

“NÓS SOMOS AS CRYSTAL GEM”

Um Estudo sobre Sexualidade e Gênero no desenho animado Steven Universo¹

Gabriel Debone

Graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar).

Endereço eletrônico: gadj21@gmail.com.



Resumo

Este artigo pretende desenvolver uma discussão sobre a temática gênero e sexualidade a partir de um desenho animado chamado Steven Universo, que é transmitido pelo canal privado Cartoon Network desde 2013. Mais especificamente, este texto busca explorar

iniciais sobre o efeito das reflexões acerca do gênero apresentadas dentro do universo infantil, principal público alvo da animação em pauta. Para isso, se utilizara de referenciais bibliográficos partícipes das temáticas “estudos de gênero”, “sexualidade” e “antropologia da criança”.

Palavras-chave: desenho animado; infância; gênero; sexualidade; antropologia

Introdução¹

A partir de perspectivas correntes nos estudos sociais da infância (CORSARO, 2011; COHN, 2009), este trabalho pretende analisar as abordagens de gênero e sexualidades evocadas por um desenho animado contemporâneo, chamado *Steven Universo*, exibido no canal internacional *Cartoon Network*. Este é o primeiro programa da emissora criado inteiramente por uma mulher e é exibido no Brasil desde 2014, classificado com censura 10 anos e que visa, primeiramente, o público infante – embora conquiste muito espaço entre o público infanto-juvenil.

Entende-se como *infante*, o público que se adequa dentro dos requisitos tidos como “infantis” atualmente: entenda-se “crianças”. Deve-se levar em conta que infância é um conceito socialmente construído e que não corresponde a uma fase biológica em si, mas sim a um período da vida no qual o humano ocidental é revestido de características atribuídas a sua idade cronológica. Tal conceito é evidenciado por Phillip Ariès (1981) ao analisar a história social da infância desde o século XII, quando as crianças, assumindo uma idade em que podem interagir com o mundo por si só, já eram introduzidas na esfera de atividade adulta, apagando qualquer diferenciação baseada puramente na idade cronológica. A pouca importância que a figura infantil assumia dentro do universo familiar foi evidenciada, segundo o autor, diante da presença ou ausência de figuras infantis nas artes do período (principalmente pintura), e sua gradual inclusão nestas.

Desenvolveu-se, portanto, diante de fatores como escolarização e mudanças demográficas, o que se convencionou chamar “sentimento de infância”, ou seja, um modo de se sentir e se portar em relação ao infante que passou a caracterizar sua existência no mundo e a partir de qual a criança passou a ser vista como algo a ser valorizado, protegido e criado

¹ Esta versão do texto foi produto final do curso de graduação Antropologia e Estudos de Gênero, ministrado pelo prof. Wagner Xavier de Camargo, no 2º semestre de 2016. E mais tarde acabou se tornando tema de investigação de meu Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Sociais, cujo referido professor foi orientador.

para que “crescesse bem”, assumindo um papel central na vida doméstica e acentuando sentimentos de afeto em relação a família no geral.

O sentimento de infância também é revestido de “segredos” dos adultos em relação às crianças, baseando-se numa pressuposição de que determinados assuntos, representações e temas são “maduros” demais para o conhecimento infantil, concitando no fato de que, através do acesso a tais segredos, a criança se aproximaria do pertencimento (ou ao menos, inteligibilidade) ao mundo adulto. Segundo essa perspectiva, Neil Postman (1999) exhibe argumentos pertinentes em relação à existência de tal “sentimento de infância”, da mesma maneira como explicitado por Ariès (1981), em um mundo como o atual que passou por tantas transformações na esfera da comunicação e no modo como se acessa a mesma (televisões, celulares, internet). Levando em consideração novas formas de transmissão de conhecimento, muitas vezes independentes de fontes escritas e com ampla ajuda da tecnologia, por sua vez que permitem ou facilitam o acesso infantil a esse “mundo secreto” dos adultos, é impossível ignorar o papel desta mudança na formação de subjetividades infantis contemporâneas e na disponibilização de formas de representatividade acessáveis pelas crianças.

Atualmente, a grande mídia pode ser tratada como “pedagogia cultural”, uma vez que instrui, ilustra e demonstra maneiras de ser ou de se portar, pautadas em modelos hegemônicos ou muitas vezes ilusórios. A mídia voltada para crianças não é exceção. Ao se pautar em modelos hegemônicos de gênero e sexualidade para se comunicar com as crianças, não só reforça os modelos, mas também instituem como “normais” certos comportamentos, atitudes, sentimentos e funções associados a determinados gêneros (por exemplo, a eleição de “bonecas” e o “brincar de casinha” para meninas, “carrinhos” ou “armas” para meninos). Ao tratar de modelos contra-hegemônicos, como exposto por Rosângela Soares (2003), a mídia de massas normalmente se mostra repleta de cuidados e busca uma “normatização” do excêntrico ou daquele que foge ao convencional (LOURO,

2003).

Diante desse cenário, o desenho *Steven Universo* se destaca por tratar de temáticas relativas a gênero e sexualidades de uma maneira que se afasta de modelos hegemônicos e não demonstra um cuidado tão aparente em normatizar as excentricidades evocadas, nem tratar de outras sexualidades e gêneros com efeito cômico. Não há estranhamento ou problematização de demonstrações não-hegemônicas; não há ridicularização de aspectos emocionais provenientes dos heróis e/ou machos; assim como as personagens que são feminilizadas são ilustradas como fortes, independentes, formando quase todo o elenco principal de personagens (com exceção de Steven e seu pai Greg), e se distanciando de características culturalmente tidas como de “menininhas”, como a fragilidade, o sentimentalismo exacerbado e a valorização da beleza relacionada à atração de parceiros – como trazido em trabalho doutoral de Juliane Odino (2015).

O fato de as *gems*² serem alienígenas abre espaço para interpretações incomuns em desenhos infantis. Suas existências inorgânicas baseadas em uma pedra preciosa, incrustada em seus corpos, assim como seus poderes de metamorfose e fusão, excluem a necessidade de se identificarem com características generificadas terrestres, que são fixas e imutáveis, possibilitando, portanto, o livre trânsito entre corporalidades e formas físicas, seja para auxiliar na resolução de conflitos ou para se divertirem e treinarem.

