

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

MILENA COUTINHO CORREIA

**DESIGN DE PERSONAGEM E A REPRESENTATIVIDADE FEMININA E
LGBTQIA+ NOS DESENHOS ANIMADOS: ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE
“*SHE-RA* E AS PRINCESAS DO PODER”**

CURITIBA

2022

MILENA COUTINHO CORREIA

**DESIGN DE PERSONAGEM E A REPRESENTATIVIDADE
FEMININA E LGBTQIA+ NOS DESENHOS ANIMADOS:
ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE “SHE-RA E AS
PRINCESAS DO PODER”**

**Character design and female and LGBTQIA+ representativeness in cartoons:
analysis of “She-Ra and the Princesses of Power’s” characters**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.^a Dra. Silmara Simone Takazaki

CURITIBA

2022



4.0 Internacional

Este trabalho está licenciado sob [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

MILENA COUTINHO CORREIA

**DESIGN DE PERSONAGEM E A REPRESENTATIVIDADE FEMININA E
LGBTQIA+ NOS DESENHOS ANIMADOS: ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE
“SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do
Curso de Tecnologia em Design Gráfico da
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
(UTFPR).

Data de aprovação: 8 de dezembro de 2022

Silmara Simone Takazaki
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Liber Eugenio Paz
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Marcelo Abilio Publio
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

CURITIBA

2022

Dedico este trabalho aos meus dois avôs, que
partiram, mas estarão olhando por mim e
eternamente em meu coração.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Prof. Dra. Silmara Simone Takazaki, pelas correções e ensinamentos que me direcionaram neste trabalho.

Aos meus pais, que nunca mediram esforços em me incentivar e para me proporcionar um ensino de qualidade durante minha jornada acadêmica. Também à minha irmã, pelo companheirismo e apoio durante todo o percurso até aqui.

Gostaria de deixar meu reconhecimento também à minha psicóloga, que me guiou através meus momentos mais baixos, permitindo-me juntar forças para seguir em frente nesse desafio.

RESUMO

Nesse projeto de pesquisa será apresentado uma revisão teórica, seguida de análises, para perceber como a diversidade e representatividade feminina e LGBTQIA+ foram contempladas no design de personagens da série animada “*She-Ra e as Princesas do Poder*” (2018 – 2020). Assim o problema deste estudo está focado nos desenhos animados e sua influência, por fazerem parte do cotidiano das pessoas, os acompanhando da infância ao decorrer da vida. Para tanto, apresenta como objetivo geral analisar a representatividade feminina e LGBTQIA+ no design de personagens no desenho animado “*She-Ra e as Princesas do Poder*”. Na sequência há o desenvolvimento dos objetivos específicos, visando uma conclusão para a pesquisa, esses objetivos sendo: pesquisar sobre como a representatividade feminina e LGBTQIA+ é apresentada na animação; explicar algumas ferramentas, funções e pilares do design de personagens; contextualizar a animação “*She-Ra e as Princesas do Poder*”; e por fim analisar o design de alguns personagens de “*She-Ra e as Princesas do Poder*”. Quanto à metodologia utilizada para atingir o estudo proposto optou-se pela pesquisa bibliográfica, buscada em obras específicas da área em estudo assim como sites e vídeos, além de ferramentas de análise de Manuela Penafria.

Palavras-chave: Desenho Animados. Representatividade. Mulheres. LGBT. Design de personagens.

ABSTRACT

In this research project, a theoretical review will be presented, followed by analysis, to understand how the diversity and representation of women and LGBTQIA+ were contemplated in the character design of the animated series "She-Ra and the Princesses of Power" (2018 - 2020). Thus, the problem of this study is focused on cartoons and their influence, as they are part of people's daily lives, accompanying them from childhood throughout life. Therefore, it presents as general objective to analyse the female and LGBTQIA+ representation in the character design in the cartoon "She-Ra and the Princesses of Power". Following, there is the development of specific objectives, aiming at a conclusion for the research, these objectives being: research on how female and LGBTQIA+ representation is presented in animation; explain some tools, functions and pillars of character design; contextualize the animation "She-Ra and the Princesses of Power"; and finally to analyze the design of some characters from "She-Ra and the Princesses of Power". As for the methodology used to achieve the proposed study, we opted for bibliographic research, sought specific works of the area under study as well as websites and videos, as well as analysis tools by Manuela Penafria.

Keywords: Cartoons. Representativeness. Women. LGBT. Character design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Figuras Femininas em Manual da Animação	26
Figura 2 - Ações Femininas X Masculinas em Manual de Animação	27
Figura 3 - Caminhar Feminino X Masculino em Manual da Animação	27
Figura 4 - Tirinha com piada machista	28
Figura 5 - Personagens masculino da Disney/Pixar	29
Figura 6 - Personagens Femininas da Disney/Pixar	30
Figura 7 - Kim Possible, Três Espiãs Demais, W.i.t.c.h e O Clube das Winx.....	31
Figura 8 - Korra, personagens de Steven Universo e princesas de Hora de Aventura	32
Figura 9 - Personagens de Red: Crescer é uma Fera (2022)	32
Figura 10 - Pernalonga com vestes femininas	34
Figura 11 - Patolino com vestes femininas.....	35
Figura 12 - Pica-pau com vestes femininas	35
Figura 13 - Tweet de RuPaul sobre o Pernalonga	36
Figura 14 - Ele, Úrsula, Scar e Jafar	38
Figura 15 - Haruka e Michiru, casal sáfico de Sailor Moon	40
Figura 16 - Beijo entre Marceline e Princesa Jujuba no episódio final	43
Figura 17 - Post da Dreamworks em comemoração ao mês do orgulho LGBTQ+ ...	44
Figura 18 - Silhuetas de Personagens Animados	49
Figura 19 - Personagens Quadrados	49
Figura 20 - Personagens redondos	50
Figura 21 - Personagens Triangulares	51
Figura 22 - Tribo da Água	52
Figura 23 - Personagens com as cores amarela, verde, vermelho e azul.....	53
Figura 24 - Paletas de Cores de Personagens Famosos.....	54
Figura 25 - Personagem de Klaus.....	55
Figura 26 - Proporções da Personagem de Klaus.....	56
Figura 27 - Lista de Prêmios e Nomeações de “She-Ra e as Princesas do Poder” ..	58
Figura 28 - Personagens de “She-Ra e as Princesa do Poder”	60
Figura 29 - Tweets com reclamações 1	60
Figura 30 - Tweets com reclamações 2	61
Figura 31 - Tweets com reclamações 3	61
Figura 32 - Fã defende o novo design de personagem.....	62
Figura 33 - <i>Fanart</i> de Renata Nolasco em defesa ao novo design de personagem..	62
Figura 34 - Adora levanta a espada para se transformar em She-Ra.....	64
Figura 35 - Adora se transforma em She-Ra.....	64
Figura 36 - Princesas e Aliados na Batalha de Bright Moon	66
Figura 37 - Scorpia e Catra como par no Baile	67
Figura 38 - Bow em um abraço com seus Pais e Amigas	68

Figura 39 - Rainha Angella e Adora antes do sacrifício	69
Figura 40 - Hordak e Entrapta	70
Figura 41 - Coroação de Glimmer	71
Figura 42 - Double Trouble em sua forma sem transformação	71
Figura 43 - Horde Prime dá as boas-vindas a Glimmer e Catra	72
Figura 44 - Spinnerella com o chip controlador no pescoço	73
Figura 45 - Catra e Adora se beijam	74
Figura 46 - Adora e Catra juntas enquanto o planeta se recupera	75
Figura 47 - Silhuetas de personagens de <i>She-Ra</i> 1985	77
Figura 48 - Silhuetas de personagens de <i>She-Ra</i> 2018	77
Figura 49 - Frosta, Mermista, Rei Micah e Castaspella (pai e tia de Glimmer)	78
Figura 50 - Perfuma, Scorpia, Spinnerella e Glimmer	78
Figura 51 - Personagens femininas sendo expressivas	80
Figura 52 - Formação Final da Rebelião	81
Figura 53 - Lance e George	83
Figura 54 - Jewelstar	83
Figura 55 - Huntara flertando com uma mulher	83
Figura 56 - Jacob Tobia sobre dublar Double Trouble	85
Figura 57 - Rainha Angella reconhece She-Ra	87
Figura 58 - Adora comenta sobre sua culpa 01	87
Figura 59 - Adora comenta sobre sua culpa 02	88
Figura 60 - Adora comenta sobre sua culpa 03	88
Figura 61 - Adora comenta sobre sua culpa 04	88
Figura 62 - Madame Razz e Adora	90
Figura 63 - Mara fala para Adora que ela merece o amor	91
Figura 64 - Nova She-Ra resgata Catra	92
Figura 65 - Dança lenta de Catra e Adora	94
Figura 66 - Design de Adora	95
Figura 67 - Adora da versão de 1985	96
Figura 68 - Tweet de Noelle Stevenson sobre o design de Adora	96
Figura 69 - Comparação dos designs de She-Ra	97
Figura 70 - Transformação do cabelo de She-Ra	98
Figura 71 - Paleta de Cores da She-Ra	99
Figura 72 - Detalhes da nova transformação de She-Ra	100
Figura 73 - Shadow Weaver ameaça Catra	103
Figura 74 - Catra pede espaço pessoal para Scorpia	104
Figura 75 - Catra sobre não se importar com o mundo 1	106
Figura 76 - Catra sobre não se importar com o mundo 2	106
Figura 77 - Catra sobre não se importar com o mundo 3	106
Figura 78 - Catra sobre não se importar com o mundo 4	107
Figura 79 - Catra se declara para Adora	108

Figura 80 - Catra sobre ninguém se importar com ela	109
Figura 81 - Catra, versão de 1985.....	111
Figura 82 - Primeiro Design de Catra SPOP	112
Figura 83 - Model Sheet do Segundo Design Catra SPOP	113
Figura 84 - Terceiro Design Catra SPOP	113
Figura 85 - Cabelos de Catra	114
Figura 86 - Designs de Catra e suas paletas de cores.....	115
Figura 87 - <i>Fanarts</i> e <i>Cosplays</i> de Catra	116
Figura 88 - Glimmer de 1985 flertando.....	117
Figura 89 - Nova Glimmer	118
Figura 90 - Glimmer ataca Adora verbalmente pela morte da mãe	120
Figura 91 - Design Novo x Antigo.....	122
Figura 92 - Glimmer usando magia	123
Figura 93 - Primeiro design da Glimmer.....	124
Figura 94 - Model sheet do segundo visual da Glimmer	124
Figura 95 - Paleta de cores do segundo design da Glimmer	125
Figura 96 - Expressões de Glimmer.....	126
Figura 97 - Rainha Angella.....	127
Figura 98 - Bow e Glimmer dividem os brincos da Rainha Angella	128
Figura 99 - Design Scorpia.....	129
Figura 100 - Casal Netossa e Spinnerella	130
Figura 101 - <i>Model Sheet</i> de Double Trouble.....	131
Gráfico 1 - Representação explícita x implícita no decorrer dos anos.....	41
Gráfico 2 - Porcentagem de filmes inclusivos LGBTQ que passaram no teste Vito Russo, por ano	42
Gráfico 3 - Representatividade de gênero em séries animadas infantis	46
Gráfico 4 - Orientação sexual em séries animadas infantis	47

LISTA DE SIGLAS

AIDS	Sigla em inglês para Síndrome de Imunodeficiência Adquirida (SIDA)
BBC	British Broadcasting Corporation (Corporação Britânica de Radiodifusão)
EUA	Estados Unidos da América
HIV	Vírus da Imunodeficiência Humana
LGB	Lésbicas, gays e bissexuais
LGBT	Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais e transgêneros
LGBTI+	Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais e transgêneros, <i>queer</i> e qualquer outra possibilidade de identidade gênero e/ou orientação sexual
LGBTQ+	Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais e transgêneros, <i>queer</i> e qualquer outra possibilidade de identidade gênero e/ou orientação sexual
LGBTQIA	Lésbicas, gay, bissexuais, transexuais e transgêneros, <i>queer</i> e qualquer outra possibilidade de identidade gênero e/ou orientação sexual
POC	People of Color (Pessoas de Cor)
SPOP	She-Ra and the Princesses of Power (She-Ra e as Princesas do Poder)
TPB	Transtorno de Personalidade Borderline

LISTA DE ACRÔNIMOS

GLAAD	Gay & Lesbian Alliance Against Defamation (Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação)
-------	--

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 PROBLEMA	13
1.2 OBJETIVO GERAL	14
1.2.1 Objetivos Específicos	14
1.3 JUSTIFICATIVA	15
1.4 METODOLOGIA	17
2 REPRESENTATIVIDADE	18
2.1 REPRESENTATIVIDADE FEMININA NA ANIMAÇÃO	20
2.2 REPRESENTATIVIDADE LGBTQIA+ NA ANIMAÇÃO	33
3 DESIGN DE PERSONAGEM	48
3.1 SILHUETA	48
3.2 PALETA DE CORES	51
3.3 EXAGERO	54
4 SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER	57
4.1 A HISTÓRIA	63
4.2 ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE “SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER”	75
4.2.1 Adora e a Princesa do Poder: She-Ra	86
4.2.2 Catra	102
4.2.3 Glimmer	117
4.2.4 Outros personagens	128
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	132
REFERÊNCIAS	135

1 INTRODUÇÃO

Nesse trabalho busca-se através de pesquisa teórica e análises, perceber como a diversidade e representatividade foram contempladas no design de personagens da série animada “She-Ra e as Princesas do Poder” (2018 – 2020).

1.1 PROBLEMA

Desenhos animados fazem parte do cotidiano das pessoas, os acompanhando da infância ao decorrer da vida. De acordo com a pesquisa realizada pela organização Common Sense Media, dos 57 minutos diários passado em frente à televisão, só nos EUA, as crianças gastam cerca de 32% assistindo programas gravados e outros 10,5% programas baixados ou por *streaming* (SABINO, 2017). Em uma matéria, a British Broadcasting Corporation – BBC aponta que o tempo passado em frente às telas por crianças e adolescentes mais que duplicou nos últimos 20 anos, passando de três horas diárias em 1995 a seis horas e meia em 2015 (WAKEFIELD, 2015).

A quantidade de tempo que as crianças passam grudadas em uma tela aumentou drasticamente nos últimos 20 anos, sugere um novo relatório. Crianças de cinco a 16 anos passam em média seis horas e meia por dia na frente de uma tela, em comparação com cerca de três horas em 1995, de acordo com a empresa de pesquisa Childwise. Os meninos adolescentes passam mais tempo, com uma média de oito horas. Meninas de oito anos gastam menos tempo – três horas e meia, de acordo com o estudo. O tempo de tela é composto pelo tempo gasto assistindo TV, jogando videogames, usando celular, computador ou *tablet*. (WAKEFIELD, 2015, *Online*, tradução nossa).¹

Nesse panorama, programas que mostram diversidade para além de branca cis-heteronormativa em seus personagens vêm ganhando destaque. “Steven Universo” (2013 – 2019), desenho do Cartoon Network, que conta com personagens LGBTQIA+, não brancos e representatividade feminina, na estreia de sua 5ª

¹ *The amount of time children spend glued to a screen has risen dramatically in the last 20 years, a new report suggests. Children aged five to 16 spend an average of six and a half hours a day in front of a screen compared with around three hours in 1995, according to market research firm Childwise. Teenaged boys spend the longest, with an average of eight hours. Eight-year-old girls spend the least – three-and-a-half hours, according to the study. Screen time is made up of time spent watching TV, playing games consoles, using a mobile, computer or tablet.*

temporada ocupou dois lugares no Top 15 das transmissões de TV a cabo em maio de 2017, mostrando sua popularidade não só entre o público infantil, mas adultos também (METCALF, 2017).

Da percepção desse contexto, surgiu a ideia dessa pesquisa, a fim de entender como se dá a construção de recepção positiva de alguns desenhos em relação a outros, levantou-se o questionamento de como o design, mais precisamente de personagens, influencia na representatividade de um desenho animado. A fim de tornar a pesquisa eficaz, optou-se por analisar o desenho “*She-Ra e as Princesas do Poder*” (2018 – 2020), que além de dispor de uma taxa de aprovação de 87% na Netflix (plataforma responsável pela distribuição do desenho), se trata de um caso de sucesso no que diz respeito a representatividade, como mostra suas indicações em 2019 e 2020 e vitória em 2021 ao prêmio GLAAD *Media Award for Outstanding Kids e Family* (Melhor Programa Infantil e para a Família), prêmio concedido pela GLAAD (Gay & Lesbian Alliance Against Defamation / Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação), da qual se discutirá mais a frente, às melhores séries de televisão voltados para o público jovem LGBTQIA+. Essa escolha torna possível ainda, se necessário para a análise, realizar uma comparação direta com sua primeira versão de 1985, “*She-Ra: A Princesa do Poder*”.

