

## **Representação Feminina e A Lenda de Korra: Quebra de padrões de gênero por meio da protagonista<sup>1</sup>**

Heloisa Cardoso da ROSA<sup>2</sup>

William Machado de ANDRADE<sup>3</sup>

Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, SC

### **RESUMO**

Este artigo procura discutir a representação da protagonista feminina Korra, da série animada *A Lenda de Korra* (2012 – 2014) e como ela não segue os padrões convencionais de representação feminina encontrados em obras audiovisuais de narrativa clássica, principalmente nos gêneros de aventura, ação e fantasia. O estudo foi realizado com base na análise de episódios da série e sua comparação com características de personagens femininas de outros filmes e séries segundo pesquisas alheias descritas no texto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Série Animada; Representação Feminina; A Lenda de Korra.

### **INTRODUÇÃO**

Este artigo aborda a representação da personagem Korra, protagonista da série animada *A Lenda de Korra*, que foi ao ar originalmente no canal de televisão (e posteriormente pelo sítio da internet) Nickelodeon, entre os anos de 2012 e 2014. A hipótese aqui levantada sugere que a personagem em questão rompe com padrões convencionais de representação feminina em obras audiovisuais - principalmente entre as que se enquadram nos gêneros de aventura, ação e fantasia, sejam elas no formato de animação ou não. A fim de comprovar esta afirmação, foram analisados aspectos relevantes da personagem no que diz respeito a sua composição visual, psicológica e comportamental.

A questão da representatividade feminina mostra ser ponto central de discussão ao se observar a disparidade entre a presença de personagens femininas e as masculinas em obras audiovisuais. Em um estudo conduzido pela San Diego State University

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Design do EGR-UFSC, email: helo.cdr@gmail.com.

<sup>3</sup> Professor do curso de Animação do EGR-UFSC, email: w.andrade@ufsc.com.

(LAUZEN, 2017) sobre os 100 filmes de maior faturamento de 2016, constatou-se que apenas 29% eram protagonizados por mulheres. Apesar do número relativa e proporcionalmente baixo, este ainda é considerado um recorde numérico de produções no histórico recente.

Outro ponto a ser ponderado é a influência que a televisão e o cinema possuem nas interpretações sociais dos papéis de gênero (GAUNTLETT, 2002 *apud* PELTON, 2015), observando que o “conteúdo televisivo é carregado com perspectivas ideológicas que ajudam a moldar e disseminar informações e ideias sobre a sociedade através de perspectivas culturais e políticas”<sup>4</sup> (AHMED; WAHAB, 2014, p. 46).

Daí a origem do presente trabalho: pensar o produto midiático de um ponto de vista crítico, procurando ponderar acerca de sua consonância com a sociedade que está em seu entorno, no sentido de verificar se há reflexo das interações coletivas ou difusão de um discurso a elas alheio por questões de distanciamento cultural ou interesse. Quais as características narradas e para que servem são perguntas que guiam o presente trabalho, que encontra em *Korra* um caso singular, cujas particularidades compõem o objetivo de explicitação do presente texto.

### **Representação feminina no cinema narrativo**

O cinema é considerado um aparelho de representação social e, como tal, produz imagens que transmitem visões de sua realidade, assim como o lugar do espectador como parte dela.

Tais imagens são resultado da codificação de signos fabricados por humanos (por sua vez, seres sociais). Desta forma, a fisicalidade do corpo pode ser enxergada socialmente como um signo, ou veículo de um significado social, sendo gerado culturalmente através de códigos e sujeito ao contexto histórico e a seus modos de produção de signos (LAURETIS, 1984).

Assim, no que diz respeito à representação de gênero, especificamente ao feminino, o estudo da semiótica pode analisar “como a imagem da mulher foi construída por códigos de representação cinematográfica”<sup>5</sup> (LAURETIS, 1984, p. 4), chegando-se à conclusão de que “o cinema dominante especifica a mulher em uma ordem natural e

---

<sup>4</sup> Tradução livre.

<sup>5</sup> Tradução livre.

---

social particular, definindo-a em certas posições de significado, estabelecendo-a em uma identificação determinada”<sup>6</sup> (LAURETIS, 1984, p. 15).

De fato, é no cinema narrativo que a representação da mulher como espetáculo, algo entremeado dentro da cultura, encontra sua expressão mais complexa e de maior circulação.

Levando-se em conta tais considerações, vários padrões de representação feminina podem ser identificados em obras audiovisuais.

