

# “VOCÊ É UMA EXPERIÊNCIA”: UM ESTUDO SOBRE A PERCEPÇÃO *QUEER* NA ANIMAÇÃO *STEVEN UNIVERSO* POR PARTE DE PESSOAS LGBTQIA+ FÃS E NÃO FÃS

**Gustavo Henrique Alves Silva**

*Graduando do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), guns\_look@live.com;*

**Ettore Stefani de Medeiros**

*Doutorando e mestre em Comunicação Social, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas (FAFICH) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), ettoremedeiros@gmail.com.*

## Resumo

A animação *Steven Universo* gira em torno da infância de Steven, um garoto de 11 anos que descobre poderes mágicos ao lado de sua família alienígena. Há questões de gêneros e sexualidades que atravessam a série, as quais compreendemos a partir da perspectiva *queer*, como a/o personagem Stevonnie, que subverte questões de binaridade ao provocar discussões sobre a construção dos gêneros. Dito isso, este trabalho tem como principal objetivo entender as diferentes percepções sobre a temática *queer* nessa animação, de modo que empreendemos uma comparação entre um grupo de fãs e outro de não fãs. Para realizar esta investigação, recorreremos inicialmente a uma discussão teórica sobre: a) gêneros e sexualidades por meio da teoria *queer* e b) animação, o papel de fãs e *double coding*. Tais conceitos serviram como operadores analítico-metodológicos. Posteriormente, optamos pelo grupo focal como método de pesquisa. Ambos os grupos são formados por pessoas brasileiras, de faixa etária entre dezoito e vinte e quatro anos e LGBTQIA+. Percebemos similaridades e divergências entre os grupos, que

são constituídas nas diferenças de experiências dos grupos com relação ao objeto empírico. Ser do *fandom* torna o grupo mais ativamente atento a sinais entregues pela animação, uma vez que existe uma maior abrangência de conhecimento da série para além do momento da apreciação.

**Palavras-chave:** Animação, Gêneros e sexualidades, *Queer*, *Fandom*, *Double coding*.

## Introdução

Tendo como objeto empírico a animação *Steven Universo*, criada em 2013 pela animadora norte-americana Rebecca Sugar e veiculada inicialmente no canal televisivo *Cartoon Network*, a pesquisa objetiva compreender as formas de assimilação da temática *queer* na animação. *Steven Universo* conta com cinco temporadas, um filme e um *spin-off*. Já foi pauta de elogios por sua representatividade e inclusão no que diz respeito aos/às seus/suas personagens e conta com um *fandom* que é ativo mesmo após o fim da animação em 2017.

A animação gira em torno de Steven, um menino órfão de mãe e com onze anos, que vive com Garnet, Pérola e Ametista, suas tias da raça Gem. Os Gem são uma raça alienígena, vindas do chamado Planeta Natal, composta de pedras que conseguem projetar corpos luminosos humanoides, raça à qual sua mãe pertencia. Steven, no desenrolar da série, lida com seu crescimento e com o dos/as outros/as, descobre seus poderes alienígenas e tenta aprender como ser um humano melhor com a ajuda de suas tias e de seu pai, Greg Universo.

Há questões de gêneros e sexualidades que atravessam a série, as quais investigamos a partir da perspectiva *queer*, como a/o personagem Stevonnie, que é a fusão do menino Steven e da menina Connie, sendo uma pessoa que pode ser compreendida como tendo dois gêneros ou nenhum. A série aborda esses pontos a partir do ponto de vista de Steven. Levando em conta que animações podem ter um *double coding*, código duplo que permite uma abertura de possibilidades interpretativas por diferentes públicos, questionamos se há sentidos que alguns grupos percebem e outros, não. Dito isso, este trabalho tem como principal objetivo entender comparativamente as diferentes percepções de questões *queer* na animação *Steven Universo* entre grupos de fãs e não fãs da animação.