1.2 OBJETIVO GERAL

Analisar a representatividade feminina e LGBTQIA+ no design de personagens no desenho animado “*She-Ra e as Princesas do Poder*”.

1.2.1 Objetivos Específicos

- Pesquisar sobre como a representatividade feminina e LGBTQIA+ é apresentada na animação.
- Explicar algumas ferramentas, funções e pilares do design de personagens;
- Contextualizar a animação “*She-Ra e as Princesas do Poder*”;
- Analisar o design de alguns personagens de “*She-Ra e as Princesas do Poder*”.

1.3 JUSTIFICATIVA

Em meio a diversas formas de entretenimento, é importante entender quão significativo é o papel da representatividade, buscar compreender como ela se manifesta e como influencia o meio no qual se apresenta. Em uma reportagem do jornal Extra, percebe-se o caso de Renato Siqueira de Castro, jovem brasileiro negro, que em 2018 decidiu voltar a frequentar a escola depois de um ano afastado após assistir ao filme “Pantera Negra” (2018), em entrevista ao site, o garoto conta um pouco de sua experiência após assistir ao filme do super-herói negro da Marvel. Percebe-se nele, a influência que uma representação correta pode exercer sobre o indivíduo (EXTRA, 2018).

Foi o Pantera Negra que me fez voltar a estudar. Sem a escola eu não consigo nada. Parei e pensei: Pô, melhor eu voltar a estudar [...]. Pensei nisso quando vi o Pantera Negra ter que virar rei depois que o pai morreu. Ele achou que não ia conseguir. Mas ele tinha estudo e conseguiu. (EXTRA, 2018, *Online*)

Outro caso semelhante que pode ser citado é o de Maria Alice, uma criança negra que ficou conhecida por um vídeo na internet em que dizia ‘olha o meu cabelo’, ao apontar para a apresentadora Maju Coutinho na tela da televisão. A, na época, comandante do Jornal Hoje, mulher e negra, em entrevista à Folha de São Paulo ressaltou que ver crianças como Maria assumindo seus cabelos naturais e se sentindo representadas faz com que a jornada dela até ali tenha valido a pena. E que fez falta para ela esse tipo de representação quando pequena (FOLHA DE S.PAULO, 2019).

Esses são só alguns exemplos de como a representatividade é importante na formação do ser humano. É muito mais fácil tornar-se aquilo que vemos, aquilo que tem forma, nome e cor, é ainda mais fácil quando essa imagem se torna frequente, ajuda na criação de uma sensação de pertencimento. “As imagens sociais ajudam a construir através da cultura um imaginário na sociedade, mas que não deixam de refletir um cenário já posto, percebido na mídia, nas relações de poder e estruturas sociais” (REY, 2019, p.46).

Nossas identidades são, em resumo, formadas culturalmente. Isto, de todo modo, é o que significa dizer que devemos pensar as identidades sociais como construídas no interior de representação, através de cultura, não fora delas. (HALL, 1997, *apud* REY, 2019, p.46).

Em outras palavras, o que se assiste, influencia sim, na percepção de mundo e de si, especialmente em crianças e adolescentes, podendo assim gerar mudanças de comportamento. Enquanto assistem desenhos animados, o que quer que seja, vai sendo aprendido e incorporado pela criança que passa assim a imitar e reger o modo como socializa com os outros e com o mundo de acordo com isso (OYERO; OYESOMI, 2014). Esse impacto pode ser tensionado positiva ou negativamente, quando dados mostram que só no Brasil, em levantamento feito pelo Observatório de Mortes Violentas de LGBTQI+ no Brasil, de janeiro a agosto de 2021, 207 pessoas de população LGBTQI+ foram assassinadas ou se suicidaram em decorrência de crimes de ódio (OBSERVATÓRIO DE MORTES E VIOLÊNCIAS LGBTQI+ NO BRASIL, 2021). Quanto aos “negros são 79,1% das vítimas de intervenções policiais que resultam em morte” (MORELLO, 2020). E “em meio ao isolamento social, o Brasil contabilizou 1.350 casos de feminicídio em 2020 – um a cada seis horas e meia, segundo o Fórum Brasileiro de Segurança Pública” (CORREIO BRAZILIENSE, 2021). É evidente o quão necessário se faz apresentar modelos positivos nos desenhos animados de diversidade.

“A ligação que as crianças desenvolvem com os personagens de TV é semelhante aos relacionamentos que as crianças costumavam ter como partes de uma família estendida dentro de uma tribo ou um clã” (COLE & LEETS, 1999, *apud* COHEM ZILKA; ROMI, 2018. p.49, tradução nossa).²

Ou seja, personagens bem desenvolvidos e caracterizados trarão consigo uma identificação benéfica e visão otimista em quem assiste, é nesse âmbito que entra o papel do design de personagem, quando feito de forma apropriada pode evitar casos que ao invés de afinidade e reconhecimento, os personagens apresentados gerem repulsa e reforcem estereótipos negativos.

² *The attachments that children develop for TV characters are similar to the relationships children used to have as part of an extended family within a tribe or a clan. (Cole & Leets, 1999).*

Como Rebecca Sugar, criadora de Steven Universo, disse em entrevista para o jornal Insider “ Se você só pode existir como um vilão, quero dizer, é uma coisa muito pesada para ser exposto quando criança” (FRISON, 2020, *Online*).

Um design de personagem bem feito gera empatia e representatividade firme e efetiva, ao realizar esse trabalho de análise de design de personagens do desenho animado “*She-Ra e as Princesas do Poder*”, espera-se assim entender melhor seus nuances e quais impactos ele acarreta ao tentar de forma afirmativa reparar esse déficit de uma diversidade bem apresentada em animações, e dessa forma servir como um possível guia e material referencial futuro para outras pesquisas e projetos.

1.4 METODOLOGIA

Essa pesquisa é de cunho qualitativo, já que “não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento de compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.” (SILVEIRA; GERHARDT, 2009. p. 31, *apud* SILVA; FIGUEIREDO; LIMA, 2018, p.3). Nesse caso, entender quais as implicações sofridas pela representatividade através do design de personagens em “*She-Ra e as Princesas do Poder*”

Para isso, fez-se uma pesquisa bibliográfica de texto, artigos e livros que contribuíssem em conceitos e fundamentação teórica com os temas abordados no decorrer da pesquisa (representatividade, design de personagens, animação, etc.). Em relação às ferramentas de análise, buscou-se base teórica nos estudos de Manuela Penafria, que procura trazer possíveis conceitos e metodologias para a análise de filmes, mas que podem ser adaptados para outras mídias audiovisuais, no caso desse trabalho, uma série animada.

Quanto à finalidade dessa pesquisa, pode-se afirmar que se trata de um estudo exploratório, pois propicia uma “visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato” (GIL, 1999. p. 43, *apud* SIL; FIGUEIREDO; LIMA, 2018, p.3). Na busca de uma melhor compreensão e visão acerca do assunto abordado.

2 REPRESENTATIVIDADE

Segundo Bobbio (1998) representatividade é a manifestação dos interesses de um grupo (seja partido, classe, movimento, nação) pela imagem de um representante, assim quem fala em nome da coletividade o faz para atender as exigências e necessidades dos representados. Representatividade é sobre subjetividade e identidade, de grupos e dos indivíduos que os compõem, em outras palavras, tem a ver não somente com a busca organizada de grupos minoritários pela garantia de seus direitos e existência, mas também a formação identitária daqueles que os forjam.

De acordo com Scott (2005), o caminho para normalização e efetiva aplicação da representatividade em sua diversidade é reconhecer a existência da diferença entre movimentos identitários e direitos individuais, e não a descartar, mas sim entender, identificar e manter esse equilíbrio entre diferença e igualdade.

Meu argumento tem sido o de que a tensão entre identidade de grupo e identidade individual não pode ser resolvida; ela é uma consequência das formas pelas quais a diferença é utilizada para organizar a vida social. Segue-se dessa observação que tentativas de fazer cumprir políticas que escolhem uma ou outra – grupos ou indivíduos – não são somente desaconselháveis, mas impossíveis de implementar. (SCOTT, 2005. p.22)

Nesse contexto percebe-se que, ao buscar diversidade, o sistema midiático acaba por cair no equívoco de representar os diferentes como iguais, e não como diferentes entre si também, dessa maneira não apenas apagam os indivíduos, mas também acabam por, diversas vezes, caindo em estereótipos prejudiciais à imagem dos grupos (esses que serão tratados posteriormente no trabalho). Em suma, acabam por prejudicar os dois lados que compõem a moeda representatividade, perpetuando desigualdades.

Isso acontece, pois, como apontado anteriormente, diferentes devem ser tratados diferente, o apagamento das diferenças não somente identitária como sociais e econômicas perpetua a desigualdade. As singularidades das pessoas como etnia, gênero, sexualidade, classe econômica e mesmo idade, as dividem em esferas que as distinguem dos demais, é nesse âmbito que nascem os grupos identitários, dessa diferença de tratamento entre o padrão e o não padrão, esse

último composto, majoritariamente, pelas chamadas minorias, termo aqui utilizados no sentido apresentado pelo sociólogo Mendes Chaves.

[Define-se minoria como] um grupo de pessoas que de algum modo e em algum setor das relações sociais se encontra numa situação de dependência ou desvantagem em relação a um grupo, “maioritário”, ambos integrando uma sociedade mais ampla. As minorias recebem quase sempre um tratamento discriminatório por parte da maioria. (MENDES CHAVES, 1971, p.149).

Portanto, ainda que a igualdade se fundamente em indivíduos, é possível afirmar que esses serão tratados conforme o grupo ao qual pertence. A solução, assim, se encontra no proposto por Joan Scott (2005) e já apresentado anteriormente, o reconhecimento entre direitos individuais e esferas identitárias, e ainda, o não apagamento de uma em detrimento da outra, mas sim a assimilação de seu entrelaçamento e codependência, a fim de entender onde se diferem, que se transformam e afetam seus arredores tanto positiva quanto negativamente.

Se identidades de grupos são um fato da existência social e se as possibilidades de identidades individuais repousam sobre elas tanto em sentido positivo quanto negativo, então não faz sentido tentar acabar com os grupos ou propositadamente ignorar sua existência em nome dos direitos dos indivíduos. Faz mais sentido perguntar como os processos de diferenciação social operam e desenvolver análises de igualdade e discriminação que tratem as identidades não como entidades eternas, mas como efeitos de processos políticos e sociais. [...] a identidade é um processo complexo e contingente suscetível a transformações. (SCOTT, 2005. p.29).

Com isso em mente, retoma-se a discussão da representatividade na mídia, como mostrar a diversidade de forma a contemplar tanto indivíduos quanto grupos identitários? Como já apresentado anteriormente nesta pesquisa, o processo de formação identitária e da subjetividade do indivíduo é fortemente influenciada pelo que ele consome, em especial crianças e adolescentes, principal alvo dos desenhos animados, fonte de mídia aqui discutida. É necessário, desse modo projetar exemplos de personagens que quebrem com estereótipos preconceituosos e perpetuam discursos de ódio, produzir personagens que em sua esfera social mostrem pluralidade, permitindo consequentemente maior identificação do

espectador para com o personagem e com a história e a capacidade de imaginar e projetar uma realidade mais diversa.

A seguir, se buscará entender como a representação de alguns dos principais grupos identitários, mulheres e LGBTQIA+, vêm sendo apresentados nos desenhos animados e na animação em geral. Quais características, modos de vida, estereótipos e arquétipos geralmente retratados, quais escolhas técnicas de design de personagem, como formas, paleta de cores, silhuetas, entre outras são usadas que acabam por perpetuar esses estereótipos. Como essas escolhas são feitas, o porquê e principais consequências, para assim, poder-se entender, por meio de análise o que diferencia o desenho “*She-Ra e as Princesas do Poder*” (2018 – 2020) dos outros.

2.1 REPRESENTATIVIDADE FEMININA NA ANIMAÇÃO

A figura feminina, no decorrer da história, passou a ganhar formas e comportamentos que foram se repetindo em suas representações midiáticas, a fim de consagrar um padrão que sirva de modelo a ser atingido e imitado por seu público. O problema aqui reside em quão estereotipado ele pode vir a ser, e a falta, muitas vezes, de uma evolução mais significativa que siga concomitantemente com a real figura feminina contemporânea a essa representação. Aqui se tentará identificar e apresentar de forma breve alguns desses comportamentos e artifícios de design aplicados na criação visual dessas figuras femininas.

A Disney ao longo de sua história teve um papel importantíssimo na animação, seus filmes causaram na sociedade grande influência, suas princesas servindo de referência para muitas pessoas, de animadores a espectadores, inclusive para outras animações. A primeira leva de princesas chamadas de clássicas, formada pelas protagonistas dos filmes “*Branca de Neve e os Sete Anões*” (1937), “*Cinderela*” (1950) e “*A Bela Adormecida*” (1959), tem sua narrativa resumida em encontrar seu final feliz ao lado de um homem, seu príncipe encantado, elas são muito românticas, indefesas e principalmente passivas, passam sua história sem tomar iniciativas próprias sendo carregadas ao longo da trama pelas consequências das ações de outras pessoas.

A protagonista Aurora de “A Bela Adormecida” (1959), apesar de ser a última das três que teve seu filme lançado e, portanto, esperava-se que tivesse algum avanço, ainda que mínimo, no que diz respeito a quebra dessa fórmula de retratar a mulher como passiva, tem em sua personagem a cristalização das características citadas. Aurora, apesar de ter o papel principal acaba por ser coadjuvante ao, durante todo o filme, ter seu destino decidido como consequência de ações alheias, de seu acordo de noivado já no nascimento a ser salva por seu príncipe no fim. Nesse contexto, as mulheres fora desse padrão, que tomavam iniciativa própria, eram as vilãs, as madrastas, bruxas e rainhas más que tinham inveja das protagonistas e sofreriam as consequências no final da trama.

Essas princesas são reflexo direto do que se esperava das mulheres nesse período em um mundo que vinha se recuperando de duas Guerras Mundiais e não havia passado ainda pelo que futuramente aconteceria e viria a ser chamado de Segunda Onda do Feminismo. A mulher (aqui nos referindo a mulher no sentido do padrão branco cis-heteronormativo) nessa época era limitada pela crença comum, muito presente até hoje, de que deveria ser bonita, ingênua e frágil, buscar um bom marido a quem seria subserviente e constituiria família, e passar seus dias a cuidar do lar, garantindo assim uma vida plena e feliz.

Durante as décadas de 1960 a 1980 o mundo foi atingido pela Segunda Onda Feminista, que trouxe à tona diversas pautas que questionavam o papel feminino na sociedade. A família passou a ser vista como uma das causas opressoras e demandou-se mudanças, entre elas a igual remuneração e fim da discriminação sexual no ambiente de trabalho, além de direitos reprodutivos para citar alguns. (HANNAM, 2007:143, *apud* SAVIETTO, 2015, p. 25)

Inúmeras ações importantes tiveram lugar durante a segunda onda, as feministas mostraram que violência doméstica e estupro não eram apenas as ações de indivíduos violentos, mas foram causadas por estruturas sociais e expectativas sobre papéis masculinos e femininos. Na década de 1970 passou-se a encorajar as mulheres a pensarem de forma diferente sobre si mesmas e seu lugar no mundo. (HANNAM, 2007:155. *Apud* SAVIETTO 2015, p.23)

O pensamento crítico e a iniciativa própria passaram a ganhar força entre as mulheres e isso impactou as primeiras protagonistas da segunda leva de princesas da Disney, da chamada Era do Renascimento, sendo elas Ariel de “A Pequena

Sereia” (1989) e Bela de “A Bela e a Fera” (1991). Essas princesas mostraram-se um pouco mais complexas que suas antecessoras, para elas há mais que apenas o amor, ainda que ele seja importante. As personagens são movidas pelo amor, mas, ao contrário de antes, a iniciativa para conseguir o que desejam parte delas. Ariel queria conhecer o mundo fora do oceano e aceitou fazer um pacto com a vilã Úrsula, trocando sua voz por pernas a fim de conquistar seu príncipe. Já Bela é estudiosa e sonhadora e não se contenta com pouco, ela quer sair da aldeia no interior onde mora e se recusa a casar com o homem que todos ao seu redor consideram ser o partido ideal, além disso seu príncipe está longe de ser o homem perfeito, e sua união no final vem como consequência de sua vontade de salvar o pai e não uma busca direta por ele. Vale ressaltar que Linda Woolverton foi quem escreveu “A Bela e a Fera”, a primeira mulher a roteirizar um filme animado da Disney.