Por exemplo, a crítica Anita Sarkeesian aponta cinco categorias de personagens femininas comumente encontradas em filmes, séries e histórias em quadrinhos, como explicadas em uma matéria no site da revista Galileu (2016):

- a) O Princípio Smurfette: caracterizado por histórias constituídas por um grupo de amigos homens acompanhados por uma personagem feminina, geralmente estereotipada. Alguns exemplos incluem a personagem Smurfette em *Os Smurfs* (personagem da qual se originou o termo), April em *As Tartarugas Ninja*, e Miss Piggy entre os *Muppets*.
- b) *Manic Pixie Dream Girl*: personagem feminina caracterizada por ser ferramenta narrativa como suporte ao protagonista masculino e assim seja a ele atribuído um aprendizado sobre a vida, sem, entretanto, ter um desenvolvimento próprio. Tais personagens costumam ser engraçadas, possuindo hábitos excêntricos, porém voltados à criar afinidade com o público, sendo apresentadas de maneira infantilizada. Claire em *Tudo Acontece em Elizabethtown*, Sara em *Doce Novembro*, e Penny Lane em *Quase Famosos* são apenas alguns exemplos.
- c) Mulheres em refrigeradores: ocorre quando uma personagem feminina é morta ou sofre de alguma maneira, de forma a servir como uma razão para o protagonista masculino ir à luta, procurando vingança. Personagens como Gwen Stacy, Elektra e Supergirl podem ser citados como exemplos deste padrão. Vale notar que quando este recurso é utilizado com personagens masculinos, estes costumam voltar à vida, melhores do que antes.

---

<sup>6</sup> Tradução livre.

- 
- d) Gravidez mística: geralmente ocorre nos gêneros de fantasia e ficção científica, em que a mulher engravida ou dá a luz a algo maligno. Isto separa as personagens femininas com base em seu gênero, além de transformar um processo biológico natural em algo temeroso. Alguns personagens que se enquadram neste perfil são Vivian de *American Horror Story*, Melisandre de *Game of Thrones*, e Bella Swan da saga *Crepúsculo*.
- e) A sedutora demoníaca: a personagem feminina é algum tipo de criatura sobrenatural que está disfarçada de humana e que usa sua sexualidade com o único objetivo de seduzir, manipular, matar e, às vezes até mesmo se alimentar de homens que foram atraídos por seus atributos. Alice de *Transformers: A Vingança dos Derrotados*, Jennifer de *Garota Infernal*, e Mística de *X-men* constituem alguns exemplos (MOREIRA, 2016).

Ainda, de acordo com o site *Animation World Network* (2008), foi realizada uma pesquisa que estudou mais de quatrocentos filmes considerados de alto faturamento, produzidos entre 1999 e 2006, assim como mil e trinta e quatro programas televisivos infantis. Os resultados revelaram que, além de serem minoria, meninas e mulheres eram retratadas de maneira “hipersexualizada” na maior parte das obras, caindo em três papéis de gênero identificados pelos pesquisadores como a seguir (em tradução livre):

- a) As sonhadoras: personagens femininas passivas que não possuem nenhum objetivo ou aspiração em particular, ou que sonham apenas com romance.
- b) As desestabilizadas: protagonistas que expressam ambição e são atingidas inadvertidamente pelo amor romântico.
- c) As destemidas: protagonistas que expressam objetivos e cujas escolhas as direcionam de acordo com sua ambição. Enquanto a destemida pode encontrar um par romântico, ela não é suscetível a aceitá-lo como o único prêmio, nem a desistir de sua busca (NAGEL, 2008).

Além disso, no mesmo estudo citado anteriormente que revelou a porcentagem de protagonistas femininas em filmes de 2016, também se encontram outros padrões

relevantes. A grande maioria das personagens femininas eram classificadas como brancas (76%) e apresentavam-se mais novas do que seus equivalentes masculinos. Também se mostraram menos prováveis de serem vistas no trabalho, realmente trabalhando ou retratadas em posições de liderança. Outro fato constatado é que a presença de protagonistas femininas é menor em filmes de ação (apenas 3%), cujos índices são seguidos por ficção científica e animações, ambas com 14% (LAUZEN, 2017).