Para realizarmos esta investigação, recorreremos a uma discussão teórica sobre: 1) gêneros e sexualidades por meio da teoria *queer* e 2) animação, o papel de fãs e *double coding*. Tais conceitos servem como operadores analítico-metodológicos. Optamos pelo grupo focal como método de pesquisa, de modo que realizamos um encontro com um grupo de fãs de *Steven Universo* e outro, com não fãs. Ambos os grupos são formados por pessoas brasileiras de todas as regiões brasileiras, entre dezoito e vinte e quatro anos e LGBTQIA+.

## Metodologia

Como um método de acesso a dados sociais, o grupo focal (GONDIM, 2003), técnica qualitativa de entrevistas, foi o escolhido. Esse método consiste na reunião e no diálogo de um pequeno grupo de pessoas previamente selecionadas, que têm uma discussão sobre determinado tema proposto. Havendo o direcionamento por meio de um(a) moderador(a), o tema proposto é destrinchado e instigado por parte dos e das participantes, que são incentivados/as a exporem seus comentários e opiniões acerca do tema. Partindo do ponto de que classicamente o grupo focal é pautado na experiência de interação sem a mediação tecnológica, neste estudo foi necessária uma adaptação, sendo que vivemos no contexto da pandemia do vírus COVID-19, de modo que trouxemos o grupo para uma experiência *on-line* (ABREU; BALDAZA; GONDIM, 2009).

Nos grupos focais, as falas e os gestos dos/as participantes devem ser analisados pelo/a pesquisador(a). Para tal, os/as entrevistados/as são previamente informados/as de que a reunião será gravada para decupagem posterior, sendo bastante relevante que participantes habilitem suas câmeras e seus microfones durante o tempo do grupo focal para que o debate seja registrado, o que fizemos por meio da plataforma OBS. Os dois grupos focais foram realizados por meio da plataforma de reuniões *on-line* chamada *Google Meet*, durante as tardes dos dias 27 de janeiro (grupo de não fãs formado por cinco pessoas) e 04 de fevereiro de 2021 (grupo de fãs formado por seis pessoas).

Dito o caráter de homogeneidade entre os grupos focais, apontamos uma característica diferenciadora entre eles: todos/as os/as membros/as de um grupo focal se identificam simultaneamente como participantes do fandom de Steven Universo, enquanto os/as membros/as do segundo tiveram contato prévio mínimo com a animação. Com isso, formados os grupos focais, analisamos as diferenças de percepção, seja direta ou indireta, da temática *queer* na animação.

## Gêneros e sexualidades pela perspectiva *queer*

Para analisarmos como o binarismo de gênero e sexualidade é construído ficcionalmente, valemo-nos de intelectuais que se

aproximam da teoria *queer* (MISKOLCI, 2012). Em seu uso mais comum, o termo “gênero” significa a diferença cultural entre mulheres e homens, baseada na divisão entre fêmeas e machos. A dicotomia e a diferença são a substância dessa ideia (CONNELL; PEARSE, 2015). Na sociedade em que vivemos, gêneros são entendidos como uma função social que exercemos. Esse processo engendrado segue uma ordem supostamente lógica, em que a genitália (pênis e vagina) dos sujeitos classifica-os de forma binária, sendo diretamente associada a uma identidade pertencente a um homem ou a uma mulher (identidade de gênero), bem como a um desejo sexual pelo gênero oposto, a heterossexualidade (LOURO, 2004). Seguindo essa perspectiva, estamos ficcional e inerentemente ligados a essas relações de poder (BUTLER, 2003).

