
Feita de Amor: as potencialidades de vivência *queer* da personagem Garnet do desenho Steven Universo¹

Arthur Gomes de CASTRO²
Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES

RESUMO

A personagem Garnet é uma das protagonistas do desenho Steven Universo, do canal Cartoon Network. Composta através da fusão de duas outras personagens, Rubi e Safira, essas personagens abordam uma temática peculiar para o mundo das produções infantis: o relacionamento homossexual. O objetivo deste artigo é entender as possibilidades e necessidades de se produzir desenhos animados com temáticas de gênero e sexualidade e entender na narrativa da personagem nuances de temas relacionados à teoria *queer*.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; animação; gênero; mídia; sexualidade.

1. Introdução

O desenho Steven Universo, criado pela norte-americana Rebecca Sugar e transmitido pelo canal infantil Cartoon Network, presente em diversos países ao redor do globo, é bastante peculiar. Diferentemente de diversos outros desenhos animados infantis, algumas narrativas das protagonistas desse desenho se aproximam de temáticas LGBT e *queer*. O desenho conta a história de Steven, nascido do relacionamento entre um pai humano, Greg, e uma mãe alienígena, Rose Quartz, e suas aventuras e descobertas relacionadas a esses dois mundos que se hibridizam em seu corpo. As principais companheiras de aventura de Steven são Garnet, Pérola e Ametista, amigas também alienígenas de sua falecida mãe, com quem forma o grupo das *Crystal Gems*.

As *gems* são seres de outro planeta cuja aparência, papel social e habilidades especiais são baseados em pedras preciosas coletadas do solo de diversos planetas, sendo a Terra um desses planetas. O formato de sociedade das *gems* se pauta em uma hierarquia restrita comandada pelas quatro Diamantes e o resto delas se divide por castas de acordo com suas habilidades, desde as de maior ranking como sargentas, comandantes,

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 Curso de Comunicação e Territorialidades da UFES. arthurgomesdecastro@gmail.com

clarividentes até os mais baixos rankings como serviçais, operárias, metalúrgicas. Apesar das *gems* serem uma espécie tecnicamente sem gênero todas se identificam por pronomes e características decodificadas como femininas.

Uma das habilidades mais interessantes dessa sociedade é a maleabilidade de seus corpos, que funcionam como portais para invocar suas armas, se esticam, se transformam e, principalmente, se fundem com outros corpos. Dentro desse sistema extremamente hierárquico que é o mundo *gem*, no entanto, essa fusão é um ato com propósito somente utilitário e somente é permitida para *gems* do mesmo tipo. A personagem Garnet, no entanto, é uma fusão entre uma Rubi, do escalão de soldados mais baixos, e uma Safira, uma clarividente que acompanha pessoalmente uma das soberanas, a Diamante Azul.

Garnet será a protagonista, também, deste artigo, que tem como intuito analisar o arco narrativo da personagem e entender como ela pode ser exemplo de uma representatividade LGBT e *queer* dentro do meio animado que, apesar de um caráter extremamente maleável, historicamente se apresenta dentro dos mesmos padrões hegemônicos de representação de gênero e sexualidade. Partindo de uma experiência que é inicialmente de choque e apreensão por se perceber diferente daquilo que lhe é colocado como regra, Garnet demonstra que o motivo dessa apreensão pode ser reconfigurado como sucesso, como bandeira de luta, como aquilo que faz dela especial e autêntica.

Este trabalho tenta reconhecer como Garnet, em todo seu potencial tecnomágico e corpo maleável, consegue aproveitar de seu potencial de remonte e reconfigurar ideias de conforto, desconforto (AHMED, 2013), fracasso e sucesso (HALBERSTAM, 2011) que serão abordadas durante o trabalho. Sendo *queer* aquilo que é o estranho, abjeto, subjugado em relação aos ideais de gênero e sexualidade, Garnet se apresenta como uma heroína *queer* que não corrobora com padrões clássicos de feminilidade e representa um amor lésbico entre Rubi e Safira.

O estudo feito aqui parte de um processo de pesquisa mais extenso que tem como intuito entender como Steven Universo constrói esse diálogo entre teoria *queer* e infância através do meio animado, uma vez que esse é um meio que permite tanta transgressão (WELLS, 1998) porém, historicamente, se pauta nos estereótipos de gênero engendrados, sendo Steven Universo um exemplo de como a quebra desse padrão pode ocorrer em um desenho animado e o porquê da necessidade dessa quebra. Uma vez que as mídias podem se formular como fontes de conteúdo para a formação de identidade, a mídia mais

identificada como sendo infantil, o desenho, se apresenta também como uma mídia pouco democrática por disseminar ideais de gênero extremamente rígidos.