Um censo realizado em 2016 no site *The Pudding* (2016) analisou os diálogos contidos nos roteiros de dois mil filmes produzidos entre as décadas de 1980 e 2010, descobrindo que, nestes, a maioria das falas eram ditas por homens. Dos trinta filmes da *The Walt Disney Company* analisados, por exemplo, vinte e dois possuem personagens masculinos com a maioria dos diálogos. Em quarenta e dois filmes de ação da década de 2010, apenas dois possuem uma maioria feminina nas falas (ANDERSON; DANIELS, 2016).

Estas disparidades entre as representações midiáticas de homens e mulheres ilustram outro ponto colocado por Lauretis em seu livro, que defende que qualquer imagem produzida dentro da cultura ocidental, principalmente as que se referem à mulher, é englobada no contexto de ideologias patriarcais, cujos valores e efeitos permeiam toda a sociedade e seus sujeitos, sejam estes homens ou mulheres (LAURETIS, 1984).

### **Representação feminina em obras de animação**

No caso de obras audiovisuais em animação, a situação não se mostra muito diferente do quadro exposto anteriormente. Um estudo nos anos 1990 sobre os desenhos animados na televisão americana concluiu que, antes da década de 1980, os personagens masculinos eram retratados como mais agressivos e fortes, enquanto as personagens femininas eram mais bonitas, espertas e representadas a partir de um ideal de beleza feminina. Depois de 1980, as personagens femininas começaram também a figurar em papéis de ação, porém, ainda continuavam sendo retratadas como tolas em papéis de comédia e menos inteligentes que seus colegas masculinos na maior parte das animações (THOMPSON; ZERBINOS, 1995 *apud* AHMED; WAHAB, 2014).

---

Ao longo dos anos, estudos buscaram analisar a representação de gênero em animações da *The Walt Disney Company*. No início dos anos 2000, foram analisados vinte e seis filmes de animação desta empresa, revelando que personagens masculinos costumam responder a situações emocionais de maneira física e, muitas vezes, violenta, figurando, assim, como fisicamente agressivos e emocionalmente não expressivos.

Personagens femininas, por outro lado, foram observadas como sendo dependentes e ocupadas com tarefas domésticas, dando-se ênfase em sua aparência em detrimento ao seu intelecto (HADDOCK et al., 2004 *apud* PELTON, 2015). Outros estudos também apontam que as representações de gênero em filmes dessa empresa permanecem praticamente iguais: homens são dominantes e resgatam as garotas, enquanto estas são retratadas como espertas, bonitas e *sexy* (ENGLAND, 2011 *apud* AHMED; WAHAB, 2014). Além disso, há “dados que apoiam a evidência que sugere que a imagem feminina associada com beleza é jovem, esbelta, e atraente e beleza é mais importante que cérebro”<sup>7</sup> (PELTON, 2015, p. 24).

Em uma análise feita em 2012 a respeito de cinco *blockbusters* animados hollywoodianos, lançados entre 2006 e 2008, constatou-se que, enquanto os personagens masculinos destes filmes apresentavam várias características diferentes, originando personagens diversificados, as personagens femininas constantemente apresentavam as mesmas características (com uma ou outra alteração, dependendo do filme). Os traços classificatórios de independente, responsável, útil e gentil foram usados para descrever as personagens femininas em todos os cinco filmes (MICHAEL et al., 2012).

A respeito dos desenhos animados exibidos na televisão, um estudo feito sobre a programação do canal *Cartoon Network* entre os meses de janeiro a junho de 2013 buscou analisar as representações de gênero em dez desenhos da emissora. Dentre as descobertas está o fato de que apenas um dos dez programas selecionados possui personagens femininas como protagonistas. Além disso, constatou-se que a principal diferença entre as personagens masculinas e femininas eram as roupas reveladoras e a aparência destas: “A maioria das personagens femininas foi mostrada com cabelo longo, olhos bonitos, e figura ideal com corpo muito magro e vestuário *sexy*”<sup>8</sup> (AHMED; WAHAB, 2014, p. 49).

---

<sup>7</sup> Tradução livre.

<sup>8</sup> Tradução livre.

---

De acordo com o estudo, 70,4% dos personagens masculinos eram representados como fortes e poderosos enquanto 90% das personagens femininas eram retratadas como atraentes e de forma sexualizada. Também foram identificados os seguintes traços comumente associados aos personagens masculinos dos desenhos analisados:

- a) Forte, tendo corpo musculoso e capacidade de luta, sempre pronto para o perigo.
- b) Corajoso, ou seja, sem medo de nada nem ninguém; sempre resgatando os outros personagens.
- c) Inteligente, de maneira a pensar racionalmente.
- d) Dominante, sempre mostrando supremacia e controle sobre os outros.