Com essa associação inventada entre sexo biológico (macho ou fêmea), identidade de gênero (masculino ou feminino) e desejo (heterossexual ou homossexual) nos são atribuídas identidades sociais binárias, em que pluralidades potenciais são ocultadas. Baseando não apenas em processos de reprodução da espécie, os gêneros perpassam esse limite, adentrando, também, processos sociais (CONNELL; PEARSE, 2015). Esses processos, como interação social, nos classificam, reforçando, ainda mais, essa associação causal em forma de fábula (BUTLER, 2003). Isso acaba por aumentar as desigualdades entre identidades forjadas, como se elas fossem antagônicas. Em nível de gêneros, “[à]s vezes, as práticas sociais exageram a distinção entre mulheres e homens, negam a distinção, mitificam - nas e complicam-nas. Não podemos dizer, portanto, que os arranjos sociais simplesmente ‘expressam’ diferenças biológicas” (CONNELL; PEARSE, 2015, p. 48).

Em outro ponto dessa linha supostamente lógica, há o desejo da pessoa: a sua sexualidade. Sendo outra característica de formação da identidade, vivemos em uma sociedade imperativamente heterossexual, em que se valoriza a ideia de associação obrigatória de desejo de acordo com a genitália com que se nasceu, coibindo e/ou limitando outras vivências como as assexualidades, homossexualidades, bissexualidades, panssexualidades, entre outras. Nesse sentido, as expectativas de gênero têm ligação direta com a heterossexualidade compulsória (BUTLER, 2003), que impõe a heterossexualidade “como modelo dessas relações amorosas ou sexuais entre pessoas do seu sexo oposto” (MISKOLCI, 2012, p. 43).

## Animação, *fandom* e *double coding*

A animação iniciou-se antes mesmo do cinema tradicional (SANTOS, 2014). Com o avanço da sociedade e das mídias, a animação foi sendo mais explorada e desenvolvida. Estúdios de animação como *Hanna-Barbera* e *Walt Disney* fizeram sucesso ao criar histórias e personagens icônicos que participaram da formação e consolidação desse campo (VENÂNCIO, 2011). *Mickey Mouse*, *Os Flintstones*, *O Gato Félix* são alguns dos nomes de personagens mundialmente famosos que marcaram eras da popularização e da comercialização das animações, que deixaram de ser um produto midiático para adultos, como *Betty Boop*, tornando-se entretenimento destinado ao público infantil. De maneira bastante rentável, a produção de animações tomou durante um tempo a indústria audiovisual, criando vários tipos de personagens e narrativas.

Um conceito interessante a ser tratado para refletirmos sobre animação é o *double coding*, trazido por Gomes e Santos (2007), que consiste em uma múltipla interpretação de códigos inseridos numa mídia. Enquanto assistimos a um filme, novela ou série animada, nós o/a interpretamos de acordo como o nosso repertório; ou seja, fazemos associação do que nos é apresentado com o que já tivemos contato ou experienciamos anteriormente.

São códigos que exigem do espectador uma “bagagem” maior de conhecimento, tornando-se um banquete privilegiado. Por exemplo, quando Robin Hood aparece em cena, a crítica travada sobre sua personagem está intrínseca e pode não ser tão percebida pelo leitor menos apurado (GOMES; SANTOS, 2007, p. 77).

Dessa forma, o processo de *double coding*, ou código duplo, usa das possibilidades de interpretação com o objeto, em que cada uma das audiências pode absorver o conteúdo de uma forma distinta. Sendo assim, em animações vistas por famílias com pessoas de diferentes faixas etárias, podem existir múltiplos significados a partir de uma mesma imagem.

Levando isso em conta, há aberturas criativas para que diferentes audiências (re)criem elementos de uma determinada trama: a animação é capaz de instigar uma identificação, mesmo que nem sempre

planeje que esta seja originada. Como produto midiático de fácil consumo e acesso a variados públicos, grandes admiradores/as de suas narrativas podem articular-se em torno de uma obra: as/os fãs.

Possuir a característica de fã em uma sociedade midiaticizada como a que vivemos é algo relativamente comum, sejam fãs de músicos/as, atrizes/atores, artistas ou de sagas, livros, séries e animações, visto que as mídias produzem materiais originais e com muitas variações de nicho. Tornar-se fã de algo envolve, primeiramente, interesse, relação sentimental, identificação e atração ao objeto e isso pode se dar em diferentes momentos na interação da/o potencial fã com o objeto (DUFFETT, 2013).

