

Steven Universe e a Representatividade LGBT¹

Celeste dos Prazeres Ferreira de MELO²

Camila Cristina dos SANTOS³

Hemilly Monteiro Gaudêncio do NASCIMENTO⁴

William Machado de ANDRADE⁵

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

Este artigo aborda a representação de personagens LGBT na série animada Steven Universe. O estudo tem como objetivo a compreensão das estruturas narrativas que constroem possíveis casais homoafetivos, justificando-se por sua relevância social ao tratar da temática da representatividade e seus impactos práticos no público, assim como possível aplicação mercadológica em novas obras audiovisuais. Como metodologia, utiliza-se da análise fílmica de episódios pontuais da série e estudo analítico de sua narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Steven Universe; Representatividade LGBT; Estratégias narrativas.

INTRODUÇÃO

Steven Universe é uma série de animação norte-americana da Cartoon Network criada por Rebecca Sugar. O desenho animado foi ao ar pela primeira vez em 2013 e ganhou sua quarta temporada em 2016. A série narra as aventuras de Steven, um garoto híbrido, meio humano e meio gem (uma raça alienígena que ameaça o planeta Terra). A família de Steven demonstra ser peculiar, composta pelas Crystal Gems Garnet, Amethyst e Pearl, algumas das poucas gems que lutam contra a destruição do planeta.

A narrativa do desenho animado gerou diversas respostas (Huffington Post, LifeSiteNews, 2015; Autostraddle, 2015), algumas notadamente positivas, tratando da natureza supostamente pró-gay do mesmo, sendo a personagem “Garnet” a maior representante disto. Dessa maneira, pode-se afirmar que existem estratégias narrativas que criam a suposição de relacionamentos homossexuais na série. O artigo tratará da representação destes em Steven Universe.

¹Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de Junho de 2017.

²Estudante do 2º semestre do curso de graduação em Animação da UFSC, email: celestepfmelo@gmail.com

³Estudante do 2º semestre do curso de graduação em Animação da UFSC, email: camicristdosantos@gmail.com

⁴Estudante do 2º semestre do curso de graduação em Animação da UFSC, email: hemillymonteirog@gmail.com

⁵Orientador do trabalho. Doutor em Design, professor do curso de graduação de animação da UFSC, email: w.andrade@ufsc.br

A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTAÇÃO LGBT NA MÍDIA INFANTIL

Durante uma Comic-Con de San Diego em 2016, perguntou-se para Rebecca Sugar o que a inspirou a incluir diversidade (casais não-heteronormativos) em um programa de classificação livre. Ela respondeu que “existe uma ideia de que esses temas não devem ser compartilhados com crianças, mas todo mundo conta histórias de amor para elas”, e que “não se pode esperar até que as crianças tenham crescido para deixá-las saber que pessoas gays existem. Será tarde demais!” (AMIDI, 2016, tradução nossa). Com base nessas duas afirmações, é possível refletir sobre representação LGBT na TV infantil.

De fato, como disse Sugar, se pensa que estes temas são inadequados para serem compartilhados com crianças. De acordo com Kathryn Stockton (2010), isso ocorre porque a figura da criança é de uma inocência idealizada, definida por Stockton como “criaturas de crescimento gradual que são orientadas de maneira afastada e amortecidas por leis que idealmente as protegem de sua própria participação no seu prazer e na sua dor” (STOCKTON, 2010, tradução nossa).

Stockton destaca que o tópico de “conhecimento de sexualidade” é uma das coisas que são censuradas e escondidas das crianças, e que não existe o conceito de uma criança *queer* (*queer* é um termo em inglês que se refere à indivíduos que fogem da classificação cisgênero e/ou heterossexual). Quando ela existe, ela é posta em “espera”, e só vêm a ser reconhecida como tal durante sua adolescência ou idade adulta, até porque é padrão apresentar a identidade das crianças como heterossexual.

Dessa forma, se a criança não se encaixa na heteronormatividade, ela poderá apresentar problemas de identidade até pelo menos a adolescência. Para evitar o problema, a identidade deve ser moldada de maneira diferente. Mas como este molde é feito?