Embora apareçam de forma feminilizada, com algumas características físicas e corporais, como cabelo e vestimenta mais próximas a referenciais culturais tidos como pertencentes ao domínio do feminino (vestidos, cabelos compridos e tratamento pelo pronome feminino), isso não pauta, inicialmente, suas interações com o mundo, assim como não são aparentes

² *Gems* são alienígenas humanoides, personagens principais do desenho, que coabitam com humanos numa cidade chamada *Beach City*, na forma de um grupo rebelde que protege o planeta contra seu povo e planeta de origem, o Planeta Natal.

em todas as *gems* da mesma maneira. Além do fato de não se encaixarem em categorias binárias de sexo/gênero baseada na biologia de seus corpos (pois são inorgânicas), “nascem” do chão, por intermédio de máquinas, não havendo divisões entre uma e outra, pautadas em características físicas.

O trabalho parte da premissa de que gênero é construído discursivamente, dentro de um quadro de referências histórico-culturais e também biológicas (BUTLER, 2003). Partindo da constatação que, na sociedade ocidental contemporânea há uma hierarquia social entre homens e mulheres (que leva à subjugação das segundas em relação aos primeiros) e que somos “informados” (desde o nascimento e a todo tempo) pela estética da heterossexualidade (RICH, 1999), este trabalho se propõe a desestabilizar essa matriz binária e mostrar, por meio da análise de um desenho animado específico anteriormente nominado, como há agência possível e como isso aponta para reorganizações da compreensão sobre o próprio significado do “gênero” por parte de novas gerações de crianças, que por ventura tomarem contato com tal produto cultural. Arrisco dizer que desenhos como este poderiam mudar a “cultura infantil” disseminada (e engendrada) pelos meios midiáticos.

Parte-se, igualmente, de abordagens que entendem a criança como um ser ativo no mundo (CORSARO, 2011; COHN, 2009), que produz conhecimento e interações tão válidas quanto aos dos adultos, uma vez que, não só os mundos adultos e infantis interpelam e influenciam um ao outro, como também são observáveis vários dispositivos no mundo adulto para o controle, educação, formação e vigilância das crianças. Assim, é possível pensar a partir de referenciais nos quais as crianças estão constantemente formando e reformulando visões de mundo, estruturas de pensamento e compreensões que vão ou não de acordo com formas hegemônicas instituídas na sociedade em que se encontram.³

Tomando os desenhos animados (e, em maior escala, a mídia no geral)

³ Aqui tomo *criança* como categoria analítica, sem nos ater às especificidades das interseccionalidades (raça/etnia, classe social ou religião).

como ponto de análise, entende-se que estes agem como uma pedagogia cultural (SABAT, 2003), ou seja, dispõem espaços e linguagens que “interagem com” e “educam as” crianças para além do local de aprendizado fixo e controlado (escola), introduzindo a elas as possibilidades de conhecimentos que vão além do que se considera “apropriado” para suas idades (segundo o sistema educacional institucionalizado) e que são também responsáveis pela interpretação e formação de sistemas e valores pelas crianças em relação ao mundo ao seu redor.

Portanto, diante do que foi dito, o presente trabalho postula as seguintes questões como norteadoras: em que medida os episódios escolhidos do desenho animado *Steven Universo* jogam com representações de gênero e sexualidade não-binárias? E, nesse contexto, como são (ou não) representadas e discutidas as estéticas sexuais hetero- e homonormativas? Com quais representações outras tais estéticas disputam espaço na TV no imaginário infantil?

O texto aqui tem pretensão modesta, pois ainda se encontra em fase de elaboração: contextualizarei e analisarei a animação *Steven Universo*, explorando aspectos como as representações corporais, as relações familiares e amorosas, as fusões presentes no desenho e algumas manifestações entre os fãs (como relacionamentos desejáveis entre personagens) à luz das abordagens de relativas à sexualidade e gênero, possibilitando que tais peculiaridades surjam a partir de um olhar mais acurado.

No mundo de *Steven Universo*

*Steven, nós não podemos os dois existir.
Eu vou me tornar metade de você e quero que
você saiba que cada momento que você amar
ser você, sou eu amando você e eu amando ser
você. Porque você vai ser algo extraordinário.
Você vai ser um humano.*

(Fala de Rose Quartz, gravada para *Steven Universo*,
numa fita de vídeo)

Steven Universo é o primeiro desenho do *Cartoon Network* a ser inteiramente idealizado e criado por uma mulher (Rebecca Sugar), que se pauta nas *Crystal Gems*, grupo rebelde alienígena, cuja função é salvar a Terra da ameaça apresentada pelo planeta natal das Gems, chamado Planeta Natal (*Homeworld*), comandado por *gems* de alta autoridade, as Diamantes (*Diamonds*). O interesse das Diamantes na Terra se dá pelo fato de que, uma vez que as *gems* possuem uma existência completamente atrelada as pedras preciosas que lhes dão poderes e características únicas (e seus corpos são só materializações corpóreas dessas pedras), os recursos minerais do planeta podem ser utilizados para a criação de novas *gems*, e, conseqüentemente, aumentar o império e o poder do Planeta Natal.⁴

Movido pelo amor e fascinação de Rose Quartz (líder original das *Crystal Gems*) pelos humanos e pelas possibilidades infinitas de mudança que suas vidas apresentam⁵, as *Crystal Gems* constituem um grupo de *gems* rebeldes, que se voltou contra o Planeta Natal e salvaram a Terra da ameaça iminente em uma guerra acontecida 3000 anos antes da história principal da série. Por conta desse mesmo amor, Rose Quartz se apaixonou por um humano, Greg Universo, e juntos tiveram um filho, metade humano, metade *gem*, e principal protagonista da série, Steven Universo.

