

Possibilidades da Criança Viada: Masculinidades não Hegemônicas no Desenho Steven Universo¹

Arthur Gomes de CASTRO²

Lucas BRAGANÇA³

Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES

RESUMO

O presente trabalho busca demonstrar que a mídia, tomando como foco as produções voltadas para o público infantil, podem funcionar como ambientes de formação de identidades. Tendo como base a perspectiva queer, realizamos uma análise crítica sobre o desenho Steven Universo. O estudo compreendeu que essas produções midiáticas podem tanto reforçar normatividades sociais, quanto promover outras possibilidades de vivência não hegemônicas. No caso específico de Steven Universo, o protagonista da animação apresenta configurações de masculinidade mais democráticas e igualitárias, promovendo uma expansão do ideário social heteronormativo.

PALAVRAS-CHAVE: infância; masculinidades; animação.

TEXTO DO TRABALHO

Introdução

O pensamento social contemporâneo é regulado e baseado em normativas arbitrárias que vão tolhendo e restringindo corporeidades, sexualidades e identidades que fujam da relação dicotômica masculino e feminino. Esse processo de regulação tem início durante a infância, onde as diversas instituições passam a imbuir os indivíduos, geralmente, de visões de mundo hegemônicas que vão os moldando até a vida adulta.

Como aponta Giddens (2002), a ideia de formação de identidade e de escolha de estilos de vida⁴ são difundidas na sociedade atual. Somos inundados com uma forte sensação de “nos encontrarmos”, “nos definirmos” e de nos identificar dentro dos processos sociais e comunicacionais. Nesse ambiente, a mídia se apresenta como uma das instituições fornecedora de modelos comportamentais a serem consumidos por seus

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades da Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: arthurgomesdecastro@gmail.com

³ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense. Mestre em Comunicação e Territorialidades pela Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: lucasbragancafonseca@gmail.com

⁴ Giddens, no entanto, como coloca Warner (1991, p.4) desenvolveu teorias sociais as quais a sexualidade não tem nenhum papel.

espectadores através de um referencial simbólico feito por representações e signos. Nela, instituições e resistências disputam espaço na grade televisiva.

O processo de formação identitária permeado por mídias vem se intensificando, já que, cada vez mais, as interações sociais vão sendo tecidas por meio das tecnologias de informação que conectam diversos pontos do globo e aproximam imagens e textos antes acesso mais complexo. As colagens imagéticas de informações dos mais diversos formatos estampam as telas dos computadores, dos televisores e dos smartphones.

Mesmo que as relações com as tecnologias da mídia se modifiquem ao longo do tempo, tendo em vista o avanço tecnológico incessante, ela tem estado presente na infância desde a geração criada com o rádio. Alguns pensadores, como Neil Postman (1999), defendem que infância e mídia não deveriam se misturar, pois seria a partir das novas tecnologias midiáticas que a infância tradicional começaria a se desintegrar, uma vez que as crianças começaram a ter acesso a conteúdos e temáticas consideradas impróprias, “coisas de adulto”. Outros, como Shirley Steinberg (2011), defendem uma pedagogia do consumo midiático, já que, mesmo que seus produtos partam de princípios voltados ao consumo, a mídia atualmente constitui um ambiente de fomentação de conversas, discussões e até mesmo de formação identitária (THOMPSON, 1998).

Quando consumidos de maneira crítica, acompanhados de diálogos entre familiares, os produtos midiáticos podem desempenhar o papel de difusores de ideais. Nosso objeto, Steven Universo, por exemplo, se baseia na difusão de ideais inclusivos e expansivos do gênero. O desenho animado, criado pela americana Rebecca Sugar para o canal infantil Cartoon Network, é indicado para públicos a partir dos 10 anos e foi televisionado pela primeira vez em 2013. Seguindo o ponto de vista do protagonista, somos apresentados a seu mundo fantástico onde convivem seres humanos e alienígenas.

Steven, criança híbrida entre o pai humano, Greg, e a mãe, Rose, alienígena da espécie *gem* (proveniente de pedras preciosas), segue a narrativa nesse entremeio, tentando descobrir como lidar com as questões do crescimento ao mesmo tempo que descobre suas habilidades mágicas *gem*. O protagonista é acompanhado pelas amigas de sua falecida mãe: Pérola, Garnet e Ametista. Apesar de sua espécie não possuir uma binaridade de gênero, as *gems* são decodificadas e representadas por características e pronomes femininos. Esse grupo formado pelos quatro personagens se chama *Crystal Gems*, um grupo rebelde que encontra na Terra um abrigo.