Belle, de “A Bela e a Fera”, de 1991, por exemplo, foi concebida como um modelo feminista. Os executivos da Disney trouxeram Linda Woolverton, a primeira mulher a escrever o roteiro de um filme de animação da Disney. Woolverton modelou Belle em Katherine Hepburn em “*Little Women*” – “ambas mulheres fortes e ativas que adoravam ler”, disse ela ao LA Times em 1992. (GOU, 2016, *Online*, tradução nossa).³

Ainda na Era do Renascimento, Jasmine de “Aladdin” (1992), “Pocahontas” (1995) e “Mulan” (1998), compõem um trio de princesas ainda mais fortes e complexas que suas antecessoras. Jasmine luta para ser ouvida no que diz respeito à escolha de seu futuro marido e chega a fugir do palácio para conhecer seu povo. Pocahontas apresenta e ensina a John uma nova cultura e a importância de respeitá-la. Quanto a Mulan, em busca de proteger seu pai e trazer honra para sua família, a garota se vestiu de homem e foi para a guerra, e mesmo depois de desmascarada e fortemente julgada e desonrada por sua escolha optou por seguir o que achava certo e salvou o país.

Agora talvez, o diferencial dessas princesas em relação às anteriores que mais chame atenção, é que nenhuma das três é branca. Provavelmente, isso ocorreu por conta de uma percepção da Disney de que mais meninas queriam e

³ Belle, from 1991’s “*Beauty and the Beast*” for instance, was designed as a feminist role model. Disney executives brought in Linda Woolverton, the first woman to write the script for an animated Disney film. Woolverton modeled Belle on Katherine Hepburn in “*Little Women*” – “both Strong, active women who loved to read,” she told the L.A. Times in 1992.

poderiam se identificar com suas princesas caso essa diversidade começasse a ser aplicada. Além disso, nessa época a terceira onda do feminismo começava a dar as caras, e entre suas características está o entendimento de particularidades e individualidades de outros grupos dentro do movimento.

A terceira vaga do feminismo vem cobrir as lacunas das vagas anteriores, reconhecendo que o movimento das mulheres foram muitas vezes centrado em questões ocidentais de uma classe média branca. A terceira onda assume as particularidades que atingem as mulheres específicas de um determinado local ou grupo. (SAVIETTO, 2015. p. 12).

Com a virada do milênio veio a última e atual leva de princesas da Disney, chamada agora de Era Moderna, as princesas aqui são independentes por completo, além de movidas pela curiosidade e idealismo próprios, elas não buscam mais por um príncipe encantado e algumas vezes o romance nem mesmo está presente no enredo ou não é o foco. Tiana (PRINCESA E O SAPO, 2009), Rapunzel (ENROLADOS, 2010), Merida (VALENTE, 2012), Elsa e Anna (FROZEN, 2013 e FROZEN 2, 2019) e Moana (MOANA – UM MAR DE AVENTURAS, 2016), lutam contra o estereótipo feminino da Era Clássica. Merida foi criada justamente para quebrar a fórmula de princesa usada pela Disney segundo sua autora Brenda Chapman (GUO, 2016).

Contudo vale lembrar que apesar de grande avanço, não se deve ignorar as falhas na criação dessas personagens, e agora não falando apenas de falhas de enredo, mas também de escolhas de design. Tiana trabalha para conseguir abrir seu restaurante dos sonhos, contudo a primeira princesa negra da Disney passa a maior parte do filme na forma de sapo. Como criar identificação com algo que quase não é apresentado ao público. A aparência das princesas é outro ponto de discussão, ao todo, no hall, além de majoritariamente brancas, a magreza é mandatória. Quando uma delas começa a fugir do padrão, como aconteceu com Moana, que não se apresenta tão magra quanto as suas antecessoras, o preconceito por parte da parcela conservadora da audiência vem em forma de comentários como os ocorridos no *podcast* Red Pill da produtora de extrema direita Brasil Paralelo em janeiro de 2022, que não só chamaram a princesa de gorda e feia, como também criticaram os avanços no que diz respeito ao ganho de independência e pensamento crítico das princesas recentes.

‘Se você não tem a princesa você perde a feminilidade e a submissão. Hoje a gente tem as feministas convencendo todo mundo de que submissão é algo ruim e não é. Porque submissão significa que você sabe o teu papel na hierarquia do casamento, então, você tem um papel igualmente importante de outra forma’, afirma uma delas. ‘Manter uma princesa da Disney é manter um resgate à nossa natureza: a mulher feminina’, completa outra. (FERREIRA, 2022, *Online*).

Esse problema quanto às escolhas referentes ao visual de personagens femininas não permeia apenas as princesas. Magreza, formas arredondadas e delicadas, cores “femininas” (rosas, lilases, tons pastéis), entre outras soluções de design de personagem ditam a maneira como a maioria das personagens femininas são desenhadas.

É importante entender, que houveram animações que trouxeram outros tipos de representatividade feminina, “Scooby-Doo” (1969 – 2022) por exemplo, um clássico da animação que conta com duas mulheres no seu grupo de protagonistas, destaque para Velma, fortemente caracterizada por sua inteligência e esperteza. O desenho surgiu no final da década de 60 e continua a ser produzido até a atualidade, e suas personagens femininas foram evoluindo junto com a sociedade. Se nas versões originais Velma e Daphne representavam espectros diferentes do que é ser mulher, com a primeira, no início, sendo a principal detentora de aspectos considerados fora do molde estipulado para personagens femininas (Velma é a mais inteligente do grupo, muito observadora e cética, é também mais baixa e acima do peso ‘padrão’ e usa óculos de lente grossa), conforme as décadas foram passando, Daphne também foi evoluindo, ganhando cada vez mais independência e proatividade. Vale o adendo de que Velma foi confirmada como lésbica no recente filme da franquia “Trick or Treat Scooby-Doo!” (2022).

Há ainda Docinho, Lindinha e Florzinha, de as “Meninas Superpoderosas” (1998 – 2005 nos EUA, 2006 no Japão, e um *reboot* em 2016) que combatem o mal cada qual com suas personalidades diversas, da mais delicada à raivosa. Elas fazem parte de uma gama de personagens femininas inspiradoras da década de 2000 que traziam consigo a ideia de ser forte, independentemente de como você expressa sua identidade.

No Japão conta-se com animes (animações japonesas) como “Sailor Moon” (1992 – 1997, e novas temporadas de 2014 a 2016) de Naoko Takeuchi, Card “Captor Sakura” (1988 – 2000) desenvolvido pela CLAMP, um grupo de quadrinistas

formado por mulheres que desenvolveu diversas obras além dessa. Há ainda as personagens femininas de obras como “Fullmetal Alchemist” (publicação em 2001 – 2010, e animes de 2003 a 2004 e 2009 a 2010), da escritora Hiromu Arakawa, um dos mangás/animes mais bem recebidos pela crítica e público até hoje, contando com uma de suas adaptações em 1º lugar no MyAnimeList, um dos expoentes em avaliação de animes pelo público.

Outro expoente em representatividade feminina no Japão é o Studio Ghibli, seus filmes possuem protagonistas, e personagens femininas em geral, que fogem dos modelos preestabelecidos, elas são fortes, determinadas, habilidosas em seus talentos, são personagens retratadas como donas de seus destinos e em constante evolução, por isso geram identificação com seu público. Além disso, elas também quebram o padrão estético de figura feminina hipersexualizada, muito comum em animações japonesas, apresentando designs compatíveis com suas idades e funções.

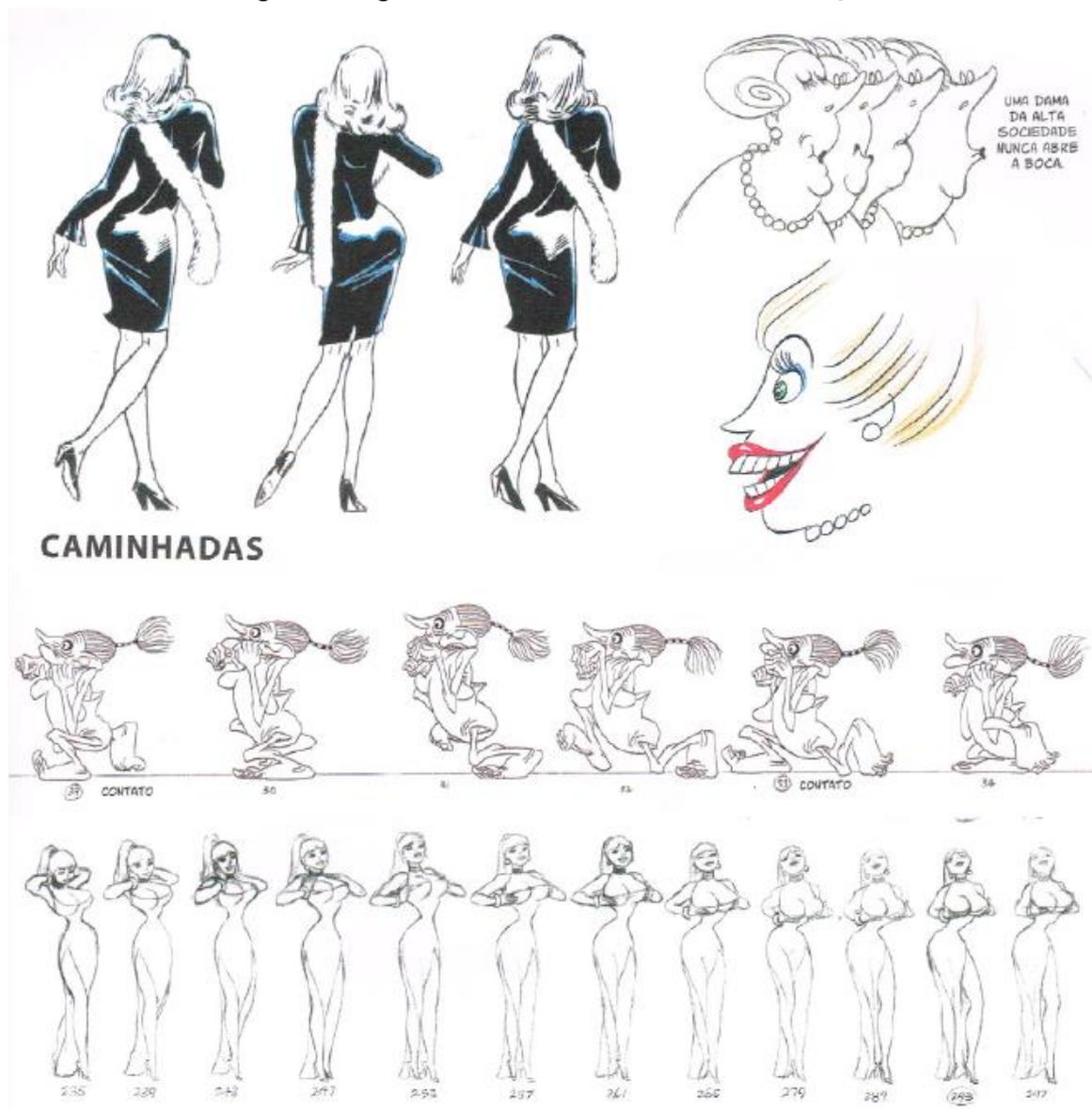
No entanto, no que diz respeito à construção visual da maioria dessas personagens citadas, a fórmula pré-concebida de figura feminina, discutida nesta pesquisa, ainda é a que vigorava. Além disso, a influência desses desenhos, ao menos no ocidente, algumas vezes não consegue se comparar com a da Disney, um conglomerado multinacional, com décadas de produção audiovisual, produtos e parques temáticos espalhados por todo o mundo (nos EUA, França, China e Japão).

Esses ensinamentos, de representação feminina pautada na delicadeza das formas, em corpos magros e utilização de cores e texturas ‘femininas’ (rosa, tons pastéis, brilho, babados, entre outros), são a base de muitos livros que comentam sobre a arte de desenhar pessoas e personagens. Um exemplo é o livro “Manual de Animação”, de Richard Williams (2009), grande expoente da animação e ilustração. Nele Williams faz diversos comentários e piadas de cunho machista e seu estilo pessoal de desenho carrega muitos estereótipos. O livro é tido em alta conta no meio da animação e considerado leitura fundamental para qualquer animador ou pessoa que trabalhe no ramo, por isso não se deve ignorar que sua relevância no meio contribui diretamente na perpetuação desse tipo errôneo e limitado de caracterização feminina.

A seguir, as Figuras 1 a 4 mostram algumas imagens do livro. Percebe-se que nele as mulheres são separadas em duas categorias, ou estão caracterizadas de forma a transmitir suavidade e sensualidade, ou o extremo oposto como alívio

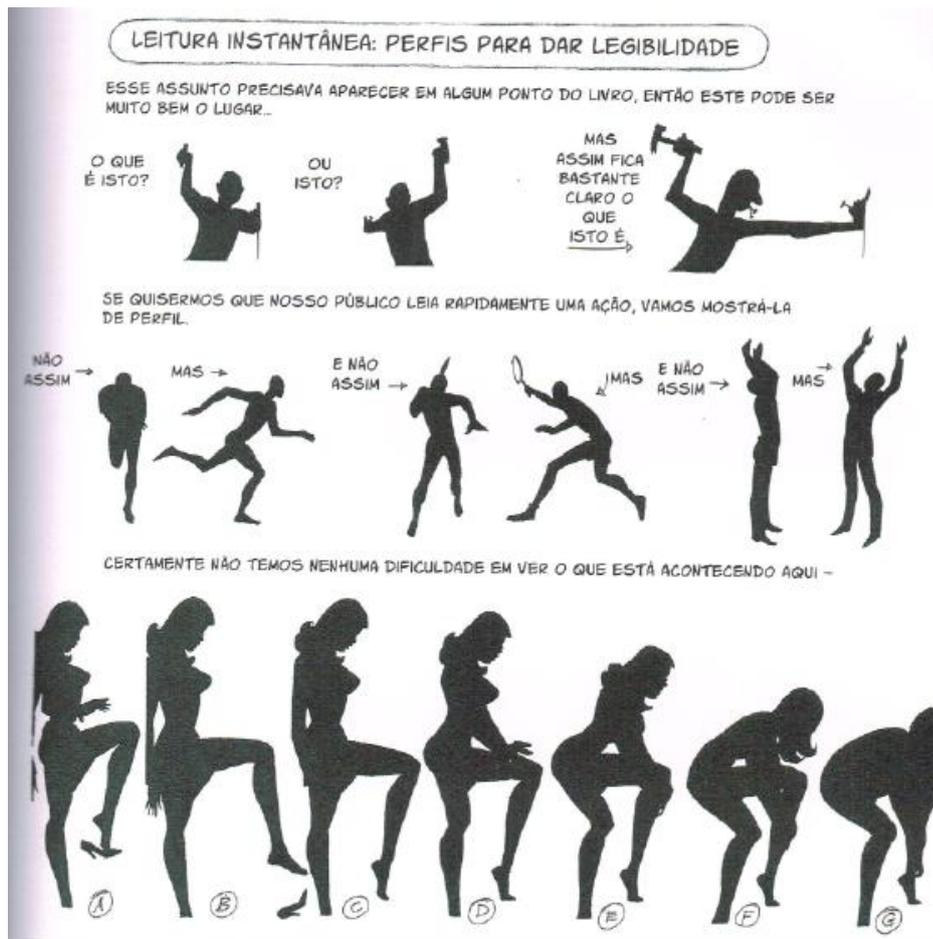
cômico e chacota. Outro ponto a se atentar é a discrepância entre a maneira como os exemplos masculinos e femininos são retratados, as ações e posições dos homens são mais neutras, já as mulheres, novamente partem para o viés da sensualidade e fragilidade. As figuras também mostram alguns dos comentários e piadas machistas de Williams.

Figura 1 - Figuras Femininas em Manual da Animação



Fonte: WILLIAMS (2009).

Figura 2 - Ações Femininas X Masculinas em Manual de Animação



Fonte: WILLIAMS (2009).

Figura 3 - Caminhar Feminino X Masculino em Manual da Animação

Mulheres geralmente andam com as pernas mais próximas, protegendo a virilha, o que resulta em pouca ação para cima e para baixo na cabeça e no corpo. Saias também restringem seu movimento.

Já o sr. Machão, por causa de seu equipamento, afasta bem as pernas, e por isso há muito sobe e desce em sua cabeça e corpo a cada passada.



Fonte: WILLIAMS (2009).

Figura 4 - Tirinha com piada machista



Roger Rabbit © Touchstone Pictures e Amblin Entertainment, Inc.
Reproduzido com permissão de Touchstone Pictures e Amblin Entertainment, Inc.

1. O senhor não sabe o quanto é difícil; 2. ser uma mulher – caminhada deslumbrante (andar fatal); 3. do jeito que eu sou; 4. E você não sabe o quanto é difícil ser um homem olhando para uma mulher do jeito que você é; 5. Eu não sou má; 6. eu apenas fui desenhada assim. – corpo todo, não MÔU.

