é parte essencial do desenho animado, visto que a sua história é estruturada num enredo que se montará ao longo de curtos episódios mas que precisa obedecer a uma lógica contextual e cronológica para criar no espectador certa familiaridade e identificação. Posto isso, na análise dos desenhos animados a atenção recairá na construção das narrativas textual e simbólica sobre figura da heroína. A escolha de análise com o recorte da representatividade de gênero se justifica por ser um forte elemento nos desenhos escolhidos, que traz à tona questões sobre o papel atribuído ao homem e à mulher, bem como o processo de desconstrução de formas de representação estritamente binárias.

Portanto, é na narrativa, especificamente na construção narrativa do papel da heroína, que cabe à análise entender de que forma o herói se reconfigura dentro das questões de gênero. Os estudos sobre a figura do herói constam desde a literatura clássica e certos pilares centrais para a construção deste personagem foram estabelecidos e se mantêm ainda hoje, em muito do que se consome de narrativas ficcionais. O que pretendo neste trabalho é contrastar a figura do herói clássico, presa a virtudes associadas ao homem, com a figura da heroína, pensada

de acordo com singularidades da mulher, e identificar o que se mantém e se abandona destes pilares de sua composição.

Juntamente com os conceitos propostos por Stuart Hall (1997) sobre as lutas simbólicas em que esses produtos culturais midiáticos se inserem, no que chama de arena cultural, o objetivo geral deste trabalho é entender de que forma a construção das heroínas nessas narrativas se insere no cenário de disputas simbólicas. Norteadas por esse objetivo geral, algumas hipóteses foram levantadas e serão levadas em conta durante o processo de análise, dentre elas, identificar se as heroínas dos desenhos analisados representam pontos de vista feministas ou apenas reproduzem estereótipos da visão da mulher e se o papel das heroínas seria uma tentativa de subverter a lógica do herói masculino abrindo novas possibilidades de representação.

A metodologia que será utilizada neste trabalho será a análise fílmica proposta por Francesco Casetti e Di Chio (1990), na investigação de aspectos e recursos imagéticos bem como de roteiro e diálogos dos episódios de *Steven Universo* e *A Lenda de Korra*. Devido à bibliografia escassa acerca da análise específica do gênero animado, será preciso cruzar conceitos trabalhados em análises fílmicas e seriadas, a fim de chegar o mais próximo possível de uma investigação que cumpra com os objetivos deste trabalho, de identificar as formas que são representadas nas narrativas a figura da mulher ocupando a posição de heroína.

Dialogando com a metodologia de análise estarão os conceitos trazidos na fundamentação teórica sobre os aspectos da serialização (BUONANNO, 2008), Jornada do Herói (CAMPBELL, 1997) e a Jornada da Heroína (MURDOCK, 1990), mídia e representação (HALL, 1997), além de abordar as teorias feministas e gênero (BUTLER, 2003; LOURO, 2008; MULVEY, 1983), a fim de obter um entendimento amplo sobre as questões presentes na proposta de pesquisa e executar a análise dos produtos selecionados com embasamento teórico.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

A ideia inicial para esta pesquisa partiu da reflexão sobre como era feita a representação de personagens femininas ocupando o papel de heroínas em desenhos animados. É preciso entender como começaram essas representações das super-heroínas nas séries animadas, e a forte influência que tiveram das histórias em quadrinhos, para depois, contextualizar o cenário em que estão inseridos os objetos de análise deste trabalho.

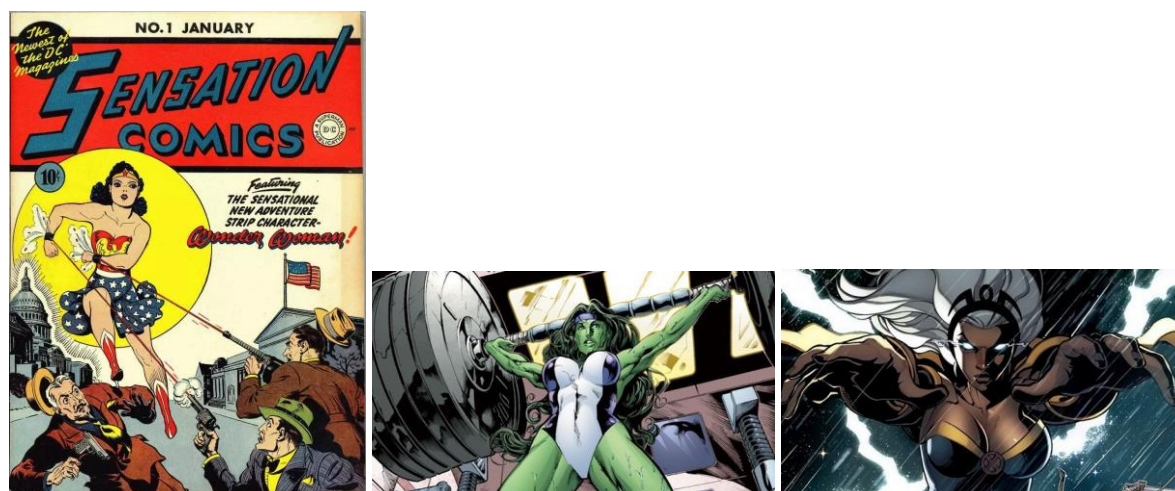
2.1 DOS QUADRINHOS ÀS TELAS

A temática dos super-heróis tal como conhecemos hoje, explorada massivamente em filmes, séries e desenhos, começaram nos quadrinhos, em meados do século XX. As mulheres, nesse contexto das HQ's, inicialmente eram apenas personagens secundários, o par amoroso do super-herói, a vítima a ser resgatada do perigo. Foi no contexto da Segunda Guerra Mundial, entre as décadas de 30 e 40, que foram criadas as super-heroínas, como estratégia de empoderamento feminino a fim de estimular a participação das mulheres na sociedade. Nessa circunstância, grande parte dos homens foi convocada para a guerra e as mulheres passaram a ocupar funções sociais ativas, como integrar o mercado de trabalho e mercado consumidor.

Apesar de não ter sido a primeira, foi a *Mulher Maravilha*¹ a super-heroína das histórias em quadrinhos que ganhou maior popularidade à época em que foi criada, em 1941, por William Moulton Marston, psicólogo e defensor da igualdade entre os gêneros. Mas, apesar de revolucionária, ao se inserir num contexto predominantemente masculino, a *Mulher Maravilha* caiu sobre diversos estereótipos de gênero que acabaram por reforçar a visão machista da sociedade dentro dessas histórias. Dentre eles, o mais notável é hipersexualização da personagem, sempre representada com atributos físicos exagerados, grandes seios, pernas, roupas curtas e justas ao corpo.

¹ Disponível em: <http://bit.ly/cap2mulhermaravilha>

FIGURA 1 – REPRESENTAÇÃO DAS SUPERHEROÍNAS NOS QUADRINHOS



FONTE: Aficionados (2019)

Ao longo do tempo, outras super-heroínas surgiram e ganharam espaço, não só nos quadrinhos como também em suas adaptações para a TV, nos desenhos animados, séries e cinema. No entanto, sempre envoltas na problemática do estereótipo de gênero, que perpassava essas histórias desde a sua concepção e produção, feitas majoritariamente por homens, até o destino final desses produtos, o mercado consumidor, que por muito tempo também foi em sua maioria masculino.

Tomando como referência as duas maiores editoras das histórias em quadrinhos atualmente, a DC Comics e a Marvel, em pesquisa feita pelo site *Fivethirtyeight*², da ABC News, constatou-se que apenas 26,7% de todos os personagens da DC e da Marvel juntos, são mulheres, e apenas 12% dos quadrinhos de super-heróis têm protagonistas femininas. Outro site especializado em análise de dados, o *The Pudding*³, reuniu as personagens da DC e da Marvel e investigou a forma como essas personagens são representadas dentro das histórias. Categorias quantitativas e qualitativas mostram que o estereótipo de gênero ainda é forte dentro do meio, apesar do número de mulheres presentes nessas histórias ter aumentado.

² Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados1>

³ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados2>

FIGURA 2 – A DIFERENÇA DE PODERES FEMININOS E MASCULINOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A diferença em poderes masculinos e femininos



FONTE: *The Pudding* (2017)

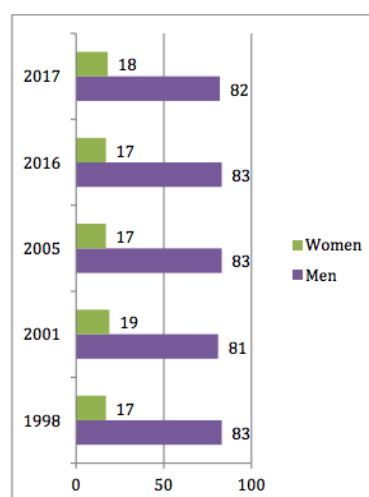
As características e comportamentos atribuídos a essas super-heroínas mostram a discrepância na representação de personagens masculinos e femininos. Em comparação com os personagens masculinos, as mulheres são dotadas de poderes normalmente não atribuídos à força física, ao passo em que dominam a empatia, intelecto, telepatia e mesmo o controle de feromônios, poder que consiste na capacidade de gerar e controlar hormônios que afetam estados emocionais e físicos, como sono, medo e prazer.

Mesmo nesse cenário descrito acima, a presença das mulheres nas narrativas derivadas dos quadrinhos vem aumentando, bem como suas funções enquanto heroínas, assumindo responsabilidades, habilidades e valores antes reservados aos homens. Recentemente, filmes como *Mulher Maravilha* (DC Comics, 2017), *Pantera Negra* e *Capitã Marvel* (Marvel, 2018), ganharam destaque na indústria cinematográfica ao retratar as super-heroínas de forma mais complexa e aprofundada, fugindo de alguns dos estereótipos usuais do gênero.

Mas a representatividade nas telas ainda não acompanha a produção por detrás desses filmes. Uma pesquisa feita pelo Centro de Estudo das Mulheres na Televisão e no Cinema, da San Diego State University no ano de 2018⁴, constatou que a participação de mulheres em cargos de produção, escrita e direção estão estagnadas há 20 anos e apresentam grande disparidade em comparação às posições ocupadas pelos homens.

FIGURA 3 – 20 ANOS PARA AS MULHERES ATRÁS DAS CÂMERAS

*Figure 1.
Historical Comparison of Percentages of
Behind-the-Scenes Women on Top 250
Films*



FONTE: "Celluloid Ceiling" - Centro de Estudo das Mulheres na Televisão e do Cinema da San Diego State University (2017)

Embora o espaço hoje ocupado pelas super-heroínas tenha aumentado e possa fazer acreditar num caminho de igualdade sobre os papéis de gênero, a construção dessas personagens ainda é feita por homens e reflete a visão masculina, dentro de uma sociedade machista. Laura Mulvey (1983) traz em seu artigo Prazer Visual e o Cinema Narrativo a discussão sobre esse olhar masculino nas produções audiovisuais. Segundo a autora, o olhar ativo pertence ao homem e o passivo, à mulher (MULVEY, 1983). A consequência disso é a projeção das fantasias masculinas sobre a figura feminina, portanto, sexualizando-a.

⁴ Anual study sponsored by the Center for the Study of Women in Television and Film, San Diego State University, San Diego. Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados3>

Ainda, a falta de cargos ocupados por mulheres na concepção dessas histórias e personagens, só ajuda a reforçar o estigma do gênero. Carolyn Cocca (2016), pesquisadora de gênero e autora do livro *Superwomen: Gender, Power and Representation*, discute sobre o porquê a representação de super-heróis é importante, particularmente para grupos historicamente sub-representados e estereotipados.

Se a história constantemente repetida é que mulheres e meninas não são líderes, não estão trabalhando em ambientes profissionais, não são agentes de suas próprias vidas, mas meramente adjuntos aos outros, e às vezes nem mesmo estão presentes, podem reforçar ou fomentar a subvalorização da sociedade de mulheres e meninas. Como há menos personagens femininos para começar, cada uma está sobrecarregada com a representação das mulheres como um grupo (COCCA, 2016, p. 5).

2.2 DESENHOS ANIMADOS

Como visto no tópico anterior, a partir dos quadrinhos as histórias de super-heróis foram adaptadas ao cinema, séries e animações. Dentro do recorte dos desenhos animados seriados, esta análise se propõe a refletir sobre a forma como são construídas as representações de heroínas e super-heroínas, desde a sua concepção, produção à exibição.

É possível notar em títulos de grandes produtoras internacionais de desenhos como *Cartoon Network*, *Nickelodeon* e *Disney Channel* a forte presença de personagens femininas, seja enquanto princesas ou super-heroínas. E assim como o cenário da indústria cinematográfica, apresenta polarização entre os universos masculino e feminino como também as construções e desconstruções do gênero feminino, na frente e atrás das telas.

As personagens femininas dos desenhos animados vêm apresentando mudanças significativas em sua representação. As heroínas, além de protagonizar histórias, passaram a exercer funções antes tipicamente masculinas, mesmo que ainda conservando os estereótipos de gênero. Exemplos desses processos são os desenhos *As Meninas Superpoderosas* (Cartoon Network, 1998) e *Três Espiãs Demais* (Fox, 2001).

Em *As Meninas Superpoderosas*, as protagonistas são Florzinha, Lindinha e Docinho, três irmãs criadas em laboratório com superpoderes para combater o mal na cidade de *Townsville*, mas que também conciliam a rotina escolar e tempo para serem crianças. Já em *Três Espiãs Demais*, protagonizadas pelas adolescentes Sam, Clover e Alex, as garotas precisam dividir suas vidas comuns de adolescente com a de heroínas, trabalhando para uma agência de espionagem secreta.

Ambos os desenhos são protagonizados por equipes femininas, o que em comparação com os dados citados no tópico anterior, já os colocam numa categoria restrita. As animações também apresentam em comum um retrato mais moderno da mulher, que exerce diversas atividades. Em *As Meninas Superpoderosas*, as personagens são retratadas de acordo com a faixa etária que têm, ainda crianças, de forma não sexualizada. Já nas *Três Espiãs Demais*, existe alguma sexualização das personagens, que têm entre 17 e 18 anos, perceptível nos trajes justos e insinuações amorosas. Ainda é possível notar os estereótipos de gênero nos dois desenhos, a exemplo dos nomes das ‘*Superpoderosas*’, Florzinha, Lindinha e Docinho, que indicam adjetivos dados às mulheres para exaltar sua feminilidade. Já nas ‘*Espiãs*’, suas “armas” de combate são acessórios de beleza, como batons, anéis e pulseiras, também indicando um traço forte de feminilidade.

FIGURA 4 – AS MENINAS SUPER-PODEROSAS E AS TRÊS ESPIÃS DEMAIS



FONTE: Google Imagens (2019)

Assim como os exemplos acima, muitas animações seguem o mesmo caminho na representação de gênero feminino. Aliado à posição de poder das heroínas ainda são fortes as características distintivas de gênero, atribuição de adjetivos, valorização da beleza física e estética ditas femininas. Além disso, a quase totalidade dos desenhos são escritos e produzidos por homens. Tal aspecto

desses produtos exige uma reflexão acerca do modo como essa representação na mídia revela sobre os sentidos atribuídos culturalmente ao que seja feminino.

Na busca por desenhos animados que apresentassem características que a priori já se diferenciam dos demais produtos no ar, nos diversos canais voltados a desenhos atualmente, escolhi para este trabalho de análise dois títulos: *Steven Universo*, da *Cartoon Network* e *Avatar: A Lenda de Korra*, da *Nickelodeon*. A justificativa para a escolha destes desenhos é acreditar que, a princípio, ambos apresentam modelos diferentes dos comumente retratados na construção das representações das heroínas e super-heroínas, desde a sua concepção, produção à exibição. A escolha para analisar estes produtos ainda levou em conta fatores como dados de audiência, repercussão dos desenhos através de críticas, artigos e fóruns de comentários na internet.

2.3 STEVEN UNIVERSO

O *Cartoon Network* está em seu quinto ano na liderança dos canais infantis mais assistidos na televisão por assinatura no Brasil, e em 2018 alcançou a marca de canal pago mais assistido entre o público geral, segundo pesquisa feita pela Kantar Ibope Media⁵. O canal, no ar há 27 anos, é conhecido por emplacar grandes sucessos como *As Meninas Superpoderosas*, *Johnny Bravo*, *Coragem: O Cão Covarde*. A sua trajetória é dividida em Eras, que determinam um viés para o estilo de humor e padrão estético dos desenhos que estão em exibição. Para este trabalho, é válido pontuar a Era *Check It*, que teve início em 2010 e está no ar até hoje. Essa Era caracteriza-se pela tentativa do canal de se aproximar do público adolescente, adotando um visual mais moderno e menos infantil. Desde que começou, desenhos como *Hora de Aventura*, *O Incrível Mundo de Gumball*, *Apenas um Show* e o próprio *Steven Universo*, confirmam o sucesso da Era, ao atingir esse público jovem.

⁵ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados4>

FIGURA 5 – STEVEN UNIVERSO, GARNET, AMETISTA E PÉROLA



FONTE: Google Imagens (2019)

A animação *Steven Universo*, produzida e exibida pelo *Cartoon*, teve sua estreia no dia 4 de Novembro de 2013 nos Estados Unidos e no Brasil, em 7 de abril de 2014. A quinta temporada foi exibida no final de Janeiro de 2019 e ainda não se sabe se será renovada para a sexta. Steven está entre maiores títulos do canal e entre os desenhos infanto juvenis mais consumidos no país atualmente. O desenho foi criado em 2012 por Rebecca Sugar, animadora, produtora e diretora norte-americana e a primeira mulher a ter uma série produzida pelo *Cartoon Network*. Além da série autoral, Rebecca se tornou conhecida por ser uma das principais artistas de *storyboard* (conjunto de imagens parte do processo de pré-produção de um desenho) em *A Hora de Aventura*, um dos desenhos carros-chefe do canal.

A autora de ‘Steven’ se identifica enquanto mulher não-binária e bissexual e declara trazer suas experiências pessoais diante desses temas para o seu desenho, como forma de proporcionar que jovens LGBTs “cresçam onde esses temas são normalizados”⁶ (tradução nossa). O espaço inédito dado a Rebecca reflete a ascensão de questões como o feminismo, sexualidade e identidade dentro das diversas mídias, neste caso, em desenhos animados. Também se configura como um importante aspecto depois dos dados apresentados anteriormente, sobre a baixa presença de mulheres nos processos de produção audiovisuais. Além de Rebecca Sugar, a produção de *Steven Universo* conta com a presença mulheres na

⁶ “During SDCC 2016, when asked why she included so many LGBT themes in the show, Rebecca Sugar came out, citing her experiences as a bisexual woman and her desire for LGBT youth to grow up where these themes are normalized”. Disponível em: <http://bit.ly/cap2entrevista1>

ilustração, elaboração de roteiro, produção, direção e composição de trilha, segundo o site Wikia⁷, plataforma colaborativa de fãs que reúne informações e curiosidades sobre o desenho.

A história é contada a partir da perspectiva do personagem Steven, um garoto de 13 anos, meio humano, meio alienígena, que se descobre membro de uma equipe de guardiãs do universo, as Crystal Gems. São elas Ametista, Garnet e Pérola. Apesar do protagonismo ser do personagem Steven, as guardiãs têm papéis de igual importância à história e será sobre elas que a análise proposta neste trabalho se dedicará.

As representações das heroínas Ametista, Garnet e Pérola rompem com a hegemonia das características atribuídas normalmente às personagens femininas, ao passo que também apresentam traços comumente associados aos personagens masculinos, compondo um perfil que se aproxima e se distancia dos estereótipos padrões de gênero já citados e reafirma a presença do não binarismo da autora dentro da narrativa. Estes aspectos serão aprofundados no capítulo de análise da representação dessas super-heroínas.

Steven Universo é destaque não apenas na televisão e nos índices de audiência, mas também em sua repercussão na internet. Segundo o site *TV Ranker*⁸, a série animada ocupa a segunda posição dos melhores desenhos atualmente em exibição e faz parte da lista dos 100 melhores desenhos já feitos. Mas nem só de avaliações positivas vive a série. O desenho já foi alvo de censura no momento de exibição de determinados episódios em países como Reino Unido e Rússia⁹. Os episódios foram cortados ou modificados, de forma a ocultar cenas como um beijo entre duas personagens mulheres e o casamento também entre duas personagens. Nas redes, a comparação entre o que foi exibido nos demais países e no Reino Unido e Rússia, gerou grande repercussão e uma justificativa da *Cartoon Network UK*, em que publicou uma declaração atribuindo os cortes apenas ao sistema de classificação etária do país.

⁷ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados5>

⁸ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados6>

⁹ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados7>

Os fóruns de discussão na internet também são palco para comentários, críticas e opiniões acerca do desenho. No site *Common Sense Media*¹⁰, que pertence a uma organização sem fins lucrativos, é oferecida uma biblioteca de títulos de filmes, jogos, aplicativos e programas de TV e serve como um canal de avaliações para pais, crianças e adolescentes opinarem e classificarem determinado produto. A página destinada a discutir sobre *Steven Universo* tem mais de 400 comentários, é avaliada com 4 de 5 estrelas e a média de indicação etária é acima dos 10 anos. Dentre os comentários feitos por pais e adultos, destaquei alguns que exemplificam bem as divergências na recepção da série e são pertinentes à análise que será feita posteriormente.

Comentário feito no dia 20 de Novembro de 2013 pelo usuário *Raptorkaz*:

“Eu assisto shows com ela (filha) e notei que quase todos os shows no *Cartoon Network* mostram personagens masculinos como heróis. Eu acho refrescante para ela estar assistindo a um show onde os heróis, se não o personagem principal, são mulheres (sic). Eu acho que também é importante que nem todos os personagens sejam magros. Eu quero que meus filhos façam escolhas saudáveis, eu quero que ela veja que você pode ser "corpulento" e ainda ser um herói” (tradução nossa).

Comentário feito no dia 3 de Junho de 2016 pelo usuário *Dperez106831*:

“Muitas das lições parecem direcionadas para a comunidade gay e transgênero. Não tenho certeza se eles queriam fazer isso” (tradução nossa).

Comentário feito no dia 5 de Março de 2018 pelo usuário *ins l*:

“Parece ter um agenda para empurrar um lado político com as mulheres sendo poderosas e os homens sendo ruins (quero dizer que eles fazem Greg, o pai, parecer apenas um pai pobre)” (tradução nossa).