Em contrapartida, os seguintes traços foram identificados nas personagens femininas:

- a) Fisicamente fraca, de forma a ser abusada e vitimada por outros. Por vezes, se mostra passiva.
- b) Emocional e afetuosa, demonstrando cuidado com os outros personagens.
- c) Vestida de maneira sexualizada e atraente.
- d) Dependente dos outros, principalmente homens, por apoio e ajuda (AHMED; WAHAB, 2014).

## **A LENDA DE KORRA**

Baseando-se na pesquisa apresentada, este artigo buscou analisar a representação da personagem Korra, atendo-se a aspectos de ordem visual, psicológica e social.

A esfera visual diz respeito à aparência física da personagem, englobando cor da pele, vestuário, porte e proeza física. Os aspectos psicológicos se referem a traços de personalidade demonstrados através de suas atitudes, incluindo reações emocionais, bem como a sua inteligência em relação aos personagens masculinos. Por fim, a esfera social abrange o papel profissional da personagem e as impressões que os outros personagens expressam sobre ela, além de verificar se há algum interesse amoroso que interfira na jornada pessoal da personagem.

---

Para tanto, foram selecionados dois episódios dentre as quatro temporadas da série. O primeiro, “Bem-Vindo à Cidade da República”, é o episódio piloto e foi escolhido por ser a introdução da personagem e marcar as primeiras impressões da mesma no público. O segundo, “A Última Batalha”, é o último episódio da série, sendo escolhido por denotar o resultado final da jornada da protagonista. No entanto, aspectos pontuais de outros momentos da série também foram levantados conforme necessário.

*A Lenda de Korra* é a continuação da série animada *Avatar: A Lenda de Aang*, passando setenta anos do término desta. Neste universo alternativo, existem pessoas capazes de dominar um dos quatro elementos naturais (ar, água, fogo e terra), conhecidas como “dobradores”, e apenas uma pessoa capaz de dominar todos os quatro, tendo o título de “Avatar”. O Avatar é a ponte entre o mundo físico e o espiritual, sendo responsável por manter o mundo em equilíbrio e paz. Desta forma, esta pessoa é considerada a mais poderosa e importante neste universo. Seu espírito reencarna diversas vezes, sempre na próxima nação do ciclo (Nação do Fogo, Nômades do Ar, Tribo da Água e Reino da Terra).

### **Aspectos visuais**

Em “Bem-Vindo à Cidade da República”, a primeira aparição de Korra se dá como uma criança pequena e de aspecto visual mais volumoso que os demais personagens, de pele morena, olhos azuis e cabelo escuro. Ela veste calças largas e uma camiseta sem mangas que deixa exposta parte do abdome, além de não usar sapatos de qualquer tipo. Neste primeiro momento, ela também é mostrada dominando três dos quatro elementos, algo inusitado (nos princípios narrativos daquele universo) para alguém tão jovem. Assim, já neste vislumbre inicial da personagem, é possível notar a quebra de alguns dos padrões descritos anteriormente, como a cor de pele, a preocupação com a aparência e a destreza física.

A seguir, há a transição para uma cena de combate, onde Korra já é adolescente. Ela está treinando a dominação de fogo enquanto luta contra três oponentes ao mesmo tempo, derrotando-os facilmente. É visto que a dobra de fogo (bem como todas as outras dobras) requer grandes habilidades físicas, pois combina técnicas de artes marciais para que se possa controlar o elemento. Desta forma, perpetua-se a demonstração de sua destreza física excepcional em contraste com os paradigmas convencionais. Além disso,



Korra é retratada com um porte atlético, divergindo da figura ideal de beleza feminina frequentemente representada com um corpo que enaltece a magreza. Destes dois fatores nota-se um resultado que se caracteriza por um conjunto de traços comumente associados a personagens masculinos, como explicado previamente. Ainda nesta cena, ela usa um uniforme de treinamento por cima de suas roupas civis, de modo que apenas seus dedos, sua face e parte do seu pescoço e cabelos estão expostos. Isto contraria o modelo apresentado na pesquisa de personagens femininas hipersexualizadas e portando roupas reveladoras.

