



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
CÂMPUS UNIVERSITÁRIO DE RONDONÓPOLIS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**GÊNERO E EDUCAÇÃO: AS REPRESENTAÇÕES DO FEMININO NA ANIMAÇÃO
“HORA DE AVENTURA”**

PAULA AKEIME UMEKAWA

**RONDONÓPOLIS-MT
2019**

PAULA AKEIME UMEKAWA

**GÊNERO E EDUCAÇÃO: AS REPRESENTAÇÕES DO FEMININO NA ANIMAÇÃO
“HORA DE AVENTURA”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, na Universidade Federal de Mato Grosso, Campus Universitário de Rondonópolis, como requisito parcial para a qualificação no Curso de Pós-Graduação em Educação. Nível Mestrado.

Orientador: Dr. Flávio Vilas-Bôas Trovão.

RONDONÓPOLIS-MT
2019



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
Avenida dos Estudantes, 270 – Campus Universitário de Rondonópolis -
Rondonópolis/MT - Tel: (66) 3410-4035 – E-mail: ppgedu@ufmt.br

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: GÊNERO E EDUCAÇÃO: AS REPRESENTAÇÕES DO FEMININO NA ANIMAÇÃO “HORA DE AVENTURA”

AUTORA: PAULA AKEIME UMEKAWA

Dissertação defendida e aprovada em _____ de _____ de 2019.

Composição da Banca Examinadora:

Presidente da Banca/Orientador: Doutor **Flávio Vilas Bôas-Trovão**
Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO (UFMT)

Examinadora Interna: Doutora **Raquel Gonçalves Salgado**
Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO (UFMT)

Examinadora Externa: Doutora **Constantina Xavier Filha**
Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL (UFMS)

Examinadora Suplente: Doutora **Carmem Lúcia Sussel Mariano**
Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO (UFMT)

Rondonópolis, _____ de _____ de 2019.

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

U49g Umekawa, Paula Akeime.

Gênero e Educação: as representações do feminino na animação “Hora de Aventura” / Paula Akeime Umekawa. -- 2019
126 f. : il. color. ; 30 cm.

Orientador: Flávio Vilas-Bôas Trovão.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Programa de Pós-Graduação em Educação, Rondonópolis, 2019.

Inclui bibliografia.

1. Educação. 2. Gênero. 3. Animação. 4. Representações. 5. Pedagogias Culturais. I. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai, Claudio Toshio Umekawa, que passou a me apoiar nas minhas escolhas profissionais e orientou nas decisões que tomei durante o Mestrado. Além disso, cuidou das tarefas domésticas e outras atividades que as crises de ansiedade me impediam de realizar. E me mostrava um sorriso despreocupado quando tudo parecia perdido.

Aos meus amigos do Mato Grosso, São Paulo, Brasília e Rio de Janeiro. Por todo apoio emocional e momentos divertidos juntos. Pelas risadas, jogatinas de madrugada, memes e os abraços seguidos de choros. Essa rede de apoio foi muito importante para superar muitos momentos difíceis e perceber a minha própria força.

Ao Cayron Henrique Fraga, pelo apoio e ter acreditado em mim no momento que eu mais desacreditei na Educação. Por ter persistido e pela paciência de me encorajar a montar meu projeto de pesquisa, além de ajudar com outras atividades de estudos do Mestrado. Pelas tardes juntos e cafés que aqueciam a minha vontade de continuar com a pesquisa.

Ao meu orientador, Professor Doutor Flávio Vilas-Bôas Trovão, por me dar a chance e o voto de confiança com a minha pesquisa, todas as orientações de pesquisa e de vida, por compartilhar seus momentos difíceis enquanto pesquisador e professor, pela paciência e preocupação com a minha vida acadêmica e pessoal. Pelo apoio tanto no Mato Grosso quanto em São Paulo, por ter expandido meus horizontes e expectativas de vida. Pela parceria profissional e torcida pelo meu sucesso e amadurecimento como se fosse um pai (mesmo pedindo para que o não enxergasse assim). Por ajudar a adquirir livros importantes para a pesquisa e indicações de autores fundamentais para nortear futuros projetos. Pelo senso de humor e conselhos realistas nos momentos mais difíceis. Por ser um profissional admirável e sério com o seu trabalho, fonte de inspiração que sempre senti desde o momento que o conheci. E por ter acreditado muito mais na minha pesquisa do que eu mesma, além de não ter me permitido desistir do tema, por inseguranças pessoais. Mas também ter me dado espaço para realizar, com autonomia, as minhas atividades e ter crescido muito com isso.

À Professora Doutora Irene de Araújo Machado, por ter me selecionado como aluna especial da sua disciplina “Semiótica da Montagem” na Escola de Comunicações e Artes-USP. Pela paciência e compreensão das ausências devido aos compromissos no Mato Grosso, por toda humildade de ensinar conceitos de uma área totalmente diferente da Educação, disponibilidade de ajudar com os estudos dos textos e avaliação dos meus ensaios. Ter contato com a Pós-graduação da USP, sobretudo na área específica de audiovisual, fomentou o interesse pelo tema da pesquisa e expandiu meus horizontes.

A todos os colegas do Programa de Pós-graduação em Educação, em especial à Francyslene, Sandra e Simone. Aos calouros, em especial à Bruna. Todas foram importantes para compartilhar conhecimento, apoiar nas publicações, conversar sobre os textos, rir durante os cafés, desabafar sobre as dificuldades. Desejo a todas e todos, sucesso após essa jornada.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Educação, em especial à Professora Doutora Raquel Salgado que esteve disposta a contribuir e permitir participar do grupo de estudos sobre gênero. Ao restante do corpo docente que a todo momento tanto nas aulas quanto nas conversas descontraídas conseguiam ensinar algo para a pesquisa e postura profissional. À Carmem Lúcia Sussel Mariano Gomes por aceitar compor a banca examinadora.

Ao Professor Mestre Bruno do Prado Alexandre, por ter dado a oportunidade do estágio docência na disciplina de “História Social da Mulher” e contribuído para muitas leituras e discussões sobre gênero, além de me permitir ter a experiência de lecionar no nível da graduação. Frequentar e contribuir para essa disciplina superou minhas expectativas por conta da parceria e tratamento horizontal, além da gratificação de abrir espaço para expor a minha pesquisa e interessar estudantes de outros cursos sobre o tema.

À equipe administrativa do Programa de Pós-graduação em Educação, em especial à Daniela e Anabel, duas profissionais muito sérias e pacientes. Por toda ajuda e preocupação que tiveram comigo.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo financiamento dessa pesquisa e confiança no meu trabalho.

A todos que se interessarem pela minha pesquisa ou tiverem curiosidade sobre o tema, é possível pesquisar sobre as nossas paixões de maneira comprometida! Desejo boa sorte à todas e todos que queiram analisar produtos midiáticos através dos estudos culturais, é uma área apaixonante e interessante!

“To live life, you need problems. If you get everything you want the minute you want it, then what’s the point of livin’?”

(JAKE, THE DOG)

RESUMO

A presente pesquisa analisa as representações do feminino na animação estadunidense "Hora de Aventura" (2010), sendo esta a fonte de pesquisa, criada pelo animador Pendleton Ward, dirigida pelo Larry Leichliter, produzida pelos estúdios *Cartoon Network Studios* e *Frederator Studios*. A animação é exibida no canal de televisão por assinatura *Cartoon Network™*, encerrando a produção em 2018 e totalizando 10 temporadas. Para a pesquisa, foi delimitada a primeira temporada e as duas personagens Princesa Jujuba e Princesa Caroço como objeto de pesquisa para serem analisadas a partir de alguns planos e cenas. A narrativa da animação é sobre os protagonistas Finn e Jake, respectivamente um garoto e seu cachorro, que se aventuram pela "Terra de Ooo", cenário pós-apocalíptico que se divide em vários reinos. A maioria das representações femininas são princesas desses diferentes reinos, portanto, problematizar como elas são construídas e quais sentidos elas possam ter para a narrativa são o foco da pesquisa. Por se tratar de um produto midiático, a animação é analisada a tomando como base os estudos culturais, trazendo reflexões da relação entre cultura e mídia enquanto instrumentos pedagógicos. O estudo aponta em "Hora de Aventura" diferenças de feminilidades entre as princesas, apresentando elementos que subvertem as clássicas representações de princesas, como aquelas criadas e consagradas pelos estúdios Disney, enquanto mulheres frágeis que sonham em se casar e ter uma vida com um "final feliz". Todavia, também é possível perceber reprodução desses estereótipos em alguns momentos na narrativa e refletir até que ponto as representações aqui analisadas estão subvertendo ou conservando a ideia clássica do que é ser uma princesa em animação. Para isso, a pesquisa não se limita apenas à narrativa e ao contexto de produção, mas é ressaltado o papel da linguagem da animação e a montagem dos planos e cenas que podem contribuir nas afirmações dos sentidos construídos. Na conclusão, são apontadas as análises sobre as animações, sobretudo o fato de estas não serem inocentemente construídas, apesar de serem um produto midiático com fins de entretenimento ao público infanto-juvenil. Portanto, consideramos importante analisar essas fontes que carregam múltiplos sentidos e representações de determinados grupos sociais atuando como uma forma de pedagogia cultural direcionada para um público determinado.

Palavras-chave: Educação; Gênero; Animação; Representações; Pedagogias Culturais.

ABSTRACT

The present research analyzes the representations of the feminine in the american animation "Adventure Time" (2010), being this the source of research created by animator Pendleton Ward, directed by Larry Leichliter, produced by the studios Cartoon Network Studios and Frederator Studios. The animation is displayed on the television channel Cartoon Network™, closing production in 2018 and totaling 10 seasons. For the research, the first season and the two characters Bubblegum Princess and Lumpy Space Princess, as research object, to be analyzed from some plans and scenes. The narrative of animation is about the protagonists Finn and Jake, respectively a boy and his dog, who adventure by the "Land of Ooo", post-apocalyptic scenario that is divided in several kingdoms. Most of female representations are princesses of these different realms, therefore, how they are constructed and what senses they may have for the narrative are the focus of research. Because it is a media product, the animation is based on cultural studies, reflecting on the relationship between culture and media as pedagogical tools. The study points to "Adventure Time" differences of femininity between the princesses, presenting elements that subvert the classic representations of princesses, like those created and consecrated by Disney studios, while frail women who dream of getting married and having a life with a "happy ending". However, it is also possible to realize reproductions of stereotypes at some point in the narrative and reflect to what extent the representations analyzed here are subverting or retaining the classical idea of what it is to be a princess in animation. For this, the research is not limited only to narrative and context of production, but it is emphasized the role of the language in the animation and the and the assembly of plans and scenes that can contribute to the affirmations of the senses built. In the conclusion, the analyzes of the animations are pointed out, especially because they are not innocently constructed, even when they are media product for the purpose of entertainment for children and youth. Therefore, we consider it important to analyze these sources that carry multiple meanings and representations of certain social groups acting as a form of pedagogy aimed at a specific audience.

Keywords: Education; Gender; Animation; Representations; Cultural Pedagogies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Hora de Aventura, Cartoon Network™..	57
Figura 2. Mapa “Terra de Ooo”.....	59
Figura 3. Figura 3: Autorretrato de Pendleton Ward – Mark Hill / Cartoon Network™.....	60
Figura 4. Cartões de título do episódio piloto	62
Figura 5. Logotipo da animação “Hora de Aventura”, original	65
Figura 6. Logotipo da terceira edição do jogo <i>Dungeons & Dragons</i> ..	66
Figura 7. Personagem Pen, do episódio piloto de “Hora de Aventura”..	67
Figura 8. Personagem Jake, do episódio piloto de “Hora de Aventura”.	68
Figura 9. Rei Gelado.....	69
Figura 10. Reino Gelado.....	69
Figura 11. Princesa Jujuba.....	69
Figura 12: Reino Doce.....	69
Figura 13. Princesa Jujuba sequestrada	70
Figura 14. Bordão “É hora de aventura!”	70
Figura 15. Jake conversando com Lady Íris.....	70
Figura 16. Pen congelado.	70
Figura 17. Pen encontra Abraham Lincoln.....	71
Figura 18. Abraham Lincoln aconselha Pen.....	71
Figura 19. Rei Gelado fugindo com a princesa.	72
Figura 20. Pen resgatando a princesa.	72
Figura 21. Lady Íris após o resgate.....	72
Figura 22: Princesa Jujuba e Pen felizes	72
Figura 23. Princesa Jujuba agradece Pen	73
Figura 24. Princesa Jujuba beija Pen.....	73
Figura 25: Princesa Jujuba, <i>modelsheet</i> do episódio 94.	74
Figura 26. Reino Doce.....	75
Figura 27. Vestimentas da Princesa Jujuba..	75
Figura 28. Cartão de título, episódio 1 de Hora de Aventura (2010)..	80
Figura 29. Princesa Jujuba fazendo o soro.	82
Figura 30. Fumaça de reação do soro.	82

Figura 31. Cartão de título, episódio 7 de Hora de Aventura (2010).	83
Figura 32. Agradecimento da Princesa Jujuba.	85
Figura 33. Princesa Jujuba abraça Finn	85
Figura 34. Jake observando o abraço.....	86
Figura 35. Hora da Festa.	86
Figura 36. Rei Gelado provocado.....	86
Figura 37. Beijando a suposta “princesa”	86
Figura 38. Mordomo Menta.....	87
Figura 39. Chegada dos heróis na festa.	87
Figura 40. Explicação da massagem	88
Figura 41. Massagem de Ricárdio	89
Figura 42. Saudação da Princesa Jujuba.....	90
Figura 43. Ricárdio avista a Princesa Jujuba	91
Figura 44. <i>Modelsheet</i> da personagem Ricárdio	92
Figura 45. Ricárdio se apresentando.....	94
Figura 46. Ricárdio saudando a princesa.....	94
Figura 47. Ricárdio dançando com a princesa.....	95
Figura 48. Princesa Jujuba inclinada	95
Figura 49. Ricárdio próximo do rosto da princesa.	95
Figura 50. Finn gritando com a Princesa Jujuba e “parando o baile”	98
Figura 51. Ricárdio atacando a Princesa Jujuba.	98
Figura 52. Princesa Jujuba cuida de Ricárdio.	101
Figura 53. Princesa Jujuba admite o engano	101
Figura 54. Outro agradecimento por ser salva.....	102
Figura 55. Princesa Jujuba assegura Finn.....	102
Figura 56. Rascunho do cartão de título, episódio 2 de “Hora de Aventura” (2010).....	103
Figura 57. Cartão de título, episódio 2 de “Hora de Aventura” (2010).....	104
Figura 58. Cerimônia do Chá de Marshmallow	105
Figura 59. Mordida da Princesa Caroço	105
Figura 60. Finn sendo transportado	107
Figura 61. Terra do Caroço através do portal.....	107
Figura 62. Chegada na Terra do Caroço	107

Figura 63. Visão geral da Terra do Caroço	108
Figura 64. Ambientes explorados da Terra do Caroço no episódio	109
Figura 65. Casa da Princesa Caroço	113
Figura 66. Ponto das Beijocas	114
Figura 67. Aviso uso de carros parte 1	114
Figura 68. Aviso uso de carros parte 2	114
Figura 69. Pai da Princesa Caroço.....	117
Figura 70. Mãe da Princesa Caroço.....	117
Figura 71. Pais da Princesa Caroço	118

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1. ESTUDOS CULTURAIS E INFÂNCIA	30
2. GÊNERO E A QUESTÃO DO FEMININO	45
3. REPRESENTAÇÕES DOS FEMININOS EM “HORA DE AVENTURA”.....	57
3.1. Hora de Aventura (2010) – A animação	57
3.2. A Princesa Jujuba	74
3.2.1. Análise do episódio “Ricárdio, O coração” (2010).....	83
3.3. A Princesa Caroço	103
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	121
REFERÊNCIAS	123

INTRODUÇÃO

Assim como para o estudioso das animações Leonard Maltin (1987), eu amo desenhos animados. As animações fizeram parte da minha vida desde a infância até o presente. Lembro que de todas, as animações japonesas ganhavam minha atenção, uma vez que eu e meu pai ficávamos até tarde da noite assistindo os variados desenhos nos canais por assinatura do Cartoon Network™ e Locomotion™, comendo salgadinhos e bebendo refrigerante juntos. Essa era a “nossa tradição”, assim como alugar fitas de desenhos para todo o final de semana, afinal, só devolveríamos na segunda-feira. Minha infância foi construída por vários desenhos tais como “Samurai X” (1996), “*Sailor Moon*” (1992), “*Sakura Card Captors*” (1998), “*Pokemon*” (1997), “*Digimon*” (1999), “*Inuyasha*” (2000) e tantos outros. Todos estes me diziam para nunca deixar de ser quem eu sou e, assim, construí minha identidade e me relacionei com outras crianças, sem ter vergonha de mostrar os meus gostos pessoais e valorizava o “poder da amizade”, mensagem marcante nessas animações. Através dessas representações construí boa parte da minha personalidade, inspirada pela cultura japonesa presentes nessas animações, além da minha própria descendência. Baseado nisso, os desenhos nortearam muitas noções que eu tenho de estética, comportamento e orgulho da minha etnia. Portanto, a relação que tive com as animações não se limitaram à uma forma de entretenimento durante a “fase” da infância, elas possibilitaram a construção da minha personalidade e identidade, da minha cultura, de ter seriedade em assistir, valorizando o trabalho da produção, por mais que a narrativa não atendessem ao público adulto; de perceber as diferenças entre o ocidente e oriente, baseadas nas representações; de até hoje poder me relacionar e conhecer pessoas de diversas faixas etárias que também assistem essas animações, e, sobretudo agora, na pesquisa, encontrei uma maneira de utilizar toda essa cultura midiática em minha própria formação profissional.

Não me contentando em apenas assistir as animações, senti interesse em aprender a desenhar o estilo do traço das animações japonesas. Inspirada pela minha mãe, que pintava telas (lindas!) mas, ao mesmo tempo, desestimulava-me a “não perder tempo desenhando” e sim, “em focar nos estudos”, hoje consigo unir essas duas possibilidades. Eu não desisti de aprender, pois, os personagens me diziam para nunca desistir do que eu gostava. Anos mais tarde, no ensino médio, sentia vontade de me tornar *mangaká* (profissional que cria os *mangás*, os quadrinhos japoneses), mas logo desisti desse sonho muito distante da minha realidade financeira e do mercado de trabalho ocidental. Acabei cursando Licenciatura em

História e, ao mesmo tempo, o curso de Direito, ambos obrigados pelos os meus pais. Na metade desses cursos, não me identificava com nenhum deles. Ainda assim, continuei tendo como *hobby* em desenhar e assistir animações, além de jogar jogos *online* com os amigos de variados lugares do Brasil.

Certo dia uma professora do curso de Licenciatura em História percebeu meu desânimo, a Professora Ma. Paula Sampaio. Após muitas conversas e trocas de relatos de experiências, eu tive meu primeiro contato com o movimento feminista e teorias sobre as mulheres. Esse momento de cuidado em perceber que um estudante precisava ser ouvido me motivou a querer ser professora, e passei a me interessar pelo curso de Licenciatura em História. Com a chegada do Professor Dr. Flávio Trovão com as suas aulas e análises de filmes, relacionando com os textos das aulas, tive a motivação para estudar algo da mesma área, e este me recomendou a obra em quadrinhos “Maus”, de Art Spiegelman. Naquela época e até para o Mestrado, eu não quis pesquisar sobre animações ou quadrinhos japoneses por ignorância em reconhecer que elas carregam representações tão importantes quanto as produções norte-americanas.

Em 2015 eu já estava atuando como professora recém-graduada e com muita vontade em colocar em prática todas as ideias criativas e euforia para ensinar da forma mais divertida o possível. Consegui trazer discussões com uso de animações japonesas, analisar vídeoclipes contemporâneas, ir trabalhar fantasiada com o tema da aula, ilustrar os conceitos, passar a maior parte do tempo no recreio com os estudantes ao invés na sala dos professores, propor atividades com fotografias e gravação de vídeos entre outras atividades no pátio da escola. A maior parte do tempo foi divertido ter essa relação com os estudantes, mas isso incomodou certos colegas de trabalho, principalmente envolvendo temáticas sobre gênero e a forma como eu construía as minhas aulas. Passei muitos episódios de confrontos e tive que aprender a dar as minhas aulas de maneira mais discreta. Todavia, não suportei resistir o ano letivo nesse embate de críticas e censuras e isso resultou em alguns problemas pessoais ao final do contrato. No ano seguinte não consegui oportunidade de trabalho e permaneci afastada das aulas e das teorias, chegando a desacreditar na Educação e todo o esforço que tive naquele ano em resistir para fazer o melhor aos meus estudantes. Hoje em dia reconheço que esse esforço valeu a pena, pois, ainda muitos deles me procuram com mensagens emocionantes e saudações.

Com muita insistência de amigos resolvi tentar novamente desenvolver uma pesquisa, na área de gênero, ainda que sentisse muita resistência às teorias de Educação e a prática escolar. Felizmente, no Mestrado em Educação da UFMT/CUR, a minha perspectiva sobre a

escola e a educação mudaram, pude enxergar muita coisa que poderia ter feito diferente, e adquirir ferramentas que podem me embasar teoricamente para me posicionar frente às críticas que eram muito mais pessoais que profissionais. Além disso, desconstruí muitas ideias e relações enquanto jovem adulta com as crianças e adolescentes, não limitando apenas em uma relação horizontal entre educadora e estudantes. Foi possível enxergar a Educação além da sala de aula, em vários espaços, inclusive nos produtos midiáticos. Com isso, passei a olhar com mais seriedade as possibilidades teóricas das animações japonesas que sempre me instigaram e que pretendo desenvolver, se bem sucedida nessa empreitada do Mestrado, em uma futura pesquisa de doutorado.

A animação “Hora de Aventura” (2010) sempre chamou a minha atenção pela presença do RPG (*role playing game*, traduzido como “jogo de interpretação de papéis”) que também faz parte da característica de vários *jogos online* marcantes da minha vida, a possibilidade de querer ser outro personagem e estar em outros mundos. Os filmes de princesas produzidos pela Disney me chamavam atenção, mas eu me recusava a performar muita feminilidade, pois não queria ser salva por nenhum príncipe encantado; eu queria ser forte como as personagens protagonistas das animações japonesas, que se transformavam e salvavam suas amigas. Diante disso, voltei meu olhar pela personagem da Princesa Jujuba, por querer governar sozinha seu “Reino Doce”, todo feito de doces e habitantes “fofos”. Porém minha identificação maior foi com a Princesa Caroço, taxada pelos seus pais como a filha revoltada por apenas se impor e querer ter autonomia em suas escolhas, além do modo sarcástico e atrapalhado de ser, suas gírias e gestos. De todas as princesas que tive contato, apenas a Mulan (1998) possibilitou uma certa representação, principalmente por conta da sua etnia asiática. Mas a personalidade da Princesa Caroço e o seu discurso passivo e agressivo, ao mesmo tempo que é hilário, fez-me perceber muitas características diferentes e únicas que não via representado até então em outras princesas. Apesar de ser uma adolescente quando assisti pela primeira vez a animação, identifiquei que a narrativa foi se tornando cada vez mais complexa com o desenrolar da trama nas temporadas seguintes, assim como as outras personagens iam amadurecendo. Tomando todas essas reflexões, percebo que essa animação não foi construída com um cunho educativo específico e limitada ao público infantil, mas pode ser problematizada em vários aspectos, sobretudo a questão de gênero. Assim sendo, serão apresentados, na sequência, os conceitos fundamentais e metodologias que nortearam os rumos dessa pesquisa.

Construção do objeto de pesquisa

O começo das animações teve uma trajetória parecida com aquela do início do cinema, passando pela “Era do Silêncio”¹ sendo realizadas em preto e branco. Ao longo dos anos evoluíram as tecnologias de produção para as imagens coloridas, com som em movimento, e o cartunista e animador Winsor McCay é considerado por um grupo de animadores como o mentor de tais inovações, ocorridas no final da década de 1920. O próprio McCay afirma: “A animação deveria ser uma arte, foi assim que eu a concebi. Mas... o que vocês fizeram com isso (e fazem) é torná-la uma mercadoria... não uma arte, mas uma mercadoria... má sorte.” (MALTIN, 1987, p. 1). Leonard Maltin (1987) considera que apesar da animação ter se tornado uma mercadoria ou produto, isso não eliminou o seu potencial enquanto arte. Assim como as histórias em quadrinhos, os cartuns animados se tornaram uma forma popular de arte. Um grande fator para chegar a esse resultado foi a pressão econômica de fazer o desenho animado equivaler às tirinhas dos quadrinhos e produzi-los quase que na mesma frequência. Isso gerou nos animadores, que na época faziam um filme por semana, pouca oportunidade para novas experimentações ou melhorias, reproduzindo as técnicas conhecidas para dar conta de seus trabalhos.

A criação da ilusão de movimento através de desenhos animados precedeu por anos a imagem animada. As imagens em sequência foram feitas pelos homens das cavernas e tantas outras imagens foram construídas por civilizações posteriores (MALTIN, 1987). A descoberta da “persistência da visão”² no século XIX resultou na invenção de dispositivos como o zootrópio ou “roda da vida”. Criado em 1865 pelo William Ensign Lincoln, esse aparelho era um cilindro que girava em um eixo e dentro do tambor havia uma tira de desenhos em que cada um era levemente diferente do anterior. O tambor era perfurado com pequenas fendas das quais o olho podia ver quando o cilindro girava. O efeito de “imagens em movimentos” deste aparelho era criado a partir do olho humano que mantinha a imagem intacta até que a outra aparecesse. A sequência dessas fendas agia como um obturador em um projetor. Portanto, o zootrópio foi um precursor direto das imagens animadas, e os homens que criavam esses desenhos foram os primeiros animadores (MALTIN, 1987, p. 2).

¹ Um contexto histórico de 1906 até 1930 desenvolvido na obra de Leonard Maltin (1987), marcado pelo processo das primeiras animações sem som até o marco das obras com som que contribuíram no crescimento dos grandes estúdios produtores tais como a Walt Disney (MALTIN, 1987, p. 1-28).

² A persistência da visão ou *persistence of vision* foi uma expressão utilizada na obra de Leonard Maltin (1987), ao se referir aos vários aparelhos construídos para desenvolver essas animações através do olho fixado por essas imagens em movimento (MALTIN, 1987, p. 2).

Todavia, as animações não tiveram tanto impacto com o público até a criação do curta metragem de animação *Gertie the Dinosaur*, por Winsor McCay.³ O mesmo afirma que só a partir desse curta que o público entendeu que ele estava fazendo desenhos se moverem. Para aquela época, a audiência do cinema ainda estava tentando se acostumar com a ideia de imagens em movimento. Diante disso, a noção de um desenho ganhar vida (ânima, daí então o termo animação) foi surpreendente, e um dinossauro ser o tema foi recebido positivamente (MALTIN, 1987). As propagandas de *Gertie* proclamavam “Ela come, bebe e respira! Ela ri e chora! No entanto, ela viveu milhões de anos antes do homem habitar esta terra e nunca mais foi visto!”. Apesar de tanto tempo, o curta até hoje cativa a reação da audiência contemporânea, “Gertie lives. She has personality, and she exudes the same impish charm today that captivated audiences in 1914. Gertie is an overgrown child, playful and mischievous”⁴ (MALTIN, 1987, p. 5). No início da década de 1929, McCay se afastou completamente da animação, mas se intitulou orgulhosamente como o “criador de desenhos animados”, e segundo o Maltin, ele realmente o foi.

Após uma década de mudanças de animadores, dispositivos de produção e inovações no mercado, surge o nome de um dos grandes precursores da história da animação, o americano Walt Disney. Seu marco foi definido como:

He did not invent the medium, but one could say that he defined it. Disney innovated and perfected ideas and techniques that dramatically changed the course of cartoon production. Some were utterly simple while others were awesomely complex (MALTIN, 1987, p. 29).⁵

Os animadores de Nova Iorque se empolgavam a cada novo lançamento de Disney, na década de 1930. O animador estadunidense Al Eugster, que na época trabalhava no *Fleischer Studios*, comparou os filmes de Walt Disney como uma mágica, e eventualmente os animadores foram parar no estúdio por essa razão, eles queriam descobrir como isso funcionou (MALTIN, 1987).

A Walt Disney *Studios* entrou para a história da animação, com inovação de técnicas e procedimentos que aprimoraram e inspiraram outros estúdios. Um dos grandes marcos que

³ Disponível em: <https://youtu.be/TGXC8gXOPoU>. Acesso em 10/09/2018.

⁴ “Gertie vive. Ela tem personalidade, e ela exala até hoje o mesmo charme travesso que cativou o público em 1914. Gertie é uma criança crescida, brincalhona e travessa.” (MALTIN, 1987, p. 5). Citação traduzida livre da autora.

⁵ “Ele não inventou o meio, mas pode-se dizer que ele o definiu. A Disney inovou e aperfeiçoou ideias e técnicas que mudaram drasticamente o curso da produção de desenhos animados. Alguns eram totalmente simples, enquanto outros eram incrivelmente complexos.” (MALTIN, 1987, p. 29). Citação traduzida livre da autora.

representam todo o desenvolvimento técnico e talento desse estúdio foi a produção do primeiro longa-metragem de animação da época, o filme “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937). A dedicação e esforço para a produção desse filme foram recompensados. O longa foi um grande sucesso em 1937 e 1938, rendendo mais de oito milhões de dólares em todo o mundo. Suas músicas se tornaram não apenas sucessos, mas instituíram padrões e os personagens tiveram o mesmo sucesso de marketing que *Mickey Mouse* e seus amigos tinham conhecido desde o início dos trabalhos de Disney (MALTIN, 1987). Diante desse processo, Rayany Dal Prá considera que:

Voltado inicialmente para o público infantil, essa vertente do cinema tem como característica a animação de desenhos, fotografias e bonecos. O processo de produção de um filme de animação “é extremamente meticuloso, os cuidados têm de ser maiores do que os de um filme comum”. (GARCIA, 2011. p. 306). Com os avanços tecnológicos, a inclusão de computação gráfica, no final do século XX, possibilitou mudanças significativas no processo de produção de um filme de animação. (DAL PRÁ, 2017, p. 17).

A fonte de pesquisa das análises se trata de uma animação produzida por estúdios que tiveram grande estímulo na trajetória da história dessa arte. Consideramos que a *Walt Disney Studios* marcou as animações de representações e narrativas de princesas, criando determinados estereótipos e padrões. A animação “Hora de Aventura” possui uma trajetória de oito anos no mercado contemporâneo, porém, foi necessário delimitarmos o objeto das análises para a primeira temporada (2010), considerando que esta teve importância na continuidade de investimento de produção da animação. O objetivo da pesquisa está em analisar as representações de femininos presentes na animação. Tendo como objetivos específicos: 1) identificar quais são as representações presentes nas personagens das princesas Jujuba e Caroço, no primeiro ano da animação; 2) refletir sobre as representações e os conceitos da teoria de gênero; 3) analisar essas representações femininas e as suas narrativas; 4) investigar o contexto da animação e a sua linguagem.

A temática gênero surge como foco da análise, procurando mapear como são construídos os sentidos que se relacionam com os indivíduos. Como assinala Stuart Hall:

[...] as imagens que vemos constantemente a nossa volta nos ajudam a entender como funciona o mundo em que vivemos, como essas imagens apresentam realidades, valores, identidades, e o que podem acarretar, isto é, quem ganha e quem perde com elas, quem ascende, quem descende, quem é incluído e quem é excluído [...]. (HALL, 2016, p. 10).

A partir dessa sensibilidade sobre as imagens, a construção dos sentidos delas permite que grupos sejam excluídos e incluídos. Portanto, elas não surgem de maneira essencialista e natural. A construção de sentidos das imagens e suas representações são criadas socialmente. Portanto, “as representações contidas na animação *Toy Story* (1995) não são uma cópia da realidade, o que torna possível várias interpretações das imagens que a compõem. A análise da animação em questão é apenas uma possibilidade, entre tantas outras” (DAL PRÁ, 2017, p. 17).

De acordo com Arthur Ituassu, por se tratar de um teórico construtivista, Hall considera:

o “real” como uma “construção social”, amplamente marcada pela mídia e suas imagens nas sociedades contemporâneas. Como um teórico mais crítico, procurou, por meio de Foucault, entender como o poder se insere, se coloca ou que papel exerce nesse processo. Inserido em uma longa linha de estudos que passa por Durkheim, Saussure, Barthes, Foucault e Derrida, Hall apresenta uma noção de representação como um ato criativo, que se refere ao que as pessoas pensam sobre o mundo, sobre o que “são” nesse mundo e que mundo é esse, sobre a qual as pessoas estão se referindo, transformando essas “representações” em objeto de análise crítica e científica do “real”. (HALL, 2016, p. 11).

Para Stuart Hall (2016, p. 13) “a virada epistemológica e o rompimento com a noção metafísica de ‘representação’ possibilitaram outras percepções da prática representativa, que ganha, assim, um caráter fortemente ‘constitutivo’”. Neste caso, as representações das princesas não são inocentes ou mero entretenimento, elas representam e criam uma identidade que é destinada a determinado grupo e excluindo outros. Nesse sentido, trata-se de um caráter de “representação política” em relação às representações, como afirma Hall:

[...] Nesse momento, a representação surge como “representação política” que, em seu ato de representar, constitui não somente a identidade, mas a própria qualidade existencial, ou “realidade” (ontologia), da comunidade política, sendo representada em seus valores, interesses, posicionamentos, prioridades, com seus membros (e não membros), suas regras e instituições. Nesse contexto, da “representação como política”, não ter voz ou não se ver representado pode significar nada menos que opressão existencial. (HALL, 2016, p. 13).

E se tratando de um produto midiático cujo público alvo são as crianças e adolescentes, essas representações carregam imagens que podem demonstrar as relações culturais dos produtos com a infância, sobretudo, a infância que acessa essa animação é a que tem condições financeiras para assistir o canal de assinatura ou adquirir a compra do DVD. A

infância veiculada à animação tem acesso à internet e as informações necessárias para buscar esse tipo de conteúdo. Raquel Salgado considera essa relação:

Embora cientes da existência de uma vasta e rica produção na área de animação em diferentes países do mundo, que não se restringe à norte-americana, rompendo, inclusive, com seus conceitos e princípios, pretendemos aqui compreender como a arte de dar vida e movimentos a desenhos vem sendo, em épocas diversas, apropriada e trabalhada por diferentes produtores em estúdios que marcam a história da animação nos Estados Unidos. Esse enfoque justifica-se pelo fato dessa animação ter se constituído como hegemônica no contexto mundial, além de ter se tornado uma grande indústria difusora de produtos culturais consumidos por crianças de diversas regiões do mundo, da metade do século XX até os dias atuais. Nesse sentido, ao nos aproximarmos da história dessa indústria de animação, da produção de seus personagens e enredos, estamos, de algum modo, compreendendo os contextos e as intenções sociais que dão origem aos desenhos animados como signos culturais voltados para a infância. (SALGADO, 2005, p. 69).

Portanto, a representação é entendida como um processo de construção de caráter político ao perceber as imagens selecionadas por determinado grupo social. Apesar das imagens que circulam na mídia ajudarem a entender como funciona a realidade, elas não são cópias do “real”, mas representações construídas socialmente. Portanto, as imagens possuem uma carga cultural. Diante disso, as representações de femininos das princesas presentes na animação em tela, são uma das possibilidades de interpretação e análise da sua construção.

Trama da animação

A produção da animação “Hora de Aventura” (2010) teve como parceria os estúdios *Cartoon Network* e *Frederator*. Trata-se de uma história baseada nos irmãos protagonistas Finn e Jake, respectivamente um garoto e um cachorro (animado) com poderes de elasticidade. Ambos vivem em um mundo pós-apocalíptico chamado “Terra de Ooo”, razão pela qual a maioria das personagens que não são humanas possuem algum tipo de habilidade especial e características antropomórficas. Esta animação é do gênero aventura, cuja trama gira em torno da busca de Finn sobre o seu passado, bem como, a busca pelo encontro com outros humanos, pois, até então, ele é o único presente na trama.