A construção de uma identidade vêm através de informações, de discursos sustentados por diferentes artefatos culturais, que mostram como as crianças devem proceder e até do que devem gostar (FELIPE, 2006). Aplicando o caso de grupos LGBT a esta afirmação, pode-se apontar dois problemas com a não-apresentação (ou da apresentação com conotação negativa) da cultura *queer* para crianças: o problema da identificação, citado anteriormente, e da formação de opinião. Se nestes artefatos culturais não houver aquilo com o que elas se identificam, as crianças não poderão se validar através das informações apresentadas. Adicionalmente, estas referências vão prover às crianças uma visão acerca do assunto, o que pode influenciar nas atitudes das mesmas. Por exemplo, se a criança é educada para ter uma visão negativa acerca de grupos LGBT, é possível que ela mantenha essa visão enviesada por muito tempo.

Grande parte dessas referências e informações são dadas hoje por veículos midiáticos, que cresceram em importância nos últimos tempos (FELIPE, 2006). Enquanto a mídia, na forma específica de discursos voltados ao público em massa, por meio de diferentes formas de comunicação, ocorre de maneira mais verossímil possível, acaba conduzindo o espectador a pensar que ela corresponde à realidade (GROSS, 1991), e isso se aplica à forma como são vistas as pessoas LGBT. A orientação sexual é uma característica invisível: para obter uma visão sobre o que seria uma pessoa lésbica, gay ou bissexual, as massas se voltam à representações na mídia, mais comumente na televisão ou mesmo na internet. A mídia, assim, acaba por prover uma ponte entre a opinião pessoal do indivíduo e a opinião pública acerca de pessoas LGBT (LEVINA, 2000).

Marina Levina, no artigo “We’re here, We’re Queer, We’re on the TV” (2000) mostra uma pesquisa quantitativa indicando o quanto conteúdos midiáticos — no caso do estudo, vídeos — influenciam na opinião pessoal dos indivíduos. Foram selecionados três vídeos de cunho educacional ou documentário, o primeiro mostrando gays sob uma perspectiva negativa, o segundo numa luz positiva, e o terceiro era sobre mulheres que sofreram violência doméstica. Os participantes eram então orientados a escrever qual a opinião deles sobre o que tinham visto nos vídeos: opiniões anti-gay eram classificadas como negativas e pró-gay, como positivas.

Cerca de 60% dos participantes que assistiram o vídeo anti-gay apresentaram respostas negativas, enquanto que, do vídeo pró-gay, 71% apresentaram respostas positivas. No estudo de Levine também se fez questão de contatar os participantes após cerca de duas semanas, observando assim que os efeitos da mídia audiovisual não são somente fortes, mas também potencialmente duradouros.

A representação midiática é o poder em si. Os grupos marginalizados continuam sendo invisíveis por não serem representados e, quando o são, é sempre pelos óculos sociais do grupo dominante, que os estereotipa. Por isso, a mídia tende a inibir a construção de uma identidade única, exibindo um ambiente uniforme e perfeito, baseado neste grupo dominante (GROSS, 1991).

É importante, portanto, a fim de que as crianças possam colocar pessoas *queer* dentro da categoria de normalidade, que se fale, sem preconceitos, de gênero e sexualidade nos discursos destinados ao público infantil.

Sam Daywood (2016) disserta sobre como, atualmente, a representação LGBT nos desenhos animados *mainstream* é extremamente esporádica e/ou mostrada de maneira velada o suficiente para que seja plausível negá-la, permanecendo escondida num subtexto.

Daywood destaca ainda a série animada “*The Simpsons*”, uma das primeiras animações populares a mostrar personagens gays e os problemas que eles enfrentam. Apesar disso, o personagem gay mais recorrente na série, Smithers, é mostrado de maneira estereotipada, com forte feminilidade.

Desenhos animados mais atuais estiveram mostrando serem cada vez mais habilidosos na maneira como lidam com questões de gênero e identidades *queer* (Dunn, 2016; Yang, 2016). Programas como *Adventure Time* (Daniels 2015), *Steven Universe* (Dunn, 2016) e *Clarence* (Yang, 2016) foram todos argumentados em favor de proverem representações positivas de identidade de gênero. Enquanto representações anteriores de homossexualidade em animações mais antigas (como por exemplo, *The Simpsons*) eram geralmente reduzidas à homens gays estereotipados, representações positivas de lésbicas e de relacionamentos lésbicos também estão se tornando cada vez mais prevaescentes em animação infantil (DAYWOOD, 2016, p.10, tradução nossa).