Será tomado como inspiração o modelo da análise fílmica proposto por Manuela Penafria (2009), apesar do objeto se tratar de um programa infantil veiculado via TV, uma vez que através dessa análise será pensado o modelo audiovisual, trazendo as características específicas da animação, para entender como esse *queer* se configura no trajeto de Garnet, tomando como principais objetos de análise os episódios Libertador (Jailbreak) e A Resposta (The Answer).

2. O meio animado – plasticidade e transgressão

Diversas das produções acadêmicas que se propõem a estudar a produção do desenho animado sempre começam definindo o que seria a animação, qual seria o caráter definitivo desse meio que se desenvolve quase que conjuntamente ao cinema tradicional (final do século XIX), porém muitas vezes colocado como uma vertente deste quando deveria ser pensado como uma arte/mídia independente com suas características próprias. Pensando a etimologia da palavra “animação”, o verbo *animare* no latim significa “dar vida à” e autores como Paul Wells (1998) e Ulo Pikkov (2010) identificam que essa é a principal distinção entre o fazer audiovisual que chamaremos de “cinema tradicional”, da câmera, e o fazer audiovisual do desenho animado.

Tanto o cinema tradicional quanto a animação funcionam através do princípio de persistência da imagem, em que uma imagem continua se fazendo presente na retina por fração de segundos. Quando sequenciadas e sobrepostas em um ritmo acima de 16 por segundo, essas imagens, os chamados frames, dão a ilusão de movimento na tela. A diferença principal entre as artes do cinema tradicional e da animação, no entanto, está na maneira em que esses *frames* vão ser criados.

Nos filmes *live action* a produção desses frames parte de uma referência física, o cenário, o ator, e que uma câmera vai filmar, capturando aquilo à sua frente e transformando em diversos frames. Os *frames* da animação, por sua vez, seguem a lógica da criação individual de cada um desde o começo, não existe uma correspondência física do movimento. Por isso Pikkov (2010) chega a afirmar que a animação é a arte de criar o movimento, que a essência desse meio é exatamente o processo de fazer possível esse movimento. As técnicas para a produção de uma animação são as mais diversas desde o desenho e pintura da maneira clássica ou da técnica digital de criar modelos

tridimensionais ou até mesmo os *stop motion*, que condizem com uma referência real mas que essa não se move. A ilusão do movimento é criada a partir de referenciais estáticos, completamente moldados pelas mãos da equipe de animação.

Pensando o espaço visual de cena, Pikkov (2010) afirma que, enquanto a produção tradicional de cinema, com a câmera, se pauta no enquadramento de personagens e cenários físicos dentro das bordas (da câmera, do frame, da tela). A lógica das bordas do desenho animado, por sua vez é de que, para além delas nada existe, o animador age através da inserção dos elementos sobre os limites do frame. Através da ilusão de movimento cria-se uma vida simbólica de um personagem animado que, ao desaparecer de cena, tecnicamente não existe mais. Aquela personagem só existe no momento que ele é animado e visto. A percepção, porém, é de que tal personagem se torna uma entidade existente, que ele age, vive, come, dorme, mesmo que ele não esteja “vivo” naquele momento.

Por se tratar, então, de um meio audiovisual que se pauta na inserção de elementos e criação quase “mágica” de movimento e vida desses elementos, a animação age de maneira quase fantástica quando se pensa o potencial de criação, podendo ser feita a partir dos mais indivisíveis elementos do desenho, como o ponto e a linha, ou os *pixels* eletrônicos ou até a massinha de modelar que estica e comprime do *stop motion*, ou seja técnicas de produção extremamente maleáveis, que permitem a criação de universos inteiros, de corpos que crescem, aumentam e se esticam, paletas de cores vibrantes.

Mesmo que, historicamente, as animações mais bem sucedidas sejam as relacionadas ao modo de fazer da Disney, em que são estabelecidas regras estéticas que Pikkov (2010) chama de hiper-realistas, ou seja, que se baseiam e tentam sofisticar uma suposta verossimilhança, a lógica da animação, ao se libertar do mundo físico, faz com que ela ande em um limiar interessante de representação da realidade e da maneira de extrapolar essa realidade.