Fonte: WILLIAMS (2009).

A revista Galileu, em 2015, fez uma matéria intitulada “Todas as Personagens femininas de animações Disney/Pixar da última década têm o mesmo rosto? ”, onde salientam a falta de variabilidade de traçados e formas que compõem as personagens femininas. “Se pegarmos todos os filmes da parceria Disney/Pixar, percebemos que a estrutura facial feminina é sempre a mesma: olhos grandes, nariz pequeno e bochechas cheias. Parece haver um modelo prefixado, minimamente alterado a cada novo filme” (BUMBEERS 2015). É possível perceber tal fenômeno ao observar as Figuras 5 e 6 a seguir. Nota-se que os personagens masculinos possuem muito mais variações nas formas que as femininas.

Figura 5 - Personagens masculino da Disney/Pixar



Fonte: Bumbeers (2015).

Figura 6 - Personagens Femininas da Disney/Pixar



Fonte: Bumbeers (2015).

Parece haver uma necessidade de demarcar a feminilidade de alguma forma, “Kim Possible”, “Três Espiãs Demais!”, “W.i.t.c.h”, “O Clube das Winx”, por exemplo, desenhos dos anos 2000, voltados para meninas que contavam com mulheres em papéis de guerreiras, lutadoras, espiãs, elas eram independentes, esforçadas e inteligentes, contudo o demarcador feminino está presente de alguma forma, seja por meio de escolhas específicas de peças de roupas e acessórios, a ações como ir para uma luta usando salto alto. “A apresentação de histórias e personagens, além de categorizada, tem elementos visuais (as cores, o brilho) e temáticos que se destacam do neutro e se contrapõem ao que é masculino ao considerado ‘para meninos’ – como se o feminino precisasse ser explicitamente caracterizado” (MENDES E SIQUEIRA, 2018, p. 4).

Percebe-se como apresentado na Figura 7 a seguir, a presença de roupas e itens incompatíveis com suas funções (*cropped*, salto, cabelos longos soltos), o uso de cores, enfeites e texturas que se repetem.

Figura 7 - Kim Possible, Três Espiãs Demais, W.i.t.c.h e O Clube das Winx



Fonte: Compilação da autora⁴

Não se pode ignorar que houve sim, nos últimos anos, quebras de padrões no que diz respeito a formas, escolhas estéticas e atitudes. Animações como “A Lenda de Korra” (2012 – 2014), “Hora de Aventura” (2010 – 2018), “Steven Universo” (2013 – 2019), “Red: Crescer é uma Fera” (2022) e “She-Ra e as Princesas do Poder” (2018 – 2020) trazem consigo uma boa carga de representatividade, não apenas em questões de gênero, mas que permeiam a esfera LGBTQIA+, que trataremos na seção seguinte deste trabalho. A primeira conta com personagens femininas fortes tanto psicológica quanto fisicamente, o que foge um pouco dos padrões estéticos, a protagonista Korra é um exemplo com seus braços torneados. “Hora de Aventura” dispõe de uma gama diversa de princesas, que assim como os personagens de “Steven Universo” e “Red: Crescer é uma Fera” fogem à sua maneira, às vezes timidamente outras nem tanto, das formas padrões. É possível ver esses exemplos nas Figuras 8 e 9 a seguir.

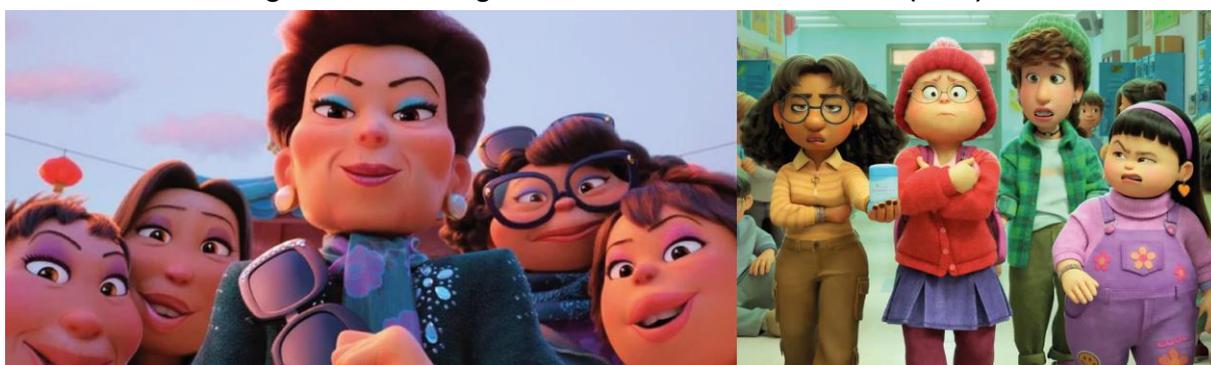
⁴ https://kimpossible.fandom.com/wiki/Kim_Possible?file=Kim_Meets_Lilo.png
<https://www.themoviedb.org/tv/2808-totally-spies?language=pt-BR>
[https://witch.fandom.com/pt-br/wiki/W.I.T.C.H._\(S%C3%A9rie_Animada\)](https://witch.fandom.com/pt-br/wiki/W.I.T.C.H._(S%C3%A9rie_Animada))
<https://capricho.abril.com.br/entretenimento/bruxa-para-fada-atriz-de-sabrina-estrelara-live-action-do-clube-das-winx/>

Figura 8 - Korra, personagens de Steven Universo e princesas de Hora de Aventura



Fonte: Compilação da autora.⁵

Figura 9 - Personagens de Red: Crescer é uma Fera (2022)



Fonte: Compilação da autora.⁶

No entanto, “a expectativa que as sociedades patriarcais e capitalistas hoje têm frente às mulheres e meninas ainda é de ‘que sejam femininas’, isto é, sorridentes, simpáticas, atenciosas, submissas, discretas, contidas ou até mesmo apagadas” (BOURDIEU, 2007, p. 82 *apud* MENDES e SIQUEIRA, 2018, p.141). Em suma, a representação feminina em desenhos animados e na mídia em geral ainda diz muito sobre como cada gênero deve se portar perante a sociedade, ditando

⁵ <https://www.fandomspot.com/legend-of-korra-best-characters/>
<https://lezwatchtv.com/show/steven-universe/>
<https://qgfeminista.org/como-as-mulheres-na-animacao-tem-escrito-sobre-si/>

⁶ <https://screenrant.com/turning-red-movie-mei-grandmother-scar-panda-how/>
<https://i.insider.com/61f8356945edd800183b6342?width=1136&format=jpeg>

estereótipos e não gerando identificação por parte de várias camadas menos majoritárias dentro do público espectador. Por isso, são tão necessárias animações com personagens que de fato gerem um senso de representatividade.

2.2 REPRESENTATIVIDADE LGBTQIA+ NA ANIMAÇÃO

Nos últimos anos é possível notar um aumento no número de personagens LGBTQIA+ na mídia, em especial nas animações, é perceptível que existe um público que não só está mais receptivo a essas representações como também exige elas, tal fenômeno não passou despercebido por quem está por trás da produção e financiamento dessas produções, por isso o aumento. No entanto, ao longo da história LGBTQIA+ sua representação nos desenhos animados e na mídia em geral, foi por muito tempo, e por vezes continua até hoje, a ser retratada de forma caricata e estereotipada, contribuindo para a perpetuação de preconceitos.

Queer é um termo de origem inglesa que significa estranho, algo não identificável, fora do padrão, que nasceu como ofensa para pertencentes a comunidades LGBTQIA+. Posteriormente foi reapropriado e ressignificado em meados de 1980 por grupos marginalizados dentro da própria comunidade que surgiram com pautas específicas, que viram no antigo xingamento uma forma de posicionamento político e tornaram-se depois objeto de estudo e produção acadêmica da chamada Teoria *Queer*.

A representação *queer*, por vezes tomou rumos questionáveis, aparentando sempre haver uma fórmula pré-concebida de que homens gays devem sempre performar a feminilidade e, por isso serem reconhecidos como tal, enquanto as mulheres lésbicas acabam com a caracterização oposta, a falta de feminilidade e performance da masculinidade.

Ainda que possam haver pessoas que se identifiquem com esses dois tipos de representação, tal modelo além de limitante criativamente no que diz respeito a criação de personagens, também exclui as outras diversas identidades do público LGBTQIA+. Além disso, os personagens acabam por serem apresentados geralmente nas categorias de alívio cômico, de índole duvidosa ou para propósitos de fetichização, a última principalmente no que se refere à figura feminina, seja interligada a sexualidade ou identidade de gênero.

Ao fazer uma linha temporal observa-se que, durante a chamada Era de Ouro da animação, entre os anos 1920 a 1960, a indústria de animação dos EUA controlava boa parte do que era produzido e distribuído na época, e ela optou por ignorar a existência dos LGBTQIA+ a fim de não arriscar sua audiência ou fazer uso dela como motivo de chacota. Não era incomum encontrar nos desenhos daquela época personagens masculinos vestidos como mulheres, alguns exemplos sendo Pernalonga (Bugs Bunny em inglês, criado em 1940 pela Warner) ilustrado na Figura 10, Patolino (Daffy Duck em inglês, de 1937, também da Warner) na Figura 11 e Pica-pau (da Universal Pictures, criando em 1940, em inglês Woody Woodpecker) na Figura 12.

Figura 10 - Pernalonga com vestes femininas



Fonte: Adaptado de Veja (2017)

Figura 11 - Patolino com vestes femininas



Fonte Adaptado de Veja (2017)

Figura 12 - Pica-pau com vestes femininas



Fonte: Adaptado de Veja (2017)

Vale lembrar que no decorrer desse período, de 1930 a 1968, estava em vigor o Código de Hays – oficialmente *Motion Picture Production Code* (ou Código

de Produção de Cinema em livre tradução), escrito por Will H. Hays (Advogado e político presbiteriano e na época presidente da Associação de Produtores e Distribuidores de filmes da América) de onde deriva seu nome, e tratava-se de um conjunto de regras ditas como ‘morais’ a serem aplicadas e seguidas nas mídias lançadas, principalmente em filmes – cujo uma das proibições eram ‘insinuação de perversões sexuais’ se referindo, entre outras coisas, a pessoas *queers*. Por esse motivo, ainda que não com esse propósito, personagens com Pica-pau, Pernalonga e Patolino, por muitos anos foram vistos como ícones LGBTQIA+, em *post* no *twitter*, RuPaul (Figura 13), grande nome da cultura *Drag Queen*, comenta sobre o Pernalonga ter sido seu primeiro encontro com o mundo *drag*.

Figura 13 - Tweet de RuPaul sobre o Pernalonga



Fonte: Twitter - @Rupaul⁷

Todavia, a intenção por trás desses personagens estava longe de ser uma vontade de criar representatividade, “todas as situações em que estão performando o sexo oposto, o personagem tem uma motivação de moral duvidosa, para enganar alguém, ou conseguir alguma vantagem” (TAKAZAKI, 2021, P. 183), eles estavam ali para gerar comicidade através da ridicularização.

⁷ Tradução nossa: Pernalonga! Sempre o mais inteligente da sala. Pernalonga foi minha introdução ao *drag* - @DavidSlickitup Personagem de desenho animado favorito?

Como seu público era infantil, as mentiras não tinham consequências graves, mas reiteravam sempre a ideia de enganação, sedução e chacota; e não a alguma identidade real do personagem. Apesar das piadas ingênuas, esta ideia – de mentira e enganação – ainda é o motivo para muitas violências sofridas por pessoas que se colocam fora das normas cis de identidade e de expressão de gênero. Penso no quanto estas narrativas podem ter colaborado para construir conceitos transfóbicos. (TAKAZAKI, 2021, P. 183).

Em 28 de junho de 1969, o mundo presenciou a Revolta de Stonewall Inn, o dia em que “os frequentadores do bar Stonewall Inn, nos EUA, resolveram dar um basta nas frequentes batidas policiais que aconteciam no local, e acabaram virando um marco de resistência” (FERNANDES, 2019). Isso mudou o cenário e a luta LGBTQIA+ para sempre.

“Stonewall funda um novo tipo de movimento LGBT. Criou essa ideia do orgulho, das pessoas LGBT ocupando o espaço público, assumindo duas identidades e se orgulhando dessas identidades e práticas de sexualidade e de gênero”, afirma à BBC News Brasil Renan Quinallha, professor de direito da USP (Universidade Federal de São Paulo), ativista de direitos humanos e um dos autores do livro *A História do Movimento LGBT no Brasil*. (CORREIO BRAZILIENSE, 2021, *Online*).

Saltando para os anos 1990 e início dos anos 2000, toda a indústria da animação sofreu grande avanço, desenhos animados começaram a possuir novas narrativas, eram agora capazes de explorar outras áreas que não a comédia em episódios não interligados, como vinha sendo até então nas obras que citamos anteriormente. Arcos narrativos poderiam desenvolver personagens mais complexos. Personagens que apresentavam traços LGBTQIA+, também conhecido como Codificação *Queer* (do inglês *queer-coded*) começaram a aparecer agora não como alívio cômico apenas, mas eram também vilões. Alguns exemplos que podemos citar sendo Úrsula de “A Pequena Sereia” (1989), Jafar de “Aladdin” (1992), Scar de “O Rei Leão” (1994), Governador Ratcliffe de “Pocahontas” (1995) e Gaston de Lefou de “A Bela e a Fera” (1991), todos filmes de Disney, ou ainda o Ele (Him em inglês) de “As Meninas Superpoderosas” (1998 -2005 nos EUA, 2006 no Japão, e um *reboot* em 2016), do Cartoon Network.

“Ele” é um personagem que apesar de apresentar-se no masculino, como o próprio nome em evidencia, e possuir características vistas como masculinas – a barba e a voz – é extremamente afeminado em seus trejeitos e vestes, rosto com

maquiagem, mini saia e botas de salto alto. Além disso, infere-se que seu design de personagem é inspirado na figura do Diabo, deixando uma mensagem bem clara de sua interligação com o mal, o errado e maléfico.

Úrsula, foi diretamente inspirada em Divine, uma *drag queen* famosa nos cinemas na época, além disso ela dispõe de estereótipos de lésbicas 'masculinas': agressiva, pouco delicada, competitiva, o corte de cabelo curto e a voz rouca. Jafar e Scar dividem em sua caracterização traços muito delicados e finos, trazem em sua vaidade a feminilidade, não apenas visualmente, como também em gestos e manias, eles dividem também seu animador, Adreas Deja, assumidamente gay, que admitiu ter adotado traços de sua personalidade como inspiração na criação de ambos os personagens. A Figura 14 a seguir traz esses personagens.

Figura 14 - Ele, Úrsula, Scar e Jafar



Fonte: Compilação da autora⁸

⁸ <https://villains.fandom.com/wiki/HIM>
<https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/%C3%9Arsula>
<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-117724/>
https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Jafar?file=Aladdin-disneyscreencaps_com-1535.jpeg

Em um vídeo do seu canal no YouTube, a *drag queen e influencer* Lorelay Fox, tem como pauta essa codificação *queer* nos vilões de Disney, ela comenta que além de serem vistos como um perigo aos bons costumes e moral, umas das principais causas para essa vilanização dos personagens *queers* foi a explosão de casos de HIV/Aids, no final dos anos 1980 e 1990. O ódio e medo contra a comunidade LGBTQIA+ eram propagados diariamente em decorrência disso. O problema, como já dito antes, reside na perpetuação desses estereótipos até os dias atuais, que gera discursos de ódio e preconceitos.

No final dos anos 80, começo dos anos 90 foi a explosão da AIDS no mundo e nessa época todo mundo tinha medo, nessa época todo mundo odiava os gays, queria distância deles. Então, além dessa história toda deles não poderem ter família e ter algo como o que se identificasse com o enredo dos mocinhos nas histórias, eles também já eram lidos por toda a população como um público que colocava a saúde das pessoas em risco. E os gays eram afeminados, então eles colocavam essas coisas que a sociedade já entendia que não era positiva, que dava medo, causava doença, que destruía a família, que não poderia construir família. Colocava tudo isso dentro dos filmes nesses estereótipos engraçados, divertidos, ao mesmo tempo que os anos passaram e a gente [pessoas LGBTQIA+] começou a se identificar cada vez mais com esses vilões. (LORELAY FOX, (s.d.) Youtube).