Adventure Time conta com duas personagens, Princess Bubblegum e Marceline the Vampire Queen que, esporadicamente, passam por situações sugestivas, mas a série não vai muito além disso. Pendleton Ward, criador da série, chegou a afirmar que as duas já tiveram um relacionamento, como contou a dubladora de Marceline, Olivia Olson, num evento dedicado a um livro dela.

Em *The Legend of Korra*, duas personagens bissexuais, no fim da série, atravessam um portal para o mundo dos espíritos de mãos dadas, e, em *Clarence*, o personagem “Jeff” tem duas mães.

Estes *cartoons* mostram a recente mudança de postura da mídia de animação infantil ao incluir representatividade LGBT em seus produtos, que em parte deixam de estereotipar e inibir diversidade, como havia afirmado Gross (1991).

Dentre todos estes produtos animados, o escolhido para a finalidade do artigo, como já explicitado, foi a série *Steven Universe*. A série é destinada ao público infantil e contém diversos momentos que foram classificados como “lésbicos”, apesar de também possuir certo grau de negabilidade plausível, como será abordado mais adiante.

GEMS: SEXO E GÊNERO

Em *Steven universe*, os personagens possuem características físicas bem distintas, mas uma particularidade da série é ser considerada um dos quatro cartoons que está “liderando o caminho para a visibilidade LGBT” (EWART, 2015).

Devido a essa narrativa não-heteronormativa, a série é alvo de muita polêmica e debate sobre a sexualidade dos personagens e sua real representação, como num post do site

cristão LifeSiteNews, intitulado “Aviso aos pais: cartoons pró-gay estão em ascensão” (LAURENCE, 2015, tradução nossa), no qual cita-se Steven Universe como um dos desenhos da Cartoon Network que contém forte narrativa LGBT.

Ainda sob o contexto sexual, Steven Universe teve o episódio “We Need to Talk” censurado no Reino Unido (THURM, 2016) por conter uma cena considerada sexualizada: uma dança de fusão entre Pearl e Rose Quartz, mãe do Steven, onde foi gerado um novo ser, momentaneamente, a partir da união entre elas.

No último episódio da primeira temporada, intitulado “Jailbreak”, houve a descoberta de que Garnet, até então vista como um único ser, na verdade era uma gem gerada pela fusão de duas outras gems, Ruby e Sapphire. O episódio mostra uma cena romantizada e interpretada pelo público como sendo de caráter LGBT: Ruby e Sapphire correm uma ao abraço da outra. Ruby, com lágrimas de alegria nos olhos, recebe beijos da Sapphire no rosto e ambas giram num abraço até se tornarem uma. Feliz com a fusão, Garnet canta uma letra que demonstra o romantismo da relação entre as duas, enquanto luta contra a Jasper. A polêmica desse episódio pôde ser acompanhada em redes sociais da internet, como foi relatado no *post* do site Autostraddle (2015), onde a autora Mey relata a emoção de ver o Twitter e o Tumblr explodirem, na noite de lançamento do episódio, com comentários de artistas e pessoas *queer* que se sentiram representados ao ver histórias lhes eram tão familiares.

O episódio “Alone Together” mostra a fusão entre o híbrido Steven e a humana Connie, gerando um novo ser chamado de Stevonnie. O gênero do personagem Stevonnie não é relatado, todos ao seu redor lhe tratam por pronomes neutros, demonstrando uma possível androginia. Neste episódio também é mostrado personagens de ambos os sexos atraindo-se por Stevonnie. Em uma entrevista ao livro “The Guide to the Crystal Gems”, a autora Sugar disse que Stevonnie desafia normas de gênero como indivíduo e trabalha com o assunto da puberdade e objetificação do corpo.

Com esse universo criado, Steven Universe consegue, através de metáforas e representações que a liberdade de seus personagens extraterrestres lhe permite, tratar de questões delicadas, como as de gênero e sexualidade. Essa notoriedade, tanto positiva quanto negativa, que a série recebe devido a questões de identidade sexual, pode ser um dos fatores que consolidam a popularidade da mesma.