Uma vez que na animação não existe a limitação de um corpo ou um espaço físico sendo filmado e retratado, com ocorrem nos filmes e nas séries de TV, as animações possuem uma maior facilidade de conectar-se com narrativas fantásticas, mágicas. Os elementos que compõem um desenho animado são totalmente maleáveis, os pontos, linhas e cores são torcidos e retorcidos de maneiras que um corpo físico não consegue se retorcer.

O desenho animado possui uma maior liberdade em desconectar-se daquilo percebido como real e criar uma nova ambientação, funcionar de um jeito diferente do real e fazer com que o real funcione também de forma diferente (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, 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 pode ao mesmo tempo trabalhar com representação, interpretação e metáforas.

Ultimately, animation in all of its production contexts has the capacity to subvert, critically comment upon, and re-determine views of culture and social practice. Its very language collapses structural fixities and known frameworks, and fundamentally is especially responsive to, and expressive of, change.³ (WELLS, 2002, p.17)

É nesse potencial todo de criação do afastamento e aproximação que um desenho animado pode se encontrar em uma posição também de transgressão artística ou social. A animação pode retratar situações que seriam impossíveis no audiovisual filmado e tratar de assuntos que corroboram com esse mundo físico, “real”, inserindo-se no imaginário dos espectadores, colocando em circulação questões, possibilidades de maneira simbólica.

A questão, no entanto, como aponta Wells (1998; 2002) é que, mesmo dentro desse potencial de transgressão do desenho animado, muitas vezes ele se encontra reproduzindo discursos hegemônicos, machistas, homofóbicos e que muitas vezes somente os chamados trabalhos autorais que se utilizam do potencial da animação para promover um outro tipo de pensamento, sendo este mais democrático e diversificado.

Pensando questões de gênero, temática que será focal ao restante deste trabalho, diversos autores (THOMPSON E ZERBINOS, 1995; BAKER E RANEY, 2007; AHMED E WAHAB, 2014) reconhecem historicamente nos desenhos animados uma porcentagem alta de reforço de estereótipos, muitas vezes correlacionando protagonistas e heróis masculinos com ideais que se assemelham a uma masculinidade hegemônica, poderosos, fortes, determinados, ao mesmo tempo que as personagens femininas são sempre sensuais, emotivas, cuidadosas

³ Tradução do autor: 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

Steven Universo, no entanto, surge como um dos desenhos que utilizam essa plasticidade do meio animado para desconstruir tais padrões. Um exemplo disso são as possibilidades da fusão de corpos das personagens principais, que dentro da narrativa auxiliam discussões sobre relacionamentos íntimos pautados no amor, como a personagem Garnet, ou então retratar assuntos extremamente delicados como a fluidez de gênero em arcos como o da personagem Stevonnie.

Gênero e sexualidade são assuntos delicados para se tratar com o público infantil, historicamente visto como o público-alvo principal dos desenhos animados. O desenho que será aqui analisado já foi inclusive alvo de críticas de grupos religiosos norte-americanos devido à abordagem desses temas⁴. A necessidade, no entanto, de que esse tipo de discussão seja feita nesse âmbito é devida à possibilidade da mídia se tornar formativa na identidade daqueles que a assistem.

Thompson (1998) chama de *self* uma espécie projeto de identidade tecido através desses materiais simbólicos que se apresentam disponíveis e interpelam a vivência de um sujeito, ou seja, o sujeito forma sua identidade através dos referenciais simbólicos e culturais que o atingem. A auto-formação de identidade, como afirma Giddens (2002), é uma atividade extremamente difundida e encorajada no período da alta-modernidade e umas das principais fonte de consumo de referenciais simbólicos é a mídia.

As representações promovidas pelos processos midiáticos, no entanto, privilegiam exatamente 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, tornando invisível e subjugando diversas formas de vivência.

Por isso produções como Steven Universo, mesmo inseridas numa lógica de mercado, se encontram importantes uma vez que, de alguma maneira, usam do potencial do desenho animado para transgredir a norma e apresentar possibilidades de vivência e identidade que muitas vezes não se apresentam.

3. O que é ser *Queer*?

Enquanto pensamento acadêmico, a teoria *queer* é uma linha de pensamento e pesquisa cujas origens históricas podem ser datadas no final da década de 1980, que toma

⁴ <https://www.lifesitenews.com/news/warning-to-parents-pro-gay-cartoons-are-on-the-rise>

como inspiração lutas e questionamentos desenvolvidos nos movimentos sociais que ganharam força ao redor do mundo na década de 1960 (MISKOLCI, 2012).