Percebemos que o desencaixe vivenciado pelas personagens correspondem ludicamente as dificuldades da vivência LGBT e *queer*: a personagem Garnet nasce da relação romântica e fusão de duas *gems*; Pérola não se contenta com o papel de serviçal e luta ao lado de sua amada Rose; Ametista é considerada defeituosa e encontra no seu poder de transmutação possibilidades infinitas de construções de corpos, femininos, masculinos, fluidos, sem gênero; e Steven, de maneira mais sutil, retratando o que vamos chamar de criança viada.

Através da animação proposta, objetivamos pensar a criança viada, ou seja, uma criança liberta da idealização de masculinidade/feminilidade, como uma possibilidade de vivência, bem como pensar o papel que a mídia possui ao formular seus personagens que são apresentados dentro do processo cognitivo infantil que pode tanto limitar, quanto expandir as possibilidades do próprio corpo.

Normativas Sociais e Mídia

Todo período histórico está atrelado aos ditames e normas sociais que vão se impondo através de instituições, de sistemas de organização social e de questões econômicas, criando o que chamamos de cultura. Nesse sentido, cultura seria um:

[...] conjunto complexo e diferenciado de significações relativas aos vários setores da vida dos grupos sociais e das sociedades e por eles historicamente produzidas (as linguagens, a literatura, as artes, o cinema, a TV, o sistema de crenças, a filosofia, os sentidos dados as diferentes ações humanas, sejam estas relacionadas à economia, à medicina, às práticas jurídicas, e assim por diante) (FISCHER, 2001, p.25).

O pensamento *queer* – produção acadêmica multidisciplinar que repensa o organismo social objetivando que as mais plurais vivências não tenham apenas representatividade, mas que se coloquem como parte integrante legítima – reconhece que a sociedade contemporânea vive sob a sombra do que definiu como heteronormatividade.

Segundo Cohen (2005, p.24), a heteronormatividade seriam as instituições e as práticas que legitimariam e privilegiariam a heterossexualidade como o ideal social. Nessa sociedade, o sexo, o gênero e os papéis sociais a ele vinculado seguiriam uma estrutura linear com base no sexo biológico, em que comportamentos e corpos estariam restritos a códigos sociais determinados. Esse conceito coloca homossexuais, bissexuais, transexuais, etc. como sujeitos desviantes de uma suposta naturalidade. No entanto, pode

abarcam também indivíduos heterossexuais que rompem com as idealizações e que extrapolam essas definições.

A heteronormatividade se coloca aos indivíduos em todas as fases da vida. Já antes do nascimento aparecem através da determinação das “cores do sexo”, azul para meninos e rosa para meninas. Passam pela adolescência, momento em que garotos são condicionados a se interessar por eventos esportivos, enquanto garotas por maquiagens e itens de beleza, e culminam na vida adulta, quando homens são vistos como provedores e mulheres são designadas ao cuidado do lar e da família⁵. Como coloca Miskolci (2012, p.10), desde a infância existe um jogo injusto e cruel para meninas, mas também para meninos que, a exemplo, possam não gostar de futebol.

Esse sistema, apesar de intensificadas em indivíduos LGBT, bem como em mulheres, acaba por aprisionar a todos. Os códigos de conduta e comportamento que tentam enquadrar homossexuais em um padrão acabam, ao mesmo tempo, por limitar o universo heterossexual. Assim, a auto formação do sujeito e de sua identidade é sempre limitada, não importando, na verdade, em que posição social o indivíduo se encontra.

Conceituada por Thompson (1998) como “self”, a formação de identidade seria uma montagem de um projeto de ser que é praticado através de materiais simbólicos absorvidos pelos indivíduos ao longo da vida. Não se trata somente de um projeto externo ou de uma espécie de formação pré-determinada, fixa, natural, mas sim de um projeto de identidade tecido através desses produtos culturais que se apresentam disponíveis e interpelam sua vivência. Com isso em mente, podemos afirmar que as possibilidades de criação do “self” são limitadas, já que a própria cultura e moral de cada época, restringe as opções fornecidas como modelos.