A animação conta com dez temporadas exibidas pelo canal de TV por assinatura *Cartoon Network™*. Com o desenvolver da história, surgem várias personagens femininas que possuem suas próprias vivências e diferentes personalidades, sendo a maioria das personagens femininas enquanto princesas deste mundo.

Contexto de produção

O primeiro episódio da animação teve a audiência de 2,5 milhões de espectadores, o que marcou um aumento de espectadores assistindo o Cartoon Network™ comparado com os números do ano anterior. Após o final da temporada, a animação recebeu aclamação da crítica assim como conquistou um grande número de fãs. Seu sucesso rendeu a indicação ao prêmio *Primetime Emmy Award*⁶ na categoria *Outstanding Short-format Animated Program*, apesar de não ter ganho. Além disso, vários DVDs de compilados, ou seja, o *box* de DVD com discos compilados que tinham os episódios da primeira temporada foi lançado ao final desta. A primeira temporada completa com dois discos foi lançada na Região 1⁷, no suporte DVD, em 2012 e na Região 4 em 2013 com três discos, sendo esta a versão utilizada para a nossa pesquisa. Portanto, para conseguir assistir os episódios de maneira legal da primeira temporada é apenas possível através do canal de assinatura do Cartoon Network™ ou adquirir a compra destes DVDs pela internet ou lojas físicas na internet. Neste caso, para a pesquisa foi necessário a compra do *box* de DVD da primeira temporada completa no Brasil⁸.

Nas animações, em geral, são crescentes as mudanças nas representações femininas e como elas se desenvolvem nas histórias tanto em personalidade, aparência e o que elas contribuem para o enredo. Há uma nítida diferença de representações femininas em animações clássicas infantis com as mais recentes, produzidas após os debates sobre gênero, ou seja, após os anos 1980-90. Segundo Amy Davis ao discutir as críticas que os filmes da Disney receberam na época era que:

⁶ Os prêmios Emmy do Primetime são galardões atribuídos pela Academia de Artes & Ciências Televisivas em reconhecimento da excelência da programação televisiva do horário nobre nos Estados Unidos. Primeiramente realizados em 1949, eram referidos pelos Prêmios Emmy mas com a criação dos Prêmios Emmy do Daytime foi acrescentado "Primetime" para permitir a distinção entre os dois. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Prêmios_Emmy_do_Primetime. Acesso: 02/12/2018.

⁷ A Região 1 se refere aos países Estados Unidos e Canadá. Códigos de Região de DVD são uma técnica de DRM (Gestão de direitos digitais) desenvolvida para permitir que os estúdios de cinema controlem mais facilmente os aspectos de um comunicado, incluindo o conteúdo, data de lançamento e preço, de acordo com a região. Discos de vídeo DVD podem ser codificados com um código de região que restringe a área do mundo em que eles podem ser reproduzidos. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Código_de_Região_de_DVD. Acesso em: 02/12/2018.

⁸ O DVD da primeira temporada completa no Brasil é produto exclusivo da Livraria Cultura, totalizando 26 episódios, 3 discos, 2013. Último valor consultado foi de R\$59,90 no ano de 2017. Informações disponíveis em: <https://www.livrariacultura.com.br/p/filmes/tv-series/infantil/animacao/hora-de-aventura-primeira-temporada-completa-37020442>. Acesso em: 02/12/2018.

In Disney's films - in particular, those made during what is referred to in this thesis as 'The Classic Period' [films made during Disney's lifetime, between 1937 and 1966] - this interpretation of love and marriage is without question the most prevalent. Heroes and heroines meet, fall in love, go through a separation and hardship (which no doubt serves in some sense as a test of their devotion and pureness of heart), are reunited, marry, and live happily ever after. What exactly that 'happily ever after' entails is a mystery, and we as spectators are led to believe that it will be simply a continuation of their love and happiness - of their exact emotions - at the time of their marriage. For many individuals within both child and adult audiences, such a future seems not only bright and lovely but possible. There is nothing to indicate that love, even when it lasts, can change, or lose its intensity without losing its strength, and many modern writers have criticised this tendency to focus on the 'happily ever after' as one of the roots of late twentieth-century marital instability. (DAVIS, 2001, p. 14-15).⁹

Nas primeiras, vemos geralmente a figura feminina representada como uma pessoa frágil e indefesa em busca de um príncipe “encantado” que lhe salvaria de todos os seus problemas e ao lado de quem poderia, enfim, viver a verdadeira felicidade. Já nas representações mais recentes, as figuras femininas passam a fazer parte dos momentos de lutas, possuem espaço de fala e as personalidades se desenvolvem não mais em torno de um príncipe como redentor dos problemas (SANTOS, 2016).

Portanto, as animações que tem apresentado alguns sinais de mudanças dessa representatividade instigam nossa investigação e nos levam a procurar perceber quais representações de gênero, com ênfase a partir dos estudos de Judith Butler (2017), são possíveis de se perceber, uma vez que as figuras femininas representadas nos permitem problematizar percepções na esfera do social.

Por uma questão de tempo, para a realização dessa pesquisa, foi delimitada a análise da primeira a temporada da animação “Hora de Aventura”, considerando que esses episódios são decisivos para a continuidade dos investimentos na produção da série. Dentre as várias personagens princesas que a animação exhibe, delimitou-se que serão analisadas a “Princesa

⁹ “Nos filmes da Disney – em particular, aqueles feitos durante o que é referido nesta tese como “O Período Clássico” [filmes feitos durante a vida de Disney, entre 1937-1966] – essa interpretação do amor e do casamento é sem dúvida a mais prevalente. Heróis e heroínas se encontram, se apaixonam, passam por uma separação e dificuldades (que, sem dúvida, servem em algum sentido como um teste de devoção e pureza de coração), se reúnem, se casam e vivem felizes para sempre. O que exatamente esse “felizes para sempre” implica é um mistério, e nós, como espectadores, somos levados a acreditar que será simplesmente uma continuação de seu amor e felicidade – de suas emoções exatas – no momento de seu casamento. Para muitas pessoas dentro do público infantil e adulto, esse futuro parece não apenas brilhante e lindo, mas possível. Não há nada que indique que o amor, mesmo que dure, possa mudar ou perder sua intensidade sem perder sua força, e muitos escritores modernos criticaram essa tendência de se concentrar no “felizes para sempre” como uma das raízes da instabilidade conjugal do final do século XX”. (DAVIS, 2001, p. 14-15). Citação traduzida livre da autora.

Jujuba” e a “Princesa Carçoço”, uma vez que essas representações trazem questões além da categoria mulher, como também questões de abjeção às normas de gênero.

Aspectos metodológicos

A metodologia desta pesquisa é embasada numa perspectiva de leitura crítica da mídia, tomando os estudos culturais como base, principalmente nos estudos de Graeme Turner (1997) e Douglas Kellner (2001), além dos estudos da chamada pedagogia cultural a partir de Henry Giroux (2017).

A animação “Hora de Aventura” traz uma diversidade de representações de princesas, com diversas formas corporais e narrativas diferentes. Perceber nas mudanças de performatividade de feminilidade presente nessas representações instigam a análise, pois os próprios produtores consideraram a animação muito diferente de outros desenhos animados. E perceber que as mudanças dessas representações indicam como o sentido das identidades do gênero é também um constante processo mutável, mesmo tendo um caráter subjetivo, mas que não está fora dessas relações sociais.

A presença das imagens se tornou muito forte nos meios midiáticos. Desde o momento que as animações passaram a ter cor e som, cativaram cada vez mais os espectadores. Assim, os produtos da mídia fazem parte do cotidiano da sociedade contemporânea, condicionando as identidades dos indivíduos.

Além disso, se tratando de uma sociedade capitalista, os “textos culturais da mídia” se tornam também mercadoria, segundo Kellner:

A cultura da mídia é industrial; organiza-se com base no modelo de produção de massa e é produzida para a massa de acordo com tipos (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais. É, portanto, uma forma de cultura comercial, e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital. A cultura da mídia almeja grande audiência; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentando dados hieroglíficos da vida social contemporânea. (KELLNER, 2001, p. 9).

Não há como negar o sucesso mundial da animação “Hora de Aventura”, conquistando um público não só infantil, mas adulto e juvenil, de todos os gêneros. O desenho é exibido em 90 países¹⁰, alguns destes censurando intensamente a animação tais como Filipinas, Reino

¹⁰ Informações disponíveis em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/o-fim-de-uma-grande-aventura/>. Acesso em: 02/12/2018.

Unido, Austrália, Itália, Sérvia, Espanha, Polônia, América Latina, Turquia, Médio Oriente e Portugal¹¹. As censuras variam entre razões de representação de violência seguindo os padrões de cada país, afeto homoafetivo, palavras ofensivas e outros motivos variados. Em 2013, após três anos exibidos no ar, o “Hora de Aventura” não era mais apenas um programa de televisão. Ele gerou uma série de quadrinhos, um romance gráfico *spin-off*, uma linha de bonecos de ação, um aplicativo para *iPhone* e vários *videogames*¹².

Como os produtos midiáticos funcionam para condicionar as identidades culturais, eles também atuam enquanto mecanismos de representação. A partir disso, as representações de gênero e sexualidade são inseridas em diversas instâncias sociais e por diversos artefatos culturais (SABAT, 2001, p. 1), assim, as animações podem ser válidas e configuradas neste meio. Não é à toa que se percebe uma mudança de representação do feminino nas animações, como afirma Kellner, “essas mudanças políticas, sociais e culturais de longo alcance foram acompanhadas por uma espetacular proliferação de novas teorias e métodos que ajudam a entender a cultura e a sociedade contemporâneas” (2001, p. 27).

Como as animações fazem parte dessa cultura da mídia, o seu discurso e representações estão sempre relacionados ao saber que circula na sociedade, as suas imagens trazem signos que possuem significantes e significados que são produzidos socialmente pela cultura (SABAT, 2001, p. 12). Desde cedo os corpos de meninas e meninos passam por um processo de feminilização e masculinização. Diante disso, as representações femininas nas animações podem tanto contribuir nesse processo quanto problematizá-lo.

Nesse sentido, as representações apresentam uma ausência em que há uma distinção do que representa com o que é representado. Mas também podem apontar uma presença, sendo uma apresentação pública de um objeto ou indivíduo. Essa relação de representação possui diferentes modalidades que servem para discriminar as diversas categorias de signos inseridos. Portanto, essa relação pode ser permeada pelo desvio da imaginação, o que torna um resultado submisso, sendo um instrumento que exige uma reflexão interiorizada do signo com o significado (CHARTIER, 1991, p. 184-186).

Essa pesquisa é embasada no campo dos estudos culturais, e quando se trata dos grupos sociais surge um elemento muito importante que é a cultura. Essa concepção está intimamente ligada com as representações, de maneira que, para Stuart Hall (2016, p. 20), “em toda cultura há sempre uma grande diversidade de significados a respeito de qualquer

¹¹ Informações disponíveis em: http://adventuretime.wikia.com/wiki/Censorship_of_Adventure_Time. Acesso em: 02/12/2018.

¹² Informações disponíveis em: <http://entertainment.time.com/2013/03/29/the-weird-world-of-adventure-time-comes-full-circle/>. Acesso em: 02/12/2018.

tema e mais de uma maneira de representa-lo ou interpretá-lo”. Os processos que se dão às escolhas da identidade e os sentimentos são ligados à cultura, como afirma Stuart Hall:

[...] Além disso, a cultura se relaciona a sentimentos, a emoções, a um senso de pertencimento, bem como a conceitos e a ideias. A expressão no meu rosto pode até “revelar algo” sobre quem eu sou (identidade), o que estou sentindo (emoções) e de que grupo sinto fazer parte (pertencimento). Ela pode ser “lida” e compreendida por outros indivíduos mesmo que eu não tenha a intenção deliberada de comunicar algo formal como “uma mensagem”, e ainda que o outro sujeito não consiga perceber de maneira muito lógica como chegou a entender o que eu estava “dizendo”. Acima de tudo, os significados culturais não estão somente na nossa cabeça – eles organizam e regulam práticas sociais, influenciam nossa conduta e consequentemente geram efeitos reais e práticos. (HALL, 2016, p. 20).

Para o mesmo autor, as representações mudaram sua definição com “a virada epistemológica e o rompimento com a noção metafísica de ‘representação’ possibilitaram outras percepções da prática representativa, que ganha assim um caráter fortemente ‘constitutivo’” (HALL, 2016, p. 13).

Para a realização desta pesquisa, foi necessário assistir todos os 26 episódios da primeira temporada e o episódio piloto. Cada episódio foi classificado em: aparições da Princesa Jujuba e Princesa Caroço; a narrativa de cada episódio e o papel destas em cada um; relações mais próximas com as teorias fundamentais de gênero da pesquisa. Ao total, a personagem Princesa Jujuba apareceu em 8 episódios de 27, enquanto a Princesa Caroço é apresentada em 5 episódios. Sobre as características marcantes da narrativa divididas para criticar ao modelo clássico de princesa foram divididas em: sequestro, pedido de ajuda ou um favor e outros. Dos 8 episódios que aparece a Princesa Jujuba, em 3 episódios ela foi sequestrada, 4 episódios ela pede ajuda ou favor aos heróis e 1 episódio se encaixa em “outros”. Dos 5 episódios que a Princesa Caroço aparece, 1 episódio ela é sequestrada, 1 episódio ela pede ajuda ou um favor e 3 episódios estão em “outros”. A seleção das cenas analisadas ou episódios depende da quantidade de tempo de aparição e as discussões que a narrativa pode trazer relacionando com as teorias. No caso da Princesa Caroço, a seleção do episódio 2 foi marcado pela exclusividade de sua aparição apresentando seu mundo, amigos, pais, seus problemas pessoais e seu cotidiano. Enquanto o caso da Princesa Jujuba inicialmente tem aparições rápidas de vítima de sequestro.

Em razão da interdisciplinaridade no campo dos estudos culturais, ao buscar fazer uma leitura crítica da mídia é possível desenvolver uma “pedagogia crítica da mídia capaz conferir o poder de discernir as mensagens, os valores e as ideologias que estão por trás dos textos da

cultura da mídia” (KELLNER, 2001, p. 83). Trata-se, portanto, de um campo crescente na área da Educação, uma vez que os estudos culturais “estão profundamente preocupados com a relação entre cultura, conhecimento e poder” (GIROUX, 2017, p. 83). Sobre a relação dos educadores com os estudos culturais, Henry Giroux afirma que:

[...] os Estudos Culturais desafiam a suposta inocência ideológica e institucional dos/as educadores/as convencionais ao argumentar que os/as professores/as sempre trabalham e falam no interior de relações histórica e socialmente determinadas de poder. Moldada na intersecção entre a reprodução social e cultural, por um lado, e nas rupturas produzidas através de práticas alternativas, resistentes e desestabilizadoras, por outro, a educação é um local de luta e contestação contínuas. Como instituições ativamente envolvidas em formas de regulação moral e social, as escolas pressupõem noções fixas de identidade cultural e nacional [...]. (GIROUX, 2017, p. 84).

O mesmo autor ainda afirma que os estudos culturais “rejeitam a noção da pedagogia como uma técnica ou um conjunto de habilidades neutras” (GIROUX, 2017, p. 85). A pedagogia nesse campo é entendida como uma prática social, e permeia as áreas da história, política, poder e cultura. E por não dissociar o caráter político e de poder na escolarização, os estudos culturais frequentemente são ignorados ou descartados pelos conservadores ao considerá-los demasiadamente ideológicos. Giroux complementa considerando a pedagogia como:

[...] A pedagogia torna-se, neste caso, o terreno através do qual os/as estudantes discutem e questionam, de forma crítica, os diversos discursos e práticas culturais, bem como os meios populares de comunicação com os quais interagem em sua existência cotidiana. Na verdade, essa pedagogia examina os fatores históricos, sociais, econômicos e políticos que orientam, atualmente, a preocupação com questões de certificação [...]. (GIROUX, 2017, p. 85).

Considerar a educação enquanto uma prática social constitui seu caráter para além da sala de aula. Isso significa que a educação não se resume puramente nos conteúdos dos currículos escolares, mas ela faz parte do ser humano enquanto sujeito e na construção da sua cultura. Ao tratá-la sem a sua esfera política pode ser utilizada como um instrumento de controle social. Brandão desenvolve esse entendimento conforme:

A ideia de que não existe coisa alguma de social na educação; de que, como a arte, ela é “pura” e não deve ser corrompida por interesses e controles sociais, pode ocultar o interesse político de usar a educação como uma arma de controle, e dizer que ela não tem nada a ver com isso. [...] a educação é uma prática social (como a saúde pública, a comunicação social, o serviço militar) cujo fim é o desenvolvimento do que na pessoa humana pode ser

aprendido entre os tipos de saber existentes em uma cultura, para a formação de tipos de sujeitos, de acordo com as necessidades e exigências de sua sociedade, em um momento da história de seu próprio desenvolvimento [...]. (BRANDÃO, 2001, p. 72).

Portanto, através desses aportes teóricos é possível pensar a relação da animação “Hora de Aventura” com a Educação. Diante disso, “a educação certamente deveria prestar atenção a essa nova cultura, tentando desenvolver uma pedagogia crítica que estivesse preocupada com a leitura de imagens” (KELLNER, 2017, p. 105). Nesse sentido, relacionamos a questão da educação e mídia quando tratamos esses textos enquanto meios que ensinam indivíduos visões de mundo, valores e comportamentos. Assim, a prática da leitura dessas imagens circuladas na mídia pode ser considerada educação, de maneira que ela desenvolve a formação humana para ler e apreciar novas formas de cultura.

Panorama do trabalho

No primeiro capítulo, foi aprofundado a questão dos estudos culturais, fazendo um histórico do seu surgimento enquanto um campo teórico, o conceito de cultura midiática, pedagogia cultural através dos estudos de Kellner (2001) e Giroux (2017). Além disso, relacionamos a infância e educação com as animações e os principais estúdios de produção destas, através dos estudos de Maltin (1987) e Buckingham (2007).

No segundo capítulo, é aprofundada os estudos e conceitos principais de gênero de Scott (1995) e Butler (2017), trazendo uma discussão e mudanças de concepções. Embora ambas entrem em conflito com algumas considerações, é apontado os pontos de semelhanças e diálogos de suas afirmações a respeito do gênero.

No terceiro capítulo, é resumido como surgiu a animação “Hora de Aventura” e suas mudanças até sua estreia, apresentamos o criador Pendleton Ward e suas inspirações sobre a animação. Em seguida, analisamos o episódio piloto e os principais pontos que afirmam sobre o contexto de criação e diálogos sobre gênero. Nas análises sobre a Princesa Jujuba apontamos seu caráter com a normativa de feminilidade na animação, a discussão sobre cavalheirismo e consentimento, mudanças de representatividade e etc. Enquanto nas análises da Princesa Carçoço apontamos a abjeção da princesa com a normativa e inteligibilidade de gênero, as relações do contexto dos Estados Unidos e os elementos semelhantes nas cenas e a representação dos seus pais.

Nas considerações finais da pesquisa retomaremos os resultados que as análises foram possíveis afirmar, enfatizando a importância da leitura crítica da mídia e validando a

importância das animações enquanto instrumentos que também educam a sociedade. E as considerações do gênero dentro da conjuntura complexa de convergências e divergências.

1. ESTUDOS CULTURAIS E INFÂNCIA

Desde a segunda metade do século XX, a cultura ocidental vem sendo marcada por uma forte presença dos chamados meios de comunicação de massa. Cada vez mais, segundo Douglas Kellner, as pessoas passam a viver mediadas por imagens, constituindo aquilo que o autor define como “cultura da mídia”.

Com o advento da cultura da mídia, os indivíduos são submetidos a um fluxo sem precedentes de imagens e sons dentro de sua própria casa, e um novo mundo virtual de entretenimento, informação, sexo e política está reordenando percepções de espaço e tempo, anulando distinções entre realidade e imagem, enquanto produz novos modos de experiência e subjetividade. Essas mudanças políticas, sociais e culturais de longo alcance foram acompanhadas por uma espetacular proliferação de novas teorias e métodos que ajudam a entender a cultura e a sociedade contemporâneas. [...]. (KELLNER, 2001, p. 27).

Nesse sentido, com a ampliação e difusão da cultura da mídia houve a necessidade de criação de métodos para estudá-la e compreendê-la melhor. O campo dos estudos culturais reconhece que “a cultura da mídia é a cultura dominante hoje em dia; substituiu as formas de cultura elevada como foco da atenção e de impacto para grande número de pessoas” (KELLNER, 2001, p. 27). Kellner afirma as diferenças da mídia em relação aos livros e aos novos modelos de identificação social:

[...] Além disso suas formas visuais e verbais estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo novos tipos de conhecimentos para decodificá-las. Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação a imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento. (KELLNER, 2001, p. 27).

A proliferação da leitura de várias mídias através de aparelhos como celulares inteligentes, que permitem o acesso a textos, imagens e uma diversidade de produtos audiovisuais, são exemplos da ampliação da cultura midiática afirmada por Kellner. Ao realizar uma revisão histórica dessas mudanças da sociedade em relação a essa cultura da mídia, o Kellner aponta a necessidade de novas abordagens teóricas do campo e políticas para compreendê-las. O mesmo autor reconhece que “a sociedade e a cultura contemporâneas estão num estado de fermentação e mudança, enquanto teorias contrapostas se esforçam por explicar esses novos desenvolvimentos” (KELLNER, 2001, p. 29). Portanto, Kellner afirma a importância dos estudos culturais:

Na conjuntura em que nos encontramos, os estudos culturais podem desempenhar importante papel na elucidação das alterações significativas que tem ocorrido na cultura e na sociedade de nossos dias. Estamos de fato rodeados por novas tecnologias, novos modos de produção cultural e novas formas de vida social e política. Ademais, a cultura está desempenhando um papel cada vez mais importante em todos os setores da sociedade contemporânea, com múltiplas funções em campos que vão do econômico ao social. [...]. (KELLNER, 2001, p. 29).

Partindo das considerações do autor, compreendemos que analisar os produtos da cultura midiática direcionados para crianças e adolescentes é também uma abordagem nova nas pesquisas em educação. A abordagem da análise desta pesquisa é uma das possibilidades de leitura do texto midiático da animação “Hora de Aventura”, animação voltada ao público infanto-juvenil veiculada no canal pago de televisão Cartoon Network™, sobre a qual, ao longo do texto, discorreremos mais.

Segundo Kellner, aquilo que passou a ser compreendido por “estudos culturais” pode ter suas origens ainda nos trabalhos da chamada Escola de Frankfurt com a inauguração do “estudo crítico da comunicação nos anos 1930 e combinou economia política dos meios de comunicação, análise cultural dos textos e estudos de recepção pelo público dos efeitos sociais e ideológicos da cultura e das comunicações de massa” (KELLNER, 2001, p. 43-44). Kellner faz um resumo do modelo inicial desse campo de estudos:

[...] a Escola de Frankfurt inaugurou os estudos críticos de comunicação e cultura de massa e desenvolveu um primeiro modelo de estudo cultural. Há na verdade muitas tradições e muitos modelos de estudo cultural, que vão desde os neomarxistas, desenvolvidos por Lukács, Gramsci, Bloch e a Escola de Frankfurt nos anos 1930, até os feministas e psicanalíticos. Na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos, há uma antiga tradição de estudo cultural que precedeu a escola de Birmingham. As principais tradições de estudos culturais combinam – como podem – teoria social, análise cultural, história, filosofia e intervenções políticas específicas, superando a divisão acadêmica convencional do trabalho por meio da superação da especialização que divide o campo de estudo da mídia, da cultura e das comunicações. O estudo cultural, portanto, opera com uma concepção interdisciplinar que utiliza teoria social, economia, política, história, comunicação, teoria literária e cultural, filosofia e outros discursos teóricos. (KELLNER, 2001, p. 42).

A interdisciplinaridade dos estudos culturais se dá pelo entendimento que “não nos devemos deter nos confins de um texto, mas devemos procurar saber como ele se encaixa nos sistemas de produção textual” (KELLNER, 2011, p. 42), de modo que essas abordagens interdisciplinares entre cultura e sociedade ultrapassam os limites das disciplinas acadêmicas e percebem os vários modos de produzir esses textos fazendo parte de “sistemas de gêneros

ou tipos de produção e tem uma construção intertextual” (KELLNER, 2001, p. 42). Kellner cita as variadas formas de questionar o contexto dessas culturas:

A abordagem interdisciplinar, portanto, implica a ultrapassagem de fronteiras entre disciplinas na ida do texto ao contexto, portanto dos textos à cultura e à sociedade. A ultrapassagem das linhas divisórias inevitavelmente nos impele para as fronteiras de classe, sexo, raça, sexualidade, etnia e outras características que distinguem os indivíduos uns dos outros e por meio das quais as pessoas constroem sua identidade. Portanto, a maioria das formas de estudo cultural e a maior parte da teoria crítica da sociedade incorporam o feminismo e as várias teorias multiculturais, enriquecendo seus projetos com substância teórica e política extraída dos novos discursos críticos e multiculturais que emergiram a partir dos anos 1960. (KELLNER, 2001, p. 43).

A historiadora Joan Scott (1995) propõe o marcador de gênero para as pesquisas históricas, apesar de argumentos além do entendimento relacional de sociedade e as diferenças dos sexos. Porém, são embasamentos que conversam entre si ao perceber a importância de que:

[...] teorizar a complexidade e as contradições dos múltiplos efeitos de uma ampla variedade de formas de mídia/cultura/comunidade em nossa vida e demonstram como essas produções servem de instrumento de dominação, mas também oferecem recursos para a resistência e a mudança. (KELLNER, 2001, p. 43).

Contudo, Kellner critica a hierarquização de cultura com as abordagens das análises sobre a indústria cultural da “música popular feitas por Adorno, os estudos de Lowenthal sobre literatura popular e revistas, os estudos de Herzog sobre as novelas de rádio e as perspectivas e críticas da cultura de massa” (KELLNER, 2001, p. 44). A crítica recai sobre a ideia de que existiria uma “cultura elevada” e mais valorizada e outra inferior ou “baixa”. Essa distinção reflete, também, uma diferença de classes. Ao fazer sua crítica, Kellner levanta outras formas de se pensar a cultura midiática:

Além disso, a dicotomia da Escola de Frankfurt entre cultura superior e inferior é problemática e deve ser substituída por um modelo que tome a cultura como um espectro e aplique semelhantes métodos críticos a todas as produções culturais que vão desde a ópera até a música popular, desde a literatura modernista até as novelas. Em particular, é extremamente problemático o modelo de cultura de massa monolítica da Escola de Frankfurt em contraste com o ideal de “arte autêntica”, modelo este que limita os momentos críticos, subversivos e emancipatórios a certas produções privilegiadas da cultura superior. [...]. (KELLNER, 2001, p. 45).

Portanto, o modelo de indústria cultural proposto pela Escola de Frankfurt desenvolvida entre as décadas 1930 e 1950 tratavam a cultura de massa como ideológica e seus consumidores como sujeitos meramente passíveis, considerando os momentos críticos relacionados à “alta” cultura enquanto os ideológicos permeavam a esfera da inferior. Com o desenvolvimento dos estudos culturais britânicos nos anos 1960 pelo *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies*, Inglaterra, partiu-se para uma abordagem mais multidisciplinar. Os “consumidores de cultura” não são mais vistos como sujeitos passivos, mas formado por “um conjunto hierárquico e antagonista de relações sociais caracterizadas pela opressão das classes, sexos, raças, etnias e estratos nacionais subalternos” (KELLNER, 2001, p. 48). Os estudos culturais britânicos assumem uma nova posição:

Portanto, esses estudos situam a cultura num contexto sócio-histórico no qual esta promove dominação ou resistência, e critica as formas de cultura que fomentam a subordinação. Desse modo, os estudos culturais podem ser distinguidos dos discursos e das teorias idealistas, textualistas e extremistas que só reconhecem as formas linguísticas como constituintes da cultura e da subjetividade. Os estudos culturais, ao contrário, são materialistas porque se atêm às origens e aos efeitos materiais da cultura e aos modos como a cultura se imbrica no processo de dominação ou resistência. (KELLNER, 2001, p. 49).

Dessa maneira, ao introduzir um caráter político à abordagem, deixa-se de hierarquizar manifestações e produtos culturais e passa-se a “enxergar todas as formas de cultura da mídia e de comunicação como dignas de exame e crítica” (KELLNER, 2001, p. 53). Nesse sentido, as animações, ao terem por finalidade o entretenimento e alcance global não são menos importantes enquanto objetos de pesquisa, além de possibilitarem discussões políticas acerca das suas representações.

Apesar de essa ser uma discussão já superada dentro dos estudos culturais, os produtos midiáticos ainda levantam o debate de manipulação sobre a sociedade como, por exemplo, o consumismo alienado proposto pelas propagandas e a mídia acerca desse *marketing*.

[...] Essa forma de estudo cultural, portanto, tenta superar a divisão entre teoria da manipulação, que vê na cultura e na sociedade de massa em geral meios de dominação dos indivíduos, e a teoria populista da resistência, que enfatiza o poder que os indivíduos tem de opor-se, resistir e lutar contra a cultura dominante. [...]. (KELLNER, 2001, p. 60).

Kellner se atenta quando a cultura da mídia predomina no controle de certos grupos com interesses, mas critica quando é tratada como um instrumento de dominação:

Portanto, enquanto a cultura da mídia em grande parte promove interesses das classes que possuem e controlam os grandes conglomerados meios de comunicação, seus produtos também participam dos conflitos sociais entre grupo concorrentes e veiculam posições conflitantes, promovendo às vezes forças de resistência e progresso. Consequentemente, a cultura veiculada pela mídia não pode ser simplesmente rejeitada como um instrumento banal da ideologia dominante, mas deve ser interpretada e contextualizada de modos diferentes dentro da matriz dos discursos e das forças sociais concorrentes que a constituem [...]. (KELLNER, 2001, p. 27).

A partir desses excertos entendemos que Kellner está alertando para o fato de que o pesquisador e a pesquisadora que utilizam os estudos culturais como matriz de reflexão devem compreender que os produtos culturais da mídia não são ingênuos e isentos de ideologias, por sua vez, atribuir um papel ideológico de mera manipulação de um grupo detentor de poder sobre outro, pode cair em uma leitura enviesada das relações de poder que estão presentes na cultura da mídia.

Quando Kellner aponta a possibilidade de ideologia presente nas representações isso significa que os “textos da cultura popular constituem a imagem política por meio da qual os indivíduos veem o mundo e interpretam os processos, os eventos e as personalidades políticas” (KELLNER, 2001, p. 82). As imagens circuladas na mídia não são construídas para um público passivo de modo que para Kellner:

[...] Numa cultura da imagem dos meios de comunicação de massa, são as representações que ajudam a constituir a visão de mundo do indivíduo, o senso de identidade e sexo, consumando estilos e modos de vida, bem como pensamentos e ações sociopolíticas. A ideologia é, pois, tanto um processo de representação, figuração, imagem e retórica quanto um processo de discursos de ideias. [...]. (KELLNER, 2001, p. 82).

Diante disso, a mídia pedagogiza a sociedade com suas representações, sendo a ideologia pressupõe que o “eu sou a norma, que todos são como eu, que qualquer coisa diferente ou outra não é normal” (KELLNER, 2001, p. 83). Henry Giroux discute essa questão ao analisar a *Disney Company* e seus esforços de promover uma imagem inocente e feliz através do seu fundador Walt Disney, resultando em mercadorias e construindo uma imagem nostálgica dos Estados Unidos:

[...] a Disney Company tornou-se sinônima de uma ideia de inocência, que, de forma ativa, reescreve a identidade histórica e coletiva do passado americano. Como tal, as produções da Disney exercem um papel importante, mas frequentemente negligenciado, nas batalhas culturais em torno do presente e do futuro. Por trás do apelo ideológico à nostalgia, aos bons tempos e ao “lugar mais feliz sobre o globo”, existe o poder institucional e ideológico de um conglomerado multinacional que exerce uma enorme influência social e política. [...]. (GIROUX, 2017, p. 133).

Ao tratar a *Disney Company* além dos seus filmes e parques de diversões, mas enquanto uma empresa e proprietária de diversos canais televisivos, gravadora de discos e responsável pela publicação de seus livros, produtora de séries televisivas e músicas, compra livros para torna-los em filmes, além de proprietária de outras empresas subsidiárias tais como a *Marvel Entertainment*, *Pixar Animation Studios* e *21st Century Fox*. É possível perceber a questão política em jogo e o seu poder cultural e “da forma como ele influencia compreensões públicas sobre o passado, sobre a coerência nacional e sobre a memória popular como um local de injustiça, crítica e renovação” (GIROUX, 2017, p. 133-134).

Giroux aponta que essa inocência construída e associada à *Disney Company* a torna um instrumento capaz de reescrever a história e isolar as questões menos edificantes para a empresa. Portanto, a inocência enquanto uma construção ideológica não tem seu sentido meramente nostálgico ou uma ideia de identidade nacional unificada, mas ela sinaliza representações que permitem reconhecer o passado e seu contexto de lutas pedagógicas e ideológicas. Giroux afirma sobre isso:

[...] A Disney não ignora a história; ela a reinventa como um instrumento pedagógico e político para assegurar seus próprios interesses e sua autoridade e poder. A inocência não representa apenas a face de uma dominação discursiva. Ela é também um dispositivo para ensinar as pessoas a se localizarem em narrativas históricas, representações e práticas culturais particulares. (GIROUX, 2017, p. 134).

A dominância desse discurso ocorre quando a cultura popular se torna historicamente a forma de dominância global conjuntamente com a indústria e seu capital de consumo. Nesse sentido, “o ‘Maravilhoso mundo da Disney’ é mais que uma logomarca” (GIROUX, 2017, p. 136), mas também demonstra sinais desse efeito do popular e seu processo de “mercantilização da memória e de reescrita de narrativas de identidade nacional e expansão global” (GIROUX, 2017, p. 136). O contexto popular é importante para compreender o poder da Disney, segundo Giroux:

[...] O poder e o alcance da Disney na cultura popular combinam uma desinteressada ludicidade com a fantástica possibilidade de fazer com que os sonhos da infância tornem-se verdadeiros, mas isso ocorre apenas através de papéis estritos de gênero, de um nacionalismo questionável e de uma noção de escolha que está ligada à proliferação de mercadorias. (GIROUX, 2017, p. 136).

Todos os textos da Disney e suas estratégias desse “escapismo lúdico, de esquecimento histórico e de pedagogia repressiva [...] produzem uma série de identificações” (GIROUX, 2017, p. 136) criando a imagem dos Estados Unidos como unicamente branco, de

classe média e heterossexual. Portanto, a pedagogia da Disney é uma lição de história que exclui o restante subversivo, assim, estende as tendências autoritárias e normalizadoras para o presente ao narrar o passado nesse sentido. A inocência da Disney está ligada a uma cultura promocional e baseada nas “virtudes da diversão, dos valores da família e, de forma mais importante, do consumo” (GIROUX, 2017, p. 136). Essa imagem de aventura feliz e inocência é atraente, mas ao mesmo tempo está presente uma cultura conservadora com valores nas suas produções de classe média, racial e familiar.

Nesse sentido, as imagens também podem pedagogizar a sociedade e construindo esses sentidos que são pensados e circulados de maneira estratégica. Com isso, o conceito de pedagogia cultural se deu através dos processos de uma nova concepção de educação, como afirma CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE:

Com a ampliação do entendimento sobre o papel da cultura, com o desenvolvimento das teorias relativistas e com as próprias declarações dos docentes de que os alunos não são homogêneos, não respondem do mesmo modo aos estímulos e não agem da mesma maneira, abriu-se caminho para uma nova teoria: a teoria crítica da educação. Com essa teoria, começou-se a reivindicar que o espaço pedagógico se tornasse mais político. [...] Nessa assertiva, currículos escolares, programas de rádio e televisão, entre vários outros, são artefatos que expressam formas de representação produzidas a partir de interesses específicos. (CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE, 2016, p. 26).

