



IV Seminário de Comunicação e Territorialidade

“Comunicação contra as desigualdades”

PósCom-Ufes – Centro de Artes – Campus de Goiabeiras
17-18 de Outubro de 2018

Queer e animação: o ciborgue animado e o público infantil do desenho

Steven Universo

ArthurCASTRO¹

1 INTRODUÇÃO

O trabalho a ser apresentado compõe uma espécie de síntese dos resultados alcançados pela pesquisa que se finalizará na dissertação “NOME”. Como objeto principal que vai destrinchar e reatar diversos tópicos teóricos e questionamentos temos Steven Universo, desenho animado criado por Rebecca Sugar para o canal norte-americano Cartoon Network, de produção majoritariamente animada e infanto-juvenil. A série de animação conta a história de Steven, primeiro sujeito gerado hibridamente através da relação entre um ser humano e uma *gem*. *Gems* são seres de outro planeta cuja existência, aparência, nome e habilidades se moldam através da extração de pedras preciosas e cada pedra vai representar uma posição dentro da hierarquia de *Homeworld*, seu planeta natal.

Após o nascimento de Steven, sua mãe Rose Quartz acaba falecendo, então sua família acaba sendo formada por seu pai humano e as antigas amigas de sua mãe: Garnet, Pérola e Ametista. Juntas elas faziam parte do grupo rebelde das *Crystal Gems* que se opunha a opressão de *Homeworld*, seus costumes hierárquicos e sua política de dominação sobre outros planetas.

Dentro dessa ficção científica fantasiosa do desenho, no entanto, encontramos peculiaridades em Steven universo em relação a outros desenhos animados voltados para o público infantil: fluidez de gênero, homossexualidade, afeto, ou seja, questões

¹Estudante do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). E-mail: arthurgomesdecastro@gmail.com.





que se aproximam com os estudos da chamada teoria *queer*. Historicamente a animação foi construída como produto audiovisual voltado para o público infantil (WELLS, 2002) . Tanto o público quanto o meio são considerados pelo senso comum como menos importantes, as crianças enquanto sujeitos indefesos, acríticos e impossibilitados de agir por conta própria, enquanto a animação sempre foi um meio de comunicação e expressão artística menos importante, estudado, reconhecido e aclamado em relação ao cinema tradicional.

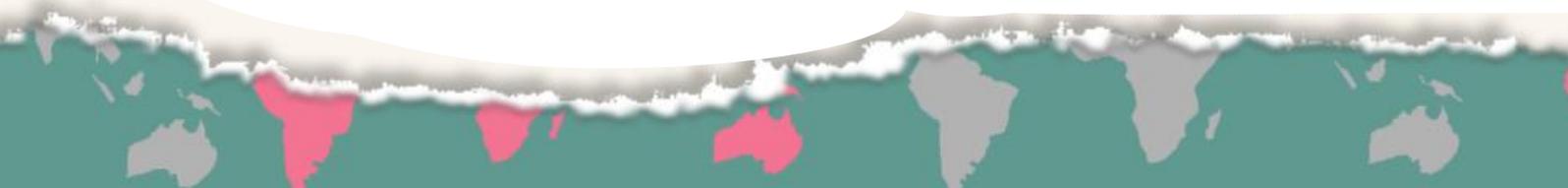
Steven Universo, no entanto, vai demonstrar como se pode construir uma narrativa animada, de corpos emborrachados, super-poderes e magias, com temáticas que perpassam vivências LGBTQ e estabelecendo um diálogo sobre essa temática com um público que, devido a força de um pensamento heteronormativo, não deveria saber, conhecer, entender e se identificar com esses tipos de temas e modos de vida.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os principais métodos a serem utilizados no trabalho são a pesquisa bibliográfica e a análise fílmica atrelada ao close-reading. A pesquisa bibliográfica é de fundamental importância, indo além somente de entender os conceitos canônicos e já debatidos, mas para atrelar dois campos e categorias que apontam para o desenho Steven Universo como um objeto de destaque: os estudos *queer*/de gênero e estudos sobre o cinema de animação. A análise fílmica, pensada a partir da autora Manuela Penafria (2009), funcionará para a leitura do objeto central, a animação Steven Universo, fazendo cortes das narrativas pensando a construção das personagens, unindo o trabalho de descrever seus percursos ao longo de diversos episódios da série (ao invés de manter a análise somente a episódios específicos e cronologicamente lineares em relação a sua transmissão). A descrição, no entanto, parte para uma análise crítica desses percursos narrativos, aproximando-o com os pensamentos de construção corporal e híbrida, gênero e sexualidade enquanto construto social e possibilidades de vivências *queer*.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Existem algumas histórias que parecem que só podem ser contadas através da animação. Como afirma Paul Wells (1998, 2002), a animação, enquanto um meio audiovisual, se encontra em um limiar peculiar de representação e afastamento da