Outro site de discussões online visitado foi o fórum *Christian Chat*¹¹, pertencente a comunidade cristã moderada, que permite que cristãos de todo o mundo participem de conversas e trocas de conteúdo. Nele foi encontrado o tópico ‘*Steven Universe: thoughts*’, criado em Junho de 2015 pelo usuário identificado

¹⁰ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados8>

¹¹ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados9>

como *ArtsieSteph* em que ele conta ter “amado” o desenho até se deparar com as questões de gênero abordadas por ele.

Comentário feito no dia 13 de Junho de 2015 pelo usuário *ArtsieSteph*:

“Onde fica ruim: Questões de gênero. Fazendo referência a transgêneros/hermafroditas. Isso me preocupou” (tradução nossa).

Comentário feito no dia 15 de Junho de 2015 pelo usuário *u23rn4m3*:

“Você sabe que os escritores estão tentando fazer algum tipo de "declaração". Eu realmente espero que eles não insistam mais. Eles provavelmente não vão, tem que haver alguém que está no controle da censura que vê que é uma coisa ruim” (tradução nossa).

Comentário feito no dia 10 de Agosto de 2015 pelo usuário *Thevoiceofreason1234*:

“Eu só quero dizer que não importa se esse programa está empurrando uma "agenda homossexual", está ensinando as crianças a amar as pessoas como elas são e para mim isso é lindo” (tradução nossa).

Já no Brasil, é possível também encontrar fóruns de discussões entre os usuários acerca dos temas abordados no desenho. O fórum Outer Space¹², voltado a assuntos de entretenimento em geral, possui sessões de debates sobre desenhos animados. Numa dessas seções foi possível encontrar críticas sobre a “agenda” de *Steven Universo*, em que o desenho priorizaria as questões sociais em detrimento da qualidade narrativa e aspectos estéticos.

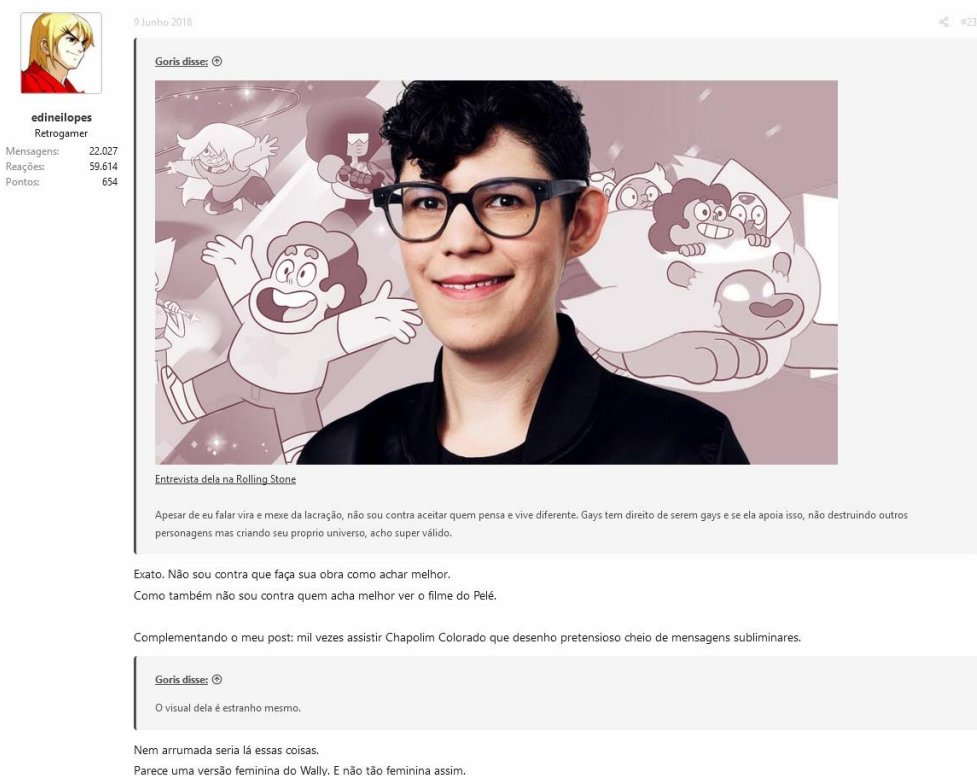
Comentário feito no dia 21 de Janeiro de 2019 pelo usuário *Goris*:

“Temo (sic) homossexualismo na série? Tem. E tem até transexualismo. Mas, de novo, é tratado como algo Ok, normal. Não tem panfletagem lacradora do tipo "Eu sou melhor porque sou gay" ou "Eu sofro porque sou gay porque todo mundo é mau comigo e temos que mostrar isso!", pelo contrário, é feito de forma bem simples e não ofensiva”.

Ainda, em outra sessão do mesmo fórum, o alvo das críticas passa a ser a criadora do desenho, Rebecca Sugar, e seus aspectos físicos é tema da discussão.

¹² Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados10>

FIGURA 6 – CAPTURA DE TELA DE COMENTÁRIOS FEITOS NO FÓRUM OUTERSPACE



Comentários presentes na imagem (extraído em 05/04/2019):

Goris: “O visual dela é estranho mesmo”

Edineilopes: “Nem arrumada seria lá essas coisas. Parece uma versão feminina do Wally. E não tão feminina assim”.

FONTE: OuterSpace (2019)¹³

No site *Steven Universo Fandom*¹⁴, rede oficial de fãs do cartoon no Brasil, também foram encontrados tópicos de debate sobre temas da série. O painel de título “Só eu que acho que estão exagerando em fazer referências lésbicas?” levantou a discussão acerca da possível sexualidade das personagens.

Comentário feito no dia 16 de Janeiro de 2017 pelo usuário *Um Contribuidor do Fandom*:

“Um monte de idiota comentando e defendendo. Não sou contra mais (sic) como disse nosso amigo ai é extremamente exagerado e pra quem não sabe é um desenho infantil o que incentiva a criança a gostar da mesma coisa. Vocês podem ficar de mimimi falando que as crianças nascem gays e eu concordo em parte, pois crianças tem a cabeça fraca e são facilmente influenciadas por o que vêem.”

¹³ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados11>

¹⁴ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados12>

Comentário feito no dia 23 de Agosto de 2015 pelo usuário *Joofrom*:

“Uma das razões pela qual gosto de SU é essa, representação. Grupos que são pouco representados na mídia comum são mostrados de uma forma super positiva no desenho.”

Por fim, *Steven Universo* também está presente em portais de notícias e entretenimento, enquanto assunto principal da matéria ou usado de exemplo na discussão de temas de gênero, feminismo e representatividade, seja o recorte positivo ou negativo. O site *LifeSiteNews.com*¹⁵ é um serviço de notícias dedicado a questões de cultura, vida e família. Em 10 de Agosto de 2015 foi publicada a matéria ‘Aviso aos pais: desenhos animados pró-gay estão em alta’ (tradução nossa), assinada por Lianne Laurence (2015). A matéria usa de diversos desenhos animados que apresentem questões de gênero e/ou sexualidade, para alertar aos pais sobre como “em comparação com outros gêneros, os cartuns podem potencialmente banalizar e contribuir para uma atmosfera na qual as crianças veem essas representações como normativas e aceitáveis”.

Em contrapartida, a revista online sobre arte, *The Artifice*¹⁶, publicou em 8 de Novembro de 2016 uma matéria assinada por Mariel Tishma, que discute a questão de gênero presente em *Steven Universo*, a partir da análise de seus personagens e situações retratadas no desenho, “eles desconsideram os papéis tradicionais do que é ser um homem e o que é ser uma mulher e, ao invés disso, criam pessoas, ou alienígenas, com real profundidade complexa” (tradução nossa).

As repercussões que *Steven Universo* tem na internet, seja nos fóruns ou portais, foram um dos motivos para a escolha de análise deste desenho. Visto que certamente apresenta características que fogem ao padrão usualmente presente nas produções do gênero, abordando temáticas ainda polêmicas entre os espectadores, a proposta é, em análise, aprofundar a reflexão sobre a forma que são construídas as representações de gênero presentes na série.

¹⁵ “Warning to parents: pro-gay cartoons are on the rise”. Disponível em: <http://bit.ly/cap2materia1>

¹⁶ “Masculinity in Steven Universe: A Matter of GEMder?”. Disponível em: <http://bit.ly/cap2materia2>

2.4 AVATAR: A LENDA DE KORRA

FIGURA 7 – PERSONAGEM KORRA



FONTE: Google Imagens (2019)

O outro título escolhido para este trabalho é o desenho *Avatar: A Lenda de Korra*, produzido e exibido pela *Nickelodeon*¹⁷. O canal está no ar desde 1977 nos Estados Unidos e sua proposta inicial era de uma programação inteiramente voltada para crianças de 2 a 11 anos e para muitas cidades americanas foi o primeiro canal especificamente voltado a esse público infantil. Foi em 1985 que decidiram lançar o primeiro bloco direcionado a um público adolescente, conhecido como *Nick at Nite*.

As décadas de 80 e 90 consagraram a '*Nick*' enquanto uma das marcas mais poderosas do segmento infantil nos Estados Unidos e hoje está presente em 150 países. A empresa foi além da produção e exibição de desenhos animados e tornou-se uma marca voltada ao público infanto-juvenil, que oferece brinquedos, jogos físicos e virtuais, roupas e ainda parques e hotéis.

A produtora é a responsável por um dos desenhos mais conhecidos mundialmente, *Bob Esponja Calça Quadrada*. Além dele, os *Rugrats*, *Os Padrinhos Mágicos* e *Cat Dog* são séries de destaque. No entanto, o canal parece ter estagnado entre a década de 90 e início dos anos 2000 no lançamento de títulos de

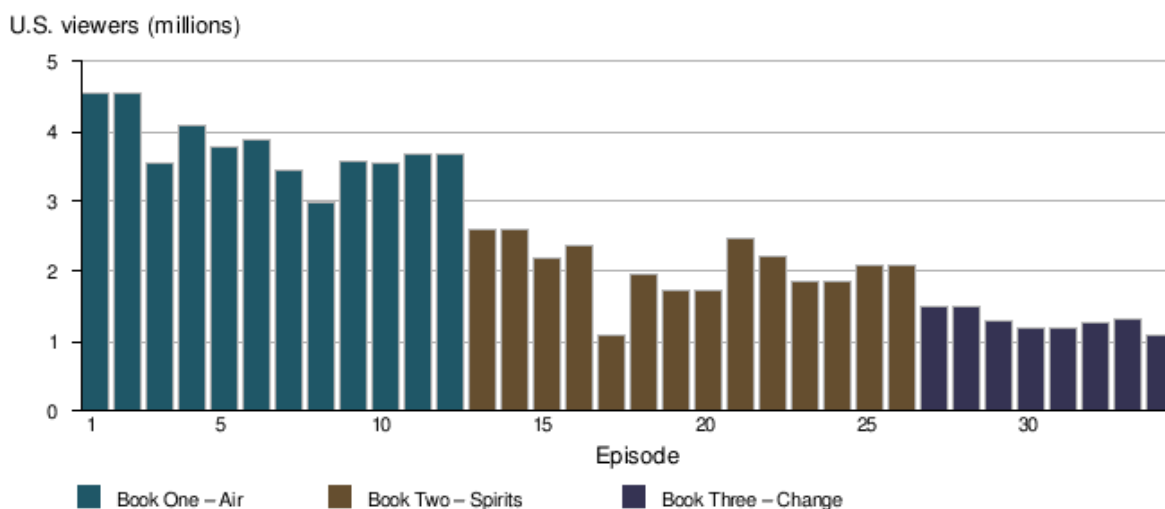
¹⁷ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados13>

grande repercussão. Os mesmos desenhos se mantêm no ranking¹⁸ de melhores produções da *Nickelodeon*, sem muita inserção de novos nomes no topo da lista.

Os índices de audiência no Brasil são oscilantes, mas, segundo as pesquisas da Kantar Ibope Media, a *Nick* faz parte dos vinte canais mais assistidos em todo o país. Em contrapartida, *Avatar: A Lenda de Korra*, apresentou índices decrescentes de audiência durante sua exibição, chegando a ser retirada da grade do canal, tendo seu conteúdo final disponibilizado apenas na internet.

FIGURA 8 – TABELA DOS ÍNDICES DE AUDIÊNCIA DO DESENHO A *LENDA DE KORRA*

The Legend of Korra: U.S. viewers per episode (millions)



FONTE: Nielsen Media Research (2014)¹⁹

A Lenda de Korra foi ao ar nos Estados Unidos em 14 de abril de 2012 e em 8 de Setembro de 2012 no Brasil. Após 4 temporadas, que são chamadas de “livros”, a série foi finalizada. O desenho foi um *spin off* (história derivada de outra) da série *Avatar: The Last Airbender*, exibida também pela *Nickelodeon* entre os anos de 2005 e 2008. A protagonista da nova série é Korra, uma jovem que leva consigo o legado do Avatar, um humano capaz de conectar-se e dominar todos os elementos da natureza e ao longo das temporadas é explorada a sua trajetória de desafios e descobertas dessa responsabilidade.

¹⁸ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados14>

¹⁹ Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados15>

As duas produções têm a mesma autoria, o roteirista Michael Dante DiMartino e o diretor Bryan Konietzko. No entanto, o spin off não atendeu às expectativas de audiência que a produtora *Nickelodeon* depositou, depois do sucesso da primeira série, *Avatar: The Last Airbender*, que foi indicada e venceu diversos prêmios da categoria de animação.

Acredita-se que a razão para o fracasso de *Korra* na TV se deu pela complexidade temática do desenho, que não condizia com um canal infanto-juvenil. A série, ao longo das suas 4 temporadas, abordou temas como sexualidade, questões políticas e morais, saindo do tradicional esquema bem versus mal, que é usualmente explorado nas produções animadas infantis. Mas também, há de se questionar se questões de gênero não foram determinantes para explicar a baixa audiência da série. Ao contrário de sua predecessora, protagonizada por um personagem masculino, *A Lenda de Korra* é ocupada por uma mulher no papel principal e o empoderamento feminino é um dos temas que a cercam durante o decorrer da história.

Ainda assim, mesmo não se consagrando um sucesso na televisão, *A Lenda de Korra* foi transmitida por plataformas de streaming online, como *Google Play*, *Netflix* e *Amazon*. E assim como *Steven Universo*, *Korra* teve grande repercussão na internet e foi alvo de críticas e discussões. A revista norte americana *Vanity Fair*²⁰, que fala sobre cultura pop, moda e política, publicou em 2014 uma matéria sobre o desenho, chamada “Como um desenho da *Nickelodeon* se tornou um dos mais poderosos e subversivos de 2014” (tradução nossa). No texto, são destacados os aspectos da série que a fazem se enquadrar nesse adjetivo de subversiva e para Joanna Robinson, autora da matéria, alguns dos motivos para a série ter sido tão simbólica foram as tentativas de censura ao desenho, a representação racial e a construção de personagens femininas poderosas. Destaca que “uma heroína corajosa e forte que não é caucasiana ainda é um fator importante” e “Este é um show que celebra mulheres de todas as idades” (2014, tradução nossa).

²⁰ “How a Nickelodeon Cartoon Became One of the Most Powerful, Subversive Shows of 2014”. Disponível em: <http://bit.ly/cap2materia3>

Sobre o protagonismo feminino, o próprio diretor de *A Lenda de Korra*, Bryan Konietzko falou em entrevista à *National Public Radio*²¹ a preocupação do canal em protagonizar a série com uma super-heroína:

“Alguns executivos da Nickelodeon estavam preocupados em apoiar um programa de ação com uma protagonista feminina. A sabedoria convencional da TV diz que as garotas assistem a programas sobre garotos, mas os meninos não assistem a programas sobre garotas” (Bryan Konietzko, 2012, tradução nossa).

O desenho ainda foi alvo da repercussão crítica entre os espectadores. Em consulta ao *Common Sense Media*²², já citado anteriormente na avaliação sobre *Steven Universo*, a página de discussão sobre *A Lenda de Korra* avalia a produção com 5 estrelas e média de indicação etária acima dos 9 anos, no entanto, o resultado não reflete a maioria das avaliações feitas por pais e adultos, que a descrevem como um desenho adulto, de temas ‘escuros’. Destaco algumas das avaliações:

Comentário feito no dia 22 de Dezembro de 2014 pelo usuário <i>CollegeGirl_Kids Film Major</i> :
--

“Animação bonita, mas mal escrita, contendo temas políticos e sugestivos. Korra é arrogante com um poder de menina masculina (<i>male girl power</i>)” (tradução nossa).
--

Comentário feito no dia 30 de Março de 2019 pelo usuário <i>GreatMovieReviews</i> :

“Ninguém parece mencionar o fato de que o personagem principal é gay. Sujeitar as crianças a um personagem gay em um programa infantil é errado.” (tradução nossa).

Por fim, a retirada de *A Lenda de Korra* da programação foi o que mais suscitou debate nas plataformas virtuais e há diversas leituras das razões que pudessem justificar isso. Para além dos aspectos de construção da narrativa, destaco aqui as análises encontradas sob o recorte de gênero, que enxergam no fato do *spin-off* ser protagonizado por uma heroína mulher, ao contrário da série original, como fator que contribuiu para o seu baixo alcance.

²¹ Original: “Some Nickelodeon executives were worried, says Konietzko, about backing an animated action show with a female lead character. Conventional TV wisdom has it that girls will watch shows about boys, but boys won’t watch shows about girls”. Disponível em: <http://bit.ly/cap2entrevista2>

²² Disponível em: <http://bit.ly/cap2dados16>

O blog especializado em cinema, séries e TV, Senta Aí²³, trouxe no texto “Korra, a filha bastarda da *Nickelodeon*” a dificuldade de recepção de uma mulher enquanto protagonista: “nossa heroína já estava fadada a ser menos aceita que Aang pelo simples fato de ser mulher” (2017). Em outro texto, publicado no Medium²⁴, “*Lenda de Korra: política, cultura e feminismo em desenho animado*”, se avalia a construção da personagem Korra e suas características como fator de estranhamento dos espectadores: “Korra é uma jovem extremamente explosiva, impulsiva e agressiva” (2016), que, como veremos adiante, na revisão bibliográfica, são traços que fogem à construção de personagens femininas nas narrativas animadas, mesmo quando ocupam a posição de super-heroínas.

Neste capítulo foi feito um retrospecto do cenário das séries animadas, desde a influência sofrida das histórias em quadrinhos, seguindo o recorte das representações femininas enquanto super-heroínas, até a inserção de questões de gênero e feministas nessas produções. Também foram apresentados os produtos que posteriormente serão analisados neste trabalho, *Steven Universo* e *Avatar: A Lenda de Korra* e algumas informações acerca da audiência, equipe de produção, temas abordados e repercussão nos meios virtuais, como sites de críticas e fóruns de discussão online, que ajudaram a contextualizar o tema que gira em torno a análise. Esse levantamento se mostrou de extrema importância para a análise, pois ampliou o leque de possibilidades para a investigação da construção das personagens e os questionamentos que nortearão essa pesquisa, sobre como se dão os papéis de liderança ocupados por essas super-heroínas, os estereótipos nos quais ainda recaem e no que inovam na forma de representar mulheres em narrativas de aventuras.

²³ Disponível em: <http://bit.ly/cap2materia4>

²⁴ Disponível em: <http://bit.ly/cap2materia5>

3 REVISÃO DE LITERATURA

Após a apresentação e contextualização do universo dos desenhos animados e dos objetos de análise, este capítulo apresentará a literatura consultada para o aprofundamento de alguns conceitos, bem como para consolidar a base teórica para execução da análise. Será necessário entender melhor o gênero dos desenhos animados e suas particularidades, bem como a construção das narrativas textual e simbólica sobre a figura da heroína. Ainda, através do recorte sobre a representatividade de gênero, visitar estudos e teorias feministas para então discutir sobre os tensionamentos à cerca do gênero através de sua representação na mídia.

3.1 NARRATIVA DE ANIMAÇÃO

Em consequência de haver uma bibliografia escassa acerca da análise específica do gênero animado, será preciso cruzar conceitos trabalhados em análises fílmicas e seriadas, quadrinhos e cinema de animação, a fim de chegar o mais próximo possível de uma investigação que cumpra com os objetivos deste trabalho.

O gênero de animação muito se baseia nas histórias em quadrinhos, já que ambas dividem o princípio básico de construir uma narrativa através de desenhos sequenciais que revelam uma história. A inovação da animação se encontra na utilização da linguagem visual em conjunto com aparatos tecnológicos, dando movimento a personagens, cenários e elementos, ainda auxiliados por recursos de trilha e narração, de modo a transmitir a sua mensagem a quem assiste. Neste trabalho, animação será tratada enquanto um gênero, que dota de especificidades em todo o seu processo produtivo. É importante salientar, no entanto, que existem estudos que negam essa classificação e consideram a animação “uma técnica e linguagem específica” (GOMES, 2015). Acredito que este debate em torno da identificação da animação não seja relevante para a proposta do trabalho e não me aprofundarei sobre ela.

A trajetória desse gênero enquanto produção cinematográfica se inicia no século XX, voltado ao público infantil, com produções como o Gato Félix (1919) e

Mickey Mouse (1928), personagem que marcou o ponto de partida da Walt Disney Company, que por décadas se consagrou como a maior produtora mundial de filmes e séries animadas. Mas, se inicialmente o gênero teve como foco o público infantil, atualmente observa-se a tendência de adesão por todas as faixas etárias, em especial o público jovem adulto, ainda mais pelas escolhas temáticas tratadas nas animações, tais como bullying, sexualidade, autoaceitação e empoderamento, o que gera de alguma forma a identificação desse público nas representações ali presentes.

Assim, os desenhos escolhidos para esta análise, *Steven Universo* e *A Lenda de Korra*, também não se enquadram como produtos exclusivamente infantis, dado à grande aderência do público jovem e adulto, conforme vimos no Capítulo 2, através da repercussão de ambos em sites e fóruns online. As animações também trazem em suas narrativas, de forma implícita ou explícita, problemáticas da vida real, como relações familiares, relação com o corpo, empoderamento e sexualidade.

3.2 A ANIMAÇÃO SERIADA

O surgimento da televisão, na década de 30, foi um importante fator de mudanças para o gênero animado (MIRANDA, 1971). A descentralização das produções, bem como o aumento do público consumidor resultou em novos formatos de desenhos. O uso da tecnologia também possibilitou inovações, como os desenhos em 2D, 3D e animação digital, que conferiram maior dinamicidade e ação aos produtos.