No decorrer do episódio, a personagem aparece com suas roupas comuns da Tribo da Água, que consistem de casaco, calças e botas espessas e largas, portanto apropriadas para o clima polar onde Korra reside. As únicas partes de seu corpo que permanecem expostas são a cabeça, as mãos e parte do pescoço. Seu cabelo é longo e preso em duas mechas em cada lado do rosto, com o restante amarrado no topo da cabeça. Em ambientes mais quentes, como quando ela vai à Cidade da República, seu figurino não muda exceto pelo casaco que é removido, revelando seus braços. Então pode-se ver uma braçadeira em seu braço direito, além de uma espécie de bracelete, cobrindo ambos seus antebraços. Aqui, permanece a quebra com o padrão de hipersexualização feminina.

Por fim, outro momento de proeza física surge quando Korra enfrenta três gângsteres que estão ameaçando um lojista. Os três são dobradores que demonstram força física e habilidade, mas ela os derrota com relativa facilidade. Na cena seguinte, ela é perseguida por vários policiais que têm trabalho para capturá-la. Novamente, reitera-se a destreza física da personagem.

Em “A Última Batalha”, pode-se observar algumas mudanças no visual de Korra. Sua blusa ficou mais escura, apesar de manter o mesmo corte; suas botas se tornaram mais finas, o que é coerente ao se considerar que ela passou a residir em um local com temperaturas mais amenas; seu cabelo está curto e ela usa luvas que expõem apenas os seus dedos e bíceps. Ao final do episódio, Korra atende um casamento, usando uma saia longa e uma blusa de mangas largas que deixam aparecer seus ombros, além de acessórios como braceletes, braçadeiras e um colar. Em ambas as cenas, é possível constatar que a personagem se mantém coerente em seu aspecto visual e, apesar da última cena demonstrar um cuidado da personagem com sua aparência física,

---

este é justificado pela ocasião, além de ser retratado de maneira dissonante dos padrões citados anteriormente.

A primeira metade deste episódio inteiro mostra Korra em combate com a antagonista, Kuvira. Ela é retratada com habilidades de dominação, incluindo a dobra de metal, uma especialidade rara dentro deste universo. No fim, Korra é capaz de derrotar Kuvira e proteger toda a cidade de uma arma de destruição em massa utilizando seu próprio corpo e energia espiritual (esta última sendo algo trabalhado durante toda a série como uma dificuldade para Korra). Neste momento, consolida-se definitivamente a personagem como um dos seres mais poderosos (se não o mais poderoso) dentro deste universo, o que mais uma vez rompe com os modelos convencionais de representação feminina no que diz respeito à força física e pró-atividade.

### **Aspectos Psicológicos**

Durante a série, alguns traços de personalidade podem ser identificados na personagem e que se traduzem em suas atitudes. Já em sua primeira aparição no episódio piloto, Korra demonstra confiança em suas habilidades ao afirmar *“I’m the Avatar. You gotta deal with it!”*<sup>9</sup>. Essa mesma confiança aparece mais tarde quando ela enfrenta os três gângsteres na Cidade da República: ela não transparece medo algum, parecendo animada com a possibilidade da luta, exibindo suas habilidades e provocando os criminosos. Estas atitudes demonstram sua coragem e presteza, subvertendo estereótipos femininos de fraqueza e passividade.

Outro traço apresentado pela personagem é a teimosia e determinação, sendo a estes que ela recorre ao se deparar com obstáculos. Isto pode ser visto primeiramente quando lhe dizem que não poderá começar seu treinamento de dobra de ar (essencial para sua formação como Avatar). Após um momento de decepção, ela decide ir para a Cidade da República atrás de Tenzin (seu mestre de ar) assim mesmo (novamente mostrando sua diligência). Em um segundo momento, ela desafia a autoridade da polícia, fugindo e, ao ser presa, exigindo ver a chefe de polícia quando sua explicação não surte efeito. Os dois casos expressam o caráter dominante da personagem, que se põe em controle da própria vida, sendo esta uma característica convencionalmente masculina conforme pesquisa apresentada anteriormente.

---

<sup>9</sup> Tradução livre: “Eu sou o Avatar. Vocês vão ter que lidar com isso!”

---

Korra também traduz sua inteligência e capacidade de pensar por si ao questionar constantemente as decisões de figuras de autoridade, especialmente as que têm o poder de afetar a sua vida. Há três momentos no episódio piloto em que isso ocorre: ao contestar Tenzin (duas vezes, ao começo e final do episódio) sobre morar na Cidade da República e começar seu treinamento e ao desafiar Bei-Fong, chefe de polícia, indagando sobre sua mãe e a aliança que esta tinha com o último Avatar. No fim, Tenzin finalmente admite que Korra está certa e seu treinamento deve começar.