Configura-se como fã, atualmente, aquela/e que se dedica a uma obra ou objeto. Esse objeto é posto numa relação codependente, em que fã precisa de um objeto de adoração e, ao mesmo tempo, o objeto precisa de determinadas mídias para angariar mais fãs e possuir maior reconhecimento. Tais mídias são alimentadas por conteúdos produzidos por fãs (MESQUITA, 2016, p. 29), o que confere certo poder ao *fandom*. Logo, é interessante pensar nessa codependência ainda que de uma forma distanciada, sendo que os/as produtores/as do objeto de adoração ou o objeto de adoração em si possuem autonomia para alterar a obra, se fazendo presente então a relação de poder, em que o objeto de adoração e produtores/as se encontram no topo de uma hierarquia (DUFFETT, 2013).

Tendo como foco os *fandoms* de animação nesta pesquisa, observamos a interação entre fãs e a proporção do poder de produção em que o *fandom* se encontra. As ações do *fandom* de animação continuam no contexto da cultura participativa, produzindo conteúdo a partir da obra original, propagando o objeto e unindo-se como comunidade em torno da obra. Membros desse grupo podem também criar novas formas de contribuir para o *fandom* como, por exemplo, tornar-se um(a) fansubber: aquela/e que legenda mídias audiovisuais da obra para outros idiomas, visando maior acessibilidade a outros públicos potenciais (URBANO, 2013). Além desses pontos, há a ligação afetiva entre fã, a animação e o *fandom*, em que as obras participam de momentos importantes na construção da identidade da/o fã, o que ajuda a reforçar engajamento e relação com o objeto e o grupo de pertencimento.

## Resultados e discussão

Após a análise das discussões realizadas nos grupos focais, pudemos dividir os dados coletados em seis grandes grupos que abordamos a seguir:

### 1. O impacto de *Steven Universo* quanto a identificações de gêneros, sexualidades ou transtornos mentais

Uma questão que se faz notar na animação *Steven Universo*, que foi dita nos dois grupos focais realizados, foi a leveza, a delicadeza, a humanidade e o carinho ao se abordar temas que até então nunca foram apresentados dessa forma, como gêneros e sexualidades:

O Steven dá uma baita mensagem que tudo dá pra resolver na conversa, no amor, toda essa mensagem e representatividade de sexualidade e de gênero (Beatriz<sup>1</sup>, grupo de fãs, 23 anos, não binária/o, assexual, Santa Catarina).

Sendo bem aceita nos dois grupos e na faixa etária de 18 a 24 anos, a animação é reverenciada pela abordagem de assuntos psicológicos e sociais ou das questões de gêneros e sexualidades.

Acaba que todo mundo é meio fã de *Steven Universo* porque além de abordar a sexualidade, gênero, política, doenças psicológicas, ele toca cada pessoa com o ponto que a pessoa precisa escutar no momento. Eu assisti ele [a animação] inteiro umas duas, três vezes e cada uma das vezes que eu assistia cada um dos episódios eu tinha uma interpretação diferente de algo que eu precisava escutar na época (Manuela, grupo de fãs, 19 anos, não binária/o, pansexual, Rio Grande do Sul).

Comparativamente, o grupo de não fãs citou mais frequentemente como o desenho tocava em assuntos tidos como complexos de

1 Os nomes utilizados são ficcionais a fim de que a identidade de pessoas que colaboraram com a pesquisa seja mantida em anonimato.

maneira que não sejam tabus ou problemáticos, como nesse comentário a seguir:

Lá [na animação Steven Universo] é tudo natural, você é você e tá tudo bem com isso. Em outros episódios que eu já vi, cada pessoa é de um jeito, tem uma forma e tá tudo bem. Acho que a maioria dos outros desenhos, pegando os mais antigos e os que estamos acostumados, era todo mundo padronizado, o que é ser isso ou o que é ser aquilo. Mas aqui chega a galera, e tem pessoas que são fusão e outras que não são e assim, tudo bem e tudo ok (Carla, grupo de não fãs, 24 anos, mulher cis, lésbica, Minas Gerais).