Em *A Técnica da Animação Cinematográfica* (HALAS; MANVELL, 1979) busca-se reunir as diversas técnicas usadas na produção de animações bem como entender as características básicas que constituem o gênero e despertam o interesse dos espectadores. A narrativa da animação, que reúne elementos textuais e paratextuais, como a imagem, som, cenários e elementos, tornam o produto final uma experiência imersiva e interdisciplinar (GOMES, 2015). A sua análise, portanto, exige igual interdisciplinaridade, na leitura dos diversos elementos presentes nela.

Ainda de acordo com Halas e Manvell (1979), características típicas do gênero devem ser consideradas para a sua compreensão narrativa, dentre elas o caráter sequencial da animação e a dependência entre episódios, essenciais para atrair e prender a atenção de quem assiste e os efeitos de repetição causados pela serialização. Quanto mais se repetem, personagens, cenários e situações, mais a identidade da animação é fixada.

A compreensão é uma das virtudes da animação, e o esforço que se exige da plateia num dado espaço de tempo, requer um grau de concentração maior do que normalmente necessário para o seguimento de um filme comum. (HALAS E MANVEL, 1979, p. 148).

A serialização é uma característica que merece destaque nesta pesquisa, pois é fundamental para entender não só a lógica dos produtos televisivos, como também, especificamente a lógica dos desenhos animados seriados, exibidos na televisão. Milly Buonanno discorre sobre a serialização e seus aspectos em *The Age of Television* (2008). Segundo a autora, a serialização, apesar de não ter surgido em paralelo à televisão, atualmente se configura como um fenômeno indissociável dela, responsável por criar uma estrutura narrativa cuja temporalidade é única para esse meio.

A ficção televisiva seriada, em especial, apresenta alguns parâmetros que reforçam ainda mais a importância da serialidade na construção das narrativas. São eles a estrutura sequencial, duração, localização temporal e recorrência (BUONANNO, 2008). Essa regularidade “ajuda a tornar a televisão serial de ficção um sistema que é altamente previsível e, portanto, confiável e reconfortante” (2008, p.120, tradução nossa) e representa um recurso que tem grande importância cognitiva e implicações emocionais ao telespectador.

Como somos lembrados pelas teorias Psicológica e Sociológica, nós precisamos de *backgrounds* ou estruturas ordenadas, sólidas e seguras: coisas do dia a dia, para dar sentido completo a cada segmento e experiência da vida cotidiana. Nós precisamos desses *backgrounds* para também experimentar surpresa, uma reação ao inesperado pressupõe a existência de esperanças e expectativas. (BUONANNO, 2008, p.120, tradução nossa)²⁵.

É possível perceber nas ficções analisadas os aspectos da regularidade em sua periodicidade, sequência de episódios, no tempo de duração, dia e horas de exibição. Mas, se tratando das narrativas dos desenhos animados, como reconhecer esses *backgrounds* citados por Buonanno, visto que são produtos dissociados da realidade, representando figuras dismórficas, cenários surrealistas e situações incomuns?

Conforme Buonanno: “Sem espelhar fielmente a realidade nem tampouco distorcê-la, as histórias selecionam, remodelam, discutem e comentam questões e problemas de nossa vida pessoal e social” (2014, p. 215). Assim, por mais desconectadas que pareçam de referências com a realidade, as narrativas de séries animadas usam do traço imaginativo para expor sua leitura do mundo e exige práticas interpretativas.

Como estratégia para estabelecer a relação de familiaridade com os espectadores e construir o seu *background*, a animação precisa fazer essa comunicação através de sua narrativa, sobretudo com os recursos imagéticos, visto que é uma produção sem atores reais. A essa narrativa é dado o nome de narrativa visual, ou seja, explorando conceitos de composição de imagem é que se conta a história. A composição é a reunião dos elementos isolados que, quando unidos, resultam em um todo, que para evitar fadiga visual, precisa encontrar um equilíbrio e uma compensação estudada para cada plano (EISNER, 1999).

Por se tratar de uma narrativa visual e comunicar-se principalmente através das imagens, faz uso dos estereótipos, outra herança que os quadrinhos deixaram

²⁵ “As we are reminded by psychological and sociological theory, we need backgrounds or frameworks that are orderly, solid and secure: things that we can take for granted, to give complete sense to every segment and experience of everyday life. We need these backgrounds not only to receive confirmation but also to experience surprise, which being a reaction to the unexpected presupposes the existence of hopes and expectations.” (BUONANNO, 2008, p. 120).

para a animação. A padronização à qual é atribuída ao estereótipo é recorrentemente utilizada nas histórias em quadrinhos como ferramenta facilitadora para a comunicação com o leitor. Simplificando as imagens de forma que o reconhecimento do seu conteúdo seja assimilado o mais rápido possível para que a história mantenha sua continuidade (EISNER, 2005).

O termo estereótipo é decorrente da Psicologia, e apesar das suas diversas definições, possui a ideia central que de que são crenças compartilhadas entre os indivíduos, principalmente sobre atributos pessoais ou comportamentais, de grupos de pessoas, para simplificar o modo pelo qual o mundo é interpretado.

O estereótipo, em si, é frequentemente apenas um meio de simplificar e "agilizar" nossa visão do mundo. Como vivemos sobrecarregados de informações, tendemos a nos poupar muito compreensivelmente de gastos desnecessários de tempo e energia. (RODRIGUES et al, 1992, p. 138).

No entanto, o estereótipo carrega consigo um valor negativo, pois pode generalizar incorretamente determinadas características atribuídas a um grupo e acabar por ser difusor e encorajador de preconceitos. O estereótipo de gênero é um exemplo do efeito negativo dessa generalização, normalmente voltados ao gênero feminino, ajudando a propagar ideias machistas.

No desenho animado, o processo de estereotipização ocorre, caracterizado em particular pelos estereótipos visuais. Como visto anteriormente, os desenhos animados são construídos a partir de uma narrativa visual, ou seja, compostos por imagens. Sendo as imagens leituras de outras imagens, a narrativa visual representada nos desenhos são reflexos de outras representações, dentre elas, a imagem social, conceito importante para este trabalho. O contexto temporal, social e cultural constrói esse imaginário acerca de grupos e indivíduos e dessas imagens são feitas as representações, na mídia, nas relações de poder, estrutura familiar. Para Hall (1997), é através da representação, dentro de um contexto cultural, que são determinadas as identidades e imagens sociais.

Trazendo o conceito das imagens e representações para o objeto de estudo deste trabalho, temos que a representação da imagem da mulher nos desenhos

animados são reflexos da imagem construída social e culturalmente sobre a mulher e daquilo que seria feminino. E assim como a imagem social pode ser estereotipada, ao atribuir características generalizadoras ao gênero, os desenhos também estão suscetíveis a reproduzir esses estereótipos.

A exemplo, as séries animadas fazem uso dos clichês atribuídos ao gênero, tal como a soberania da cor rosa, excesso da delicadeza e dependência do personagem masculino. Mesmo quando ocupam o papel de heroína da trama, posição que por si só foge ao usual das narrativas de aventura, a representação das mulheres ainda caem em estereótipos como a hipersexualização da personagem e mesmo a beleza física como um poder. A partir da identificação desses estereótipos também é possível compreender o modo como as representações refletem o contexto temporal, social, cultural e então poder refletir e questionar as relações de poder que perpetuam a dominação do olhar masculino nas representações da mulher. A partir deste ponto cabe refletir se as heroínas das narrativas analisadas representam pontos de vista feministas ou estariam apenas reproduzindo estereótipos da visão da mulher.

O próximo passo da Revisão de Literatura deste trabalho será centrado nas discussões acerca da figura do herói e da heroína, presente nas narrativas de ficção desde os mitos antigos ao cinema, televisão, histórias em quadrinhos e desenhos animados, cujas particularidades e principais características serão detalhadas neste tópico.

3.3 A JORNADA DO HERÓI X JORNADA DA HEROÍNA

Neste trabalho é importante entender as origens da concepção do herói moderno, proposta por Joseph Campbell (1997) no que chama de Jornada do Herói e que mais tarde foi revisada por Maureen Murdock (1990), levando em conta dilemas específicos da natureza feminina e propondo uma Jornada da Heroína. Apreendidos esses conceitos e após a análise das narrativas animadas, a reflexão recairá sobre o que se manteve da jornada clássica do herói e o que há de novo, influenciado pela jornada da heroína, e se o papel dessas personagens seria uma

tentativa de subverter a lógica do herói masculino, abrindo novas possibilidades de representação.

Joseph Campbell (1997) em sua principal obra, *Herói de Mil Faces*, faz o movimento de analisar diversos contos, desde a mitologia grega a histórias de sua época e chega à conclusão de que existe um monomito, estrutura similar que se apresenta na trajetória do herói em todas as histórias. O monomito divide-se em três atos principais, *A Partida*, *A Iniciação* e *O Retorno*, que ainda abrigam subcategorias da jornada do herói, não necessariamente obrigadas a existir em todas as narrativas. A essa grande estrutura do monomito, Campbell a denominou de Jornada do Herói.

O primeiro ato, *A Partida*, é decorrente do chamado à aventura, em que o herói se vê diante de uma situação que o tira do mundo comum e o obriga a partir para sua missão. É nesta primeira etapa da história que é apresentado o herói, época, local onde se passa a narrativa e o seu contexto.

No segundo ato, *A Iniciação*, o herói passa por testes, se depara com aliados e inimigos e vive os primeiros desafios de sua aventura. Neste ato, existem algumas características pertinentes de destaque pois introduzem a mulher à jornada do herói, conforme descrito por Campbell (1997), são os tópicos *O encontro com a Deusa* e *a Mulher como Tentação*.

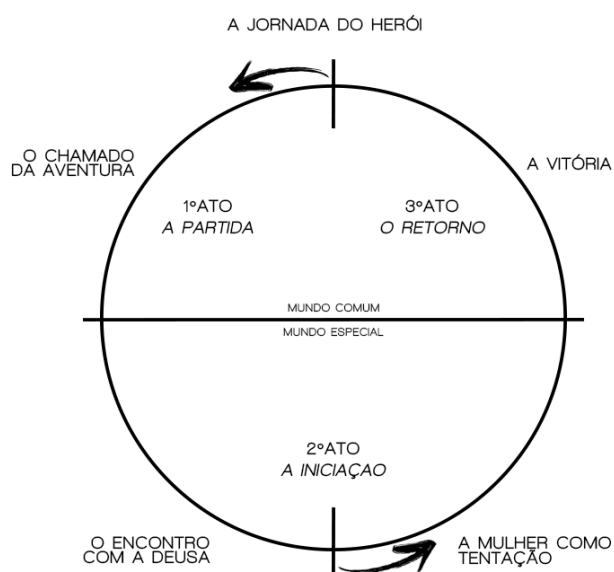
De acordo com o autor, a mulher representa toda a sabedoria que há para ser conhecida e aprendida e o homem por sua vez é aquele que aprende. Ela é um guia para o auge da aventura sensual da narrativa e o herói, seu conhecedor e mestre, é aquele que a trata devidamente e guarda em si o potencial de rei ou deus (1997). O autor também leva em conta a possibilidade do herói da história ser uma mulher e sobre isso, descreve:

É ela quem, por suas qualidades, sua beleza ou desejo ardente, se mostra apropriada para tornar-se consorte de um imortal. Então, o celeste marido desce até ela e a conduz ao seu leito quer ela queira, quer não. E se ela o tiver evitado, as vendas lhes cairão dos olhos; se o tiver procurado, seu desejo será aplacado. (CAMPBELL, 1997, p. 67).

O encontro com a deusa, no entanto, não representa apenas a elevação do herói, mas também, em parte, sua derrota, pois ele deixa de ser inocente e sucumbe ao pecado. Conforme o autor: “A vida, os atos da vida e a mulher em particular, como o grande símbolo da vida, tornam-se intoleráveis à incomparavelmente pura alma” (1997, p. 68).

Por fim, *O Retorno* é a volta do herói ao mundo comum, depois de aprendidas as lições no Mundo Especial. Esse caminho é a marca do terceiro e último ato da Jornada, mas pode apresentar ganchos para desencadear uma nova aventura, numa possível continuação da história, que pode ser iniciada por uma perseguição, retaliação dos inimigos ou a fuga do vilão.

FIGURA 9 – ILUSTRAÇÃO DA JORNADA DO HERÓI



FONTE: Adaptado de Campbell (1997)

A Jornada do Herói é normalmente representada como um círculo, que ao fim, retorna ao seu ponto de partida. No entanto, do ponto de vista do protagonista herói, pode também ser lida enquanto trajetória linear, que, apesar do retorno ao mundo comum, agrega em si os conhecimentos apreendidos, aventuras, derrotas e conquistas (GOMES, 2015).

Christopher Vogler (1997), no livro *A Jornada do Escritor*, desenvolve uma espécie de manual para escritores e roteiristas a partir da estrutura proposta por Campbell e descreve o núcleo da Jornada, partida-iniciação-retorno, como:

Um herói vindo do mundo cotidiano e se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (VOGLER, 1997. p. 35).

Assim, esse personagem cheio de altos e baixos já nasce interessante para uma plateia, cujo propósito é estabelecer uma ponte de identificação entre o leitor/espectador e a história. Para isso, são construídos com características universais, qualidades, defeitos, desejos e impulsos, capazes de ser reconhecidas na vida real. O herói, de acordo com Vogler, ainda exerce um papel de influência no leitor/espectador e reproduz os valores da época em que está inserido.

O imaginário dos heróis – mitológicos, medievais, modernos e contemporâneos – é exatamente a relação subjetiva formada entre as figuras heróicas e os sujeitos, existindo aí uma interação e certa relação de poder, os heróis ditando regras e divulgando ideologias. (VOGLER, 1997, p.47).

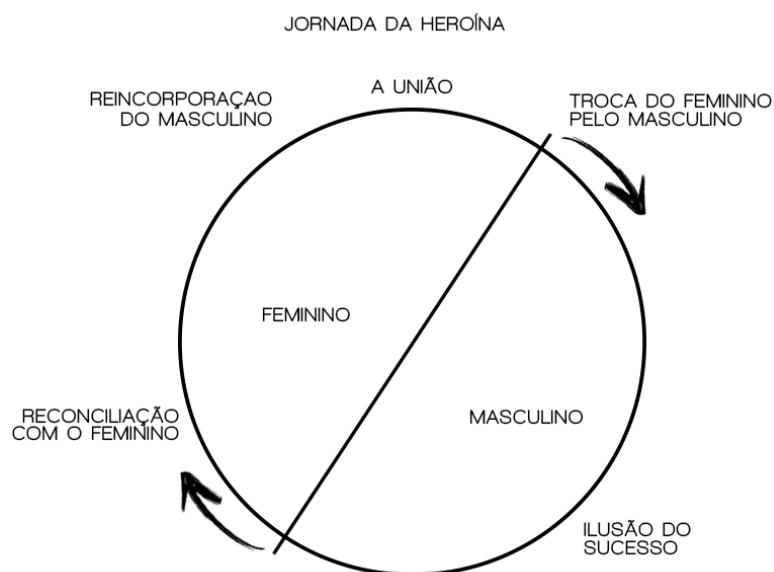
A essa reprodução de valores citada por Vogler, percebe-se refletido nas narrativas de histórias e roteiros certos estereótipos e limitações na representação de etnias, religiões e gênero. A figura do herói materializa papéis e convenções sociais, podendo romper ou reforçá-las, incluindo a representação da mulher nos produtos midiáticos.

A estrutura do herói liga-se à masculinidade, ao mesmo tempo em que é averso à mulher e à feminilidade. A masculinidade é vista como símbolo de potência, heroísmo, elevação, pureza e confronto, sendo a mulher elemento secundário, filha ou esposa de alguém, a princesa a ser resgata, a cuidadora do lar e da família. Quando fogem a esse papel, a mulher é a deusa distante ou aquela que seduz e representa o pecado.

Por essa razão, em contrapartida à Jornada proposta por Campbell (1997) e sob uma perspectiva mais contemporânea, a pesquisadora Maureen Murdock (1990) ao estudar a teoria do herói do autor, acreditou que a mesma não levava em conta

dilemas específicos da natureza feminina e seus desafios, como também reforçava certos aspectos negativos em relação à representação da mulher. Por esse motivo, apresentou a Jornada da Heroína (1990), proposta de um modelo paralelo de narrativa que considera os arquétipos da mulher contemporânea em suas trajetórias.

FIGURA 10 – ILUSTRAÇÃO DA JORNADA DA HEROÍNA



FONTE: Adaptado de Murdock (1990)

O Mito da Heroína desenvolvido pela autora é separado por oito fases e descreve a jornada de uma mulher na busca por aprovação e reconhecimento diante de um contexto de sociedade dominado por homens ocupando posições de poder. Para isso, passa pela primeira fase, que é a *Separação do Feminino*, em que tenta se libertar de arquétipos dados como femininos.

Primeiro ela está ávida por perder seu lado feminino e se unir ao masculino, e uma vez que consegue isso, percebe que não é a resposta nem o objetivo. Ela não deve descartar ou desistir do que aprendeu durante sua jornada épica, mas deve enxergar as habilidades que ganhou e seu sucesso não como o objetivo, mas como parte da jornada. (MURDOCK, 1990, p. 11)

Nas demais fases, a heroína persiste na busca por sua identidade, através da *Estrada das Provações*, *Ilusão do Sucesso*, *Queda*. O objetivo principal que norteia a trajetória da heroína é a busca do seu lugar no mundo, a necessidade da aprovação e reconhecimento entre o meio masculino. Mas é ao longo dessa busca

que se dá conta de que nem abandonar o feminino, nem negar o masculino seria o caminho para completar sua Jornada e sim encontrar o equilíbrio entre ambos.

Assim como a Jornada do Herói se estabeleceu como um guia para escritores e roteiristas na construção de narrativas, a revisão da Jornada voltada para a figura da heroína e seus conflitos diante de uma sociedade patriarcal e machista também se constituiu como um direcionamento para a criação de narrativas preocupadas em representar a mulher de forma mais complexa e verdadeira. Essa é uma tendência contemporânea, que começou a ganhar forma na década de 80, com a segunda onda do feminismo, momento em que o movimento passou a olhar para os papéis da mulher na sociedade e iniciar o movimento de mudança das funções ocupadas por elas, bem como suas representações pela mídia.

3.4 REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO NA MÍDIA

Depois de apreendidos os conceitos da figura do herói e da heroína, o passo seguinte da fundamentação teórica é trabalhar com estudos sobre gênero e representação feminina na mídia. Para isso, serão visitadas teorias feministas discutidas por Judith Butler (2003), Guacira Lopes Louro (2008) e Laura Mulvey (1983) e os estudos de Stuart Hall (1997) acerca da cultura, mídia e relações de poder nela inseridas.

3.4.1 FALANDO SOBRE GÊNERO

O termo gênero por muito tempo foi associado à diferenciação sexual, que designava determinados papéis para homens e mulheres devido a características fisiológicas de sexo (NICHOLSON, 2000). O conceito de gênero que por sua vez defende que as características do sexo biológico são diferentes da identificação do ser enquanto homem ou mulher, sendo esta uma construção social que se relaciona ao momento histórico, cultura, lugar e classe do indivíduo, começou a ser discutido a partir dos movimentos feministas. Foi na década de 40 que a escritora e filósofa francesa Simone de Beauvoir, no seu livro *O Segundo Sexo*, popularizou nos

estudos sociológicos o entendimento do gênero enquanto construção e a relação que isso teria diante das desigualdades sofridas pelas mulheres.

Ninguém nasce mulher, torna-se mulher. Nenhum destino biológico, econômico ou psíquico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto. (BEAUVOIR, 2009, p. 267).

Beauvoir deposita sua preocupação com a dominação masculina, justificada pela diferenciação sexual biológica, para apontar atitudes e comportamentos que refletem nos papéis sociais a serem desempenhados, por homens e mulheres, em diversos setores sociais e culturais e a forma com que essas práticas reforçam o processo de construção do gênero.

Judith Butler (2003) é outra autora fundamental para compreender os papéis sociais e a maneira como eles se expressam, resultando no que chama de performance de gênero:

Gênero é performativo na medida em que é o efeito de um regime regulador das diferenças. Constrangimentos sociais, tabus, proibições, ameaças de punição operam na repetição ritualizada das normas, e esta repetição constitui o cenário temporal da construção e desestabilização do gênero. Na medida que essa repetição cria um efeito de uniformidade de gênero, um efeito estável de masculinidade ou feminilidade, isso produz e desestabiliza a noção de sujeito também, pois o sujeito somente pode ser entendido através da matriz de gênero. (BUTLER, 2003, p. 22)

Assim, entende-se que a performatividade de gênero tal como o gênero, está relacionada ao momento histórico e à sociedade na qual a pessoa está inserida, que através das normas sociais, acaba por delinear o gênero. Essas práticas reguladoras citadas por Butler também “promovem a formação da identidade dos sujeitos, que passam a ser aquilo que é designado ao seu gênero” (BUTLER, 2003, p.38). As visões de ambas as autoras retratam aquilo que já era comum a maior parte das sociedades estruturadas sobre o machismo e patriarcalismo: a existência de normas explícitas ou implícitas que restringem e subjagam o papel da mulher.

A subversão do papel inferiorizado da mulher na sociedade começou no fim do século XIX e início do século XX, com os movimentos feministas da chamada

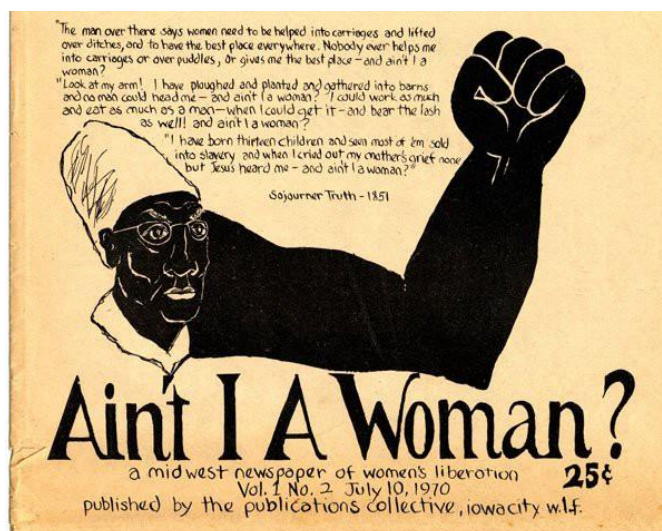
“primeira onda”, que reivindicaram pelo direito ao voto, oportunidades de estudo e espaço no mercado de trabalho. No entanto, apesar das conquistas alcançadas, o movimento da primeira onda se caracterizou por beneficiar apenas a um grupo restrito de mulheres, brancas, pertencentes à classe média da época, excluindo assim, mulheres de classes inferiores, negras e latinas, que, para além do machismo, ainda enfrentavam o preconceito racial e desigualdade social²⁶.

