

UTOPIAS E DISTOPIAS EM SÉRIES ANIMADAS: UMA EXPLORAÇÃO PRELIMINAR¹

Dandara Sol Campello²
Thiago Ranniery³

RESUMO

O presente resumo busca sintetizar os resultados parciais de uma pesquisa de iniciação científica, na qual foi realizado um levantamento primário de desenhos animados em que narrativas apontam utopias ou distopias. Foram selecionadas onze séries animadas para serem assistidas e analisadas, cujos enredos são permeados de significados que levam ao público algumas questões filosóficas nas entrelinhas. Televisados ou disponibilizados via plataformas de *streaming* e direcionados a todas as faixas etárias, as séries animadas utilizam a fantasia e o humor para simbolizar a complexidade das teias de vidas diversas, além de demonstrarem o potencial imaginativo do ser humano em relação a estas temáticas. A partir da perspectiva dos estudos *queers* e dos estudos culturais em educação, é possível apontar para como os currículos das séries de animações abrem novas perspectivas de futuros em que, diante de fins de mundos, choques de multiversos e até mesmo catástrofes metafóricas ou literais, a humanidade passa a dividir espaço com existências monstruosas e inexplicáveis, estabelecendo complexas relações de convivência entre os seres e os ambientes.

Palavras-chave: Séries de animação, currículo cultural, estudos *queers*, fim de mundo.

1 Este trabalho é resultado de uma pesquisa de iniciação científica financiada pela FAPERJ.

2 Graduanda do Curso de pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, dannda42@gmail.com;

3 Graduado pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Sergipe - UFS, t.ranniery@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A criação de animações envolve uma gama de profissionais diferentes e pode contar com técnicas variadas para sua elaboração. Historicamente, as animações foram utilizadas para atender a diversos tipos de serviços como propagandas, jogos ou narração de histórias – é o que conhecemos popularmente como desenho animado. Entre longa-metragem ou curta-metragem, preto e branco ou cores vibrantes, artistas de todo canto criaram universos animados singulares em que operam leis físicas próprias, se formam sociedades caricatas e se conectam de alguma forma com as realidades fora da tela.

A experiência de assistir desenhos animados é compartilhada entre gerações; é muito presumível que pessoas de diferentes idades se lembrem de algum episódio marcante de desenho que tenha causado riso, choro ou reflexão. A princípio difundidos nas televisões e presentes em grades de canais de transmissão, é possível dizer que até hoje os desenhos marcam épocas ao redor do mundo. O desenvolvimento de diversos estúdios especializados na produção de animações e a agitação causada no mercado audiovisual a partir dos lançamentos de grandes sucessos animados fez com que os desenhos se popularizassem entre todas as faixas etárias. Esse sucesso na missão de cativar o público fez com que os desenhos animados impulsionassem até mesmo outros ramos de mercado, impactando na produção de brinquedos, roupas personalizadas, itens colecionáveis e até mesmo produtos alimentícios.

O ato de acompanhar uma série animada carrega a consequência de ir de encontro com signos que transmitem mensagens, promovem reflexões e até mesmo ensinam determinados valores. Estilos de representação de personagens, tipos de piadas e modos de desdobramento da jornada do herói são aspectos minimamente calculados para impactar de alguma forma o ideal de quem entra em contato com esses trabalhos. É fato que as produções audiovisuais possuem caráter formativo, uma vez que seu conteúdo pretende formar um tipo de sujeito-espectador a partir das escolhas feitas no processo de concepção dessas obras. Matos, Lima e Giesbrecht (2011, p. 440) afirmam que recursos audiovisuais “vêm sendo utilizados no processo de ensino-aprendizagem, pois podem facilitar a construção de um *link* entre construtos teóricos e realidade prática”. A dimensão pedagógica inscrita nos produtos de animação é um dos objetos de análise desta pesquisa.