Os criadores de Steven Universe deixam explícito ao público que as personagens são seres extraterrestres que não possuem a dicotomia homem/mulher, como afirmado pelo produtor Ian Jones-Quartey, que esclareceu em seu *Tumblr*: “as gems são uma espécie

alienígena que não possui um gênero binário. Elas são todas iguais.” A própria criadora da série também declarou que “Steven é o primeiro e o único gem homem, porque ele é metade humano! Tecnicamente, não há gems fêmeas!” (Reddit AMA de Rebecca Sugar, 2014).

Apesar das declarações dos envolvidos com a série, em nenhum momento os personagens afirmam identidade de gênero alguma. Isso abre espaço para interpretações livres dos internautas, dentre elas o consenso comum de que as gems são mulheres.

A série conta, no episódio “Adventures in Light Distortion”, que as gems são uma raça alienígena compostas por luz que se apresentam na forma humanóide. Mesmo assim, é possível que telespectadores compreendam as gems como mulheres. Não se pode ignorar a existência desta percepção: elas são assim referidas em diversas matérias de sites e jornais renomados, como o Huffington Post (Cartoon Network’s ‘Steven Universe’ Includes Lesbian Couple, 2015). O que leva, então, à relação entre seres extraterrestres que não possuem sexo ou gênero com o ser humano do sexo feminino?

No âmbito do “sexo”, podemos citar algumas questões anatômicas. Se forem observados os corpos utilizados pelas gems na grande maioria do tempo, pode-se dizer que eles se assemelham a manifestações físicas de cromossomos femininos. Apesar das gems poderem mudar sua fisionomia, não conseguem manter as mudanças por muito tempo, como no episódio “Back to the Moon”, no qual a personagem Amethyst tem de empregar muito esforço para ficar na forma de outra gem, a Jasper. Entende-se, portanto, que as gems, apesar de poderem mudar seu aspecto físico, possuem uma forma “original” que é mais energeticamente estável e confortável: a que se assemelha à de uma mulher.

Outra característica que reforça essa percepção feminina das gems é observada no episódio de nome “Lion 3: Straight to Video”, onde a mãe de Steven chega a aparecer grávida. Sabe-se que, na verdade, ela não deu a luz, mas sim mudou de forma para se tornar parte do Steven. Mesmo assim, a associação da gravidez com a figura da mulher é inevitável.

Como destaca Harwood-Jones (2016), citando Dunn e Corwin, o gênero, em Steven Universe, é negociável e performativo, expressando-se através da fala, linguagem, pronomes, roupas, discurso e localização social.

O uso frequente de pronomes femininos entre as gems também influencia na identificação das mesmas pelo público como sendo do gênero feminino. Essa atitude se nota claramente no episódio “Rose’s Scabbard”, em que Pearl, que é uma gem, se refere à mãe do Steven, outra gem, várias vezes como uma mulher. O próprio Steven, que é próximo das Crystal Gems, chega a cantar uma música, chamando a gem Opal de “Giant Woman”, num episódio de mesmo nome. Em geral, os personagens do desenho animado demonstram que

enxergam as gems dessa maneira. Uma outra característica crucial para tal percepção é o fato de que todas as personagens pertencentes à essa raça são dubladas por mulheres.

Portanto, toda personagem que é uma gem abre a possibilidade para ser vista ao menos como representações do sexo e gênero femininos, tanto por semelhanças físicas quanto discursivas. Para a finalidade do artigo, as gems serão consideradas e analisadas como personagens femininas.

A CONSTRUÇÃO DE RUBY E SAPPHIRE E A REPRESENTAÇÃO DO AMOR

Dentre as narrativas lidas como românticas dentro da série, pode-se destacar a relação entre as gems Sapphire e Ruby. A construção destas personagens gira em torno da relação que possuem, porque este relacionamento dá origem a uma das protagonistas da série, Garnet.