Antes do termo “pedagogia cultural” ser utilizado pelos culturalistas, dois outros termos foram utilizados, segundo CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE:

[...] O primeiro foi “pedagogia popular”, mas, de acordo com Trend¹³, a expressão apresentava uma atenuante, pois transmitia a ideia de que a pedagogia que vinha do popular era uma pedagogia das massas, uma pedagogia inferior. Tal expressão, além de não ter sido bem aceita por esse motivo, caiu em desuso assim que as discussões pós-modernas romperam com as fronteiras entre “alta” cultura e “baixa” cultura. (CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE, 2016, p. 29).

Enquanto o segundo termo se deu por Simon¹⁴ e denominada como “tecnologias culturais”. O entendimento do primeiro termo tratava da cultura popular, e, conseqüentemente, a pedagogia das massas em uma categoria inferior conforme a discussão passada sobre a alta e baixa cultura conforme os primeiros teóricos dos estudos culturais da Escola de Frankfurt. Enquanto isso, o segundo termo remete ao atual conceito de pedagogias

¹³ TREND, David. *Cultural pedagogy: art, education, politics*. New York: Bergin & Garvey, 1992.

¹⁴ SIMON, Roger. A pedagogia como uma tecnologia cultural. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

culturais, porém não diferencia os artefatos culturais das pedagogias culturais. Para Simon, a expressão tecnologia ampliaria “todas as discussões políticas que as teorizações culturais estavam apresentando” (CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE, 2016, p. 30) que a pedagogia não contemplava. Nesse sentido, o termo “tecnologias culturais” restringe essa abordagem, pois o processo de produção de sentidos e caráter pedagógico, representações e discursos eram carregados pelo termo pedagogia. Para CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE, o entendimento para pedagogia cultural se deu a partir:

Esse entendimento contemporâneo sobre pedagogia cultural, adotado e propagado especialmente por Giroux, Steinberg e Kincheloe, é compartilhado pelos pesquisadores dos Estudos Culturais, mas também dos Estudos de Gênero, de Mídia etc. Contudo, parece ter sido na década de 1990, particularmente na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com a criação da linha de pesquisa Estudos Culturais em Educação, que o conceito de pedagogia cultural começou a ser usado no Brasil como ferramenta teórica do campo da Educação. (CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE, 2016, p. 30).

Para os autores, é um conceito carregado por história e heranças conforme as mudanças culturais suggestionaram a sua invenção e as variadas teorizações referentes à pedagogia crítica. Nesse sentido, as análises pautadas nos estudos culturais visam não apenas em mostrar o quanto as pedagogias culturais reproduzem ideologias e opressões, “mas procuram salientar, entre outras coisas, o quanto elas são produtivas e o quanto os artefatos da cultura são pedagógicos ao nos ensinarem modos de ser a partir da regulação de nossas condutas” (CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE, 2016, p. 31).

Um dos principais referentes da pedagogia crítica, Giroux se aproximou do campo dos Estudos Culturais e a compreende enquanto uma prática social, não se limitando apenas como um conjunto de técnicas e habilidades. Ao analisar diversos produtos midiáticos, tais como filmes de Hollywood e da Disney, “o autor salienta que tais artefatos, ao mesmo tempo em que reforçam estereótipos de gênero e raça, dão condições para que, por meio de uma pedagogia crítica, tais narrativas sejam reescritas” (CAMOZZATO; CARVALHO; ANDRADE, 2016, p. 27-28), através das representações os sujeitos compreendem os contextos sociais e culturais inseridos, e assim, construindo estratégias para criar maneiras de resistência e transformação por meio destes.

Diante do reconhecimento das pedagogias culturais, Ruth Sabat ao analisar gênero nas propagandas infantis percebeu as diferenças entre as identidades culturais e como é dada a construção delas, conforme afirma:

Ao utilizar essas estratégias como forma de atingir consumidoras/es, a publicidade está trabalhando a partir de um currículo cultural que é constituído nas relações sociais e que opera como constituidor dessas mesmas relações. Tal currículo cultural faz parte de uma pedagogia específica, composta por um repertório de significados que, por sua vez, constroem e constituem identidades culturais hegemônicas. Pelas imagens publicitárias, podemos observar como as relações de gênero estão sendo vistas por determinada sociedade, ou seja, quais os significados mais ligados às mulheres e aos homens, ou quais os significantes mais diretamente relacionados aos comportamentos masculinos e femininos desejados socialmente. (SABAT, 2001, p. 14).

Apesar da análise ser através de propagandas, o entendimento de Sabat é válido para as animações, principalmente com a sua relação de consumo e estar inserida nesses produtos midiáticos. Assim como existem relações de gênero dentro das animações, há diferenças acerca dessa categoria. Ao tratar essas identidades na esfera cultural significa que “sua constituição é compreendida a partir de uma perspectiva na qual importam momentos determinados histórica e culturalmente, que constituem identidades não definitivas, nem universais” (SABAT, 2001, p. 15). Diante disso, elas não preexistem aos sujeitos, mas estão no processo de representação de um grupo em relação ao outro e produzidos pelas diferenças. Nessa perspectiva de análise, as “identidades sexuais carregam marcas de diferentes práticas sociais e culturais que são construídas através dos discursos produzidos na sociedade, pelos processos de representação” (SABAT, 2001, p. 17). Com isso, as representações de princesas na animação “Hora de Aventura” constroem noções de identidades sexuais e práticas sociais e culturais em seus discursos. Ainda que “comportamentos e hábitos recusados não estão de todo excluídos; podemos encontrar representações que ultrapassam o limite dos padrões normalizadores, provocando conflitos entre os modelos estabelecidos” (SABAT, 2001, p. 17).

Nesse contexto das chamadas “pedagogias culturais”, podemos inserir como problemática de reflexão a relação das animações com a educação, sobretudo no papel educacional que a televisão também desempenha. Segundo David Buckingham:

[...] Em meio aos medos correntes quanto ao impacto da violência na tela, é interessante lembrar que a televisão foi inicialmente promovida entre os pais como um meio *educacional*. Assim, nas décadas de 1950 e 1960, a televisão e outras tecnologias eletrônicas eram geralmente vistas como a materialização do futuro da educação: elas eram descritas como “máquinas de ensinar” que iriam trazer novas experiências e novas formas de aprender do mundo exterior para dentro da sala de aula. [...]. (BUCKINGHAM, 2007, p. 67-68).

As animações, por serem produtos midiáticos destinados em sua maioria para o público infanto-juvenil, chama-nos a atenção e motivam a discussão sobre o seu potencial

educacional, que se torna mais evidente. Esse papel de entretenimento dessas animações e outros produtos da cultura midiática voltada para o público em questão, hoje foi transferida para as novas mídias e, dessa forma, a televisão perdeu destaque para os computadores e outras tecnologias. Segundo Buckingham:

As reações contemporâneas à tecnologia digital também são ambivalentes. Por um lado, existe uma argumentação muito pessimista sobre o impacto dos computadores na vida das crianças. Essa visão concentra-se não em seu potencial educacional, mas em seu papel enquanto um meio de entretenimento – e depende implicitamente de uma distinção absoluta entre as duas coisas. Muitas das preocupações regularmente ensaiadas em relação à televisão parecem agora ter sido transferidas à nova mídia. Assim, os computadores são muitas vezes tidos como influência negativa sobre o comportamento infantil. Os *videogames*, por exemplo, são acusados de causar violência imitativa – e se diz que quanto mais realistas se tornam os efeitos gráficos mais tendem a encorajar as crianças a copiá-los. [...] (BUCKINGHAM, 2007, p. 68).

Assim como Kellner critica a concepção da passividade diante da cultura midiática, Buckingham apresenta uma reflexão desta relação com as crianças, onde se evidenciam ideias contraditórias no debate. Em suas palavras:

[...] Assim como nos debates em torno da televisão, tanto os argumentos positivos como os negativos baseiam-se em noções essencialistas da infância e da tecnologia. Eles efetivamente ligam uma *mitologia* sobre a infância a uma mitologia paralela sobre a mídia. Assim, as crianças são vistas como possuidoras de uma criatividade natural e espontânea, que seria (talvez paradoxalmente) liberada pela máquina; ao mesmo tempo, elas são vistas como vulneráveis, inocentes e carentes de proteção contra os danos que a tecnologia inevitavelmente lhes causará. (BUCKINGHAM, 2007, p. 71).

Estudar sobre a relação entre mídia e infância, ao fazer essa leitura crítica, também faz parte no desenvolvimento da pedagogia crítica da mídia, quando os estudos culturais examinam “os efeitos dos textos da cultura da mídia, os modos como o público se apropria dela e a usa, além dos modos como as imagens, figuras e discursos da mídia funcionam dentro da cultura em geral” (KELLNER, 2001, p. 77). No caso das animações estarem inseridas nas novas mídias, as “diferenças entre gerações são vistas como *produzidas* pela tecnologia, em vez de resultantes de outras forças sociais, históricas ou culturais” (BUCKINGHAM, 2007, p. 73). Kellner aponta a importância de realizar essa leitura enquanto uma forma de transformação social:

[...] Na verdade, é nossa esperança que este estudo contribua para o desenvolvimento de uma pedagogia crítica da mídia capaz de conferir o poder de discernir as mensagens, os valores e as ideologias que estão por trás

dos textos da cultura da mídia. Quando as pessoas aprendem a perceber o modo como a cultura da mídia transmite representações opressivas de classe, raça, sexo, sexualidade, etc. capazes de influenciar pensamentos e comportamentos, são capazes de manter uma distância crítica em relação às obras da cultura da mídia e assim adquirir poder sobre a cultura em que vivem. Tal aquisição de poder pode ajudar a promover um questionamento mais geral da organização da sociedade e ajudar a induzir os indivíduos a participarem de movimentos políticos radicais que lutem pela transformação social. (KELLNER, 2001, p. 83.).

A animação “Hora de Aventura”, por se tratar de um produto midiático exibido no canal de assinatura Cartoon Network™ e também disponibilizada pela provedora de transmissão *online* Netflix, além da venda sobre o formato DVDs, tem como público alvo preferencial alcançado as crianças e jovens das classes médias em diante. Essa animação pode ser acessível legalmente pelos meios de canais privados televisivos ou *online* com o uso de computadores, *smartphones* e *tablets*. Portanto, há um determinado grupo específico que consegue assistir essa animação, apesar de ser exibida em vários meios tecnológicos. Buckingham critica muitas dessas novas tecnologias que resultam em uma polarização daqueles que tem capital cultural e tecnológico e daqueles que não os possuem:

[...] A proliferação de novas mídias e as características da Internet em particular exigem novas e significativas habilidades em termos de como localizar, selecionar e avaliar a informação. No presente, os benefícios criativos, educacionais e comunicativos dessas tecnologias são apenas percebidos por uma pequena elite – que, como outras elites, é predominante branca, masculina e de classe média. Tanto em termos globais quanto no interior dos países tecnologicamente ricos, cresce a polarização entre os “ricos em informação” e os “pobres em informação”; e isso não tem a ver apenas com a distribuição desigual de equipamentos, mas também com o “capital” cultural e tecnológico necessário para *aprender* a usá-los de modo criativo e efetivo. (BUCKINGHAM, 2007, p. 84).

É importante ressaltar qual infância está tendo contato com essa animação, para contextualizarmos a cultura midiática acerca desta. Trata-se de um público infantil e juvenil que tem acesso a essas tecnologias e meios culturais que possibilitam até mesmo pesquisar sua existência na *internet*, e se relacionar com outros grupos espectadores da animação. Portanto, assim como Buckingham aponta, trata-se também de uma questão de consumo vinculado à infância com essas mídias:

[...] a infância contemporânea – e a idade adulta – está inextricavelmente vinculada à cultura de consumo. As necessidades sociais e culturais das crianças são inevitavelmente expressas e definidas por suas relações com as mercadorias materiais, assim como pelos textos midiáticos produzidos comercialmente e que permeiam sua vida. Assim como a “juventude”, a infância tem um significado construído social e historicamente; e o mercado

comercial exerce um papel cada vez mais central nesse processo. As crianças *já são* consumidoras, mesmo que muitas das compras em nome delas sejam feitas por seus pais. (BUCKINGHAM, 2007, p. 239).

Segundo Pedro Sarmiento a infância contemporânea é construída a partir da ideia de um padrão moral de inocência infantil, a partir da qual as histórias em quadrinhos e animações passam também a responder, criando um “público ideal”.

No início do século XX, surgiram novos suportes específicos para a criança: a história em quadrinhos e os desenhos animados. Nestas produções culturais percebemos ainda a presença intensa dos padrões morais que exaltam a inocência infantil. Do mesmo modo que a literatura infantil, estas mídias restringem seu público-alvo, ao mesmo tempo em que delimitam certos conteúdos e excluem outros. (SARMENTO, 2014, p. 52).

Não é à toa que até mesmo o ato de assistir à animação em tela se torna uma ação de consumo, uma vez que é necessário pagar pelo “canal”, além dos produtos tecnológicos que possibilitam o acesso à mídia, quais sejam, a televisão, o tablete ou o celular.

Buckingham afirma que a sociedade tem se atrelado ao consumo por meio dos textos midiáticos, não deixando de fora o público infantil e juvenil, apesar do poder aquisitivo provir, na verdade, de seus responsáveis. No caso das animações, a ampliação de mercado e novos produtos de consumo está ligado a um processo mais amplo de desregulamentação iniciado nos Estados Unidos nos anos 1980. Buckingham afirma como esse fator facilitou o lucro do mercado norte-americano e as mudanças de tecnologias para a produção das animações.

[...] A desregulamentação da televisão dos Estados Unidos na década de 1980 fez surgir uma nova onda de desenhos animados ligados a brinquedos. *He-Man, She-Ra, Thundercats, Os Smurfs, O pequeno pônei, Os caça-fantasmas, Transformers e As tartarugas ninja* eram alguns dos títulos mais conhecidos apresentados nas telas de vários países ao redor do mundo, junto com uma grande variedade de mercadorias licenciadas. [...]. (BUCKINGHAM, 2007, p. 224).

Certamente os estúdios Disney tiveram participação na constituição desse mercado, com os produtos midiáticos de entretenimento direcionados para o público infanto-juvenil de classe média. Ainda, segundo o autor:

Na verdade a relação entre a comercialização e a mídia infantil não é fenômeno recente. No início dos anos 1930, por exemplo, a Disney organizou “Clubes do Mickey” para crianças, tanto com a intenção de trazer identidade e fidelidade para a marca como com o explícito objetivo de vender mercadorias relacionadas aos filmes. O saguão das salas de cinema foi transformado em extensão das lojas de departamento. De fato, por várias

décadas o sucesso financeiro do império Disney dependeu fortemente de atividades “secundárias” de *marketing* e mais tarde de parques temáticos, não conseguindo se sustentar simplesmente com base nos filmes. (BUCKINGHAM, 2007, p. 226).

Os estúdios Disney buscavam se destacar como um estúdio com identidade marcante e “mágico”, mas o que possibilitou a facilidade dessa nova forma de empreendimento a partir das animações e tendo retorno financeiro para o fortalecimento do seu sucesso foi pelo fato de se situar nos Estados Unidos. Os estúdios Disney tiveram importância em vários aspectos para as animações, mas em especial quando ousaram produzir curtas metragens dando início ao sucesso da indústria da animação para o público adulto, segundo Maltin:

Disney was venturing into the unknown, in more ways than one. He had proved it possible for an animated cartoon to involve an audience emotionally for seven minutes, but there was no way of knowing whether this involvement could be sustained for seventy minutes or more. People in the film industry predicted that no adult would *want* to see a feature-length cartoon. Disney recognized these obstacles and believed that he could overcome them¹⁵. (MALTIN, 1987, p. 53).

Após o sucesso da produção do filme “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937) e seu lucro mundial, além de produzir novos produtos de consumo resultou na ampliação de investimentos de produção de outros filmes de animação pelo mesmo estúdio. Conforme a trajetória e outros sucessos e novos processos tecnológicos de produção dos filmes, e após a morte do criador Walt Disney em 1966, “the new management at Walt Disney believes in animation; they have seen the continuing potency of Disney’s name in conjunction with cartoon entertainment¹⁶” (MALTIN, 1987, p. 81). Apesar disso, uma das características marcantes do estúdio é o perfeccionismo deixado pelo legado do criador Walt Disney, porém com a mudança de mercado e a nova gerência “some observers fear that the hunger for a steady stream of product will spell an end to the kind of pride and perfectionism so long associated with the studio¹⁷” (MALTIN, 1987, p. 82).

¹⁵ “Disney estava se aventurando dentro do desconhecido, em mais de uma maneira. Ele provou que é possível para um animador de *cartoon* envolver emocionalmente sua audiência por 7 minutos, mas não tinha como saber se esse envolvimento poderia ser sustentado por mais de 70 minutos. Pessoas na indústria de filmes previram que nenhum adulto ia querer ver *cartoons* muito longos. Disney reconheceu que ele poderia superar esses obstáculos” (MALTIN, 1987, p. 53). Tradução livre da autora.

¹⁶ “A nova gerência da *Walt Disney* acredita em animação; eles viram a continuação da potência do nome da Disney em conjunto com o entretenimento dos desenhos animados” (MALTIN, 1987, p. 81). Tradução livre da autora.

¹⁷ “Alguns observadores temem que a fome por um fluxo constante de produtos acabe com o tipo de orgulho e perfeccionismo há tanto tempo associado ao estúdio” (MALTIN, 1987, p. 82). Tradução livre da autora.

O estúdio Hanna-Barbera *Productions* foi originalmente formado com a divisão da Metro-Goldwyn-Mayer (conhecida como MGM) em 1944 pelos criadores e diretores de *Tom e Jerry*, os William “Bill” Hanna e Joseph “Joe” Barbera e o diretor de *live-action* George Sidney como “H-B Enterprises” para produzir filmes patrocinados e mais tarde comerciais de televisão nos anos de 1940 e 1950. Ambos adaptaram a construção das animações para as telas menores, resultando em seus *cartoons* de sucesso tais como Os Flinstones, Zé Colmeia, Jonny Quest, Scooby-Doo e seu primeiro super-herói Formiga Atômica¹⁸. Esse estúdio mudou a dinâmica de produção serializada das animações. Em 1991, o estúdio Hanna-Barbera foi comprada por Ted Turner, sócio e fundador da *Turner Broadcasting System*, porém Bill Hanna e Joe Barbera continuaram sócios da empresa. Em 1996 a *Time Warner* comprou a *Turner Broadcasting System*. Após a morte de Bill Hanna em 2001, o estúdio Hanna-Barbera foi absorvido para a *Warner Bros. Animation*, e posteriormente Joe Barbera morre em 2006. A partir daí o estúdio produziu novas animações envolvendo os clássicos personagens de Hanna-Barbera, principalmente o Scooby-Doo¹⁹.

Ambos os estúdios inspiram até hoje nas produções de animação, assim como para o “Hora de Aventura”, a otimização de cenários e traços mais simples para facilitar a produção dos episódios é resultante do sucesso do estúdio Hanna-Barbera. Sobre o futuro das animações para Walt Disney, segundo Maltin:

Walt Disney said it best, back in 1940, when he addressed the subjects of art and commerce in animation. “How very fortunate we are as artists to have a medium whose potential limits are still far off in the future, a medium of entertainment where, theoretically at least, the only limit is the imagination of the artist. As for the past, the only important conclusion that I can draw from it is that the public will pay for quality, and the unseen future will take care of itself if one just keeps growing up a little every day”²⁰. (MALTIN, 1987, p. 82).

É interessante perceber pelo discurso de Walt Disney, apesar de dedicar sua vida no perfeccionismo de sua arte nas animações, ele conclui que o público irá continuar pagando por qualidade, mas não define de que forma ela estará. A animação “Hora de Aventura” não

¹⁸ MISIROGLU, Gina. *The superhero book: the ultimate encyclopedia of comic book icons and Hollywood heroes* / editado por Gina Misiroglu, 2ª ed. Detroit: Visible Inc, 2012. p. 165.

¹⁹ Idem. p. 166.

²⁰ “Walt Disney disse isso melhor, em 1940, ele abordou os assuntos de arte e comércio em animações. ‘Como somos muito afortunados, como artistas, ter um meio cujo limite ainda está muito no futuro, um meio de entretenimento que, pelo menos teoricamente, o único limite é a imaginação do artista. E para o passado, a única conclusão importante que eu posso extrair disso é que o público irá pagar por qualidade, e o futuro incerto irá cuidar de si, se mesmo continuar crescendo um pouco a cada dia’.” (MALTIN, 1987, p. 82). Tradução livre da autora.

demonstra o mesmo preciosismo nas montagens de cenas, mas sobre o desenvolvimento e construção da trama se tornando cada vez mais complexa comparada com as animações clássicas da Disney. Todavia, as animações atuais herdaram noções importantes de movimento e criação de personagens pelos estúdios Disney, em outras palavras, a mentalidade e as motivações por trás de tudo é a chave para uma boa animação (MALTIN, 1987).

Além disso, com as novas formulações de mercado consumidor entrelaçado com as animações, Buckingham critica o senso comum quando trata os jovens e crianças como um público consumidor “explorado” pelas propagandas. Buckingham afirma que a sociedade como um todo é alvo do *marketing* criado para dar sentido e valor simbólico aos objetos materiais:

[...] As pessoas nem sempre são consumidoras racionais, não apenas porque não tem tempo para folhear as revistas especializadas a fim de avaliar as alternativas antes de decidir o que comprar, mas também porque os objetos materiais estão inevitavelmente revestidos de valores simbólicos dos quais não podem ser separados. Querer dizer, como fazem certos críticos da propaganda, que a “fantasia” e a “magia” que inundam a nossa relação com os objetos materiais derivem inteiramente da propaganda, podendo simplesmente ser eliminadas com uma boa dose de racionalidade, é mero exercício de pensamento positivo. (BUCKINGHAM, 2007, p.222-223).

Diante dessas questões é possível perceber mudanças nas representações da infância, sobretudo na animação “Hora de Aventura”, quando um dos protagonistas, Finn, é o único ser humano da história e possui 12 anos. Com esses novos tipos de representações podem trazer “aspectos bons para o sujeito-criança, como o estímulo à independência, a procura por conteúdo de seu interesse (menos cercados da escolha adulta) e a possibilidade da criança se sentir mais representada no mundo” (SARMENTO, 2014, p. 62).

Os estudos culturais reconhecem que há uma cultura veiculada pela mídia “cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais” (KELLNER, 2001, p. 9), além de fornecer um conjunto de significados para forjar a identidade. Nesse sentido, percebemos as animações como meios de construir sentidos da infância contemporânea e sua relação dentro dos interesses de produção e consumo.

Portanto, “a cultura da mídia é industrial; organiza-se com base no modelo de produção de massa e é produzida para a massa de acordo com tipos (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais” (KELLNER, 2001, p. 9). Reconhecer todos esses aspectos sobre a mídia é fundamental para analisar um texto midiático e o seu contexto. As análises serão realizadas a partir dessas considerações apontadas anteriormente.

2. GÊNERO E A QUESTÃO DO FEMININO

As teorias sobre gênero pautadas nos estudos de Joan Scott²¹ (1995) e Judith Butler²² (2017) serão as principais referências teóricas dessa pesquisa para as análises das representações da animação “Hora de Aventura”. Dentro dessas temáticas é importante o uso inclusivo de gênero na linguagem para garantir a presença de todos os/as sujeitos, principalmente as mulheres. Contudo, decidimos permanecer com a escrita português padrão, no masculino, por uma questão de inexperiência dessa linguagem neutra de gêneros. Todavia, reconhecemos que a escrita da língua portuguesa padrão se divide em binarismos, predominando o artigo masculino, sendo a linguagem instrumento flexível que está em constante mudança juntamente com a sociedade.

Joan Scott teve seu trabalho “Gênero: uma categoria útil de análise histórica” publicado originalmente em 1986 na *American Historical Review*²³, sendo publicado e traduzido no Brasil em 1990 na *Revista Educação & Realidade*²⁴. Este trabalho é considerado um dos mais importantes de sua trajetória na temática sobre gênero, no qual a autora aponta as várias mudanças do significado da palavra ao longo do tempo, bem como a importância em se considerar a discussão da relação entre mulher e homem nas pesquisas, privilegiando suas historicidades. Scott, ao retomar os diversos significados para gênero, afirma:

Na sua utilização mais recente, o termo “gênero” parece ter feito sua aparição inicial entre as feministas americanas, que queriam enfatizar o caráter fundamentalmente social das distinções baseadas no sexo. A palavra indicava uma rejeição do determinismo biológico implícito no uso de termos como “sexo” ou “diferença sexual”. (SCOTT, 1995, p. 72).

Para a autora, gênero se tratava da construção social de homem e mulher, separando da questão biológica do sexo e “enfatizava igualmente o aspecto relacional das definições normativas da feminilidade” (SCOTT, 1995, p. 72). O termo serviu para introduzir a perspectiva relacional para evitar a centralização apenas da mulher na produção dos estudos

²¹ Joan Scott nasceu em 1941, é historiadora feminista norte-americana. É professora na *School of Social Science*, no Instituto de Estudos Avançados de Princeton, Nova Jersey. Seu trabalho desafiou fundamentos da prática histórica convencional, baseando em uma gama de pensamento filosófico para contribuir e formular um campo de história crítica. É referência nos estudos sobre mulheres e gênero. Informações em: <https://www.sss.ias.edu/faculty/scott>. Acesso em: 09/02/2019.

²² Judith Butler nasceu em 1956, é professora no Departamento de Literatura Comparada e Retórica da Universidade da Califórnia, em Berkeley, Estados Unidos. Filósofa pós-estruturalista e uma das mais influentes no campo dos estudos de gênero e também contribuiu nos campos de direitos humanos, filosofia política, ética e filosofia moral. Informações em: <https://www.herdereditorial.com/contributor/judith-butler>. Acesso em: 09/02/2019.

²³ Informações em: <https://www.jstor.org/stable/1864376>. Acesso em: 09/02/2019.

²⁴ Informações em: https://archive.org/details/scott_gender/page/n9. Acesso em: 09/02/2019.

sobre mulheres. Assim, nessa definição, as mulheres e os homens eram considerados “em termos recíprocos e não se poderia compreender qualquer um dos sexos por meio de um estudo inteiramente separado” (SCOTT, 1995, p. 72). Dessa forma ambos foram tratados de maneira universal, o que por sua vez, pode desconsiderar as variedades de experiências de ser de mulheres e homens. Mas o avanço em relação a ideia de desvinculação do gênero ligado exclusivamente à questão biológica se deve a essa obra de Scott.

Gênero foi um termo proposto segundo as pesquisas sobre as mulheres, ao inscrevê-las na história, e resultaria em uma nova história das mulheres e, conseqüentemente, uma nova história. Nesse momento, acreditava-se que as pesquisas sobre as mulheres transformariam os paradigmas disciplinares, conforme o gênero pudesse se desenvolver enquanto categoria de análise. Assim, o conceito de gênero acabou fazendo parte da nova história, que focava uma redefinição e expansão de outras noções historicamente importantes. Ainda, segundo Scott:

[...] Aqui as analogias com a classe e com a raça eram explícitas; de fato as pesquisadoras feministas que tinham uma visão política mais global, invocaram regularmente as três categorias como cruciais para a escrita de uma nova história. O interesse pelas categorias de classe, de raça e de gênero assinalava, em primeiro lugar, o envolvimento do/a pesquisador/a com uma história que incluía as narrativas dos/as oprimidos/as e uma análise do sentido e da natureza de sua opressão e, em segundo lugar, uma compreensão de que as desigualdades de poder estão organizadas ao longo de, no mínimo, três eixos. (SCOTT, 1995, p. 73)

Ao trazer o gênero para além de uma abordagem exclusiva da história das mulheres e enfatizando seu caráter relacional, Scott percebe que no cruzamento com outras categorias como raça e classe, ainda que critique determinadas abordagens desses conceitos, permitiu o aparecimento de uma nova perspectiva de estudo, também de uma nova história e uma perspectiva “vista de baixo” para os estudos em questão.

Além dessas questões, gênero também foi utilizado para se referir às informações que dizem respeito às mulheres e da mesma maneira para os homens, do ponto de vista em que um implica-se no outro. A justificativa era de que “o mundo das mulheres faz parte do mundo dos homens, que ele é criado nesse e por esse mundo masculino” (SCOTT, 1995, p. 75). Essa afirmação rejeita o estudo desses sujeitos em separado, recusando a ideia em se estudar as mulheres separadamente, o que reforçaria o mito de que “a experiência de um sexo, tenha muito pouco ou nada a ver com o outro sexo” (SCOTT, 1995, p. 75).

Diante de tantas mudanças de significados do conceito de gênero, Scott constrói a sua definição em meio às críticas anteriores. Scott considera gênero como:

(1) o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos e (2) o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder. [...] Como um elemento constitutivo das relações sociais baseadas nas diferenças percebidas, o gênero implica quatro elementos inter-relacionados: em primeiro lugar, os símbolos culturalmente disponíveis que evocam representações simbólicas (e com frequência contraditórias) [...]. Em segundo lugar, conceitos normativos que expressam interpretações dos significados dos símbolos, que tentam limitar e conter suas possibilidades metafóricas. [...] uma concepção de política bem como uma referência às instituições e à organização social – este é o terceiro aspecto das relações de gênero. [...] O quarto aspecto do gênero é a identidade subjetiva. (SCOTT, 1995, p. 86-87).

Na definição da Scott, usada nesse trabalho, gênero é definido nas diferenças e relações entre os sexos. A partir disso, ao considerá-lo um elemento constitutivo das relações sociais e de poder, ela esquematiza a proposição de gênero em quatro subsequências inter-relacionadas. A primeira aponta os símbolos culturais e as representações simbólicas que trazem contradições antagônicas, como, por exemplo, “mitos de luz e escuridão, purificação e poluição, inocência e corrupção” (SCOTT, 1995, p. 86). Assim como as representações de animações que trazem as princesas enquanto mulheres frágeis e bondosas adversas das bruxas ameaçadoras e maldosas.

A segunda considera os conceitos normativos que dispõe os significados indiscutíveis e inequívocos desses símbolos, resultando em conceitos binários fixos de mulher e homem, feminino e masculino, através das “doutrinas religiosas, educativas, científicas, políticas ou jurídicas” (SCOTT, 1995, p. 86). Nesse sentido, a Princesa Jujuba reforça os significados de ser princesa, enquanto a Princesa Carço traz outros significados além do binarismo de princesa e príncipe.²⁵ Para Scott, esses conceitos normativos “dependem da rejeição ou da repressão de possibilidades alternativas e, algumas vezes, elas são abertamente contestadas [...] a posição que emerge como posição dominante é, contudo, declarada a única possível” (SCOTT, 1995, p. 86).

A terceira é a questão da construção de gênero não ser exclusiva ao sistema de parentesco, mas estar configurada na economia, na educação e na organização política. A autora faz uma crítica ao incluir uma concepção política e analisar essas diferenças e as referências das instituições e organizações sociais. Portanto, para esse estudo a abordagem de gênero foi pensada, também, no âmbito da educação e no papel político a partir das

²⁵ A Princesa Jujuba é uma das principais princesas da animação, sendo a responsável pelo Reino Doce em que o governa sozinha é a mais almejada e sequestrada pelo vilão Rei Gelado. Enquanto a Princesa Carço é a princesa da Terra do Carço, com a aparência de uma nuvem roxa e está sempre à procura de um namorado, mas sem sucesso em conseguir um.

representações que circulam na mídia. Em nosso caso específico, tratam-se das representações presentes na animação “Hora de Aventura”.

Por fim, a quarta subsequência sugere que sejam analisadas “as formas pelas quais as identidades generificadas são substantivamente construídas” (SCOTT, 1995, p. 88) e relacionar os aspectos das demais subsequências anteriores. A autora conclui que estes elementos não operam isoladamente sem o outro, porém, também não se realizam simultaneamente.

Scott pensa essa definição levantando a questão de gênero na pesquisa histórica, e considerando esse processo possível para se analisar outros eixos, ao afirmar que:

[...] De fato, é uma questão para a pesquisa histórica saber quais são as relações entre esses quatro aspectos. O esboço que eu propus do processo de construção das relações de gênero poderia ser utilizado para examinar a classe, a raça, a etnicidade ou qualquer processo social. Meu propósito foi clarificar e especificar como se deve pensar o efeito do gênero nas relações sociais e institucionais, porque essa reflexão nem sempre tem sido feita de maneira sistemática e precisa. (SCOTT, 1995, p. 88).

Nesse sentido, o gênero é pensado a partir da construção social e estes são os elementos importantes para se pensar nos efeitos do gênero nessas relações sociais e institucionais. Quando Scott afirma que é possível examinar outros eixos além do gênero, a partir dessa esquematização, parte da sua teorização ao considerar que:

[...] o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder. Seria melhor dizer: o gênero é um campo primário no interior do qual, ou por meio do qual, o poder é articulado. O gênero não é o único campo, mas ele parece ter sido uma forma persistente e recorrente de possibilitar a significação do poder no ocidente, nas tradições judaico-cristãs e islâmicas. Como tal, esta parte da definição poderia aparentemente pertencer à seção normativa de meu argumento, mas isso não ocorre, pois os conceitos de poder, embora se baseiem no gênero, nem sempre se referem literalmente ao gênero em si mesmo. [...] Estabelecidos como um conjunto objetivo de referências, os conceitos de gênero estruturam a percepção e a organização concreta e simbólica de toda a vida social. [...]. (SCOTT, 1995, p. 88).

Para Scott, o gênero é um dos elementos recorrente para de significação das relações de poder. É através dele que são estabelecidos um conjunto objetivo de referências, na medida que instaura as distribuições de poder: “o gênero torna-se implicado na concepção e na construção do próprio poder” (SCOTT, 1995, p. 88). Nesse sentido, gênero é tratado para além de uma concepção individual, mas em um sentido coletivo. Nesse aspecto reside o caráter político do conceito:

[...] O gênero, então, fornece um meio de decodificar o significado e de compreender as complexas conexões entre várias formas de interação humana. Quando os/as historiadores/as buscam encontrar as maneiras pelas quais o conceito de gênero legitima e constrói as relações sociais, eles/elas começam a compreender a natureza recíproca do gênero e da sociedade e as formas particulares e contextualmente específicas pelas quais a política constrói o gênero e o gênero constrói a política. (SCOTT, 1995, p. 89).

O gênero está, portanto, relacionado com a política e o poder e abrange as várias formas complexas de interação humana, reforçando a sua importância nas análises para compreender a sociedade e emancipar os sujeitos históricos.

Lemos sugere, também, tratar o gênero como uma questão interrogativa, que questiona os papéis sociais e a organização social. Scott afirma em entrevista com a autora:

[...] tratar gênero como uma pergunta – o que está acontecendo com a forma como os papéis e as características de mulheres e homens estão sendo definidos –, então, você não poderá deixar de ver as mulheres e incluí-las como sujeitos históricos. Se você usa o gênero como uma ferramenta crítica expondo não só o fato da presença das mulheres na história, mas as razões para sua invisibilidade ou marginalização da política e da vida pública, então você está avançando na “causa” da emancipação das mulheres. (LE MOS, 2013, p. 163).

Diante disso, Scott configura a análise de gênero uma categoria de análise histórica capaz de incluir os e as sujeitos/as nas relações de poder da sociedade, sobretudo as mulheres, ampliando a visibilidade e problematização teórica trazidas pela história das mulheres. Com as manifestações repressivas contra o conceito de gênero, que vem gerando uma grande discussão sobre esse tema na França desde 2011, a autora retomou suas reflexões e definições, apresentado em um trabalho mais recente intitulado “Os usos e abusos do gênero”, traduzido e publicado no Brasil em 2012.