Do outro lado do globo, no Japão, as coisas aconteciam de um jeito um pouco diferente, pôr as obras tanto literárias quanto audiovisuais serem divididas em demografias, que levam em consideração categorias como pelo gênero, idade e a presença ou não da temáticas LGBTQIA+ (essa última dividida em BLs (*Boys Love*, em português Amor de Meninos) e GLs (*Girls Love*, em português Amor de Meninas)), relacionamentos sáficos (entre mulheres) e aquilianos (entre homens) e personagens *queer*, tinham sua representação, por diversas vezes, mostradas de forma quase tão natural quanto os cis-héteros. Alguns desses animes (forma como são chamadas as animações no Japão) ganharam grande fama internacional, infelizmente, essas obras sofreram com censura, cortes e alterações antes de apresentadas para o público ocidental. O exemplo mais conhecido são as personagens Haruka e Michiru, casal de mulheres de “Sailor Moon” (1992), que passaram a ser retratadas como duas primas muito próximas na versão de diversos países do ocidente.

Ademais, ainda que a representatividade seja maior, em muitos casos é possível notar alguns traços de heteronormatividade na construção desses

personagens, geralmente uma das pessoas do casal perfoma características femininas enquanto a outra se atem ao masculino. Vê-se um exemplo na Figura 15 abaixo.

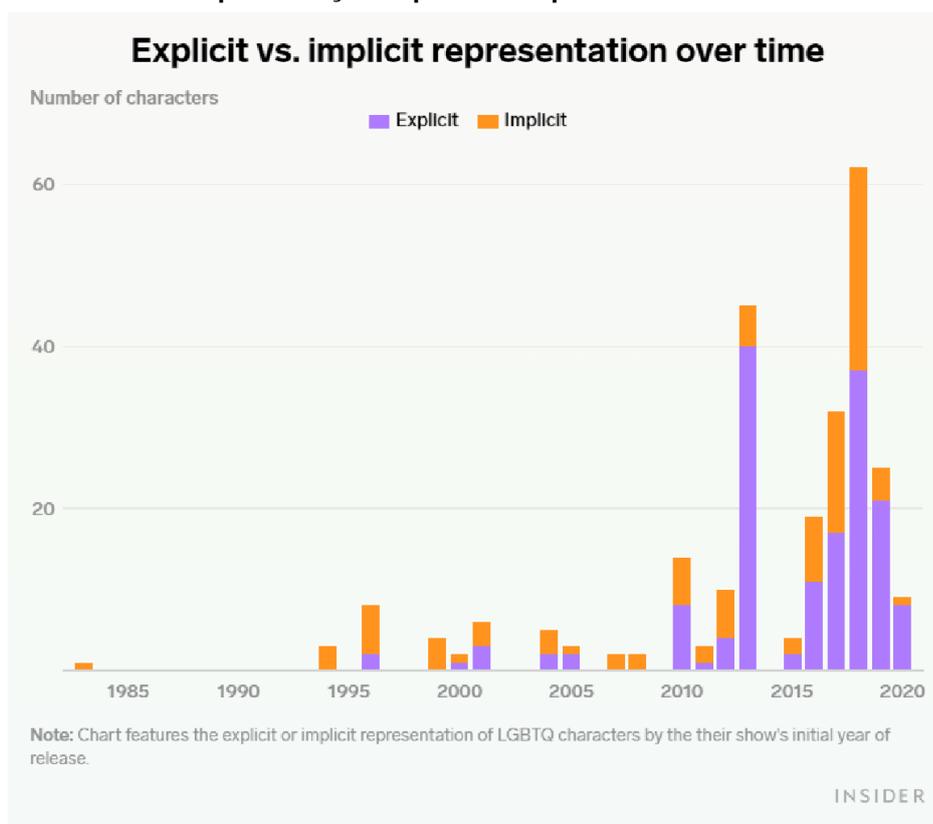
Figura 15 - Haruka e Michiru, casal sáfico de Sailor Moon



Fonte: REDDIT – Sailor Moon (2020)

Ao todo, é possível constatar que a representatividade LGBTQIA+ existe, sua aparição nos desenhos animados não foi súbita, o que mudou foi que, recentemente, vem mostrando outras facetas e começou a ficar mais explícita. Depois de décadas de codificação *queer* e disfarce em caricaturas e estereótipos, a indústria de desenhos pareceu entender que seu público mudou e demanda por representação. Um levantamento realizado pelo site Insider mostrou que da década de 2000 para 2010 e 2020 houve um salto no número de desenhos animados voltados e a crianças com personagens *queers*, de 11 na primeira década para 48 nas seguintes, como observado no Gráfico 1.

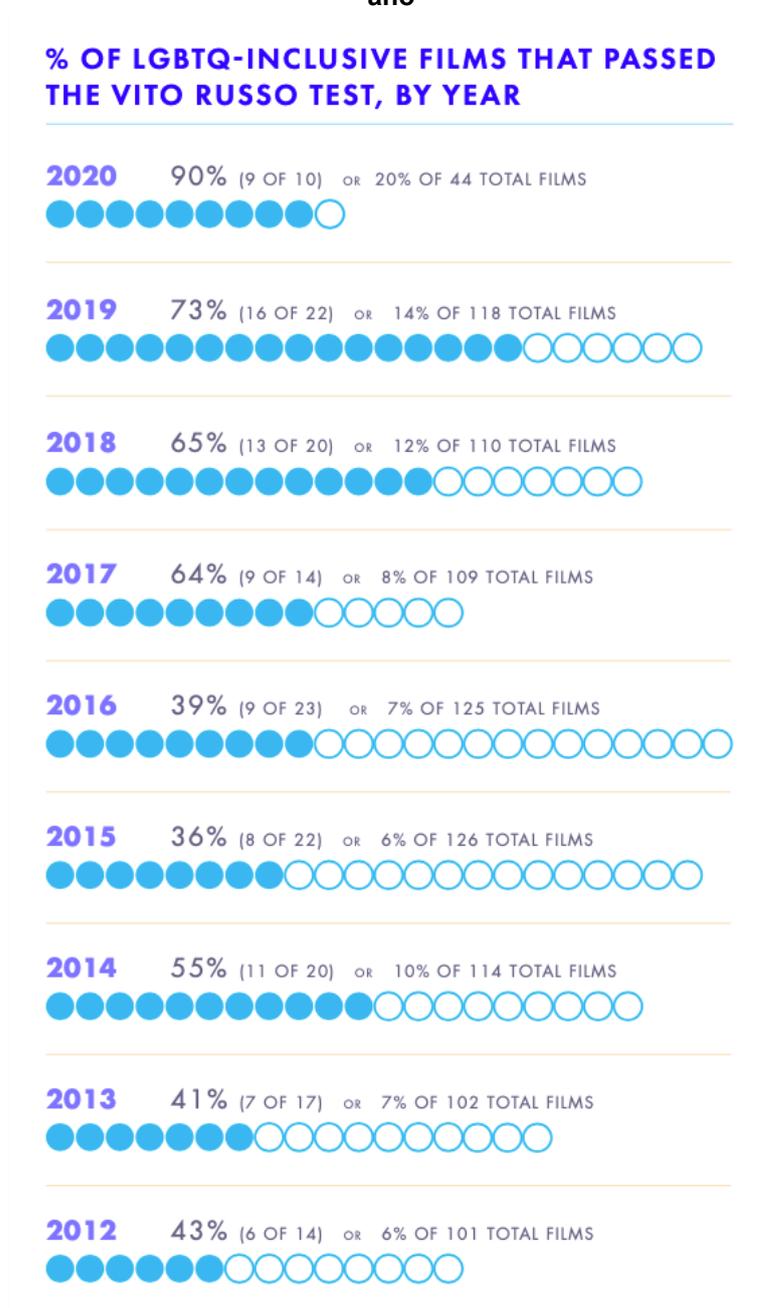
Gráfico 1 - Representação explícita x implícita no decorrer dos anos



Fonte: Insider (2021)

Além disso, grandes estúdios estão prezando muitas vezes pela qualidade sobre a quantidade. Segundo os dados de 2020 da GLAAD, que ranqueia anualmente a produção das maiores produtoras cinematográficas norte americanas (Lionsgate, Paramount Pictures, Sony Pictures, STX Films, United Artists Releasing, Universal Pictures, Walt Disney Studios e Warner Bros) a fim de avaliar a representatividade de suas produções, através de análise de dados quantitativos e qualitativos, entre eles o uso da ferramentas como o Teste de Vito Russo – teste que leva o nome do ativista LGBTQ e historiador estadunidense Vito Russo (1946 – 1990) e tem por finalidade avaliar a qualidade da representação LGBTQ através dos seguintes critérios: que o filme tenha um personagem identificável LGBTQ; este personagem não deve ser única ou predominantemente definido por sua orientação sexual ou identidade de gênero; e por fim o personagem LGBTQ deve estar vinculado ao enredo de tal forma que a remoção do personagem tenha um efeito significativo, o personagem deve importar (GLAAD, 2021) – é possível notar no Gráfico 2 que de 2015 a 2020, apesar do número de filmes terem diminuído, a porcentagem que passou pelo teste só cresce, em 2020 tendo uma taxa de aprovação de 90%.

Gráfico 2 - Porcentagem de filmes inclusivos LGBTQ que passaram no teste Vito Russo, por ano



Fonte: GLAAD (2021)

Alguns exemplos de desenhos animados mais recentes que possui boa representatividade que podemos citar são: “Hora de Aventura” (2010 – 2018), “Steven Universo” (2013 – 2019) e a própria “She-Ra e as princesas do Poder” (2018 – 2020), cujo personagens são o objeto de análise dessa pesquisa e conta com uma gama de representatividade LGBTQIA+ vasta e bem desenvolvida. O primeiro

ganhou destaque pelo relacionamento entre a Princesa Jujuba e a vampira Marceline, de início várias cenas entre as personagens pareciam sugerir, ainda que de forma discreta, um relacionamento afetivo entre elas, com o passar das temporadas ainda que nunca dito explicitamente estava óbvio para os espectadores que algo havia ocorrido entre as personagens no passado, apenas no episódio final da série, já na décima temporada em 2018, o relacionamento delas foi confirmado com um beijo (Figura 16).

Figura 16 - Beijo entre Marceline e Princesa Jujuba no episódio final



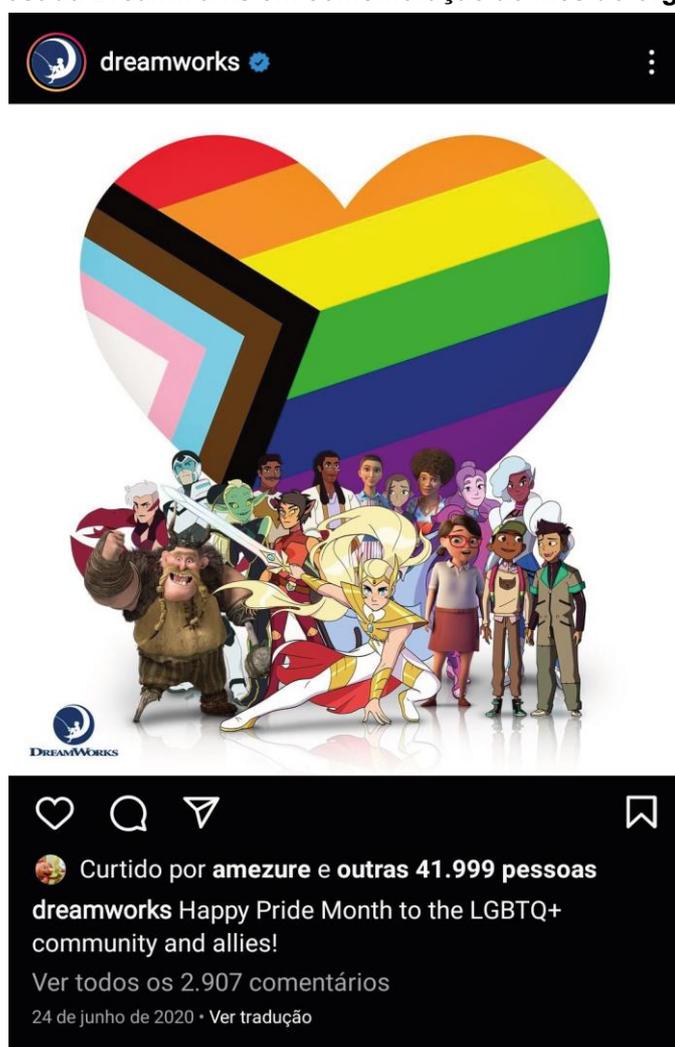
Fonte: Gay Star News (2018)

Durante toda a série as questões entre as meninas foram tratadas de forma orgânica e com muita naturalidade. Entre os responsáveis pelos *storyboards* da série na época estava Rebecca Sugar, criadora de “Steven Universo”, o desenho segue a história do menino Steven, cujo pai é humano e a mãe, Rose, uma alienígena de um planeta onde não há gênero definido, que é criado por um grupo de amigas (Pérola, Ametista e Garnet) de sua falecida mãe. Sugar, que se identifica como não-binária, além de se relevar bissexual, diz que as *gems* (nome da espécie alienígena da série) são não-binárias, mas não se importa delas serem identificadas como do gênero feminino, já que performam e possuem muitas características da feminilidade. No decorrer da trama são abordados de forma bem natural e orgânica, seja explicitamente ou por meio de metáforas, temas como relacionamentos *queers*, transição de gênero, não monogamia, amizades e relacionamentos tóxicos, entre outros assuntos até antes não vistos sendo abordados em desenhos infantis.

Rebecca Sugar revelou em entrevistas que o processo para conseguir o aval da produtora, Cartoon Network, foi lento e batalhado, mas que não abriria mão de mostrar o que queria. A animação teve ótima recepção e recebeu prêmios como o Prêmio GLAAD em 2019 na categoria Melhor Programa Infantil e para a Família.

Quanto a “*She-Ra e as Princesa do Poder*” (2018 – 2020), recentemente, em 2020 o estúdio de animação Dreamworks divulgou em suas redes sociais durante as comemorações do Orgulho LGBTQIA+ uma imagem (Figura 17) com seus personagens que fazem parte da comunidade, dos 16 personagens apresentados, 8 são só de *She-Ra*. O estúdio segue com esses tipos de postagens sobre seus personagens *queers* desde então.

Figura 17 - Post da Dreamworks em comemoração ao mês do orgulho LGBTQ+



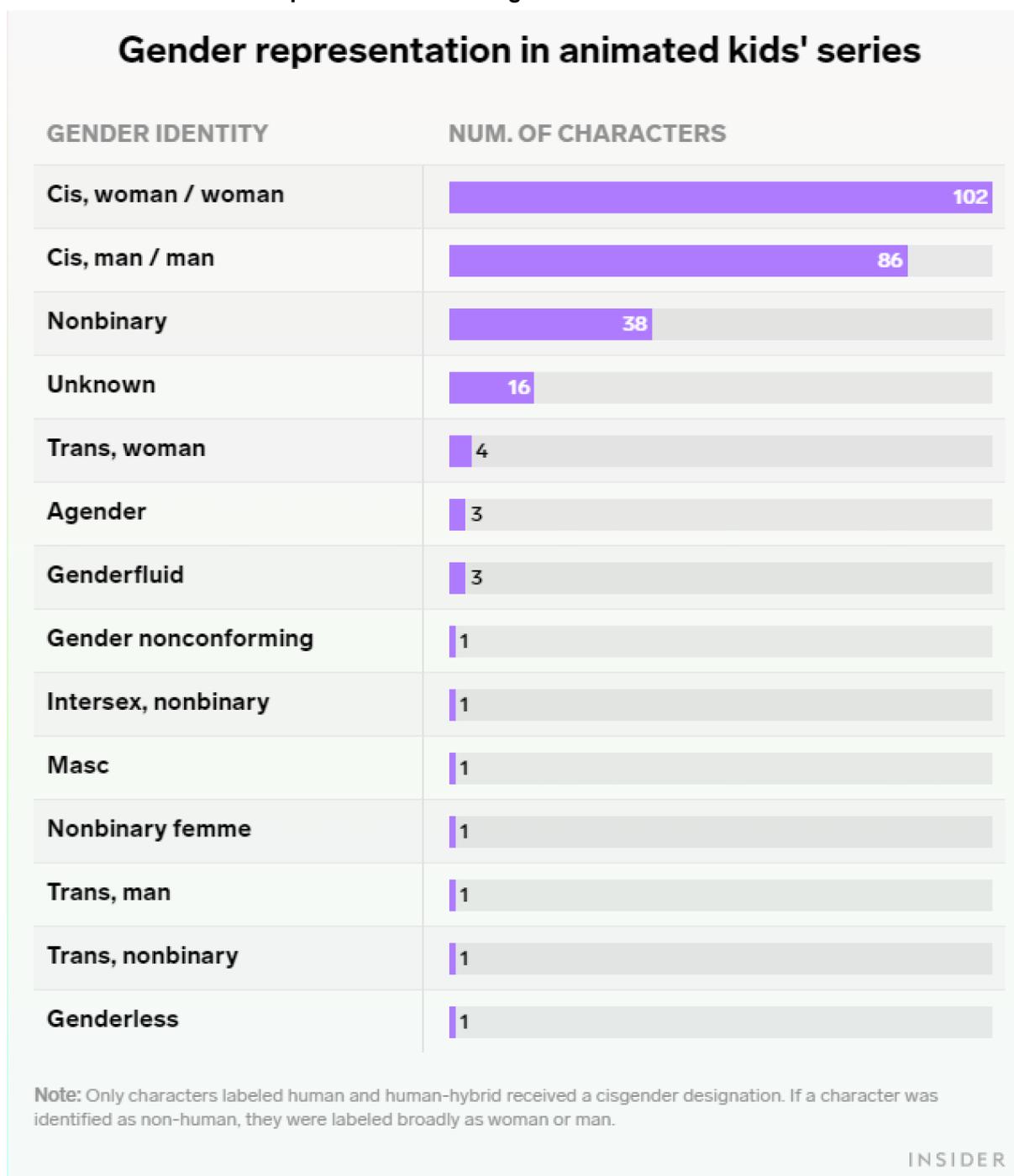
Fonte: Instagram – Dreamworks

No outro lado do mundo também houve avanço, como em “Carole & Tuesday” (2019), que conta com personagens transexuais e bissexuais, o caso de Orochimaru, do anime “Boruto: Next Generations”, que em uma cena do anime, quando questionado pelo filho sobre ser seu pai ou mãe, responde que por muito tempo foi homem, mas também já foi mulher, que no fim isso não importa, o que pode ser entendido como sua identificação como gênero fluido. Há ainda o caso de O-Kiku de “One Piece”, a personagem samurai apareceu no arco de Wano do mangá e anime, quando questionada se era um homem ou mulher responde que nasceu homem, mas “Sou mulher no meu coração”, confirmando seu transexualidade.