Figura 1: Ruby e Sapphire no Episódio Jailbreak. Fonte: Cartoon Network, (2015). “Jailbreak” [captura de tela]. Disponível em: <<http://netflix.com/br/>>

Ruby tem linhas menos fluídas, com poucas curvas. A paleta de cores da personagem tende à cores avermelhadas. Sapphire, por sua vez, é uma construída em curvas, com composição fluida. O mesmo acontece com sua movimentação, que é delicada e construída em arcos. Já Ruby, é frequentemente vista através de ações. Sua movimentação é brusca, angulosa.

Sobre a construção cromática das personagens, Eva Heller discorre sobre a relação entre azuis e avermelhados, sendo o azul “frio e passivo, tranquilo e confiável. O azul das virtudes intelectuais como oposto ao vermelho da paixão.” (HELLER, 2013, p.14). Este mesmo vermelho seria “quente, próximo, atraente e sensível.” (HELLER, 2013, p.14). A autora também discorre sobre como tais cores são psicologicamente opostas:

(...) as cores psicológicas opostas são cores constituídas por pares de cores que, de acordo com nossas sensações e com nosso entendimento, dão a impressão de se oporem com máxima intensidade; essas oposições serão aplicadas de maneira fundamental na simbologia. Vermelho - Azul: ativo-passivo, quente-frio, ruidoso-silencioso, corpóreo-mental, feminino-masculino (HELLER, 2013, p.65)

Ruby é tensão, Sapphire é calma. Ruby é fogo, e Sapphire gelo — o que é fisicamente visto no episódio “The Answer”. Toda composição visual das personagens é feita por antíteses.

A narrativa reafirma esses pontos através de suas personalidades. Ruby é construída como uma personagem tensa, preocupada. Já Sapphire é colocada com personalidade mais passiva e racional. Sapphire é nobre, Ruby é uma soldado comum.

Daywood (2016) discorre sobre como tal construção de polaridades poderia ser, em certo nível, uma construção heteronormativa binária das personagens.

Isso não apenas apresenta os personagens como opostos binários, mas também age de forma a lhes atribuir gêneros e impor, moderadamente, valores heteronormativos à sua relação, desvalorizando a presença de um relacionamento homoafetivo e apresentando o desenvolvimento deste relacionamento através de oposições binárias heteronormativas (DAYWOOD, 2016, p.31-32, tradução nossa).

As personagens são opostos complementares, que unidas formam Garnet. Garnet é composta pela união cromática, de formas e também de personalidades de Ruby e Sapphire. Garnet é estável, calma e racional. É como se, juntas formassem um equilíbrio, e é nesse ponto que se baseia a construção das personagens, mas também a construção de sua relação.

Karandashev, citando Paris (1883), destaca que o termo “amor romântico” surgiu para caracterizar a literatura do “amor cortês” do século XII, que possuía elementos como a “elevação do status da mulher, um sofrimento causado tanto pela paixão pela e separação do amado, e uma transformação dos amantes, o que os eleva a um plano separado da existência, no qual a vida se experimenta mais intensamente”.

Estes elementos são identificáveis no relacionamento entre Ruby e Sapphire. O elemento “elevação do status da mulher”, aqui entendido como idealização do objeto a quem se destina a paixão, pode ser observado no episódio “The Answer”, que conta a história de como Ruby e Sapphire se conheceram. A diferença hierárquica entre as duas e o fato de que Sapphire é calma, agindo sempre com graça, faz com que ela tenha seu status elevado aos olhos de Ruby.

O episódio “Jailbreak”, já citado anteriormente, mostra tanto o sofrimento causado pela separação dos amantes quanto a elevação dos mesmos a um plano separado da existência.

Ruby, numa prisão separada de Sapphire, não mostra nenhuma outra preocupação além do bem-estar da amada, e sua vontade de estar com ela imediatamente. Quando as duas se reencontram, elas se emocionam, se abraçam e fundem. A fusão de duas gems, como destaca Eli Dunn, “é a destruição total do corpo individual, em favor de combinar-se intimamente com outro ser”.