Sobre isso, a principal diferença na fala dos grupos foi a identificação para entender o que eram enquanto sujeitos. O grupo de fãs se vê mais na animação e entende de modo mais íntimo e profundo sobre as discussões que a série propõe por desenvolver laços emocionais fortes com ela. Já o grupo de não fãs demonstra essa falta de identificação em animações desde o tempo da infância e expõe as problemáticas que a falta de identificação pode gerar.

## 2. O *double coding* na interpretação

No desenrolar da discussão, houve, nos dois grupos, vários apontamentos quanto à interpretação do que era apresentado nas animações. Nesse ponto, foram mencionadas metáforas sobre gêneros e sexualidades, bem como assuntos que deixavam certos questionamentos “no ar” e aberturas para significações. A presença do *double coding* na fala dos/as participantes ficou evidente para nós, como no momento em que Alice diz sobre a diferente interpretação do mesmo objeto por diferentes idades:

[O]utros filmes que eu gosto muito são os da Pixar. Eles são maravilhosos no que se propõem. Eles trazem aquela coisa da infantilidade, aquilo mais da criança mesmo, as cores e tudo. Mas tem as mensagens muito bem colocadas, muito bonitas, muito bem pontuadas, algumas mais subjetivas e outras ali estampadas na sua cara e se você tiver uma idade mais avançada, for adulto ou não for criança, com certeza você vai entender e aquilo com certeza vai se encaixar de alguma maneira na sua vida. E eu gosto muito dos

filmes da Pixar por causa disso (Alice, grupo de fãs, 22 anos, mulher cis, bissexual, Ceará).

Os/as participantes concluíram que usualmente, quando havia personagens não heterossexuais nas animações, eles/as raramente eram declaradamente não heterossexuais ou não cisgêneros. Contudo, o que era deixado em aberto como interpretação antigamente, nos dias de hoje tem passado por mudanças, já que se tem reclamado pela existência de indivíduos não heterossexuais nas animações. O “deixar em aberto” foi definido pela participante Carla no grupo de não fãs, em que ela comenta sobre o chamado *queer coding* presente no/a personagem Ele, de *As Meninas Super Poderosas*:

[E] ainda em *As Meninas Super Poderosas*, tem uma coisa que o pessoal chama de *queer coding*, que é quando você não diz explicitamente que é [não heterossexual], mas o personagem tem tudo para ser, que é o Ele (Carla, grupo de não fãs, 24 anos, mulher cis, lésbica, Minas Gerais).

### 3. A percepção infantil sobre sexualidades e gêneros na animação

Outra questão abordada nas discussões foi a percepção dos/as participantes dos grupos focais sobre as animações que assistiam na sua infância, levando em conta assuntos envolvendo sexualidades e/ou gêneros. Os dois grupos trouxeram exemplos de desenhos que regravam as possibilidades de vivências, como as limitações das liberdades femininas e a inferiorização de personagens lidos como não heterossexuais.

Também se comentou que, havendo a presença de personagens que supostamente eram não heterossexuais ou não cisgêneros, existia uma negatividade nessa representação, como no exemplo a seguir de Carla, do grupo de não fãs. Certos/as personagens antagonistas possuíam características lidas como não heterossexuais ou não cisgêneros, fazendo uma associação direta ao caráter de um(a) personagem e seu desejo/identidade de gênero, o que pode interferir na percepção infantil sobre corpos vistos como diferentes.