Ainda em exibição nos canais abertos ou de assinatura e disponíveis em catálogos de plataformas de *streaming* famosas como a Netflix e HBO Max, as séries animadas continuam a conquistar sucesso com histórias que carregam algumas

características do momento histórico de suas produções. Os enredos fantásticos se desenrolam em meio a cenários policromáticos ao mesmo tempo em que seres extravagantes e carismáticos se enfrentam ou se unem para desvelar as trajetórias caóticas de cada episódio. Entre a fantasia, a comédia e a aventura, as animações cristalizam o exercício criativo do ser humano acerca de suas experiências de vida no mundo. Mundo este que, graças aos avanços do sistema capitalista, se situa em uma era geológica que caminha para a autodestruição sem muitas chances de reverter o quadro – Antropoceno, o período caracterizado pelo impacto humano.

Considerando o potencial imaginativo do ser humano diante das situações que a realidade lhe apresenta, é possível dizer que a arte e a ficção são poderosas aliadas na tarefa de se pensar novos modos de existência em meio a mundos que, assim como o nosso, estão em direção ao colapso. Essa é uma pesquisa que toma forma a partir de minha introdução como bolsista de iniciação científica no LEQUE - Laboratório de Estudos Queers em Educação e meu interesse pessoal em analisar uma amostra de desenhos animados exibidos entre 2001 e 2020 levando em consideração seus aspectos distópicos e utópicos. Trata-se de um recorte do movimento proposto pelo laboratório de se pensar a contribuição dos estudos *queers* para o enfrentamento à crise ambiental e ecológica que estamos vivendo, com foco em animações direcionadas ao público infanto-juvenil. Tomando como referencial teórico os autores do campo dos estudos *queers*, fui convidada a tensionar as estruturas que sustentam o que chamamos de realidade. A perspectiva queer apresenta teorizações diversas na tentativa de explicar – ou complicar, filosoficamente – a persistência do que é considerado “desviante” da “norma”. O que as experiências *queers* demonstram é que nada permanece estático, tudo está sempre em conjunto e em movimento: identidades, espécies, culturas, eras geológicas. Tudo o que conhecemos é, na verdade, resultado dessas dinâmicas *queers* de existência.

Ainda em desenvolvimento, meu trabalho busca compreender de que maneiras as narrativas fictícias sobre realidades deslumbrantes – com sociedades ideais ou à beira do caos – se relacionam com o mundo real e os problemas expostos pelo Antropoceno. É uma tentativa de observar as maneiras criativas que as animações encontram para demonstrar o que é possível ser feito diante de futuros incertos. Futuros em que, diante de fins de mundos, choques de multiversos e até mesmo catástrofes metafóricas ou literais, a humanidade passa a dividir espaço com existências monstruosas e inexplicáveis, estabelecendo complexas relações de convivência entre os seres e os ambientes. Os conteúdos dessas histórias se relacionam com a urgência de se pensar o elo colaborativo entre o humano e o não humano no estabelecimento de refúgios “para tornar possível uma parcial

e robusta recuperação e recomposição biológica-cultural-política-tecnológica” (HARAWAY, 2016, p. 141).

METODOLOGIA

É possível descrever os caminhos metodológicos da pesquisa a partir de dois momentos principais. A princípio iniciou-se um mapeamento de arte queer online. Foram definidas as seguintes categorias: clipes musicais, performances, desenhos animados, séries de TV, filmes e artistas visuais. Os primeiros resultados foram registrados em uma extensa e detalhada planilha, apareceram a partir do que primeiro vinha à memória: O clipe provocativo de *Justify My Love* (1990) da Madonna, a performance barulhenta no SXSW Festival (2014) da música Swine (2013) de Lady Gaga, o famoso e cativante desenho *Hora de Aventura* (2010), o excêntrico e antigo seriado *The Twilight Zone* (1959), o filme arrepiante *Garota Infernal* (2009) e o compilado dos inúmeros trabalhos de arte produzidos pela célebre cartunista Laerte Coutinho. O que começou como um pequeno número de obras presentes em meu imaginário aumentou para uma extensa coleção. A partir de pesquisas pela vastidão da internet percorri por alguns sites da crítica especializada (IMDb e AdoroCinema, por exemplo), listas e sugestões feitas por usuários de redes sociais e indicações do algoritmo de plataformas online como YouTube e Netflix.