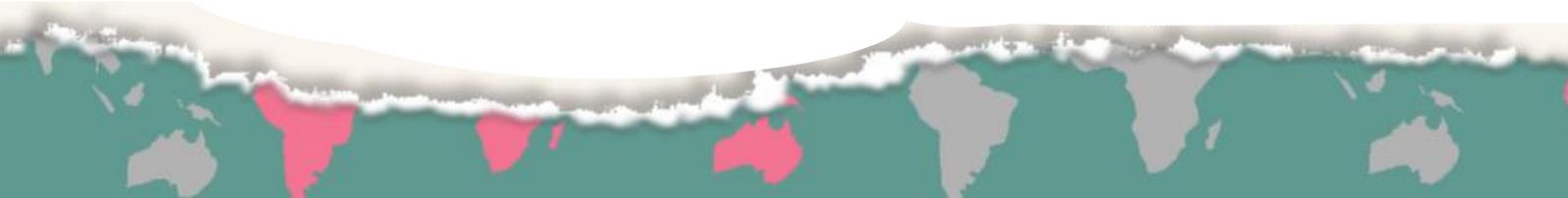


realidade. Um animador consegue criar mundos fantásticos, narrativas mágicas através de seus desenhos, utilizando como base o referencial físico e extrapolando seus limites e regras, porém se reaproximando de uma representação simbólica através de metáforas. O desenho animado não somente representa o mundo físico/"real" mas o transforma. Por isso, então, que Wells acredita que é um meio com grande potencial de transgressão de regras e normas engendradas socialmente.

Essa transgressão, no entanto, geralmente não ocorre em relação aos papéis e normativas de gênero e sexualidade. Wells acredita que, apesar do potencial transgressor do meio animado, historicamente as animações populares partem para estereótipos de gênero hegemônicos e não-democráticos, deixando essa transgressão ocorrer somente em produções autorais, de circuito de nicho. Historicamente a animação se encontra reiterando discursos hegemônicos ao representar gênero e sexualidade, tendo como principal modelo produção narrativa e estética o tradicionalismo de Walt Disney(LUCENA Jr.,2005).

Pensando através da teoria Queer, então, que propõe a construção do gênero a partir do discurso e das tecnologias, a ideia deste trabalho é tentar desconstruir o chamado pensamento heteronormativo que se faz presente também no meio animado. A heronormatividade dita uma naturalidade falsa de categorização dos corpos através da presença ou ausência de certos órgãos (ou seja, homem tem pênis e age como homem, mulher tem vagina e age como mulher) (BUTLER, 2004, 2016; PRECIADO, 2008). Se o meio animado consegue extrapolar o real e fugir da naturalidade, porque gastar todo seu potencial em manter-se em uma ordem que subjuga certos sujeitos em relação a outros através de uma suposta naturalidade insustentável?