Miskolci (2012) atribui como principal fator para o nascimento dessa teoria a epidemia da AIDS dos anos 1980. Uma vez que a doença era associada aos homossexuais, emergiram novos movimentos de cunho tradicionalista rejeitando o estilo de vida homossexual. O que seria, no entanto, um estilo de vida homossexual? A problemática não se encontrava exatamente nas sexualidades dos sujeitos, mas naquilo que elas vinham a representar em questão a uma normativa. A oposição se dava àquilo que vai nomear a teoria, o sujeito *queer*, que se relaciona ao estranho, ao esquisito, ao subjugado em reação a certo padrão, é aquele que, nas normas de gênero e sexualidade, não se enquadra, foge, transborda. É importante lembrar que, antes de assumir nuances teóricas, o termo *queer* era um termo utilizado como insulto na língua inglesa. O sujeito *queer* é o “viadinho”, o “bichinha”, o “baitola”, a “sapatão”, a “traveco”.

Butler (2004, 2016) afirma que gênero e sexualidade não são conectados e explora o caráter construído de ambos. Aquilo que ela chama de heterossexualidade compulsória parece aos olhos comuns algo naturalizado, a normativa que indica como as pessoas devem agir de acordo com seu gênero é visto como algo inerente, biológico, ausente de discurso, quando na verdade são regras construídas, difundidas e atuadas socialmente.

O gênero é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser (BUTLER, 2016, p. 69)

O gênero parte de uma construção social, fingida de natural, que atua e é atuada sobre os corpos de maneira performática mas no sentido em que se é percebido exatamente pela ação desse corpo e que, através de normas e estruturas, se posiciona enquanto algo natural e intrínseco desses corpos, se disfarçando atrás de discursos biológicos. No entanto, não passa de uma construção sociocultural que compõe normas de agir de acordo com o gênero designado, ou seja, a heterossexualidade compulsória (LAURETIS, 1994; BUTLER, 2016). Essas normas constituem um “ser original” masculino e feminino quase que impossíveis de serem performados. O “homem” e a “mulher” originais, não passam de paródias, de hipérboles, de extremos, de modelos inalcançáveis das atuações dos papéis de gênero.

A heterossexualidade compulsória molda os corpos através da suposição de que eles devam desejar aqueles cujo sexo é diferente do seu. Essa moldagem se dá a partir da

promoção de ideais de existência, como normativas, algo naturalizado que se assemelha a um senso comum, em vez de regras ou leis, que tem retomam um caráter hierárquico, judicial (BUTLER, 2004), exatamente pela norma funcionar como normal, como natural, ela simplesmente “está aí”. O efeito, então, de quem não se aproxima desse ideal é de não adequação a uma certa ideia de natureza social e culturalmente aceita. O corpo heteronormativo busca se encaixar no “espaço” moldado para sua existência, levando assim uma vivência mais confortável, com menos resguardos e atritos quando pensada a questão do gênero (AHMED, 2013).

Preciado (2008) acredita que não existe forma mais potente de controle sobre os corpos do que a heteronormatividade, essa associação naturalizada de sexualidade – genitália – gênero. Naquilo que Foucault (2015) classificou como regime disciplinar, no período moderno, o dispositivo da sexualidade se sustentava principalmente através do discurso da reprodução, do controle populacional, e patologizava toda atividade que fugia disso. A questão se dá quando, mesmo com o desenvolvimento de uma ciência que permite uma reprodução completamente laboratorial, essa percepção de algo natural ainda vai ser presente no percurso dos séculos XX e XXI. Partir de uma programação de gênero, da instauração dessa normativa é uma das maneiras que seriam mais fáceis de manter o controle sobre os corpos (PRECIADO, 2008).

Um corpo que, então, não se aproxima dessa norma é atravessado por diversos desconfortos. Sara Ahmed (2013) utiliza muito bem a alegoria de uma cadeira para pensar a ideia de conforto perpassado por um corpo. Sentar-se em uma cadeira confortável seria quase como se não se percebesse a diferença entre o corpo e a cadeira, não existe incômodo, o limite entre corpo e cadeira se torna difuso

A heteronormatividade, então, se configura como um espaço, que através de um longo processo de repetição e legitimação, promove um conforto para aqueles que se aproximam de seus ideais, mesmo não sendo necessariamente heterossexuais. O corpo *queer* não se assenta direito no molde heteronormativo, ele é transpassado, cutucado, desorientado e muitas vezes negado. Esse molde vai se pautar em uma naturalidade dos gêneros, sexualidades e corpos, o que é esperado daquele corpo, como ele deveria estar performando.