A mídia se apresenta aqui como um dos maiores e mais potentes produtores desse imaginário simbólico, já que alia imagem e som, além de possui a capacidade de gerar envolvimento com seu conteúdo. O que se diz, sobre o que é dito, modelos de ser, de agir, de se comportar, são moldados, cristalizados e difundidos através da mídia, gerando um grande campo de captação de material simbólico para a construção do “self”.

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. Elas são o resultado de um processo

⁵ É notória a expansão dessa visão no pós-guerra, visto que o papel social das mulheres se ampliou pela conquista do mercado de trabalho, mas, ao mesmo tempo, muitas cumprem uma dupla jornada de trabalhar fora de casa e ainda cuidar da casa, dos filhos e dos maridos.

de identificação que permite que nos posicionemos no interior das definições que os discursos culturais (exteriores) fornecem ou que nos subjetivemos (dentro deles). Nossas chamadas subjetividades são, então, produzidas parcialmente de modo discursivo e dialógico. Portanto, é fácil perceber por que nossa compreensão de todo este processo teve que ser completamente reconstruída pelo nosso interesse na cultura; e porque é cada vez mais difícil manter a tradicional distinção entre “interior” e “exterior”, entre o social e o psíquico, quando a cultura intervém. (HALL,1997, p.22)

A mídia no mundo contemporâneo promove uma espécie de ambientação de consumo de formas simbólicas. Se antes os “sentidos” e representações da vida eram passados, transmitidos através de interações ao vivo em instituições familiares e locais, a experiência mediada da alta-modernidade não somente amplia as possibilidades de interpretação e compreensão de informações ao nível global, mas torna esse processo de produção de sentidos algo extremamente dinâmico (GIDDENS, 2002). Novos sistemas de representação se formam e se dissipam no mundo contemporâneo, mas sempre se encontram submetidos nas relações de poder e de regulação social que agora estão imbricados no processo cultural, mediado e midiaticizado.

O que ocorre é que as representações promovidas pelos processos midiáticos privilegiam, geralmente, aqueles que estão na posição dominante, quem comanda essas produções culturais. Os valores, os conceitos, as vivências cristalizadas e difundidas fortemente não integram todas as possibilidades, subjugando e tornando invisível diversas formas de vivência. Nesse jogo de representações, as crianças, em processo de assimilação dos hábitos e costumes sociais, acabam tomando como modelo o que lhes é apresentado, iniciando, assim, um processo de enquadramento social.

Criança Viada

Como nos fala Ariés (1986), a infância é uma invenção do período moderno. Na Idade Média, por exemplo, não acontecia a divisão entre espaços infantis e adultos, a sensação de afeto familiar entre pais e filhos não era algo necessariamente instaurado, sendo comum as crianças saírem de casa muito cedo para aprenderem as técnicas de trabalho. Elas eram vistas como versões miniatura dos adultos, sem necessidades e vivências diferentes (ARIÉS,1986).

Foi durante a modernidade que se solidificou o protótipo do que compreendemos como infância até hoje, ou seja, um momento de aprendizado e de desenvolvimento. Neil Postman (1999) aponta para a difusão das escolas e da alfabetização como uma das

principais questões que começaram a desenvolver uma ideia de pedagogia infantil. A partir daí a criança passa a ser vista como um indivíduo menos desenvolvido que um adulto.

Para Postman (1999), a partir das novas tecnologias e mídias, as crianças “pulariam etapas” de seu crescimento, passando a obter informações cedo demais, tornando-se adultas antes da hora. A criança ideal para o autor, é a indefesa, inocente, pueril e que deve ser protegida dos grandes males da vida adulta, sendo a sexualidade um dos principais. Shirley R Steinberg (2011), por sua vez, ao trabalhar pelo viés de uma pedagogia da mídia, defende que as crianças precisam de um auxílio dos adultos e pais como guias no percorrer do crescimento, mentores abertos a diálogos. Não é uma questão somente de subjugar-las a uma superproteção e negação de direitos através do discurso de que elas são indefesas, mas de reconhecer a infância como espaço de exploração, aprendizado.

Essa problemática sobre a infância se materializa quando a criança idealizada não corrobora com as crianças reais, existentes, vivas. Lee Edelman (2004) aponta para uma ideia de futurismo reprodutivo para analisar essa criança ideal. “*Pensemos em nossas crianças! No futuro que queremos para elas*” é o discurso que o autor critica. A criança ideal não é um sujeito ativo, pensante e sim alguém indefeso que deve ser protegido do mundo e que esse deve estar de acordo para com seu crescimento e desenvolvimento.