As complicações, assim, se iniciam por conta do próprio hibridismo de Steven, já que, uma vez que sua mãe (Rose) é a corporificação de uma pedra preciosa, que não pode ser quebrada ou dividida sem comprometer sua existência, ela se torna parte de Steven, em uma forma permanente de joia, incrustada no umbigo do garoto, o que lhe confere poderes análogos

⁴ A animação já é um sucesso entre as crianças. Atualmente já conta com 5 temporadas e passa em três países quase simultaneamente: EUA, Brasil e Portugal. A primeira temporada contou com 52 episódios, a segunda com 26, a terceira e quarta com 25, e a quinta com 32 (com final previsto apenas em 2019).

⁵ Importante ressaltar nesse ponto que, para as Gems, sua existência e função esta associada a pedra a partir de qual você é formada. Por exemplo, Pérolas normalmente são serviçais, enquanto Ametistas possuem funções de guarda e proteção.

ao de Rose; ao mesmo tempo em que sua metade humana, proveniente de seu pai, Greg, lhe imputa características humanas como a mortalidade através de injúrias ao corpo e o envelhecimento (coisas que não se aplicam as *gems*). Embora a guerra contra o Planeta Natal tenha ocorrido e acabado há 3000 anos antes da história, as *Crystal Gems* continuam como protetoras do planeta, e na atualidade do desenho são formadas por Garnet, Ametista, Pérola e Steven (e, a partir da metade da segunda temporada, Peridot e Lápis-lazúli).

Pontos que chamam a atenção imediatamente dos espectadores do programa: a série trabalha com alguns (e toca em outros) pontos relacionados às questões de gênero e sexualidade que raramente são explorados dessa forma, principalmente numa produção midiática voltada para crianças. Não só o personagem principal, Steven, é um garoto que foge muito dos padrões de masculinidade presentes nos personagens masculinos (ou masculinizados) de outros desenhos infantis (principalmente os personagens que desempenham papéis de heróis), como também as figuras que representam poder e segurança são as outras *Crystal Gems*, muito feminilizadas em suas formas e discursos.

Nesse momento, uma discussão se faz necessária. *Gems* são formas de vida inorgânicas, provenientes de outro planeta, produzidas através de máquinas que enxertam fragmentos de joias nas crostas dos planetas colonizados, nos quais tais fragmentos incubam até se transformarem em *gems* completas, por meio do uso dos nutrientes, minerais e força vital do planeta.⁶ Tal explicação, somada com declarações da criadora do desenho (Rebecca Sugar) e de outros envolvidos na sua produção (como o escritor Matt Burnett)⁷, pode culminar no fato de que *gems* são seres sem sexo e

⁶ Esse processo começa a ser explicado no episódio 40 da primeira temporada, "On the Run" e a explicação se desenvolve no decorrer das temporadas seguintes.

⁷Disponível nos sites:
<http://crystal-gems.tumblr.com/post/98928205153/yo-you-probably-got-like-a-billion-messages-like>
 e
<http://crystal-gems.tumblr.com/post/99236643403/it-bothered-me-a-little-when-you-said-the-gems-are>. Acessado em jan. de 2017.

sem gênero. Não há o binarismo sexual tão predominante na visão biológica dos corpos humanos (macho/fêmea) no universo *gem*, assim como não existe uma separação por gênero (binária ou não) entre elas. Na fala de Rebecca Sugar quando indagada no site *Reddit* sobre a possível aparição/existência de uma *gem* masculina, a autora respondeu: “A verdadeira questão aqui é se há alguma *gem* feminina! E a resposta é não! *Gems* são apenas *gems*!”.⁸ Em entrevista para o site *Entertainment Weekly*, a autora também declarou, ao ser indagada sobre estas questões de gênero em seu programa:

Sim! Completamente intencional. Meu objetivo com o show era realmente explicitar e brincar com as semióticas de gênero nos desenhos infantis, porque eu acho uma ideia realmente absurda que exista uma diferença radical em um show para meninas *versus* um show para meninos [...]. Eu costumava gostar muito de desenhos que eram agressivamente voltados para meninos quando eu era uma garotinha, e sei que o contrário pode ser verdadeiro, então porque não fazer algo que todos podem assistir? Ao mesmo tempo, tenho algo para falar sobre o fato disso tudo ser realmente um absurdo”.⁹

No caso, a problemática se configura a partir do fato de que as *gems*, embora não possuam gênero definido ou identificações explícitas de gênero, são o tempo todo generificadas. Se pensarmos como a filósofa estadunidense Judith Butler (2003), concluímos que essa generificação é um ato de nomeação, tão instável quanto às próprias relações paradoxais entre sexos e gêneros. Como a autora mesma afirma: o gênero “também é o meio discursivo/cultural pelo qual ‘a natureza sexuada’ ou ‘um sexo natural’ é produzido e estabelecido como ‘pré-discursivo’, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura (BUTLER, 2003, p. 25).

Portanto, não há um sexo voltado à natureza e um gênero produto da

⁸Disponível em: <https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/2e4gmx/i_am_rebecca_sugar_creator_of_steven_universe_and_cjw7efv/>. Acessado em jan. 2017. Tradução minha.

⁹ Disponível em: <<http://ew.com/article/2015/06/15/steven-universe-creator-growing-gender-politics-her-brother/>>. Acessado em jan. de 2017. Tradução minha.

cultura, mas sim uma distinção sexo/gênero, que está postada em outro lugar nesse imbróglio. Segundo a autora, há uma dessincronia entre sexo biológico, identidade de gênero e prática sexual. Por isso, e voltando ao desenho, *gems* são *gems*, livres para serem mais ou menos femininas, mais ou menos masculinas, mais ou menos o que declararem “estar”, em momentos específicos.

As *gems* não apenas se referem a si mesmas e as outras em seu discurso a partir de pronomes femininos e exibem características físicas e corporeidades normalmente associadas a este gênero (Rose Quartz, por exemplo, possui seios, longos cabelos cacheados e se veste com um longo vestido), como também são tratadas dessa maneira pelos humanos, ou invocadas em papéis tradicionalmente femininos (no episódio “*Fusion Cuisine*” as *Crystal Gems* são requisitadas a representarem o papel de mãe de Steven diante da família de sua amiga humana Connie).