Talvez a possibilidade de encontrar brechas, maneiras de viver dentro desse desconforto seria uma rota de fuga paralela, tentar expandir e redefinir os limites e fronteiras desse espaço de conforto para que mais pessoas caibam nela.

Discomfort is not simply a choice or decision –‘I feel uncomfortable about this or that’ –but an effect of bodies inhabiting spaces that do not take or ‘extend’ their shape. So the closer that queer subjects get to the spaces defined by heteronormativity the more potential there is for a reworking of the heteronormative, partly as the proximity ‘shows’ how the spaces extend some bodies rather than others. Such extensions are usually concealed by what they produce: public comfort. What happens when bodies fail to ‘sink into’ spaces, a failure that we can describe as a ‘queering’ of space? When does this potential for ‘queering’ get translated into a transformation of the scripts of compulsory heterosexuality?⁵ (AHMED, 2013, p152)

A vida *queer* então é pautada num desconforto, fracasso de aproximar-se desses ideais. Se nem os heterossexuais conseguem alcançá-los, pra que os *queer* deveriam tentar? Já que a ideia de sucesso não pode ser alcançada, não é uma boa saída inventar uma nova forma de sucesso? Encontrar-se fracassado desde o início, o desconforto do corpo *queer* não é só mais uma maneira de demonstrar como o gênero é desnaturalizado, mas pode ser uma fuga da obrigação de ser algo que deveria ser mas nunca será.

In fact if success requires so much effort, then maybe failure is easier in the long run and offers different rewards. What kinds of reward can failure offer us? Perhaps most obviously, failure allows us to escape the punishing norms that discipline behavior and manage human development with the goal of delivering us from unruly childhoods to orderly and predictable adulthoods. Failure preserves some of the wondrous anarchy of childhood and disturbs the supposedly clean boundaries between adults and children, winners and losers. And while failure certainly comes accompanied by a host of negative affects, such as disappointment, disillusionment, and despair, it also provides the opportunity to use these negative affects to poke holes in the toxic positivity of contemporary life. ⁶(HALBERSTAM, 2011, p.3)

⁵ Tradução do Autor: Desconforto não é somente uma questão de escolha e decisão -“Eu me sinto desconfortável em relação a isso ou aquilo” -mas é um efeito dos corpos habitando espaços que não os aceitam ou não “expandem” suas formas. Então quanto mais os sujeitos queer se aproximarem de espaços definidos pela heteronormatividade, maior o potencial eles tem de retrabalhar o heteronormativo, uma vez que essa proximidade demonstra como esses espaços acolhem certos corpos em relação a outros. Esse acolhimento geralmente é velado por aquilo que ele produz: conforto público. O que ocorre quando corpos falham em se acomodar em espaços, um fracasso que poderíamos chamar de “queerificação” do espaço? Quando esse potencial de “queerificação” se traduz em transformação dos *scripts* da heterossexualidade compulsória?

⁶ Tradução do autor: Se o sucesso, então, requer muito esforço, talvez o fracasso seja mais fácil no final das contas e ofereça diferentes recompensas. Que tipo de recompensas o fracasso pode nos oferecer? Talvez, mais claramente, o fracasso nos permite escapar as normas punitivas que disciplinam o comportamento e molda o desenvolvimento humano com o objetivo de nos transforma de crianças sem regras para adultos regrados e previsíveis. O fracasso conserva partes da anarquia mágica da infância e perturba os limites supostamente bem delineados entre adultos e crianças, vencedores e perdedores. O fracasso, mesmo sendo acompanhado por uma gama de efeitos negativos, como decepção, desilusão e desespero, também promove a oportunidade de usar esses efeitos negativos para perfurar buracos na positividade tóxica da vida contemporânea.

Escancarar essa construção de gênero e sexualidade dentro de normas e partir para a proposição de linhas de fuga, novas maneiras de se existir são as potências encontradas dentro de uma vivência *queer*. Pensando em maneiras de pensar uma oposição no mundo pós-moderno, Yann Moulier-Boutang (2008) acredita que partir para a linha de fuga, continuar-se em movimento e criar maneiras paralelas fugidias de existência e militância pode ser uma maneira mais eficaz do que bater de frente e estagnar-se diante da força hegemônica. Por qual motivação um sujeito *queer* deveria assimilar-se ao normativo? Fazer-se visto e presente, encontrar nessa linha de fuga uma possibilidade diferente é uma maneira de alargar esse reconfigurar o conforto trazido por Ahmed (2013).

A proposição, então, é que a personagem Garnet de Steven Universo é um grande exemplo desta proposta esquemática de uma narrativa *queer*: desconforto diante uma narrativa de sensação de fracasso-reconfiguração de sucesso.