Para Stockton (2009) e Dyer (2016), as crianças negras geralmente não são encobertas por um véu da pureza e ingenuidade, sendo percebida como mais “experiente”, mais “sexual”, mais responsável por seus atos. A “criança ideal” seria, assim, branca e de classe média. Isso demonstra que, assim como os modelos heteronormativos de homens e mulheres, a criança idealizada é um modelo que, impossível de ser alcançado, funciona como uma maneira de estabelecer um controle sobre as crianças, de aproximá-las a uma maneira correta de se desenvolver: uma maneira heteronormativa. Além disso, por se tratar de questões de sexualidade e gênero ditas desviantes, os sujeitos *queer* são pessoas cujo contato com as crianças deveria ser evitado uma vez que essas crianças são puras demais para falar sobre sexualidade, o momento não é o “correto”.

Uma criança ideal nunca seria homossexual porque o desejo sexual não deveria ser uma questão em seu desenvolvimento. A possibilidade de uma criança *queer* fere diretamente a ideia da criança ideal, visto que essa vivência, mesmo entre adultos, é

socialmente vista como inapropriada. Esse ambiente de proteção vai criar o que se conceituou como criança proto-heterossexual (STOCKTON, 2009; DYER 2016).

Dizer que uma criança é proto-heterossexual é dizer que, mesmo a criança não sendo permitida a explorar uma sexualidade, é assumido que ela é heterossexual. A própria ação de “sair do armário” evidenciada pela cultura popular identifica isso: as pessoas são heterossexuais cisgênero até que se prove o contrário. Stockton (2009) compara o ato de assumir-se LGBTQ com um assassinato, mata-se uma criança proto-heterossexual para que nasça um adulto *queer*. Não é permitida a infância ser nada além de heteronormativa.

Isso representa um dos maiores paradoxos na criança ideal: a de que ela é ao mesmo tempo assexuada e heterossexual. O desejo heterossexual imposto em cima das crianças não é visto como uma violação de sua suposta pureza, reforçar ideais heterossexuais, de alguma forma, não é um ataque a pureza infantil. Parece não existir um problema em colocar casais de crianças como se fossem adultos de maneira kitsch em cartões de dia dos namorados, ou em assumir que a Barbie é casada com o Ken ou que a Branca de Neve, desmaiada, só acorda com o beijo de um príncipe (ROBINSON, 2005).

Aqui pontuamos que toda criança é uma criança viada⁶. Viada não pelo viés homossexual, mas no sentido de ser um sujeito livre das normativas sociais, não adequado aos costumes sociais e que, por isso, tem seu comportamento incessantemente condenado e onde há uma eterna disputa na obrigatoriedade da frequência de certos espaços (masculinos ou femininos) em detrimento a seu oposto. Nesse sentido, “viada” se apresenta como um abasileiramento conceito de *queer*, em que as dimensões masculinas e femininas não são naturais, mas constructos sociais que vão cerceando comportamentos.

A heteronormatividade se encontra tão difundida socialmente que, mesmo em corpos de adultos “pensantes e desenvolvidos” ela se apresenta como algo natural. Esse código acaba também atuando sobre os corpos infantis, com a particularidade de que, por ser esperada como algo “natural”, os comportamentos “desviantes” acabam sendo punidos por pais, professores e outras figuras de autoridade, além da prática de bullying no período escolar, em que crianças tomadas por esses códigos passam a subjugar outras

⁶ O termo “criança viada” nasce no pajubá, o léxico LGBT, e se popularizou através do Tumblr “Criança Viada” onde usuários da rede enviavam fotos de suas próprias infâncias em poses que denunciavam a instabilidade de gênero. A página pode ser acessada em: [<http://criancaviada.tumblr.com>].

não enquadradas dentro das normativas. Richard Miskolci, (2012) conta que durante sua infância, no final da década de 1970:

Um ‘homem de verdade’, hoje percebo, era o que impunha seu poder aos outros e a si mesmo à custa de sua própria afetividade. Daí meu primo, desde o uso do uniforme, ter deixado de ser carinhoso para adotar expressões de afetividade que sempre terminavam em pequenas torturas, como se um abraço ou um carinho entre homens tivesse que resultar em uma luta (MISKOLCI, 2012, p.10-11).