Sites e comunidades voltadas ao público LGBTQIA+ também foram consultados, como o QueerIST e o MUTHA Brasil. O QueerIST se define como um núcleo queer de estudantes do Instituto Superior Técnico, localizado em Lisboa, que tem como objetivo discutir e divulgar a temática queer em sua comunidade acadêmica e na sociedade. Este núcleo possui site, blog e redes sociais, onde é possível acessar indicações de literatura, música e arte queer de modo geral. O MUTHA Brasil (Museu Transgênero de História e Arte) está disponível no Instagram, e foi utilizado como acervo na construção da pesquisa. No site do MUTHA, o museu se define como:

“(...) o único museu trans do Brasil e um dos únicos do mundo. O museu foi desenhado como uma obra artística e como um conjunto de tecnologias transformacionais, ou seja, continuamente em transformação, para pesquisa, fruição e produção de acervos e arquivos para memória, produção de dados e empregabilidade cultural da população, corpo e gênero variante brasileira, no país que mais a extermina.” (HABIB, 2021).

Ao total, foram mapeadas 69 materiais para apreciação: 21 clipes musicais, 4 performances, 11 desenhos animados, 24 séries de TV e 9 artistas visuais. Todas

essas categorias estão detalhadas com ano de lançamento, autores, sinopses, descrição e *links* para acesso. A partir da consolidação de todos esses dados, o orientador determinou que fizéssemos um recorte para o tipo específico de arte a ser analisado. Assim, a segunda parte da pesquisa foi iniciada: os desenhos animados foram selecionados.

Apegada às memórias afetivas acumuladas ao longo da vida, me entusiasmei com a possibilidade de investigar os desenhos animados a fundo e por um olhar científico. Essa fase da pesquisa contou com um momento inicial de maior dedicação ao estudo de produções bibliográficas acerca dos estudos *queers*. Três novos objetivos passaram a guiar o trabalho: estabelecer uma base teórica, através da leitura e discussões, sobre estudos *queers* e ecologia; mapear animações cujos enredos relacionem os dois campos de estudo e; compreender como as recentes produções animadas respondem aos problemas propostos pelo período Antropoceno.

Após discussões sobre algumas animações criadas ao longo dos anos 2000 e buscas online sobre alguns títulos a lista foi montada. Os títulos são: *Os Padrinhos Mágicos* (2001); *Samurai Jack* (2002); *Avatar: A lenda de Aang* (2005); *Hora de Aventura* (2010); *O Incrível Mundo de Gumball* (2011); *Avatar: A lenda de Korra* (2012); *Steven Universo* (2013); *Clarêncio, o Otimista* (2014); *Bojack Horseman* (2014); *Big Mouth* (2017) e *The Midnight Gospel* (2020). Para observar o conteúdo dessas animações foi necessário delimitar uma quantidade mínima de episódios a serem assistidos e, posteriormente, resumidos em planilha contendo informações sobre os autores, ano de lançamento, gênero e sinopse. O recorte feito foi de 10 episódios da primeira temporada de cada uma das séries, menos a animação *The Midnight Gospel* (2020) que conta com apenas oito episódios em sua primeira e única temporada. Atualmente a pesquisa está focada em assistir e finalizar os registros escritos sobre cada animação selecionada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até agora 52,7% dos episódios estão resumidos na planilha. Isso equivale a 814 minutos de desenhos assistidos com variações de duração entre cada um. Cinco desenhos já foram completamente assistidos e sintetizados, enquanto dois estão em processo de apreciação e registro e quatro ainda não foram iniciados. Nas sessões que se seguem irei descrever as animações em ordem de lançamento, destacando aspectos gerais e alguns tópicos interessantes para a pesquisa a partir de tudo que foi registrado dos dez episódios introdutórios de cada uma. Além

disso, pretendo tecer uma discussão ampla, porém breve, sobre os achados da pesquisa até o momento.