Nesse texto a autora percebe que “ao longo do tempo, gênero se tornou mais impreciso; o lugar de contestação, um conceito disputado na arena da política” (SCOTT, 2012, p. 331), um termo que passa a atravessar o espectro político. Scott argumenta:

Mas nada, seguramente, pode ser nomeado aqui que “uso ordinário, geralmente aceito” sugere que o significado de gênero depende de quem usa a palavra, em qual contexto e para qual finalidade. [...] E é justamente por isso que estes debates são políticos. As disputas políticas que se seguem a partir da incerteza sobre gênero, levam a uma proliferação dos seus significados, e deste modo, nas palavras de Barbara Johnson’s, “excede os limites de controle estável ou coerências. Tornou-se algo para se estar infinitamente em luta.” É esta luta política que eu penso que deve comandar nossa atenção, porque gênero é a lente de percepção através da qual nós ensinamos os significados de macho/fêmea, masculino/feminino. Uma “análise de gênero” constitui nosso compromisso crítico com estes

significados e nossa tentativa de revelar suas contradições e instabilidades como se manifestam nas vidas daqueles que estudamos. (SCOTT, 2012, p. 332).

Scott já deixa claro que a sua definição anterior de gênero, apesar da grande importância para os estudos posteriores, não deve ser considerada uma questão resolvida. A autora retoma os significados passados do termo ao mencionar que “gênero foi muito debatido nos anos 1990 como sinônimo de anti-essencialismo com a ideia de que a anatomia das mulheres não é o seu destino” (SCOTT, 2012, p. 335). O enfoque estava nos papéis atribuídos às mulheres, ignorando a questão biológica e presumindo uma identidade inerente e comum para as mulheres entre as culturas, e critica:

Indiscutivelmente, é a própria identidade da mulher que está em jogo nos debates sobre gênero. Não é simplesmente uma questão de biologia *versus* sociologia. De fato, o conhecimento atual nos diz que é difícil separar o biológico do sociológico porque cada um destes é intrinsecamente ligado ao outro. Um dos problemas de se focar na construção social é que isto retira a identidade da mulher como algo garantido e apenas observa como os papéis são variavelmente atribuídos. Desta maneira, a biologia é imaginada como fora do contexto social. [...] (SCOTT, 2012, p. 337).

A autora levanta a consideração de pensar a identidade da mulher nas esferas do sexo e das construções sociais, ao determinar o corpo à parte dessas discussões enquanto os papéis sociais pressupõem a identidade e critica esse determinismo:

Enquanto não podemos exatamente separar nossos corpos de nós mesmos, nós podemos cogitar a ideia de que corpos não são o suficiente para providenciar uma segura definição de identidade, papéis e orientação sexual. A ideia mais radical de entendimento de gênero é sobre a concepção de várias definições de homem/mulher, masculino/feminino, na sua complexidade e instabilidade. É sobre as lutas para manter os significados no lugar (impor e fazer cumprir as normas) e lutas para resistir ou derrubá-los. É sobre os interesses que motivam essas lutas, as apostas e os apostadores. Seu alcance se estende para além das mulheres e homens, masculino e feminino chegando às grandes estruturas e processos [...] gênero nos lembra que não há representação inequívoca das mulheres, que isto sempre é uma questão de política. (SCOTT, 2012, p. 337).

Nesse sentido, sexo e gênero não devem considerados separados e tampouco a identidade deve ser considerada garantida nas questões biológicas e sociológicas. Ao fazer isso, a autora traz a conclusão de Judith Butler ao sugerir que “sexo é referente ao gênero, mas não tem nenhum significado para além dele. Talvez por este motivo, tem sido quase impossível manter gênero e sexo separados no uso comum” (SCOTT, 2012, p. 341). Uma vez que gênero se institui a partir dos corpos e a noção desses corpos se dá através da construção

de gênero, logo, os esforços de limitar as definições de homem/mulher e masculino/feminino “é que gênero sempre se referiu precisamente a isto: a diferença sexual” (SCOTT, 2012, p. 344).

Sobre essa separação, Judith Butler afirma:

Se o sexo é, ele próprio, uma categoria tomada em seu gênero, não faz sentido definir o gênero como a interpretação cultural do sexo. O gênero não deve ser meramente concebido como a inscrição cultural de significado num sexo previamente dado (uma concepção jurídica); tem de designar também o aparato mesmo de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. Resulta daí que o gênero não está para a cultura como o sexo para a natureza; ele também é o meio discursivo/cultural pelo qual “a natureza sexuada” ou “um sexo natural” é produzido e estabelecido como “pré-discursivo”, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra *sobre a qual* age a cultura. [...]. Na conjuntura atual, já está claro que colocar a dualidade do sexo num domínio pré-discursivo é uma das maneiras pelas quais a estabilidade interna e a estrutura binária do sexo são eficazmente asseguradas. Essa produção do sexo *como* pré-discursivo deve ser compreendida como efeito do aparato de construção cultural que designamos por *gênero*. [...]. (BUTLER, 2017, p. 27-28).

Butler critica o entendimento que o sexo está previamente dado e estabelecido com a concepção biológica e jurídica ligada às práticas de legitimação e exclusão. Nesse sentido, a ideia de gênero tendo como significados culturais a partir de um corpo sexuado “supondo por um momento a estabilidade do sexo binário, não decorre daí que a construção de ‘homens’ se aplique exclusivamente a corpos masculinos, ou que o termo ‘mulheres’ interprete somente corpos femininos” (BUTLER, 2017, p. 26). No momento que o gênero reflete o sexo ou é restrito por ele, o resultado é de um sistema binário. Mas se “o *status* construído do gênero é teorizado como radicalmente independente do sexo, o próprio gênero se torna um artifício flutuante” (BUTLER, 2017, p. 26). Partindo dessa ideia, homem e masculino podem significar tanto para um corpo feminino quanto masculino, assim como mulher e feminino podem significar. No caso da animação “A Hora de aventura”, a personagem da Princesa Caroço possui um corpo no formato de uma nuvem roxa flutuante ou um caroço, logo, uma doença. Assim como a sua voz é masculina. Portanto, seu gênero não se deu a partir do seu corpo sexuado remetendo um caroço. Os elementos constitutivos que identificam seu gênero se dão através da maneira que ela e as outras personagens a denominam enquanto mulher, a sua cor lilás, seus “gestos escandalosos” e gírias, ser sequestrada com as outras princesas e outras questões analisadas nas cenas. Dessa maneira, “se o caráter imutável do sexo é contestável, talvez o próprio construto chamado ‘sexo’ seja tão culturalmente construído quanto o gênero” (BUTLER, 2017, p. 27).

Quanto à questão de gênero ser criticada repressivamente, Scott aponta quais seriam as implicações dos que se opõem ao conceito interpretando-o de forma equivocada ou imprecisa, quando afirma:

[...] Para os oponentes do gênero, a palavra conjura fantasias de desejo de liberdade selvagem, de sexualidade descontrolada. Se, como eles sustentam, heterossexualidade e ordem social são intimamente ligadas, uma provê a fundação natural da outra, então gênero – a atribuição arbitrária e contingente de papéis para corpos sexuados – inverte as relações (fazendo a sociedade a determinante da identidade sexual). [...] Na lógica destes críticos, então, gênero leva inexoravelmente à liberdade da orientação sexual, ao desprendimento do desejo de seu mandato reprodutivo. Uma vez que o desejo é libertado desta forma, ele aparentemente não tem limites. Homossexuais, bissexuais, transexuais são a encarnação fantasmática do fim do homem. Se o termo gênero foi feito para instalar uma parede separando papéis sociais e sexo biológico, seus críticos veem, ao contrário, a proliferação das sexualidades; a substituição do simples binário masculino/feminino por três, quatro, mesmo cinco sexos (ou gêneros). [...]. (SCOTT, 2012, p. 344-345).

Os recentes contextos sociais do Brasil se encontram nesses embates repressivos sobre o conceito de gênero, definido por seus combatentes como “ideologia” e correspondendo a essa sexualidade descontrolada e liberdade selvagem dos desejos. Na área da educação, os opositores do conceito de gênero (e não ideologia!) realizam acusações de agentes que impõem a homossexualidade às crianças, ensinam atos sexuais libidinosos e “desmoralizam” o conceito de família²⁶. Quando gênero questiona as diferenças sexuais, é evidenciado a impossibilidade de significação daquilo que não se pode conhecer ou simbolizar. Segundo Scott,

[...] A diferença sexual levanta a questão da origem da vida (de onde eu vim?); as razões para nossos corpos divididos (por que somos homens e mulheres? Eu preciso ser um ou outro, por que não os dois?); a natureza da atração entre estes corpos (o que é esse desejo que eu sinto?); e o mistério de nossa mortalidade. Estas são as perguntas para as quais não há respostas racionais ou inconscientes suficientemente exaustivas ou satisfatórias. As instituições sociais e políticas trabalham incansavelmente para providenciar as respostas, mantendo-as no lugar, erguendo estruturas massivas sobre o que são sempre fundações provisórias. Seu alvo é conter, ou pelo menos redirecionar, as fantasias que os indivíduos nutrem sobre as diferenças dos corpos sexuados (e quais desejos eles podem ou não seguir) e mantê-los coletivamente sob controle através de várias formas de regulação normativa. Gênero como uma categoria analítica pode parecer estar diretamente ligado à

²⁶ Sobre o tema ver o texto de Paulo Saldaña, publicado no jornal Folha de São Paulo, como exemplo das críticas que vêm tomando o debate político e educacional no Brasil atual a respeito do conceito de gênero:
<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/10/saiba-como-surgiu-o-termo-ideologia-de-genero.shtml>

arena que chamamos de social, mas o objeto de análise (as construções históricas das relações entre os sexos) é, irrevogavelmente, conectado à esfera psico-sexual. É por esta razão que gênero não pode estar livre de sua associação com sexo, isto é, com a diferença sexual. Desde que diferença sexual é referente de gênero, e desde que diferença sexual não tem nenhum significado inerente e fixo, gênero permanece uma questão aberta, um lugar de conflito sobre as definições que nós atribuímos (e outros) a ele. [...]. (SCOTT, 2012, p. 345-346).

Tanto Scott quanto Butler trazem a esfera psico-sexual ao tratar gênero nas discussões de diferenças sexuais. Já dizia Scott sobre o gênero ser uma forma primária de dar significado às relações de poder, criando a noção coletiva pelas referências objetivas para legitimar a divisão do mundo através das diferenças de sexos, assim como as divisões de poder. No momento em que o conceito de gênero questiona todas essas significações, isso deslegitima tais referências, gerando conflitos tanto internos quanto coletivos das definições atribuídas. Nesse sentido, “as regulações normativas que estabelecem os papéis de gênero são tentativas de tornar a questão impossível de ser questionada” (SCOTT, 2012, p. 346). Porém Butler vai além ao analisar essas regulações normativas:

A noção de que pode haver uma “verdade” do sexo, como Foucault a denomina ironicamente, é produzida precisamente pelas práticas reguladoras que geram identidades coerentes por via de uma matriz de normas de gênero coerentes. A heterossexualização do desejo requer e institui a produção de oposições discriminadas e assimétricas entre “feminino” e “masculino”, em que estes são compreendidos como atributos expressivos de “macho” e de “fêmea”. A matriz cultural por meio da qual a identidade de gênero se torna inteligível exige que certos tipos de “identidade” não possam “existir” – isto é, aqueles em que o gênero não decorre do sexo e aqueles em que as práticas do desejo não “decorrem” nem do “sexo” nem do “gênero”. Nesse contexto, “decorrer” seria uma relação política de direito instituído pelas leis culturais que estabelecem e regulam a forma e o significado da sexualidade. Ora, do ponto de vista desse campo, certos tipos de “identidade de gênero” parecem ser meras falhas do desenvolvimento ou impossibilidades lógicas, precisamente por não se conformarem às normas da inteligibilidade cultural. Entretanto, sua persistência e proliferação criam oportunidades críticas de expor os limites e os objetivos reguladores desse campo de inteligibilidade e, conseqüentemente, de disseminar, nos próprios termos dessa matriz de inteligibilidade, matrizes rivais e subversivas de desordem do gênero. (BUTLER, 2017, p. 44).

Essa matriz de normas de gêneros coerentes que geram as identidades coerentes, as quais a autora vai denominar como “gêneros inteligíveis” ou “inteligibilidade de gênero”, é aquela que, em certo sentido, institui e mantém relações de coerência e continuidade entre sexo, gênero, prática sexual e desejo” (BUTLER, 2017, p. 43). A matriz dessas relações cria a “coerência ou a unidade internas de qualquer dos gêneros, homem ou mulher, exigem assim uma heterossexualidade estável e oposicional” (BUTLER, 2017, p. 52).

A institucionalização do desejo heterossexual compulsório e “natural” exige e produz o sistema binário unívoco, marcando o gênero nos limites das possibilidades oposicionais do masculino com o feminino. Além disso, a relação dessa “concepção do gênero não só pressupõe uma relação causal entre sexo, gênero e desejo, mas sugere igualmente que o desejo reflete ou exprime o gênero, e que o gênero reflete ou exprime o desejo” (BUTLER, 2017, p. 52). O caráter dessas relações é instituído por leis culturais, mas quando demonstrada outros tipos de identidades que fogem dessa matriz, são consideradas como falhas ou impossibilidades lógicas. A personagem da Princesa Carço apresenta uma desordem dessa inteligibilidade na medida em que, na animação, seu gênero pode fazer sentido, porém a sua identidade não pode existir.

Ao perceber que essa matriz não produz homem e mulher como substâncias permanentes, pois assim não teria de fato outras possibilidades de identidades existindo e a necessidade de reforçar essas normas regularizadoras, Butler afirma que:

[...] Nesse sentido, o *gênero* não é um substantivo, mas tampouco é um conjunto de atributos flutuantes, pois vimos que seu efeito substantivo é *performativamente* produzido e imposto pelas práticas reguladoras da coerência do gênero. Consequentemente, o gênero mostra ser *performativo* no interior do discurso herdado da metafísica da substância – isto é, constituinte da identidade que supostamente é. Nesse sentido, o gênero é sempre um feito, ainda que não seja obra de um sujeito tido como preexistente à obra. [...] (BUTLER, 2017, p. 56).

Para Butler, a matriz dos gêneros inteligíveis é “o efeito de uma prática reguladora que busca uniformizar a identidade do gênero por via da heterossexualidade compulsória” (BUTLER, 2017, p. 67). Mediante a esses regimes de poder de uma produção excludente, a sua repetição está designada para preservar um mecanismo de reprodução cultural de identidades. Nesse sentido, o caráter performático se dá pela “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, 2017, p. 69). Por se tratar de uma prática discursiva continuada, o gênero se abre para intervenções e ressignificações. Diante disso, o entendimento de Butler sobre gênero é:

[...] o “ser” de um gênero é *um efeito*, objeto de uma investigação genealógica que mapeia os parâmetros políticos de sua construção no modo da ontologia. Declarar que o gênero é construído não é afirmar sua ilusão ou artificialidade, em que se compreende que esses termos residam no interior de um binário que contrapõe como opostos o “real” e o “autêntico”. Como genealogia da ontologia do gênero, a presente investigação busca

compreender a produção discursiva da plausibilidade dessa relação binária, e sugerir que certas configurações culturais do gênero assumem o lugar do “real” e consolidam e incrementam sua hegemonia por meio de uma autonaturalização apta e bem-sucedida. (BUTLER, 2017, p. 68-69).

Conceituar ou definir gênero em meio a essas práticas é uma tarefa difícil, senão impossível para Butler, pois seu significado não é definitivo, nem mesmo na própria matriz de gênero inteligível que se esforça em estabelecer um sentido fixo através das repetições. A lógica binária decorre da contraposição das identidades que não devem existir. Ao tratar gênero como efeito dessas práticas discursivas persistentes, desnaturaliza os atos constitutivos ao identificá-los e explicá-los no interior das estruturas compulsórias. É nesse sentido que o gênero está para além da definição relacional entre homens e mulheres, mas abrangendo também a ordem social e a “dinâmica da imaginação, regulação e transgressão nas sociedades e culturas que estudamos” (SCOTT, 2012, p. 347).

Portanto, Scott (2012) e Butler (2017) consideram gênero uma questão aberta em suas definições, de maneira que sua discussão levanta reflexões críticas sobre as práticas “contestadas, sobrepostas, resistidas e defendidas nos termos de definições masculino/feminino” (SCOTT, 2012, p. 247). A construção dos/das sujeitos está vinculada a objetivos políticos “de legitimação e de exclusão, e essas operações políticas são efetivamente ocultas e naturalizadas por uma análise política que toma as estruturas jurídicas como seu fundamento” (BUTLER, 2017, p. 19).

Considerar a pedagogia moderna que está organizada “em torno dos livros e do objetivo da aquisição de uma alfabetização em leitura e escrita, centrando sua noção de educação e alfabetismo no desenvolvimento de habilidades” (KELLNER, 2017, p.103) que são aplicáveis na cultura impressa. Ao criticar a resistência dos educadores conservadores de reconhecer a importância de desenvolver um alfabetismo crítico em relação à mídia, sem ignorar o fato que a sociedade contemporânea vive o cotidiano em contato com as diversas formas de textos midiáticos. Nesse sentido, é preciso ler criticamente essas imagens, de tornar o que é familiar em algo estranho e não familiar, para que “prestemos atenção à forma como nossa linguagem, experiência e comportamento são socialmente construídos” (KELLNER, 2017, p. 106).

O gênero enquanto uma prática reguladora por determinadas normas acaba sendo introduzida de maneira naturalizada os variados meios que contribuem na sua manutenção, portanto, a mídia tem papel importante nessa questão. Diante disso, ao analisar o gênero dentro dos produtos midiáticos, estamos contribuindo para um alfabetismo que possa tornar indivíduos mais capazes e autônomos para a emancipação das formas de dominação

contemporânea, tornando os estudantes e cidadãos mais ativos, “competentes e motivados/as para se envolverem em processos de transformação social” (KELLNER, 2017, p. 104).

3. AS REPRESENTAÇÕES DOS FEMININOS EM “HORA DE AVENTURA”

3.1. Hora de Aventura (2010) – A animação



Figura 1: Hora de Aventura, Cartoon Network™.

A animação “Hora de Aventura” encerrou sua produção em setembro de 2018²⁷, totalizando dez temporadas e 289 episódios exibidos em uma trajetória de oito anos de produção. A primeira temporada produzida em 2010 foi delimitada como a fonte dessa pesquisa, sendo a exibição do primeiro episódio original ocorrida em 5 de abril de 2010²⁸ nos Estados Unidos e 8 de agosto de 2010²⁹ no Brasil. A sinopse constante no DVD, mídia utilizada para acessar os episódios em tela, assim apresenta a animação:

Que horas são? É HORA DE AVENTURA! Conheça Jake, um velho cão sábio e com um tremendo coração generoso, e Finn, um garoto inocente que deseja, acima de qualquer coisa, tornar-se um grande herói. Esses dois camaradas dependem e aprendem um com o outro nos bons e maus momentos. Mas eles também se provocam o tempo todo à medida que

²⁷ Informação disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1305826/episodes?year=2018>. Acesso em: 23/02/2019.

²⁸ Informação disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1615520/?ref=ttep_ep1. Acesso em: 23/08/2019.

²⁹ Informação disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_episódios_de_Adventure_Time#1ª_Temporada_\(EUA/Brasil:2010\):_Arco_Finn_e_Jake](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_episódios_de_Adventure_Time#1ª_Temporada_(EUA/Brasil:2010):_Arco_Finn_e_Jake). Acesso em: 23/08/2019.

traçam seu caminho através de uma enorme ilha, buscando aventuras de tirar o fôlego...³⁰.

Já o resumo no sítio eletrônico *International Movie Database* (IMDB)³¹ apresenta a animação como “*a 12-year-old boy and his best friend, wise 28-year-old dog with magical powers, go on a series of surreal adventures with each other.*”³²

Como mencionado anteriormente, a narrativa da animação se passa pelo mundo pós-apocalíptico e restaurado, denominado como “Terra de Ooo”. As personagens principais são os presentes na figura 1 acima, um cachorro chamado Jake, de 28 anos, que tem poderes mágicos de elasticidade (consegue expandir e diminuir o tamanho de seu corpo) e de se modelar em outras formas para auxiliar o amigo humano Finn. Este é o único humano até então apresentado neste mundo, sendo esta uma das tramas principais, qual seja, a busca sobre a existência de outros seres humanos e sobre os seus verdadeiros pais.

Finn é um menino de 12 anos, sem poderes e por vários momentos agindo por impulso e senso de justiça com a sua bravura, necessitando em alguns momentos de conselhos sábios de Jake. Conforme a narrativa se desenrola, é explicado que Finn foi adotado pelos pais, também cachorros, de Jake. Na animação é o ser humano a figura acolhida por essa relação de cuidado e afeto, invertendo a realidade onde os humanos “adotam” seus cachorros. Da mesma forma, quem tem o papel da sabedoria na animação é o cachorro e não o menino adolescente, que é impulsivo. Ambos vivem sozinhos em uma casa na árvore.

³⁰ COLEÇÃO Hora de Aventura (Temporada 1). Hora de Aventura [animação]. Direção de Larry Leichliter. Manaus: AMZ Mídia Industrial S.A., 2013. 3 DVDs (305 min.), son., color. Sinopse da contracapa.

³¹ A IMBD é uma das maiores e mais importantes bases de dados de material audiovisual disponível na internet.

³² “Um menino de 12 anos e seu melhor amigo, um sábio cachorro de 28 anos com poderes mágicos, vão em uma série de aventuras surreais juntos”, tradução livre da autora. Informações disponíveis em: https://www.imdb.com/title/tt1305826/?ref=tt_ov_inf. Acesso em: 23/08/2019.



Figura 2: Mapa “Terra de Ooo”.
 Fonte: https://adventuretime.fandom.com/wiki/Land_of_Ooo.

Na figura 2 acima está o mapa da “Terra de Ooo” onde constam os variados reinos com clima e vegetação temáticos, em sua maioria, governados por várias princesas, mostrando também onde o vilão, Rei Gelado, vive. Neste mundo, as diversas personagens mágicas e os planos de sequestro arquitetados pelo vilão resultam em uma gama de aventuras atrativas dos heróis da animação.

A história toda por trás do desenho foi pensada pelo criador Pendleton Ward. Ele afirmou que nunca planejou este mundo da narrativa no cenário pós-apocalíptico, mas imaginava apenas um lugar mágico. A animação se desenvolveu para esse sentido quando fizeram o episódio no qual empresários saem de icebergs (episódio 8 intitulado “Hora de Negócios”) e este se tornou característica de um mundo pós-apocalíptico. O desenvolvimento da série era orgânico, de modo que se alguém colocasse algum elemento na narrativa, este seria fixado naquele mundo. O criador afirma que as “comédias sombrias” são as suas preferidas já que gosta de sentir felicidade e medo ao mesmo tempo. E há muito disso na animação, segundo Ward³³.

³³ Informações disponíveis em: <https://www.usatoday.com/story/popcandy/2012/11/01/adventure-time-creator-talks-80s/1672583/>. Acesso em: 23/02/2019.



Figura 3: Autorretrato de Pendleton Ward – Mark Hill / Cartoon Network™.³⁴

Pendleton Ward é animador, roteirista e dublador, nascido em 8 julho de 1982, no Texas, Estados Unidos. Desde muito pequeno Pendleton Ward se interessou por animação, quando animou um personagem piscando e percebeu, pela primeira vez, um desenho ganhar vida e concluiu que a mágica poderia se tornar real.³⁵ Sua mãe é artista e andava sempre com um bloquinho de anotações para manter Pendleton ocupado fazendo *flip books*³⁶ desde quando frequentava a primeira série. Ele cursou animação no *California Institute of the Arts* (*CalArts*). Naquele momento, enquanto estudante, sua animação foi reprovada, pois seus desenhos eram considerados muito ruins. Quando o *Frederator Studios* produziu uma série de curtas chamada “*Random! Cartoons*” para o canal de assinatura *Nickelodeon*, no intuito de promover novas séries com potencial e novos talentos Pendleton tentou novamente usar a animação rejeitada no College e a aprimorou. Então, o criador levou seu *storyboard*³⁷, feito

³⁴ Fonte: <https://www.latimes.com/entertainment/tv/la-ca-adventure-time-oral-history-20180823-htmlstory.html>. Acesso em fevereiro/2019.

³⁵ Informações disponíveis em: <https://www.latimes.com/entertainment/tv/la-ca-adventure-time-oral-history-20180823-htmlstory.html>. Acesso em: 23/02/2019.

³⁶ *Flip books* ou folioscópio trata-se de um livro de pequena dimensão em que são desenhados em conjunto várias imagens sequenciais e variando página por página, criando a ilusão de movimento. Assim, ao folhear rapidamente as imagens se tornam animadas. Informação disponível em: <https://sites.google.com/a/esjgf.info/ombcatarina/omb/3o-periodo/tudo-sobre-flip-books/o-que-e-um-flip-book>. Acesso em: 23/02/2019.

³⁷ *Storyboard* ou Esboço sequencial são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites. Sendo um roteiro desenhado, seu layout gráfico se assemelha a uma história em quadrinho. A criação do *storyboard* é atribuída a um dos primeiros cineastas, o francês Georges Méliès (1861-1938). O processo de *storyboarding*, no formato em que é conhecido atualmente, foi desenvolvido por Webb Smith do Walt Disney Studios durante o começo da década de 1930, depois de anos de utilização de processos similares em outros estúdios de

em duas semanas para a sua primeira visita a um estúdio de animação e levou seu violão para tocar e cantar o tema de abertura para sua apresentação³⁸. Fred Seibert, criador do *Frederator Studios* disse que assistiu várias propostas e projetos de animações naquele dia, mas nenhum deles foi apresentado com alguém cantando. Diante disso, Seibert conseguiu permissão da *Nickelodeon* para produzirem o episódio piloto *online* para o “Hora de Aventura” que logo se tornou um fenômeno de visualizações, até que recebeu a proposta de se tornar uma série de 26 episódios de 11 minutos cada, pelo canal Cartoon NetworkTM.

O episódio piloto é uma animação produzida para averiguar a aceitação do público, estreou no dia 7 de dezembro de 2008 no canal *Nickelodeon*³⁹. O curta foi encomendado e produzido para o programa “*Random! Cartoons*”. Mas o curta foi exibido também na internet e começou a gerar um tráfego viral na rede, recebendo mais de 3 milhões de visualizações. Esse episódio teve à frente os diretores Larry Leichliter, diretor e animador americano de animações famosas como “Bob Esponja”, “A turma do Snoop” (*Peanuts*) e “Hey Arnold!” e Hugo Morales, animador e diretor que participou de animações como “Meu Amigo da Escola é um Macaco” e “O Acampamento de Lazlo” e, claro, o criador Pendleton Ward. O episódio foi indicado ao Annie Awards como “Best Animated Short Subject.”⁴⁰. Nele o protagonista Finn se chamava Pen, em homenagem ao nome do criador, e tem duração de aproximadamente 07 minutos.

Devido ao sucesso do piloto, decidiu-se produzir uma série regular. A animação se inicia com a música tema sem a abertura animada, apenas cantada e tocada pelo criador Pendleton Ward, enquanto apresenta dois “cartões de título”⁴¹ (figura 4 abaixo). No primeiro cartão estão os protagonistas Pen e Jake, ao centro do plano médio do enquadramento, podendo visualizar o ambiente montanhoso em que se encontram. Ambos estão no topo de uma montanha com um fundo de céu alaranjado desfocado e acima está o logotipo da animação. As personagens apresentam expressões diferentes, Pen está em pé com um gesto

animação. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard#cite_note-4. Acesso em: 02/12/2018.

³⁸ Informações disponíveis em: <https://www.awn.com/animationworld/random-thoughts-frederator-cartoonists>. Acesso em: 23/02/2019.

³⁹ Informações disponíveis em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_Time_\(pilot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_Time_(pilot)). Acesso em: 04/11/2018.

⁴⁰ Informações disponíveis em: <https://www.bcdb.com/cartoon-characters/90760-Adventure-Time>. Acesso em: 04/11/2018.

⁴¹ Os cartões de título, assim como os títulos de filmes, eles servem para vários propósitos. Além de apresentar o título de filme e os principais atores que o trouxeram para a tela, eles nutrem as expectativas do público, evocam o clima geral do filme e estabelecem a história. Os títulos de filme são, na verdade, a primeira impressão que o público terá daquele filme. Informações disponíveis em: <https://www.canva.com/learn/film-titles/>. Acesso em: 02/12/2018.

procurando algo, enquanto Jake está em uma posição deitada segurando na perna de Pen demonstrando uma expressão agonizante. As cores e tons variam do cinza e alaranjado, brincando com a cor predominante acinzentada de Pen e a cor alaranjada de Jake. É possível afirmar que Pen está posicionado acima dessa montanha, procurando por algo além do topo, o que aponta que o céu é o limite de suas aventuras e ele um herói destemido.

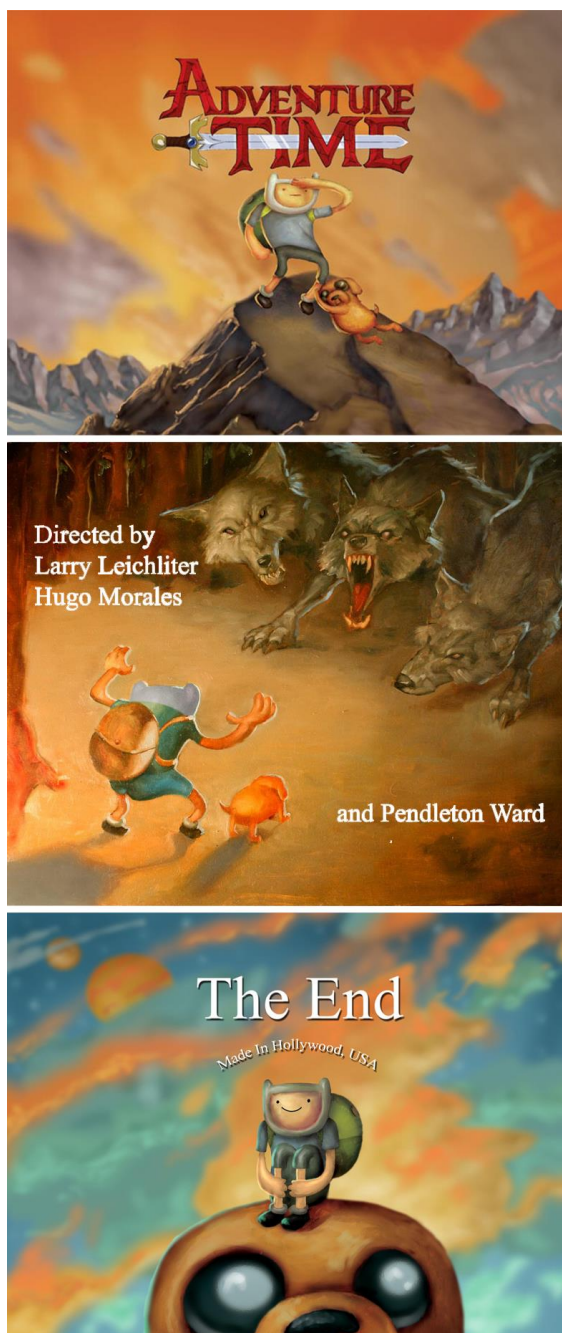


Figura 4: Cartões de título do episódio piloto.

A posição de Pen no primeiro cartão de título pode remeter sobre o episódio histórico do “alto da colina”, episódio marcante do processo de colonização dos Estados Unidos. Carlos da Silva afirma:

[...]o mais importante evento da formação da história dos Estados Unidos, que foi a fundação de New Plymouth, em terras que hoje são do estado de Massachusetts, em 11 de dezembro de 1620.

Diferentemente dos seus antecessores na América, os 102 colonos dessa missão não atravessaram o Atlântico movidos pelo desejo de enriquecer, encontrar novas oportunidades de vida, satisfazer anseios de aventura ou fugir de dificuldades na Inglaterra. Eles enfrentaram o oceano para criar o reino de Deus na Terra. (SILVA, 2009, p. 74).

Segundo o autor, os colonos de Plymouth tinham interesses em se estabelecer permanentemente no Novo Mundo, ao contrário dos colonos de Jamestown que se preocupavam mais em enriquecer para retornarem à Europa. Apesar disso, o autor destaca o colono John Winthrop, ao chegar na América em 1630, sob aspirações cristãs, via-se como “um novo Moisés que liderava um Povo Escolhido em busca da Terra Prometida” (SILVA, 2009, p. 75). O discurso de Winthrop ficou famoso por incitar seus liderados, ao afirmar que “Nós devemos ser como uma cidade brilhante no alto da colina” (SILVA, 2009, p. 75).

Winthrop acreditava que Deus havia criado seres humanos diferentes uns dos outros para que todos precisassem dos demais. Achava que os membros da comunidade tinham de subordinar seus interesses individuais aos coletivos. Com base nesses princípios, estabeleceu uma teocracia na Nova Inglaterra. [...] Críticas ao governo eram punidas com açoitamento e corte das orelhas. Embora teocrático, o sistema era anticlerical. Não havia bispos nem hierarquia na congregação. Acreditava-se na ligação direta do indivíduo com Deus por meio exclusivamente das Sagras Escrituras. Todos liam a Bíblia assiduamente e a interpretavam literalmente. (SILVA, 2009, p. 76).

Esses condicionamentos morais do cristianismo norteamericanos moldaram o processo de colonização dos Estados Unidos na época, sobretudo sob a liderança de John Winthrop na difusão da ideia de povo escolhido e terra prometida, ao se referir aos colonos e à terra explorada pelos ingleses nos Estados Unidos.

Apesar das mudanças ao longo dos anos com a diversidade de culturas e religiões, o cristianismo de origem puritana, como aquele defendido por Winthrop continua muito presente na vida cultural e política da sociedade norte-americana.⁴² A ideia de ser a luz no alto da colina para os outros povos, reflete questões de superioridade e salvação com os ideais

⁴² Sobre o tema, ver: SILVA, Carlos Eduardo. (Org.). *Uma nação com alma de igreja: religiosidade e políticas públicas nos EUA*. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

cristãos. Trazer as protagonistas da animação nessa mesma posição, pode sugerir que estas personagens irão salvar aquele mundo caótico, sendo o exemplo moral para os demais.

No segundo “cartão de título”, o enquadramento em plano médio mostra as duas personagens encurraladas enfrentando três lobos gigantes. O cenário é de uma floresta com céu escurecido, todavia, existe um ponto de luz de cor laranja, lembrando chamas. Os lobos são retratados como feras mas com movimentos sutis em ataque dirigido às personagens. Enquanto isso Pen está em uma posição de enfrentamento dos lobos inimigos. Nos dois cartões Jake está bem menor em relação à Pen, não permitindo que desconfiem dos seus poderes de crescimento e elasticidade, representado apenas como um cachorro fiel a seu amigo. Novamente, as cores e tons do segundo cartão variam entre o cinza e o laranja, exceto as roupas de Pen nas quais predomina mais a cor azul. Apesar das feras serem bem maiores que Pen e Jake, os lobos não aparecem nesse episódio, assim, é possível afirmar que este cartão serviu para ilustrar o tamanho da coragem e a relação de amizade das personagens ao enfrentar os perigos presentes nas aventuras. Neste segundo cartão de título aparecem apenas os créditos com fontes simples ao informar em inglês a direção de Larry Leichliter, Hugo Morales e Pedleton Ward.