Como afirma Gomes (2008) a infância é uma fase em que não existe um domínio exato da razão e da linguagem, estando presente numa instabilidade e de certa forma dependente do auxílio de adultos. A autora, no entanto, acredita que é nessa instabilidade que atua o caráter mais fascinante da infância no cotidiano, uma vez que é nessa instabilidade que surgem interpretações e expressões diversas dos modos de viver do cotidiano.

A partir das relações sociais diversificadas, as crianças – conscientes ou não dos seus saberes e fazeres – propõem variações no interior de um mesmo sistema de regras geradas pelos adultos, pelas instituições ou por elas mesmas na interação com seu cotidiano (GOMES, 2008, p.181)

É nessa instabilidade que ela abarca todo seu potencial *queer*. Uma identidade não fixa diante de regras que para elas ainda não fazem sentido permite com que elas brinquem com as normas de gênero, torçam elas e reconfigurem estereótipos. Toda criança é viada, porque, em todo seu potencial recodificador, elas perpassam diversas instâncias de poder normativo sem manter uma coesão identitária sobre os papéis de gênero (DYER,2016).

Afirmar que toda criança é viada/*queer* não significa que ela se enquadra com a teoria, com algum movimento político ou com alguma identificação mais permanente de gênero ou de sexualidade. Toda criança seria viada uma vez que a infância se organiza como um momento de experimentação em que a potência de quebra de normativas é grande exatamente por elas não estarem necessariamente estabelecidas. Em um ambiente em que a atuação da heteronormatividade se posiciona de maneira ferrenha através de dispositivos como a família, a escola e a mídia, criando maneiras idealizadas de ser menino e menina, nenhuma criança vai acabar alcançando esses ideais e diferentes propostas de ser menino, menina. Essas propostas, no entanto, vão sendo podadas, reguladas e censuradas.

Nesse sentido, a teoria *queer* pode, não apenas defender o direito das crianças de adotarem uma identidade LGBT, mas criar avanços metodológicos e epistemológicos que vão abarcar todas as crianças. Considerar todas as crianças viadas é não podar as suas experiências a uma figura sem complexidade, reduzir as suas possibilidades de vivência a partir de uma retórica de uma infância pura, regrada por etapas bem definidas – e heterossexualizadas. A criança viada está fora de um pensamento de estabilidade quanto a gênero e sexualidade.

A questão é que, mesmo que exista uma aparente maior aceitação de uma vida LGBTQ nas últimas décadas, existe uma violência velada, advinda da heteronormatividade, de mostrar somente o caminho heterossexual as crianças, dificultar ao máximo o seu desenvolvimento ao invés facilitá-lo, distanciar as puras e heterossexuais crianças do “mau caminho da viadagem”.

Steven Universo e o heroísmo afeminado

Como possibilitar, então, uma vivência viada para as crianças? Encontramos no desenho Steven Universo uma forma de heroísmo que se difere historicamente dos heróis de desenhos animados. Paul Wells (1998) acredita que o meio animado se propõe a ser uma arte de grande potencial transgressor, uma vez que existe um grau de enorme maleabilidade na produção de um desenho animado.

O desenho animado, enquanto meio audiovisual, possui uma maior liberdade em desconectar-se daquilo percebido como real e criar uma nova ambientação, funcionar de um jeito diferente do real (WELLS, 1998). O relacionamento do desenho animado com a realidade é ao mesmo tempo de alteridade e aproximação. Por se tratar de uma produção completamente plástica, que se pauta principalmente no movimento de pontos e linhas desenhados que podem ser moldados, esticados, contraídos, a animação se afasta da realidade mas através de convenções narrativas e estéticas ela consegue falar sobre, remeter, se assemelhar a essa realidade. O desenho animado é pode ao mesmo tempo trabalhar com representação, interpretação e metáforas.