Foi nesse contexto da ‘primeira onda’ feminista, também palco da Primeira Guerra Mundial, que, como citado no Capítulo 2, houve um movimento de empoderamento das mulheres para que assumissem papéis ativos na sociedade, visto que os homens estavam lutando na guerra. Houve o incentivo em diversos setores sociais como a abertura de campo no mercado de trabalho e oportunidades de estudo. Impulsionados pelo advento da propaganda, que começava a ganhar força no cenário da Primeira Guerra, enquanto ferramenta fortalecedora do nacionalismo, atingiu seu auge na Segunda Guerra e foi nesse cenário que surgiu a Mulher Maravilha, a personagem que viria a se tornar a mais popular super-heroína de uma história em quadrinho.

A ‘segunda onda’ feminista, que aconteceu entre as décadas de 60 e 80, se aprofunda sobre as questões de gênero, mais atenta às diferenças e particularidades dentro do movimento, numa tentativa de fazê-lo mais plural. Para Butler (2003) é de fundamental importância reconhecer as diferenças dentro da luta feminista para que não exista a exclusão de mulheres e dos seus diversos recortes como raça, classe e sexualidade.

²⁶ Disponível em: <http://bit.ly/cap2materia6>

FIGURA 11 – FOLHETIM DE MULHERES EM 1970



FONTE: QG Feminista (2019)

Outra característica fundamental que se iniciou com a segunda onda e ganha força nos dias atuais, foi o olhar voltado às representações culturais e a maneira como as mulheres são percebidas em meios como a televisão, propagandas, filmes e novelas. Personagens como a Mulher Maravilha, por exemplo, começaram a ser questionadas sobre a maneira como representavam a imagem da mulher, que expressavam muito mais um olhar masculino sobre a figura feminina. A cultura se torna um elemento de grande importância na estratégia para acabar com a subordinação feminina e tornar visível outros modos de representar a mulher.

A questão da representação nos faz retomar o conceito visitado no tópico 3.1 *Narrativa de Animação*, sobre as imagens sociais, que são refletidas na construção das imagens visuais e narrativas, de acordo com aquilo que é reconhecido como representação da mulher e do feminino. Por conta dessa relação entre imagens sociais e visuais, também já foi introduzida a noção do estereótipo, reduzindo as mulheres a características superficiais e sob um recorte do olhar masculino. Sobre os estereótipos, Butler (2003) afirma ser um problema reduzir a mulher a uma identidade comum quando há tantas intersecções que perpassam o gênero.

As imagens sociais ajudam a construir através da cultura um imaginário na sociedade, mas que não deixam de refletir um cenário já posto, percebido na mídia, nas relações de poder e estruturas sociais. Ponto importante a ser compreendido e questionado, o tópico seguinte tratará das disputas na arena cultural, que põem em xeque estruturas de poder vigentes, com a tentativa dos grupos minoritários em se auto representar.

3.4.2 CULTURA, MÍDIA E REPRESENTAÇÃO

Como visto no tópico anterior, acerca da construção do gênero e as implicações de suas representações na cultura, existe o movimento das mulheres na busca para romper com a hegemonia machista da sociedade e a consequente formação de identidades e imagens sociais. De acordo com Stuart Hall (1997), a identidade também é entendida como fruto de um processo construtivo, que, assim como o gênero, molda e é moldado pelas representações nos contextos cultural, histórico e social, de um dado grupo, numa dada época e além disso, inserido em determinada hegemonia e ocupando uma posição nas relações de poder.

Nossas identidades são, em resumo, formadas culturalmente. Isto, de todo modo, é o que significa dizer que devemos pensar as identidades sociais como construídas no interior da representação, através da cultura, não fora delas. (HALL, 1997, p. 26).

Portanto, da mesma forma que o gênero é uma construção, assim também é a identidade dos sujeitos, “formada na interação entre o eu e a sociedade” (HALL, 1997, p. 11). O resultado dessa interação também é percebido nas práticas sociais, que não fogem da arena cultural, visto que a cultura é elemento fundamental à sociedade, é nela que existem as disputas simbólicas, na tentativa de deslocar os centros de poder responsáveis pelas representações.

Em *A Centralidade da Cultura*, Hall (1997) explicita que dada a centralidade moderna que ganhou a cultura e a importância que as representações têm para a construção das identidades, as disputas de poder agora se concentram sobre os mecanismos de representação, numa luta simbólica. A partir dos estudos de Hall, Guacira Louro (2008) relaciona os embates na arena cultural às estratégias de

representação feminina e ressalta que apropriar-se dessas instâncias culturais é a possibilidade de inscrever sua própria representação e sua história e pôr em evidência as questões de seu interesse.

Esse tipo de luta requer armas peculiares. [...] Os movimentos sociais organizados (dentre eles o movimento feminista e os das minorias sexuais) compreenderam, desde logo, que o acesso e o controle dos espaços culturais, como a mídia, o cinema, a televisão, os jornais, os currículos das escolas e universidades, eram fundamentais. (LOURO, 2008, p. 20)

Para a autora, a figura da mulher dentro das produções simbólicas funciona como sua ferramenta de inserção nas relações de poder e a produção desses materiais vêm para construir uma nova representação da mulher e desconstruir aquelas que são resultado das relações de poder patriarcais e dominação masculina. A importância dessa representação vai além do social e cultural, acima de tudo ela é política (LOURO, 2008).

As formas como elas se representam ou são representadas, os significados que atribuem às suas experiências e práticas é, sempre, atravessado e marcado por relações de poder. (LOURO, 2008, p. 10)

As estratégias para romper com a centralidade da representação masculina e subordinação feminina nas diversas mídias, dentre elas os desenhos animados, necessita que antes se compreenda essas relações de poder entre os papéis sociais de ambos os gêneros e a consequente construção daquilo que se considera feminino.

É possível perceber o funcionamento da hegemonia masculina nas representações a exemplo da abordagem clássica do homem enquanto herói nas narrativas, conforme visto na Jornada do Herói proposta por Campbell (1997). Historicamente se buscou esse imaginário da figura paternalista, cuja masculinidade sempre esteve em destaque. A mulher, em contraponto, esteve associada nessas narrativas como a figura impura, maliciosa, se apresentando como tentação ao herói em sua busca pela ascensão.

Em contrapartida, em narrativas regidas pela lógica da Jornada da Heroína, ou que se preocupe em trazer à tona o questionamento dos valores atribuídos à

figura feminina, descentralizam a trama da figura do homem e a contrapõe na construção da figura da mulher enquanto sujeito complexo, de múltiplos aspectos, tal qual o herói clássico.

Ambas as interações citadas acima revelam as relações de poder presentes nas produções midiáticas, ao ditar certas ideologias e identidades, e a observação através dessas representações permite entender o quanto o contexto social determina aquilo que é moral dentro dessas narrativas. Na obra de Judith Butler, *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*, a autora discute o impacto das representações sociais sob a ótica da perspectiva feminista.

Por um lado, a representação serve como termo operacional no seio de um processo político que busca estender visibilidade e legitimidade às mulheres como sujeitos políticos; por outro lado, a representação é a função normativa de uma linguagem que revelaria ou distorceria o que é tido como verdadeiro sobre a categoria das mulheres (BUTLER, 2003, p. 18)

Tendo em vista a importância da mulher se enxergar representada nas diversas linguagens, a sua inserção nos meios de produção dessas linguagens é também uma fundamental estratégia de tornar visível suas pautas e políticas, visto que “as qualificações do ser sujeito têm que ser atendidas para que a representação possa ser expandida” (BUTLER, 2003, p. 18). A autora atenta, no entanto, para uma preocupação sobre a forma como se mostram essas representações, pois não basta apenas tornar-se visível, mas também ser mostrada de forma aprofundada, sem que recaia nos estereótipos de gênero, já discutidos em tópicos anteriores, ou se mantenham estagnadas, quando a própria autora considera as identidades mutáveis e em constante processo de mudança.

Como já visto no Capítulo 2, Laura Mulvey (1983), em seu clássico ensaio *Prazer Visual e Cinema Narrativo*, parte de conceitos da psicanálise para entender de que forma as produções audiovisuais representam a imagem feminina no cinema, dentro de um contexto ocupado majoritariamente por homens, na criação, produção e detenção dos meios de reprodução dessas obras (MULVEY, 1983). Mulvey atribui a essa presença exclusivamente masculina o olhar erotizado sobre a mulher. Entretanto, a própria autora atualizou determinados pontos de sua análise em trabalhos posteriores e reconheceu a presença de produções que fugissem à

dominação masculina e que, ao contrário do que concluiu à época de seu ensaio, a solução para promover a mudança não é destruir a beleza de sua representação e sim aproveitar o potencial transformador dos meios (MULVEY, 2018).

A partir da leitura de Mulvey sobre os produtos cinematográficos, tanto em sua forma quanto em seu conteúdo, é preciso também voltar a atenção aos meios de produção e entender o papel que os recursos midiáticos têm nesse processo. Em reflexão feita por Milly Buonanno (2014), as questões envolvidas na representação midiática também passam sob a perspectiva do potencial que a mídia pode ter para reforçar as pautas feministas e funcionar como elemento também empoderador.

Ao menos alternativamente, os estudos de gênero e mídia poderiam levar em consideração o papel da mídia em ajudar a naturalizar as ideias e os desejos feministas e, assim, melhorar o status das mulheres. Se e como a mídia toma parte em apoiar o progresso, e não meramente no que tange à questão do gênero, é um aspecto que interessa aos estudiosos da comunicação que estão (ou deveriam estar) voltados à capacidade da mídia de produzir mudança. (BUONANNO, 2014, p. 204)

Dessa forma, para além de entender os processos de formação do gênero na sociedade e o seu reflexo através das imagens na cultura, é preciso também entender o funcionamento dessas ferramentas de disseminação de imagens e narrativas, de forma a usá-las em favor do progresso. “A televisão é um ponto em que as definições e representações de gênero são construídas, mantidas, alteradas, remodeladas” (BUONANNO, 2014, p. 204).

Reunir os conceitos de mídia, cultura e representação foram importantes nesta etapa final do referencial teórico para compreender o modo como as representações refletem o contexto temporal, social e cultural, sendo um processo em constante mudança. Igualmente importante é entender que as mídias têm papel fundamental para construir, manter ou alterar as definições e representações de gênero. Os estudos e movimentos feministas, a partir da compreensão de que existem relações de poder vigentes sobre as produções midiáticas e que estas têm impactos nas práticas sociais, passaram a adotar como estratégia a luta no intuito de deslocar os centros de poder para assumir uma função ativa no processo de produção midiática.

Diante desse cenário de disputas no terreno cultural, usado como ferramenta de inserção nas relações de poder e construção de identidades sob a perspectiva das próprias mulheres, a análise a ser traçada na investigação dos desenhos animados *Steven Universo* e *Avatar: a Lenda de Korra*, será com o intuito de compreender o modo como essas representações são construídas, através de produtos que a princípio se mostrem preocupados em fugir dos estereótipos padrões de gênero, como visto no Capítulo 1.

Em conclusão, a análise proposta neste projeto - após visitados os conceitos da estrutura narrativa centrada na figura do herói, a construção do gênero e sua inserção no campo dos produtos midiáticos e das disputas de relações de poder dentro do terreno cultural – é a de identificar e dialogar com as narrativas dos desenhos analisados, as estratégias de inscrição das representações da figura feminina e quais os significados produzidos a partir desses discursos.

4 ANÁLISE

4.1 METODOLOGIA

Diante de uma lacuna acerca de métodos que investiguem especificamente produções animadas seriadas, para a análise proposta neste trabalho foi preciso unir metodologias de investigação típicas da análise fílmica (CASSETTI, DI CHIO, 1990), com outros aspectos de análise sobre narrativas seriadas (BUONANNO, 2008), a fim de chegar o mais próximo possível de uma pesquisa que cumpra com os objetivos do trabalho, de identificar as formas que são representadas nas narrativas de *Steven Universo* e *Avatar: A Lenda de Korra*, a figura feminina ocupando a posição de heroína.

4.1.1 A análise fílmica

Segundo Casetti e Di Chio, o processo de análise pode ser definido como um “conjunto de operações aplicadas a um objeto definido, em sua decomposição e sua posterior recomposição, a fim de identificar os seus componentes, arquitetura, movimentos, dinâmicas, etc.” (CASSETTI; DI CHIO, p. 17. Tradução nossa).

Assim, os autores sugerem que para realizar uma análise, é preciso primeiramente decompor o produto, reconhecendo e descrevendo os objetos de estudo e tudo o que for relevante para a pesquisa. E posteriormente, recompor sob um olhar interpretativo, esses objetos. Ainda, detalham o processo decomposição-recomposição em um passo a passo, que será seguido para a execução da análise neste capítulo.

- a) **Segmentar:** O primeiro passo que deve ser dado, em todo processo de análise, é a segmentação, ou seja, a subdivisão do objeto em suas várias partes. O objetivo é identificar os fragmentos que o compõem de maneira contínua. (CASSETTI; DI CHIO, p.34. Tradução nossa).
- b) **Estratificar:** O segundo objetivo é a estratificação, que consiste na indagação transversal das partes individuais, no exame de seus componentes internos. Não se segue mais a linearidade e sim o

trabalho por sessões, com a finalidade de captar os diversos elementos que estão em jogo. (CASSETTI; DI CHIO, p.34. Tradução nossa).

- c) **Enumerar e ordenar:** Com base no que foi feito na primeira parte da jornada analítica, passa-se para uma catalogação dos elementos observados: isto é, um primeiro mapa do objeto que leva em conta as diferenças e semelhanças de estrutura e funções. É um mapa puramente descritivo, sem o qual, no entanto, não seria possível continuar adiante: na verdade, tomando-a como base, descobriremos as correspondências, a regularidade e os princípios que governam o objeto analisado. (CASSETTI; DI CHIO, p.35. Tradução nossa).
- d) **Recompor e modelar:** Este é o passo decisivo para a recomposição do fenômeno, para a reconstrução de uma imagem global. De fato, não há sentido em estabelecer relações se eles não levarem a uma visão unitária do objeto, que estabelece os sentidos, através de uma representação dos seus princípios de construção e funcionamento. (CASSETTI; DI CHIO, p.35. Tradução nossa).

Seguindo o método analítico que propõem os autores, foram selecionados, a princípio, episódios dos desenhos *Steven Universo* e *A Lenda de Korra*, preferencialmente um episódio de cada temporada. Apenas no episódio Piloto de ambos os desenhos serão levados em conta um maior número de cenas, por acreditar que se trata de um material de suma importância na apresentação dos personagens, cenários, contextos e temas. Depois de assistidos, foram destacadas cenas que se mostraram relevantes para a construção da análise diante do recorte da representação feminina nas personagens que ocupam a posição de super-heroínas das histórias. As características que virão a ser consideradas já foram explicitadas no capítulo 2 e 3 e concentram-se nas temáticas de gênero.

É preciso destacar que o método de análise proposto por Casetti e Di Chio (1990) se debruça sobre diversos aspectos fílmicos, que em sua totalidade não caberiam na aplicação de análise das narrativas animadas seriadas. Portanto, aqui serão trabalhados os aspectos sobre a Representação, Narração e Personagens,

por acreditar que são as características principais que se pretende investigar nos desenhos de *Steven Universo* e *A Lenda de Korra*. Os desenhos alvos dessa análise já foram apresentados no Capítulo 2, bem como seus contextos de produção e recepção. Neste primeiro momento, no entanto, apresentarei a sinopse de ambos os produtos, a fim de deixar mais clara a descrição das personagens e cenários narrativos.

Em *Steven Universo*, a história se concentra em torno da vida do garoto Steven Quartz Universo, que se descobre um membro das Crystal Gems, grupo formado pelas personagens Garnet, Ametista e Pérola, responsáveis por defender a Terra de invasões alienígenas. O trio é também de origem extraterrestre, do planeta conhecido como Planeta Natal, mas ao contrário dos demais, simpatizam com os humanos e tentam protegê-los. Foram elas, juntamente com a antiga líder do grupo e mãe do garoto Steven, Rose Quartz, que iniciaram uma rebelião contra o poder vigente de controle do universo, por não concordarem com as suas determinações e restrições, assunto que será melhor explorado ao longo deste capítulo.



Serão sobre essas três personagens, Garnet, Pérola e Ametista, que ocupam na história o papel de super-heroínas, que a análise recairá. É importante destacar aqui que a classificação das personagens enquanto pertencentes ao sexo feminino não é um consenso. É possível encontrar em sites e fóruns²⁷ a defesa de que se tratam de seres sem sexo ou gênero, por serem alienígenas. No entanto, ao assumirem uma forma humanoide, reproduzem características físicas e comportamentais consideradas pertencentes ao sexo feminino e performadoras de características dos gêneros masculino e feminino, diante dos estereótipos de gênero.

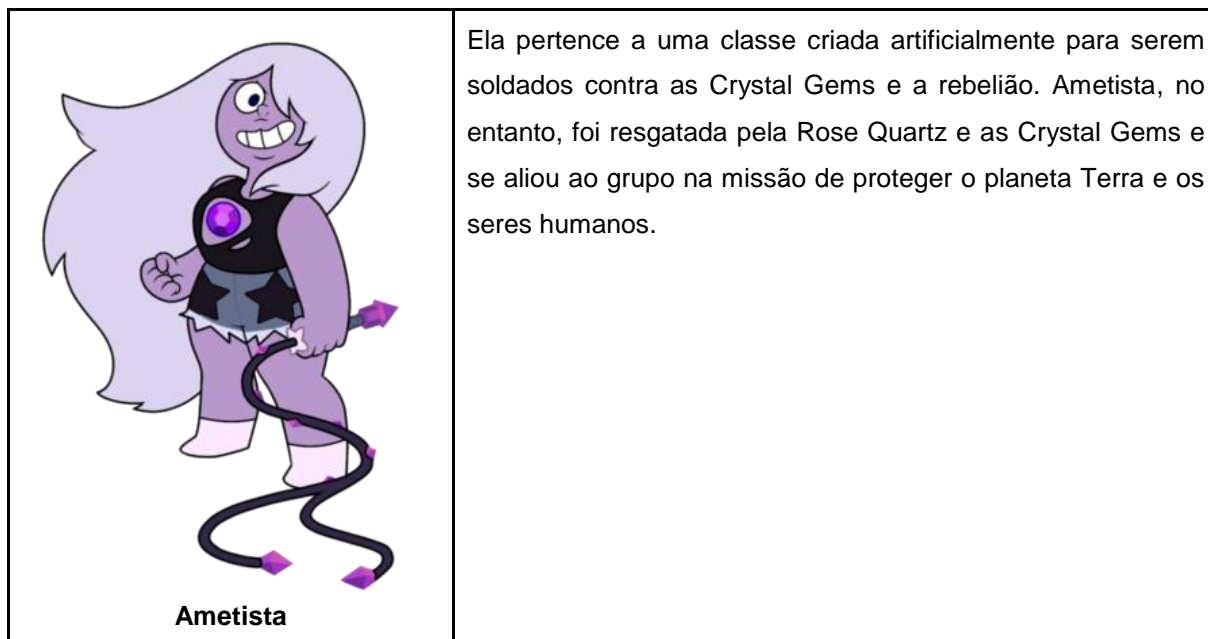
Para uma melhor compreensão, antes de descrever as personagens principais, é importante esclarecer também suas classificações dentro da história. Por serem alienígenas, são classificadas de acordo com espécies e classes. A espécie à qual todas pertencem é a *Gem*: originárias do Planeta Natal, são seres que dividem-se em vários tipos ou classes, e recebem funções específicas tanto no

²⁷ <http://bit.ly/cap4dados1>

Planeta Natal como em suas colônias, configurando uma sociedade hierarquizada, centralizada numa grande figura de poder, que as regem, a Grande Autoridade Diamante.

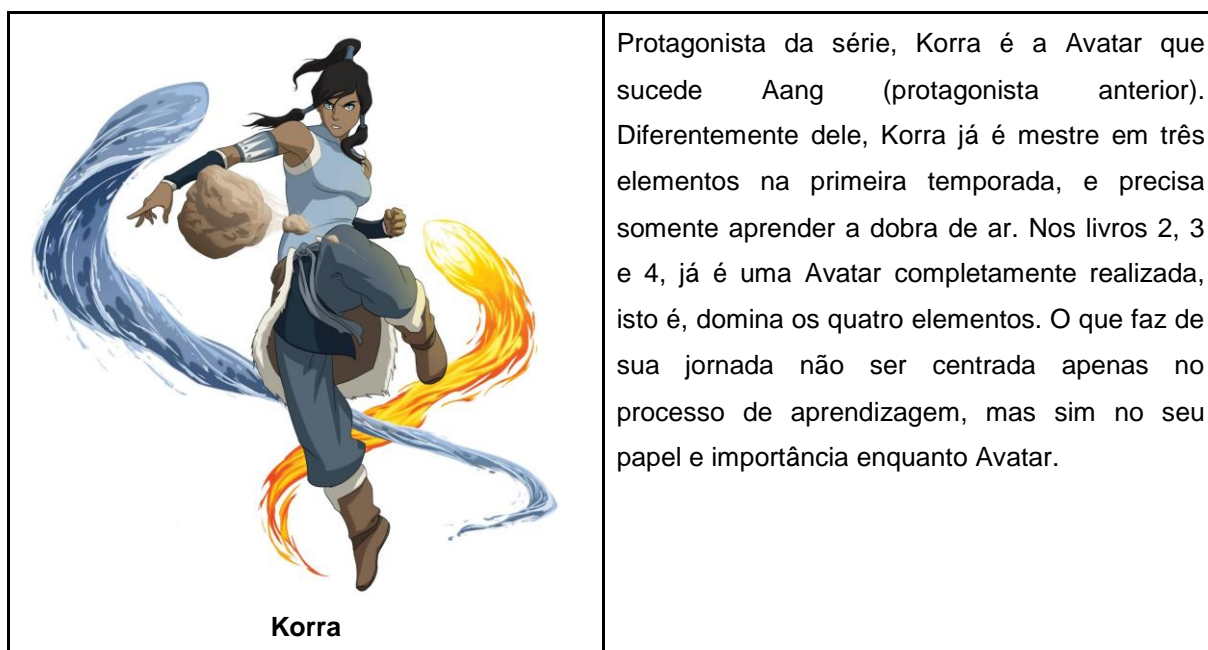
QUADRO 1 - DESCRIÇÃO DAS PERSONAGENS DE *STEVEN UNIVERSO*

 <p>Garnet</p>	<p>Ela é uma fusão, ou seja, quando dois indivíduos fundem seus corpos, resultando num terceiro, de habilidades e características combinadas. A prática é comum e aceita entre <i>Gems</i> de uma mesma classe, porém, não aceita quando praticado entre seres de classes diferentes, como é o caso de Garnet. Se juntou ao grupo das <i>Crystal Gems</i> porque elas aceitavam o fato dela ser uma fusão. É uma das defensoras da terra, e no tempo atual da trama, assume a posição de líder das personagens Pérola e Ametista.</p>
 <p>Pérola</p>	<p>Faz parte de uma classe assistente e protetora de outra, considerada superior: as <i>Quartz</i>. A ela é exigida lealdade incontestável à sua superior, que foi líder da rebelião contra o sistema vigente e em defesa dos humanos, e por conta disso acabou expulsa do Planeta Natal onde habitava e tornou-se também membro das <i>Crystal Gems</i>.</p>



Em *Avatar: A Lenda de Korra*, a trama se passa 70 anos depois de sua predecessora, *Avatar: A Lenda de Aang*, com novos personagens e cenários, mantendo, porém, a presença do Avatar, um ser físico com a capacidade de dominar os quatro elementos fundamentais da terra: água, ar, terra e fogo e usar desse poder para manter o equilíbrio entre as quatro nações do mundo (também chamadas de Nação da Água, do Ar, da Terra e do Fogo), bem como entre a humanidade e os espíritos.