Começando por *Os Padrinhos Mágicos* (2001) da autoria de Butch Hartman, essa é uma animação que transita entre a comédia e a fantasia para desenvolver sua narrativa. O protagonista Timmy é um garoto bom, mas, assim como é dito na abertura do desenho em português, precisa aturar diversos problemas em sua vida: pais irresponsáveis, uma babá terrível e problemas escolares. Nesse cenário desesperançoso, o menino é presenteado pelo universo com padrinhos mágicos, fadas que realizam alguns de seus desejos na tentativa de ajudá-lo a superar os obstáculos. Seus padrinhos mágicos são um casal simpático e oposto formado por Wanda, uma fada racional e Cosmo, uma fada inconsequente. Os episódios introdutórios do desenho demonstram certo esforço do roteiro em explicitar as diferenças entre humanos e fadas. No episódio *TransParents* (2001) os padrinhos mágicos se transformam em humanos para simular os pais de Timmy em uma reunião escolar; após se viciarem em café, cumprimentarem os outros com golpes de luta e entregarem peixes fora de contexto, alegam que “ser um humano é muito engraçado.”. Os seres mágicos não demonstram muitas preocupações em relação ao tempo, à fragilidade da vida ou mesmo ao perigo iminente da destruição do mundo – ao contrário dos seres humanos, tanto os adultos como as crianças. Todas essas problemáticas se desenvolvem a partir dos pedidos de Timmy, que a cada episódio faz desejos mobilizado principalmente por sua posição de impotência na família e na escola, seu desejo por novas aventuras e seu afeto com séries ficcionais dos quadrinhos e cinema. No episódio piloto, *The Big Problem* (2001), Timmy pede para se tornar um adulto para resolver os próprios problemas, mas acaba se tornando um homem baixinho e calvo muito diferente da imagem de adulto forte e bonito que tinha; além disso, quase perde seus padrinhos mágicos por conta da maioria. Os dramas de criança desajustada fazem com que Timmy, em seus efêmeros momentos de poder, procure desvendar o que aflora sua curiosidade através de pedidos que subvertam algum fato de sua realidade ao mesmo tempo em que aprende sobre as consequências de tudo que pede.

Samurai Jack (2001) foi uma animação desenvolvida por Genndy Tartakovsky e sua equipe. Conta a história de um samurai do Japão Feudal que, após a libertação da criatura das trevas Aku, é amaldiçoado e enviado para um futuro caótico e devastado por Aku. Através da ação, aventura e ficção científica a trama intensa decorre. Jack, batizado assim por criaturas do futuro distópico em que desembarca, é um homem criado para travar e vencer uma batalha contra Aku. O episódio piloto, *I: The Beginning* (2001), é marcado pela trajetória biográfica narrada por seu pai, um imperador samurai lendário que aprisionou Aku e seu exército com a ajuda

de uma espada ancestral. Durante um eclipse, Aku se liberta e devasta o vilarejo do imperador, forçando o pequeno Jack a se refugiar. O filho do imperador é levado por sua avó até um barco, em que o menino fica por um tempo aprendendo sobre astronomia e navegação. Depois aprende a cavalgar com indianos, aprende a lutar com africanos e gregos, aprende a ler com egípcios, tiro ao alvo com Robin Hood, navegação com vikings e outras diversas habilidades ao redor do mundo. O guerreiro se constitui a partir do contato com as outras culturas e suas técnicas de luta e sobrevivência ao longo da série remetem a esse fato. Já adulto, após uma luta contra Aku, Jack é empurrado em um portal que o transporta para um futuro de trevas: exércitos tecnológicos, violência, natureza devastada e criaturas lutando para sobreviver. Os episódios decorrentes mostram a inconformidade de Jack com essa nova realidade e sua responsabilidade com a restauração da ordem na Terra arrasada. O protagonista se envolve em constantes batalhas em seu novo cotidiano devido ao seu forte senso de justiça e empatia com os oprimidos pelo sofrimento imposto por Aku. A cada episódio um grupo diferente de criaturas aberrantes pede ajuda ao samurai e essa ajuda pode tomar diversas formas: a restauração de um ecossistema de criaturas anfíbias no episódio *IX: Jack Under The Sea* (2001), a luta pelo território de cachorros arqueólogos em *III: The First Night* (2001) ou mesmo o fim da escravidão de uma espécie por outra em *IV: Jack, the Woolies and the Chritchellites* (2001). Em todos os episódios, o samurai raramente descansa ou tem momentos de paz e a jornada do herói parece eterna diante dos desafios impostos por Aku nessa distopia, mas nada consegue parar o guerreiro em seu objetivo de superação. Ora doce, ora atroz, Jack é um homem que se entrega de corpo e alma a suas missões e apela para a violência extrema em alguns casos, muitas vezes se assustando com o próprio comportamento e passando por crises de identidade – porém seguindo o que acredita ser justo.