4. Garnet, Rubi e Safira – potências *queer* animadas

O arco narrativo da personagem Garnet é visto ao decorrer do desenho animado de maneira pouco linear. Nos episódios iniciais do desenho, ela é apresentada de maneira misteriosa, descolada, determinada, a grande líder das *Crystal Gems*. Como o desenho se constrói a partir da visão do protagonista Steven, o espectador só fica sabendo daquilo que o personagem descobre. Por isso muitas das histórias correlacionadas ao passado das *Crystal Gems* se apresentam através de *flashbacks*.

A análise aqui tomará como metodologia a análise de conteúdo inserida na proposta de Manuela Penafria (2009) de realização de análise fílmica. Tomando em consideração as peculiaridades do meio animado, a ideia é entender através de cenas de dois episódios de Steven Universo, encontrar falas e ações que se relacionam com a temática *queer*, principalmente pensando uma esquemática de fracasso diante da norma – reconfiguração de sucesso.

Foram escolhidos dois episódios principais para introduzir a narrativa *queer* de Garnet. O primeiro é *Libertador*, episódio 56, final da primeira temporada, que é o episódio onde Steven, e conseqüentemente o espectador, descobre que Garnet é uma fusão entre Rubi e Safira. O segundo episódio é “A resposta”, 22º episódio da segunda temporada, que conta, através de um *flashback*, a maneira como Rubi e Safira se conheceram e se fundiram pela primeira vez.

Esses episódios foram demarcados para análise aqui pois, apesar de não terem sido apresentados de maneira linear, quando colocados em uma ordem cronológica dos acontecimentos narrativos, eles representam alguns pontos essenciais para pensar a vivência *queer* de Garnet: sua história de origem e um momento futuro, quando o espectador descobre que ela é uma fusão.

Em “A resposta”, Garnet acorda Steven em seu aniversário e como presente ela decide contar a história de como Rubi e Safira se conhecem. Safira, chamada pela autoridade Diamante Azul, vai a terra para fornecer seus poderes únicos de clarividência acompanhada por três soldadas Rubi. O clima da terra era de guerra, entre um suposto grupo rebelde e as governantes diamantes. Utilizando-se de sua habilidade, Safira prevê que logo o grupo rebelde iria ataca-las, matariam sete integrantes do grupo majoritário, incluindo a própria Safira e duas de suas soldadas, e depois seriam presas, dando fim à rebelião. A personagem vidente não parecia estar preocupada com este destino, afinal, ela conseguia prever tudo a sua frente.

Rose Quartz, futura mãe de Steven, e Pérola surgem e começam a batalha, assim como previsto por Safira. Após derrotar diversas das oponentes, incluindo duas das soldadas Rubis, o grupo rebelde se encontra prestes a derrotar a Safira. A Rubi restante, então, em uma tentativa de protegê-la, impede o ataque com um empurrão e nisso as duas se fundem dando origem à uma versão prototípica de Garnet, com cores diferentes das que o espectador está acostumado a assistir, uma mistura heterogênea entre o azul-safira e o vermelho-rubi. Após ver a fusão, as *Crystal Gems* decidem terminar o ataque e fogem. A corte da Diamante Azul, estarecida com a situação, decide punir as duas *gems* que se fundiram, uma vez que a fusão entre *gems* de diferentes tipos não é bem vista por sua sociedade. As duas então fogem para a Terra desconhecida.

O início da história de Rubi, Safira e Garnet reconstrói a primeira parte da narrativa *queer* proposta anteriormente, a percepção de uma normativa. A sociedade *Gem* possui normas restritas de relação social, hierarquizada, em que todas respondem a uma autoridade, o grupo das Diamantes. Mesmo sendo algo possível, a fusão entre duas *gems* diferentes é mal vista e tratada como uma atitude digna de punição, ainda mais quando elas fazem parte de níveis hierárquicos diferentes. Diversos outros episódios do desenho trabalham a fusão como uma simbologia para um relacionamento íntimo, seja ele romântico ou amistoso, mas que para ocorrer deve-se existir uma conexão.