QUADRO 2 – DESCRIÇÃO DA PERSONAGEM DE A LENDA DE KORRA



4.1.2 Os níveis de representação

A primeira categoria de investigação proposta por Casetti e Di Chio (1990) que será usada nesta análise são os níveis de representação da narrativa, especificamente o nível *Posto em Cena*, que se refere ao conteúdo da imagem. Através deles, são apreendidos elementos chamados de *Generalidades* da representação, entre eles Informantes, Indícios, Temas e Motivos, explicados abaixo. O nível *Posto em Cena* trata de apresentar o universo reproduzido no filme e concentra-se no conteúdo da imagem: objetos, personagens, paisagens, gestos etc. São todos os elementos que dão consistência e espessura para o mundo representado na tela (CASSETTI; DI CHIO, 1990).

QUADRO 3 - GENERALIDADES (CASSETTI; DI CHIO, 1990)

Informantes	A literalidade do que está em cena (idade, características físicas, caráter, gênero, qualidade, forma de uma ação).
Indícios	Os elementos implícitos na cena, pressupostos, lados ocultos significados. Mais difíceis de identificar
Temas	Define o núcleo principal da trama
Motivos	As possíveis diretrizes do mundo representado. São unidades de conteúdo que vão se repetindo ao longo de todo o texto: situações ou presenças emblemáticas, repetidas, cuja função é justificar, clarificar e reforçar o enredo principal.

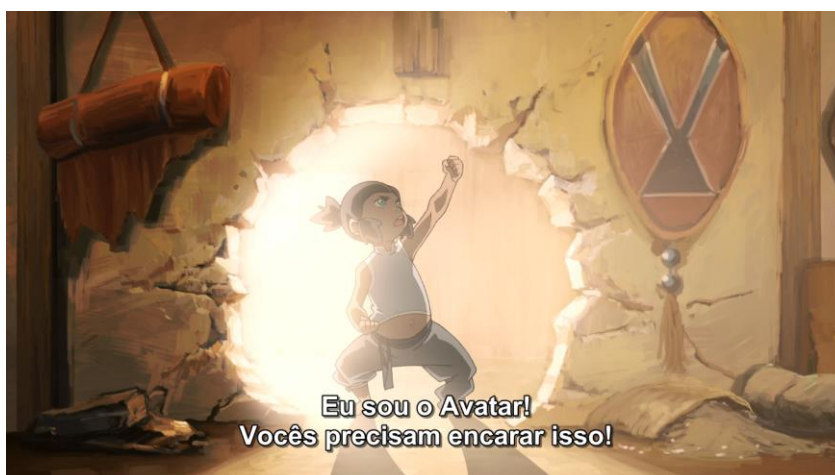
Os primeiros episódios de ambos os desenhos, *Avatar: A Lenda de Korra* e *Steven Universo*, são relevantes para este primeiro recorte de análise, pois concentra a investigação sobre as impressões iniciais do que é exibido na tela e o que dizem a composição de seus elementos.

4.2 ANÁLISE: A LENDA DE KORRA

Em *A Lenda de Korra*, o primeiro episódio da primeira temporada é intitulado de 'Bem vindo à Cidade República'. No primeiro minuto de exibição é feito um

retrospecto da história anterior, Avatar: A Lenda de Aang, e a apresentação, mesmo que ainda de forma anônima, da existência de um novo Avatar. Logo após, é introduzido o cenário da Tribo da Água do Sul, região que nasceu a personagem Korra. Membros da Ordem do Lótus Branco, sociedade responsável por encontrar, treinar e proteger cada novo Avatar, vão até a casa onde lhes foi dito que se encontrava a nova Avatar. Um diálogo ocorre até que é interrompido com a entrada abrupta de Korra. Em sua primeira aparição, a garota, ainda criança, se exhibe diante de um buraco na parede feito por ela mesma e começa a exhibir para os convidados suas habilidades de controle sobre os elementos água, terra e fogo, o que comprova sua essência Avatar.

FIGURA 12 - ESPISÓDIO 'BEM VINDA À CIDADE REPÚBLICA', CENA 1



As primeiras impressões que se pode destacar dessa cena encaixam-se nas classificações propostas por Casetti e Di Chio (1990) e quanto às características de Generalidades, apreende-se:

QUADRO 4 - CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 1

Informantes	Percebe-se que a personagem Korra é apenas uma criança de 4 anos ²⁸ . Demonstra ter uma personalidade forte e presente, com atos claros e objetivos, para impressionar os membros da Ordem.
Indícios	Korra, mesmo jovem, tem plena consciência de quem é, e demonstra orgulho da sua qualidade de Avatar. É também visível a sua necessidade de se provar para os membros da Ordem, até mesmo os acuando diante de seus poderes.
Temas	O principal tema captado neste momento inicial da história é a constatação da existência de um novo Avatar. E que ela, Korra, apesar da pouca idade, já estava ciente disso e pronta para ser treinada.
Motivos	Apreende-se neste trecho características acerca da personalidade da personagem principal como sua confiança, atividade e coragem, que, como veremos adiante, se mantém ao longo da história e são determinantes para pontos de partida de ações e aventuras vividas por ela.

FIGURA 13 - EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 2

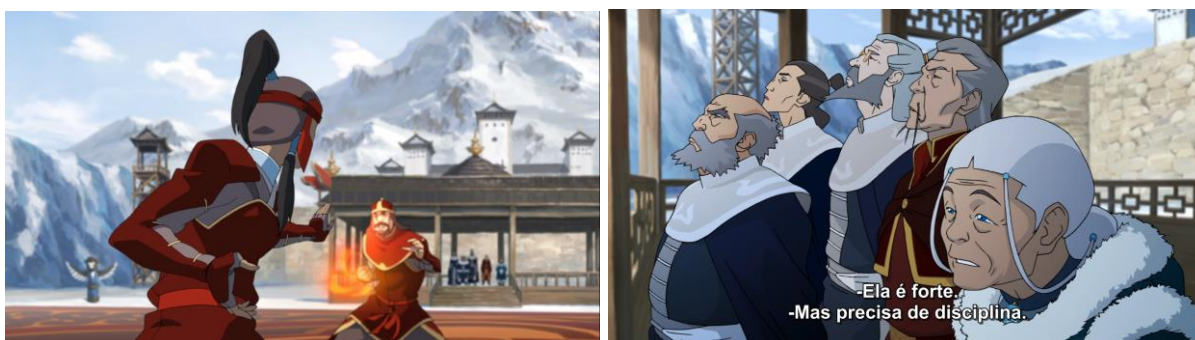


Em seguida, a cena muda para um momento, treze anos depois, em que Korra está se apresentando perante a Ordem e seus professores, mostrando habilidade em manipular o fogo. Na cena de transição entre a Korra criança para a Korra adulta, a exibição de seu poder sobre o fogo serve como elemento de ligação entre as cenas e a passagem de tempo. O uso desse recurso indica uma tentativa de manter uma continuidade da narrativa, que se iniciou apresentando a personagem ainda jovem, exibindo suas habilidades, e segue mostrando ela anos depois, adulta, pondo em prática seus poderes.

²⁸ <http://bit.ly/cap4dados2>

Enquanto a Avatar luta contra dois homens, Katara, membro da antiga equipe Avatar e parceira de Aang, comenta sobre sua força, à medida que o líder da Ordem pontua seus defeitos, como a falta de disciplina, impulsividade e descontrole do lado espiritual Avatar.

FIGURA 14 - EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 2



QUADRO 5 - CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 2

Informantes	Neste segundo momento, Korra já é uma jovem adulta. Veste-se com trajes próprios para a luta, assim como seus adversários na arena. É observada sob os olhares julgadores dos membros da ordem.
Indícios	Assim como era quando criança, Korra ainda exhibe suas habilidades e poderes, sempre demonstrando reafirmar sua condição de Avatar. Por outro lado, os membros da Ordem, não se mostram impressionados por suas habilidades.
Temas	O núcleo temático desse momento pode ser definido como um processo de aprovação de Korra enquanto Avatar. Apesar dela já ter confiança de suas habilidades, não tem a aprovação da Ordem, que ainda não a julgam pronta.
Motivos	Korra mantém sua personalidade forte e confiante. Agora se fortalece um novo motivo à sua história, que é a necessidade de afirmação da personagem perante seus superiores e mestres.

Na sequência, um novo personagem se apresenta: Tenzin, mestre dobrador de ar, filho do Avatar Aang. Tem a responsabilidade de treinar Korra em suas habilidades com o elemento ar, único que a Avatar ainda não sabe manipular. Na cena analisada, Tenzin, Korra e o líder da Ordem estão jantando, Korra está insistindo em saber quando seu treinamento do ar começará, e, no entanto, Tenzin coloca suas responsabilidades na Cidade da República como prioridade, visto que é

um dos líderes da Cidade, que passa por um momento de instabilidade. Korra sugere retornar à Cidade da República com ele para fazer o seu treinamento. Nesse momento, o líder da Ordem recusa a ideia, enfatizando que a cidade é muito perigosa para ela e que precisam mantê-la segura enquanto completa seu treinamento de acordo com as instruções de Aang. Aborrecida, Korra sai da sala. Após a partida de Tenzin, a Avatar decide fugir rumo à Cidade da República para confrontá-lo e mostrar que é possível ser treinada na cidade. No momento de sua fuga, é apanhada por Katara, que a aconselha.

FIGURA 15 - EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 3



QUADRO 6 - DECUPAGEM DE CENA

	<p>KATARA: Ótima noite para fugir, não é?</p> <p>KORRA: Eu preciso ir. Preciso encontrar meu próprio caminho como Avatar.</p> <p>KATARA: Sei que precisa. O tempo de Aang se acabou. [...] É hora de você e sua geração tomarem a responsabilidade de manter a paz e equilibrar o mundo. E acho que será uma grande Avatar.</p>
--	--

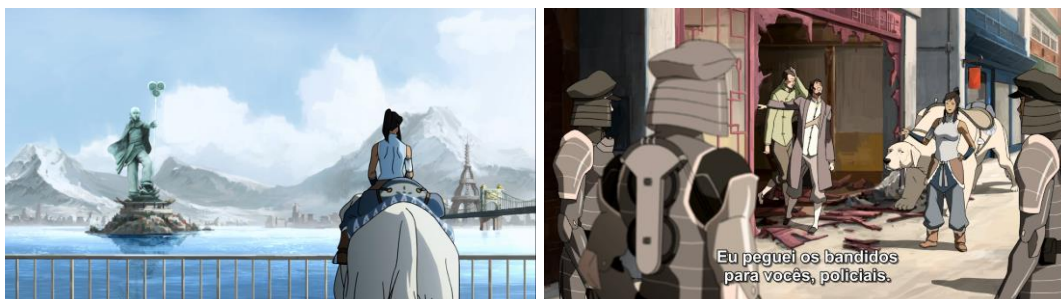
QUADRO 7 - CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 3

Informantes	Em ambas as cenas, Korra está diante de pessoas mais velhas, dotadas de alguma autoridade e sabedoria, que a ditam ou aconselham o que ela deve fazer. A interação com Tenzin e o líder da Ordem possui um tom mais autoritário e superprotetor. Enquanto isso, a interação com Katara é mais compreensiva.
Indícios	Diante da posição que ocupam, de líderes, autoridades e sábios, Tenzin e o líder da Ordem não consideram ouvir e ponderar as objeções de Korra, por acreditarem que

	suas decisões seriam incontestáveis diante da jovem e despreparada Avatar. Já Katara, usa de sua experiência e sabedoria para aconselhar Korra, respeitando sua autonomia de tomar as próprias decisões.
Temas	Neste recorte, o tema que se destaca e norteia é a busca de Korra por seu mestre, Tenzin. Ela anseia por ser treinada e logo dominar os 4 elementos, enquanto Tenzin e os demais resistem, sob o pretexto de mantê-la segura.
Motivos	A personalidade de Korra ganha mais uma característica: a determinação, em expor suas posições, mantê-las firmes e seguir atrás de suas convicções, mesmo que vá contra seus mestres.

Ao chegar à cidade, Korra encara de longe a estátua do Avatar Aang, imponente diante da Cidade da República. Em sua tentativa de encontrar Tenzin, Korra se esbarra com um trio de mercenários tentando extorquir um comerciante. Ela os desafia mas os bandidos não a levam a sério. Korra então os ataca com as dobras de água, terra e fogo e vence. Logo em seguida, policiais chegam e prendem não apenas a gangue, mas também Korra, sob a acusação de destruição de propriedade privada e da cidade. Detida, a Avatar é interrogada pela chefe de polícia, Lin Beifong.

FIGURA 16 - EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 4



QUADRO 8- DECUPAGEM DE CENA

	<p>LIN: Múltiplas acusações de destruição de propriedades privadas e municipais. Para não mencionar resistência à prisão. Está em uma bela encrenca mocinha.</p> <p>KORRA: Mas os bandidos estavam ameaçando um lojista, e eu...</p>
--	--

	<p>LIN: Chega! Devia ter chamado a polícia e ficado fora do caminho.</p> <p>KORRA: Mas eu não podia ficar sentada sem fazer nada! É meu dever ajudar as pessoas. Sabe, eu sou o Avatar.</p> <p>LIN: Estou ciente de quem você é e seu título de Avatar pode impressionar alguns, mas não a mim.</p>
--	--

QUADRO 9 - CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 4

Informantes	O cenário sofre a primeira mudança significativa no episódio. Antes, centrado no vilarejo em que Korra nasceu e cresceu, se mostrava inóspito e pacato. Ao mudar para a cidade, o cenário adquire novas características, opostas ao vilarejo.
Indícios	A cidade expressa características mais hostis, vívidas, que dão à história maior ação e confusão. Esse perfil se reflete nos personagens que se apresentam nessa nova fase, os bandidos e a policial Lin.
Temas	Korra não está mais em sua zona de conforto e nem mesmo seu título de Avatar garante que ela vá conseguir o que quer.
Motivos	A narrativa adquire um novo ritmo e a protagonista percebe não ter mais o controle de todas as situações.

Depois de resolvido o problema na delegacia, Tenzin decide mandar Korra de volta para casa, enquanto ela tenta convencê-lo a permitir que fique. A permanência da Avatar na Cidade da República torna-se assunto entre a população e Korra apresenta-se publicamente em uma conferência de imprensa em frente à toda a cidade, durante a qual ela afirma que tentará manter o legado de Aang, diante das novas ameaças.

QUADRO 10 - DECUPAGEM DE CENA

	<p>KORRA: Tenzin, por favor, não me mande de volta.</p> <p>TENZIN: Desobedeceu descaradamente o meu pedido e as ordens da Lótus Branca!</p> <p>KORRA: Olhe, não posso mais esperar para terminar meu treinamento. Ficar trancada e escondida do mundo não está me ajudando a melhorar como Avatar. Eu vi muito da cidade hoje, e ela está totalmente descontrolada. Agora entendo porque precisa ficar. A Cidade da República precisa mesmo de você. Mas de mim também!</p> <p>[...]</p> <p>TENZIN: Pensei em adiar o seu treino para manter vivo o legado dele. Mas você é o legado dele. Você pode ficar e treinar a dominação de ar comigo. A Cidade da República precisa de seu Avatar novamente.</p>
---	---

FIGURA 17 - EPISÓDIO 'BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA', CENA 5



QUADRO 11 - CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 5

Informantes	Novamente Korra e Tenzin discutem sobre o futuro da Avatar. Na cena analisada, ocorre uma inversão de comportamentos, em que Tenzin se mostra mais impulsivo e emocional, enquanto Korra está mais paciente e racional.
Indícios	Diante das experiências apreendidas nos últimos acontecimentos de Korra na cidade, sua argumentação para convencer Tenzin a treiná-la se torna mais madura.
Temas	O ciclo do Avatar tem seu início.

Motivos	O final do episódio indica dois começos: o treinamento final de Korra e o seu papel reconhecidamente enquanto Avatar, com a função de proteger e defender a cidade.
---------	---

O episódio piloto de *A Lenda de Korra* permite fazer uma primeira análise da construção da personagem Korra, que na trama, ocupa a posição de protagonista e heroína. Desde a sua primeira aparição, ainda criança, já demonstra ser uma garota de personalidade marcante e decidida e se mantém dessa forma também enquanto jovem. É possível perceber, na sucessão de cenas e eventos, os traços de sua personalidade se tornando mais aparentes, assim como suas aptidões físicas. No entanto, também nota-se que apesar de toda a sua autoconfiança, a personagem ainda não tem a confiança dos que a cercam, principalmente dos líderes e sábios, que ainda não a enxergam pronta para assumir todas as responsabilidades que um Avatar traz para si.

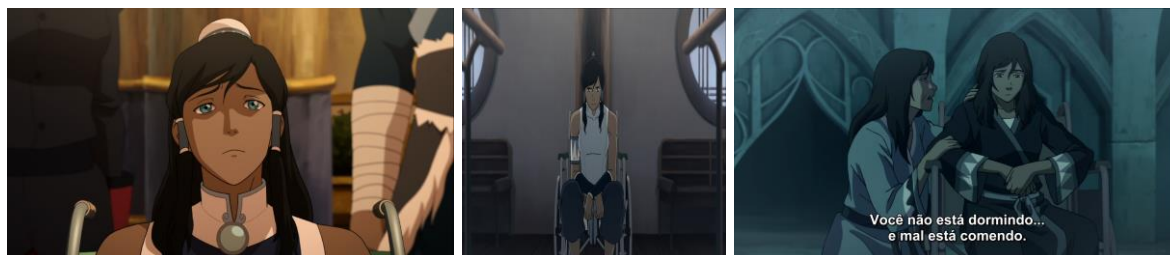
O comportamento de Korra se aproxima e se afasta de determinados estereótipos de gênero, conforme vistos no Capítulo 2. Confiante e decidida, demonstra ter características que usualmente não são observadas com muita frequência nas personagens femininas, mesmo em tramas de aventura e ação, em que, primeiramente, já não ocupam a posição de protagonistas, e quando ocupam, não costumam ter poder de decisão sobre suas próprias atitudes. Este último aspecto, no entanto, ainda é apreendido no episódio Piloto com a restrição da autonomia da personagem diante de seus líderes. Em contrapartida, a personalidade de Korra também recai em certos estereótipos do gênero: ora intempestiva, ora calma, essas variações de humor remetem à inconstância atribuída às mulheres, cujo comportamento é controlado por fatores emocionais ou mesmo hormonais. Essa dualidade em seu comportamento também pode ser observada nos poderes: ao apresentar habilidade para manipular água, fogo e terra, elementos considerados ligados ao aspecto físico e força, subverte as expectativas de uma super-heroína mulher. Já a dificuldade em manipular o ar, elemento que exige calma e suavidade para ser dobrado, diz respeito à sua personalidade agitada e forte.

Outro aspecto levantado nos capítulos anteriores acerca dos estereótipos que as narrativas de super-heroínas recaem é hipersexualização das personagens femininas. Como vimos com Mulvey (1983), essas representações refletem um olhar masculino, tanto de quem faz, como direcionado a quem assiste. Visto que *A Lenda de Korra* foi escrito e produzido por uma equipe composta em maior parte por homens, é importante analisar aspectos da personagem que confirmem ou neguem o olhar masculino e estereotipado na sua construção.

Passado o curto período da história em que Korra é uma criança, sua aparência enquanto jovem se mantém ao longo de toda a , sua idade vai dos 16 anos no Livro 1 até 21 anos, no Livro 4. De modo geral, ela usa trajes azuis, sem fortes indicativos de feminilidade ou masculinidade, mas apesar de não serem justos ou expostos demais, deixam visíveis seus seios marcados na roupa e ressaltam seus atributos físicos, como os braços, cujos músculos ficam em evidência. Em momentos de celebração, no entanto, existe uma preocupação maior num visual mais “tipicamente feminino”, no uso de roupas mais justas, vestidos e acessórios mais comuns à figura feminina.

Algumas de suas características físicas sofrem mudanças, significativas para a construção da personagem e da narrativa, mas não se apresentam de forma hipersexualizada. Assim são os momentos em que Korra corta seus cabelos e troca seus trajes usualmente azuis por verde, o que indicou na narrativa um momento de ruptura com ela mesma. Outra característica que diz respeito à sua aparência é o fato de Korra ser uma mulher não branca, cuja etnia não se torna clara devido à localização fictícia da trama, mas indica referências à cultura asiática.

FIGURA 18 - EPISÓDIOS 'VENENO DA LÓTUS VERMELHA' E 'KORRA SOZINHA'



Um outro aspecto interessante à análise é o momento em que a protagonista indica estar passando por uma depressão ou estado depressivo. No Livro 4, após os duelos finais da temporada anterior, que deixaram Korra sem os movimentos das pernas decorrente de um envenenamento, a personagem precisou usar cadeiras de rodas. A partir desse momento, as cenas em que ela está presente assumem uma carga emocional mais profunda, tons escuros e passividade da personagem diante dos acontecimentos que a cercam. Esse momento vivido por Korra lhe confere humanidade e complexidade diante de sua posição de super-heroína, ao expor suas fraquezas, inseguranças e o peso da responsabilidade que carrega enquanto Avatar.