No último “cartão de título” está o plano que finaliza esse episódio. O enquadramento está em plano médio, novamente, com os heróis ao centro. Todavia, a ambientação está ausente, Pen se encontra sentado em cima da cabeça de Jake, aqui em tamanho gigante e substituindo a montanha do primeiro cartão. O fundo que os cercam é de um céu mais aberto que no primeiro “cartão de título”, apresentando duas formas de planetas acima ao lado esquerdo. As cores predominantes são, mais uma vez, o azul e o laranja. Pen está com uma expressão feliz enquanto Jake está observando-o. Acima das personagens está escrito “The End” e abaixo, de arco a frase “Made in Hollywood, USA” (Feito em Hollywood, Estados Unidos). É possível afirmar que os elementos presentes neste plano reforçam a mesma ideia de que o céu não é o limite para os heróis, ultrapassando a altura das montanhas com o poder de crescimento de Jake, alcançando, quem sabe, até mesmo outros planetas.

Os cartões apontam que, ao final, tudo vai terminar bem se os personagens centrais permanecerem juntos, em uma clara referência ao modelo narrativo do “final feliz”, característico das produções hollywoodianas.⁴³

⁴³ Sobre o “happy end”, assim afirma David Bordwell ao analisar a narrativa clássica nos filmes produzidos em Hollywood: “Esse padrão não é herança de algum constructo apontado como romanesco, mas de formas históricas específicas: a peça bem feita, a história de amor popular e, especialmente, o conto do final do século XIX. As interações causais e os personagens são assim, em grande medida, funções desses padrões mais amplos do *syuzhet* [roteiro] e da fábula.” Cf.

Consideramos pertinente, também, analisarmos o processo de construção do logotipo da animação (figura 5). O criador Pendleton Ward afirmou em entrevista⁴⁴ que quando escreve os episódios da animação se sente como se estivesse jogando *Dungeons & Dragons*⁴⁵, um jogo de modalidade RPG. A narrativa da animação se assemelha com o ritmo de narrativa jogada em *D&D*, em que a imprevisibilidade das aventuras e interações de personagens são marcantes. O criador também afirma que as histórias dos episódios começam com alguma situação engraçada que alguém conta na sala dos roteiristas ou do Pat McHale (escritor e ex-diretor de criatividade) e ele querendo jogar *D&D*, mas como eles não podem jogar, pois estão trabalhando, então, escrevem uma história como se estivessem jogando *D&D*. Uma das grandes referências ao jogo na animação é o maior vilão ser chamado de *The Lich*, que é uma criatura morta-viva e representa na animação o puro mal, desejando apenas destruir toda a vida, incluindo a própria.



Figura 5: Logotipo da animação “Hora de Aventura”, original.

BORDWELL, D. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. em: RAMOS, Fernão. *Teoria contemporânea do cinema*. Documentário e narrativa ficcional. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. P. 277-302.

⁴⁴ Informações disponíveis em

<http://dnd.wizards.com/articles/interviews/pendleton-ward-interview?x=dnd/4spot/20110408>. Acesso em: 04/05/2018.

⁴⁵ *Dungeons & Dragons*, também é abreviado como “D&D” é um RPG (jogo de interpretação de papéis, em que os jogadores contribuem com a narrativa das personagens e história do jogo) que foi desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson. Os jogadores criam seus papéis e as aventuras imaginárias, enfrentam inimigos, podem ganhar pontos de experiência e interagem entre si. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons. Acesso em: 04/05/2018.



Figura 6: Logotipo da terceira edição do jogo *Dungeons & Dragons*.

Além das referências de elementos na narrativa, é possível observar semelhanças entre os logotipos da animação com o jogo, conforme as figuras acima nos permitem concluir. No logotipo de “Hora de Aventura”, a fonte utilizada é muito próxima, assim como os detalhes de sombra, de cor vermelha e a presença de uma espada medieval para a mesma direção na horizontal. Diante dessas informações, o jogo de aventura marca muito a animação e o modo como a história irá se desenrolar. O Pendleton ainda afirma⁴⁶ que não gosta quando existe uma moral séria para ser aprendida ao final de uma história e, por isso, prefere concluir os episódios de forma mais aberta e menos lógica ou realista.

O episódio piloto se inicia com Pen dormindo debaixo de uma árvore enquanto Jake está próximo, meditando. Pen é a personagem apresentada na figura 7 a seguir. Ele é o principal herói da animação, um menino de doze anos, que usa vestimentas na cor azul, um chapéu branco e carrega uma mochila verde. Antes da série ser transmitida, Finn inicialmente teve seu nome foi inspirado a partir do nome do criador Pendleton Ward, apesar deste, à primeira vista, não parecer ter muito em comum com a personagem. Afinal, Finn ou Pen é um personagem entusiasmado propenso a fazer exclamações improváveis como “Matemática!” e “Algébrico!” e Ward, por outro lado, é um animador discreto na faixa dos 30 anos. As características da personalidade são baseadas em experiências da infância e adolescência do criador como, por exemplo, durante seus estudos no ensino médio, quando reuniu colegas para proteger florestas tropicais⁴⁷. Pendleton chegou a afirmar em entrevista que ele “faria

⁴⁶ Informações disponíveis em:

<http://dnd.wizards.com/articles/interviews/pendleton-ward-interview?x=dnd/4spot/20110408>. Acesso em: 04/11/2018.

⁴⁷ Informações disponíveis em

<http://entertainment.time.com/2013/03/29/the-weird-world-of-adventure-time-comes-full-circle/>. Acesso em: 02/12/2018.

petições e levaria pessoas a desistir de dinheiro. Eu pensei que era um grande herói quando era pequeno. Eu queria ser”⁴⁸.

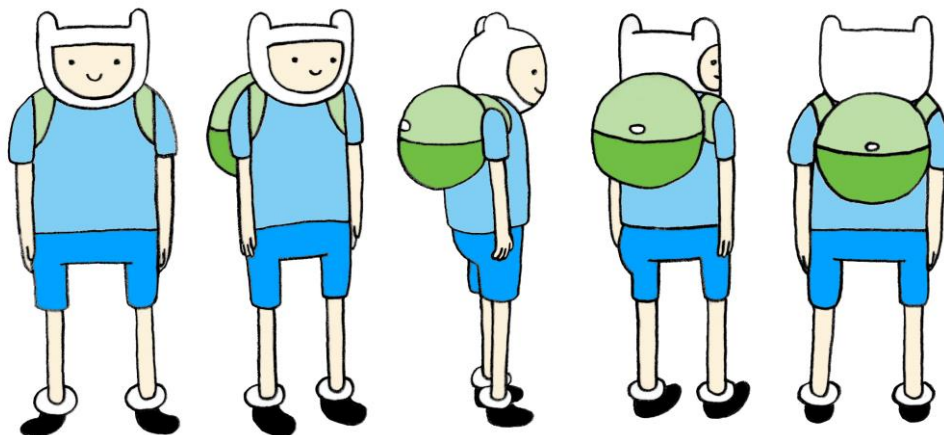


Figura 7: Personagem Pen, do episódio piloto de “Hora de Aventura”.

Ao contrário de Pen que não tem nenhum poder especial, Jake é o outro herói que tem poderes de crescimento e elasticidade, apesar de ser um cachorro. Tais poderes são utilizados tanto para sua locomoção quanto para os momentos de combate. Neste episódio ele é apresentado apenas como amigo de Pen, mas na série é, também, seu irmão adotivo (a família de Jake que adota o humano Finn). Ele é um cachorro que faz referência à raça Buldogue Inglês, (figura 8), utilizados para combater touros até meados do século XVIII.⁴⁹ O herói é um cachorro amarelo, de tamanho médio, tem a voz de um adulto, demonstrando ser bem mais velho que Pen e o acompanha nas suas aventuras. A personalidade de Jake é menos entusiástica, mas não menos corajosa ou heroica que Pen. Apesar de se tratar da figura de um cachorro, o seu papel na animação não se configura enquanto uma mascote, ele está para Pen como seu companheiro de aventuras e na série, muitas vezes, ele assume o papel de conselheiro de Finn.

⁴⁸ “I would do petitions and get people to give up money,” Ward says. “I thought I was a big hero when I was little. I wanted to be”. Tradução livre da autora. Informações disponíveis em: <http://entertainment.time.com/2013/03/29/the-weird-world-of-adventure-time-comes-full-circle/>. Acesso em: 02/12/2018.

⁴⁹ Informações disponíveis em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bulldogue>. Acesso em: 02/12/2018.

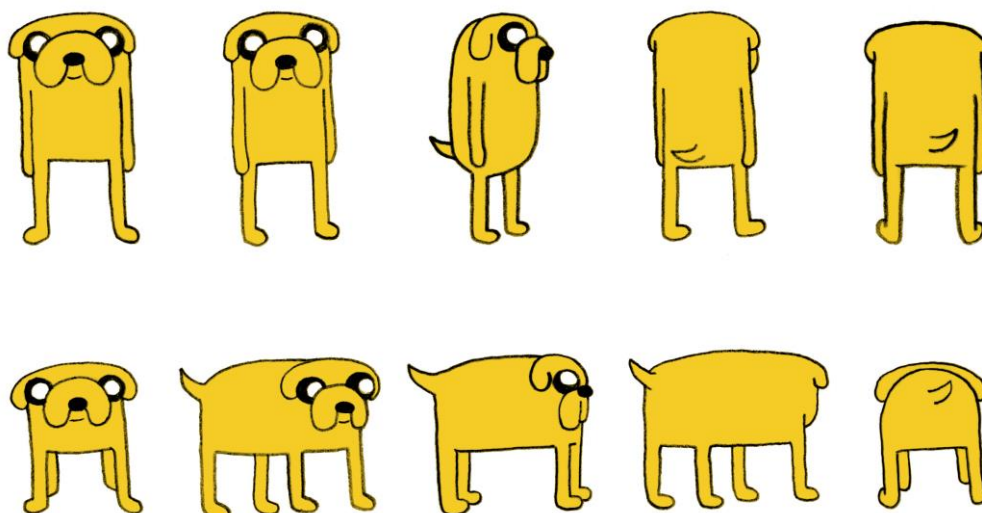


Figura 8: Personagem Jake, do episódio piloto de “Hora de Aventura”.

Pen acorda e começa a interagir com Jake e fazer coisas aleatórias como dançar e emitir sons com a boca. Eles são interrompidos pela Lady Íris, uma espécie de dragão chinês fêmea feita de arco-íris, que passa voando chorando e se distancia deles. Pen grita bem alto “Algébrico!”, o que posteriormente se torna um bordão da animação. O herói cachorro percebe que a dragão fêmea está chorando e ambos resolvem ir atrás para saber o que aconteceu. Jake usa seu poder de crescimento e fica enorme para que Pen suba nas suas costas. Eles alcançam Lady Íris e percebem que ela voou em direção ao Reino Gelado e avistam Lady Íris sendo atacada pelos poderes mágicos do Rei Gelado. Ao avistarem o Rei Gelado em combate, observam atrás a montanha de gelo na qual o rei habita e percebem a Princesa Jujuba sentada, observando a luta com uma expressão de tédio (figura 13).

O Rei Gelado é o principal antagonista na animação. É um velho bruxo com poderes de gelar as coisas e pessoas e governa o Reino Gelado, um território afastado, montanhoso e, claro, coberto de gelo! Seu desejo é sequestrar as princesas e forçá-las a se casar com ele. Os seus poderes de “gelar” e voar estão concentrados na sua coroa. Ele é um homem velho e solitário, que foi perdendo a sanidade pelo uso da coroa, deixando-o com a pele azul, assim como o restante de sua roupa, que contrasta com uma longa barba branca (figura 9). Os únicos habitantes de seu reino são pinguins, aos quais o vilão demonstra companheirismo. No episódio piloto, o Reino Gelado apresenta alguns elementos na cor cinza, mas na série eles mudam predominantemente para a cor azul, deixando mais nítida a presença do gelo naquele ambiente (figura 10).

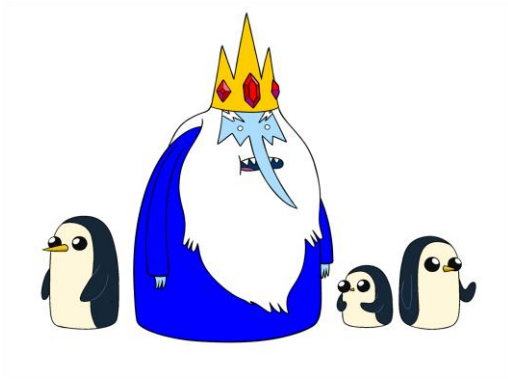


Figura 9: Rei Gelado.



Figura 10: Reino Gelado.

A Princesa Jujuba (no original chamada *Princess Bubblegum*, o que seria literalmente a “Princesa Chiclete”), é a principal princesa da animação. Como o próprio nome original diz, ela é feita de chiclete, razão para a sua pele ser cor de rosa, além das suas roupas e cabelo (figura 11). Também utiliza uma coroa para remeter sua realeza e é quem governa o Reino Doce (figura 12). Sua origem é de um chiclete que teve reação com a explosão da bomba que provocou uma parte da destruição desse mundo, e séculos após, ela adquiriu vida e inteligência própria. Diante disso, é Jujuba quem constrói o seu próprio reino e seus habitantes, tendo uma relação maternal com eles. Sua meta é governar e proteger o seu reino. Uma de suas características da personagem que mais chamam a atenção é o fato dela gostar de ciências, e passar tempo em seu laboratório, fazendo experimentos e pesquisas. É importante notar que ao longo da série a personagem não procura nenhum príncipe para ajudá-la a governar o seu reino e, talvez por isso, seja a princesa mais almejada pelo vilão Rei Gelado para se tornar sua esposa, motivando vários episódios em que é sequestrada. Sua personalidade é de uma mulher adulta e muitas vezes repreende Finn por algumas atitudes.



Figura 11: Princesa Jujuba.



Figura 12: Reino Doce.

Pen suspira dizendo que o Rei Gelado sempre sequestra princesas. Antes de partirem para o combate Pen pergunta que horas são e a cena muda para o bordão “— É hora de aventura!”, e aparece o logotipo da animação, conforme a figura 14 abaixo.



Figura 13: Princesa Jujuba sequestrada.



Figura 14: Bordão “É hora de aventura!”.

Durante o caminho, até chegarem ao Reino Gelado, acontecem várias aventuras aleatórias entre as personagens. Ao pé da montanha, Pen grita com o Rei Gelado mandando-o parar de atacar Lady Íris. Assim, Jake usa seus poderes para esticar suas pernas, enquanto Pen está nas suas costas e chega até o topo da montanha. O Rei Gelado adverte o menino que pare de gritar, e em seguida, garante que ele e o seu cachorro mágico não irão detê-lo. Pen responde que Jake não é o seu cachorro, e sim, seu amigo e dá um chute no vilão. Os dois começam a lutar um contra o outro enquanto Jake conversa com Lady Íris flutuando ao lado da luta, conforme a figura 15 abaixo.



Figura 15: Jake conversando com Lady Íris.



Figura 16: Pen congelado.

Os movimentos dessa luta são mais violentos por conta da sonoplastia de socos e chutes, além dos insultos de ambos. Durante a luta, Pen pergunta para o vilão “— Por que você está sempre roubando damas?” e o Rei Gelado responde “— Eu vou fazer uma se casar comigo (risada maligna)”, em seguida, Pen lhe dá um soco retrucando “Isto é burrice!”. Pen acaba sendo atingido por um raio mágico e é congelado, conforme a figura 16. O garoto acaba tendo uma visão, com Abraham Lincoln, que afirma “Pen, sua mente foi transportada de volta ao tempo e em Marte” (figuras 17 e 18). O menino fica espantado e se questionando, enquanto Lincoln o aconselha: “Não importa. O que importa é que você precisa acreditar em si mesmo”.



Figura 17: Pen encontra Abraham Lincoln.



Figura 18: Abraham Lincoln aconselha Pen.

Abraham Lincoln foi o presidente que unificou os Estados Unidos durante a guerra civil (1861-1865) e foi assassinado por um separatista. Foi também o presidente que pôs fim à escravidão no país, com a 13ª Emenda da Constituição. É uma figura política emblemática na vida americana, cuja biografia é retratada no cinema de tempos em tempos, e sua imagem está consagrada no panteão de heróis americanos. Ao afirmar, na animação, que o importante é o garoto acreditar em si mesmo, estão se reafirmando mitos da democracia americana de que, nos Estados Unidos, o sucesso é construído pela própria pessoa. É o chamado *self made man*. É interessante notar, portanto, como o episódio retoma figuras emblemáticas do imaginário político dos Estados Unidos, como a imagem da montanha, presente no discurso de Winthrop e a própria figura de Lincoln, reforçando uma determinada ideia (mítica) daquele país como terra da liberdade e das oportunidades.⁵⁰

⁵⁰ Sobre a vida de Abraham Lincoln, ver: KARNAL, Leandro (el. all). *História dos Estados Unidos. Das origens ao século XXI*. São Paulo: Contexto, 2011. Em especial ver capítulo “A casa dividida e a Guerra de Secessão”. (p. 129-137).

Ao voltar a si, Pen consegue se soltar do gelo e avista o Rei Gelado carregando a Princesa Jujuba nos ombros, conforme a figura 19. Os heróis vão em direção da princesa sequestrada para salvá-la, até que Pen salta (em câmera lenta) das costas do seu amigo e toma a Princesa Jujuba em seus braços, como mostram as figuras 20 e 21. Jake consegue atingir a coroa do Rei Gelado, fazendo com que ele perca seus poderes e parta em queda livre, fazendo ameaças aos heróis.



Figura 19: Rei Gelado fugindo com a princesa.



Figura 20: Pen resgatando a princesa.

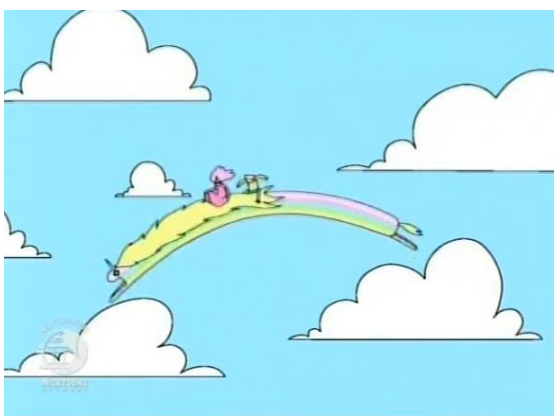


Figura 21: Lady Íris após o resgate.



Figura 22: Princesa Jujuba e Pen felizes.

Em terra firme, a Princesa Jujuba agradece ao Pen “Obrigada, bravo cavaleiro”, e Pen responde “Eu não sou um cavaleiro! Eu sou um garoto!”. A princesa agradece dando um beijo na testa de Pen, deixando o herói corado, em sinal de vergonha, conforme as figuras 23 e 24. Pen começa a dar risadinhas envergonhado quando Jake percebe a situação, assim como a princesa também está rindo, olhando os dois. O menino se despede, querendo sair logo daquela situação. Em seguida ouve-se o bordão “É hora de aventura!” os dois personagens protagonistas saem correndo para novas aventuras, encerrando o episódio.

A Princesa Jujuba é mais alta e mais velha que Pen. Por essa razão, ela precisa dobrar os joelhos ao direcionar a palavra ao herói. Não é muito comum que as princesas sejam mais altas que os protagonistas masculinos e estes neguem seu caráter de cavalheiros. De qualquer forma, a princesa demonstra estar muito grata, a ponto de beijá-lo. Essa relação da princesa mais velha beijando o herói faz alusão de um gesto maternal.



Figura 23: Princesa Jujuba agradece Pen.

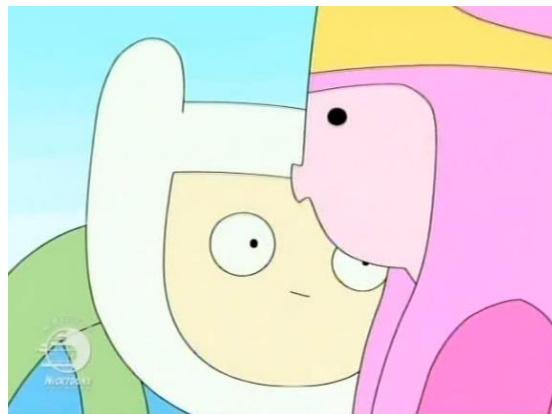


Figura 24: Princesa Jujuba beija Pen.

Ao mesmo tempo, podemos perceber como dentro desta narrativa o papel da Princesa Jujuba é representado de modo clássico no que se refere às princesas, ou seja, uma linda moça indefesa, que foi sequestrada pelo vilão, clamando por socorro pelo herói. Assim que é salva, agradece com um beijo afetuoso. Ela tem poucas falas e além de reforçar a ideia de princesa frágil e passiva em resistir ao ataque do vilão, a animação também traz à tona um modelo de afeto entre a princesa salva e o herói. O episódio piloto aponta, portanto, que a animação será de constante aventuras imprevisíveis e com muita ação, porém, as princesas continuarão com o papel de moças indefesas necessitando de um homem para salvá-las. Ao ser questionado, Pendleton Ward afirma em entrevista⁵¹ que os elementos princesas e unicórnios não são apenas elementos de contos de fadas que ajudam na construção do universo da animação, mas que são inevitáveis para ele. Além disso, ele se inspira em David Lynch⁵² e Hayao Miyazaki⁵³

⁵¹ Informações disponíveis em:

<http://dnd.wizards.com/articles/interviews/pendleton-ward-interview?x=dnd/4spot/20110408>. Acesso em: 04/11/2018.

⁵² David Lynch é um diretor, roteirista, produtor, artista visual, músico e ocasional ator estadunidense. Conhecido por seus filmes surrealistas, ele desenvolveu seu próprio estilo cinematográfico, que foi chamado de "Lynchiano", que é caracterizado por imagens de sonhos e metucioso desenho sonoro. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/David_Lynch. Acesso em: 02/12/2018.

⁵³ Hayao Miyazaki é um premiado cineasta, produtor, roteirista, animador, escritor e artista de mangá japonês. Um co-fundador do Studio Ghibli, um estúdio de cinema e animação, Miyazaki recebeu aclamação internacional como sendo um contador de histórias magistral e um criador de filmes de

para que as personagens possam ter seus momentos para respirar e apreciar o mundo que estão.

3.2. A Princesa Jujuba

A Princesa Jujuba (no original *Princess Bubblegum*⁵⁴) governa sozinha o Reino Doce. Sua representação remete aos traços de uma princesa tradicional, como as cores rosa, o vestido, a tiara real e o castelo, conforme podemos ver nas figuras 25 e 26 a seguir.

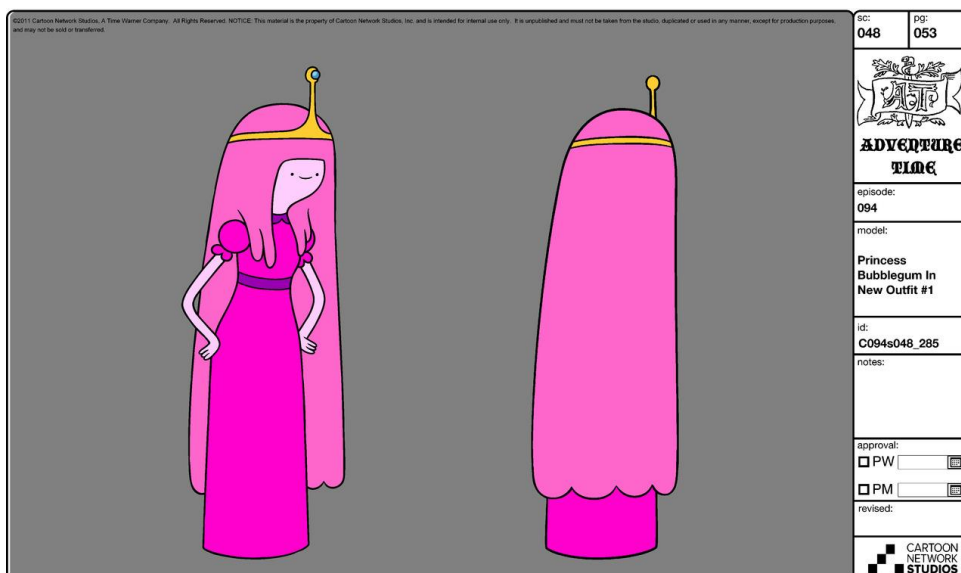


Figura 25: Princesa Jujuba, *modelsheet* do episódio 94.

anime, e é amplamente considerado um dos melhores diretores de animação. Os filmes de Miyazaki abordam temas recorrentes como a relação da humanidade com a natureza e tecnologia, e a dificuldade de manter uma ética pacifista. Nos seus filmes, ele costuma retratar os protagonistas como meninas fortes e independentes ou jovens mulheres. Outra característica comum é que a grande parte da sua obra cinematográfica prende-se com os antagonistas, que são apresentados como seres moralmente ambíguos e com algumas qualidades redentoras. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki. Acesso em: 02/12/2018.

⁵⁴ “Princesa Chiclete”, literalmente.



Figura 26: Reino Doce.

Sua cor rosa se deve porque a Princesa Jujuba é feita de chiclete, como seu nome original diz. Ela tem a aparência de uma jovem, é magra, tem cabelos lisos compridos, predominantemente rosa, usa um vestido longo com detalhes violetas e uma tiara para indicar sua realeza, além de destacar uma voz fina. Ao longo das temporadas da animação, tornam-se recorrentes as variações de seu penteado e vestimentas, como o uso de jaleco quando está em seu laboratório científico ou o uso de roupas mais casuais e despojadas para viver as aventuras, conforme a figura 27 a seguir demonstra. Todavia, grande parte dessas vestimentas variam entre os tons de rosa, por vezes mais pastéis ou ainda outras cores claras. Essas mudanças de roupas não acontecem com a mesma frequência com os outros personagens masculinos e a maioria das princesas da animação.



Figura 27: Vestimentas da Princesa Jujuba.

Não é muito comum nas animações que ocorram essas variações de vestimentas das personagens, sobretudo naquelas mais tradicionais, principalmente por uma questão de otimização de tempo para a produção e também por acabar criando uma característica que compõe a personagem. As mudanças de roupas podem significar, também, mudanças na personalidade da personagem. Por se tratar de uma das principais princesas do desenho, essas variedades não foram pensadas inocentemente. Buckingham afirma como os interesses de produção da animação operam com seu potencial comercial:

Para os críticos das séries de animação mais recentes, entretanto, a preocupação crucial parece ser a de que a comercialização de produtos não é mais uma atividade “secundária”, e sim a primária. Os fabricantes de brinquedos, por exemplo, não compram mais apenas licenças secundárias para “explorar” o sucesso de um programa estabelecido. Ao contrário, eles agora se envolvem na produção (ou pelo menos na contratação) dos programas; argumenta-se que decisões centrais sobre forma e conteúdo, sobre personagens e situações narrativas, são agora feitas tendo em vista em primeiro lugar o seu potencial para o lançamento de novos produtos. [...]. (BUCKINGHAM, 2007, p. 226).

Os produtores vêem nas mudanças de roupas da Princesa Jujuba um potencial de consumo da imagem dela para além da animação, como também enquanto brinquedo que permite vesti-la de várias maneiras, tal qual uma boneca em constante mudança de roupas. Para Rayany Dal Prá, este efeito acontece:

[...] numa sociedade marcada pelo consumismo, o brincar enquanto experiência caracterizada pelo “fazer de novo”, muitas vezes, dá lugar ao “comprar de novo”, propiciando uma relação momentânea da criança com o brinquedo, visto que este logo deixa de ser novidade para dar lugar ao mais novo lançamento. Muitos desses brinquedos estão associados a filmes, séries e desenhos, trazendo consigo uma história particular. [...] (DAL PRÁ, 2017, p. 19-20).

Essa característica do consumo para além do entretenimento visual da animação demonstra que essas produções também visam ao lucro e consumo imagético de outras formas e produtos. Esse consumo através da aquisição de novos produtos a partir da animação, pode atrair mais público espectador, conforme o seu sucesso, segundo Buckingham:

[...] a preocupação fundamental dos críticos das séries animadas parece ser o fato de que o *merchandising* venha *primeiro*, em vez de vir no rastro dos programas, “explorando” seu sucesso. Só que essas distinções são bastante hipotéticas. Nos primórdios da Disney, por exemplo, a relação entre os filmes e as mercadorias era sempre dialética: os filmes “vendiam” a mercadoria, mas a mercadoria também atraía as crianças para os filmes. Na verdade, o sucesso da mercadoria é que viabilizava os filmes. [...]. (BUCKINGHAM, 2007, p. 228).

Algumas animações não criam apenas vida em suas imagens em movimento, mas se tornam vivas, também, no mundo “real”. Grande referência desse feito estão as animações da Disney e também dos estúdios Marvel e DC Comics, com os parques temáticos e espetáculos teatrais e circenses. Esses grandes estúdios atuam em uma escala de consumo mundial, ao conseguir trazer a ideia de magia com os produtos de diversões e toda a cultura de fantasia vendida nesses lugares. É o mundo da fantasia saindo das telas para o mundo “real”, e o “real” dando sentido e razão para aquelas fantasias. Jean Baudrillard utiliza a Disneylândia como um exemplo em seu estudo sobre a diferença de representação e simulação:

A Disneylândia é um modelo perfeito de todos os tipos de simulacros confundidos. É antes de mais um jogo de ilusões e de fantasmas: os Piratas, a Fronteira, o Future World, etc. Supõe-se que este mundo imaginário constitui o êxito da operação. Mas o que atrai as multidões é sem dúvida muito mais o microcosmos social, o *gozo religioso*, miniaturizado da América real, dos seus constrangimentos e das suas alegrias. Estaciona-se no exterior, faz-se a bicha [fila] no interior, é-se totalmente abandonado à saída. [...] A Disneylândia é colocada como imaginário a fim de fazer crer que o resto é real, quando toda Los Angeles e a América que a rodeia já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação. Já não se trata de uma representação falsa da realidade (a ideologia), trata-se de esconder que o real já não é o real e portanto de salvaguardar o princípio de realidade. O imaginário da Disneylândia não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real. Daí a debilidade deste imaginário, a sua degenerescência infantil. O mundo quer-se infantil para fazer crer que os adultos estão noutra parte, no mundo “real”, e para esconder que a verdadeira infantilidade está em toda a parte, é a dos próprios adultos que vêm aqui fingir que são crianças para iludir a sua infantilidade real. (BAUDRILLARD, 1991, p. 20-21).

É preciso reforçar que os públicos infantis e juvenis não são completamente vulneráveis e somente passíveis consumidores dessa imensa gama de produtos culturais que vai desde a animação até o parque “real”. Assim, “o mercado, em vez de impor falsas necessidades e valores, passa a ser visto como um terreno infinitamente flexível, no qual os consumidores criam sua própria identidade, muitas vezes de modos diversificados e inovadores” (BUCKINGHAM, 2007, p. 236), de maneira que a cultura midiática tem esse caráter pedagogizante sobre a sociedade.

[...] Sem dúvida, a *escala* do envolvimento comercial com a cultura infantil tem aumentado, mas é falso sugerir que isto sempre implique uma forma de “exploração”. As evidências de que as crianças sejam mais vulneráveis à influência da propaganda do que os adultos – ou meras vítimas de um processo do qual não se beneficiam – são altamente questionáveis. Mais uma vez, a construção das crianças como o foco premente de preocupação parece

subestimar suas capacidades e impedir estratégias mais realistas para lidar com a mudança. (BUCKINGHAM, 2007, p. 229).

Para Baudrillard, a simulação é o oposto de representação. O entendimento de representação é que esta “parte do princípio de equivalência do signo e do real” (BAUDRILLARD, 1991, p.13), enquanto a simulação “parte, ao contrário da *utopia*, do princípio de equivalência, parte da *negação radical do signo como valor*, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência” (BAUDRILLARD, 1991, p. 13). A ideia de simulacro acontece quando não existe mais a separação ou um julgamento do que é verdadeiro e falso dessas simulações. A relação desse conceito para a representação da Princesa Jujuba se dá no momento em que a sua existência ou vida não faz sentido apenas com as imagens em movimento na animação, mas também é criado um sentido de existir no seu estado material, logo, um produto de consumo. A Princesa Jujuba enquanto uma boneca de brinquedo é a mesma princesa existente na animação, portanto, há uma característica de simulacro quando não há a separação do real com o fictício.

A Princesa Jujuba apresenta várias características consideradas tipicamente femininas e próxima de uma princesa ideal com a sua aparência física. Todavia, na primeira aparição da personagem na primeira temporada, ela está realizando um experimento científico. Esse interesse por ciência, aliada a uma representação de princesa, é pouco comum em animações, afinal, o esperado pelos princípios clássicos dos filmes da Disney é o desejo dessa jovem em se casar com um príncipe, ou seja, a representação do homem perfeito e, com ele viver uma vida totalmente feliz, até seus últimos dias. Ao contrário do episódio piloto em que apresenta a Princesa Jujuba em perigo precisando ser salva das mãos Rei Gelado, a animação inicia a sua primeira temporada oficial com a cena da princesa em um cemitério, demonstrando ao amigo Finn, como se faz um experimento químico. Tanto nessa cena quanto em outros momentos do mesmo episódio, existe uma mudança na representação sobre a Princesa Jujuba entre o episódio piloto e o primeiro episódio oficial, como procuraremos demonstrar.

Dentro da narrativa, no episódio 34 “O Cofre” da 5ª temporada (2014) é explicado como se deu a origem da personagem e do seu reino, ela é resultado de uma mutação da radiação com um chiclete após a grande bomba que ocasionou o apocalipse do mundo em que vivem, ganhando vida e inteligência. Após vários anos do desenvolvimento dessa mutação de uma goma de mascar para se chegar na figura da princesa atual, ela resolve construir o seu próprio reinado e seus habitantes, feitos de doces. Apesar de ser denominada uma princesa, suas funções políticas são muito próximas de um rei, além de possuir um laboratório científico em que passa boa parte do seu tempo criando experimentos para ajudar na

segurança do castelo e outros interesses que dizem respeito às suas atividades da realeza. Diante disso, a Princesa Jujuba é também a “mãe” de todo o seu reino, apresentando uma relação materna com os habitantes, em uma extrema necessidade de mantê-los mais protegidos que a si própria. Apesar de ser sobrecarregada por muitas funções, a narrativa deixa claro que ela não quer se casar e a sua prioridade é cuidar do seu reino. Apesar disso, pode parecer um pouco incoerente, do ponto de vista narrativo, que uma princesa tão inteligente e independente, que consegue criar vários mecanismos de defesa para proteger seu povo e seu reino, não seja capaz de fazer o mesmo por si, quando se trata de defender-se dos vilões a sequestram. Ou seja, trata-se de uma princesa no sentido tradicional das narrativas de animação ou um outro modelo de representação feminina? Segundo Judith Butler:

[...] Se alguém “é” uma mulher, isso certamente não é tudo o que esse alguém é; o termo não logra ser exaustivo, não porque os traços predefinidos de gênero da “pessoa” transcendam a parafernália específica de seu gênero, mas porque o gênero sempre se constituiu de maneira coerente ou consistente nos diferentes contextos históricos, e porque o gênero estabelece interseções com modalidades raciais, classistas, étnicas, sexuais e regionais de identidades discursivamente constituídas. Resulta que se tornou impossível separar a noção de “gênero” das interseções políticas e culturais em que invariavelmente ela é produzida e mantida. (BUTLER, 2017, p. 21).

Nesse sentido, o que é considerado uma representação de mulher também se modifica historicamente, conforme o gênero se altera nas diversas instâncias da vida social, como classe, raça, etnia, sexo e identidade, e a sua noção é produzida. Nesse contexto a animação “Hora de Aventura” representa a princesa com a aparência ideal dentro dos padrões de feminilidade, mas a sua razão de vida não está voltada para se casar com um príncipe, ter filhos e viver feliz para sempre. Todavia, ela continua presa a outro elemento tradicional das tramas de princesas que consiste em ser sequestrada por um vilão e precisar ser salva por um herói, em geral, masculino. Dos 26 episódios da primeira temporada e o episódio piloto, a Princesa Jujuba aparece em oitos. Dessas ela é sequestrada em três e necessita de ajuda ou favor em quatro episódios, e em um deles, o enredo é diferente desses dois principais. Apesar de ser uma princesa que se recusa a casar com um príncipe, ela é a mais cobiçada e desperta mais paixão nos demais personagens, quando comparada com as outras princesas da animação. Portanto, ainda que a princesa Jujuba possua certa independência e não almeje um casamento, essas mudanças são produzidas conforme as noções de gênero se alteram e não significando a sua subversão, mas um possível diálogo com o contexto social da inserção das mulheres no mercado de trabalho.