Após a fuga, as duas personagens seguem pelo ambiente terreno e se conhecem melhor. Piadas visuais são inclusas para demonstrar tanto as características das duas personagens mas como elas reagem ao posicionamento de uma a outra, como elas começam a se relacionar. Safira, vidente, pela primeira vez na vida pega de surpresa ao ser salva e ao lembrar do ato, fica paralisada e congela. Rubi, por sua vez, após guiá-las até uma caverna para abrigarem-se da chuva, observa Safira enquanto ela revela seu único olho por debaixo de sua franja e começa a pegar fogo nos pés, enquanto a tela se preenche de brilhos e purpurinas. Dentro da caverna conversam sobre aquele acontecimento, sobre a fusão, uma experiência nova para ambas, que parecia ser algo errado, proibido mas que para elas teria sido eufórico, positivo, excitante.

O episódio, então, chega ao seu clímax, ao maior estilo Disney, quando as duas começam uma canção, “Algo Original”. A canção, em seu início, remete a situação da fusão e como aquilo era algo diferente, original. De início, essa originalidade causava confusão: “Onde a gente foi? / O que a gente fez? / O que nós fizemos / Foi original”. A canção então se torna uma conversa, em que cada uma canta um verso: “Rubi: Antes nunca tentou? / Safira: Claro que não! Quando eu poderia? / Rubi: Sinto muito / Safira: Não, não sinto / Rubi: Você está aqui para sempre!”.

Confusão, receio. Aqui as personagens demonstram o sentimento de fracasso diante aquela normativa que diz que elas não poderiam se fundir e agora, fugidas na Terra, não sabiam exatamente como agir. A música, no entanto, ao final de sua letra confirma: “Mas e você? / E o que tem eu? / Também está aqui / E estamos juntas”. As personagens estavam juntas. A música então se torna um murmúrio e elas começam a dançar até que ao fim da música se fundem em Garnet novamente. A fusão agora parte de um desejo das duas de reconectar-se novamente, de retomar aquela situação proibida agora em um âmbito seguro

Garnet, confusa, tenta caminhar até que tropeça e encontra-se novamente com as *Crystal Gems*. A conversa se inicia com Garnet pedindo desculpas por estar fundida. Rose Quartz, curiosa, pergunta a Garnet: “Como você se sente?”. A resposta: “Eu me sinto perdida e com medo e feliz. Por que eu tenho tanta certeza de que prefiro ser isso em vez de ser tudo que eu devia ser? E que prefiro fazer isso em vez de fazer tudo que deveria fazer?”. Rose Quartz termina a conversa afirmando: “Nunca mais questione isso, você é a resposta.”. O flashback termina, Garnet e Steven estão em sua cama e Steven pergunta: “Então, e qual era... a resposta?”. A resposta de Garnet resume-se a somente: “Era amor”.

A ideia não é querer traçar um percurso linear para todas as experiências *queer*, mas Garnet se insere dentro de uma torção da experiência de fracasso para uma situação de reconfiguração de sucesso. A confusão, o receio, o medo, a alegria, o desejo, o amor são sensações que se intercalam nas expressões das personagens. Elas não deviam estar tendo aquele relacionamento, ele foge a norma, porém é aquilo que as traz amor, felicidade, afeto.

Uma opção seria a assimilação, tomarem as punições devidas e nunca mais tocarem no assunto, escolhendo uma vivência atravessada pelo desconforto de não expressarem-se livremente. Mas essa não foi a escolha delas. Se para as outras *gems*, a fusão é algo ruim e a vida na Terra não é a mais desejável, Garnet encontra na fusão, na rebelião e na Terra a possibilidade de um outro tipo de conforto. A confirmação dessa decisão vem na Garnet do tempo presente do desenho: a resposta para as questões que tanto a afligiam era o amor, o sentimento que fazia com que todo o receio e desconforto valessem a pena.

O desenho consegue condensar toda a questão de relacionamentos íntimos através da alegoria da fusão de corpos maleáveis que só pode ser feita e manter-se em um nível de credibilidade por se tratar de um meio animado. O mundo fantástico de Steven Universo, habitado também por alienígenas e palco para um conflito interplanetário se faz possível uma vez que ele se faz pelo meio animado e suas peculiaridades, tanto plásticas quanto narrativas. Ele se distancia do mundo real através do enredo mágico, dos ambientes fantásticos e inventados, porém através do simbolismo trata de questões cotidianas aos seres humanos de carne e osso.

A narrativa da história de origem da personagem Garnet se dá em um âmbito de normativa rígida, que hierarquiza sujeitos e proíbe um certo tipo de relacionamento. Rubi, Safira e Garnet, ao tentarem reconfigurar as possibilidades da fusão, de apresentar um novo tipo de relacionamento vão bater de frente com a normativa e apresentar uma possibilidade paralela de vivência que não aquela que lhes é imposta.