O terceiro desenho da lista é *Hora de Aventura* (2010) criado por Pendleton Ward. O título da série revela um de seus principais gêneros narrativos: a aventura, que se une à comédia e à ficção científica para dar forma aos acontecimentos fantásticos dessa animação. Finn é um pré-adolescente humano que vive em uma casa na árvore com seu melhor amigo Jake, um cão amarelo com o superpoder de esticar exageradamente seu corpo. Os dois possuem um cotidiano agitado e permeado por problemas que envolvem os habitantes de Ooo, uma espécie de planeta Terra pós-apocalíptica. Esse lugar é diverso e é dividido em reinos de diversos elementos com criaturas específicas de cada um: no Reino Doce existem pessoas feitas de doce, no Reino do Gelo existe o Rei Gelado e seus pinguins, no Reino do Carvão existem os seres “encaroçados”. Apesar das hierarquias envolvendo os líderes de cada reino, Finn e Jake são os heróis do desenho, sempre convocados

para darem um jeito em qualquer situação. O senso de heroísmo dos protagonistas é reforçado o tempo inteiro durante os episódios: ambos gostam de lutar e resolver problemas através de batalhas. Nessa realidade em que todo tipo de existência se esbarra o tempo inteiro, questões envolvendo o respeito às diferenças aparecem bastante – até mesmo a maneira como os personagens se relacionam com os ambientes demonstra respeito e cuidado: no episódio *The Jiggler* (2010), Finn e Jake encontram e levam para casa um pequeno ser que gostava de dançar, mas a criatura não se adapta ao lar dos protagonistas; os dois, então, percebem que não se pode afastar determinadas formas de vida de seus espaços e devolvem o pequeno ser para seu local de origem e sua família. Finn é admirado por todos na terra de Ooo por sua coragem e determinação, além de ser muito gentil com todo mundo. Suas atitudes heróicas refletem suas emoções – é um jovem que se deixa afetar por cada detalhe em suas aventuras: desde a explosão de raiva com uma amiga no episódio *Tree Trunks* (2010), passando pela tristeza e frustração durante os testes na busca do manual do herói em *The Enchiridion!* (2010) até o ciúme intenso da amizade entre Princesa Jujuba e Ricardio no episódio *Ricardio The Heart Guy* (2010). No último episódio de análise, *Memories of Boom Boom Mountain* (2010), Finn demonstra grande empatia ao se disponibilizar para resolver os múltiplos problemas enfrentados por duas montanhas vivas, um vilarejo de lutadores, dragões, cactos, sapos, peixes e moscas; em seguida, pela primeira vez, o espectador é levado a conhecer o passado do garoto que foi ajudado e adotado pelos pais de Jake enquanto estava em uma floresta. A característica mais marcante do enredo de *Hora de Aventura*, além das aventuras divertidas, é a relação de coexistência entre tipos diferentes de seres e ambientes.