Novamente sublinho que esta animação se destaca em seu modo de tratar as questões relativas a gênero, uma vez que tais generificações e/ou características generificadas não são fixas ou imutáveis. Não só as *gems* possuem a habilidade de alterar suas formas físicas, transitando ocasionalmente entre características corporais mais masculinizadas ou mais feminilizadas.

Posso citar como exemplo o episódio “*Hit the Diamond*” (quinto episódio da terceira temporada) onde, quando se veem diante de uma situação em devem se fingir de humanos para ludibriar *gems* originárias do Planeta Natal, duas das *Crystal Gems* assumem personalidades aparentemente masculinizadas, a partir apenas de nomes masculinos (“Bob” e “Earl”) e vozes mais graves que o comum e uniformes de beisebol (boné, camiseta e bermuda listrados). Outras duas assumem personalidades feminilizadas, a partir também de nomes femininos (“Amy” e “Sophie”), vozes mais finas que o comum e de um uniforme similar. Neste caso, é interessante notar as características corporais comuns de cada *gem*: cabelo curto e alta estatura nas personagens que se tornam, então,

masculinizadas, e cabelo longo e a baixa estatura nas que são feminilizadas. Os símbolos considerados do universo “feminino” e do “masculino”, como construções discursivas e enunciações de gênero performadas pelos corpos (BUTLER, 2003), constantemente se fazem presentes nas *gems* que evocam cada uma dessas personagens em momentos específicos.

Uma questão que se coloca a partir destas generificações é em relação aos “papéis de gênero” assumidos pelas *gems* em diferentes situações. Quando encarnam heroínas extraterrestres, protetoras do planeta e/ou rebeldes, não parece haver necessidade de redefinição de gênero ou algo que o valha; quando elas devem se relacionar mais intimamente com humanos, não só as características generificadas se explicitam com mais intensidade, como também essas se relacionam, primeiramente, com características corporais aparentes (cabelos, seios, altura, etc.).

A partir dessa discussão de masculinidades/feminilidades, outro ponto relativo a um dos mais importantes personagens da série se coloca. O garoto Steven Universo (metade *gem* e metade humano) se apresenta como um garoto e se identifica com o gênero masculino. Porém, mesmo assim ele se afasta de inúmeras outras representações hegemônicas de homens/meninos em outras séries animadas, principalmente se associados aos ideais de heroísmo, bravura, agressividade. Sensível, sentimental, frágil e extremamente gentil, Steven possui como principal característica sua bondade e habilidade de ver sempre o bem nos outros, e a beleza ao seu redor (característica exaltada diversas vezes no decorrer da série). Seus poderes são provenientes de seus sentimentos e diretamente ligados ao controle e ao entendimento que o menino tem deles. Isso pode se exemplificar, entre outros, no sexto episódio da terceira temporada, “*Steven Floats*”, no qual o garoto descobre um novo poder, de controlar a velocidade de sua queda (flutuar levemente, ou cair de acordo com a

gravidade) e a trama inteira do episódio se dá enquanto ele “cai” em diferentes velocidades de acordo com sua tristeza ou felicidade, conforme revê suas emoções e relacionamentos.

Portanto, não há receios em mostrar, durante a série, o personagem chorando ou em contato com suas emoções desde o começo, afastando-o da figura masculina hegemônica frequentemente associada a razão, acostumada a lidar com a esfera pública sem interferência de suas emoções, que sempre mantêm sob controle (mais próximo da cultura), e aproximando-o de ideais normalmente associados a figuras femininas (mais próximas da natureza) – lembremos, aqui, da discussão postulada por Sherry Ortner (1979). Além disso, é dito pela autora na entrevista com o site *Entertainment Weekly* já citada, que o personagem de Steven é inspirado fortemente em seu irmão menor (principalmente em sua infância), demonstrando já que crianças reais também fogem dos ideais de masculinidade hegemônicos e que tal personagem não é fruto de delírios ou uma figura ficcional da autora.

Outra característica dificilmente explicitada em outras animações, mas que aparece em *Steven Universo* é o “amor”. É o amor de Rose (e das *Crystal Gems*) pelos humanos e pela Terra que deu início a rebelião; é o amor de Rose por Greg Universo que deu origem a Steven; e é o amor de Steven pelas *gems* e das *gems* por Steven que é tema central em diversas das tramas da série. O amor, em *Steven Universo*, não provém de um sentimento de piedade e compaixão, não são os/as poderosos/as heróis/inas que se veem como responsáveis por proteger aqueles mais fracos e indefesos. Em realidade, ele provém de um forte sentimento de admiração e empatia pelo outro e atinge seu ápice no amor de Rose pelos humanos, que se vê incapaz de permitir a exploração e destruição de um planeta cheio de vidas tão cheias de possibilidades (embora ela não tenha nenhuma relação com os humanos até então), e, igualmente, no amor de Steven pelos outros.

Aparentemente incapaz de atitudes impiedosas, mesmo que para o “bem maior”, Steven se destaca em tentar sempre compreender o outro lado, buscar soluções não violentas, que prevejam uma integração ao invés da separação, destruição ou isolamento. Podem-se destacar, como exemplo, as tramas que envolvem Peridot (uma *gem* do Planeta Natal, inicialmente apresentada como inimiga que, através da convivência com Steven e da persistência dele, se une as *Crystal Gems* para defender a Terra) e Drusa (“*Cluster*”, um grande conglomerado de fragmentos de *gems* estilhaçadas há tempos, colocado no centro da Terra pelas *gems* do Planeta Natal, que a destruiria quando se manifestasse corporeamente), nas quais há interferência direta de Steven para evitar uma catástrofe de proporções globais. Mais uma vez, características desassociadas de ideais de heróis masculinizados, mescladas com profundo entendimento dos sentimentos alheios e sensibilidade, Steven se coloca como conciliador e mediador da situação.