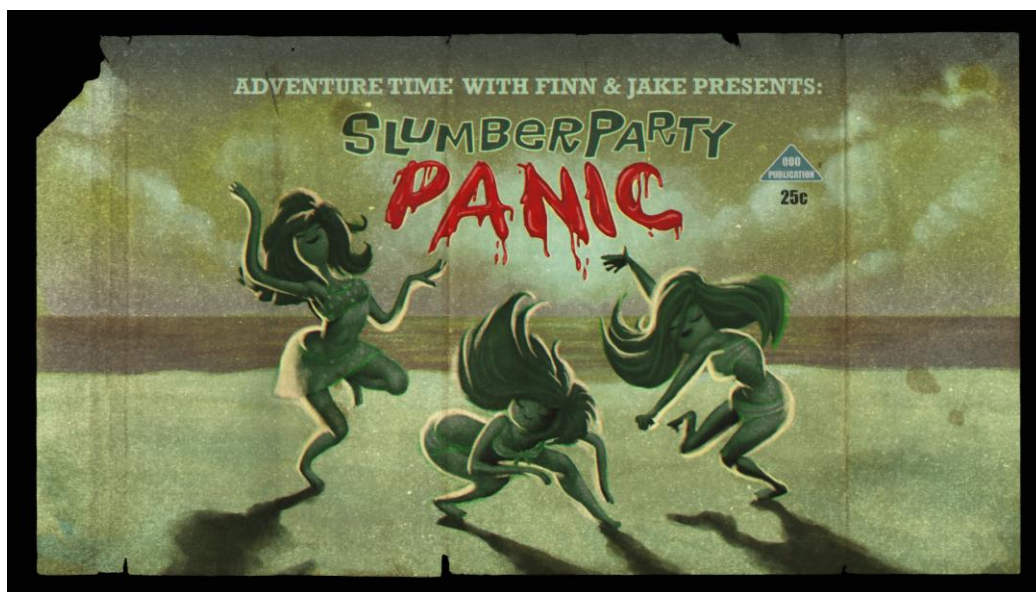


Figura 28: Cartão de título, episódio 1 de Hora de Aventura (2010).

O primeiro episódio intitulado como “Pânico na festa do pijama” (no original *Slumber Party Panic*), estreou no dia 5 de abril de 2010 nos Estados Unidos e dia 8 de agosto de 2010 no Brasil⁵⁵, totalizando uma audiência mundial de 1,8 milhões de espectadores⁵⁶. O episódio tem duração aproximada de 12 minutos. Tendo como produtor executivo Derek Drymon e Fred Seibert, história por Merriwether Williams e Tim McKeon, roteiro e *storyboard* de Adam Muto e Elizabeth Ito, diretor criativo Patrick McHale, diretor Larry Leichliter e diretor de arte por Nick Jennings.

O cartão de título (*title card*) apresentado após a abertura da animação e antes do início do episódio resume, de forma ilustrada, o que irá acontecer na narrativa e também desperta a curiosidade e prende a atenção do/da espectador/a. No cartão de título da figura está um cenário de praia com três personagens femininas, ao centro, dançando. A imagem tem como cor predominante tons envelhecidos de verde e cinza, remetendo a imagem de uma fotografia antiga ou, também, as cores de um zumbi das séries de horror. Apesar da animação trazer apenas um ser humano que é o Finn, essas personagens ao centro do cartão lembram figuras de mulheres dançando, com corpos mais curvilíneos que o padrão do traço usado para

⁵⁵ Informações disponíveis em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_episódios_de_Adventure_Time#cite_note-tvbythenumbers.com-1. Acesso em: 11/01/2019.

⁵⁶ Informações disponíveis em:

<https://web.archive.org/web/20100517000517/http://tvbythenumbers.com/2010/05/12/cable-ratings-monday-nurse-jackie-nba-playoffs-wweraw-more/51180>. Acesso em: 11/01/2019.

as personagens femininas nessa animação, com cabelos ondulados compridos. Elas estão vestindo roupas curtas semelhantes àquelas usadas na praia, top e saia. Acima está centralizada a apresentação do título “Hora de Aventura com Finn e Jake apresenta:” (no original, *Adventure Time with Finn & Jake presents:*) em um tom claro de verde e, abaixo, o título “Pânico na festa do pijama” (no original, *Slumber Party Panic*) com as cores verde escuro e a palavra *Panic* em vermelho, com um efeito de sangramento. A violência e o signo zumbi possuem relações, conforme afirma Pedro Sarmiento quando analisa a presença deste elemento nesta animação:

Outro signo pertinente, normalmente relacionado à violência e ao gênero de terror, é o zumbi, que aparece em 2 episódios da série *Hora de Aventura*. Este signo, assim como outros, afasta os ideais de inocência infantil presentes na concepção de infância burguesa, remodelando a estética *cute*. Relembremos Daniel Harris, que indica uma extrema saturação da estética *cute* na contemporaneidade e, assim, a assimilação de elementos não classicamente infantis como o perverso, o irônico, o sádico, o sinistro, formando uma estética contraditória, o *anti-cute* [...]. A violência, como tema tabu da infância burguesa, é tensionada nesta estética através de variados elementos gráficos. [...] (SARMENTO, 2014, p. 141-142).

Há uma contradição neste cartão, apesar das cores e o título trazerem elementos de montagem para causar uma sensação de terror: na imagem as personagens mortas-vivas estão festejando com expressões de felicidade. Assim como o cenário desértico da praia, ao invés de contribuir para o temor de isolamento, acabou se tornando um local de tranquilidade para as personagens. Ainda que a narrativa se desenrole em torno da Princesa Jujuba criar uma fórmula científica para ressuscitar os habitantes falecidos de seu reino, essas personagens retratadas no cartão, não compõem o episódio. A animação, nesse sentido, pode estar “ressuscitando” ou trazendo à vida essas princesas mortas, mas na perspectiva que elas estão bem, divertindo-se sem a presença de personagens masculinas e também ignorando os possíveis perigos à sua volta. Nesse sentido, “no aspecto visual, a estética *anti-cute* se torna um instrumento para a criação destes personagens e, assim, para a possível crítica” (SARMENTO, 2014, p. 151). Representar mulheres enquanto mortas-vivas, sendo que “o zumbi explicita um personagem anormal, que não se encaixa no mundo, tanto pela periculosidade e pelo ar monstruoso (gênero terror), quanto pelo andar desajeitado, incapacidade motora, etc...” faz uma sátira dessa contradição entre seres assustadores dançando e mulheres mortas livres e felizes.

O primeiro episódio inicia em um cenário de cemitério nas redondezas do Reino Doce, onde Finn e a Princesa Jujuba estão usando um jazigo como mesa (figura abaixo). A princesa

está realizando um experimento químico para criar o “soro desmortizador” para ressuscitar os falecidos do local, enquanto Finn apenas observa e questiona se eles voltarão à vida com vermes em seus corpos, mas a princesa responde que o povo doce viverá jovem e saudável, assim como ele o é. No momento em que ela aplica as misturas do experimento, surge uma cortina de fumaça provocada pela reação química, formando a imagem de uma caveira que se dissipa (figura abaixo).



Figura 29: Princesa Jujuba fazendo o soro.



Figura 30: Fumaça de reação do soro.

A seguir, a Princesa Jujuba realiza um teste, ao aplicar o “soro desmortizador” no cadáver do velho Sr. Cremoso, enquanto afirma, entre uma risada, já ter sido sua namorada. Entretanto, o efeito do soro é malsucedido e resulta na criação de um zumbi se jogando no frasco de vidro gigante próximo a eles, tombando e respingando o soro nos demais túmulos do cemitério. Esse acidente resulta na aparição de vários zumbis clamando por açúcar! A princesa Jujuba, em estado de choque, conclui que sua fórmula está incompleta e enquanto não consegue resolver o problema, pede para Finn impedir os zumbis de invadirem seu reino e ataquem os habitantes doces. Portanto, nesse primeiro episódio a princesa é a responsável que criou e deve solucionar problemas envolvendo ciências, ou seja, conhecimento, enquanto o protagonista masculino cuida da questão do combate físico.

Não é comum as animações de princesas apresentarem personagens que se interessam por ciências e desenvolvam experiências laboratoriais. Nesse caso que estamos analisando, é a princesa quem coordena e instrui o herói sobre o que ele deve fazer, ela é quem aplica as ordens. Assim como ao demonstrar tranquilidade em utilizar o cadáver de um ex-namorado para realizar um teste e falar de maneira natural que teve um relacionamento amoroso com ele, sem dramatizar um “amor verdadeiro” ou se emocionar com tal lembrança, a Princesa Jujuba demonstra que está muito mais interessada na ciência e no bem do seu povo, que no

bem de um amor antigo. Acreditamos que esse modo de apresentar a personagem, reflete, também o tipo de princesa será representada nessa animação.

A complexidade da história criada em torno da princesa contrasta com o *design* e traços simples que compõe a personagem, o que é uma das características marcantes dessa animação. Há uma tensão entre as narrativas e o traço do desenho, como também dentro das próprias narrativas. A Princesa Jujuba está a todo tempo em um impasse entre ser independente e lidar com a sua liberdade, que volta e meia é negada pelo sequestro e a libertação vinda das mãos de personagens masculinas. Ao invés de entender isso como uma característica a ser mantida das narrativas clássicas das princesas geralmente indefesas, a animação acaba por denunciar a tensão que elas sofrem, o que fica explícito no episódio analisado a seguir.

3.2.1. Análise do episódio “Ricárdio, O coração” (2010)

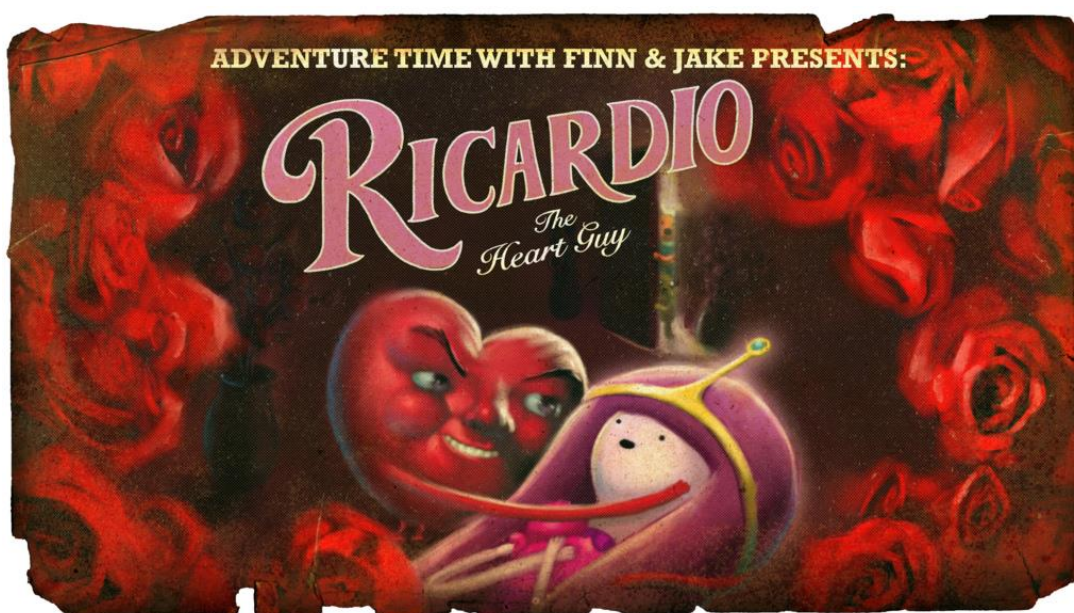


Figura 31: Cartão de título, episódio 7 de Hora de Aventura (2010).

O episódio 7, intitulado No Brasil como “Ricárdio, O Coração” (na versão original como *Ricardio The Heart Guy*) da primeira temporada da animação, foi ao ar no Brasil dia 15 de agosto de 2010⁵⁷, batendo audiência mundial de 1,9 milhões⁵⁸ de espectadores. O episódio

⁵⁷Informações

disponíveis

em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_episódios_de_Adventure_Time#1ª_Temporada_\(EUA/Brasil:2010\):_Arco_Finn_e_Jake](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_episódios_de_Adventure_Time#1ª_Temporada_(EUA/Brasil:2010):_Arco_Finn_e_Jake). Acesso em: 10/01/2019.

tem aproximadamente 12 minutos de duração. O produtor executivo deste episódio é o Derek Drymon e Fred Seibert, história realizada pelo Merriwether Williams, Tim McKeon e Adam Muto, roteiro e *storyboard* de Bert Youn e Sean Jimenez, diretor criativo por Patrick McHale, do diretor Larry Leichliter e diretor de arte por Nick Jennings.

No cartão de título acima (figura 31), estão no centro as personagens Princesa Jujuba e Ricárdio, em destaque, em enquadramento de primeiro plano. Todavia, atrás dessas personagens, ao fundo, estão os protagonistas Finn e Jake abrindo uma porta, caracterizando esse enquadramento como plano em conjunto. A construção do significado desse cartão de título, a partir da sua montagem, utilizando a cor vermelha como elemento principal, refere-se tanto à ideia de paixão quanto, também, de violência. As rosas vermelhas nas extremidades do cartão, cuja cor vibrante em volta das personagens quase a sufocam, ajudam a criar o clima de intensa paixão (ou perigo!). O cenário aparenta ser um quarto escuro, tendo apenas vasos com rosas vermelhas e uma porta pela qual entraria a iluminação externa. Também há uma iluminação interna para destacar a Princesa Jujuba e Ricárdio, contrastando neste ambiente escuro, e também há luz sobre protagonistas ao fundo. Essa montagem poderia ser lida igualmente como uma metáfora para dizer que os heróis são os que levam a luz para a escuridão. A expressão corporal da Princesa Jujuba, deitada com os braços cruzados sobre o próprio peito, pode ser interpretada como um gesto de ternura ou ainda a posição de um defunto no caixão, visto que os traços delicados em seu rosto, apontam um sorriso, mas também uma situação que remete a um cadáver. Ao seu lado, Ricárdio tem o corpo em formato de um coração e nele se destaca, principalmente, o rosto rico em detalhes, contrastando com o traço original da animação, dando um caráter assustador com a sua expressão perversa, sobretudo devido aos dentes estarem à mostra e as sobrancelhas saltadas. Ele está segurando o rosto da Princesa Jujuba como se estivesse prestes a beijá-la. Enquanto isso, ao fundo estão os protagonistas com uma expressão de surpresa ao se depararem com aquela cena, em uma posição de observação ou espionagem. As flores, em meio a esse conjunto de linguagens corporais, podem ter dois significados: uma cena de muita paixão ou o velório da princesa. A apresentação do título do episódio ao centro está como “Hora de Aventura com Finn e Jake apresenta:” (no original, *Adventure Time with Finn & Jake presents:*) na cor dourada com uma fonte sólida. Enquanto o título abaixo está “Ricárdio, O Coração” em cores rosa e branco; a fonte é mais elegante e sofisticada, corroborando para a

sensação de um clima romântico. A montagem geral deste cartão de título tem semelhança com cartões trocados no dia dos namorados, através do uso desse tipo de fonte e cores, a fotografia centralizando um coração, e nesse caso, um casal, além, é claro, das rosas vermelhas, representação clássica de presente na referida data.

O episódio se inicia com a Princesa Jujuba nos braços do vilão Rei Gelado, sendo sequestrada. Finn atira uma bola de neve nele, atrapalhando a visão do sequestrador, enquanto Jake usa seus poderes de elasticidade para resgatar a princesa e “modela” suas nádegas no formato da Princesa Jujuba para enganar o Rei Gelado. Então Finn o provoca: “Ei, Rei Gelado, nunca vai beijar a Princesa Jujuba”. O vilão responde confiante, com a suposta princesa em seus braços: “Eu vou beijá-la. Ah, eu vou! Quietinha.” e beija as nádegas do cão. Ao perceber que era um truque, fica enojado, enquanto o restante das personagens riem da situação. Em seguida Rei Gelado sai voando ao bater sua longa barba, gritando: “Você ganhou a batalha, mas não ganhou a guerra. E você será minha, princesa. Minha!”. A princesa, então, agradece seus amigos por ter sido salva “mais uma vez” e abraça Finn, que fica corado de vergonha, enquanto Jake os observa com uma expressão desconfiada, mas sorrindo. Em seguida a Princesa Jujuba decide fazer uma festa em homenagem a eles naquela mesma noite e os convida para encontrá-la em seu reino. Logo após, vê-se um plano de transição com o bordão “Hora de Aventura!” da animação alterado para “Hora da Festa!” (no original *Party Time*), dando sequência à narrativa e mudando a ambientação daquele episódio.



Figura 32: Agradecimento da Princesa Jujuba.



Figura 33: Princesa Jujuba abraça Finn.

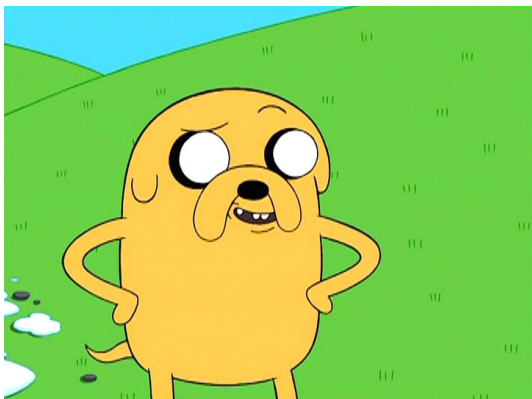


Figura 34: Jake observando o abraço.



Figura 35: Hora da Festa.

Nessa sequência, ao contrário do primeiro episódio onde tinha mais participação e autonomia das ações, a Princesa Jujuba está em uma posição de vítima e indefesa. Surge nos braços do vilão contra a sua vontade, é resgatada pelos braços do cachorro Jake e, finalmente, abraça o outro herói como forma de agradecimento. Se não tivesse sido substituída pela “armadilha” criada pelos heróis, também teria corrido o risco de ter sido beijada à força pelo vilão, que ainda a ordena que fique quieta (figuras 36 e 37 a seguir).

Essas situações de privação da liberdade, ser obrigada a receber um beijo à força (caracterizando abuso sexual) e, ainda, o gesto de agradecimento pelo seu resgate ser entendido como um interesse amoroso, compõem várias narrativas acerca das princesas, mas, também, situações de risco que muitas mulheres enfrentam no seu dia a dia. A representação construída nessa cena não opera na construção da estranheza ou questionamento dessas situações de violências, tanto que ao final, Jujuba ainda tem a ideia de fazer uma festa, tranquilamente, como se os sequestros já fizessem parte da sua rotina. Assim como a sua postura durante o sequestro é de indiferença: não pede socorro, tampouco tenta escapar dos braços do vilão. E mais, parece não ser gratuito o fato de a princesa repetir os agradecimentos por ter sido salva “mais uma vez” (figura 32 anterior).



Figura 36: Rei Gelado provocado.



Figura 37: Beijando a suposta “princesa”.

Mais tarde, no caminho até o Reino Doce, encontram-se Jake e Finn caminhando, e esse último tem um origami em suas mãos, que será dado de presente à princesa, como forma de agradecimento pela festa. Jake provoca Finn dizendo que ele gostaria também de ser beijado pela princesa, o que ele nega no mesmo instante, porém o jovem imagina a situação e fica feliz, ainda que envergonhado. Ao chegarem no castelo, a presença dos heróis é anunciada pelo Mordomo Menta (nome original *Peppermint Butler*), um dos principais servos da Princesa Jujuba, que realiza atividades domésticas além de auxiliá-la em seu laboratório, como também em outras atividades da realeza. Seu corpo é de uma bala doce e suas roupas são na cor azul escura, composta por gravata, luvas e sapatos na cor vermelha (figura 38). Sua personalidade é bem carismática e simpática, sendo um fiel servo da Princesa Jujuba.

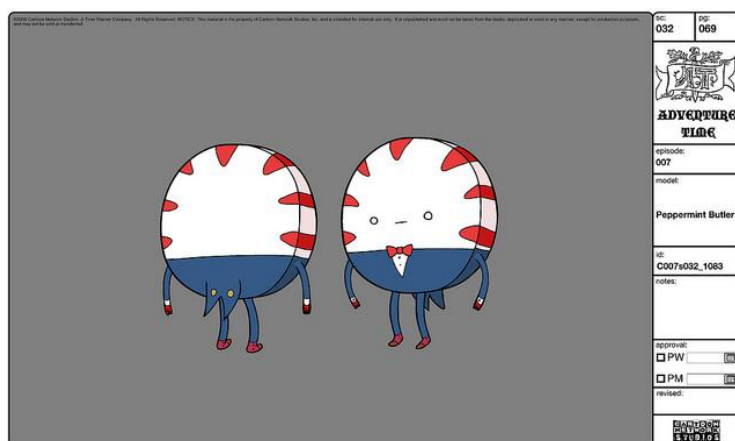


Figura 38: Mordomo Menta



Figura 39: Chegada dos heróis na festa.

A construção da cena da chegada dos heróis (figura 39) tem enquadramento em plano geral, mostrando a ambientação e as personagens principais, que estão ao centro do quadro, sobre um tapete vermelho, recebidos, portanto, como as personalidades importantes daquela noite. Nas extremidades dos lados esquerdo e direito vê-se estátuas de gelo dos próprios personagens, tratados como heróis, com os corpos definidos e musculosos, em referência às representações de heróis da Grécia Antiga, sinalizando suas qualidades como bravura e força e, talvez, também sendo a forma como a Princesa os enxerga. Atrás das personagens vê-se imensas paredes e porta, demonstrando a grandiosidade do castelo da Princesa Jujuba. Portanto, apesar de toda a força física dos homenageados, a Princesa continua sendo maior que os dois personagens, sobretudo por sua condição de realeza, que lhe garante o poder de comandar todo aquele lugar e ser a anfitriã da festa.

Apesar da entrada triunfante dos heróis, nenhum dos convidados os recebem, ao contrário, estão todos concentrados em uma roda, dando risadas. Finn e Jacke estranham e se aproximam para saber o que está chamando a atenção dos demais, quando veem a personagem da Princesa Caroço deitada em uma maca, ao centro da roda, com Ricárdio pisando em suas costas e dizendo: “Para atrás, todo mundo. Esse tipo de massagem é chamada de ‘massagem do melhor amigo’.” Nesse instante a Princesa Caroço comenta preocupada “Minha nossa!”, ao que o personagem prossegue explicando: “Porque só pode ser feita por amigos. É extremamente necessário pedir permissão.” Caroço parece preocupada, resmunga e Ricárdio comenta: “Pode relaxar, minha querida Princesa Caroço”. Então ele dá um salto e pousa esmagando a cabeça da Princesa, com um forte impacto, fazendo seu rosto ir parar do outro lado do corpo e ela, aliviada, afirma: “Ah! Estou me sentindo tão bem!”, seguida de vários aplausos dos convidados e observadores.



Figura 40: Explicação da massagem.



Figura 41: Massagem de Ricárdio.

A cena é construída com o enquadramento em plano conjunto, ambientando os personagens dos convidados, Princesa Caroço e Ricárdio no ambiente. É possível perceber expressões de alegria e curiosidade das personagens, exceto da Princesa Caroço que demonstra certa indiferença e até mesmo desconforto com a situação. A fala de Ricárdio destaca a necessidade do consentimento para fazer a massagem, porém, ele parece ignorar a expressão de desconforto e as intervenções de preocupação da Princesa. Assim o personagem aplica sua técnica “esmagante” e faz com que, ao final, ela mude de ideia. O público não tenta interromper a ação e parece acreditar em um suposto “consentimento” da princesa, afinal, ela continua deitada na maca, sob Ricárdio, durante a explicação. Este é convincente, pois, em seu discurso demonstra saber o que faz e entende que o respeito para com a princesa está em insistir na massagem até ter, de sua parte, a aceitação. Não basta, então, ouvir a permissão, é preciso insistir até convencer que aquilo é para o seu próprio bem. Portanto, existe uma contradição na fala de Ricárdio sobre o consentimento e suas ações: o enredo não deixa claro se houve, anteriormente, permissão da Princesa para receber a massagem, e durante o ato o seu desconforto é ignorado, com uma plateia que os observa e, ao final, os aplaude. A voz da Princesa Caroço só é claramente ouvida quando diz se sentir bem com a massagem, porém, enquanto demonstra incômodo, é ignorada, sobretudo, pelo próprio personagem que defende o respeito à sua vontade.

Essa situação faz alusão a um abuso sexual da Princesa Caroço enquanto vítima de Ricárdio que demonstra alto conhecimento para ignorá-la que ela sairá renovada e uma outra mulher, conforme no final ela muda literalmente a sua cabeça para a outra ponta de seu corpo. A manifestação de desconforto por parte da Princesa Caroço também pode ser entendida como “frescura” para que Ricárdio entenda aquilo como abertura para investir até ela ceder ao

seus encantos e argumentos. Todavia, seu desconforto presente na cena demonstra que ela não estava querendo estar naquela situação, e ao invés de Ricárdio recuar, ele continua investindo fazendo o que bem entender, ignorando os sentimentos da princesa claramente desconfortável. Até mesmo a plateia os observam sem manifestar algum estranhamento daquela situação e não os interrompem.

A Princesa Jujuba entra no ambiente através de uma passagem secreta que fica atrás da biblioteca (referência a imagem dos romances detetivescos do século XIX e muito frequentes nos filmes de suspense) e sua presença é anunciada ao som de trompetes, enquanto é carregada pelo Mordomo Menta (figura 42 a seguir). Neste plano, a Princesa sai de um local sombrio, com cores acinzentadas e um esqueleto preso na parede, lembrando uma masmorra, contrastando com o restante do ambiente claro e colorido do salão de festas.



Figura 42: Saudação da Princesa Jujuba.

A expressão despreocupada da Princesa Jujuba, ao sair de um ambiente sinistro, pode ser interpretada como uma demonstração de que a personagem está acostumada àquele lugar de tortura, possivelmente, podendo ser ela uma das torturadoras, pois sai sozinha daquele cenário. Portanto, essa princesa não deve ser vista como uma personagem inocente e pura, mas também como alguém capaz de causar sofrimento às outras personagens. Curiosamente, assim como na cena da “massagem da Princesa Caroço” os convidados não se incomodam ou admiram com a bizarra situação. E essa princesa possui servos, uma característica clássica de

princesa da nobreza que possui riquezas para ser servida por diferentes criados. Não havia necessidade funcional para que ela saísse pelos braços do Mordomo Menta para atravessar a passagem secreta até o salão de festas, mas ela fez questão de entrar sendo servida nesta ocasião para demonstrar a sua realeza.

Nesse instante, o rosto de Ricárdio é enquadrado em primeiro plano, com a câmera se aproximando em zoom, para destacar sua expressão ofegante e intensa, remetendo a ideia de uma “paixão à primeira vista”, representado pelo seu corpo que pulsa tal qual um coração batendo. Todavia, a construção da cena não propicia um clima romântico, já que os detalhes realísticos do seu rosto com secreção saindo do nariz, contrasta com o seu corpo em formato de coração (figura 43 a seguir). O que se evidencia, na construção cênica, é um estranho interesse do possível galã para com a Jujuba. Nesse momento, há uma música de ópera tocando ao fundo e a câmera aproxima o enquadramento no rosto exagerado e em choque de Ricárdio com sons altos de palpitações assim como o seu próprio corpo de coração bate intensamente. Enquanto isso, a Princesa Jujuba está distraída indo falar com o restante dos convidados. A animação satiriza a idealização do amor à primeira vista ao representar o personagem masculino como oposto da beleza sedutora. Nesse sentido, a animação torna esse amor platônico em uma cena cômica.



Figura 43: Ricárdio avista a Princesa Jujuba.

O personagem Ricárdio é representado com o corpo no formato de uma alegoria de coração, de cor vermelha (figura 44 a seguir). O nome da personagem é um trocadilho da

junção do nome próprio masculino Ricardo com a palavra “cardio” em referência ao coração.⁵⁹ Ele possui braços e pernas, além de nádegas marcantes e baixa estatura. Seu traço marcante é o rosto bem expressivo e rico em detalhes, como sobrancelhas e dentes, o que torna a representação mais próxima de um rosto humano, gerando uma sensação assustadora.

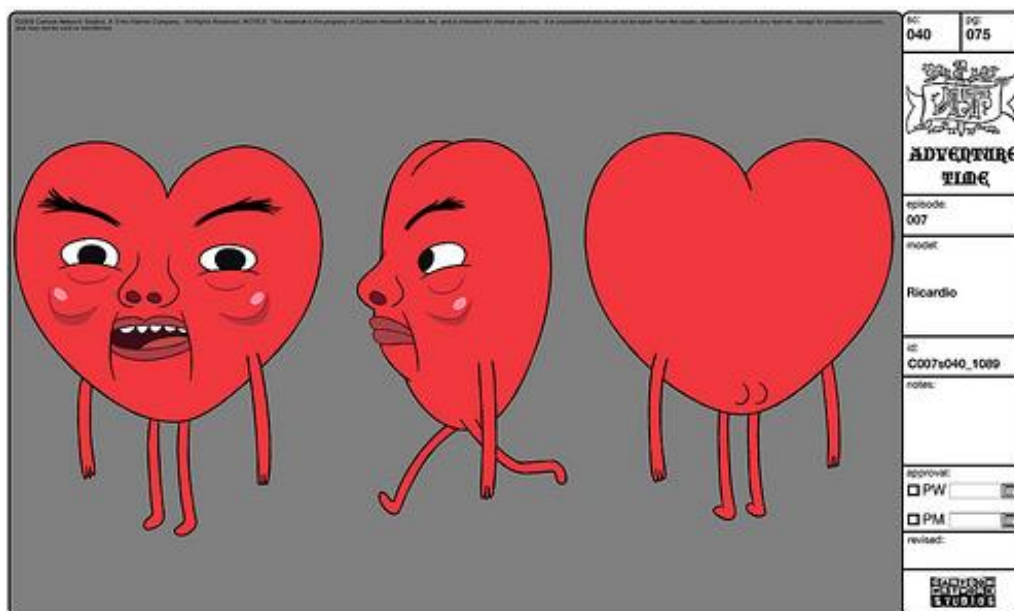


Figura 44: *Modelsheet* da personagem Ricárdio.

O personagem é dublado com uma voz grave e falas muito polidas e educada. Sua personalidade, à primeira vista, é de alguém com muito conhecimento, simpatia e extroversão, além, claro, dos dotes de galanteio. Ricárdio tem as qualidades de personagens masculinos conquistadores, os “galãs” que são, geralmente, os que conseguem a atenção das personagens femininas, despertam sua paixão e com elas fazem par romântico na trama. A respeito das representações de “galãs” Neto e Jakubaszko afirmam:

[...] O galã é bonito, mas também precisa ter a cabeça feita; deve ser desejado por mulheres de todas as idades, ser viril, romântico, mas sem ser chorão ou meloso. Interessante notar que o galã é “conquistador”, desejado por todas as mulheres, mas apenas uma irá conquistar seu coração. Depois que um herói encontra sua heroína, a tendência é que se dedique à fidelidade que o amor romântico preconiza. A “fidelidade” associa-se à virtude masculina, ao menos segundo o olhar da tradição romanesca. Na construção da masculinidade do herói estão as virtudes e atributos que um homem “deve” ter, enquanto o vilão mostra as que ele não deve ter. [...] (NETO e JAKUBASZKO, 2017, p. 127).

⁵⁹ Segundo o Dicionário Aurélio: “cardio-. [do grego kárdia, as.] Elemento de composição = coração. (HOLANDA, 1986, p. 351).

Portanto, o discurso de masculinidade é ser conquistador através dessas características de “galã”, enquanto os traços do vilão Rei Gelado são tratados como a masculinidade indesejada, fora do ideal de um conquistador, conseqüentemente ele recorre à violência para conseguir as princesas para si. Embora a animação satiriza a imagem do corpo masculino considerado bonito, pois sua forma é de um coração possuindo braços e pernas finas e o seu rosto exagerado, simbolizando que a personagem é um amor em pessoa.

Na sequência da trama o Rei Gelado está enfraquecido após ter se rastejado até o Reino Doce. Ao encontrar os heróis, ele revela que Ricárdio é resultado de uma poção mágica criada por ele para conquistar o coração da Princesa Jujuba. Todavia, ao beber a poção seu efeito deu errado e resultou em seu próprio coração se desligando do corpo e criando vida própria, e que prometeu roubar, literalmente, o coração da princesa partindo para o Reino Doce com uma risada maléfica e deixando o vilão enfraquecido em seu castelo de gelo. Portanto, Ricárdio é a representação do amor do Rei Gelado e seu interesse pela Princesa Jujuba pode ser lido, então, como um sentimento doentio e violento.

Quando Finn tenta conversar com a chegada da Princesa Jujuba no início do baile, eles são interrompidos pela Princesa Caroço, que está entusiasmada em apresentá-los ao Ricárdio. No momento do seu encontro, o galã beija a mão de Jujuba, em sinal de respeito e veneração. Logo em seguida ele questiona os interesses da princesa por ciências e passa a fazer perguntas retóricas bem específicas de determinados experimentos científicos. A conversa é interrompida com uma música e todos vão para a pista dançar. Jujuba convida, então, Ricárdio para continuar o assunto dançando com ela. Finn questiona a si mesmo por que a Princesa não lhe convidou para dançar e afirma, para Jake, que está se sentindo estranho. Este responde que o jovem está sentindo ciúmes e o incentiva ir até a pista chamar atenção da princesa. Ricárdio apresenta atitudes de cavalheirismo destinados à Princesa Jujuba, de maneira que esse comportamento está atrelado ao sexismo benevolente, segundo Orgambídez-Ramos *et al*:

[...] o sexismo hostil faz referência ao sexismo tradicional baseado numa suposta inferioridade das mulheres como grupo. O sexismo benevolente expressa um desejo dos homens de cuidar das mulheres, protegê-las, adotá-las e ‘colocá-las num pedestal’. É um tipo de preconceito face às mulheres baseado numa visão estereotipada e limitada da mulher, mas em tom afetivo e associado a condutas de apoio. Essas características aumentam a dificuldade de detectá-lo e, em consequência, de intervir sobre o mesmo. (ORGAMBÍDEZ-RAMOS *et al*, 2013, p. 334).

Portanto, o cavalheirismo tem como comportamentos nas relações entre mulheres e homens no interior do cortejo e namoro são “também ‘contaminados’ pelos preconceitos existentes, com base no paternalismo, na diferenciação de gênero e na heterossexualidade” (ORGAMBÍDEZ-RAMOS, *et all*, 2013, p. 334). Desses comportamentos há crenças tradicionais de como as mulheres devem se comportar diante destes, por isso, tanto Finn quanto Ricárdio esperam determinada retribuição da Princesa Jujuba com as suas atitudes gentis e ao depararem com uma reação diferente, a princesa que é questionada por não agradecer o tratamento cavalheiro. Ambos possuem níveis de sexismo benevolente, pois indivíduos que apresentam este comportamento “expressam uma forte crença na importância que as mulheres tem para a felicidade dos homens” (ORGAMBÍDEZ-RAMOS; GIGER; GOMES; SANTOS; GONÇALVES, 2013, p. 334). Nesse sentido, a mulher é idealizada sendo “uma fonte de felicidade masculina pelo que é imperativo protege-la de outros homens” (ORGAMBÍDEZ-RAMOS; GIGER; GOMES; SANTOS; GONÇALVES, 2013, p. 334). Nessa lógica, os homens tem papel de proteção exagerada através do paternalismo ao idealizarem uma natureza pura, passiva e romântica da mulher.