A nova geração de desenhos aparentemente está a passos lentos, mas certos, fazendo uma compensação histórica ao que se foi feito no passado com os personagens LGBTQIA+, homens afeminados, mulheres masculinas, *crossdresser* até então colocados como figuras rasas, caricatas, de índole duvidosa e hábitos pouco morais estão dando espaço a personagens mais complexos, que realmente geram compatibilidade e identificação com o espectador. Estereótipos perdem espaço para representações reais. No entanto, nota-se ainda uma necessidade da presença de personagens que saiam apenas da sigla LGB (Lésbicas, Gays e Bissexuais) e se expandam pelo universo *queer*, englobando toda a vasta comunidade.

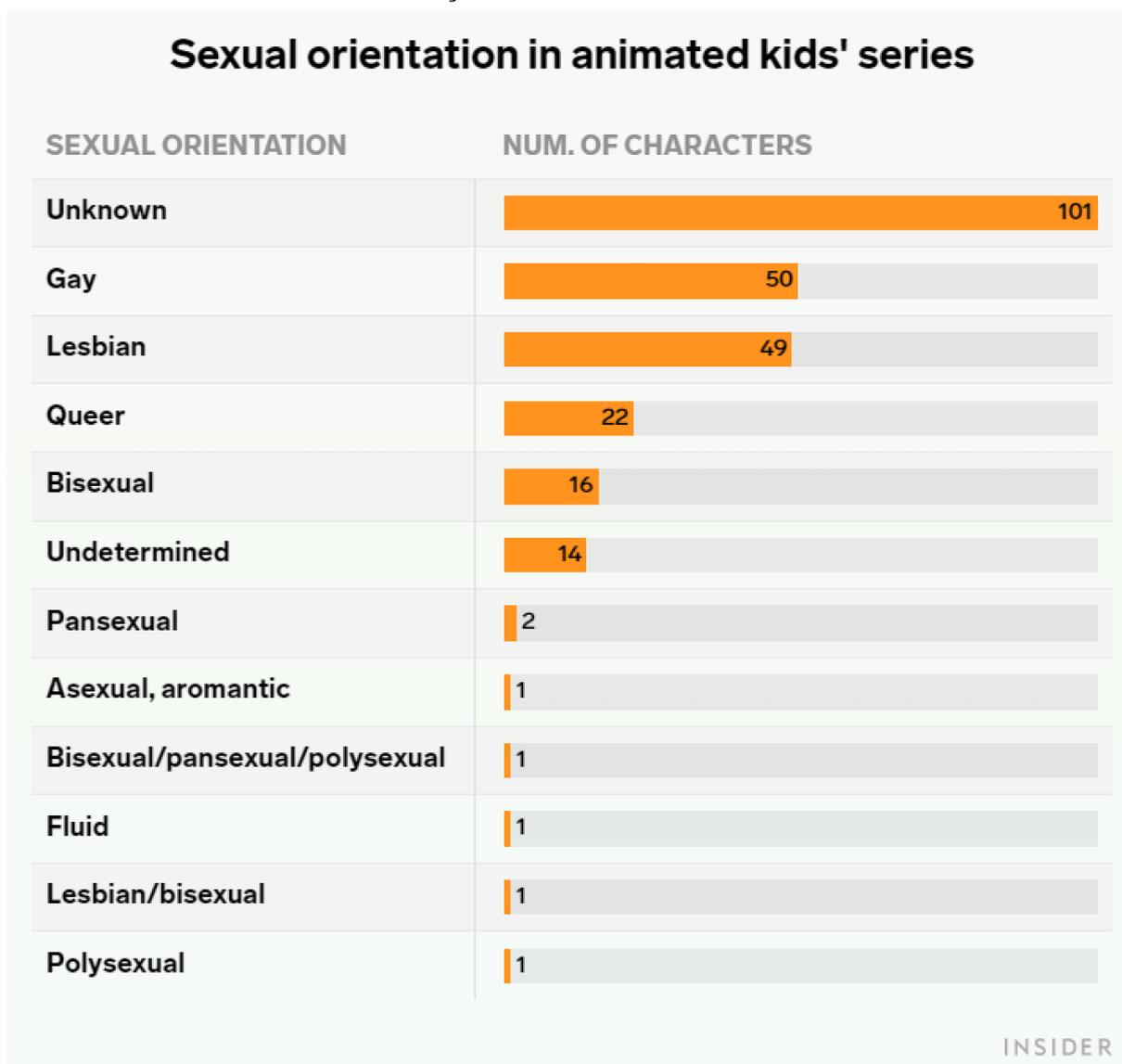
As imagens a seguir (Gráficos 3 e 4) são de um levantamento feito pelo site Insider, já citado anteriormente, os dados apresentados confirmam que há uma necessidade de maior variedade no que diz respeito não somente a orientação sexual como também identidade de gênero nos desenhos animados. Há uma discrepância de 102 personagens mulheres cis e 86 homens cis, para 38 não-binárias, 4 mulheres-trans e 3 agêneros e gênero fluido, e outras identidades recebendo apenas 1 personagem cada como representante. Quanto à orientação sexual, o panorama não é muito diferente, gay, lésbicas e bissexuais contam com 50, 49 e 16 personagens respectivamente e *queer* recebe 22, enquanto outras orientações, como pansexuais, assexuais/arromânticos, entre outros, não ultrapassam 2 em sua contagem.

Gráfico 3 - Representatividade de gênero em séries animadas infantis



Fonte: Insider (2021)

Gráfico 4 - Orientação sexual em séries animadas infantis



Fonte: Insider (2021)

Em suma, a representatividade LGBTQIA+ nos desenhos faz-se presente a muito tempo e no que diz respeito ao design de seus personagens apoiou-se por décadas em estereótipos distorcidos e que não expressam de fato a comunidade. Nos últimos anos, houve uma melhora crescente nessas representações, contudo, para que elas sejam mais empáticas e funcionem como melhores modelos de identificação a serem seguidos por todas as camadas de seu público, há ainda um longo caminho pela frente.

3 DESIGN DE PERSONAGEM

Design de personagem ou *Character Design*, é a área responsável pelo complexo processo criativo de desenvolvimento de personagens. O *concept artist* ou *character designer* procura combinar características físicas e comportamentais do personagem em um design de forma que ele expresse sua essência. É um processo minucioso, que leva em consideração os mais variados detalhes na construção do personagem, pois cada aspecto deve reforçar a mensagem que se busca passar através dessa figura.

Diversos são esses elementos que trazem personalidade e distinção para os personagens, mas em suma, “um bom design de personagem é sobre clareza: clareza de silhueta, clareza de paleta e clareza de exagero. Um design de personagem que seja claro nesses três princípios será reconhecível em qualquer estilo de arte” (NOLL; PAUSON, 2020, Youtube, tradução nossa).⁹

Neste trabalho pretende-se focar nesses três componentes, silhueta, paleta cromática e exagero para entender um pouco mais de como se dão escolhas na hora na concepção de personagens.

3.1 SILHUETA

A começar pela silhueta, ela seria como uma espécie de projeção da sombra do personagem, é o que sobra quando removidos todos os detalhes e cores, deixando apenas o seu contorno preenchido com preto. Um bom design permite que o personagem seja reconhecível apenas por sua silhueta, a exemplo nota-se como na Figura 18 abaixo é fácil distinguir e nomear os personagens, fica claro para quem já teve contato com os desenhos que na imagem há o Mickey Mouse, o Bob Esponja, o Popeye, a Pantera Cor-de-Rosa, entre outros.

⁹ *Good character design is about clarity: clarity of silhouette, clarity of palette and clarity of exaggeration. A character design that's clear in these three principles will be recognizable in any art style.*

Figura 18 - Silhuetas de Personagens Animados

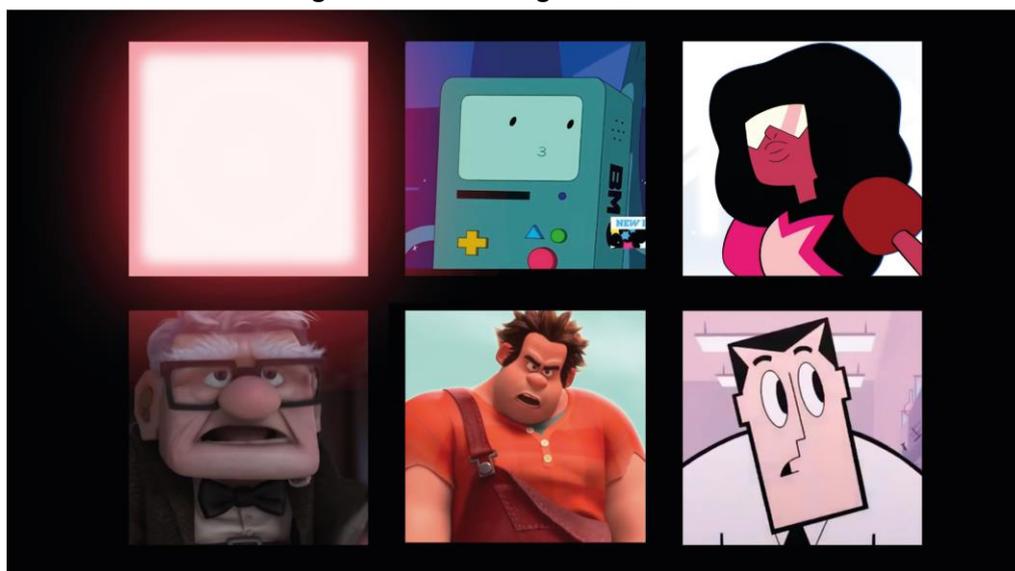


Fonte: Studiobinder (2021)

Para a criação de boas silhuetas é preciso entender que o desenho do personagem é formado principalmente por formas básicas, e essas formas são utilizadas com a finalidade de comunicar a personalidade do personagem, seja em roupas, acessórios ou armas e instrumentos ao próprio formato dos corpos.

Quadrados e retângulos, por exemplo, dão a impressão de seriedade, estabilidade, ordem, disciplina e confiabilidade. Evocam força (física e mental), e geralmente são ligados à masculinidade, além disso podem transmitir ideias de tédio, teimosia e rigidez. É perceptível como as formas e linhas retas evocam esses sentimentos ao olhar para os personagens na Figura 19.

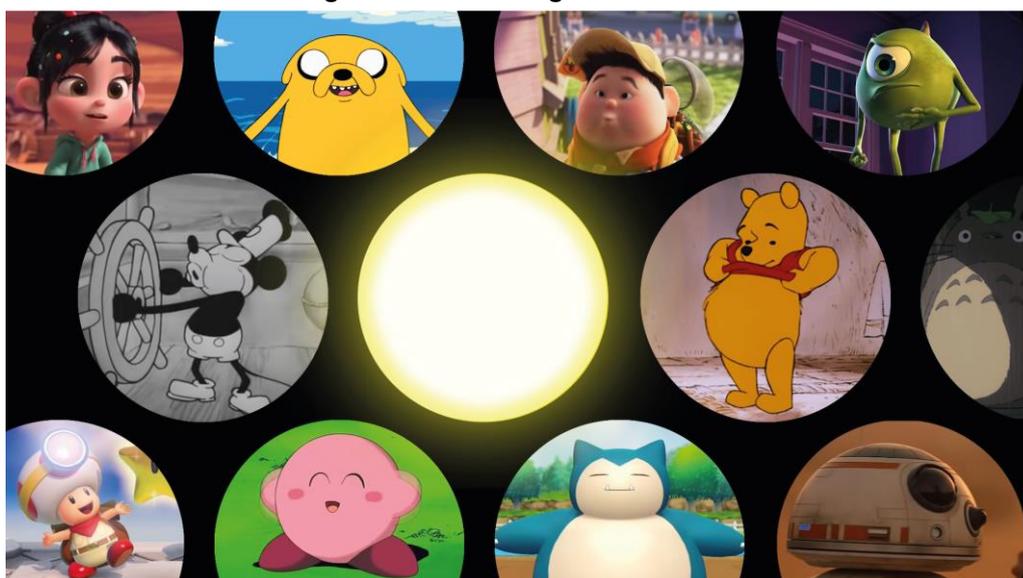
Figura 19 - Personagens Quadrados



Fonte: GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! (2020)

Círculos, formas ovais e linhas curvas no geral são usados com frequência para indicar suavidade, positividade e segurança, que o personagem é amigável, bondoso, fofo e acolhedor, é muito utilizado para agregar valores de feminilidade. “Também pode representar coisas como vazio, solidão, magia e mistério” (BISHOP, 2019, p. 3, tradução nossa)¹⁰. Abaixo, na Figura 20, tem-se alguns exemplos de personagens que se baseiam em formas arredondadas.

Figura 20 - Personagens redondos



Fonte: GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! (2020)

Por outro lado, triângulos são muito associados a coisas dinâmicas, intensas e energéticas. “O triângulo não é masculino nem feminino. Representa movimento ou divergência e acuidade” (BISHOP, 2019, p. 5, tradução nossa).¹¹ Formas angulosas e pontiagudas quebram o conforto trazido pelas formas anteriores, angariando ideias e sensações de perigo e instabilidade. Personagens desviantes do ideal moral, como vilões e anti-heróis, acabam muitas vezes com triângulos em seu design. A Figura 21 apresenta alguns personagens que evocam essas percepções.

¹⁰ It can also represent things like emptiness, loneliness, magic, and mystery.

¹¹ The triangle is neither masculine nor feminine. It represents movement or deviation, and sharpness.

Figura 21 - Personagens Triangulares



Fonte: GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! (2020)

Ao entender quais formas transmitem quais ideias é possível criar personagens ainda mais complexos cuja combinação de formas capture mais de uma única sensação e gere ainda mais empatia. “Quando escolhemos um tema nas formas, ele reduz a desordem [no design] e enfatiza as coisas que queremos enfatizar” (NOLL; PAUSON, 2020, Youtube, tradução nossa).¹²

3.2 PALETA DE CORES

Quando se cria um personagem, além das formas é de suma importância entender quais cores irão contribuir na narrativa que o personagem pretende passar. “A cor participa da construção simbólica perceptiva de todas as pessoas, porém essas pessoas podem sentir essa construção de maneiras diferentes” (SILVEIRA, 2015, p. 17). Ou seja, a paleta escolhida pode reforçar ou destruir a mensagem a ser sugerida, pois está intimamente ligada a significados, culturas e sensações.

Povos de culturas diferentes usam cores diferentes. Povos próximos a linha do Equador tendem a usar paletas coloridas, ricas em tons vibrantes e quentes, enquanto os mais próximos dos extremos com climas mais frios possuem paletas mais amenas com tons terrosos. As cores escolhidas em um design têm que estar condizentes com a história por trás dos personagens, a Figura 22 ilustra bem isso,

¹² When we choose a shape motif it reduces clutter and emphasizes the thing we want to emphasize.

as cores servem como reforço na narrativa, as tribos da água em “Avatar: A Lenda de Aang” (2005 – 2008) situam-se nos polos e tem sua cultura fortemente ligada ao elemento água, por isso os tons de branco, cinza, azul e marrom são os que predominam.