Os relacionamentos (familiares, fraternais e amorosos) em *Steven Universo* também podem apresentar questões interessantes para esta análise. Embora sua mãe tenha deixado de existir para que Steven pudesse nascer, seu pai, Greg, ainda representa um papel central (porém não dominante) na vida do garoto, representando seu laço mais estreito com seu “lado humano”. Não é o pai, entretanto, o encarregado da gerência da vida cotidiana de Steven, nem aparece como o clássico provedor de um sistema invisível e malévolo como seria o Patriarcado (PISCITELLI, 2002). Pelo contrário: Greg vive em uma van e gerencia um lava-rápido na cidade, enquanto o garoto vive em um antigo templo *gem*, convertido em partes em uma casa humana para acomodá-lo, e em companhia de Garnet, Pérola e Ametista (*Crystal Gems*).

Estas, sim, estão constantemente desempenhando suas funções de tutoras do menino. Assumem praticamente responsabilidade familiar para com ele: elas dão-lhe instrução, afeto, segurança e estão constantemente presentes como figuras de referência, enquanto que o pai biológico sequer

aparece na maioria dos episódios, representando mais uma fonte de amor, lazer, descontração e informação para Steven do que um familiar. A relação de Steven com sua mãe também se mostra muito problemática, conforme o garoto se confronta com o estranho fato de que sua mãe deixou de existir para que ele nascesse, seus sentimentos se confundem e se interpelam ao não saber posicionar sobre o papel dela em sua vida.

Outro ponto levantado na análise dos relacionamentos explicitados na série são relacionamentos entre personagens do mesmo gênero¹⁰, dos quais se pode definir dois: um relacionamento anterior à atual história, entre Pérola e Rose, e o relacionamento entre as *gems* Rubi e Safira, cujo amor é tão intenso que não conseguem ficar separadas, estando permanentemente fundidas na forma de Garnet. O primeiro é apenas deixado implícito, não apresentando nenhuma afirmação indubitável de sua existência. Porém, o amor e a admiração de Pérola por Rose é citado várias vezes, tanto por ela quanto por outros/as, além de lembranças e afetos expressados por Pérola através de canções, sonhos, etc. O segundo, entre Rubi e Safira, é explicado pormenorizadamente no episódio “*The Answer*” (episódio vinte e dois da segunda temporada) e consiste basicamente em uma Rubi (*gem* criada em massa para funções militares, sem grande raridade) e uma Safira (*gem* associada à nobreza, com capacidade de vislumbrar o futuro, de extrema raridade), que se apaixonaram na época da guerra após serem forçadas a conviver na Terra por conta de um ataque rebelde a sua base e subsequente fuga das mesmas, vindo a aterrisar sozinhas no planeta colonizado. Seu relacionamento e entendimento uma da outra se tornam tais, que acidentalmente acabam se fundindo. A fusão, até então entendida como uma técnica militar para amplificar o poder de *gems* idênticas, quando ocorrido entre duas *gems* diferentes é vista com espanto e pavor pelas

¹⁰ Poderia dizer personagens generificados do mesmo modo e não do “mesmo sexo”, pois essa dimensão biológica como temos na sociedade pouco ou nada é referenciada no desenho.

gems do Planeta Natal, não só por criar um ser inteiramente novo, nunca antes visto (que, no caso, viria a ser Garnet) como também por envolver duas *gems* de hierarquias completamente distintas.

Ao que tudo indica até o momento do desenvolvimento da série, todas as *gems* possuem capacidade de se fundir com outras, e várias possibilidades são mostradas entre as diferentes *Crystal Gems* e ilustradas como sendo um processo completamente íntimo e pessoal, realizado através de uma dança e sendo primordialmente temporário. É descrito como um processo no qual a fusão resultante não é apenas a soma das partes, mas sim como algo mais intenso, em que a personalidade resultante nova e única.

Por sua vez, a questão que envolve Garnet, do modo como é explicitada nos episódios, é um afeto e uma intimidade tão grande que se desenvolveu entre Rubi e Safira que elas não suportam a ideia da existência separada. Ambas são feminilizadas em suas características e discursos, embora, até o momento, não tenha ocorrido a utilização de um pronome masculino ou feminino para se referir a essa Rubi em questão. Dessa forma, é patente que o relacionamento de ambas figura-se como “homoafetivo”, pelo simples fato de ter relação com esse tipo de sociabilidades abordado pelo desenho.

Garnet não seria, no entanto, a primeira referência a relacionamentos desse tipo em desenhos animados recentes (pós 2010). Pode-se citar um relacionamento entre a Princesa Jujuba e Marceline, a Rainha dos Vampiros (personagens identificadas como do sexo feminino, da série animada *Hora de Aventura*, transmitida e produzida pelo Cartoon Network, desde 2010 até a atualidade). A canção *I'm Just Your Problem*¹¹ veiculada na animação e o episódio *What Was Missing* (décimo episódio da terceira temporada), que contêm referências a um relacionamento homoafetivo

¹¹ Inclusive, escrita por Rebecca Sugar, posterior criadora de Steven Universo.

anterior à história principal da série¹². Pode-se citar também o relacionamento entre Korra e Asami (personagens do desenho *Avatar: A Lenda de Korra*, transmitido e produzido pelo canal *Nickelodeon*, também apresentadas e identificadas ao gênero feminino), subentendido apenas na última cena da série, e posteriormente confirmado por um dos criadores em seu blog pessoal como sendo um relacionamento romântico. Apesar de tais menções e aparições prévias de relacionamentos homoafetivos em animações infantis, em nenhum dos casos relatados anteriormente houve reafirmação e valorização de relacionamentos homoafetivos de forma tão constante e explícita quanto em *Steven Universo*.

Outra fusão que toca no assunto do gênero é a fantástica fusão de Steven com sua amiga Connie Maheswaram, chamada de Stevonnie. Ela ocorre pela primeira vez no episódio “*Alone Together*” (episódio trinta e sete da primeira temporada), quando, acidentalmente, a fusão ocorre enquanto os dois estão alegremente dançando. É a primeira vez que é revelado que Steven pode se fundir (principalmente pensando que a trama inicial do episódio o exibe falhando em tentar se fundir com as outras *Crystal Gems*), e a primeira vez na história da série em que se revela possível uma fusão entre *gems* e humanos¹³.