Eu sempre percebi isso desde criança. Como eu disse, eu não sabia que existiam certas possibilidades, mas eu já entendia mais ou menos que ele poderia ter, só

que eu acho que no caso do Ele [de As Meninas Super Poderosas], como em muitos outros desenhos, é para o lado ruim. Que ser desse jeito é ser o vilão e isso acontece em muitos outros. Tinha essa visão que isso era [algo] ruim. Eu tinha um tio na família também que era marginalizado pelas pessoas, digamos assim, e ele me lembrava do Ele e, quando as pessoas iam falar mal dele, eu já entendia que tinha algo a ver. Então aquilo era ser [uma pessoa] ruim (Carla, grupo de não fãs, 24 anos, mulher cis, lésbica, Minas Gerais).

A percepção infantil não deve ser menosprezada, já que não pode ser lida superficialmente como ingênua. Como no exemplo de Carla, a animação pode restringir laços e afetar interações sociais por negatização de um coletivo de pessoas. Nos grupos, a percepção infantil é forte e memorável, as lembranças boas e ruins se mantêm até a maioria e, por isso, a criação de personagens que representam bem sujeitos LGBTQIA+<sup>2</sup> é necessária para o incentivo à pluralidade, às diferenças e, principalmente, à liberdade.

#### 4. O entender dos gêneros e das sexualidades por uma lógica *queer*

Sobre o contexto *queer*, muitos pontos referenciam o tema, mesmo sem defini-lo. Em algumas falas, questões sobre categorização identitária, (in)definições de sexualidades/gêneros e ideias de liberdade e transição foram trazidas. Esses pontos foram associados tanto a momentos pessoais quanto com exemplos em animações. *Steven Universo* mostrou-se como base para os argumentos nos dois grupos, como no exemplo de Manuela, participante-fã que, falando sobre a fusão dos/as personagens, fez apontamentos *queer*:

Principalmente a questão de gênero, eles [Connie e Steven] sabem que são bons separados, mas eles gostam de estar juntos. Eles preferem e se sentem bem ao estar juntos e certas coisas acabam não incomodando eles, como o gênero. Eles não se importam, como o Steven não se importa de abrir mão da masculinidade e a Connie não se importa de abrir mão da

<sup>2</sup> Grupo formado por pessoas lésbicas, *gays*, bissexuais, trans, transexuais, travestis, *queer*, intersexo, assexuais e/ou de outra dissidência de sexo, gênero e/ou sexualidade.

feminilidade. E esse gênero neutro que vai para além de uma definição foi mais importante, porque muitas pessoas não se encaixam nessas definições (Manuela, grupo de fãs, 19 anos, não binária/o, pansexual, Rio Grande do Sul).

Já no grupo de não fãs, dimensões *queer* surgiram numa discussão sobre as memórias da infância e as interações nessa etapa da vida. Alberto inicialmente fala de quando sentia desejo por um(a) personagem que, pelos moldes normativos, não deveria desejar. Essa identificação por atração é apontada como diferente de outra: o reconhecimento de si a partir de um(a) personagem. Sobre isso, Alberto conta que havia uma falta de identificação, pois não via a presença de uma figura que caracterizava a possibilidade do não binarismo. A pessoa não binária não adere à dicotomia de gêneros adotada pela sociedade, no qual um ser pode existir sendo homem ou mulher.

Nos dois grupos, abordaram-se discussões *queer*, ainda que os discursos e argumentações não tenham utilizado o termo. “Diferente”, “estranho” e “experiência” foram palavras usadas pelos/as participantes de ambos grupos na tentativa de explicar sobre a liberdade de expressões e a aversão à categorização obrigatória, o que se aproxima do que é tido como *queer* (MISKOLCI, 2012).