O Incrível Mundo de Gumball (2011) é uma animação criada e produzida por Ben Bocquelet. A série narra o cotidiano dos Watterson, uma família estadunidense que reside na cidade fictícia de Elmore. A partir de sátiras do dia-a-dia norte-americano, cenários que beiram o surrealismo, as histórias se desenvolvem através da comédia, aventura e fantasia. Gumball e Darwin, um gato e um peixe respectivamente, são os irmãos protagonistas que possuem grande facilidade para envolvimento em confusões. A família também é composta por Nicole, o estereótipo da mãe raivosa e calculista; Ricardo, o pai irresponsável e divertido; e, por último, Anaís, a criança prodígio. Em grande parte dos episódios o aspecto que mais salta aos olhos de quem assiste são as diferenças etárias entre os personagens. Gumball, Darwin e Anaís estão sempre preocupados com situações envolvendo a escola, o crescimento e pequenos obstáculos na vida social; enquanto os adultos, de modo geral, se preocupam com seus empregos, dívidas e as consequências dos problemas das crianças. O único episódio em que as duas

gerações possuem a mesma preocupação é *The End* (2011), em que Gumball e Darwin interpretam sinais de que o fim do mundo está próximo e decidem fazer seus últimos momentos valerem a pena, enquanto Ricardo se preocupa em abrigar a família em um banheiro químico com TV. Além da questão geracional, todos os moradores de Elmore são muito diferentes entre si: a cidade possui famílias de robôs, dinossauros, mamíferos diversos, fantasmas, bananas, balões e mais uma infinidade de outros seres inexplicáveis que interagem diariamente. Alguns marcadores de gênero também são frequentes ao longo dos episódios, sendo a razão, a inteligência e a destreza normalmente atribuídas às personagens femininas ao mesmo tempo em que a inocência, a diversão e a estupidez são as marcas registradas de personagens masculinos. Um claro exemplo disso é o episódio *The Spoon* (2011), quando Gumball e Darwin saem para comprar um presente de aniversário para a matriarca da família Watterson, porém são cooptados por um assaltante que disse estar pegando dinheiro e itens valiosos para dar a uma instituição de “pessoas carecas” – situação que não foi resolvida nem pelo policial local e nem pelo pai dos meninos, mas por Nicole: a típica mãe ríspida e preocupada com suas crias. Muitas vezes a maneira ácida e bem-humorada de explorar as imperfeições cotidianas de uma localidade hipotética dos Estados Unidos faz com que *O Incrível Mundo de Gumball* (2011) produza críticas à sociedade estadunidense, tanto no âmbito familiar como no escolar.

A última série a ser assistida foi *Steven Universo* (2013). Criado por Rebecca Sugar, esse desenho narra a vida heróica de Steven, uma adorável criança híbrida: meio humano e meio “gem”. “Gem” é o termo referente a uma espécie de guerreiras alienígenas com formas humanóides de pedras preciosas. Aventura, comédia e fantasia são os gêneros dessa história contada entre muitas cenas coloridas e músicas chicletes. Aqui as criaturas cósmicas e terrestres vivem uma relação ancestral de parceria: as *Crystal Gems*, grupo de heroínas que Steven faz parte, protegem o planeta Terra de possíveis ameaças extraterrestres. Rose, mãe de Steven, liderou o grupo até o nascimento de Steven, quando precisou abrir mão de sua forma física para dar à luz. Greg, o pai humano de Steven, é um funcionário de lava-jato e prefere não interferir nos assuntos mágicos. As integrantes remanescentes das *Crystal Gems* são Garnet, Pérola e Ametista, cada uma com uma personalidade única e táticas de luta diferentes. Esse agrupamento complexo de seres – dá para chamar de família? – acompanha o crescimento do pequeno Steven, que sempre tenta se relacionar da melhor maneira possível com todo mundo à sua volta. O emocional dos personagens é bastante explorado nas tramas e todos parecem amadurecer junto ao protagonista, sejam humanos ou gems. Essas espécies distintas, na ocupação de um território comum, acabam interagindo e aprendendo