Figura 45: Ricárdio se apresentando.



Figura 46: Ricárdio saudando a princesa.

Ao chegar na pista de dança, Ricárdio continua com suas várias explicações sobre ciências para a Princesa (figura 47 a seguir). Quando Finn consegue ficar próximo deles, o galã inclina a princesa em seus braços e conversa bem próximo de seu rosto (figura 48). O enquadramento da cena, em plano geral, mostra os convidados dançando, ao centro do quadro estão Ricárdio e Princesa Jujuba, e Finn se aproximando. Quando o galã aproxima seu rosto, o enquadramento segue o mesmo movimento, agora em primeiro plano, focando sua expressão e explicitando as investidas de Ricárdio para conquistar a Princesa. Esse plano (figura 49) assemelha-se ao cartão de título do episódio, já analisado no início do capítulo. Todavia, a expressão do galã, aqui, é sorridente e olha fixamente para o rosto da princesa, em direção a

sua boca. Enquanto a Princesa Jujuba está concentrada no assunto e refletindo sobre as explicações científicas, sem perceber, vê-se envolvida no clima de flerte criado por Ricárdio.



Figura 47: Ricárdio dançando com a princesa.



Figura 48: Princesa Jujuba inclinada.



Figura 49: Ricárdio próximo do rosto da princesa.

Na sequência, Finn consegue chamar a atenção da princesa e afastar Ricárdio, quando este pede licença para se retirar. O jovem herói tenta conversar sobre o mesmo assunto científico com a Princesa Jujuba, mas ela o corrige até concluir, sorrindo, que ele está com ciúmes de Ricárdio. Finn responde zangado que não se trata disso, mas que não aprova a forma como Ricárdio se dirige à ela e, isso sim, é o que faz com que se sinta estranho. A princesa insiste, “É ciúmes, queridinho”, ao que Finn responde, aos gritos: “Não sinto ciúmes. Só me sinto esquisito!”. Nesse instante, todos os presentes à festa param de dançar para prestar atenção na discussão. É quando Jake os interrompem, tirando Finn daquela situação, insinuando para esse ajudá-lo no bar.

A temática do romance nas histórias de princesas é muito presente, principalmente porque se associa o amor como um sentimento tipicamente feminino. Ana Neves afirma sobre essa relação:

Frequentemente classificado como feminino, o amor aparece, não raras vezes, referenciado como sendo um sentimento das mulheres. Assim, as qualidades expressivas do amor e da intimidade são vulgarmente reconhecidas como preocupações femininas, manifestadas através de factores emocionais intensos, tais como a gratificação, a afirmação, a prestação de cuidados e a paixão. [...]

Os papéis de gênero protagonizados em torno desses ideais de romanticismo, assumidos por uns e outros, parecem claramente conduzir a diferentes manifestações de intimidade, e isso parece acontecer (aparentemente) de uma forma mais expressiva nas fases embrionárias das relações. Segundo alguns/as autores/as isso deve-se ao facto de, nessas fases, haver uma maior preocupação por parte dos indivíduos quanto à emissão de comportamentos socialmente definidos como esperados, desejados e adequados para cada um dos sexos. Os estereótipos tradicionais de gênero designam os homens como assumindo um papel pró-activo na iniciação das relações e as mulheres como assumindo um papel reactivo, aceitando ou recusando as investidas masculinas. (NEVES, 2007, p. 613).

Todavia, a dualidade de investidas tanto de Finn quanto de Ricárdio tem como resposta comportamentos diferenciados pela Princesa Jujuba. No caso de Finn, a princesa lhe dá pouca atenção durante o episódio, chegando a ficar irritada com as medidas desesperadas para interagir com ela. Enquanto no caso de Ricárdio, ela recebe de maneira passiva o cavalheirismo da personagem ao mesmo tempo que está muito concentrada no assunto sobre ciência durante todas as suas investidas, não demonstrando interesse romântico, mas sempre interagindo com o galanteador. Embora seguindo a lógica paternalista do cavalheirismo considere apropriado que “seja o homem a tomar iniciativa no momento de marcar um encontro amoroso assim como criticam a mulher que convida o homem para sair” (ORGAMBÍDEZ-RAMOS, *et al*, 2013, p. 334), é a Princesa Jujuba quem convida Ricárdio para dançar com ela, além de também convidar Finn para sair a uma festa que ela mesma organizou em homenagem a este.

Todavia, algumas dessas atitudes fogem das crenças tradicionais quando “subentendem que o homem realiza ‘todo o trabalho’ no cortejo, enquanto as mulheres assumem um papel passivo” (op. cit, 2013, p. 334). A naturalização da passividade das mulheres é implicada quando o cavalheirismo paternalista trata essas situações de cortejo a partir das diferenças de sexos, logo, o homem faz o papel de dominador. Portanto, até mesmo a violência apresentada durante o episódio com as diversas investidas das personagens masculinas é naturalizada, assim, as princesas não se sentem violentadas ou desrespeitadas com a dominação masculina através desse cavalheirismo e seu sexismo benevolente no interior desses comportamentos.

Neves analisa as concepções a respeito do amor e afirma que o mesmo “não pode deixar de ser entendido no quadro das suas significações históricas e culturais” (NEVES,

2007, p. 612). Assim, “o amor é também um produto social e discursivo” (idem). Para além das significações desse sentimento que se dá através das relações humanas e manifestação de intimidade, é uma função social reguladora. Essa função irá controlar o curso das relações e ditar quais devem ser investidas, “enquanto emoção, aparece como uma codificação concreta nas palavras, nos gestos, e nas acções” (NEVES, 2007, p. 613). No episódio existe uma rivalidade entre Finn e Ricárdio em protagonizar as investidas para conquistar o interesse amoroso em relação à Princesa Jujuba. Ainda assim, ambos possuem comportamentos diferentes para chegarem no objetivo em comum. Finn não quer assumir para os outros que sente atração pela princesa, mas sente ciúmes ao ver um concorrente e assume um papel super protetor e desconfia da boa índole de Ricárdio. Enquanto este desde o primeiro momento investe na princesa, demonstrando seus interesses e ignorando Finn como algum obstáculo.

Diante disso, a lógica do amor não é operada da mesma maneira para todos, compreendendo o fator de gênero com “a forma como homens e mulheres desenvolvem atividades e estratégias de manutenção das relações com os/as seus/as parceiro/as” (NEVES, 2007, p. 614). Apesar da Princesa Jujuba não corresponder da mesma maneira as investidas de ambos os personagens, ela está interessada na conversa sobre ciência e em agradecer a Finn por seu resgate. Ambas as posições dos personagens masculinos parecem operar, portanto, em uma posição de domínio sobre o feminino. Ricárdio expressa essa posição (de domínio) por ter mais conhecimento científicos que a Princesa, que são demonstrados desde os primeiros momentos da conversa entre os dois. Finn, por sua vez, esconde sua posição dominante por trás da preocupação em proteger e querer ter a Princesa somente para si. O sistema que dirige os papéis masculinos na animação, portanto, é o da “dominação masculina incrustada nas práticas, nas estruturas e nos discursos sociais [que] legitima a existência de um amor desequilibrado entre homens e mulheres” (NEVES, 2007, p. 617).

Na sequência, Ricárdio revela suas reais intenções de arrancar o coração da Princesa Jujuba com uma garrafa de vidro quebrada, depois de escondê-la e amarrá-la. Finn e Jake conseguem chegar a tempo para evitar a tragédia e, nesse momento, a Princesa Jujuba afirma que Ricárdio tinha um conhecimento muito vago do que ele tanto queria provar, qual seja, saber mais que ela, ao que ele avança de forma ainda mais agressiva, mandando-a “calar a boca!” (Figura 51). As reações das personagens masculinas, ao gritar com a Princesa Jujuba, como Finn na pista de dança e, agora, Ricárdio, refletem o caráter de opressão que os homens que se acreditam em posição de domínio sobre as mulheres lhes impõem, exigindo que as mesmas submetam seus corpos às suas investidas com “obediência”.



Figura 50: Finn gritando com a Princesa Jujuba e “parando o baile”.



Figura 51: Ricárdio atacando a Princesa Jujuba.

Sobre a opressão nas relações sociais, motivadas pelo amor, Neves afirma:

Ao ser entendido como uma construção social com um ônus cultural significativo, o amor aparece agora enunciado não como uma inevitável peça do destino (que especialmente no caso das mulheres tem criado constrangimentos tradicionalmente difíceis de ultrapassar), mas como uma teia de relações sociais de poder, cujas dinâmicas estão na origem da desigualdade, da discriminação e da violência. (NEVES, 2007, p. 620).

Até certo ponto Ricárdio age como um cavalheiro perante a Princesa Jujuba, onde suas intenções amorosas eram claras com suas investidas. Todavia, no momento que a princesa verbaliza sua rejeição e considera os conhecimentos científicos do galanteador como “bem fracos” este responde com uma atitude violenta a mandando calar a boca enquanto segura uma garrafa de vidro quebrada em tom ameaçador com a princesa amarrada por cordas. A expressão facial de fúria de Ricárdio é mais exagerada ainda, mostrando dentes afiados e o tornando mais monstruoso. Toda essa violência é justificada pelas investidas de Ricárdio não terem sido correspondidas, quanto mais a princesa não demonstra uma atitude passiva ao impor suas próprias vontades indo contra a expectativa de mulher pura e passiva à dominação masculina, maior é a violência presente na resposta do dominador. Este amor está ligado às relações de poder, que corresponde com as questões das desigualdades, discriminação e violência de gêneros. Justificando essa violência como “uma ação que transforma diferenças em desigualdades hierárquicas com o fim de dominar, explorar e oprimir” (SANTOS; IZUMINO, 2005, p. 149), assim, é um dos meios de dominação masculina ao tratar “o ser dominado como ‘objeto’ e não como ‘sujeito’, o qual é silenciado e se torna dependente e passivo” (SANTOS; IZUMINO, 2005, p. 149). Portanto, o sexismo benevolente ao fazer parte dessa dominação patriarcal masculina sobre as mulheres, justifica a violência através da passividade esperada delas, assim, elas perdem sua autonomia e liberdade, além da “capacidade de autodeterminação para pensar, querer, sentir e agir” (CHAUÍ, 1985, p. 36) como acontece com a Princesa Jujuba em relação ao Finn e ao Ricárdio.

As relações de gênero estão fortemente ligadas a essa concepção de amor, na forma como são atribuídos papéis e estereótipos diferentes entre homens e mulheres, conforme Neves:

Na realidade, as relações sociais de gênero constroem e determinam papéis, funções, comportamentos e expectativas sociais sobre o amor e a intimidade, não facilmente transponíveis, nem abandonáveis. E fazem-no impondo espaços diferenciados para homens e para mulheres (colocando os homens no espaço institucional ou público e empurrando as mulheres para o espaço doméstico ou privado), valorizando assimetrias entre os sexos (usando o argumento dos desideratos biológicos e das dissemelhanças naturais), cimentando hierarquias onde o masculino é sinônimo de autoridade, de poder, de controlo e de eficácia e o feminino é sinônimo de vulnerabilidade, sensibilidade, subordinação e dependência, criando uma cultura de direitos e de deveres assente nas diferenças sexuais e fomentando a proliferação de discursos *gende-rizados* (profundamente minorizantes para as mulheres). (NEVES, 2007, p. 622).

Diante disso, as relações de gênero que distribui e determina os papéis masculino e feminino é hierarquizado o poder de cada um destes. Assim, as formas tratadas para os homens tem como aspectos os de dominação sobre as mulheres, autoridade e controle, tendo a liberdade de estar em espaços públicos e institucionais, enquanto as mulheres são referidas pela passividade, a dependência e vulnerabilidade, ocupando locais privados e domésticos para manter a sua segurança. Porém, essa dominância pode tanto assegurar seus corpos como violenta-los, tratando as mulheres passivas nos dois casos assim como é representado na animação. Portanto, “a ideologia machista, na qual se sustenta esse sistema, socializa o homem para dominar a mulher e esta para se submeter ao ‘poder do macho’” (SANTOS; IZUMINO, 2005, p. 150), a forma como as mulheres são socializadas para ceder aos desejos masculinos não as educam sobre consentir a esta violência, mas de se submeter enquanto um destino natural, pois elas não possuem o poder de escolha dentro desta hierarquização.

Na parte final do episódio, Finn resolve tirar satisfação com Ricárdio sobre as suas intenções com a Princesa Jujuba, e em um embate físico, acaba socando o coração. A animação traz as duas personagens com intenções benevolentes com ações diferentes para com a Princesa Jujuba e, embora, a princesa inicialmente ignora as investidas de Finn, ela continua dentro da expectativa de passividade para o herói. Ao perceber que ela corre perigo e correndo risco de ser aproveitada pelos planos maléficos de Ricárdio, o protagonista se sente no direito de usar sua força física para combatê-lo baseado nas suas verdadeiras intenções de proteger a princesa. Neste momento, existe outro papel de gênero quando ocorre esse atrito de dominações masculinas, legitimando o homem que ama de verdade como aquele que cuida e tira satisfação de quem quer se aproveitar, enquanto este é ilegítimo para disputar o amor da princesa. Portanto, mulher continua sendo objeto dessa disputa, tanto que o resultado esperado é que ela continue no seu local de submissão a essa proteção.

A reação da Princesa, ao presenciar a cena, acaba sendo de cuidadora que se sensibiliza com o fato de Ricárdio ter apanhado, tratando-o como um filho, ao afirmar que vai “fazer um curativo” e “recompensá-lo” com doces. (Figura 52).



Figura 52: Princesa Jujuba cuida de Ricárdio.

Contudo, quando é sequestrada, a Princesa Jujuba percebe que Finn estava certo em desconfiar do agora “vilão” e se sente como “uma idiota”, admitindo seu engano (figura 53).



Figura 53: Princesa Jujuba admite o engano.

Após ser salva mais uma vez, agradece “de novo” pelo ato heroico do jovem (figura 54) e conclui dizendo para ele não ficar mais com ciúmes, uma vez que Ricárdio já se foi (figura 55).



Figura 54: Outro agradecimento por ser salva.



Figura 55: Princesa Jujuba assegura Finn.

Portanto, ao analisarmos as cenas pode-se concluir que o comportamento da Princesa Jujuba permanece o mesmo, qual seja, dependente da proteção e das ações dos heróis masculinos, além de assegurar que Finn não possui mais motivos para sentir ciúmes. Isso demonstra que as posições hierárquicas de superioridade sobre as mulheres permanecem na personagem feminina, mesmo que esta não demonstre reciprocidade no interesse amoroso do jovem personagem. Essas tensões entre as tentativas de emancipação e as situações de submissão traz à tona a discussão das diferenças de posições entre homens e mulheres, pois, “apesar de tendencialmente mais igualitária, a noção de amor continua a ser balizada quer

pelas questões de gênero, quer pelas práticas sociais de poder instituídas” (NEVES, 2007, p. 622).

A Princesa Jujuba e a Princesa Caroço apesar de serem princesas, elas possuem características distintas de feminilidade dentro dessa lógica normativa de noção de gênero. As diferenças de tratamento com essas personagens não significam que elas sejam antagônicas, mas que “o recalcamento do feminino não requer que o agente recalcador e o objeto do recalque sejam ontologicamente distintos. Na verdade, pode-se entender que o recalcamento produz o objeto que nega” (BUTLER, 2017, p. 164). Portanto, o tratamento pela Princesa Caroço é resultado como modelo abjeto da construção de qual tratamento ideal seria de uma princesa como o da Princesa Jujuba, uma mulher apaixonante, almejada pelas personagens masculinas, ter a atenção requisitada por todos, passível de receber investidas amorosas e flertes.

3.3. A Princesa Caroço

O episódio 2, intitulado *Trouble in Lumpy Space* (“Problemas na Terra do Caroço”) da primeira temporada de *Hora de Aventura* (2010), foi ao ar no Brasil em 8 de agosto de 2010, batendo a audiência mundial de 2,5 milhões de espectadores. A duração desse episódio é de aproximadamente 11 minutos. O produtor executivo é Derek Drymon e Fred Seibert, história criada por Merriwether Williams e Tim McKeon, roteiro e *storyboard* feito por Adam Muto e Elizabeth Ito e dirigido por Larry Leichliter.



Figura 56: Rascunho do cartão de título, episódio 2 de “Hora de Aventura” (2010).



Figura 57: Cartão de título, episódio 2 de “Hora de Aventura” (2010).

A respeito do *cartão de título* na figura 57, apresentado após a abertura e que precede o episódio, estão retratados os protagonistas Finn e Jake em um enquadramento de conjunto, com Finn em primeiro plano. Na figura 57 é perceptível a sensação de maior profundidade devido às cores e sombras. Os rastros dos pés de Jake mostram que este está com muito medo sendo capturado à força por várias figuras semelhantes à Princesa Caroço.

Enquanto isso, Finn está gritando e correndo em direção ao irmão adotivo. Os “vilões” estão camuflados ao fundo, em um tom de cor escura, arrastando Jake para dentro da caverna, sendo possível enxergar apenas o formato de seus corpos, feições de fúria em traços mais claros. Já os protagonistas são apresentados com maior brilho e luz, próximos de um ponto vindo de chamas. A fonte do título está posicionada de maneira curiosa, a palavra “*Trouble*” (“problema”) é a que mais se destaca e é sólida, acompanhando o “movimento” e o ângulo das personagens. Assim, as letras da palavra iniciam-se em tamanho maior para o menor conforme se adentram na caverna.

Ainda no que se refere ao título, o restante da arte, onde se lê “*in Lumpy Space*” (“na Terra do Caroço”), que também pode ser traduzido como “Problemas na Caroço”, pois seu nome original é *Lumpy Space Princess*, aparece com uma fonte mais delicada e posicionada acima dos sequestradores dentro da caverna. No alto do título lê-se a inscrição *Adventure Time with Finn and Jake presents:* (“Hora de Aventura com Finn e Jake apresenta:”⁶⁰).

⁶⁰ Tradução livre da autora.

O episódio começa com as personagens Finn, Jake, Princesa Jujuba, Princesa Caroço e Princesa Cachorro-quente participando da “Cerimônia do Chá de Marshmallow”, no Reino Doce. É uma cerimônia em que os participantes saltam em doces do tipo *marshmallow* gigantes e devem equilibrar os chás nas xícaras ao mesmo tempo. Finn tem dificuldades em se equilibrar e cai junto com Jake. A Princesa Caroço, ao perceber que os dois estão no chão, diz que equilibrar-se nos *marshmallows* “é fácil!”, ao que Finn adverte que ela nem está pulando nos doces gigantes, mas sim, flutuando. Caroço desliga sua coroa de estrela, cancelando seu poder de flutuar e cai sobre os marshmallows⁶¹ quicando até o chão, e termina, acidentalmente, com os dentes cravados na perna de Jake (figura 59). A mordida da Princesa Caroço pode transformar outros seres em “encaroçados”, como os habitantes da Terra do Caroço, tornando a quem for mordido em um de sua espécie. Assim, surge um caroco no local da mordida na perna de Jake, que juntamente com Finn, fica preocupado com a situação. Porém, existe um antídoto na Terra do Caroço, mas Jake deve usá-lo até o pôr do sol, caso o contrário, ficará “encaroçado” para sempre. Então, a trama desse episódio gira em torno dos heróis em busca do antídoto na Terra do Caroço, correndo contra o tempo para reverter o efeito da mordida.



Figura 58: Cerimônia do Chá de Marshmallow.



Figura 59: Mordida da Princesa Caroço.

É interessante considerar que a Princesa Caroço, mesmo sendo uma princesa é, ao mesmo tempo é uma “doença”, que pode contagiar outros seres. Novamente, o título do episódio soa ambíguo de maneira que o “problema” pode ser que esteja na Terra do Caroço ou o problema seja a própria princesa, que transforma os outros em seres como ela. Nesse

⁶¹ Uma guloseima popular e tradicional nos Estados Unidos de consistência esponjosa, frequentemente preparados sobre uma fogueira ou fonte de chama. Informações disponíveis em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Marshmallow>. Acesso em: 02/12/2018.

sentido, existe uma norma de “ser” dentro da animação que não pode sofrer alterações, caso contrário é tratado como um problema e precisa de um antídoto para se voltar “ao normal”. Assim, dentro da narrativa não há problema no fato de a Princesa Carço ser uma espécie de “tumor” desde que não torne as outras personagens iguais a ela.

Para os heróis irem até a Terra do Carço é preciso acessar um portal considerado secreto para a Princesa Carço. Afastados em um ponto da floresta próxima ao Reino Doce, as personagens encontram um sapo encantado e um cogumelo. Os heróis questionam a princesa sem entender onde está o portal e ela aponta afirmando que são respectivamente o sapo e o cogumelo. O sapo usa a sua língua e engole as três personagens, transportando-os até a Terra do Carço, que é representada dentro do próprio anfíbio. Essa cena faz alusão aos efeitos alucinógenos causados por drogas, trazendo semelhanças das percepções de realidade e algumas destas experiências Lucy Dias afirma:

[...] Pura ilusão toda essa realidade que imaginamos existir fora de nós, como Huxley “viu” em sua *viagem* com a mescalina quando, cobiça de si mesmo, mergulhou para dentro e foi fundo, até sentir que as células de seu corpo guardavam uma espécie de memória, como um banco de dados ancestral da evolução humana. (DIAS, 2004, p. 139).

As semelhanças dessas considerações dos efeitos alucinógenos com essas cenas enquanto um mergulho dentro do sapo ou um mergulho dentro de si, e neste lugar há literalmente um outro universo como também uma metáfora para as questões internas da identidade sexual e suas complexidades de gênero através da personagem Princesa Carço. Sobre o termo “psicodélico” e seus efeitos, Dias afirma:

Essas drogas – mescalina, derivada do *peyote*, um tipo de cogumelo mexicano; e LSD, de grãos de centeio – eram “psicodélicas”, termo inventado por Timothy Leary por volta de 1960, época em que era professor na Universidade de Harvard, querendo dizer com isso que expandiam a consciência. O adjetivo psicodélico era aplicado originalmente às drogas que provocavam alucinações, depois passou a designar sensações, especialmente visões coloridas, experimentadas pelas pessoas sob efeito das drogas. (DIAS, 2004, p. 142).

As cores vibrantes e saturadas das cenas remetem as visões coloridas das alucinações psicodélicas dessas drogas. Além disso, há mudanças de percepções de espaço e formas quando o Finn é engolido pelo sapo, o tamanho do humano encolhe enquanto a câmera aproxima o enquadramento dentro da boca do sapo, causando essa sensação de alteração de tamanhos. Enquanto isso, o sapo inicialmente tendo seu tamanho pequeno, ao engolir a

personagem e expandir um universo dentro de si, ocorre a mudança de espaço entre aqueles dois mundos com essa passagem.

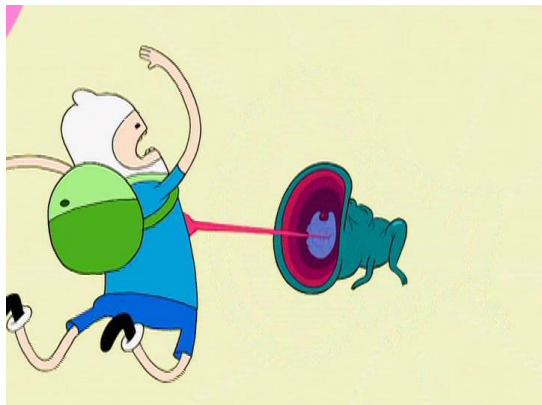


Figura 60: Finn sendo transportado.

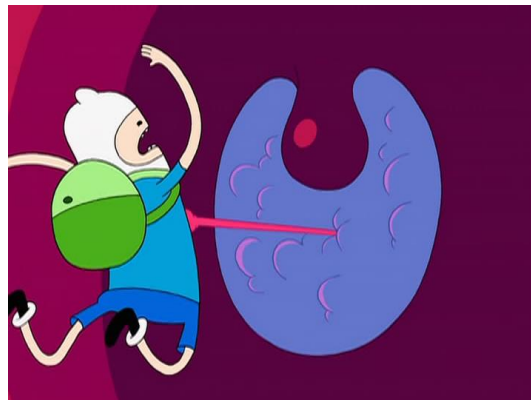


Figura 61: Terra do Caroço através do portal.



Figura 62: Chegada na Terra do Caroço.

A representação antropomórfica de sapos é muito comum nas histórias de princesas, sobretudo nas animações, onde há um príncipe encantado que se encontra amaldiçoado sob a forma física de um sapo, e precisa do beijo da princesa para voltar à sua forma humana. Torres, afirma sobre o antropomorfismo nas animações e na mídia:

O fenómeno do antropomorfismo teve uma grande expansão também com a criação dos desenhos animados no final do século XIX e início do século XX, e com o aparecimento dos grandes estúdios de animação, como Walt Disney, Warner Bros, Tex Avery e estúdios dedicados à televisão, tal como o Estúdio Hanna-Barbera. Na televisão e no cinema para crianças, muitas das mais famosas personagens são animais antropomorfizados, tais como *Mickey Mouse*, *Bugs Bunny*, *Speedy González*, *Calimero*, *As Tartarugas Ninja*, *Cocas*, *o Sapo*, e a maior parte das personagens de Jim Henson, e a grande maioria dos desenhos animados da Disney exuberam com personagem animais ou objectos que falam e interagem como humanos,

desde o *Bambi*, ao *Rei Leão*, ao *Ratatui* ao recente *Cars*. Similarmente, também muitas séries para adultos utilizam personagens antropomorfizadas, tais como *Family Guy*, *Futurama*, *Mr. Ed*, *Alf*, etc. Actualmente neste meio, e, devido à recorrente utilização deste tipo de heróis ou personagens, a expressão do antropomorfismo tem sido em parte substituída pela expressão *furry* ou *furry fandom*.

No mundo da publicidade, somos também bombardeados constantemente com animais ou objectos antropomorfizados, como uma forma de facilitar a empatia e despertar simpatia no espectador, desde aos anúncios com cães e cavalos da *Budweiser*, aos animais domésticos a venderem telefones para a *Optimus Home*, a publicidade de hipermercados com elefantes e ratos que falam, nos cereais para crianças, desde o coelho da *Nesquik* ao tigre da *Frosties*, a polvos e texugos a venderem ambientadores para a *Airwick*, a mosquitos e baratas aterrorizados por insecticidas. (TORRES, 2009, p. 27-28).

Diante disso, é possível perceber semelhanças de narrativa em que há a figura de um herói amaldiçoado que precisa ser revertido ao seu estado anterior. Mas a animação brinca com essa narrativa, fazendo a própria princesa ser a autora da maldição e desinteressada em salvar o herói. Da mesma forma que trazem a representação do sapo encantado ser apenas uma passagem até o seu reino. Com isso, o suposto príncipe encantado (o sapo falante) é literalmente atravessado pelas personagens que desejam chegar ao outro mundo, um mundo com formas arredondadas, onde não é possível concluir se é o espaço (celeste) ou o interior de um organismo. Abaixo estão imagens com mais detalhes deste ambiente.



Figura 63: Visão geral da Terra do Carço.

Novamente a cor roxa é predominante neste ambiente, variando seus tons do escuro ao claro e entre o azul e o rosa. A cena é montada em plano aberto, usado para a ambientação. Os elementos apresentados remetem à uma galáxia estrelada ao fundo, mas há nuvens deformadas apresentando caroços, assemelhando-se com a forma da Princesa Carço. Esse efeito deformado das nuvens neste ambiente também remete aos órgãos e vísceras do interior de um organismo vivo, que pode ser o próprio sapo ou ainda, aqueles que seriam afetados pela “carocização” que a mordida da princesa produz. Existem também a presença de diversas

árvores, carros e construções localizados em cada nuvem diferente. Os cenários explorados neste episódio estão ilustrados como na figura 64.

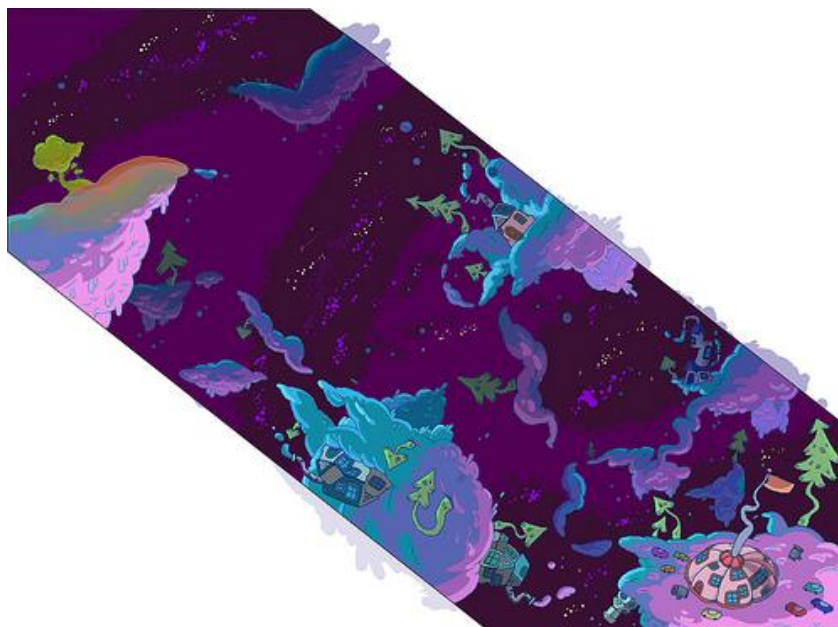


Figura 64: Ambientes explorados da Terra do Caroço no episódio.

O entendimento de Patrícia Valerio sobre as atribuições das cores rosa e azul para feminilidade e masculinidade é:

Pensar em gênero é, também, pensar em construções culturais sobre o corpo, a subjetividade e a prática cotidiana de indivíduos. Se, por curiosidade, andarmos pelos corredores de uma maternidade, logo perceberemos o gênero enquanto um marcador social da diferença, definindo e delimitando identidades: já aos primeiros suspiros de nossa existência, as classificações entre “ser menina” e “ser menino” começam a ser operadas, com adornos cor-de-rosa e azuis pendurados nas portas dos quartos passando a comunicar as “feminilidades” e “masculinidades” daquelas/es que acabam de nascer e indicando que o processo social de construção da subjetividade de gênero foi, ali, iniciado. (VALERIO, 2012, p. 4-5).

A cor rosa é associada às mulheres, enquanto a cor azul aos homens. Diante disso, as cores também são instrumentos marcadores de gênero, sobretudo de uma heterossexualidade polarizada, excluindo possibilidades de indivíduos fugirem dessa norma sem serem repreendidos ou a orientação sexual ser indagada. Sobre essas cores, Oliveira afirma:

A imposição do rosa e do azul reverberam essa dicotomia, produz identidades de gênero estanques e contribuem igualmente para a propagação do heterossexismo. Em outras palavras, não são dadas oportunidades para outra vivência que não a normativa. De acordo com Auad (2016, p.22), o modo como a sociedade percebe cada um dos gêneros resulta em “[o]posição e polaridade. O feminino é associado, na maioria das vezes, à fragilidade, à

passividade, à meiguice e ao cuidado. Ao masculino correspondem atributos como a agressividade, o espírito empreendedor, a força e a coragem”.

Ao estabelecer o rosa como representante do feminino anula-se qualquer possibilidade de uso dessa cor por parte dos homens, outrossim, ao impor-se o azul como a cor do homem anula-se em consequência disso, que a mulher faça uso dessa cor. A pena as/aos que fogem dessa lógica binária, refere-se à associação do uso das cores à sexualidade desviante, assim, nessa perspectiva, um homem vestindo rosa é digno de “suspeita”. As relações entre gênero e sexualidade estão tão consubstanciadas que as imposições emergentes a esses dois campos são formas encontradas de regular os sujeitos e mantê-los sob a ordem vigente. (OLIVEIRA, 2017, p. 5).

Essas marcações de cores associadas ao gênero se dão através de processos no decorrer da formação de crianças, permeando vários espaços além do âmbito escolar e familiar como também na mídia. Por essa razão a mídia tem papel pedagógico cultural importante sobre os sujeitos a quem essas cores estão atribuídas, ensinando como as crianças devem se enxergar, agir e identificar. Assim, as crianças também se tornam agentes controladores de quem foge das normas de gênero ao perceberem as associações dadas para feminilidade e masculinidade. Júlia Fedrizzi afirma, sobre esse processo:

Desta maneira, no Brasil, ao nascer, o indivíduo já está com duas cores pré-determinadas, quais sejam, rosa para menina e azul para menino. E a partir do descobrimento do sexo da criança, dá-se o início à formatação, ou seja, a criança começa a receber dos pais, família, escola, sociedade e mídia, mensagens de como devem agir, sentir e viver. É, portanto, no processo de socialização que estes comportamentos são produzidos e reproduzidos. Os professores e professoras tornam-se agentes fundamentais na construção dos papéis de gênero. (FEDRIZZI, 2015, p. 17).

Representar um universo através dessas cores, como no caso da Terra do Caroço, é uma crítica sobre os marcadores de gênero construídos nos corpos de meninos e meninas desde o seu nascimento. Isso significa que podem haver infinitas possibilidades além dessas cores, como, por exemplo, a cor roxa, predominante no cenário em tela. Nesse sentido podemos afirmar que não é aleatório o fato da Princesa Caroço ter como cor o roxo, fusão das cores azul e rosa, bem como, o universo onde fica o seu lar. É possível perceber na figura 62 que a nuvem na qual os protagonistas adentram nesse mundo é azul, é a única nuvem com essa cor dominante. Isso pode estar relacionado ao gênero em que os dois heróis são identificados, ou seja, enquanto personagens masculinas. Portanto, eles saem de nuvens expressamente da cor azul e exploram as nuvens com variados tons e cores pelo mundo da Princesa Caroço.

Portanto, apesar da animação “Hora de Aventura” possuir traços simples do desenho o elemento cor é extremamente importante na criação das cenas e a construção de sentidos dos

signos e das mensagens ao receptor. A cor também não deixa de ser uma característica importante para demarcar o gênero das personagens na animação, assim como a cor é instrumento de pedagogização das diferenças de sexos e opera na construção das identidades a partir da normativa heterossexual e binária entre mulher e homem. Com isso, atribuir a cor azul ao personagem Finn mostra os aspectos de masculinidades e assume qual posição de gênero ele está inserido na animação e quais discursos do que é ser homem diante disso. Enquanto para a Princesa Jujuba, a cor predominante de sua aparência ser cor de rosa e seu reino possuir cores em tons pastéis atribui seu papel de feminino e caráter de delicadeza e inocência. E por fim, a mistura dessas cores resultando na cor roxa e seus variados tons destinados à Princesa Caroço, por se tratar de uma personagem feminina abjeta a essa norma de feminilidade e ao mesmo tempo não fazendo parte da norma de masculinidade que atravessa o Finn, significa que as cores também fazem parte deste discurso da heteronormatividade na animação. Por fim, essas questões tratam a homossexualidade como desviante dessa normativa compulsiva, não é à toa que o mundo da Princesa Caroço faz parte de outra ambientação espacial do mundo principal da animação. A respeito disso “as identidades sexuais são constituídas em meio a representações culturais e a relações de poder estabelecidas por um sistema de significados dominante, que impõe formas de comportamento e naturaliza relações que são construídas” (SABAT, 2001, p. 17).