Vale ressaltar que, apesar de inteligência ser citada como um atributo encontrado em personagens de ambos os gêneros, também é colocado que, em animações, a capacidade intelectual dos personagens masculinos costuma superar a dos femininos. Portanto, ao propor um personagem masculino admitindo um erro de julgamento e um feminino como portadora da razão, *A Lenda de Korra* quebra este preceito.

Ela demonstra sua animação de forma física, pulando e dando socos no ar, algo apresentado durante a pesquisa como uma característica constatada em personagens masculinos. Em contrapartida, se mostra afetuosa com seu animal de estimação, a Tenzin e seus filhos, abraçando-os quando recebe a notícia de que pode ficar na cidade, o que revela seu lado emocional – uma característica convencionalmente feminina. Este é um traço que permanece durante a série, sendo que em “A Última Batalha”, Korra pode ser vista abraçando todos os seus amigos.

Também exhibe algumas características consideradas negativas, como desrespeito ao sair abruptamente de um jantar com Tenzin, batendo a porta atrás de si, ou desconsideração, ao atrapalhar todo o fluxo do trânsito e destruir ruas e lojas ao lutar contra os gângsteres. Outra circunstância é que se mostra ingênua com relação ao funcionamento da cidade, resultado de sua criação isolada no polo sul.

Enfim, um traço marcante que permeia toda a série e que é trabalhado durante o arco da protagonista é o fato de que ela sempre prefere abordar as situações mais por meio da ação do que da conversa (como mencionado em ocasião anterior, um traço comumente masculino). Uma mudança neste sentido ocorre no final, quando Korra tenta dissuadir Kuvira a disparar sua arma de destruição em massa.

No episódio final, pode-se notar uma evolução psicológica na personagem, que se mostra mais madura e sábia em decorrência de sua jornada. Ela é honesta quanto aos seus sentimentos, demonstrando autoconhecimento ao falar de si mesma para Kuvira,

---

além de se mostrar vulnerável ao expor suas inseguranças e medos. Sua conversa com Kuvira exprime empatia e três vezes ela demonstra compaixão para a antagonista: ao tirá-la dos escombros causados pelo robô de Kuvira; ao se pôr em frente dela para protegê-la de um raio de energia espiritual; e ao ajudá-la a cruzar o portal do mundo espiritual para o físico. Toda esta série de acontecimentos está em concordância com padrões de gênero apresentados previamente, que colocam a personagem feminina como alguém mais ligada ao lado emocional e afetivo.

No final, ela também exibe humildade, agradecendo seus amigos e dizendo que ainda tem muito a fazer e aprender. Além de tudo, seu desejo de ajudar os outros e cumprir sua função como Avatar pode ser constatado nos dois episódios, indo diretamente contra o estereótipo de gênero descrito anteriormente como “as sonhadoras”.

### **Aspecto Social**

Korra é o Avatar, ou seja, possui a posição de maior poder e responsabilidade dentro do universo, o que lhe garante respeito e alguma autoridade sobre outros personagens, na maioria das vezes. Toda a sua jornada pessoal se baseia nesta função, em aprender o necessário para se tornar um Avatar pleno, opondo-se, assim, aos dados coletados no estudo da San Diego State University no que diz respeito à representação do papel profissional da mulher em filmes.

Dois personagens diferentes a chamam de “forte” no piloto, enquanto outros a têm como imprudente, corroborando o que é retratado em seus aspectos visuais e psicológicos. Seus amigos confiam em sua liderança e demonstram afeto e preocupação durante o episódio final. Tenzin, seu mestre, a reconhece como Avatar e, ao final, vai além, reconhecendo todo o seu esforço e o trabalho que conseguiu realizar como tal. Ambas as ocasiões fortalecem a posição de protagonismo da personagem.