No fim das contas, animação, em todos seus contextos de produção, tem a capacidade de subverter, comentar criticamente sobre e re-determinar visões de cultura e prática social. Sua própria linguagem desconstrói constâncias e estruturas conhecidas, e fundamentalmente é suscetível a, e articulador de, mudanças (WELLS, 2002, p.17, tradução nossa)

O desenho animado, então, encontra-se em um posicionamento bem peculiar em sua potência de representatividade do real. Wells (1998) afirma que essa maleabilidade da mídia animada favorece criações de mundos imaginários e fantásticos. No entanto, o que se vê historicamente são animações que reificam as normativas sociais, ao menos no que tange questões de gênero. Vários foram os estudos que objetivaram pensar esses papéis de gênero. Esses estudos acabaram criando uma linha histórica dos protagonismos dos principais desenhos animados do horário nobre estadunidense (THOMPSON E ZERBINOS, 1995; AHMED E WAHAB, 2014).

Thompson e Zerbinos (1995) partem de um comparativo entre desenhos transmitidos nos Estados Unidos antes e após a década de 80. A partir de uma análise prévia identificam que a programação anterior aos anos 80 não somente apresentam um número maior de protagonistas do gênero masculino, mas que esses personagens também se encontravam atuando em tarefas e mais variadas que as personagens femininas.

As análises dos desenhos após os anos 80, em uma coleta realizada em 1993, apontaram para uma leve mudança, principalmente nas representações das mulheres. As protagonistas femininas aumentaram em número e passaram a desempenhar papéis mais voltados para a ação, demonstrando assertividade, força, liderança e independência. Os personagens masculinos, por sua vez, mantiveram-se com maior representação quantitativa e passaram a exibir mais habilidades técnicas e voltadas para o pensamento lógico, mas também exibiram mais traços de agressividade.

Ahmed e Wahab (2013), por sua vez, fazem uma pesquisa semelhante em 2013 dentro do canal Cartoon Network, uma das principais empresas de produção e distribuição de desenhos animados no mundo. Dentre as características dos personagens masculinos, as autoras destacam a força, a coragem e a liderança. Esses personagens seriam, então, personificação de um estereótipo de masculinidade idealizado, uma forma de expressão de uma masculinidade hegemônica. São homens fortes fisicamente, decididos, inteligentes, que não choram, que não se questionam ou são questionados, que exercem liderança e dominação sobre seus outros personagens. Essas pesquisas demonstram que existe uma tendência no desenho animado infantil de repetir as normas de gênero e a dominação masculina apontadas por esse trabalho.

Essa linha histórica demonstra que, mesmo existindo algumas alterações, os papéis de gênero mantiveram-se basicamente os mesmos: os heróis masculinos em sua

maior parte tomam como valores a violência, a impulsividade, a inconsequência enquanto as personagens femininas são indefesas, inteligentes, porém passivas, delicadas, hipersensíveis. Como o público, então, poderia reagir a isso?

Como falado, se a formulação do self é desenvolvida de acordo com os referenciais simbólicos os quais as pessoas vão tendo contato ao longo de seu desenvolvimento e, tomando a mídia como um desses referenciais mais ubíquos, Thompson (1998) afirma que é comum a mídia fomentar ideais hegemônicos e invisibilizar outros tipos de vivência. O desenho animado é um exemplo disso. Eles demonstram ao seu público que a única maneira de ser herói é sendo homem, musculoso, violento e que o papel feminino é de coadjuvante, suporte emotivo, de vítima a ser resgatada.

Steven Universo, no entanto, entra na gama de desenhos novos que tenta reconfigurar esse ideário. Não somente temos personagens femininas variadas e complexas – fortes como Garnet; calculistas como Pérola; divertidas como Ametista –, temos um protagonista masculino com uma abordagem que poderia ser culturalmente considerada como feminina, sem deixar, no entanto, de ser o herói da trama.

Steven herda os poderes de sua mãe, Rose Quartz, falecida líder do grupo rebelde *Crystal Gems*. Por se tratar do primeiro ser híbrido humano-gem, Steven não tem um referencial de como lidar com seus poderes e habilidades. O personagem, então, apresenta em sua narrativa suas descobertas permeadas de momento de vulnerabilidade – ideia pouco ligada à masculinidade.

Os poderes de Rose e Steven se constroem em cima de um arquétipo de suporte, ajuda. Lágrimas/Saliva que curam e revivem, escudos e bolhas quase inquebráveis, flutuar etc. Os motivos visuais de seus poderes partem de adornos estereotipadamente femininos, como os motivos florais e a cor rosa. Nas animações esses poderes e cores, quase sempre, estão ligados – assim como no ideário social – à feminilidade, ao cuidado familiar etc.