## 5. Uma nova perspectiva de identificação

Em ambos os grupos focais, perguntamos se existia identificação com algum(a) personagem de animação em qualquer nível. Apesar de pontos sobre personalidade ou aparência serem expostos, as/os interlocutoras/es de pesquisa relataram a falta de personagens que pudessem causar identificação numa perspectiva de sexualidades e/ou gêneros. Sobre isso, há convergência entre os grupos que expressaram que em sua infância havia poucos/as ou nenhum(a) personagens em que pudessem se ver, sentir identificação de forma positiva ou, até mesmo, negativa, como já expresse anteriormente. Como dito por Carla:

[E]u acho que eu sempre associei que certas coisas eram dos meninos então, tipo, pra eu gostar dessas coisas, na minha cabeça, eu teria de ser um menino. Max Stell era o que eu queria ser, queria ser o Max Steel, [...] eu acho que minha identificação era o

MaxStell mesmo. Por conta disso, a ideia que eu tinha que pra gostar daquelas coisas eu teria de ser ele, eu não poderia ser a Carla para gostar dessas coisas (Carla, grupo de não fãs, 24 anos, mulher cis, lésbica, Minas Gerais).

Esse é um acontecimento que nos permite perceber que as mudanças na sociedade afetam as animações, que refletem uma sociedade mais equânime, justa e com diferenças. Exemplos como esses evidenciam transformações em problemáticas relatadas por participantes, que não conseguiam se identificar com personagens em suas infâncias por não haver semelhanças, sejam elas de religiões, raças, gêneros, sexualidades ou corporais. A identificação apresentou-se como necessária pelos grupos, o que aos poucos se mostra cada vez mais real, como no que foi dito por Alice:

[E]u tenho uma visão completamente diferente dos desenhos de hoje em dia, inclusive algumas coisas muito simples que você acha que hoje em dia os desenhos são muito politizados e tem uma voz ativa em certos assuntos. Mas por exemplo, “A Mansão Foster Para Amigos Imaginários era um desenho que trazia PcD’s, pessoas com deficiência, e a gente nem percebia. Então realmente é a visão que você tem agora é a que tínhamos antes. Isso até ajuda a você aceitar e entender certos assuntos de outra maneira (Alice, grupo de fãs, 22 anos, mulher cis, bissexual, Ceará).

Esses novos processos de ressignificação e identificação de/com personagens animados/as têm dado maior visibilidade à existência de grupos outrora marginalizados.

## 6. Stevonnie, indefinição por (in)definição

Levando em conta que a composição dos grupos focais foi feita para que participassem somente pessoas LGBTQIA+, as discussões sobre a/o personagem Stevonnie resultaram em efervescentes questionamentos em ambos os grupos. As opiniões sobre a/o personagem, que é uma fusão composta de Steven e Connie, divergiram sobre suas sexualidades e seus gêneros. Novamente é percebido uma *dimensão* queer nos discursos dos/as participantes, ainda que no grupo de fãs essa percepção tenha se mostrado mais evidente. O alto engajamento

do *fandom* com a animação demonstra gerar mais entradas interpretativas quanto ao que há de *queer* em *Steven Universo*.

[E]u acabo não considerando a Stevonnie, apesar de usar o termo “a Stevonnie”, em um gênero específico até porque, [...] acredito que ela não tenha um gênero definido. Por mais que ela tenha uma aparência mais “feminina”, não sei o nome desse gênero, sendo um não gênero. [...] Mas a Stevonnie, que é a fusão, a pessoa diferente, eu não consigo encaixá-la também em nenhuma sexualidade porque ela não aparenta se interessar pelo menino ou por alguma outra menina (Alice, grupo de fãs, 22 anos, mulher cis, bissexual, Ceará).

As (in)definições continuam passando pelo que Stevonnie é quanto aos seus desejos. No grupo de não fãs, Stevonnie foi descrita como bissexual ou assexual. A bissexualidade é entendida como a atração sexual e afetiva pelos dois gêneros socialmente firmados, homem e mulher, e a assexualidade é tida como a pouca ou inexistente atração ou afeição ligada às práticas sexuais por qualquer gênero que seja.

Caracterizada como uma experiência durante o episódio exibido, Stevonnie recebeu muita admiração dos grupos. Ser aberta a interpretações é uma proposta da autora, Rebecca Sugar, o que é percebido por fãs e não fãs. Definida pela indefinição, a personagem desponta como um exemplo *queer*, já que suas características são variáveis, sua personalidade é mutável e é uma experiência que vive na transição.