No mesmo episódio, Garnet, após a fusão entre Sapphire e Ruby, entoava a música “Made Of Love”. Enquanto batalha contra Jasper, Garnet canta que o que a torna mais forte é o amor que a construiu. O amor no caso, é a relação afetiva de Sapphire e Ruby, as gems que a formam

No episódio “We Need to Talk” é afirmado que apenas gems poderiam fazer uma fusão, e que seres de outra espécie, ou gems de diferentes tipos não poderiam fazer parte o processo — questão quebrada ao mostrar a fusão de Steven e Connie (no caso, um híbrido e uma humana). A mesma discussão surge em “The Answer”, onde vemos a primeira fusão entre Sapphire e Ruby, e as personagens sofrem preconceito de suas semelhantes, que mostram desconforto ao verem que gems de espécies diferentes poderiam se fundir. Sobre o tema, Louro (2008) discorre:

Pouco a pouco, contudo, alguns filmes passam a representar os/as ‘desviantes’ de um modo ‘positivo’, desejável, e/ou a desenvolver a narrativa a partir da ótica desses sujeitos. (...) A idéia de travessia entre os territórios dos gêneros e das sexualidades incita curiosidade, medo, inquietude, aversão, fascínio. (LOURO, 2008, p.87-88)

Há a possibilidade de ser feito um paralelo entre as fusões das gems e uma relação afetiva e sexual. A fusão entre gems semelhantes seria a relação homossexual: vista de forma naturalizada socialmente. A estranheza gerada nos personagens ao verem a fusão de Connie e Steven, e de Sapphire e Ruby demonstra que há uma quebra na expectativa desse tipo de relação. Seria possivelmente uma forma de inverter papéis da sociedade, onde a relação entre comuns é vista como não natural e com preconceito. O mesmo recurso é usado quando Pearl se refere à relação entre Greg (pai humano de Steven) e Rose (mãe gem de Steven) como uma “fase”, em “We Need to Talk”. Este é um discurso usado em discussões que buscam diminuir relações homoafetivas. Daywood (2016) discorre sobre o recurso:

Uma característica interessante disto é a maneira como Pearl se refere a Greg como uma ‘fase’, da mesma forma como tantos homofóbicos e conservadores se referem ao desejo homossexual. Aqui Pearl vê o humano Greg como uma fase, negando os problemas de homoafetividade em favor de destacar o problema de relações

românticas interespécie, que ainda aderem um pouco a uma dicotomia heteronormativa (DAYWOOD, 2016, p.29, tradução nossa).

Outros elementos da fusão poderiam se relacionar com a relação sexual humana ao se observar os critérios usados para que o processo ocorra. Os indivíduos que podem vir a realizar uma fusão devem ter um alto nível de conexão sentimental. O processo costuma ser feito após uma repetição de movimentos sugestivos entre as personagens, que culminam na fusão.

Um ponto relacionado é a fusão não consensual entre Jasper e Lapis Lazuli. Jasper, ao perder a batalha contra Garnet tenta encontrar um recurso para derrotar a gem rival. Observa-se o raciocínio da vilã ao buscar se fundir para se tornar mais poderosa. Ela então vê Lapis, e a força a fazer uma fusão baseada no ódio. Considerando a analogia da fusão como relação afetiva e sexual entre gems, uma fusão não consensual poderia ser considerada uma analogia para o estupro. A fusão entre as duas é instável, explosiva e negativa — o oposto de Garnet. Lapis usa de seus poderes para aprisionar a si e a Jasper em sua fusão, no fundo do mar, para proteger os outros personagens. Mais uma vez, a série utiliza de metáforas para abordar temas delicados, principalmente do universo feminino.

O uso de metáforas é recurso recorrente no audiovisual ao abordar temas sensíveis. No caso de animações direcionadas ao público infantil, esse recurso se mostra ainda mais necessário. Mendes (2016) cita Benjamin para discorrer sobre o assunto:

Os modelos aprendidos nas tramas e reificados no uso de produtos licenciados poderão determinar a repetição ou questionamento de comportamentos sociais, ideologias, estereótipos. Segundo Walter Benjamin, a brincadeira está na origem de todos os hábitos: —Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhados pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito (BENJAMIN, 1994, p.253).

É o caso de Steven Universe, com o uso da narrativa que justifica que gems não seriam necessariamente humanas, assim como o frequente uso de metáforas ao abordar as relações de afeto entre as personagens — como foi discorrido ao longo deste artigo.