Para quem é espectador, também, é possível associar o fator de serem personagens associadas ao gênero feminino, mesmo que não sejam humanas. Garnet é, de certa forma, fruto de um relacionamento lésbico.

O episódio Libertador, o primeiro em que Garnet é apresentada como uma fusão para Steven e o espectador, apesar de ter sido transmitido antes de A resposta, ocorre em

um tempo futuro e demonstra a personagem em um espaço mental muito mais confortável e estável.

Após desmaiar em uma batalha com a inimiga Jasper, Steven acorda em uma nave espacial e encontra-se com Rubi, sem ainda tê-la conhecido. Rubi, ansiosa para encontrar-se com Safira novamente parte com Steven em uma busca ao redor da nave. Ao se reencontrarem, as duas se fundem pela primeira vez na frente de Steven. Sabendo da fuga das personagens, Jasper surge e dá-se início a uma canção de Garnet enquanto as duas lutam. A canção é, novamente, o clímax do episódio e demonstra bem como Garnet incorpora a parte da proposta de narrativa *queer* da reformulação do sucesso.

A heroína, segura de si, desvia facilmente de socos e pontapés de sua inimiga enquanto embala versos como: “As suas regras não iremos seguir” / “Não tá vendo que o meu lance é estável?” / “O que fizemos juntas você não tira / Nós vamos ficar assim toda a vida / Se você nos separar, voltaremos novas” / “Isso somos nós / Isso é quem eu sou / E se pensa que pode me deter se enganou” e o refrão “Sou feita de Amor / E é mais forte do que você”.

Mesmo diante de uma adversidade, uma luta contra uma inimiga, Garnet encontra força e inspiração no amor de Rubi e Safira e reconhece que esse amor é aquilo que a deixa mais forte, completa, impossível de ser detida.

5. Conclusão

Apesar dos desenhos animados fazerem parte de um meio que, pela forma como é proposto, tem uma grande potência de contar histórias transgressoras, muitas vezes eles mantêm-se associados a modos hegemônicos e excludentes quando pensadas questões de gênero e sexualidade, partindo sempre para representações estereotípicas ou até mesmo não representando possibilidades de vivência nenhuma além dessas estereotípicas.

Steven Universo, no entanto, é um exemplo de como isso está mudando. Não é o único desenho, claro, pode-se ver uma onda de diversos desenhos animados infantis como A Lenda de Korra, Hora de Aventura, Clarêncio e Star Vs as Forças do Mal que começaram a introduzir personagens LGBTQ em suas histórias. Steven Universo, no entanto, se destaca ao trazer esses personagens para a frente de sua história.

Assitando a trajetória da personagem Garnet, e suas duas metades Rubi e Safira, é possível perceber no cerne da narrativa nuances de temáticas *queer*. Garnet só existe porque ela é *queer*. Se opor e enxergar uma linha de fuga quase que deleuziana como alternativa a uma normativa que vê sua existência como algo ruim é a motivação presente

nas ações da heroína. Garnet, mesmo sendo uma personagem animada se torna real em um ambiente simbólico e midiático e assim se torna um referencial *queer* para crianças e que, muitas vezes, pode não corresponder a norma como a heroína.

REFERÊNCIAS

- AHMED, Sara. **The Cultural Politics of Emotion**. Abingdon, Oxon: Routledge; 2013
- 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
- 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
- FOUCAULT, Michel. **A história da Sexualidade 1: A vontade de Saber**. 2ª Edição. São Paulo. Paz e Terra. 2015
- GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002
- HALBERSTAM, Judith. **The queer art of failure**. Duke University Press. 2011
- 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
- MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças**. Ouro Preto. Autêntica Editora. 2012
- MOULIER-BOUTANG, Yan. **Economia política das multidões: mobilidade do capital, movimentos sociais e movimento do capitalismo**. In: Revista Lugar Comum: capitalismo cognitivo, capitalismo cultural, capitalismo estético. n. 23-24, jan 2006-abr 2008
- PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes – Conceitos e Metodologias**. VI Congresso SOPCOM, Abril de 2009
- PIKKOV, Ülo. **Animosaphy: Theoretical Writings on the Animated Film**. Estonian Academy of Arts. 2010
- PRECIADO, Beatriz. **Testo Yonqui**. Ed. Espasa Calpe. 2008
- 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
- _____. **Animation and America**. Edinburgh University Press. Edinburgh. 2002

Mídias Analisadas:

- Libertador**. Produção de Rebecca Sugar. Cartoon Network. 2015. TV
- A resposta**. Produção de Rebecca Sugar. Cartoon Network. 2016. TV