Figura 22 - Tribo da Água



Fonte: Avatar Wiki – Tribo da água (2022)

Traços de personalidade, intenções e até mesmo funções também podem ser transmitidos através de uma paleta bem selecionada. O azul por exemplo é a “cor da simpatia, da harmonia e da fidelidade, apesar de ser fria e distante. A cor feminina e das virtudes intelectuais” (HELLER, 2013, p. 21). O amarelo é o “otimismo e ciúme. A cor da recreação, do entendimento e da traição. O amarelo do ouro e o amarelo do enxofre” (HELLER, 2013, p. 83), enquanto o verde brinca com o sagrado, o venenoso e a fertilidade e o vermelho pode ser tanto a raiva quanto o amor e a paixão (HELLER, 2013). Abaixo há alguns exemplos de personagens que evocam esses significados na Figura 23.

Figura 23 - Personagens com as cores amarela, verde, vermelho e azul



Fonte: da autora¹³

É possível ainda reforçar ou amenizar esses traços criando hierarquia entre as cores e utilizando-se de esquemas cromáticos específicos. Esquemas de Consenso, por exemplo, buscam harmonia por meio da similaridade entre seus tons e, portanto, é fácil a interpretação de sua intenção (SILVEIRA, 2015). Ou seja, um personagem cuja cor central seja o vermelho e possua uma paleta com cores análogas só reforça o sentimento que a cor principal traz. Em contrapartida, Esquemas de Equilíbrio buscam a harmonia no contraste (SILVEIRA, 2015), em outras palavras, personagens com paletas assim possuem tons que se complementam tal como podem ser os vários traços de sua personalidade.

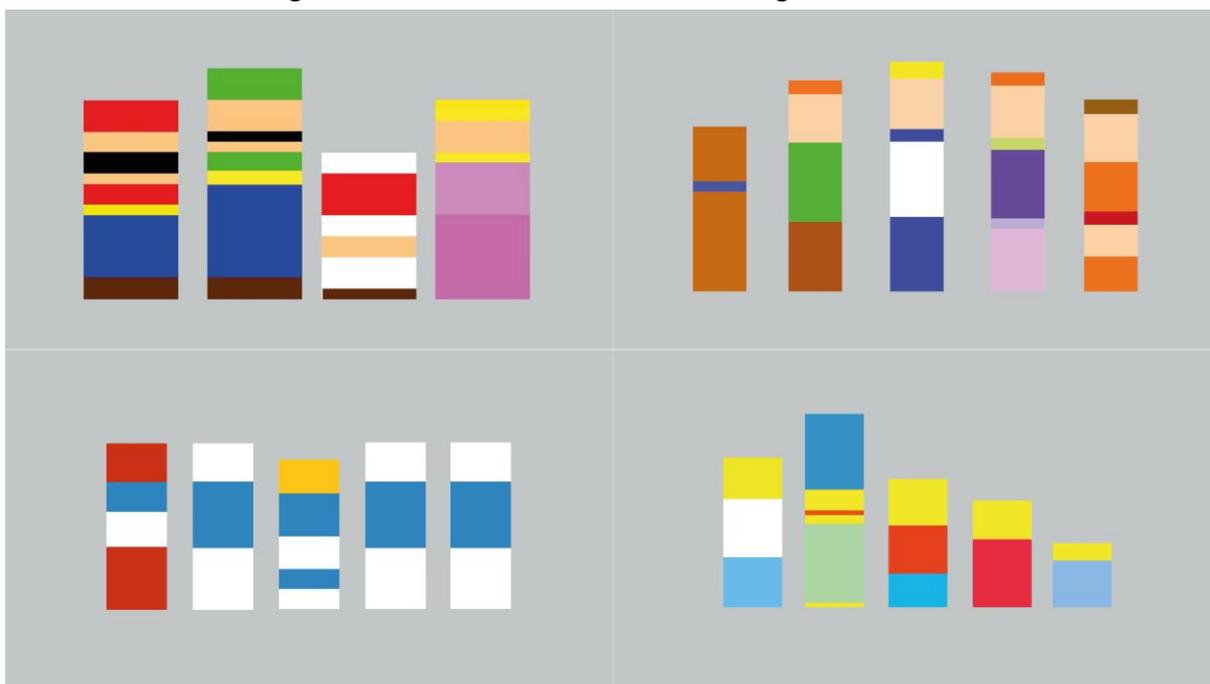
Resumindo, as cores de um personagem são tão importantes para a narrativa quanto suas formas, a “combinação de boa silhueta e boa paleta equivale a um personagem extremamente reconhecível” (NOLL; PAUSON, 2020, Youtube, tradução nossa).¹⁴ Ela não precisa ser complexa, no sentido de conter uma extensa gama de tons, pelo contrário, boas paletas cromáticas prezam pela simplicidade e solidez, pode-se ver isso quando colocados personagens famosos representados

¹³ <https://youtu.be/8wm9ti-gzLM>
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Elsa_\(Disney\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Elsa_(Disney))
<https://toppng.com/uploads/preview/enie-aladdin-11562964396j3atimthmn.png>
<https://br.pinterest.com/pin/659777414129431030/>

¹⁴ *the combination of good silhouette and good palette equals an extremely recognizable character.*

apenas por barras com suas cores ordenadas, como na Figura 24. Ainda que não contenha todos os detalhes, para quem conhece os personagens é possível identificá-los como os protagonistas de “Mario Bros”, “Scooby-Doo”, “Os Smurfs” e “Os Simpsons”.

Figura 24 - Paletas de Cores de Personagens Famosos



Fonte: GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! (2020)

3.3 EXAGERO

O conceito de ‘exagero’ vem da ideia de trabalhar com as proporções do personagem de forma a ressaltar e esconder detalhes a fim de gerar determinado sentimento no observador. É sobre focar em quais coisas geram quais emoções e através de escolhas de design buscar amplificá-las ao máximo. Alguns são os caminhos para tornar tal fenômeno possível: a simplificação das formas, a criação de poses e a variação das proporções.

A primeira ocorre, pois, além de nem sempre ser viável representações 100% realista em animações, designs simples são mais fáceis de ler, as emoções são repassadas e absorvidas mais facilmente gerando mais sintonia com o espectador.

O segundo serve como meio de expressar a personalidade do personagem por meio de ações, ele é introvertido ou extrovertido, sério ou alegre, masculino ou

feminino, seus gestos e até mesmo quando parado exalam individualidades, o corpo fala e essa linguagem corporal dá identidade ao personagem.

O terceiro por fim, compreende em distorcer as dimensões, principalmente do corpo do personagem, com a intenção de ressaltar uma área ou característica relevante, os corpos dos personagens de maneira geral podem ser divididos em três segmentos (cabeça, torso e pernas), a forma como eles se apresentam pode gerar mais ou menos apelo (NOL; PAUSON, 2020), geralmente adota-se as proporções Pequena (P), Média (M) e Grande (G) para cada uma das partes variando-as conforme a necessidade de cada design.

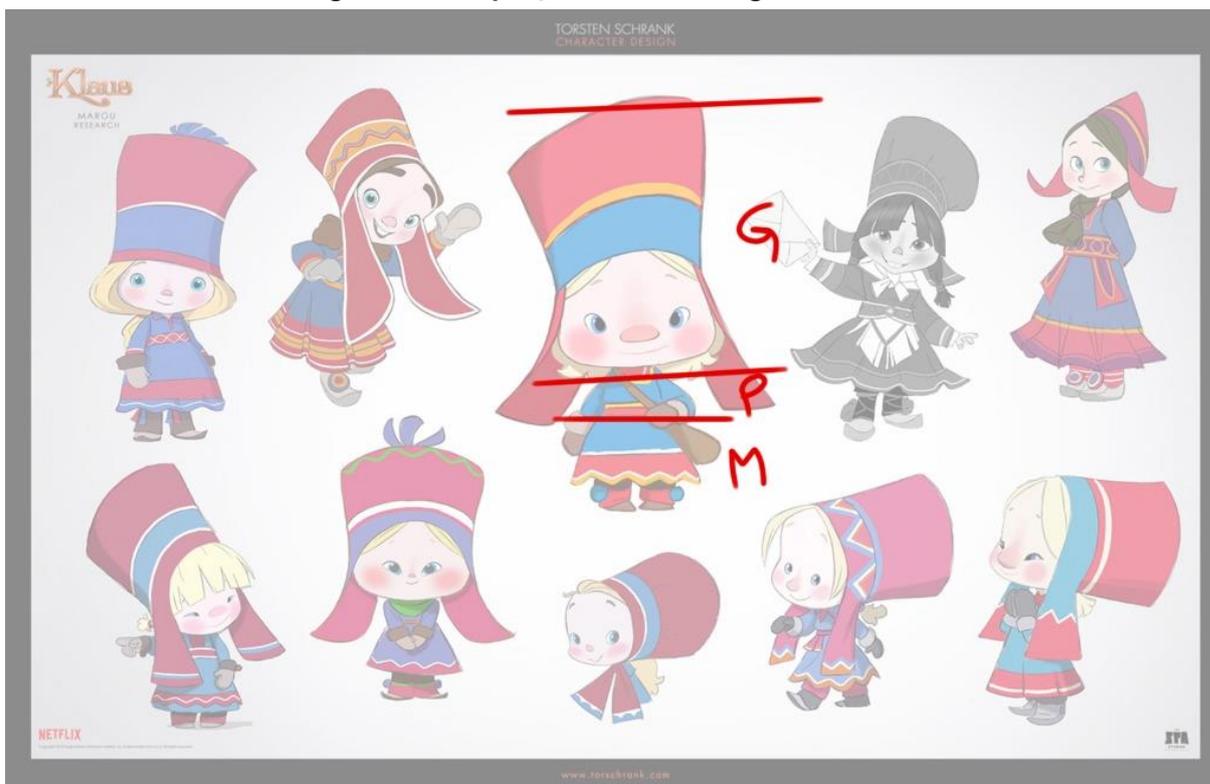
Nas Figuras 25 e 26, ambas do design de personagens para o filme “Klaus” (2019), pode-se perceber como cada uma dessas formas de exagero podem ser aplicadas.

Figura 25 - Personagem de Klaus



Fonte: Revospaces (2021)

Figura 26 - Proporções da Personagem de Klaus



Fonte: Revospace (2021)

O processo de design de personagens, como dito anteriormente, é complexo e detalhado e conta com diversos componentes além dos apresentados. Silhueta, Paleta de Cores e Exagero, no entanto, são pilares no que diz respeito a essa área, podendo serem notados na maioria do design de personagens bem-sucedidos.

Por fim, um bom design de personagem leva em conta todos os aspectos que constituíram essa figura, por isso além de escolhas visuais é levado em conta também a história do personagem, sua origem, experiências, escolhas de vida, personalidade, na verdade a estética apresentada é moldada por esse plano de fundo a fim de chegar na melhor forma para o que será apresentado ao espectador. É dessa forma que estereótipos são formados e reforçados, se personagens de um gênero, etnia ou sexualidade são representados de um único jeito assume-se que eles são sempre assim, mas o contrário é válido, se variadas representações forem apresentadas constantemente é essa imagem que será reforçada.

4 SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER

A partir dessa parte da pesquisa, a fim de manter o texto mais fluido, se usará o termo “*She-Ra*”, ao se referir à “*She-Ra e as Princesas do Poder*”, em itálico, para que se diferencie da personagem She-Ra. Também pode vir a ser utilizada a sigla SPOP, que é a abreviação do nome original da série em inglês – “*She-Ra and the Princesses of Power*”.

Nessa parte do trabalho será abordada a série animada “*She-Ra e as Princesas do Poder*” (2018 -2020), a fim de se ter um cenário mais amplo e completo sobre o desenho para a posterior análise de seus personagens. Transmitida entre 2018 e 2020, com 5 temporadas, a animação “*She-Ra e as Princesas do Poder*” é uma nova versão, ou *reboot*, de sua antecessora “*She-Ra: A Princesa do Poder*” (1985 – 1986), um *spin-off* da série animada “*He-Man e os Defensores do Universo*” (1983 -1985). Esta versão anterior contou com 93 episódios, transmitidos entre 1985 e 1986 nos EUA, feitos pelo estúdio Filmation com a intenção principal de complementar com um público jovem feminino o público majoritariamente masculino de *He-Man*. A nova versão foi produzida pela Netflix em parceria com a Dreamworks, e no seu período de transmissão colecionou uma série de nomeações e diversos prêmios (Figura 27), com destaque para sua vitória em 2021 ao prêmio *GLAAD Media Award for Outstanding Kids & Family* (Melhor Programação Infantil e para a Família), concedido às melhores séries de televisão para o público jovem LGBTQIA+ pela GLAAD.

Figura 27 - Lista de Prêmios e Nomeações de “She-Ra e as Princesas do Poder”

Year ↕	Award ↕	Category ↕	Nominee(s) ↕	Result ↕	Ref.
2019	Daytime Emmy Awards	Outstanding Casting for an Animated Series or Special	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Nominated	[88]
	GLAAD Media Awards	Outstanding Kids & Family Program	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Nominated	[89]
	Golden Trailer Awards	Best Animation/Family TV Spot	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Nominated	[90]
2020	Annie Awards	Best Music – TV/Media	Sunna Wehrmeijer for "Beast Island"	Nominated	
	Critics' Choice Television Awards	Best Animated Series	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Nominated	[91]
	CASTING SOCIETY OF AMERICA	Television – Animation	Ania O'Hare	Nominated	[92]
	GLAAD Media Awards	Outstanding Kids & Family Programming	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Nominated	[93]
	Daytime Emmy Awards	Outstanding Daytime Promotional Announcement - Network or Program	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Won	[94]
	Autostraddle Gay Emmys	Outstanding Animated Series	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Won	[95]
Best TV Episode With LGBTQ+ Themes		"Heart Part 2"	Nominated	[95]	
Fan Favorite Couple		Adora and Catra	Won	[95]	
2021	GLAAD Media Awards	Outstanding Kids & Family Programming	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Won	[96][97]
	NAACP Image Awards	Outstanding Animated Series	<i>She-Ra and the Princesses of Power</i>	Nominated	[98]
	Annie Awards	Best TV/Media – Children	"Heart (Part 2)"	Nominated	[99]
		Best Writing – TV/Media	ND Stevenson for "Heart (Part 2)"	Nominated	
	Hugo Awards	Best Dramatic Presentation, Short Form	"Heart (Parts 1 and 2)" (written by Josie Campbell and ND Stevenson; directed by Jen Bennett and Kiki Manrique)	Nominated	[100]

Fonte: Wikipedia – She-Ra and the Princesses of Power (2022)

“*She-Ra e as Princesas do Poder*” foi criada e dirigida por Noelle Stevenson, cartunista e diretora lésbica, vencedora pela *webcomic* “*Nimona*” (2015) e pela série de quadrinhos “*Lumberjanes*” (2014 – 2020) do prêmio *The Will Eisner Comic Industry Awards*, concedido por realizações distintas e criativas em histórias em quadrinhos. A série contou ainda com uma equipe formada majoritariamente por mulheres, atuando como roteiristas, *storyboarders*, animadoras e dubladoras.

A narrativa segue basicamente a mesma premissa que sua versão antiga: em um universo alternativo, Adora é uma jovem humana órfã criada pela Horde, uma organização do mal do distante planeta Etheria. Certo dia, após encontrar uma espada mágica que a transforma na Princesa do Poder, a mítica guerreira She-Ra, ela toma consciência do mal e sofrimento causados pela Horde, decidindo abandonar a organização e se juntar a Rebelião que luta contra a Horde e seu domínio, colocando em lados opostos ela e sua amiga Catra, com quem cresceu junto.

A diferença entre as versões está na forma como seus personagens são tratados e desenvolvidos. Na versão original não havia real preocupação com o desenvolvimento dos personagens, tendo em vista que a série só surgiu em decorrência da Mattel – companhia de brinquedos detentora dos direitos de “Defensores do Universo” e *She-Ra* – buscar expandir seu público consumidor de *He-Man*.

Para isso foi pedida a produção do desenho animado para *She-Ra*, a fim de atrair mais crianças, em específico meninas. Logo, a narrativa se ateve ao enredo clássico de luta do bem contra o mal, nada muito profundo, era somente uma ferramenta de marketing afinal. A versão de Stevenson, por outro lado, não está presa a essa função, além disso conta com a Netflix como produtora e distribuidora, plataforma reconhecida por trazer diversidade em suas produções.

Essa nova versão busca explorar outros aspectos e nuances, o desenvolvimento do relacionamento entre os personagens ganha destaque e profundidade, e os cunhos feministas e LGBTQIA+ inserem-se naturalmente na narrativa. O próprio título da série apresenta sua nova abordagem, enquanto a versão de 1985 se detém a uma única Princesa do Poder, “*She-Ra e as Princesas do Poder*” deixa explícita sua intenção de dividir o protagonismo de Adora com outras personagens femininas.