Quanto a interesses amorosos, apenas no último episódio há a indicação de que ela começou um relacionamento com a personagem Asami. Nas temporadas anteriores, ela namorou Mako brevemente, sem que isso interferisse em seu objetivo principal, tendo permanecido sozinha na maior parte do tempo – fato que a distancia do estereótipo de gênero conhecido como “as desestabilizadas”.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se observar os três aspectos analisados em conjunto, é possível perceber que, de maneira geral, Korra quebra com os padrões de representação feminina denotados na pesquisa realizada, evitando, por exemplo, os estereótipos relatados por Anita Sarkeesian (2016). Ainda que, por vezes, a protagonista apresente características condizentes com padrões de gênero tradicionais, em nenhum momento ela é reduzida a estes atributos. De modo contrário, ela manifesta, também, características que não se encaixam em estereótipos femininos e que, como se constatou em algumas ocasiões, pertencem tradicionalmente ao universo masculino representado em obras audiovisuais.

Ao combinar signos culturalmente codificados como parte de ambos os espectros de gênero, Korra se torna uma personagem única, que escapa às limitações definidas em estereótipos ao mesmo tempo em que se mantém reconhecível ao público.

Como um produto audiovisual, *A Lenda de Korra* é também um veículo de propagação dos ideais da realidade social em que se insere, podendo contribuir para a manutenção ou alteração do estado atual desta realidade. No caso de sua protagonista, a animação se coloca como um agente de mudança social ao romper com padrões estabelecidos e propor outra visão do papel da mulher dentro desta realidade social.

Esta obra, é possível concluir, constitui um exemplo acerca da condução de mensagens ao público que procuram estabelecer diálogos e discussões mais condizentes com características e condutas observadas cotidianamente, desprovida do distanciamento discursivo que potencialmente carrega o reforço impositivo de modelos preconcebidos pela indústria audiovisual.

Cabem ainda, futuras análises a respeito desta personagem acerca de questões não abordadas neste artigo, assim como futuros estudos sobre o universo de *Avatar* como um todo.

---

## REFERÊNCIAS

AHMED, Shumaila; WAHAB, Juliana Abdul. Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network. **Asian Social Science**, [s.l.], v. 10, n. 3, p.44-53, 27 jan. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5539/ass.v10n3p44>>. Acesso em: 03 jul. 2017.

ANDERSON, Hanah; DANIELS, Matt. Film Dialogue: from 2,000 screenplays, Broken Down by Gender and Age. 2016. **The Pudding**. Disponível em: <<https://pudding.cool/2017/03/film-dialogue/index.html>>. Acesso em: 03 jul. 2017.

LAURETIS, Teresa de. **Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema**. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

LAUZEN, Martha M.. **It's a Man's (Celluloid) World: Portrayals of Female Characters in the Top 100 Films of 2016**. San Diego: Center For The Study Of Women In Television & Film, 2017. Disponível em: <<http://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2017/02/2016-Its-a-Mans-Celluloid-World-Report.pdf>>. Acesso em: 03 jul. 2017.

LEGEND of Korra, The: Book 1. [s.l.]: **Nickelodeon Animation Studio**, 2012. Son., color. Legendado.

LEGEND of Korra, The: Book 4. [s.l.]: **Nickelodeon Animation Studio**, 2014. Son., color. Legendado.

MICHAEL, Edwin et al. A Comparative Study of Gender Roles in Animated Films. **Global Journal Of Human Social Science**. [s.l.], p. 73-78. mar. 2012. Disponível em: <[https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi\\_ntzy\\_u3UAhWMIJAKHfa4AewQFggnMAA&url=https://socialscienceresearch.org/index.php/GJHSS/article/download/316/275/&usg=AFQjCNFWIc00MOOfnARZQnc5iYffshnddQ](https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi_ntzy_u3UAhWMIJAKHfa4AewQFggnMAA&url=https://socialscienceresearch.org/index.php/GJHSS/article/download/316/275/&usg=AFQjCNFWIc00MOOfnARZQnc5iYffshnddQ)>. Acesso em: 03 jul. 2017.

MOREIRA, Isabela. 5 estereótipos de personagens femininos utilizados na ficção. 2016. **Galileu**. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/03/5-estereotipos-de-personagens-femininos-utilizados-na-ficcao.html>>. Acesso em: 03 jul. 2017.

NAGEL, Jan. Gender in Media: Females Don't Rule. 2008. **Animation World Network**. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/gender-media-females-dont-rule>>. Acesso em: 03 jul. 2017.

PELTON, Tiffany Jade. **Marketing of Gender Stereotypes through Animated Films: A Thematic Analysis of the Disney Princess Franchise**. 2015. 94 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Journalism And Media Studies, University Of Nevada, Las Vegas, 2015. Disponível em: <<http://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/2411/>>. Acesso em: 03 jul. 2017.