A dicotomia do tema se encontra em representar um grupo de forma velada para que o conteúdo seja passível de ser veiculado sem censuras. A representatividade efetiva acaba sendo descartada em nome de uma representação parcial. O público LGBT, que já sofre com a ausência de representatividade, precisa conseguir meios de se identificar com os personagens vistos em tela, captando mensagens que possam gerar algum nível identificação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existe importância na existência da representatividade *queer* na mídia infantil, tanto para formação de identidade quanto de opinião. Steven Universe se constitui em um dos *cartoons* que procura trazer estas representações.

As *gems* assumem a forma física de mulheres e usam discursos femininos, representando este sexo e gênero, sem realmente o ser. As estruturas narrativas que permitem presumir que exista um relacionamento homossexual entre Ruby e Sapphire são existentes e utilizadas de maneira indireta, com negabilidade plausível, o que não é o ideal para a comunidade LGBT, que ainda sofre censura. Ruby e Sapphire interagem de maneira a se adequar às percepções culturais de amor romântico na sociedade ocidental, direcionando a percepção da natureza do relacionamento das duas neste sentido.

Existe ainda a possibilidade de discorrer, detalhadamente, sobre como a representação LGBT é feita em outros desenhos animados, como os que foram citados no início deste artigo (Adventure Time, Clarence e The Legend of Korra) e de debater mais profundamente sobre como Steven Universe usa metáforas em seu universo para se referir à problemas delicados no mundo real.

Porém o que se mostra realmente necessário é um estudo comparativo que explicita as diferenças entre as representações de amor heteronormativo e não-heteronormativo, demonstrando como estas diferenças poderiam se relacionar com a homofobia ainda presente na sociedade.

A representatividade *queer*, em Steven Universe, enriquece a narrativa e tem potencial de contribuição para uma sociedade mais igualitária. O *cartoon* procura usar recursos de discursos audiovisuais para construir imagens e conceitos no público infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMIDI, Amid. **Comic-Con 2016: ‘Steven Universe’ Creator Rebecca Sugar Comes Out As Bisexual**. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/animators/comic-con-2016-steven-universe-creator-rebecca-sugar-comes-bisexual-141814.html>>. Acesso em 14 dez. 2016.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DAYWOOD, Sam. **Comparative investigation into multimodal discourses of same-sex relationships and desire in The Simpsons and Steven Universe**. Leeds Beckett University, 2016.

EWART, Asia. **Four cartoons that are leading the way in LGBT visibility**, 2015, Metro. Disponível em: <<http://www.metro.us/entertainment/four-cartoons-that-are-leading-the-way-in-lgbt-visibility/zsJogi---ekjB9tKntGMWg/>> Acesso em 10 jan. 2017.

FELIPE, Jane. **Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia**, Revista Tecnologia e Sociedade, v. 2, n. 3, 2006.

HARWOOD-JONES, Markus. **The Queer Fantasies of Steven Universe: Passable Outlaws, Radical Politics, Transformative Possibilities**. 30 mar. 2016, disponível em <<http://starkisscreations.tumblr.com/post/141978679943/the-queer-fantasies-of-steven-universe-passable>>. Acesso em 10 dez. 2016.

HAWN, Justin. (8 ago. 2014) **Bubbline Confirmed**. Vídeo online. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=AZV223FM19Y>>

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1ª edição, Editora Gilli, São Paulo, 2013.

HOLPUCH, Amanda. **Legend Of Korra creators confirm show's same-sex relationship**. The Guardian, 23 de dez. 2014. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2014/dec/23/legend-of-korra-same-sex-relationship>> Acesso em 16 abr. 2017.

JONES-QUARTEY, Ian. [ianjq] “@xavfucker well someone on purpose posted my tweet out of context. R & S are in a romantic relationship and I don't believe any different.”. 19 de jul. 2015. Tweet. Disponível em: <<https://twitter.com/ianjq/status/622934504814940160>> Acesso em 10 abr. 2017.

JONES-QUARTEY, Ian. **Iammaximum Ask..** Tumblr, 16 mar. 2015. Disponível em: <<http://ianjq.tumblr.com/post/113794156834/i-know-that-the-gems-are-sexless-agendered-etc>>. Acesso em 10 abr. 2017.

KARANDASHEV, Victor. **A Cultural Perspective on Romantic Love**. Online Readings in Psychology and Culture 5 (4), 2015.