uns sobre os outros ao mesmo tempo em que respeitam os diferentes modos de ser. As *Crystal Gems* se recusam a abandonar o mundo em que agora vivem e, consequentemente, seus vínculos com Steven. Em *Light Laser Canon* (2013), segundo episódio da série, um objeto misterioso surge no horizonte, se aproxima aos poucos da Terra e causa instabilidade no planeta; as gems poderiam se teletransportar para qualquer outro lugar do universo, mas tentam incansavelmente reverter a situação – até mesmo quando parece não haver escapatória. Mesmo possuindo superpoderes para encarar todo tipo de ameaça, muitas vezes o que realmente interessa para elas são os seres humanos e suas estranhas maneiras de sociabilidade. No episódio *Tiger Millionaire* (2013), Ametista desenvolve gosto por lutar entre os humanos em um galpão de *Beach City* e acaba sendo descoberta por Steven, que pede para lutar ao lado dela: agora os dois são uma dupla secreta de luta. Os humanos, sempre curiosos, admiram as *Crystal Gems* com distanciamento e ao mesmo tempo confiança no trabalho desempenhado por elas. Por fim, *Steven Universo* (2013) é um desenho sobre as relações entre seres terrestres e alienígenas que encontram em Steven, o híbrido gentil e querido por todos, a possibilidade de estabelecer convivência em uma cidade litorânea de um planeta diversas vezes ameaçado por forças externas.

Lançando um olhar sensível aos aspectos mencionados, é possível perceber o quanto essas animações dependem da diversidade de seres e ambientes para o desenvolvimento de seus enredos. A identidade do ser humano é muitas vezes tensionada e descentralizada nos roteiros a partir do contato com entidades fantásticas, animais e monstruosas que modificam os cenários com suas maneiras bizarras de viver. Não importa se o personagem protagonista é um herói corajoso ou apenas um jovem estudante: o encontro com outros tipos de criaturas é o que ensina lições valiosas, ajuda no progresso de sua jornada e propõe reflexões. Tais encontros nem sempre acontecem da maneira mais pacífica possível, na maior parte do tempo os incômodos e desentendimentos predominam – mas é nessa insistência que se constroem novos sentidos e modos de existência. Esses fatores remetem aos escritos de Thiago Ranniery (2020) que, em plena pandemia de COVID-19, rompe com a visão de autocracia humanista. Ao tecer problematizações curriculares sobre a inevitável presença dos vírus na natureza e entre a humanidade, Ranniery (2020, p. 731) põe em xeque as perspectivas combativas contra essas formas microscópicas de existência. A ideia de que há uma cisão entre humanos e não-humanos é indefensável na materialidade, pois o sujeito humano é uma consequência das confluências entre seres e solos.

Sendo assim, é possível afirmar que essas realidades inéditas, frutos da experimentação artística em diferentes estilos de animação e roteirização, contidas

em episódios curtos de 11 a 25 minutos e normalmente estruturadas em três atos emolduram ecologias *queers*. Catriona Mortimmer-Sandilands (2011) trabalha o conceito de ecologia *queer* a partir de uma análise sobre a natureza enquanto resultado das teias diversas de vidas. A ideia de que a natureza segue e determina padrões racionais de comportamentos ou sexualidades se mostra equivocada na medida em que os arranjos *queers* prevalecem nos mais variados ecossistemas. Donna Haraway (2016), ao refletir sobre a era geológica atual, expõe todos os problemas ambientais que enfrentamos atualmente no Antropoceno – mudanças climáticas, grande carga de produtos químicos tóxicos, mineração – e como essas mudanças implicam em destruição de refúgios. Sendo assim, é tempo de reconstruir esses refúgios. Todas as animações analisadas são atravessadas em algum momento por apocalipses mundiais e/ou pessoais que afetam a vida e o entorno dos protagonistas, que precisam buscar soluções com seus aliados e às vezes com seus adversários. Essas tramas fictícias podem ser interpretadas enquanto metáforas para as propostas de Donna Haraway para o Antropoceno, tendo em vista que o caminho para a construção de novos refúgios depende das relações de parentesco. Haraway (2016, p.142) afirma que

Parentesco é uma palavra que traz em si um arranjo. Todos os seres compartilham de uma “carne” comum, paralelamente, semioticamente e genealogicamente. Os antepassados mostram-se estranhos muito interessantes; parentes são não familiares (fora do que pensávamos ser a família ou os genes), estranhos, assombrosos, ativos.