Figura 1: Steven e seu escudo / Figura 2: Steven e motivos visuais florais

Bourdieu (1999) aponta que nas normativas dos papéis de gênero, as mulheres que são responsáveis pelas tarefas simbólicas domésticas como cuidado, proteção, defesa. O responsável dessas tarefas no grupo principal retratado no desenho, no entanto, é Steven. Ele é quem pode curar as pessoas com sua saliva, ele que pode invocar escudos mágicos para proteger suas aliadas. Além disso, durante a narrativa é comum ver Steven realizando tarefas domésticas, como cozinhar, limpar a casa etc.

O grande diferencial de Steven enquanto um herói parte de aspectos humanos de sua personalidade. Steven preza pela cooperação, pela sensibilidade, pelo diálogo, pelo bem-estar geral. Ele é afetuoso, carinhoso, romântico. O principal motivador de nosso protagonista é a empatia. Antes de entrar em qualquer combate com qualquer possível inimigo, Steven entra em um processo de tentar entender o lugar onde o outro está, seus problemas, e tenta abrir um diálogo. Isso se evidencia em arcos como o das personagens Lapis Lazuli (Episódio Oceano Gem) Centípeda (episódio “Amigo Monstro”) e Jasper (Episódio “Terráqueas”).

Steven, no entanto, nunca deixa de ser o protagonista, seu papel nunca é rebaixado por ele se relacionar com características que fogem ao determinado como masculino. Pelo contrário, boa parte dos poderes e do destaque do personagem se entrecruzam com essas características, e sua família, as outras *gems*, valorizam sua personalidade. Steven também vê inspiração em diversas mulheres do seu grupo social, como no caso das próprias *crystal gems* que fazem parte de sua formação familiar⁷. Steven aspira ser como Pérola, Ametista e Garnet, elas são seus modelos de heroísmo. Na animação não nenhuma problemática de identificar-se e projetar-se nas mulheres de seu dia-a-dia.

Em momento algum a sua sexualidade de Steven se encontra em espaço de conflito ou confusão. Pequenos atos até demonstram um interesse afetivo no gênero oposto, no caso da personagem Connie, o que amplia ainda mais a discussão a partir da descaracterização de Steven como uma criança homossexual. Steven por si só não é necessariamente homossexual, mas se encobre de características compreendidas como extremamente feminilizadas, mostrando as masculinidades e feminilidades não se correlacionam com a homoafetividade.

⁷ Importante frisar que a família de Steven é composta pelas três *crystal gems* já citadas e seu pai que vive em outra residência. Isso cria também uma alegoria para apresentação de outros modelos familiares que vão além da família nuclear composta por homem, mulher e filhos.



Figura 5: Steven no episódio “A canção da Sadie” / Figura 6: Steven e Connie

O personagem que nomeia o desenho, o herói que o espectador segue, torce e figura as principais narrativas da animação é uma criança afeminada, supostamente heterossexual, que se mostra cada vez mais capaz de lidar com os conflitos narrativos do desenho ao abraçar cada vez mais os traços componentes de sua personalidade. Steven é um herói que não precisa demonstrar agressividade, músculos ou esconder sua sensibilidade e afeto para ser poderoso. É assim que Steven Universo desmonta um ideal de masculinidade hegemônica e apresenta uma nova possibilidade de masculinidade para seu público.

Considerações Finais

No mundo contemporâneo é possível perceber que os produtos culturais midiáticos se formulam de maneira que se fazem presente a todos os momentos do nosso cotidiano, incluindo o cotidiano infantil. As produções desse mercado preenchem o imaginário dessas crianças e, uma vez que constituem parte essencial de seus cotidianos, passam a ter grande participação na formulação do campo simbólico que elas tomarão como referencial na formulação de sua identidade. Através da performatividade, das repetições dos papéis de gênero as crianças aprendem como devem ou não agir, tomando como moldes os ideais de gênero apresentados.

No Brasil, projetos como o “Escola sem partido”⁸ apontam que o desejo de criação de uma infância heterossexualizada não está apenas no âmbito cultural, mas também político-legal, demonstrando a urgência de se pensar outras formas de se comunicar com esses indivíduos no intuito de apresentar possibilidades outras e de normalizar seus comportamentos e desejos fora do que se é socialmente esperado.

⁸ “Escola Sem Partido avança na Câmara; texto proíbe termo 'gênero’”. Folha de S. Paulo, 08/05/2018. Disponível em: [<https://bit.ly/2FZ9Lr8>].