LAURENCE, Lianne. **Warning to parents: pro-gay cartoons are on the rise**, 2015. Disponível em: <https://www.lifesitenews.com/news/warning-to-parents-pro-gay-cartoons-are-on-the-rise>. Acesso em 14 dez. 2016.

LEVINA, Marina. **We're Here, We're Queer, We're on TV: The Effects of Visual Media on Heterosexuals' Attitudes Toward Gay Men and Lesbians**. Journal of Applied Social Psychology, 2000.

LOURO, Guacira Lopes. **Cinema e sexualidade**. Educação & Realidade. Jan/Jun, 2008.

MEY. “**Steven Universe**” and the Importance of All-Ages Queer Representation. Autostraddle, 13 Mar. 2015. Disponível em: <https://www.autostraddle.com/steven-universe-and-the-importance-of-all-ages-queer-representation-281482/>. Acesso em 10 jan. 2017.

MENDES, Mônica Vitória dos Santos. **A construção das imagens que nos constroem**: marcas de gênero no corpo feminino representado em desenhos animados. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 2016.

NICHOLS, James M. **Cartoon Network’s ‘Steven Universe’ Includes Lesbian Couple**, Huffington Post, 2015. <http://www.huffingtonpost.com/entry/cartoon-networks-steven-universe-includes-lesbian-couple_us_55ae61a0e4b07af29d565e34>. Acesso em 5 jan. 2017.

RAMM, Brogan. **The One Sided ‘Mirror’ of the Movies**: The (mis)representation of the lesbian on our cinema screens. Forum for Critical Inquiry, Glasgow School of Art. 26 Fev/ 2013.

STOCKTON, Kathryn. [uofucontinue]. (25 de nov. 2014) **The Strangeness of Sexuality: What is Queer Theory? Are Children Queer?**. 2010, Reynolds Lecture. Vídeo online. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NklYXR4mY5I>>.

SUGAR, Rebecca. **Guide to the Crystal Gems (Steven Universe)**. Cartoon Network Books, 6 out. 2015.

SUGAR, Rebecca. **I Am Rebecca Sugar, Creator of Steven Universe, and Former Adventure Time Storyboarder, AMA!**. Reddit, 20 Ago. 2014. Disponível em: https://www.reddit.com/r/IAMa/comments/2e4gmx/i_am_rebecca_sugar_creator_of_steven_universe_and/. Acesso em 10 jan. 2017

THURM, Eric. **Steven Universe censorship undermines Cartoon Network's LGBTQ progress**. The Guardian, 12 Jan. 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2016/jan/12/steven-universe-censorship-cartoon-networks-lgbtq>>. Acesso em 14 dez. 2016

REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

STEVEN Universe, quarta temporada: Adventures in Light Distortion. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network 2013. 11 min, son., col. Episódio da quarta temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 30 jan. 2017.

STEVEN Universe, primeira temporada: Alone Together. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2015. 11 min, son., col. Episódio da primeira temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 15 jan. 2015.

STEVEN Universe, terceira temporada: Back to the Moon. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2016. 11 min, son., col. Episódio da terceira temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 9 ago. 2016.

STEVEN Universe, primeira temporada: Giant Woman. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2014. 11 min, son., col. Episódio da primeira temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 24 fev. 2014.

STEVEN Universe, primeira temporada: Jail Break. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2015. 11 min, son., col. Episódio da primeira temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 12 Mar. 2015.

STEVEN Universe, primeira temporada: Lion 3: Straight to Video. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2014. 11 min, son., col. Episódio da primeira temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 4 dez. 2014.

STEVEN Universe, primeira temporada: Rose's Scabbard. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2015. 11 min, son., col. Episódio da primeira temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 9 mar. 2015.

STEVEN Universe, segunda temporada: The Answer. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2016. 11 min, son., col. Episódio da segunda temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 4 jan. 2016.

STEVEN Universe, segunda temporada: We Need to Talk. Direção: Rebecca Sugar. Realização: Cartoon Network. Distribuição: Warner Bros Television; Cartoon Network, 2015. 11 min, son., col. Episódio da segunda temporada da série exibido pelo canal Cartoon Network (EUA), em 28 jun. 2015.