Não se trata, portanto, de dar continuidade à vida humana na Terra através da reprodução ou constituição de uma família tradicional. É imprescindível compreender que o ser humano, para continuar existindo, deve se reconhecer como integrante de uma teia labiríntica entre as demais espécies – do mesmo jeito que Steven é parte das *Crystal Gems*, o Samurai Jack é mais uma das aberrações que habitam a Terra distópica e Timmy Turner é um elo entre a magia e realidade. Torna-se urgente o movimento de refletir sobre a irmandade entre um garoto humano e um cachorro mágico ou um gato e um peixe. Fora da tela de TV, a chance de sobrevivência em meio aos cataclismas desoladores está na ciência de que qualquer espécie, assim como a humanidade, não é sozinha neste planeta – e a partir disso, assumir novos parentescos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os desenhos animados podem ser considerados exercícios de fabulação com elementos interessantes para repensar a realidade. Através das perguntas extraordinárias abarcadas em histórias visualmente coloridas, a ficção encontra respostas criativas aos problemas enfrentados além dos roteiros. A interdependência multiespécies observada em diversos ecossistemas marca presença em toda fração de animações assistidas até o momento. Entre amizades e conflitos, desentendimentos saudáveis e disputas violentas, seres humanos e mais-que-humanos constroem, destroem e reconstróem possibilidades de existências em meio ao caos que insiste em ressurgir a cada episódio – seja por meio da coragem de um samurai, do apadrinhamento por fadas ou da alegria das crianças heróicas. A fonte de ideias para contornar os fins de mundos se mostra inesgotável para o audiovisual. A presente exploração preliminar dedicou sua atenção apenas a uma pequena amostra dentre as inúmeras séries de animação que existem. Este nostálgico material se mostra um campo fértil para a realização de mais estudos e merece dedicação especial de futuros pesquisadores.

REFERÊNCIAS

HABIB, Ian Guimarães. *Corpos Transformacionais: a transformação corporal nas artes da cena*. São Paulo: Ed. Hucitec, 2021.

HARAWAY, Donna. Antropoceno, Capitaloceno, Plantacionoceno, Chthuluceno: gerando relações de parentesco. **Revista Latinoamericana de estudios críticos animales**, v. 3, n. 1, p. 15-26, 2016.

HORA de Aventura: 1ª Temporada. Direção: Larry Leichliter. Roteiro: Pendleton Ward, Merriwether Williams, Timothy McKeon. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 2010.

MATOS, F. R. N., LIMA, A. C., & GIESBRECHT, C. M. (2011). Estudo observacional das relações de poder no filme *O Óleo de Lorenzo*. **Cadernos Ebape**.BR, 9(2), 438-449. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S1679-39512011000200012>.

MORTIMER-SANDILANDS, Catriona. Paixões desnaturadas? Notas para uma ecologia queer. **Revista Estudos Feministas**, v. 19, n. 1, p. 175-195, 2011. Disponível

em: <<https://www.scielo.br/j/ref/a/57C8xvPpYQ8jZ37wqZZHjtJ/abstract/?lang=pt#>>. Acesso em: 19 nov. 2022.

O Incrível Mundo de Gumball: 1ª Temporada. Direção: Mic Graves. Roteiro: Ben Bocquelet. Estados Unidos: Cartoon Network Development Studio Europe, 2011.

OS Padrinhos Mágicos: 1ª Temporada. Direção: Butch Hartman. Roteiro: Butch Hartman. Estados Unidos: Frederator Studios, 2001.

QUEERIST. QueerIST. Disponível em: <<https://queerist.tecnico.ulisboa.pt/>>. Acesso em: 22 nov. 2023.

RANNIERY, Thiago. VIVENDO NO MUNDO DELES: currículo a partir de um apelo geontológico. **Currículo sem Fronteiras**, v. 20, n. 3, p. 729-754, 2020.

SAMURAI Jack: 1ª Temporada. Direção: Genndy Tartakovsky. Roteiro: Genndy Tartakovsky, Paul Rudish. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 2001.

STEVEN Universo: 1ª Temporada. Direção: Ian Jones-Quartey. Roteiro: Rebecca Sugar, Joseph D. Johnston, Jeff Liu. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 2013.