A problematização se dá, pois a fusão ocorre entre personagens de gêneros e sexos diferentes: Steven é apresentado e identificado com um menino do sexo masculino e Connie com uma menina do sexo feminino, e a personagem resultante é indefinida em relação a um gênero. Embora suas roupas e aparência física se aproximem de ideais hegemônicos de

¹² Relacionamento posteriormente confirmado não só em falas dos envolvidos na produção do desenho, como também na minissérie online “*Mathematical!*”, produzida por *Frederator Studios*, o mesmo de que *Hora de Aventura*. Quanto confirmado um relacionamento lésbico homoafetivo houve o cancelamento da minissérie, por conta do furor dos fãs e da *fanart* de conteúdo “picante” que surgiu disso, segundo seu produtor Dan Rickmers. Disponível em <<http://adventuretime.wikia.com/wiki/Mathematical>>, acesso em 21 jan de 2017.

¹³ É revelado posteriormente na série que Greg, pai de Steven, já tentou se fundir com Rose; porém sua tentativa foi malsucedida.

feminilidades¹⁴, não há identificação alguma por parte da personagem com algum gênero específico, nem a utilização de algum pronome indicativo peculiar, nem o modo dos outros personagens se relacionarem com Stevonnie explicita alguma ideia generificada. Ao interagir com dois atendentes de uma loja de *donuts*, costumeiramente frequentada por Steven, Lars (sexo masculino) e Saddle (sexo feminino) possuem reações muito parecidas, que consistem em reagir de modo encabulado, expressar nervosismo e “vergonha” (bochechas corando), indicando certo tipo de atração por parte dos dois personagens em relação a Stevonnie, mostrada como sedutora e misteriosa (em seu jeito de falar e se comportar corporalmente).

Outras aparições de Stevonnie em episódios posteriores continuam a construir uma identidade para a personagem que, não só se afasta de alguma definição explícita de gênero fixo, como trabalha na perspectiva de “desidentificação de gênero” (MUÑOZ, 1999). Pode ser tomada como identidade transicional, tendo que se trataria da junção de dois gêneros opostos que teriam “destinos” incertos num sistema binário, ou uma identidade não pertencente a nenhum de ambos, e aí também sem nomeação. O mais interessante dos desenhos é que as problemáticas são postadas e tudo é resolvido no tocante à personagem, mas sem tocar nessa temática do gênero e da sexualidade.

O caso de uma personagem desgnerificada é algo extremamente raro (senão inédito, ao menos nessa escala) em desenhos ou outras mídias voltadas ao público infantil e pode se ilustrativo de um novo modo de lidar com estas questões. O fato é que, tanto para crianças quanto para adultos que assistem o desenho, a personagem Stevonnie exerce potente fascínio e ampla admiração.

Dessa discussão, alguns últimos pontos podem ser levantados. A

¹⁴ Pesemos, aqui, nos ideais estereotipados, trabalhados por Judy Halberstam (2008) quando fala de tipologias das feminilidades: cabelos longos e volumosos, camiseta curta com a barriga a mostra e shorts curtos acima da metade da coxa.

investida do desenho no campo do gênero e da sexualidade não é acidental. Muito pelo contrário. Como já explicitado nas falas de Rebecca Sugar, é de se considerar e de se questionar o impacto (tanto presente quanto futuro) que tais representatividades e personagens podem ter no imaginário infantil.

Diante da presença massiva dos desenhos animados e personagens destes nas produções midiáticas voltadas para o público infantil, é possível assumir que uma ocorrência cada vez maior de casos como os apresentados neste artigo possa levar a uma facilidade de lidar com essas situações no mundo real? Em que medida tal debate oculto instaurado pelo desenho animado pode mudar favorecer melhor compreensão dos campos de gênero e sexualidade no futuro? O fato da temática de gênero não aparecer em todos os episódios da animação, ou as personagens não binárias não estarem sempre presentes, pode ilustrar certa apreensão dos responsáveis em tocar no assunto de modo aprofundado? Em que medida há ou não censura externa do *Cartoon Network* ao conteúdo veiculado? Em que medida há aceitação ou rejeição do público-alvo (principalmente pais de crianças, caso se familiarizem com essas questões)? Não seria necessário um espaço para crianças exporem dúvidas em relação a isso e tê-las esclarecidas, ao invés de considerá-las como receptoras de informações via enredos animados?¹⁵

Para responder tais questões seria necessária uma pesquisa mais extensa, que abrangeria entrevistas diretas com as crianças antes e após a visualização de episódios e cenas previamente separados, assim como, talvez, entrevistas com os pais e/ou responsáveis para esclarecimento de qual a imersão da criança no universo das discussões (tanto a partir da visão deles quanto delas) e análise/comparação do desenho com outras animações da atualidade. Além disso, seria interessante uma

¹⁵ Partindo de uma perspectiva corrente adotada por autores que escrevem sobre crianças e infância (principalmente CORSARO, 2011 e COHN, 2009), as crianças são tão ativas quanto os adultos na produção e reprodução da cultura, e não devem ser vistas apenas como receptáculos de informação.

contextualização desses desenhos atuais com os de outras épocas, de outros canais, a ponto de verificar se isso pode realmente ser configurar como uma mudança de paradigma (televisivo e cultural), e a partir disso, poder conjecturar quais os possíveis efeitos no mundo compartilhado entre crianças e adultos.

Algumas notas conclusivas

A partir dessa discussão, alguns últimos pontos podem ser levantados. A investida do desenho, dessa maneira, no campo do gênero e da sexualidade não é acidental, mas proposital: é de se considerar e de se questionar o impacto que tais representatividades e personagens podem ter no imaginário infantil. A análise não pode dissociar as representações não-hegemônicas de movimentos sociais de grupos minoritários, que se mostram mais presentes atualmente do que nos momentos em que outras representações como Disney *Princesas* e “menina-super-poder-rosa” eram populares, assim como não se pode desconsiderar o fato de que muitas das maneiras como as representatividades de sexualidade e gênero no desenho são indissociáveis da experiência de sua criadora (Rebecca Sugar) como mulher bissexual, como explicitado pela mesma em uma rodada de perguntas e respostas na *San Diego Comic Com* de 2016¹⁶, o que pode levar a considerações relativas a presença (ou ausência) de pessoas relacionadas a grupos “excêntricos” (LOURO, 2003) em papéis relacionados diretamente a produção de séries animadas e desenhos voltados ao público infantil.