O gênero enquanto construção vai ser entendido por Teresa de Lauretis(1994) como construído a partir de tecnologias. Se, partindo do conceito de performatividade de gênero de Butler(2004, 2016), em que o gênero se constrói a partir da assimilação, repetição e configuração de normas , muitas das construções dessas normas vão partir dessas tecnologias de construção do corpo e disseminação de normativas de gênero, seja o consumo (FEATHERSTONE, 1991), medicina, farmácia, cinema e mídia (onde a animação se enquadra). O sujeito já não pode ser entendido como fruto do acontecimento da natureza, partindo de uma ideia de essência natural, mas sua





existência e sociabilidade se dá a partir de um hibridismo entre orgânico e tecnológico, o sujeito contemporâneo, como vai afirmar Haraway(2009), é um ciborgue.

Nesse hibridismo orgânico-máquina que Haraway (2009) aponta o potencial transgressor do ciborgue. Pensando o gênero como normas construídas por um conjunto de tecnologias, o ciborgue consegue partir do reconhecimento dessa construção não-natural e recombina suas peças para alargar, reconstruir e até debochar dessas normas. O sujeito *queer*, enquanto ciborgue, pode fracassar (AHMED, 2013; HALBERSTAM, 2011) ao tentar adequar-se a normativa mas encontrar o sucesso em seu potencial de recombinação.

4 CONCLUSÕES

Tanto os personagens de Steven Universo quanto seu público conseguem se enquadrar nessa “identidade” maleável do ciborgue. Trabalhando com reconfigurações das normas que as permeiam seu cotidiano, as personagens apresentam opções democráticas, pautadas na luta pela igualdade e pelo respeito aos diferentes (sendo tais personagens codificadas como homossexuais, agêneros, *genderqueer*).

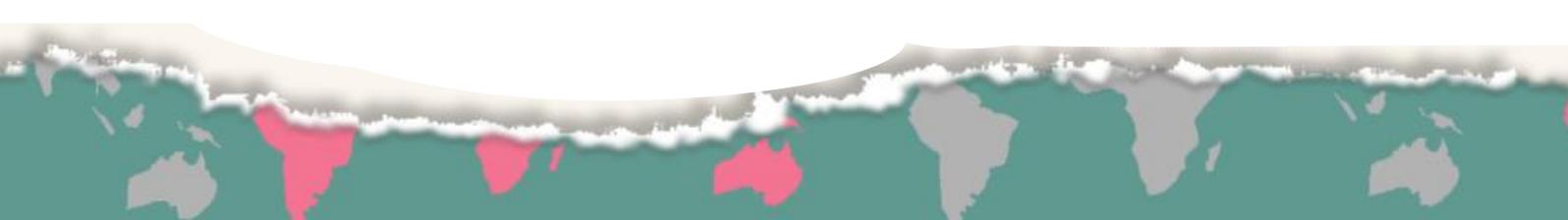
As crianças, como Stockton(2009) e Sedgwick(1991) afirmam, operam numa maleabilidade quanto as normas de gênero, apontando para seu caráter construído e que, o que existe é uma força heteronormativa específica que mostra para essas crianças que o futuro digno é somente aquele que a segue. Steven Universo, no entanto desconstrói isso e mostra pra elas que existe uma rota de fuga, que todo tipo de vivência é válido, merece ser respeitado e pode se reconfigurar enquanto sucesso.

5 PALAVRAS-CHAVE[Mínimo de três e máximo de cinco. Separadas por ponto]

Animação; Gênero; Sexualidade; Infância

6 REFERÊNCIAS[Conforme ABNT NBR 6023/2002. Espaçamento 1,0]

AHMED, Sara. **The Cultural Politics of Emotion**. Abingdon, Oxon: Routledge; 2013
BUTLER, Judith. **Undoing Gender**. 1ª Edição. Nova Iorque e Londres. 2004





_____. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade.** 11ª edição. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira. 2016

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

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

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

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

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

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

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

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

PRECIADO, Beatriz. **Testo Yonqui.** Ed. Espasa Calpe. 2008

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

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

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

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