FIGURA 19 – EPISÓDIOS ‘BEM VINDO A CIDADE REPÚBLICA’ E ‘A ÚLTIMA PARADA’



Durante a série, Korra tem envolvimento amoroso. Logo na primeira temporada, ela e o personagem Mako, seu aliado, se apaixonam e ao fim do Livro 1, protagonizam uma cena de beijo. No decorrer desse relacionamento, ocorre um conflito entre Korra e outra personagem, Asami, que apesar de também ser uma aliada, nutre sentimentos amorosos por Mako. Esses momentos protagonizam uma rivalidade feminina por conta do interesse amoroso em comum por um homem, clichê estereotipado amplamente difundido em narrativas de diversos gêneros. Já no Livro 4, último da série, há uma reviravolta narrativa, que coloca Korra e Asami, que ao longo das temporadas superaram a rivalidade e desenvolveram uma grande amizade, como um casal. O romance é sugerido apenas nas cenas finais do episódio e da série, apenas retratando as duas personagens de mãos dadas. Nota-se aí uma suavização do tema, já que na relação de Korra e Mako, as cenas continuam beijos e demonstrações afetivas, ao passo que isso ficou posto de forma implícita na relação de Korra com Asami. Mesmo que pouco explorado, o romance rompe com os padrões narrativos dos relacionamentos heterossexuais.

4.2.1 Personagem

Para identificar e classificar um personagem, Casetti e Di Chio (1990) propõem algumas características gerais que permitem reconhecê-lo dentro da história, são eles: 1. Através da atribuição de um nome e identidade claramente definida; 2. Peso que o elemento assume na narrativa; 3. O quanto de *background* ele abriga; 4. Por fim, a atenção reservada aos elementos da história, espaços em primeiro plano e de maior frequência. O personagem dentro desse critério funciona como uma espécie de força centrípeta, em que todos ao seu redor estão concentrados e focalizados nele.

Feita essa separação de componentes, podemos destinar a atenção somente às personagens, objetos de grande importância para este trabalho na investigação do papel das super-heroínas apresentadas anteriormente. Acreditando atender a todos estes critérios:

FIGURA 20 - CLASSIFICAÇÃO DO PERSONAGEM (CASETTI; DI CHIO, 1990)

PERSONAGEM	
PERSONA	PLANO: SIMPLES E UNIDIMENSIONAL REDONDO: COMPLEXO E VARIADO LINEAL: UNIFORME E BEM CALBRADO CONTRASTADO: INSTÁVEL E CONTRADITÓRIO ESTÁTICO: ESTÁVEL E CONSTANTE DINÂMICO: EM CONSTANTE EVOLUÇÃO
PAPEL	ATIVO: FONTE DIRETA DA AÇÃO PASSIVO: PERSONAGEM OBJETO DA INICIATIVA DE OUTROS INFLUENCIADOR: PROVOCAM AÇÕES SUCESSIVAS E MOVEM OUTROS A OPERAREM DIRETAMENTE NELAS AUTÔNOMO: É UMA PESSOA QUE 'FAZ' DIRETAMENTE PROPONDO-SE COMO CAUSA E RAZÃO DE SEU DESEMPENHO; MODIFICADOR: TRABALHA PARA MUDAR SITUAÇÕES; CONSERVADOR: PRESERVA O EQUILÍBRIO DAS SITUAÇÕES OU RESTAURAM A ORDEM AMEAÇADA PROTAGONISTA: SUPORTA A ORIENTAÇÃO DA HISTÓRIA ANTAGONISTA: MOSTRA A POSSIBILIDADE DE UMA ORIENTAÇÃO EXATAMENTE INVERSA

FONTE: Adaptado de Casetti e Di Chio (1990)

Quanto à análise da personagem diante das classificações propostas por Casetti e Di Chio, apreende-se que Korra, no nível da *Persona*, ou seja, enquanto unidade psicológica e de ação, é ao mesmo tempo Redonda, por sua complexidade dentro da narrativa, mas também contrastada, por apresentar características instáveis e contraditórias ao longo da história, como vimos anteriormente, em sua personalidade e comportamento variável. Por fim, se caracteriza de modo geral como personagem dinâmica, em constante evolução no decorrer dos Livros 1 ao 4, como veremos mais adiante, na leitura de Korra dentro da Jornada do Herói.

No nível da personagem enquanto *Papel*, são analisadas os tipos de ações provocadas ou sofridas por ela. Transversalmente, Korra é a protagonista da história, ou seja, suporta toda a sua orientação. No entanto, diante dos episódios investigados, são diversos os momentos vividos por ela e cada um deles a enquadra dentro de uma classificação. Nota-se a personagem enquanto papel operador, ou seja, fonte da ação ou participante em primeira pessoa dela e modificadora das situações. Essas classificações têm em comum o caráter ativo de Korra, atuante como causa e razão de seu próprio desempenho. No entanto, também é possível notar momentos em que ela se comporta enquanto personagem passiva, a exemplo do período em que passa por um estado depressivo e deixa de atuar como fonte ou participante da ação.

4.2.2 Jornada do Herói e da Heroína

Por fim, o último momento desta análise se concentra na leitura das personagens inseridas nos modelos de jornada do herói e da heroína, vistos no Capítulo 3, a fim de tentar compreender se a trajetória dessas heroínas possuem uma construção narrativa que leva em conta especificidades da mulher, como propõe Murdock (1990), ou se apenas mantém a estrutura clássica do herói proposta por Campbell (1997).

Em *A Lenda de Korra*, a protagonista parece viver duas jornadas paralelas que, no entanto, interferem uma na outra. A primeira é a da personagem com ela mesma e sua trajetória de auto descoberta e evolução pessoal, a segunda, sua trajetória enquanto heroína da trama e a necessidade enfrentar os adversários que

se interpõem no caminho, em prol do bem de todas as nações. Diante disso, pode-se concluir que ambas as jornadas, do herói e da heroína, norteiam a trajetória de Korra ao mesmo tempo, em certos momentos se interligando.

A partida: Chamado à aventura, encontro com mentor.

FIGURA 21 – EPISÓDIO ‘BEM VINDA A CIDADE REPÚBLICA’



Na primeira etapa da Jornada do Herói, a Partida é impulsionada por um chamado à aventura que tira o herói do mundo comum. Neste momento, há uma característica interessante: é Korra quem busca a aventura e decide partir por conta própria do seu mundo comum, a casa de seus pais, em direção à Cidade da República. Também é ela quem busca o seu mentor, Tenzin, e diante da negativa dele em treiná-la, insiste e o convence a fazê-lo.

Iniciação: Inimigos.

FIGURA 22 - EPISÓDIO ‘VENENO DA LÓTUS VERMELHA’





No episódio Veneno da Lótus Vermelha, do Livro 3, por conta de um envenenamento, Korra começa a ter delírios e enxergar todos os inimigos que já teve de enfrentar desde que se assumiu Avatar. Neste momento, percebemos que todos os seus adversários até então foram homens, e nesta cena manifestam-se falando frases como “você é fraca demais”, argumento que invoca uma subordinação típica do homem para com a mulher. No desfecho do conflito, apesar de vencido o inimigo, Korra também saiu derrotada, decorrente da batalha e dos ataques físicos e psicológicos que sofreu. Mesmo que fruto de um delírio, a visão dos seus inimigos exerceu sobre ela poder incapacitador e a fez duvidar de suas habilidades e importância como Avatar.

O Retorno: A vitória.

FIGURA 23 – EPISÓDIO ‘KORRA SOZINHA’



Neste ponto, espera-se que passado a superação de um conflito e a vitória sobre um inimigo, o herói irá desfrutar desse momento e retornar ao seu mundo comum. Na trajetória de Korra, após apreender o vilão que ameaçava a paz das nações e tecnicamente ter vencido, ela retorna para a casa dos pais. Os motivos, entretanto, nada tem a ver com aproveitar o resultado de uma missão bem sucedida. Korra ainda sofre com as consequências de sua última batalha, e além de ter

perdido o movimento das pernas, encontra-se atormentada pela visão de seus inimigos a enfraquecendo. Seu retorno e sua “vitória” são na verdade uma descentralização do ciclo da jornada do herói, para dar início ao ciclo da jornada da heroína, vivida pela protagonista.

Troca do feminino pelo masculino

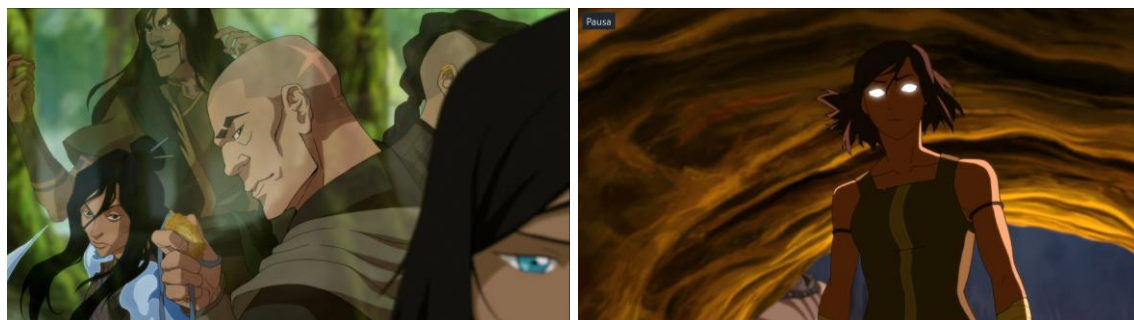
FIGURA 24 - EPISÓDIO ‘KORRA SOZINHA’



O primeiro momento da Jornada da Heroína é a separação com o seu lado feminino em troca do masculino. Korra vive essa etapa de maneira mais acentuada quando, após seu retorno ao mundo comum para tratar traumas passados e não ter nenhum sucesso, decide partir novamente numa busca para superar seus próprios medos. Nesta trajetória, ela abdica de elementos que a prendem ao passado, como suas roupas e cabelos compridos e direciona sua energia aos poderes físicos, se envolvendo em lutas de ringue. Apesar disso, seu próprio fantasma do passado a persegue, como um assunto não acabado.

Reconciliação com o feminino e reincorporação do masculino

FIGURA 25 - EPISÓDIO ‘O CHAMADO’



Korra encontra uma ajuda inesperada para o seu processo de cura, é Toph, que assim como Katara, foi membro da antiga equipe Avatar, à época de Aang. Ela traz para a protagonista uma nova perspectiva de enxergar seus traumas e encontrar o caminho para se livrar do passado.

QUADRO 12 - DECUPAGEM DE ÁUDIO

TOPH: O que Amon queria? Igualdade para todos. Unalaq trouxe os espíritos de volta. E Zaheer acreditava no poder da liberdade. O problema é que todos estavam fora de equilíbrio. [...] Você precisa enfrentar seus medos. Seu problema é que você esteve desconectada por muito tempo. Das pessoas que te amam e de você mesma.

Toph obriga Korra a visitar seus inimigos, a repensar suas motivações e o que houve de errado na trajetória deles. Assim, ao dizer que Korra está desconectada dela mesma, podemos entender como o fruto do processo de sua separação do feminino, na tentativa de se fortalecer através apenas do seu lado masculino. A personagem entende que precisa dessa reconciliação com o feminino, sem necessariamente abandonar por completo o masculino. É o encontro do equilíbrio de que trata Toph. E assim Korra o faz, e consegue restabelecer sua conexão espiritual, ao mesmo tempo em que se sente mais fortalecida fisicamente.

A união

FIGURA 26 - EPISÓDIO 'A ÚLTIMA PARADA'



O momento de união entre os lados feminino e masculino de Korra, encerrando o ciclo da Jornada da Heroína, pode ser bem exemplificado no episódio final de toda a série. O Livro 4, diferentemente dos livros anteriores, possui uma

mulher como personagem antagonista. No embate final entre as duas, quando a adversária de Korra já está praticamente vencida, um portal para o mundo espiritual é aberto e nele a heroína encara por alguns instantes o seu próprio reflexo, que em seguida se transforma no rosto de sua inimiga, Kuvira. Já derrotada, Kuvira e Korra protagonizam o seguinte diálogo:

QUADRO 13 - DECUPAGEM DE ÁUDIO

KORRA: Acho que eu vejo muito de mim em você.

KUVIRA: Não somos nada parecidas.

KORRA: Sim, nós somos. Nós duas somos ferozes e determinadas a ter sucesso, às vezes sem pensar direito.

Diante dessa sequência, é possível fazer a leitura de que, no momento em que Korra vê seu próprio reflexo, seguido do reflexo da adversária, percebe a sua própria complexidade e atinge um novo nível de autoconhecimento. Ao se reconhecer em Kuvira, reconhece que as características que ambas dividem não necessariamente as fazem boas ou más. Esse entendimento é a etapa final da Jornada, que, na união e, sobretudo, aceitação de ambos os lados, masculino e feminino, é que o ciclo se completa.

4.3 ANÁLISE: *STEVEN UNIVERSO*

O episódio piloto de *Steven Universo* é chamado de ‘A Coisa do Tempo’. Sua arte ainda estava na etapa conceitual, apenas para ser apresentado pela ilustradora Rebecca Sugar ao canal Cartoon Network, que tinha o interesse em produzir uma série autoral. É a primeira vez em que as personagens principais são exibidas, ainda que a forma de exibição tenha sido posteriormente adaptada ao estilo do canal. O episódio começa com uma introdução musical, com as Crystal Gems, Garnet, Ametista e Pérola se apresentando, além de Steven. Em seguida, garoto está numa sala, à espera das Crystal Gems, que aparecem numa espécie de teletransporte ao centro do cômodo. A história gira em torno dos efeitos causados por uma ampulheta, capturada pelas três Gems numa missão em outro planeta. O artefato, ao cair nas mãos de Steven e ser usada indevidamente por ele, atrai uma

criatura maligna para *Beach City*, cidade onde se passa a narrativa. Então, as Crystal Gems e Steven precisam lutar e derrotar essa criatura.

FIGURA 27 – EPISÓDIO ‘A COISA DO TEMPO’, CENA 1



QUADRO 14 - DECUPAGEM DE CENA

	<p>PÉROLA: Por que você deu isso (a ampolheta) pra ele?</p> <p>AMETISTA: Ele queria ver, eu estava deixando ele ver!</p> <p>PÉROLA: Estivemos protegendo essa ampolheta há mil anos!</p>
--	---

QUADRO 15 - CLASSIFICAÇÃO QUANTO ÀS GENERALIDADES, CENA 1

Informantes	Pérola, Ametista e Garnet são apresentadas com o seu visual conceito e nota-se que as três possuem características físicas distintas umas das outras, assim como os primeiros traços de suas personalidades e super poderes.
-------------	--

Indícios	Muito pouco de implícito foi possível capturar neste episódio piloto. Mas é possível notar que as três heroínas possuem personalidades e modos comportamentais particulares a cada uma e isso se revela num momento de atrito entre Pérola e Ametista.
Temas	Primeiras impressões das personagens.
Motivos	O piloto já revela que as Gems estão sempre ocupadas com os seus deveres de manter o planeta Terra a salvo de criaturas alienígenas. Em meio a isso, é explorada a relação entre as três e delas com Steven.

O episódio Piloto fornece apenas uma primeira impressão das personagens, sem se aprofundar em suas características específicas ou apresentar algum tipo de *background*. Ainda assim, é possível fazer uma leitura dos aspectos literais postos em cena: Primeiramente, acerca das particularidades visuais de cada uma delas e depois, sobre os primeiros traços identificados de suas personalidades. Garnet, Pérola e Ametista possuem a aparência de mulheres adultas, apesar de completamente diferentes umas das outras. Garnet é a mais alta de todas, possui pele em tom avermelhado, cabelos escuros à altura do ombro e corpo curvilíneo, marcado pela roupa justa que usa. Já Pérola é alta e magra, tem a pele num tom claro de azul e apresenta cabelos curtos e lisos. Por fim, Ametista é a menor das três, tem a pele roxa e longos cabelos lisos e brancos, seu corpo foge ao padrão tanto de Garnet, alta e curvilínea, quanto de Pérola, alta e magra.

Sobre as personalidades das personagens, o episódio piloto revela as primeiras características que ao longo da série se confirmam, junto a outras que se apresentam e ajudam a construir a complexidade de cada uma delas. Garnet parece se posicionar enquanto líder e tem um perfil sério e calado, apesar de demonstrar afetuosidade para com Steven. Pérola aparenta ser a mais responsável entre as três, demonstrando isso através de uma preocupação exagerada e nervosismo. Sua personalidade parece ir de encontro à de Ametista, que se mostra a mais brincalhona e imprudente, igualando seu comportamento ao de Steven, um garoto de apenas 13 anos.

FIGURA 28 – EPISÓDIO ‘A COISA DO TEMPO’, CENA 2



QUADRO 16 - DECUPAGEM DE CENA

LARS: Olha, se não é o Steven, das *Crystal Femmes*. O que elas são mesmo? Bruxas, fantasmas, ou algo assim?

STEVEN: Elas são as *Crystal Gems* e salvam o mundo toda hora! Eu sou um *Crystal Gem* também!

LARS: Elas não são todas gostosonas? Você não é exatamente uma gostosona, Steven.

Nesta cena, o personagem Lars, atendente da loja de Donuts, tem um comportamento hostil com Steven, e o provoca, fazendo comentários machistas sobre as Gems. No primeiro momento ele as chama de *Crystal Femmes* – *Femme*, que em francês significa mulher – foi usado como insinuação de que Steven, por estar com elas, seria também uma mulher. Em seguida, Lars prossegue dizendo que Steven não poderia fazer parte do grupo das Gems porque elas seriam “gostosonas” e ele não. Esta sequência, apesar de não ser protagonizada pelas personagens aqui analisadas, tem um forte traço de machismo justificado no fato das Gems serem mulheres. Representam uma visão masculina estereotipada sobre elas, que não só trata o fato de um grupo de mulheres significar algo negativo ou cômico, como também as sexualiza, ao chamá-las de “gostosonas”.



Não é possível dizer se a presença dessa cena no episódio piloto foi uma provocação intencional por parte da autora Rebecca Sugar, ou, se assim como todo o piloto, representa um viés experimental, que foi abandonado na continuação da história, visto que não são mais capturados momentos como esse ao longo da série, de declarações machistas explícitas.

Diante das características distintas do episódio piloto, em que alguns traços foram abandonados e outros reformulados, é preciso estender a análise a episódios posteriores, a fim de capturar uma leitura mais aprofundada sobre a construção dessas personagens. A seguir, serão explorados episódios importantes para compreender a história particular de cada uma das super-heroínas, bem como a relação entre elas.

4.3.1 Pérola

No episódio A Espada de Rose, Garnet, Pérola, Ametista e Steven estão no Campo de Batalha Gem, local que foi palco de antigas batalhas entre as *Crystal Gems* e as *Gems* do Planeta Natal. Lá eles encontram a bainha de espada de Rose Quartz, mãe de Steven e antiga líder do grupo. Imediatamente Pérola se emociona com o objeto e começa a lembrar dos seus tempos de batalha, em que comandou as tropas da rebelião ao lado de Rose.

QUADRO 17 - DECUPAGEM DE CENA

 <p>As chances estavam contra nós e nossos corações estavam incertos,</p>	<p>STEVEN: Minha mãe lutou aqui?</p> <p>PÉROLA: Isso aí, e eu lutei ao lado dela!</p> <p>AMETISTA: Cara, eu queria ter visto.</p> <p>GARNET: Não queria não. Inúmeras <i>Gems</i> foram quebradas aqui. Foi um turbilhão de destruição e morte.</p> <p>PÉROLA: Mas nós ganhamos! Sua mãe nos liderou pra gloriosa vitória. As chances estavam contra nós e nossos corações estavam incertos, mas nós escolhemos lutar ao lado de Rose e aqui, tomamos nossa posição contra o Planeta Natal.</p>
	

O episódio ganha ainda mais emoção quando Pérola descobre que Rose manteve os segredos dela, o que a surpreendeu já que se considerava a melhor amiga e companheira fiel da líder. Novamente ela relembra o passado, dessa vez trazendo sua relação com Rose, em que deixa evidente haver uma profunda ligação sentimental entre elas.

QUADRO 18 - DECUPAGEM DE CENA

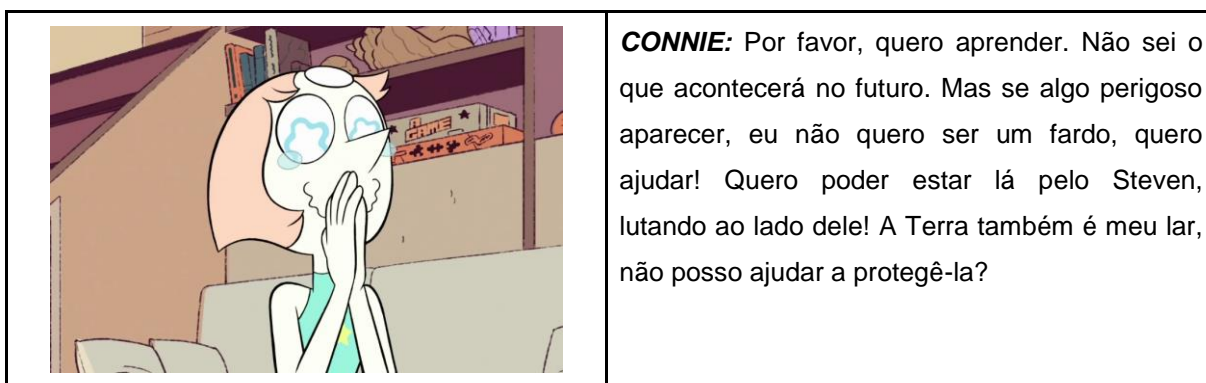
 <p>Eu vou ficar e lutar por este planeta.</p>	<p>ROSE: Eu vou ficar e lutar por este planeta. Você não precisa fazer isso comigo.</p> <p>PÉROLA: Mas eu quero!</p> <p>ROSE: Eu sei que quer. Mas por favor, entenda. Se perdermos, seremos mortas. E se ganharmos, nunca poderemos voltar para casa.</p> <p>PÉROLA: Por que eu iria querer voltar para casa se você está aqui?</p> <p>ROSE: Minha Pérola.</p> <p>PÉROLA: Você é maravilhosa.</p> <p>[...]</p> <p>PÉROLA: Tudo que eu fiz, eu fiz por ela.</p>
	

Em outro episódio, Juramento à Espada, é dado prosseguimento à análise da personagem Pérola e suas características principais pertinentes a este trabalho. O motivo principal do episódio está em Connie, amiga de Steven, e seu desejo de aprender a usar uma espada para poder lutar ao lado do amigo e proteger o Planeta Terra de ataques alienígenas. É com essa justificativa que convence Pérola a iniciar o treinamento. A Gem então os leva para a antiga Arena, para o treinamento e explica que foi ali que as primeiras Gems treinaram para batalhar e que ela aprendeu o que era ser uma cavaleira.