As representações não-hegemônicas de sexualidade, corporalidade e identificação de gênero em *Steven Universo* são, como aqui exposto, muito diferentes das representações usuais na mídia infantil, principalmente se analisadas as figuras feminilizadas. Ao se tratar de heroínas, as imagéticas comuns se aproximam ao que Juliane Odino (2015) chama de

¹⁶ Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=CeZUCQ6sTDQ> >, acessado em dezembro de 2017.

“menina-super-poder-rosa”, que embora fortes e poderosas, não se indissociam de ideais culturalmente marcados em uma relação estreita com o feminino, como a “meiguice”, a “fofura” e a “delicadeza”, além da forte presença da cor rosa, algo estereotipado vinculado ao que se considera “universo feminino”.

Em *Steven Universo*, não só tais “meninices” se mostram ausentes nas personagens que se estreitam com representações deste gênero como também a forte presença da cor rosa se encontra mais relacionada a um dos poucos personagens principais masculinizados, e o personagem principal da série (o próprio *Steven*), cuja pedra que o caracteriza como *gem* é rosa, possui armas rosas e é representado constantemente cercado por essa cor, principalmente em momentos que a presença do garoto é essencial para o desenvolver da história e resolução de conflitos.

Da mesma maneira, as poucas representatividades relacionadas a masculinidades também não se pautam em noções hegemônicas, como é o caso de *Steven*, que, além do que foi citado, possui uma intensa e essencial ligação com seus sentimentos, dos quais não só advém seu poder, como provém o andamento das descobertas do garoto sobre quem ele é.

Também se pode destacar Greg, pai de *Steven*, que não só não mora com o garoto, como também não assume a figura provedora ou disciplinadora de um “pai” tradicional, sendo uma figura que se afasta (e muito) do estereótipo da dominação masculina, tão veementemente demarcada por Pierre Bourdieu (2007). O pai se faz presente na vida de *Steven* muito mais para um apoio sentimental e esclarecimento de possíveis problemáticas relacionadas à família do garoto, do que no papel restritivo, castrador e censurador geralmente associadas a figuras adultas masculinizadas com relações familiares, baseadas em modelos patriarcais hegemônicos.

No desenho, as corporalidades não são tidas como fixas e imutáveis, e embora sejam responsáveis em parte por uma generificação das *gems* como femininas, não parecem pautar suas interações com o meio externo,

exceto nos raríssimos casos em que suas interações com humanos que desconhecem sua existência e presença no planeta, como é o caso do tio Andy de Steven (*"Colheita Gem"/"Gem Harvest – temporada 4, episódio 8*).

Por fim, vale a pena ressaltar que os relacionamentos no desenho, de modo geral, também se caracterizam de maneira diferenciada, em relação a representações usuais. Enquanto representações como as veiculadas por muitas das produções da franquia Disney *Princesas* se baseiam na passividade da mulher perante o homem, na definição das características que devem ser valorizadas nelas por eles, as relações em *Steven* não só perdem seu revestimento heteronormativo compulsório (aqui lembrando Adrienne RICH, 1999), sendo comuns as representações afetuosas entre personagens generificadas de maneira mais estreita com o mesmo gênero (como é o caso de Garnet, fusão entre uma Rubi e uma Safira), como também são pautadas inicialmente em amor e respeito mútuos.¹⁷

Entende-se, através dessa análise, a importância de modelos representativos diversos em relação às diversas facetas da vida, especialmente nos quesitos pensados inicialmente pelas crianças. Não só em questões de reivindicações políticas, mas também como representações vitais para o entendimento da criança de sua subjetividade e individualidade. Como disse a criadora do desenho, Rebecca Sugar em uma palestra para Sociedade de Ilustradores da *School of Visual Arts*:

Não se pode esperar até que as crianças já estejam adultas para deixá-las saber que pessoas LGBT existem. Há essa ideia de que isso é algo que só deveria ser discutido entre adultos – isso é completamente errado. Se você esperar para contar para os jovens LGBT que a maneira como eles se sentem importa, ou mesmo que são pessoas como as outras, daí já vai ser tarde demais!¹⁸

¹⁷ A fusão entre *gems* pode ser entendida como uma possível metáfora para isso (uma vez que o respeito e a concordância são essenciais para sua manutenção), como também a fusão não consentida pode ser entendida como uma metáfora para relacionamentos com teores abusivos (vista como desprazerosa e indesejada, como ilustrado na relação entre Jasper e Lápis-Lazuli).

¹⁸ Disponível em < <http://ladobi.uol.com.br/2016/06/rebecca-sugar-steven-universe/> > acessado em dezembro de 2017.

Referências bibliográficas

ABRAMOWICS, Anette; RODRIGUES, Tatiane Consentino. Descolonizando a pesquisa com crianças e três obstáculos. *Educação Social*, v. 35, n. 127, abr./jun. 2014. pp. 461-474.

ARAUJO, Joice; SOBRAL, Cleuza. Meninos versus meninas: representações de gênero em desenhos animados e seriados televisivos sob olhares infantis. *Educação*, Santa Maria, v. 35, n. 3, set./dez. 2010. pp. 533-546.

ARIÈS, Philippe. *História Social da Infância e da Família*. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1981.

BENTO, Berenice; PELUCIO, Larissa. Despatologização do gênero: A politização das identidades abjetas. *Estudos Feministas*, v. 20, n. 2, mai./ago. 2012. pp. 569-581.

BONETTI, Alinne; FLEISCHER, Soraya (orgs.). *Entre saias justas e jogos de cintura*. Florianópolis: Ed. Mulheres. 2007.