No que tange a mídia, autores como Postman (1999) apostavam que a infância estava fadada a morrer com o crescimento das novas tecnologias, uma vez que os limites entre “coisas de adulto” e “coisas de criança” começariam a se desgastar nesse ambiente extremamente midiaticizado e que a solução, hiperprotetora, seria de cortar de vez o acesso das crianças as tecnologias midiáticas. Steinberg (2011), por sua vez, acha irreal a possibilidade de agir de maneira proibitiva, já que as crianças continuariam acessando os materiais midiáticos, uma vez que essa atividade é cada vez mais individual.

Uma possibilidade que se formula e que este trabalho defende e tenta explicitar é a da criação de produções midiáticas comprometidas com causas progressistas, capazes de promover conteúdo infantil que não somente desperte o desejo dessas crianças, mas que inclua nesse campo simbólico, representações cada vez mais variadas e democráticas. O caso de Steven Universo, especificamente, demonstra que essas narrativas diferentes também podem ser grandes sucessos comerciais⁹. A animação apresenta através de seu protagonista, uma alternativa de vivências que promove novas possibilidades de representação para as crianças que se diferenciam das masculinidades hegemônicas tóxicas compostas de doses de machismo e misoginia.

É nítida a tendência da manutenção das normativas de dominação masculina na produção animada, uma das principais mídias associadas à infância. Promover a produção de desenhos como Steven Universo, que mantém uma grande relevância para o seu canal de origem, talvez seja uma maneira de criar um imaginário democrático de onde as crianças podem retirar representações que promovam igualdade e que fortaleçam suas subjetividades em detrimento às violências sofridas na intenção de uma adequação que raramente se concretiza por completo nos indivíduos.

Ser homem não significa necessariamente ser agressivo, dominador, impulsivo. Steven apresenta um novo tipo de heroísmo masculino, pautado em empatia, na compreensão, na sensibilidade e na compaixão, tomando uma posição no campo simbólico de referencial identitário que, agora, poderá ser assistido por diversos outros “mini-stevens” que antes tentavam ser Ben 10.

⁹ Em uma reportagem, a revista Rolling Stone demonstra como o desenho se tornou um império muito rentável para o Canal Cartoon Network. Disponível em [<https://rol.st/2sqnhSB>]. Acessado em 15/07/2017.

Referências Bibliográficas

AHMED, Shumaila; WAHAB, Juliana Abdul. **Animation and Socialization Process: Gender Roles Portrayal on Cartoon Network**. In: Asian Social Science. Vol. 10, Nº 3. P. 44-53. Canadian Center of Science and Education. 2014.

ARIÉS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª Edição. Editora Guanabara. Rio de Janeiro. 1986.

COHEN, Cathy J. Punks, bulldaggers, and welfare queen: The radical potential of queer politics? in **Black Queer Studies**. E. Patrick Johnson e Mae G. Henderson, eds. Duke UP, 2005.

DYER, Hannah. **Queer Futurity and childhood innocence: Beyond the injury of development**. In: Global Studies of Childhood. Vol 7, n 3 p. 290-302. 2016.

EDELMAN, Lee. **No future: Queer Theory and the Death Drive**. Duke University Press, Durham, NC. 2004.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GOMES, Lisandra Ogg. **O cotidiano, as crianças, suas infâncias e a mídia: imagens concatenadas**. In: Proposições. v. 19, n. 3 (57) - set./dez. 2008.

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

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro. Graphia. 1999.

PRECIADO, Paul B. Quem defende a criança queer? **Revista Geni**, 2002.

ROBINSON, Kerry H. **'Queering' Gender: Heteronormativity in early childhood education**. In: Australian Journal of Early Childhood. V. 20, N. 2. 2005.

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

STEINBERG, Shirley R. **Kinderculture: Mediating, Simulacralizing, and Pathologizing the New Childhood**. In: STEINBERG. Kinderculture: the corporate construction of childhood. Westview Press. 2011.

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

THOMPSON, John B. **Mídia e modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis. Editora Vozes. 1998.

THOMPSON, Teresa L.; Zerbinos, Eugenia. **Gender roles in animated cartoons: has the picture changed in 20 years?** In: Sex Roles, Vol 32. p. 651-673. 1995.

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