Pérola ensina a Connie que as suas habilidades e até mesmo a sua vida estariam à disposição de Steven, um legado da lealdade de Pérola a Rose. Steven começa a ficar assustado com a postura que Connie aprendeu dela e sua

disposição por arriscar a vida e tenta convencer a ambas que o certo seria que lutassem juntos, unindo forças, sem que ninguém precisasse se sacrificar por ninguém. Pérola demora para compreender o pedido de Steven, pois sempre esteve acostumada à lealdade extrema que teve com Rose e Connie a faz uma pergunta relevante: “A Rose fazia você sentir como se não fosse nada?” e apesar da negativa de Pérola, a pergunta permite uma reflexão, como veremos adiante.

QUADRO 19 - DECUPAGEM DE CENA



QUADRO 20 - DECUPAGEM DE CENA

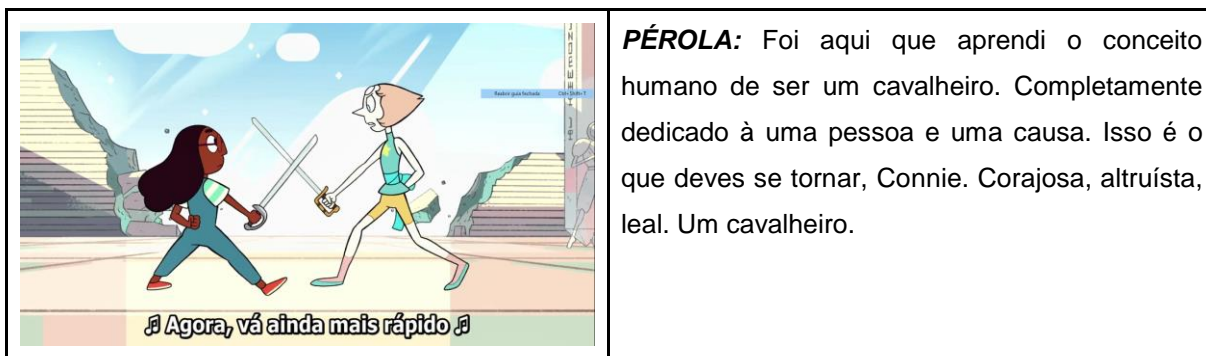


FIGURA 29 – EPISÓDIO ‘JURAMENTO À ESPADA’



Esses dois episódios ajudam a compreender as motivações de Pérola enquanto heroína e, para além disso, suas particularidades de representação como personagem feminina. Pérola é por definição uma guardiã, sua classe a designa a cumprir ordens de membros da corte e ter por sua protegida lealdade extrema, mesmo que isso signifique o sacrifício de sua própria vida. Seu ápice enquanto guardiã foi quando lutou ao lado de Rose contra o plano das *Gems* em colonizar o Planeta Terra. Um fato interessante entre os dois episódios analisados é a relação de Pérola com a espada. O objeto está presente não apenas no título como também é o elemento central das duas histórias. Apesar de não ser a sua arma principal na história, que é uma lança, a espada remete a Pérola as lembranças do passado e parecem reafirmar seus princípios de cavaleira.

A personagem é inteligente, calculista, estrategista e organizada, de modo a evitar ao máximo que erros ocorram durante as suas missões. Com a morte de Rose, no entanto, fato que fugiu ao seu alcance de proteção, Pérola teve que ressignificar seu caráter de guardiã, dividindo seu instinto protetor entre Garnet, Ametista e Steven, o que deu a ela um traço maternal na história, além de permitir que criasse outros laços afetivos que não o de Rose.

A relação com a mãe de Steven, Rose, é outro aspecto indissociável da personagem e sua baixa autoestima decorrente dela é um traço notável em sua personalidade. Mesmo enxergando e descrevendo a amizade entre as duas de forma igual e recíproca, ao longo da série são dados indícios que Pérola passou por cima de si mesma para proteger Rose. No episódio 'Juramento à Espada', todos os outros personagens parecem perceber a relação não saudável que existiu entre elas, como explicado por Garnet, que "ela estava disposta a arriscar sua vida para proteger Rose e para provar seu valor".

Pérola é uma junção de aspectos que a colocariam dentro de diversos estereótipos de gênero, que, no entanto, estão associados a características incomuns à representação de heroínas mulheres. Ela é perfeccionista, o que às vezes a faz parecer intolerante diante de situações que não se mostram "perfeitas" ao seus olhos. Tem linguagem corporal delicada, cujos movimentos remetem a um balé, mesmo quando está lutando. Apesar desses traços comumente atrelados à

feminilidade, Pérola apresenta os princípios inabaláveis de um cavaleiro, o compromisso com o momento da batalha, coragem, junção das habilidades físicas ao pensamento estratégico, colocar-se à frente das situações de risco para proteger seus aliados.

4.3.2 Ametista

No episódio ‘Sem Destino’, Ametista resolve levar Steven ao “Jardim de Infância”, lugar onde ela foi feita, diferentemente de Pérola e Garnet, que são *Gems* de outro planeta. O lugar é escuro, sombrio e de aspecto abandonado, possui grandes máquinas quebradas cuja forma se assemelha ao aspecto de um vírus. Nas paredes, percebem-se centenas de buracos com formas humanas e em um desses buracos, Ametista aponta ter “nascido”, encarando esse fato de forma bem humorada e nostálgica. De repente, Pérola surge furiosa com Ametista por mostrar a Steven o Jardim de Infância. Em desabafo e também furiosa, Ametista a responde em tom irônico, iniciando entre elas uma discussão verbal, que se segue para uma luta corporal entre as duas. A briga, apesar da intensidade dos golpes e ataques físicos, é muito mais sobre os sentimentos de Ametista sobre o lugar de onde veio e o quanto isso a envergonha e a faz se sentir inferior.

FIGURA 30 – EPISÓDIO ‘SEM DESTINO’



QUADRO 21 - DECUPAGEM DE CENA

PÉROLA: Ametista, no que estava pensando ao trazer Steven para um 'Jardim de Infância'?

STEVEN: Pérola, a Ametista foi feita mesmo aqui?

PÉROLA: O que mais você contou a ele?

AMETISTA: Quer dizer sobre a coisa ruim? Sobre como esse lugar ruim foi onde *Gems* ruins vieram para criar mais *Gems* ruins? É disso que você está falando? Ah, mas não se preocupe Steven! Tá tudo bem agora, tudo deu certo! Nós ganhamos! E aí, fechamos esse lugar para a Terra ficar livre de parasitas como eu!

[...]

AMETISTA: Admita, eu sou uma vergonha para você! Eu não vou deixar você ficar aí me lembrando de tudo que eu odeio sobre mim! Eu nunca pedi pra ser desse jeito. Eu nunca pedi pra ser feita!

Ametista é fruto de um projeto alienígena na Terra, que produziu milhares de seres como ela, com a única e exclusiva função de lutarem contra os humanos para que o plano de colonização se concretizasse. Com a chegada das *Crystal Gems* para proteger o Planeta Terra, o Jardim de Infância foi destruído, assim como todas as *Gems* que estavam crescendo lá. Ametista foi encontrada por Rose, Garnet e Pérola, ainda em formação, e elas a acolheram, integrando-a ao grupo.

O lugar de onde veio e a função que era designada a exercer se mostram como um grande peso para a personagem, principalmente quando as demais *Gems* se referem ao Jardim de Infância como algo abominável, a fazendo acreditar ser abominável também. Por esse motivo, ela abriga uma forte aversão a si mesma, considerando-se inferior dentro do grupo das *Crystal Gems* em aspectos de força, propósito e capacidade. Em vários episódios se auto sabota ou se esconde atrás de um senso de humor exagerado, indiferença e imprudência diante das situações de conflito.

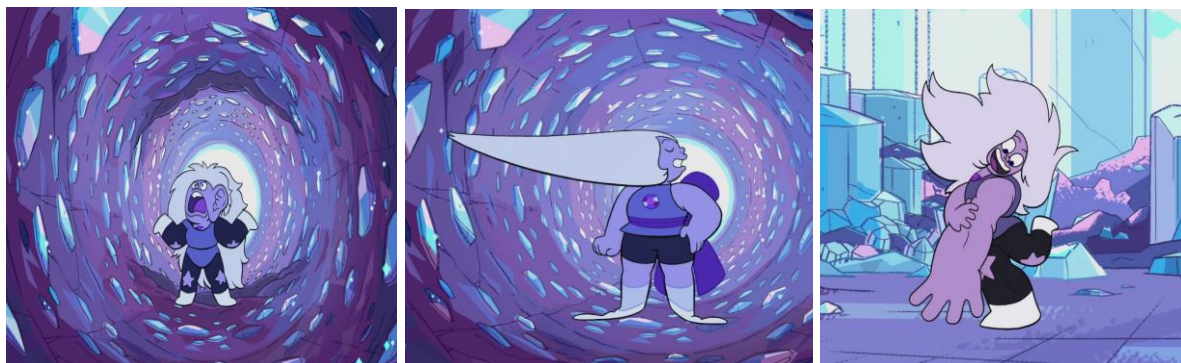
Outro episódio se mostra importante para entender os aspectos de sua personalidade, é o 'Reformas'. Nele, Ametista, Garnet e Steven são os personagens centrais, na busca para capturar uma criatura alienígena perdida no quarto de Ametista. Enquanto caminham pelo local, Steven faz perguntas pessoais a Ametista, sobre um *quiz* que está respondendo no celular. Quando questionada se "é insegura

sobre suas relações e como outras pessoas a veem”, a Gem demonstra não gostar e fica na defensiva.

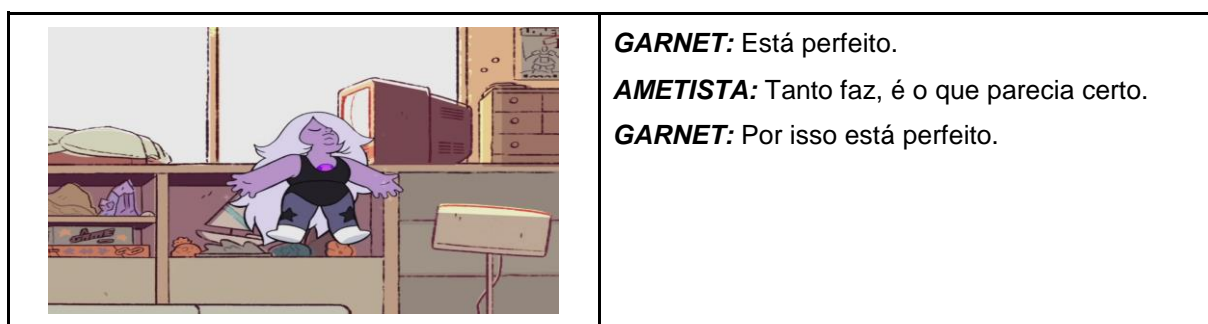
A criatura que estavam procurando surpreende Ametista e a “quebra”, fazendo-a perder sua forma humana e retornar a sua forma de pedra. Ela se regenera rapidamente, mas dessa vez com pernas no lugar dos braços. Garnet a critica por não ser cuidadosa quanto à sua forma e a compara a Pérola, que preocupa-se com a “armadura” humana. Ametista mais uma vez é capturada pela criatura e quebrada novamente, mas logo retorna à forma humana, dessa vez numa versão semelhante à Pérola, no intuito de debochar e provocar Garnet pela comparação feita entre ambas. As duas iniciam uma discussão sobre como o aspecto de Ametista afeta a força da equipe, mas são interrompidas quando de novo Ametista é pega pela criatura e quebrada. Sua terceira regeneração é com um corpo musculoso, mais alto, porém todo irregular e disforme. Ela se defende das críticas de Garnet afirmando, “minha forma é da minha conta!”.

Ametista é mais uma vez atacada pela criatura e entra numa luta corporal em que a *Gem* está a todo custo tentando se provar forte e capaz de dar conta da missão sozinha. Steven e Garnet, percebendo sua derrota iminente, tentam convencê-la a deixar para lá e Steven grita para Garnet: “Ela não quer pensar nela mesma!”. Ao ouvir o comentário do garoto, Ametista fica confusa e abalada e se deixa perder para a criatura, sendo mais uma vez quebrada. Dessa vez, a personagem não se regenera imediatamente e algumas horas passam, despertando a preocupação de Steven e demais *Gems*. Quando enfim retorna à forma humana, Ametista voltou semelhante à sua aparência original, sem anormalidades ou comparações e é recebida por Garnet e Pérola com aprovação.

FIGURA 31 – EPISÓDIO ‘REFORMAS’



QUADRO 22 - DECUPAGEM DE CENA



A baixa autoestima de Ametista é mais uma vez um traço visível de sua personalidade e decorrente disso, a necessidade de aprovação das outras *Gems*. Ao contrário de Pérola, cujos traços delicados e precisos conferem a ela características associadas à feminilidade, Ametista aparenta ser o oposto, por muitas vezes demonstrar falta de modos, desleixo e preguiça. Além disso, a personagem não é estrategista, agindo por impulso na maioria das vezes e atribuindo à força física bruta parte fundamental de uma batalha. Mas como visto nos episódios acima e ao longo de sua trajetória, estes aspectos de Ametista são muitas vezes reforçados por ela mesma apenas para disfarçar sua insegurança.

Ametista é das três personagens a que menos performa estereótipos de feminilidade, de acordo com as características pontuadas anteriormente. Tampouco performa características comuns aos heróis, como vistas em Pérola. Essa fuga aos padrões associados à feminilidade e às expectativas de uma heroína parecem lhe custar um preço, que é a sua constante insegurança e necessidade de aprovação, o que também acaba por fomentar uma rivalidade feminina que parte dela para com as outras companheiras *Crystal Gems*.

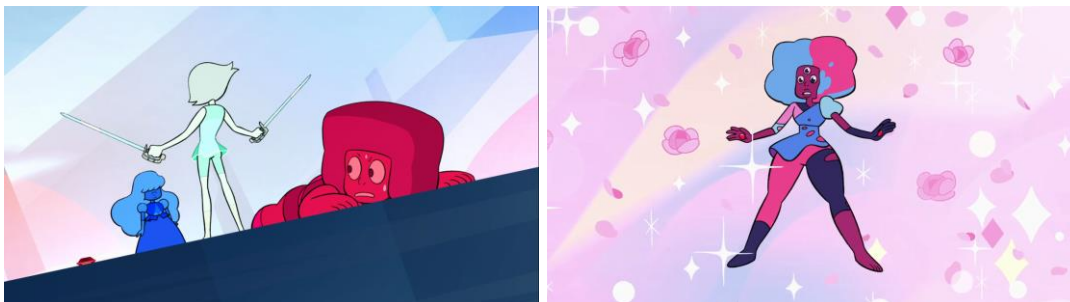
4.3.3 Garnet

Por fim, Garnet é a terceira das três heroínas que será analisada. Ela tem a particularidade de ser uma fusão, prática comum entre as *Gems* em momentos de batalha, para unir forças. A fusão, no entanto, só era praticada entre *Gems* de uma mesma classe, nunca entre classes diferentes. É desafiando essa regra que surge Garnet: fruto de uma fusão entre duas *Gems* de classes diferentes, Ruby e Safira.

O episódio 'A Resposta' gira em torno da história de sua formação, quando Ruby e Safira se fundiram pela primeira vez. Tudo começa quando Safira, graças à sua habilidade de prever o futuro, foi convocada à Terra para informar o desfecho dos conflitos provocados por *Gems* rebeldes (Pérola e Rose) no Planeta. Três soldadas foram encaminhadas para escoltá-la, dentre elas, Ruby. Em um ataque das *Crystal Gems*, Safira estava prestes a ser eliminada quando Ruby se coloca no caminho para protegê-la e nesse ato acaba por se fundir com ela. A multidão de *Gems* presentes no local imediatamente discriminou as duas, apontando a fusão como "nojenta", "inacreditável" e "sem precedentes". As duas fogem sob ameaças de serem eliminadas pelo ato transgressor. Enquanto estão a sós, decidem que querem ser um único ser, Garnet. Ela é encontrada por Rose e Pérola, que a acolhem ao invés de discriminá-la e assim ganham mais um membro para o grupo das *Crystal Gems*.

FIGURA 32 – EPISÓDIO 'A RESPOSTA'





QUADRO 23 - DECUPAGEM DE CENA


	<p>GARNET: Eu não chateio vocês?</p> <p>ROSE: Quem liga pra como eu me sinto? Como você se sente deve ser muito mais interessante.</p> <p>GARNET: Me sinto perdida, assustada... E feliz! Por que tenho tanta certeza que prefiro ser isso do que tudo que eu deveria ser? E prefiro fazer isso do que tudo que eu deveria fazer? O que sou eu?!</p> <p>ROSE: Sem mais perguntas! Nunca mais questione isso. Você já é a resposta.</p> <p>GARNET: Amor.</p>
--	--

Por ser fruto de uma fusão julgada como moralmente errada, Garnet precisou passar por um período de auto aceitação da sua condição e para isso teve a ajuda de Rose e Pérola. Esse momento da história permite estabelecer um paralelo à homofobia e relações não heteronormativas. Ruby e Safira se apresentam enquanto personagens femininas que mantêm um relacionamento afetivo, como confirmado em outros episódios ao longo da série, em que elas até mesmo se casam. A repulsa pela fusão entre elas, apesar de na história ser justificada por *Gems* de classes diferentes se fundindo, pode ser relacionada na sociedade atual ao preconceito diante de uma relação homossexual.

Mesmo integrando o grupo das *Crystal Gems* depois de sua formação, é Garnet quem assume a liderança após a morte de Rose, graças à sua personalidade pacificadora e equilibrada. A personagem, diferentemente de Pérola e Ametista, é na maioria das vezes segura de si, de suas capacidades, habilidades e não parece querer se provar para os outros. Essa característica faz dela um modelo a ser

seguido pelas demais, como visto no episódio 'Amizade', em que Garnet e Pérola protagonizam um diálogo que diz muito sobre autoestima e confiança.

QUADRO 24 - DECUPAGEM DE CENA

	<p>PÉROLA: Não importa o quanto eu tente ser forte como você, sou só uma Pérola. Sou inútil sozinha. Preciso de alguém me dizendo o que fazer. Quando nos fundimos, consigo sentir como é ser você. Confiante, segura, completa. Você é perfeita e é o relacionamento perfeito (entre Rubi e Safira). Estão sempre juntas e eu queria fazer parte disso.</p> <p>GARNET: Não sou tão forte quanto você acha. Não é fácil estar em controle. Tenho fraquezas também. Mas escolho não deixá-las me controlar. Tento ser forte pois sei do impacto que tenho em todos. Por favor, entenda, Pérola. Você tem um impacto também. Tem vezes que eu procuro forças em você. Você é sua própria Gem. Você controla seu destino. Não sou eu, não é a Rose e nem o Steven.</p>
---	---

Garnet é uma personagem de fundamental importância não só à série, mas também à representatividade que carrega. Ela é uma heroína que não obedece aos padrões heteronormativos, nem aos estereótipos de gênero usualmente percebidos nas narrativas audiovisuais. Sua confiança em si própria é uma característica de extrema importância na representação de personagens femininas, pois normalmente costumam aparecer como personagens inseguras, sempre duvidando de suas capacidades, como ainda é possível ver no desenho com Pérola e Ametista. Como exemplificado no diálogo acima, apesar de reconhecer seu papel de liderança e as responsabilidades que isso implica, também admite suas fraquezas e ainda, aproveita de sua figura de exemplo para fortalecer a autoimagem de Ametista e Pérola, como vimos respectivamente nos episódios 'Reformas' e 'Amizade'.

4.3.4 Personagens

Por fim, é importante fazer uma leitura geral das personagens analisadas no contexto em que são apresentadas no desenho, retomando novamente o quadro de classificação proposto por Casetti e Di Chio (1990; Ver FIGURA 20) e o entendimento do que elas significam na representação feminina.

Apesar de não serem as protagonistas do desenho, Pérola, Ametista e Garnet não ficam para trás quanto à construção das personagens, profundidade e complexidade narrativa. São estáticas no que diz respeito a possuírem um caráter fixo e estabelecido, mesmo ainda vivendo momentos de aprendizado. No contexto da história, elas atuam mais como elementos conservadores, que estão sempre em busca de preservar o equilíbrio e restaurar o ambiente diante das ameaças. As heroínas têm uma idade acima dos 5.000 anos e diversas vivências ao longo desse tempo, inclusive o que parece ter sido o ápice de suas trajetórias, quando lutaram contra as alienígenas que tentavam colonizar a Terra. Por conta do vasto passado, os traços da personalidade e caráter delas já parecem ser consolidados. Assim, percebemos os princípios leais de Pérola e sua tendência a ser uma guardiã dos que estão à sua volta e a confiança e segurança de Garnet. Ametista é a personagem que mais foge a esse padrão, o que pode ser justificado pelo fato de ser a *Gem* mais nova entre as três. Ela é quem ainda carrega uma forte insegurança sobre si mesma, além de uma personalidade um tanto imatura, que não sabe lidar bem com conflitos e enfrentamentos.

Há também que se considerar os aspectos visuais do desenho e a forma como as personagens são representadas. O primeiro ponto a se notar, é a mudança considerável da construção visual do episódio piloto de *Steven Universo* com os demais. Fica clara a adaptação da ilustração a padrões mais “infantis” e menos realistas. A representação das personagens também se altera, no Piloto, aparentavam ter o aspecto de mulheres mais adultas, pela forma dos seus corpos, cujas curvas eram mais acentuadas, já na sua continuação, apresentam formas mais neutras. A linguagem também foi adaptada ao canal, pois não se nota mais o uso de certos termos presentes no Piloto, como citado acima, no uso da palavra “gostosas” para se referir às *Gems*.

Pérola, Ametista e Garnet não se encaixam em padrões corporais uniformes, variam entre altas, baixas, magras e gordas. Além disso, apesar de não representarem fielmente a realidade, é possível assumir que Garnet se trata de uma personagem negra, dado o seu tom de pele avermelhado escuro e cabelos que remetem a um *black power*. As personagens não são sexualizadas ou objetificadas, mas em certos momentos demonstram ter sensualidade e atração física com outras personagens da história, a exemplo, Pérola e Rose, Rubi e Safira.