Após uma visão panorâmica do ambiente, Finn questiona onde está o antídoto. Em seguida, a Princesa Caroço responde “Primeiro vocês tem que conhecer a minha casa. É, tipo, meio tosca, mas é menos tosca do que, tipo, a de vocês”. Tanto na dublagem quanto na voz original, são empregados termos informais e gírias na fala das personagens. Quando se trata de legenda, as gírias são amenizadas. O uso das gírias é característica de uma jovem adolescente:

Segundo Preti (1984), a gíria pode caracterizar um determinado grupo, de acordo com seus termos e expressões, pois é uma variante linguística comumente utilizada por adolescente ou por grupo de pessoas que não querem se deixar entender por outros grupos, como o grupo dos marginais, por exemplo. Porém, isso não quer dizer que a gíria seja uma forma de variação linguística usada apenas pela malandragem. Uma de suas finalidades é a intenção de não ser entendida por quem não faz parte daquele grupo, uma vez que ela passa a fazer parte da sua identidade ao servir como signo linguístico usado pelos falantes e também contribui para o processo de auto-afirmação do indivíduo dentro do grupo. (PRETI apud ARAÚJO; BUENO, 2012, p. 2).

Ao contrário da Princesa Jujuba, que vive em um castelo de contos de fadas, a Princesa Caroço mora em uma casa semelhante às de classe média suburbana norte-

americanas, sem muros e portão, com o paisagismo amplo e construção em mais de um andar. Essa padronização de casas do subúrbio tem inspirações do final do século XX, com a teoria do *New Urbanism*. O termo *sprawl* “tornou-se um novo americanismo, quando subdivisões e centros comerciais brotaram nas paisagens. No fim dos anos setenta, [...], todos os anos, três milhões de acres agricultáveis estavam sendo urbanizados” (JACKSON apud SILVA, 2014, p. 366), em outras palavras, a expansão dos subúrbios nos EUA naquele período, afetado por um processo de suburbanização, renovação e gentrificação. Todavia, a etapa desse processo que tem relação com a análise se delimitará na discussão da teoria *New Urbanism*. Porém, não se tornou apenas um projeto arquitetônico e urbano, mas um modelo voltado para determinado público, a classe média, com padronização de modos de vida, como explica Silva:

Desde o princípio, essa teoria vem sofrendo críticas severas, que segundo Ellis (2002), podem ser agrupadas sob três aspectos: ideológicos, estéticos e sobre a distância entre sua teoria e prática. Entre os principais argumentos essas destacam: aspectos formais relacionados à arquitetura e ao urbanismo que perseguem um modelo intermediário entre a fantasia da Disney e as tradições das pequenas cidades do início do século XX; aspectos funcionais, quando a localização de seus projetos se dá prioritariamente nos subúrbios, e não nas áreas centrais como preconiza; e aspectos sociais, quando colaboram na formação de enclaves “homogêneos” para as classes de média e alta renda (Davis, 1992; Harvey, 2005).

Marcuse (2008) adverte que as cidades do início do século XX, que hoje inspiram a teoria, na verdade eram espaços produzidos por uma sociedade com perfil agrário, antidemocrática e antiurbana, que desejava estabilidade, defendia a casa própria, valorizava as relações familiares e as comunidades raciais e financeiramente homogêneas. Nesse sentido, diz não surpreender que os projetos do *NU* tendem a produzir espaços socioeconomicamente homogêneos, prioritariamente de brancos e ricos. Lehrer e Milgrom (1996 apud Ellis, 2002) afirmam que alterações introduzidas no padrão arquitetônico dos projetos do *NU* (varanda na frente da casa e garagem nos fundos, recuo frontal reduzido, proporcionalidade da edificação e uso de materiais originais que transmitam honestidade e simplicidade) costumam desagradar novos compradores. Acrescentam que através do uso de contratos restritivos conseguem impedir a desordem e as surpresas típicas dos ambientes urbanos reais. (SILVA, 2014, p. 375).



Figura 65: Casa da Princesa Caroço.

Na casa da Princesa Caroço, com enquadramento em plano de conjunto na cena, possui linhas com deformações e outras partes traçadas sobre um aspecto de nuvem ou caroço. A sua casa, apesar de ser um modelo de casa da classe média alta, não tem a mesma grandiosidade do castelo da Princesa Jujuba, por exemplo. Novamente as cores não fogem dos tons variados de roxo e azul claro nas janelas. A casa está sendo representada como o “castelo” deste reino, o que diz muito quando ela carrega essa significação de sociedade homogênea, rica, que valoriza a comunidade, otimiza o transporte e serviços urbanos, um lugar tão seguro que nem precisa de muros entre os vizinhos. É possível perceber semelhanças da sociedade da Terra do Caroço com esse planejamento de subúrbio, portanto, apesar das deformidades e da sua “tosquice”, a casa continua sendo melhor que a casa dos protagonistas, (que é improvisada em uma árvore, com menos recurso financeiro em um subúrbio sem planejamento). Diante disso, a Princesa Caroço tem um “castelo” ressignificado ao contexto contemporâneo. Além disso, o sapo está representado também como um porteiro deste subúrbio, exigindo uma senha, vigiando e questionando se as pessoas são “encaroçadas” ou não para entrarem neste lugar, remetendo aos condomínios das classes médias e altas norte-americanas.

Em contrapartida, os protagonistas apressados com a situação de risco pedem para pular para a parte de encontrar logo o antídoto, a Princesa Caroço aponta que fica no “Ponto das Beijocas”, na dublagem, e “Ponto do Namoro”, nas legendas. A figura 66 mostra o plano desse ponto, localizada em outra nuvem próxima a que eles estão.

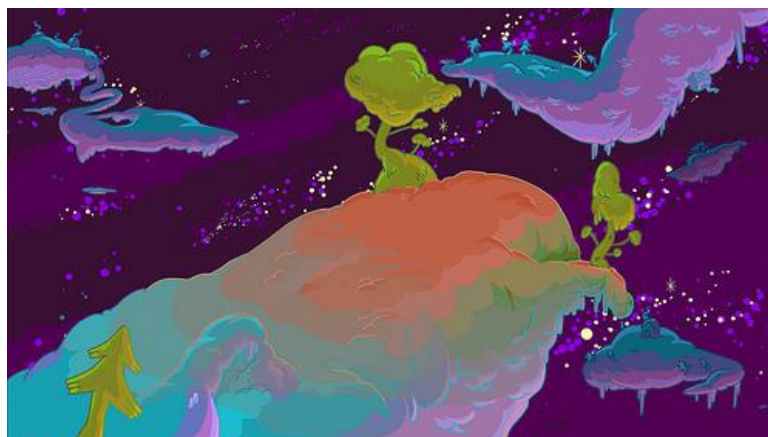


Figura 66: Ponto das Beijocas.

O enquadramento em plano geral, com alteração de cor ao centro em um tom laranja ilumina as árvores próximas, o que poderia ser um ponto de luz em que o Sol consegue refletir na nuvem, lembrando cores de um entardecer, elemento clichê de uma cena romântica. Na nuvem do “Ponto das Beijocas”, próximo da árvore do lado esquerdo possui uma elevação no seu solo, parecendo o formato de uma boca com lábios fazendo “bico”, lembrando o ato de beijar. Portanto, essa forma da boca poderia ter dado origem ao nome do ponto ou reforçar a ideia do ambiente destinado para casais se beijarem. O antídoto está localizado no lugar em que acontecem beijos, ou seja, não foge da narrativa clássica em que para reverter uma “maldição” é preciso o beijo de uma princesa. Seria, também, mais uma ressignificação desses elementos narrativos tradicionais das histórias de princesas para contextos contemporâneos. Esses lugares de encontro também fazem parte de uma cultura da juventude.

Todavia, como este mundo é um lugar não se pode ir até outras nuvens a pé, a Princesa Carço afirma que é preciso utilizar carros como veículos de transporte, conforme na figura 67 e figura 68.



Figura 67: Aviso uso de carros parte 1.



Figura 68: Aviso uso de carros parte 2.

A cena é montada em primeiro plano, destacando a expressão facial e os braços cruzados da Princesa Carço, com a presença das três cores apontadas anteriormente. A frase “É preciso viajar de carro em meu mundo” é emblemática para se refletir qual mundo está sendo representado, no qual os habitantes são retratados de forma homogênea, possuem casas caríssimas e apenas transitam com carros. Essas características são muito semelhantes com o modo de vida americano (*american way of life*), em que Paulo Cunha afirma:

[...] O *modelo americano de viver* – em que operários iam para o trabalho em seus próprios carros; em que as casas não possuíam muros e que dispunham de diversos aparelhos eletrodomésticos para a maior comodidade de seus moradores; que disponibilizava para a sociedade cerca de duas mil instituições de Ensino Superior; em que, à época, 90% das residências já contavam com televisores (mostrando-se exuberante na exibição de filmes e reportagens) e com o mercado editorial interno aquecido tornara-se, assim, alvo projetivo do interesse e da admiração dos demais países. Segundo Melandri, especialista na história dos Estados Unidos, a pujança oriunda da produção industrial, do vigor econômico e do desenvolvimento tecnológico também permitiu a aproximação daquele contexto ao “sonho americano”. Em confluência direta, as caracterizações do consumo – como exemplos percebidos desta forma de vida – tomaram força e alento, além de demonstrarem para o mundo todo o progresso, as vantagens e a benesse em ser um cidadão norte-americano, sinônimo implícito de bem-sucedido. (CUNHA, 2017, p. 16).

Esse modelo de vida criou a ideia de que os norte-americanos eram bem-sucedidos a partir dos benefícios e conforto para viver que determinado grupo conseguia atingir, ou seja, a classe média e as elites. Portanto, a Princesa Carço é a princesa desse mundo de classe-média bem-sucedida, e a presença das três cores nesses planos podem representar que nenhum gênero escapa desse modelo de vida. Com isso, Cunha afirma que a mídia contribui para a construção desse modelo de vida e sugestiona tanto norte-americanos quanto outros povos:

Entende-se, desse modo, por que a referência das imagens projetadas dos Estados Unidos assumiu proeminência para os seus cidadãos e para os demais povos expostos à informação e às formas de comunicação oriundas daquele país – às quais apresentavam a prova de superioridade em bens, conforto e segurança. [...] (CUNHA, 2017, p. 16).

O mesmo autor afirma que o consumo teve papel fundamental para esse modelo prevalecer, sobretudo as representações “das materiais às audiovisuais – tornaram-se imprescindíveis sinalizadores de um modo de viver triunfante. E, por consumo, entenda-se que vai além do ato de comprar e usufruir de uma mercadoria” (CUNHA, 2017, p. 16). O consumo, nesse caso, é “instrumento de diferenciação, de classificação e de distinção” (CUNHA, 2017, p. 16).

Nicolau Sevcenko afirma que a relação do consumo com o comportamento se deu a partir da:

A alteração no padrão do comportamento das pessoas imposta pela preeminência das máquinas, das engenharias de fluxos e do compasso acelerado do conjunto, como seria inevitável, acaba também provocando uma mudança no quadro de valores da sociedade. Afinal, agora os indivíduos não serão mais avaliados pelas suas qualidades mais pessoais ou pelas diferenças que torna única a sua personalidade. Não há tempo nem espaço para isso. [...] e são tantos e estão todos o tempo todo tão ocupados, que a forma prática de identificar e conhecer os outros é a mais rápida: pela maneira como se vestem, pelos objetos simbólicos que exibem, pelo modo e pelo tom com que falam, pelo jeito de se comportar. (SEVCENKO, 2001, p. 63-64 apud CUNHA, 2017, p. 17).

Há uma forte relação entre o *american way of life* e a imagem do “alto da colina”, segundo Paulo Cunha:

A canção *The folks who lives on the hill*, imortalizada pela cantora norte-americana Peggy Lee (1920-2002), apresenta algumas imagens do que constituiria uma vida feliz, desejável e invejável: uma casa na parte mais alta de uma rua, filhos saudáveis e felizes e um casamento afetuoso e longo. A estas projeções, poderiam ser incluídas outras tais como: automóveis, ensino superior, festas, viagens, roupas elegantes, eletrodomésticos, tecnologia de ponta, liberdade, sucesso, força, civismo e progresso. [...] (CUNHA, 2017, p. 50).

Para Cunha, essas projeções não permaneceram apenas nas canções, mas também “fizeram-se presentes na extensa produção cultural dos Estados Unidos através de filmes de cinema, programas de TV, literatura, jornais e revistas” (CUNHA, 2017, p. 50). Além disso, o *american way of life* se personificou em artistas de diversas áreas, sendo que “ultrapassaram as fronteiras daquele país e sinalizaram valores para outras culturas e povos. Tornaram-se ícones de um estilo de vida modelar” (CUNHA, 2017, p. 50).

Na cena seguinte o pai da Princesa Caroço chega de carro chamando sua atenção “Minha filha! Você trouxe pessoas lisas para a nossa terra?” em um tom de desaprovação. Em seguida, ela o responde zangada, afirmando estar tentando ajudar seus amigos e se exalta, pedindo para não gritarem com ela. No mesmo instante, sua mãe grita perguntando o que foi que a princesa disse, com tom de autoridade. E a discussão continua com a Princesa Caroço gritando: “Eu mandei desencaroçar, mamãe!”. Nessa animação, as palavras *lump* e *glob* são traduzidas como “caroço” ou o ato de encaroçar, que por muitas vezes substitui expressões de ofensas ou gírias. Neste caso, o “desencaroçar” (*lump off*, na voz original, referência ao termo “fuck off”, expressão chula) é referência a uma agressão a sua mãe. Portanto, “tornar-se lisa” (*lump off*) é uma ofensa na Terra do Caroço. Essa é a razão que faz o pai da princesa ficar

zangado, ao notar a presença de pessoas “não encaroçadas”. Abaixo estão planos dessa cena de discussão com a figura de seus pais.



Figura 69: Pai da Princesa Carão.



Figura 70: Mãe da Princesa Carão.

Esses conflitos entre a Princesa Carão com os seus pais devido à restrição da entrada de pessoas não encaroçadas contrapõem com a ideia dos Estados Unidos como uma terra da liberdade e aventuras, apesar das semelhanças culturais entre a animação. Esses embates entre a juventude e os ideais conservadores familiares tem relações com o contexto da contracultura nos Estados Unidos se caracterizou por Leandro Karnal:

[...] uma variedade de movimentos sociais nos anos 1960 caracterizados por valorização da juventude, ideias antielitistas e ênfase no combate à hipocrisia e à alienação da sociedade americana em detrimento da preocupação com luta de classes e miséria econômica. (KARNAL, 2007, p. 249).

Com isso, essa juventude engajada nos movimentos sociais e suas críticas aos modos de viver conservadores foram construídos por outros desenvolvimentos culturais. Essas “críticas aos valores e convenções da classe média foram expressas em novos estilos de vida” (KARNAL, 2007, p. 252), como, por exemplo, no caso dos *hippies*. Quando a Princesa Carão faz críticas ou age contra a normativa desse estilo americano de viver representado em seu mundo com seus pais conservadores ditando as regras, ela é considerada como uma filha rebelde. O entendimento sobre a rebeldia dos jovens nesse contexto da contracultura para o autor era que “o espírito da rebeldia encontrou espaço na literatura, no jornalismo, nas artes plásticas, no cinema e até na televisão, mas foi a música popular que expressou mais brilhantemente as correntes políticas e sociais do período” (KARNAL, 2007, p. 252).

Do ponto de vista dessa representação de subúrbio de classe média, é possível assimilar que o diferente da norma “encaroçado” é considerado alguém inferior, e, portanto, discriminado e indesejado naquele lugar. Finn interrompe a discussão lembrando a princesa de pedir o carro emprestado, mas seu pai responde, com choro de sua mãe ao fundo: “Você

fez sua mãe chorar pela última vez, filha! Eu declaro que você está proibida de usar o carro real!”, (figura 71).



Figura 71: Pais da Princesa Caroço.

A representação dos pais da Princesa Caroço consegue ser mais monstruosa que ela, pois estão grudados no mesmo corpo, como um carço dentro de outro. Todavia, a figura do pai é maior, vestindo gravata e óculos de um modelo *vintage*, com uma estrela no meio da testa. Já a sua mãe tem apenas cabelo de corte chanel e a estrela. O corpo da mãe pode transpassar para as costas ou ficar de lado, enquanto o pai permanece como o centro. A figura do pai aparece primeiro numa posição autoritária de interrogar o que está fora da norma, ao mesmo tempo em que impõe o castigo à filha, com um discurso de lei, afinal, ele é o rei. Ele usa toda a sua autoridade, não só de pai, mas de rei, para impor todo o seu poder sobre a filha. Por outro lado, a figura da mãe aparece secundariamente, reafirmando o discurso do pai em um tom mais escandaloso, provocando a princesa que lhe dá a resposta atrevida. A representação do pai é de uma figura autoritária, que exerce mais poder que a mãe, tem mais respeito ao ser tratado pela filha e é quem conforta a esposa. Enquanto isso, a mãe é representada como uma mulher escandalosa, exercendo menos poder, tratada com maior agressividade pela filha e que se abala facilmente, necessitando do cuidado de seu esposo. O corpo dos pais da Princesa Caroço faz alusão à relação de simbiose, em que ambos são organismos diferentes, mas que vivem essa reciprocidade, um dependendo do outro. Isto é uma sátira ao “felizes para sempre”, o casal que consegue o final feliz a ponto de se tornarem um só de tanto amor e desejo de ficarem juntos estão sob a forma desses pais neuróticos e desrespeitosos com a Princesa Caroço.

Essas características de subjugação da mulher ao poder masculino possui uma trajetória histórica, conforme afirma GRECO e COUTINHO:

Frágil e soberana, abnegada e vigilante, um novo modelo normativo da mulher, elaborado desde os meados do século XIX, prega novas formas de comportamento e de etiqueta necessárias para manter a redoma protetora para a manutenção da castidade, pois somente esta pode garantir a produção de filhos legítimos e, portanto, detentores do poder de herança. (GRECO e COUTINHO, 2012, p. 300).

Apesar das mudanças de emancipação da mulher no contexto moderno, para a sua consolidação foram necessárias “inúmeras lutas de resistência que se empenhavam em garantir para as mulheres os amplos direitos cidadãos que lhe eram negados” (BITTENCOURT, 2017, p. 73). Na animação, a mãe da Princesa Carçoço cumpre o papel da mãe exigente e ao mesmo tempo com o emocional frágil, mas continua em uma posição submissa ao esposo que a conforta no final, logo, o detentor da razão. Essa relação de papéis entre mulheres e homens no lar, para Renato Bittencourt significava que:

Caberia ao marido, detentor da razão na consciência administrativa, da autoridade da voz de comando e mesmo no uso da força física, exercer sobre a mulher a coerção adequada para atenuar suas ditas falhas naturais e assim se manter o equilíbrio do lar e dos bens familiares, promovendo então a paz e a prosperidade dos seus membros, disposições essas garantidas, a rigor, pela coerção. (BITTENCOURT, 2017, p. 75).

Nesse sentido, a representação dos pais reforça o modelo de família patriarcal e heteronormativa, com a mãe em uma posição secundária, com menos poder e menos controle emocional, enquanto o pai é a figura central de poder, quem cuida da família e impõe as regras. Portanto, existe uma hierarquização no lar baseado nas diferenças sexuais, “na ordenança do lar em nome do estabelecimento da comunhão conjugal, pois a mulher, ao se anular, favorece o progresso da casa” (BITTENCOURT, 2017, p. 75). A naturalização dessa submissão ocorre quando há o modelo da mulher digna que “de bom grado se submete ao seu crivo normativo, ou ao menos não deixa transparecer qualquer insatisfação com essa situação e assim absorve a opressão patriarcal como um fato natural que organiza de maneira justa” (BITTENCOURT, p. 2017, p. 76) as relações de gênero ao honrar o nome do marido.

A característica monstruosa dos pais é uma metáfora que historicamente sofreu modificações (JEHA, 2007) e está presente nesta animação. Jeha faz uma breve discussão sobre a metáfora do monstro e seu caráter político:

Diferente das metáforas, [...] os monstros desempenham, reconhecidamente, um papel político como mantenedor de regras sociais. Grupos sociais precisam de fronteiras para manter seus membros unidos dentro delas e proteger-se contra os inimigos fora delas. A coesão interna depende de uma visão de mundo comum, que diga àqueles afetados por ela que “as coisas são assim” e não de outra maneira e “é assim que fazemos as coisas por aqui”.

As fronteiras existem para manter medida e ordem; qualquer transgressão desses limites causa desconforto e requer que retornemos o mundo ao estado que consideramos ser o certo. O monstro é um estratagema para rotular tudo que infringe esses limites culturais. (JEHA, 2007, p. 20).

Apesar do monstro ser aquilo fora da ordem, conforme a afirmação de Jeha (2007), no caso da animação é a própria monstruosidade do pai e da mãe que dita o que é a norma daquele mundo, o ser humano é o estranho naquelas terras. Nesse sentido, essa inversão da perspectiva de monstruosidade passa a ser para todos que não são carochos, são os corpos estranhos àquele ambiente, e, portanto, devem ser expulsos. A animação consegue abordar a organização de sociedade excludente e subverte o entendimento de mundo, invertendo os sujeitos excluídos e inclusos nas regras e normativas sociais.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS: POR UMA LEITURA CRÍTICA DA MÍDIA

A pesquisa inicialmente teve como foco estudar a sua metodologia, pois é a primeira vez que estamos trabalhando com ela de maneira aprofundada diante de um produto midiático. Ao estudá-la, também surgiram considerações a respeito da imagem e suas possibilidades de representação. Conforme as leituras de gênero avançaram, foi possível relacionar algumas questões com as representações do feminino, tais como o *queer* e a Princesa Carçoço. Estudar sobre as animações trouxeram questões importante de até que ponto elas são consideradas como arte e um produto de consumo e como isso tem grande condicionamento no modo como se observa o objeto, por se tratar de uma animação de sucesso mundial.

Além disso, não só o contexto, mas a montagem das imagens pode também afirmar importâncias de significados nessas representações. Portanto, ao perceber que essas representações de feminino não são meramente inocentes ou casuais, Kellner (2001, p. 108) afirma que “a cultura da mídia produz imagens que mobilizam o desejo do espectador para certos modos de pensamento, comportamento e modelos que servem aos interesses da manutenção e da reiteration do *status quo*”. Mas ao mesmo tempo podem ser subversivas e denunciar o que vem sendo considerado normal, a existência negada de um grupo para existir o que prevalece.

Partindo das análises, existe uma relação de abjeto e norma nessas representações de femininos na animação “Hora de Aventura”. A Princesa Jujuba representa a norma do que é considerado feminino através do padrão cor de rosa remetendo sua feminilidade, ser feita de chiclete com a sua doçura materna de cuidar de outras personagens, a sua voz fina e aguda, seu vestido, coroa e cabelos compridos e etc. Enquanto a Princesa Carçoço está posta como abjeto a esse padrão de feminilidade, sua cor lilás é resultante da mistura entre o cor de rosa e a cor azul, o formato do seu corpo é de um carçoço, sua voz é grossa e masculina, não possui cabelos e se recusa em ser princesa, mas faz parte da realeza das princesas da animação e é reconhecida como uma personagem feminina. Portanto, a construção dessas personagens possui elementos que identificam a essa relação de abjeto com a norma, mas as análises demonstraram não é uma via única e estática.

Dentro esta relação ocorre novas relações de normas e abjetos, havendo contradições de feminilidades e questões de gênero. Assim, a Terra do Carçoço é um dos grandes elementos abjetos a norma de realeza das princesas, mas dentro deste mundo ainda persiste relações heteronormativas. Tal qual a Princesa Jujuba performando sua feminilidade não está à procura

de um príncipe encantado para se casar, mas ela é a princesa mais almejada e preferida para este papel. Nesse sentido, a animação traz muitas mudanças sobre as questões de gênero das princesas, mas ainda há repetição de clichês e permanências de normativas. Todavia, elas estão o tempo todo se contradizendo e reafirmando, portanto, a relação de abjeto e norma não é oposta, mas uma complementa a outra na animação.

Diante de todas as discussões das análises apresentadas neste trabalho, Butler considera o gênero em meio a essa complexidade como:

complexidade cuja totalidade é permanentemente protelada, jamais plenamente exibida em qualquer conjuntura considerada. Uma coalizão aberta, portanto, afirmaria identidades alternativamente instituídas e abandonadas, segundo as propostas em curso; tratar-se-á de uma assembleia que permita múltiplas convergências e divergências, sem obediência a um *telos* normativo e definidor. (BUTLER, 2017, p. 42).

Portanto, as análises discutidas acerca do gênero são uma das facetas em meio a essa esfera complexa. Não há como desvelar a sua conjuntura total e o gênero se encontra em meio a um campo de convergências e divergências. Assim, “a política de coalizões não exige uma categoria ampliada de “mulheres” nem um *eu* internamente múltiplo a desvelar de chofre sua complexidade” (BUTLER, 2017, p. 41-42). Isso significa que essas divergências e convergências não exigem analisar todo o âmbito das mulheres para afirmar a complexidade, pois “certas práticas políticas instituem identidades em bases contingentes, de modo a atingir os objetivos em vista” (BUTLER, 2017, p. 41-42). Nesse sentido, os limites das análises discursiva do gênero “pressupõem e definem por antecipação as possibilidades das configurações imagináveis e realizáveis do gênero na cultura” (BUTLER, 2017, p. 30-31).

Através deste trabalho concluímos que as animações, de maneira geral, apresentam discursos pedagogizantes com as práticas culturais nas quais estão inseridos e também produzem. As análises apresentadas confirmaram a importância de ler as imagens criticamente, uma vez que elas atingem grandes massas e constroem sentidos através da sua forma e conteúdo, comunicando para os consumidores determinadas subjetividades e valores. Portanto, os educadores em geral e o campo da educação devem ter mais consideração com tais conteúdos pedagógicos e o impacto que os produtos midiáticos têm na sociedade contemporânea e, assim, “prestar atenção a essa nova cultura, tentando desenvolver uma pedagogia crítica que estivesse preocupada com a leitura de imagens” (KELLNER, 2017, p. 105). Assim, todas as questões problematizadas neste trabalho é um esforço em confirmar a importância da construção de uma leitura crítica da mídia para o processo de educação dos indivíduos, cada vez mais ativos e participantes com as mudanças da sociedade.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Rafaela Cabrera; BUENO, Elza Sabino da Silva. *A gíria como linguagem alternativa na construção do sentido do texto de histórias em quadrinhos em gibis*. Anais do enic, v. 1, n. 4, 2012. p. 2.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família* / Philippe Ariès; tradução Dora Flaksman. – 2ª. ed. – Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- AUAD, Daniela. *Feminismo – que história é essa?*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2016. p. 22.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Antropos, 1991. p. 13, 20, 21.
- BITTENCOURT, Renato Nunes. *A casa como espaço sagrado da submissão feminina*. In: Revista Espaço Acadêmico – n. 194 – Julho / 2017. p. 73, 75, 76.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é Educação*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2001. p. 72.
- BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Edições Loyola, 2007. p. 67, 68, 71, 73, 84, 239, 222, 223, 224, 226, 228, 229, 236.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade* / Judith Butler; tradução, Renato Aguiar. – 13ª ed. – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017. p. 10, 19, 21, 26, 27, 28, 43, 44, 52, 56, 67, 68, 69, 164.
- CAMOZZATO, Viviane Castro; CARVALHO, Rodrigo Saballa de; ANDRADE, Paula Deporte. *Pedagogias culturais: a arte de produzir modos de ser e viver na contemporaneidade* / organizadores, Viviane Castro Camozzato, Rodrigo Saballa de Carvalho, Paula Deporte de Andrade. – 1. ed. – Curitiba, Appris, 2016. p. 26, 27, 28, 29, 30, 31.
- CHARTIER, Roger. *O mundo como representação*. Estudos avançados, São Paulo. 1991. v. 5, n. 11, p. 184-186. Em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v5n11/v5n11a10.pdf>>. Acessado em: 23 de fevereiro de 2016.
- CHAUÍ, Marilena. *Participando do Debate sobre Mulher e Violência*. In: Franchetto, Bruna, Cavalcanti, Maria Laura V. C. e Heilborn, Maria Luiza (org.). *Perspectivas Antropológicas da Mulher 4*, São Paulo, Zahar Editores, 1985. p. 36.
- CUNHA, Paulo Roberto Ferreira da. *American way of life: representação e consumo de um estilo de vida modelar no cinema norte-americano dos anos 1950*. Tese (Doutorado) – Programa de Doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo, Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo. p. 16, 17.
- DAL PRÁ, Rayany Mayara. *Representações de Infância, Brinquedo, Brincar e Consumo na animação Toy Story (1995)*. 2017. 112 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Mato Grosso, Rondonópolis, 2017. p. 17, 19, 18, 20.

DAVIS, Amy Michele. *Disney's women: changes in depictions of femininity in Walt Disney's animated feature films, 1937-1999*. 2001. Tese de Doutorado. University of London. p. 14, 15.

DAVIS, M. (1993). *Cidade de quartzo*. Escavando o futuro de Los Angeles. Rio de Janeiro/São Paulo, Página Aberta Ltda.

DIAS, Lucy. *Anos 70: enquanto corria a barca* / Lucy Dias. – 2 ed. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004. p. 139, 142.

ELLIS, C. (2002). *The New Urbanism: critiques and rebuttals*. Journal of Urban Design, v. 7, n. 3, Carfax Publishing, Taylor and Francis Group, pp. 261-291.

FEDRIZZI, Júlia Cristine. *Gênero na escola: um estudo sobre a construção da masculinidade e feminilidade através de histórias infantis*. 2015. Monografia (Graduação Pedagogia) – Curso de Pedagogia, Centro Universitário UNIVATES, Lajeado. p. 17.

GIROUX, Henry. *Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney*. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Alienígenas em sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. Petrópolis (RJ): Vozes, 2017. p. 133, 134, 136.

_____. *Praticando estudos culturais nas faculdades de educação*. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Alienígenas em sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. Petrópolis (RJ): Vozes, 2017. p. 83, 84, 85.

GRECO, Maria Madalena Dib Mereb; COUTINHO, Dolores Pereira Ribeiro. *As mulheres e o discurso de submissão*. In: Revista Cordis. Cronistas, Escritores e Literatos, São Paulo, n. 9, jul. / dez. 2012. p. 300.

HALL, Stuart. *Cultura e representação* (Stuart Hall). Organização e Revisão Técnica: Arthur Itaussu; Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. – Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016. p. 10, 11, 13, 20.

HARVEY, David. (2005). *A produção capitalista do espaço*. São Paulo: Annablume.

JACKSON, K. T. (1985). *Crabgrass Frontier. The suburbanization of the United States*. Nova York, Oxford University. p. 366.

JEHA, Julio. *Monstros e monstrosidades na literatura* / Julio Jeha, organizador. – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. p. 20.

KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI* / – Leandro Karnal ... [et al.]. – São Paulo: Contexto, 2007. p. 249, 252.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001. p. 9, 27, 29, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 53, 60, 77, 82, 83, 105, 106, 108.

_____. *Lendo as imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna*. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Alienígenas em sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. Petrópolis (RJ): Vozes, 2017. p. 103, 104, 105, 106.

LEMOS, Fernanda. *Entrevista com Joan Scott*. Mandrágora, São Paulo, vol. 19, n. 19, 2013. p. 163.

LOTMAN, Iuri. *Introdução*. In: *Estrutura do texto artístico*. Lisboa: Estampa, 1978.

MALTIN, Leonard. *Of Mice and Magic*. A Plume Book: United States, 1987. p. 1, 2, 5, 29, 53, 81, 82.

MARCUSE, P. *The new urbanism: the dangers so far*. Rio de Janeiro/Mauad X, 2008.

MELANDRI, Pierre. *História dos Estados Unidos desde 1865*. 2. ed. Lisboa/Portugal: Edições 70, 2006.

MISIROGLU, Gina. *The superhero book: the ultimate encyclopedia of comic book icons and Hollywood heroes* / editado por Gina Misiroglu, 2ª ed. Detroit: Visible Inc, 2012. p. 165, 166.

NETO, João Nemi; JAKUBASZKO, Daniela. *A ficção televisiva e o galã de novela em zona de fronteira entre o machismo e o feminismo: um estudo de caso do galã José Mayer*. In: *Revista Comunicação & Inovação*. v. 18, n. 38. set./dez, 2017. p. 127.

NEVES, Ana Sofia Antunes das. *As mulheres e os discursos genderizados sobre o amor: a caminho do “amor confluyente” ou o retorno ao mito do “amor romântico”?*. In: *Revista Estudos Feministas*. Florianópolis, vol. 15. n. 3. set. / dez. 2007. p. 612, 613, 614, 617, 620, 622.

OLIVEIRA, Maria Regina de Lima Gonçalves. *A (re)produção dos “polos”: notas sobre a imposição das cores rosa e azul na formação de gênero e do heterossexismo*. In: *Seminário de Pesquisa, Pós-Graduação, Ensino e Extensão do CCSEH – III SEPE ÉTICA, POLÍTICA E EDUCAÇÃO NO BRASIL CONTEMPORÂNEO*. ISSN: 2447-9357 publicada em Junho de 2017. p. 5. Disponível em: <http://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/download/8891/6322>. Acessado em: 12 de novembro de 2018.

ORGAMBÍDEZ-RAMOS, Alejandro; GIGER, Jean-Christophe; GOMES, Alexandra; SANTOS, Joana; GONÇALVES, Gabriela. *Escala de cavalheirismo paternalista: estrutura fatorial e correlatos com o sexismo ambivalente*. In: *Revista Avaliação Psicológica*. vol. 12. n. 3, 2013. p. 334.

PRETI, Dino. *A gíria: um signo de agressão e defesa na sociedade*. In *A gíria e outros temas*. São Paulo: T. A. Queiroz: Universidade de São Paulo, p. 1-9, 1984.

SABAT, Ruth. *Pedagogia cultural, gênero e sexualidade*. *Revista Estudos Feministas*. Florianópolis (SC): v.09, n.01, 2001. p. 1, 12, 14, 15, 17.

SANTOS, Aline Martins dos. *O universo feminino nas histórias em quadrinhos*, 2010. p. 15. Disponível em:

<<http://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/historiaemquadrinhoulharhistorico.pdf>>. Acessado em: 05 de janeiro de 2016.

SANTOS, Cecília MacDowell; IZUMINO, Wânia Pasinato. *Violência contra as mulheres e violência de gênero: notas sobre estudos feministas no Brasil*. In: Revista Estudos Interdisciplinares de América Latina y el Caribe. vol. 16. n. 1. 2005. p. 149, 150.

SALGADO, Raquel G. *Ser criança e herói no jogo e na vida: A infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados*. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Psicologia. Orientadora: Solange Jobim e Souza. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Psicologia, 2005. p. 69.

SARMENTO, Pedro Faria. *A naturalização e a representação visual do gênero infantil: a violência na série Hora de Aventura*. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Design. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Design, 2014. p. 52, 62, 141, 142, 151.

SCOTT, Joan Wallach. *Gênero: uma categoria útil de análise histórica*. Revista Educação & Realidade. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995. p. 72, 73, 75, 86, 87, 88, 89.

_____. *Os usos e abusos do gênero*. Tradução de Ana Carolina E. S. Soares. Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História, São Paulo, v. 45, jul./dez. 2012. p. 247, 331, 332, 335, 337, 341, 344, 345, 346, 347.

SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI – no loop da montanha russa*. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 63-64.

SILVA, Maria Floresia Pessoa de Souza. *Antigos processos e novas tendências da urbanização norte-americana contemporânea – Old processes and new trends in the contemporary North American urbanization*. Cad. Metrop., São Paulo, v. 6, n. 32, p. 366, 375, nov. 2004.

SIMON, Roger. *A pedagogia como uma tecnologia cultural*. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

TORRES, Sofia. *O Antropomorfismo e a Pintura – Um Exemplo: o Cão*. 2009. Dissertação (Mestrado em Pintura) – Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto. p. 27-28.

TREND, David. *Cultural pedagogy: art, education, politics*. New York: Bergin & Garvey, 1992.

VALERIO, Patricia Dharfi Walter. *Azul e rosa: uma questão de gênero?*. p. 4, 5. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/129981/artespedinfpljve1ed013.pdf?sequence=1>. Acesso em: out 2018.