## Considerações finais

De forma geral, comparativamente, percebemos similaridades e divergências entre os grupos, que são constituídas nas diferenças de suas experiências com relação ao objeto empírico. Em ambos os grupos, houve relatos de experiências quanto ao consumo de animação, a dificuldade de identificação direta com personagens na infância e a sinalização de que isso tem mudado na contemporaneidade. Quanto à *Steven Universo*, tanto Stevonnie quanto outras/os personagens despertam opiniões positivas e favoráveis, com destaque à vivência de modos de ser não heterossexuais e não cisgêneros que a série dá a ver.

Ser do *fandom* tornou o grupo mais ativamente atento a sinais entregues pela animação, por existir uma maior abrangência de conhecimento da série para além do momento da apreciação. Logo,

para a pesquisa, pudemos perceber que os/as fãs estão abertos/as e animados/as para novas discussões e teorizações envolvendo o objeto. No contexto de interpretação da temática *queer* na animação, o grupo de *fandom* pode se aprofundou mais nas discussões, uma vez que existe maior ligação afetiva com o objeto.

Esta pesquisa, resultado de um trabalho de conclusão de curso, pretende colaborar para que outros estudos sobre as temáticas de gêneros e sexualidades sejam feitos, para que as liberdades de vivências sejam reforçadas e incentivadas, para que investigações sobre a intersecção entre animação e estudos *queer* sejam estimuladas.

## Referências

ABREU, Nelsio Rodrigues de; BALDANZA, Renata Francisco; GONDIM, Sônia Maria Guedes. Os grupos focais on-line: das reflexões conceituais à aplicação em ambiente virtual. *Revista de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação*, v. 6, n. 1, p. 5-24, 2009.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. *Gênero: uma perspectiva global*. 3ª ed. São Paulo: nVersos, 2015.

DUFFETT, Mark. *Understanding fandom: an introduction to the study of media fan culture*. New York: Bloomsbury Publishing Plc, 2013.

GONDIM, Sônia Maria Guedes. Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: desafios metodológicos. *Paidéia*, v. 12, n. 24, p. 149-161, 2003.

GOMES, Luciana Andrade; SANTOS, Laura Torres. O double coding na animação: a construção do desenho animado contemporâneo para adultos e crianças. *Inovcom*, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 74-81, jun./2007. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/inovcom/article/view/345>. Acesso em: 14 mai. 2021.

LOURO, Guacira Lopes. *Um Corpo Estranho: Ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MESQUITA, Arthur Guedes. “A *Globo shippa* muito *Clanessa*”: A configuração do fandom *Clanessa* na dinâmica transmídia do *BBB14*. Orientador: Carlos Frederico de Brito d’Andréa. 2016. 103 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Comunicação Horizonte, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUBD-A9ZPBF#:~:text=Na%2014%C2%AA%20edi%C3%A7%C3%A3o%20do%20programa,uma%20comunidade%20com%20caracter%C3%ADsticas%20pr%C3%B3prias>. Acesso em: 24 jun. 2020.

MISKOLCI, Richard. *Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças*. 3ª ed. [S.L.]: Autêntica, 2012.

SANTOS, Tiago Eugenio dos. *A animação estereoscópica: relações entre a tecnologia audiovisual e a percepção da profundidade*. Orientador: Leonardo Antônio de Andrade. 2014. 139 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5618?show=full>. Acesso em: 26 ago. 2020.

URBANO, Krystal Cortez Luz. *Legendar e distribuir: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais*. Orientador: Afonso de Albuquerque. 2013. 174 f. Dissertação (O Curso de PósGraduação em Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, Niteroi, 2013. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/13951>. Acesso em: 20 ago. 2020

VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. *Fábrica de personagens: a escritura dos desenhos animados de Hanna-Barbera*. *Intercom*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 1-1, mai./2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-0107-1.pdf>. Acesso em: 29 out. 2020.