Não existe uma predominância de cores ou elementos que as estigmatizam nos estereótipos de gênero, mas ainda se nota em Pérola, por exemplo, a presença de feminilidades clichês, como a delicadeza, instinto maternal, roupas que simulam trajes de bailarina. Essas características, no entanto, dividem-se com os atributos de heroína que apresenta Pérola, e acabam por não enquadrá-la totalmente numa figura estereotipada.

4.3.5 Jornada do Herói e da Heroína

Ao contrário de *A Lenda de Korra*, em *Steven Universo*, as personagens Pérola, Ametista e Garnet já ocupam uma função de heroínas consagradas; elas já tinham esse papel num período pré-trama e apenas continuam a exercê-lo no momento em que se desenrola a história. Em razão disso, se torna mais difícil capturar claramente nelas as ações que preenchem tanto a Jornada do Herói quanto da Heroína.

Algumas razões justificam a dificuldade em classificá-las dentro das Jornadas e acredito ser igualmente válido para a análise destacar esses aspectos. As *Gems*, como já visto, são extraterrestres vindas de um lugar chamado Planeta Natal. Neste Planeta, havia uma sociedade estabelecida, com hierarquias, divisões e funções sociais. Contudo, apresentam uma característica diferencial: a sociedade é composta apenas por mulheres, ou o que se pode assumir que sejam mulheres, da mesma forma que tratamos as personagens analisadas enquanto pertencentes ao sexo feminino, por apresentarem características físicas e de tratamento que reforcem essa constatação. Por esse motivo, elas vêm de um lugar em que não existia o machismo e sequer as noções de feminino e masculino. Logo, se torna

difícil assumir que elas tenham passado por um momento de recusa ao feminino, troca pelo masculino e depois a reincorporação de ambos, como apreendido na Jornada da Heroína.

A Jornada do Herói tampouco se enquadra de maneira explícita na trajetória de Pérola, Ametista e Garnet. Para Steven, entretanto, é possível reconhecer os passos da Jornada mais claramente, o que permite constatar que o desenho não gira em torno da trajetória das heroínas analisadas, pois elas já ocupam uma posição estabelecida no papel que exercem. A ausência da Jornada para as personagens também pode indicar uma desconstrução por parte da sua criadora, Rebecca Sugar, em não querer enquadrá-las em modelos já estabelecidos, que acabariam por limitar a complexidade que as heroínas apresentam.

4.4 CONCLUSÃO

Em conclusão, esta análise se encerra com as aproximações e distanciamentos dos dois desenhos, *A Lenda de Korra* e *Steven Universo*, dentro do recorte de investigação proposto e metodologia apresentada. As personagens, que assumem nas narrativas papéis de heroínas, foram analisadas de modo a perceber se elas se aproximam ou se subvertem os estereótipos de gênero nas representações femininas.

Relacionar os dois desenhos implica em estabelecer possíveis comparações que vão desde o cenário de produção dos produtos ao desenrolar das personagens dentro da história. *Steven Universo* é um programa da *Cartoon Network* enquanto *Avatar: A Lenda de Korra* é um produto da *Nickelodeon*, ambos canais infantis, mas que guardam suas particularidades. O *Cartoon* possui uma estética surrealista e traços mais infantis nos seus desenhos, ao contrário da *Nick*, que normalmente exhibe desenhos com linhas mais fiéis à realidade, muito inspiradas em histórias em quadrinhos. Essas especificidades afetam no modo de representação das personagens: Korra apresenta características femininas muito mais explícitas, na forma do corpo, curvas e cabelo, graças aos traços mais realistas do desenho. Já as heroínas de *Steven Universo*, apesar de também apresentarem aspectos femininos,

estes são mais abstratos e imaginativos, percebidos nas cores das personagens - azul, roxa e vermelha - e formas angulares.

Mesmo assim, foi possível analisar se, no nível estético, essas personagens eram representadas de forma estereotipada, sexualizada ou dentro de padrões de beleza mais difundidos atualmente. Dentre as quatro heroínas, Korra é a que mais se encaixa nos padrões estéticos de beleza e forma, por ser uma mulher magra, alta, com cabelos compridos (por três temporadas) e lisos. No entanto, foge ao padrão por não ser uma mulher branca e apresentar considerável força física. Já Pérola, Ametista e Garnet apresentam formas variadas, que podem se enquadrar ao padrão estético “esperado” da sociedade, como em Pérola, uma mulher alta, magra e tom de pele claro, o que permite assumir que seja caucasiana, ou fugir aos padrões como Ametista, pequena e corpulenta e Garnet, alta, curvilínea e cujos traços indicam representar uma mulher negra. De modo geral, nenhuma das personagens é retratada de modo sexualizado, seja nos trajes que usam ou no comportamento ao longo da série.

Todas elas são extremamente fortes, mas também aliam a força ao pensamento tático e estratégico em momentos de embate. Korra e Ametista, entretanto, tem um comportamento mais impulsivo e normalmente sobrepõem a força física à estratégia de batalha. Já Garnet e Pérola, normalmente ponderam suas opções e buscam tomar decisões mais cautelosas, de modo a evitar ao máximo consequências negativas para a luta.

Indo mais além das propriedades físicas das personagens, são as personalidades delas que mais se destacam no que diz respeito à análise quanto a representação de gênero. Em ambos os desenhos, as heroínas subvertem muito dos papéis e expectativas de gênero, ao desenvolver personagens profundas e complexas. Na *Lenda de Korra*, é notável a construção de sua personalidade e amadurecimento ao longo das temporadas. Evolução esta que pôde se encaixar bem às Jornadas do Herói e da Heroína, sendo de certo modo previsível supor seus próximos passos dentro da história. Mas a possibilidade de identificação da história de Korra dentro das trajetórias do herói foi de extrema importância para reconhecermos a aproximação e o distanciamento da personagem dos moldes

clássicos de construção de um personagem. Ao passo que ela obedece o ritmo da Partida - Iniciação - Retorno, Korra também enfrenta dilemas pessoais ao questionar sua capacidade e em busca de se provar capaz, abandonar alguns de seus traços iniciais, para depois reincorporá-los, ciente de que ser ela mesma já bastava para se consagrar enquanto heroína.

Em contrapartida, as *Crystal Gems* de *Steven Universo* já possuem personalidades muito mais estabelecidas que Korra. Ao longo da série não são apreendidos momentos relevantes de crescimento ou mudança na construção dessas personagens. No entanto, apenas vamos conhecendo a totalidade da essência delas no avançar das temporadas, ou seja, aos poucos são apresentados elementos do passado que revelam seus *backgrounds* e esclarecem sua profundidade. Apesar disso, as personalidades consolidadas não significa que são livres de defeitos e inseguranças, afinal, estes também são traços que as compõem, como vimos anteriormente. Por esse motivo, a série tem bons momentos entre Garnet, Ametista e Pérola, em que elas compartilham suas fraquezas e inseguranças e se apoiam umas nas outras, resolvendo os conflitos e dilemas que se apresentam de acordo com as características específicas de cada uma.

Enfim, partindo para uma leitura dos temas gerais das séries, percebe-se uma abordagem progressista, que trata com naturalidade determinados temas ainda tabus ou estigmatizados na sociedade. As personagens analisadas são fortes, complexas, imperfeitas e realizam seus papéis de liderança de forma incontestável, da mesma maneira que personagens masculinos são normalmente representados em qualquer outro produto audiovisual, incluindo os desenhos animados. O tom de abordagem desses temas, no entanto, é diferente entre os desenhos, o que pode ser justificado pelas características do canal, como já foi citado, e a idade do público-alvo de cada um deles.

Korra possui uma abordagem mais madura e traz com muita naturalidade o poder feminino, sem, em nenhum momento isso ser questionado dentro da narrativa. Já em *Steven Universo*, apesar de também não haver questionamentos acerca da posição ocupada pelas heroínas, o tom é quase didático para falar de assuntos como sexualidade, autoestima e empoderamento, o que se relaciona ao canal ser

direcionado a um público mais jovem, que provavelmente está tendo um primeiro contato com esses temas. De toda forma, ambos os desenhos acabam por atingir não só o público infantil, como também, e principalmente, atingem uma faixa etária jovem adulta, que já predispõe de um interesse sobre temas de gênero, feminismo e sexualidade e desejam ver isso em produções animadas, que costumava ser e ainda é, um gênero tão marcado por estereótipos e diferenciações de gênero estritamente binárias.

Finalizo as considerações desta análise concluindo que as representações das personagens não recaem num binarismo de gênero, que apenas permite que sejam femininas ou masculinas. Ao contrário, é possível ver em Korra, Garnet, Pérola e Ametista, características de ambos os gêneros, tratadas de forma natural e equilibradas entre si, transitando entre aspectos que se aproximam e se distanciam das expectativas padrões de feminilidade. Afinal, não se acredita que representatividade signifique anular o feminino ou o masculino e sim buscar formas de abordagem que neutralizem ao máximo os estereótipos de gênero, permitindo que as personagens sejam complexas por quem são. Ainda assim, os desenhos também não se isentam da importância de ter mulheres na posição de heroínas e buscam, através da própria narrativa, mostrar suas capacidades, habilidades e poderes, que se igualam aos protagonismos masculinos vistos em outros desenhos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta deste trabalho foi de analisar a representatividade de gênero através das super-heroínas dos desenhos animados *Steven Universo* e *Avatar: A Lenda de Korra*. Através dessa investigação, apreender a forma como foram construídas as personagens quanto à representatividade de gênero e identificar se recaem nos usuais estereótipos de feminilidade que normalmente são vistos na mídia, em particular nos desenhos animados.

O caminho traçado para esta pesquisa partiu da contextualização do tema, fazendo um apanhado dos movimentos feministas e a influência deles sobre a percepção da mulher sobre a forma como eram e são representadas na mídia. Então, a partir dessa percepção, trazer para o nosso campo de investigação, das narrativas animadas seriadas, e apresentar o cenário de representações dentro dessas produções. Em seguida, foi feito o levantamento e aprofundamento bibliográfico em que foram levantadas questões acerca das particularidades do gênero de animação, a compreensão da figura do herói dentro de narrativas ficcionais, dialogando com os conceitos de identidade, mídia e representação feminina.

Cabe aqui ressaltar o desafio de desenvolver uma análise sobre produtos seriados animados, cuja bibliografia metodológica é escassa e pouco abrangente. Para tanto, foi preciso unir estudos acerca de aspectos da serialização, modelos sobre análise fílmica e ainda levando em conta as particularidades do gênero de animação. Anseio que este trabalho, juntamente com outros que se propõem a analisar produções animadas seriadas, sirva para agregar e abrir portas para estudos semelhantes e desenvolvimento de um método de pesquisa que adeque-se ao gênero.

Após feita a análise, é possível concluir que de modo geral ambos os desenhos quebram com muitos dos padrões envolvidos na representatividade feminina. Apesar de, por vezes, ainda apresentar características que as identifique dentro de certos estereótipos de gênero, não são elementos redutores na

construção dessas personagens. Na verdade, as heroínas analisadas apresentam personalidades bastante equilibradas de propriedades associadas tanto ao universo masculino quanto do universo feminino. Este aspecto revela nas duas produções não apenas uma perspectiva empoderada das personagens femininas, como também mostra uma preocupação em desconstruir estereótipos de gênero, por não se limitar a uma única concepção de personagem.

Diante desta conclusão sobre as heroínas analisadas em *Steven Universo* e *Avatar: A Lenda de Korra*, volto à hipótese apresentada no início do trabalho: se estes produtos se tratam apenas de uma reprodução do olhar masculino dominante nos meios midiáticos e assim atuam exclusivamente através de estereótipos sobre a visão da mulher e da feminilidade, ou se de fato se constituem como uma quebra desse olhar, apresentando novas formas de construção de personagens femininas. Acredito que ambos os desenhos trabalhem mais no sentido de desconstruir estereótipos que de reforçá-los. E para além disso, compõem um cenário ascendente na produção audiovisual, a de contar histórias cujas personagens femininas não só têm mais espaço, como também são retratadas de forma mais completa.

Certamente ainda existe um longo caminho a ser percorrido para que produtos audiovisuais, principalmente os pertencentes à mídia massiva e de grande circulação, como filmes blockbusters e desenhos animados de exibição mundial, atinjam uma igualdade na representação entre os gêneros. Como vimos na revisão bibliográfica, Hall (1997) descreve este cenário como uma arena cultural, palco de disputas simbólicas e relações de poder, que acabam por manter ou alterar as definições e representações de gênero vigentes, assim como tantas outras questões sociais.

Um dos fatores apreendidos neste trabalho que indicam contribuir para o deslocamento dos centros de poder do olhar masculino sobre as representações femininas envolve também o processo de produção dessas obras. Uma função ativa na concepção de histórias e também por detrás das câmeras é um primeiro passo para modificar a conjuntura atual. A exemplo disso, foi apresentada a animadora e diretora Rebecca Sugar, responsável pela criação de *Steven Universo* e a primeira

mulher a dirigir um desenho exibido no canal *Cartoon Network*. Rebecca usa de sua posição e espaço, principalmente diante de um produto voltado ao público infantil, para propagar mensagens positivas sobre gênero, sexualidade e autoestima. A posição ocupada por ela, entretanto, ainda é exceção à regra de um mercado majoritariamente masculino. Dessa forma, temos *A Lenda de Korra*, que apesar de todo o seu progressismo e empoderamento feminino nas telas, foi concebido e produzido em sua maior parte, por homens.

Outra reflexão que se apresenta na discussão acerca da representatividade de gênero nos produtos midiáticos são os tensionamentos que provocam essas personagens, quando, ao trazer novas possibilidades de atuação e desempenho na trama, rompem com um modelo hegemônico. Essa ruptura significa deslocar a representação feminina do olhar masculino, sexualizado, raso e superficial, cujos papéis funcionam apenas como escada para o desenvolvimento do protagonista. Contrariar este modelo é um importante ponto de partida para questionar o que vem sendo representado sobre o que é ser mulher e ser um super-herói nesses produtos.

Essas produções buscam estabelecer aproximações e relações com a realidade, como visto em Buonanno (2014): “histórias selecionam, remodelam e discutem questões e problemas de nossa vida pessoal e social” (2014, p. 215). O esforço em simbolizar a figura da mulher com atribuições e qualidades que antes não lhe eram conferidas, ajuda propagar ideais feministas e empoderadores que estão em curso na sociedade através dos movimentos sociais. Trata-se, então, de um movimento que parte de um anseio de mudança da realidade, refletido nas representações, de modo que isso contribua para alterar estados hegemônicos desta realidade.

Em suma, apreende-se que adotar produções animadas em série como objeto de análise é um campo que ainda tem muito para ser explorado, seja quanto ao recorte de gênero, como proposto neste trabalho, ou a diversos outros recortes de investigação, dado a riqueza de elementos e possibilidades de construção narrativa dessas histórias. Dessa forma, não estão esgotadas as possibilidades metodológicas de análises destes produtos, considerando-se, sobretudo, as especificidades que o gênero suscita.

A pretensão de levar adiante a proposta que se iniciou neste trabalho me leva a acreditar que um segundo passo importante seria analisar a recepção e a forma como os espectadores destes desenhos animados - *Steven Universo* e *A Lenda de Korra* - enxergam as personagens aqui investigadas. Assim, dialogar com as reações de quem assiste, diante dos discursos e representações impressas, com as motivações que levam a essas representações apreendidas no produto final, como visto nesta análise. A união dos resultados teria o propósito de relacionar se o impacto desses desenhos, positivo ou negativo, contribuiria para manter ou modificar as noções de papéis sociais ocupados por homens e mulheres, de acordo com as concepções de construção do gênero.

REFERÊNCIAS

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**. Tradução: Sérgio Milliet. 2.ed. - Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/baixar-livro-o-segundo-sexo-simone-de-beauvoir-em-pdf-epub-e-mobi-ou-ler-online/>>. Acesso: 28/05/2019.

BUONANNO, Milly. **Narrativas midiáticas no mundo contemporâneo**. Entrevista realizada por Monica Martinez. Triade – Revista de Comunicação, Cultura e Mídia. Sorocaba, SP, v. 2, n. 4, p. 200-216, dez. 2014. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/triade/article/view/2107>>. Acesso: 28/05/2019

_____. **The Age of Television**. Chicago: Intellect Books, 2008.

Disponível em:

<https://www.academia.edu/1854360/The_Age_of_Television_Intellect_2008>.

Acesso: 28/05/2019.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução: Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. Disponível em: <<https://cadernoselivros.files.wordpress.com/2017/04/butler-problemasdegenero-ocr.pdf>>. Acesso: 28/05/2019.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10 ed. São Paulo: Cultrix, 1997. Disponível em: <<https://projeto-phronesis.files.wordpress.com/2009/08/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces-rev.pdf>>. Acesso: 28/05/2019.

CASSETTI, Francesco. DI CHIO, Federico. **Cómo analizar un film**. Ed. Paidós Ibérica, 1990. Disponível em:

<https://www.academia.edu/10361715/Cassetti_Francesco_-_Como_Analizar_Un_Film_PDF>. Acesso: 28/05/2019.

COCCA, Carolyn. **Superwomen: Gender, Power and Representation**. Bloomsbury Academic, New York, 2016.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. Disponível em: <<http://comoaprenderadesenhar.com.br/baixar-livro-quadrinhos-e-arte-sequencial/>>. Acesso: 28/05/2019.

_____. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Devir, 2005.

Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/Recursosparaquadrinistas/narrativas-grficas-will-eisner-1996>>. Acesso: 28/05/2019.

GOMES, Maria Cláudia. **Animação: Uma linguagem com vocação inclusiva**. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em:

<<https://www.maxwell.vrac.pucrio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=29584@1>>. Acesso: 28/05/2019.

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções de nosso tempo. Educação & Realidade. v. 22, n. 2, jul./dez. 1997. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71361/40514>>. Acesso: 28/05/2019.

LOURO, Guacira. **Gênero e sexualidade**: pedagogias contemporâneas. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pp/v19n2/a03v19n2.pdf>>. Acesso: 28/05/2019.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação**: Arte nova/ arte livre. Petrópolis: Vozes, 1971. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/Cinema_de_anima%C3%A7%C3%A3o.htm?id=eLh5mQEACAAJ&redir_esc=y>. Acesso: 28/05/2019.

MULVEY, Laura. **Prazer visual e cinema narrativo**. In: XAVIER, Ismail (Org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983. p.437-453. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/71180142/Prazer-Visual-e-Cinema-Narrativo>>. Acesso: 28/05/2019.

_____. **Laura Mulvey**: Por um novo cinema, para uma nova espectralidade. [Entrevista concedida a] José Gatti. Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Rio de Janeiro, ano 7, vol. 1, p 282 - 297, Janeiro, 2018.

MURDOCK, M. **The heroine's journey**: Woman's quest for wholeness. Boston: Shambhala Pub, 1990.

NICHOLSON, Linda. **Interpretando o gênero**. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 9, jan. 2000. ISSN 1806-9584. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/11917>>. Acesso: 28/05/2019.

RODRIGUES, Aroldo. ASSMAR, Eveline. JOBLONSKI, Bernardo. **Psicologia social Nova psicologia**. Editora Vozes, Rio de Janeiro, 1992. Disponível em: <<https://www.jjire.com.br/psicologia/PSICOLOGIA%20SOCIAL%20parte%201.pdf>>. Acesso: 28/05/2019.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**: Estruturas Míticas para Contadores de Histórias e Roteiristas. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997. Disponível em: <<https://notamanuscrita.files.wordpress.com/2016/02/visto-vogler-jornada-do-escritor.pdf>>. Acesso: 28/05/2019.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A ÚLTIMA PARADA (Livro 4, episódio 13). *A Lenda de Korra*. Direção: Melchior Zwyer. Escrito por: Michael Dante DiMartino. Produtora Nickelodeon, 2014.

BEM-VINDA À CIDADE REPÚBLICA (Livro 1, episódio 1). *A Lenda de Korra*. Direção: Joaquim dos Santos, Ki Hyun Ryu. Escrito por: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko. Produtora Nickelodeon, 2012.

FIM DE JOGO (Livro 1, episódio 12). *A Lenda de Korra*. Direção: Joaquim Dos Santos, Ki Hyun Ryu. Escrito por: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko. Produtora Nickelodeon, 2012.

KORRA SOZINHA (Livro 4, episódio 2). *A Lenda de Korra*. Direção: Ian Graham. Escrito por: Michael Dante DiMartino. Produtora Nickelodeon, 2014.

O CHAMADO (Livro 4, episódio 4). *A Lenda de Korra*. Direção: Colin Heck. Escrito por: Katie Mattila. Produtora Nickelodeon, 2012.

VENENO DA LÓTUS VERMELHA (Livro 3, episódio 13). *A Lenda de Korra*. Direção: Melchior Zwyer. Escrito por: Joshua Hamilton, Tim Hedrick. Produtora Nickelodeon, 2014.

A ESPADA DE ROSE (temporada 1, episódio 45). *Steven Universo*. Direção: Ki-Yong Bae, Sun-Jae Lee, Elle Michalka, Ian Jones-Quartey. Escrito por: Paul Villeco, Raven Molisee, Rebecca Sugar. Produtora Cartoon Network, 2015.

AMIZADE (temporada 2, episódio 16). *Steven Universo*. Direção: Ki-Yong Bae, Jin-Hee Park, Jasmin Lai. Escrito por: Joe Johnston, Jeff Liu. Produtora Cartoon Network, 2015.

A RESPOSTA (temporada 2, episódio 24). *Steven Universo*. Direção: Jasmin Lai, Joe Johnston. Escrito por: Lamar Abrams, Katie Mitroff. Produtora Cartoon Network, 2016.

JURAMENTO À ESPADA (temporada 2, episódio 6). *Steven Universo*. Direção: Ki-Yong Bae, Jin-Hee Park, Jasmin Lai, Ian Jones-Quartey. Escrito por: Joe Johnston, Jeff Liu. Produtora Cartoon Network, 2015.

PILOTO – A COISA DO TEMPO (temporada 1, episódio Piloto). *Steven Universo*. Direção: Rebecca Sugar. Escrito por: Rebecca Sugar. Produtora Cartoon Network, 2013.

REFORMAS (temporada 2, episódio 4). *Steven Universo*. Direção: Hye Sung Parl, Jasmin Lai. Escrito por: Paul Villeco, Raven Molisee. Produtora Cartoon Network, 2015.

SEM DESTINO (temporada 1, episódio 40). *Steven Universo*. Direção: Ki-Yong Bae, Sun-Jae Lee, Elle Michalka, Ian Jones-Quartey. Escrito por: Joe Johnston, Jeff Liu. Produtora Cartoon Network, 2015.