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

_____. *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1996.

BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2003.

_____. *Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do "sexo"*. In: LOURO, Guacira. *O corpo educado: Pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. pp. 151-166.

CAMPOS, Cristina. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. *Psicologia, Ciência e Profissão*, v.23, n.1, 2003. pp.12-21.

CARDOSO, Livia de Rezende. Relações de gênero, ciência e tecnologia no currículo de filmes de animação. *Estudos Feministas*, v.24, n.2, 122, mai./ago. 2016. pp. 463-484.

CORRÊA, Mariza. *Morte em família: representações jurídicas de papéis sexuais*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

COHN, Clarice. *Antropologia da Criança*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2009.

CORSARO, William. *Sociologia da Infância*. Porto Alegre: ARTMED. 2011.

FELIPE, Jane. Erotização dos Corpos infantis. In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. *Corpo, gênero e sexualidade*. Petrópolis: Vozes, 2003. pp. 53-65.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes. 2004.

_____. *Do governo dos vivos. Curso no Collège de France, 1979-1980*. São Paulo: Centro de Cultura Social. 2009. pp. 99-106.

_____. *Nascimento da biopolítica*. São Paulo: Martins Fontes. 2008.

GOELLNER, Silvana. A produção cultural do corpo. In: LOURO, Guacira;

FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. *Corpo, gênero e sexualidade*. Petrópolis: Vozes, 2003. pp. 28-40.

GOTTLIEB, Alma. Do Infants Have Religion? The Spiritual Lives of Beng Babies. *American Anthropologist*, v.100, n.1, 1998. pp.122-135.

HALBERSTAM, Judith. Una introducción a la masculinidad feminina. Masculinidad sin hombres. In: _____. *Masculinidad femenina*. Trad. Javier Sáez. Madrid: Egales, 2008. pp. 23-66.

HARRISON, Mark; STABILE, Carol A. *Prime Time Animation: Television animation and american culture*. Nova York: Routledge. 2003.

LOURO, Guacira Lopes. *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. Currículo, gênero e sexualidade – O “normal”, o “diferente” e o “excêntrico”. In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. *Corpo, gênero e sexualidade*. Petrópolis: Vozes, 2003. pp. 41-52.

MEYER, Dagmar. Gênero e educação: teoria e política. In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. *Corpo, gênero e sexualidade*. Petrópolis: Vozes, 2003. pp 09-27.

MUÑOZ, José Esteban. Queerness as Horizon. In: _____. *Cruising utopia: the then and there of queer futurity*. New York: New York University, 2009. pp. 19-32.

ODININO, Juliane. *Imaginário infantil e desenho animado no cenário de mundialização das culturas*. Tese (Mestrado em Sociologia) - Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2004.

_____. Super meninas: o poder do rosa. *Perspectiva*, v. 33, n. 3, set./dez. 2015. pp.887-913.

ORTIZ, Renato. *A moderna tradição brasileira*. São Paulo: Brasiliense. 1988.

ORTNER, Sherry. Está a mulher para o homem assim como a natureza para a cultura? In: ROSALDO, Michelle Zimbalist & LAMPHIER, Louise. *A mulher, a cultura, a sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1979. pp. 95-120.

_____. *Making Gender: The politics and Erotics of Culture*. Boston: Beacon Press, 1996.

POSTMAN, Neil. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 1999 [1982].

PISCITELLI, Adriana. "Recriando a (categoria) mulher?". In: ALGRANTI, Leila (org.). *A prática feminista e o conceito de gênero. Textos Didáticos*, n. 48. Campinas, IFCH-Unicamp, 2002. pp.7-42. Disponível online: <<http://pt.scribd.com/doc/93407503/Aula-2-PISCITELLI-Adriana-Recriando-a-Categoria-Mulher-Decrypted#scribd> >.

RAEL, Claudia Cordeiro. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. *Corpo, gênero e sexualidade*. Petrópolis: Vozes, 2003. pp. 160-171.

RICH, Adrienne. La heterosexualidad obligatoria y la existencia lesbiana. In: NAVARRO, M. STIMPSON, C. R. (Ed.). *Sexualidad, género y roles sexuales*. México: Fondo de Cultura Económica, 1999. pp. 159-211.

SABAT, Ruth. Gênero e sexualidade para consumo. In LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. *Corpo, gênero e sexualidade*. Petrópolis: Vozes, 2003. pp. 149-159.

SANTOS, Simone Olsielsky. Questões de gênero na produção cultural para crianças: Desenhos animados - As terríveis aventuras de Billy e Mandy e Os Anjinhos. *Textura*, v.17, n.34, mai./ago. 2015. pp.126-139.

SCHWARTZMAN, Helen B. *Children & Anthropology: Perspectives for the 21th century*. Santa Barbara: Praeger. 2001.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, v.16, n.2, jul./dez. 1990. pp. 05-22.

SILVA, Elisa; RIAL, Carmen Silvia. Masculinidades prescritas, interditas e relativizadas em um grupo de pescadores da Ilha de Santa Catarina. In:

RIAL, Carmen Silvia; GODIO, Matias (orgs.). **Pesca e Turismo: etnografias da globalização no litoral do Atlântico Sul**. Florianópolis: NUPPE/CFH/UFSC, 2006. pp. 141-156.

SILVA, Rosimeri Aquino; SOARES, Rosângela. Juventude, escola e mídia. In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. **Corpo, gênero e sexualidade**. Petrópolis: Vozes, 2003. pp. 82-94.

SOARES, Rosângela. Fica Comigo Gay – O que um programa de TV ensina sobre uma sexualidade juvenil? In: LOURO, Guacira; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana. **Corpo, gênero e sexualidade**. Petrópolis: Vozes, 2003. pp. 136-148.

TEIXEIRA, Analba Brazão. **Nunca você sem mim: homicidas-suicidas nas relações afetivo-conjugais**. São Paulo: Annablume, 2009.

THORNE, Barrie. Re-Visioning Women & Social Gender: Where are the Children? **Gender and Society**, n. 1, 1987. pp.85-109.