Vale ressaltar que por volta de 1986 em diante, as vendas dos bonecos de “*He-Man e os Defensores do Universo*” começaram a despencar, alguns culpavam *She-Ra*, já que os meninos, que até então se sentiam os detentores da ‘força’, se viram perdendo o interesse, já que agora as meninas também tinham esse poder. No episódio “He-Man”, da série documental da Netflix “Brinquedos que Marcam Época” (2017), Dave Capper, um dos responsáveis pela linha de brinquedos de *He-Man*, faz o seguinte comentário: “Começamos a receber feedback de que um menino de oito anos brincava com o He-Man há alguns anos e agora sua irmã dizia: ‘Eu tenho a Força’, não era mais tão legal” (2017, Netflix).

Em suma as propostas são totalmente diferentes, “*She-Ra: A Princesa do Poder*” era uma ferramenta de marketing, concebida para vender bonecas, seus personagens são rasos e o foco do visual é apelar para o consumidor, por isso os corpos que obedeciam aos padrões das bonecas, as roupas pouco práticas e a falta de variedade. SPOP tem por finalidade o desenho em si, uma narrativa bem construída, tal como seus personagens, em entrevista, Stevenson diz que “apostamos na diversidade” (2018, *online*). A variedade étnica, de gênero e sexualidade na gama de personagens confirma tal afirmação. A Figura 28 mostra um pouco dessa diversidade.

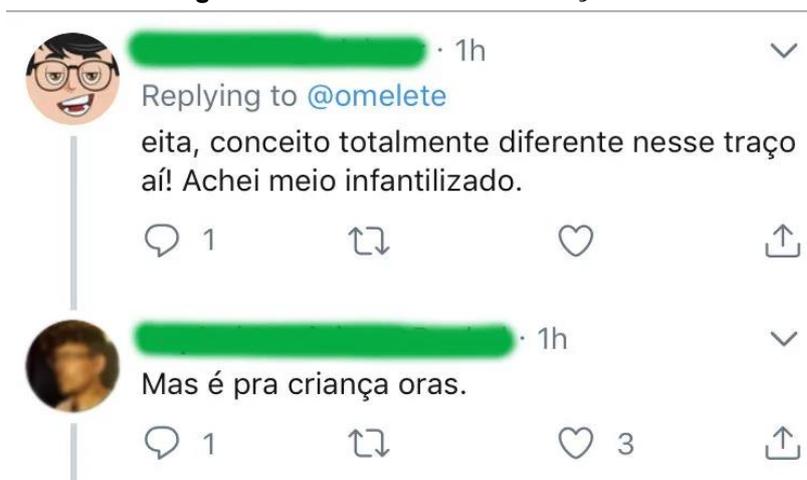
Figura 28 - Personagens de “She-Ra e as Princesa do Poder”



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki (2022)

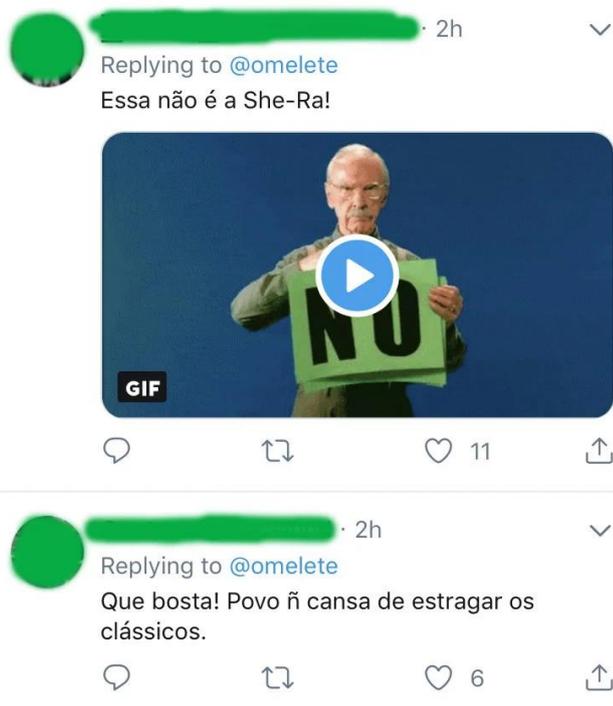
A postura inclusiva da direção da nova versão, entretanto, gerou represálias, o público ‘saudosista’ do desenho antigo comentou muito sobre a ‘masculinização das personagens’, comparando com a antiga versão na qual as personagens eram mais sensuais. As Figuras 29, 30 e 31 mostram alguns dos comentários e reclamações dessa parcela de fãs nas redes sociais, quando saiu a divulgação das primeiras imagens da versão de 2018.

Figura 29 - Tweets com reclamações 1



Fonte: BuzzFeed - Matéria: Alguns marmanjos estão revoltados que a She-Ra não está mais sexualizada (2018)

Figura 30 - Tweets com reclamações 2



Fonte: BuzzFeed - Matéria: Alguns marmanjos estão revoltados que a She-Ra não está mais sexualizada (2018)

Figura 31 - Tweets com reclamações 3



Fonte: BuzzFeed - Matéria: Alguns marmanjos estão revoltados que a She-Ra não está mais sexualizada (2018)

Em contrapartida, muitos fãs vieram defender o novo design das personagens, as Figuras 32 e 33 trazem exemplos.

Figura 32 - Fã defende o novo design de personagem



Fonte: Twitter – Annalee (2018)¹⁵

Figura 33 - Fanart de Renata Nolasco em defesa ao novo design de personagem



Fonte: Facebook – Renata Nolasco (2018)¹⁶

A própria Noelle Stevenson se manifestou sobre o ocorrido em suas redes sociais, comentando que não concorda com esse tipo de comportamento que ignora a existência das mulheres que assistem esses desenhos, seu real público-alvo, e

¹⁵ Tradução nossa: Então aqui está meu problema com toda a coisa do “She-Ra deveria ser sexy!”. Isso é basicamente dizer que jovens meninas não podem ter nada para elas. Mídia feita para elas deve primeiro ser apelativa para homens crescidos. E isso é insidioso.

¹⁶ Tradução nossa: Desenhos animados hoje estão melhores do que nunca e você é apenas um babaca nostálgico incapaz de apreciar coisas novas.

têm neles a representação que procuram. Em suma, “*She-Ra e as Princesas do Poder*” traz consigo um novo tipo de carga representativa nos seus personagens e narrativa, ressignificando totalmente sua antecessora.

4.1 A HISTÓRIA

A seguir, com a finalidade de melhor entendimento da narrativa, segue-se a descrição de alguns acontecimentos e principais desenvolvimentos dos personagens no decorrer das temporadas.

A primeira temporada de “*She-Ra e as Princesas do Poder*”, começa com Adora como uma promissora jovem guerreira do exército da Horde, organização comandada por Hordak, onde foi criada e treinada desde pequena junto com outras crianças, entre elas sua melhor amiga Catra, uma felina humanoide, para lutar contra princesas, as inimigas da Horde. As duas parecem ser amigas íntimas, ambas corajosas e extremamente leais aos seus e se dão bem apesar de divergências de personalidade e constantes comparações e favoritismo sobre Adora por parte de Shadow Weaver, a feiticeira da Horde que as criou. Fato, que se percebe mais a frente, gerar sentimentos profundos de rejeição, abandono e baixa autoestima em Catra, que afetam constantemente suas tomadas de decisões.

Ainda nos primeiros episódios, após uma série de eventos, Adora encontra uma espada mágica e Glimmer e Bow, membros da Rebelião, o exército que se opõem a Horde. Os três lutam pela espada e em meio a uma situação crítica, Adora se transforma em uma grande princesa guerreira (Figuras 34 e 35). Gradualmente os três vão se tornando amigos e conseqüentemente, Adora aprende a verdade sobre a Horde e as Princesas. Ela por fim decide se juntar à Rebelião após um ataque no qual luta contra Catra, que permanece com a Horde. No decorrer das temporadas elas se mantêm em lados opostos, ainda que em algumas situações salvem e protejam uma à outra e constantemente relembrem com carinho e anseio seu passado. Essas interações dão a relação das duas camadas de profundidade, que permite um desenvolvimento orgânico no relacionamento delas, o que inicialmente pode ser interpretado tanto como amor romântico como platônico flui com a trama para o que no final da série era um romance.

Figura 34 - Adora levanta a espada para se transformar em She-Ra



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – The Sword: Part 1 (2022)

Figura 35 - Adora se transforma em She-Ra



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – The Sword: Part 1 (2022)

Glimmer, descobre-se, tem uma relação tensa com a mãe, a rainha Angella, ambas discutem constantemente sobre a maneira como a princesa age, sempre impulsivamente, pensando pouco nas consequências, sua segurança e em seu papel como representante e futura líder de seu reino, Brighth Moon.

No decorrer da temporada, Adora vai aprendendo mais sobre seu poder e como controlá-lo, além de conhecer outras princesas e formar com elas a Aliança de Princesas. Entre os membros e aliados dessa aliança, além do trio, Adora/She-Ra, Glimmer e Bow, estão:

- Perfuma, princesa de Plumeria, tem sua primeira aparição no episódio 4. Ela e seu povo são pacifistas que não resistiram à invasão da Horde e assumiram que She-Ra resolveria tudo para eles, ao fim do episódio ela toma a frente do ataque com seus poderes de plantas ajudando a recuperar seu reino e se junta a Aliança. Perfuma também aparece no baile de Frosta e participa da missão para resgatar Bow e Glimmer da Horde. Ela chora pela suposta morte de Entrapta durante a missão e deixa a Aliança por medo de perder mais amigos, se juntando novamente apenas no episódio final na batalha de Bright Moon.
- Mermista é princesa de Salineas, possui poderes com água e aparece pela primeira vez no episódio 5. Nele Glimmer, Bow e Adora vão ao reino para convencer a princesa a entrar para a Aliança, eles chegam pouco antes da invasão da Horde. Juntos eles derrotam o exército invasor e Mermista se junta a Aliança. Ela também vai ao baile e participa da missão de resgate e, assim como Perfuma, sai da Aliança voltando depois na batalha de Bright Moon.
- Sea Hawk é introduzido no mesmo episódio que Mermista, mais tarde descobre-se que eles tiveram um envolvimento romântico. Ele é o capitão que leva o trio para Salineas. Bow durante todo o episódio parece ficar encantado com ele. No baile ele é par de Mermista e também participa da missão de resgate e batalha final.
- Entrapta é a princesa de Dryl, uma das princesas que não possui poderes elementais e é conhecida por sua habilidade com tecnologia. Ela é apresentada no episódio System Failure (Episódio 6) quando se junta a Aliança. Ela segue o padrão de suas companheiras, indo ao baile e depois a missão de resgate, na qual é deixada para trás pela equipe por pensarem que ela morreu. Catra se aproveita disso para manipulá-la e convencê-la a entrar para a Horde. Depois disso, Entrapta constantemente terá importante papel no avanço dos planos da Horde no decorrer das temporadas.
- Netossa e Spinnerella, são princesas aliadas à Rebelião, ambas são apresentadas no episódio 4, sempre estão juntas e próximas, suas

interações sugerem que estão juntas em um relacionamento romântico, confirmado mais à frente nas temporadas.

- Frosta é a princesa do Kingdom of Snows, a mais nova da Aliança e possui poderes elementais de gelo. Ela é a anfitriã do baile e inicialmente se recusa a se juntar a Aliança, pois segundo ela, seu reino permanecerá neutro como sempre e não corre risco de ataque, mas é durante o baile que ocorre o rapto de Glimmer e Bow pela Horde. Frosta também se junta no final da temporada à batalha de Bright Moon (Figura 36).

Figura 36 - Princesas e Aliados na Batalha de Bright Moon



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Spinnerella/Gallery (2022)

Outra personagem que merece destaque é Scorpia, uma princesa e guerreira da Horde, que apesar de visualmente aparentar ser bruta, com suas garras e cauda de escorpião, é extremamente gentil e dócil. Na série ela desenvolve uma relação pautada em admiração e aparente interesse afetivo de sua parte com Catra, evidente em sua felicidade ao ser seu par no baile (Figura 37). Quanto à Catra, ela parece avessa a qualquer amizade ou relação mais profunda.

Figura 37 - Scorpia e Catra como par no Baile



Fonte: She-Ra and the Princesses os Power Wiki – Princess Prom/Gallery (2022)

Essa primeira temporada tem por foco principal o amadurecimento de Adora, além da aventura e a formação de alianças. A temporada seguinte prossegue com o crescimento de Adora, também busca abordar as relações entre os personagens, diferenças entre as relações internas da Rebelião e da Horde, o desenvolvimento, entrosamento e fortalecimento ou não de amizades.

Nos primeiros episódios, Adora concentra-se em seu treinamento, ela procura aprender mais sobre seus poderes e si mesma, tendo em vista que não somente o físico mas também o psicológico mostram-se importantes no desenvolvimento de suas recém adquiridas habilidades. Há uma constante luta interna na jovem sobre qual é o seu papel como She-Ra, o peso dele e como não cometer os mesmos erros da She-Ra que veio antes dela.

Paralelamente, Catra, mesmo assumindo o antigo lugar de Shadow Weaver como Segunda no Comando da Horde, se sente insegura. Ela ainda está descobrindo como exercer sua nova função e a lidar com seus sentimentos mal resolvidos em relação a Adora, além de buscar a aprovação de Hordak, que está concentrado em seus experimentos científicos junto a Entrapta que aparece mais nessa temporada. Vê-se o amor de Entrapta pela ciência e o quanto seu julgamento moral desaparece quando confrontado com essa devoção.

Ainda em relação à Catra, observa-se uma atenção maior no desenvolvimento da relação dela com Scorpia, que ainda procura formas de se

aproximar da felina, até a chamando para um encontro. No entanto, Scorpia percebe que sua ligação com Catra não é tão forte quanto a que ela tem com Adora, além disso os traumas de Catra a impedem de se conectar com outras pessoas, preferindo fugir da intimidade.

Nesse âmbito, é importante salientar, que outra figura feminina ganhou destaque nessa temporada, Shadow Weaver. Em um capítulo o espectador é apresentado ao seu passado na magia e razões para que ela se voltasse para as trevas, construindo uma ponte com a forma como se deu seu relacionamento tóxico com Catra e Adora.

Ainda nessa vertente de mostrar as dificuldades de relações interpessoais e sobre as responsabilidades que elas exigem, o episódio 7 apresenta a situação familiar de Bow, que em uma metáfora com 'sair do armário', precisa contar aos seus pais, um casal de homens, que seu desejo é ser um guerreiro e não um historiador como eles, mas em seu medo de não ser aceito cria desculpas com a ajuda de Adora e Glimmer até finalmente contar a verdade. Tudo termina bem no final do episódio, como se nota na Figura 38 a seguir

Figura 38 - Bow em um abraço com seus Pais e Amigas



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Reunion/Gallery (2022)

Quanto às outras princesas, no geral pouco se foi desenvolvido narrativamente, contando com momentos esporádicos onde o conflito é rapidamente resolvido. Em suma, como dito anteriormente, o foco principal da temporada foi o amadurecimento de relacionamentos, tanto saudáveis, quanto tóxicos, além disso no quesito representatividade, os relacionamentos LGBTQIA+ começaram a ser tornar

mais explícitos e foram introduzidos natural e organicamente, e personagens femininas como Adora, Catra e Shadow Weaver ganharam destaque e profundidade, ainda que tenha faltado mais desenvolvimento em relação às outras personagens.

Na terceira temporada, Adora volta a questionar e duvidar de si e seu papel como She-Ra em decorrência de Shadow Weaver estar em Bright Moon fugindo da Horde. Reflexos dessa interação podem ser percebidos em Catra, abandonada novamente por alguém que lhe é importante, ela se vê como alguém que não tem mais nada a perder e a mágoa, o ressentimento e a vingança a consomem.

Ao final da temporada, quando os personagens acabam em uma realidade 'perfeita' aberta pelo portal que Catra ativou para destruir o mundo, o espectador se depara com Adora superando a culpa que sentia pelas angústias de Catra e por tê-la abandonado. Ainda no final, todos conseguem ser salvos graças ao sacrifício da rainha Angella para fechar o portal (Figura 39).

Figura 39 - Rainha Angella e Adora antes do sacrifício



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – The Postal (episode)/Gallery (2022)

Essa temporada também deu destaque para Entrapta, sua relação com Hordak e o próprio vilão em si. Suas motivações e passado são revelados enquanto sua relação com Entrapta escala para uma curiosa amizade (Figura 40), que também pode ser entendida como um possível desenvolvimento romântico. Descobre-se que Hordak é um dos inúmeros clones de Horde Prime, um com problemas que se vê na necessidade de provar a si mesmo, é Entrapta que o ajuda a reconhecer suas falhas como peculiaridades que o tornam único.

Figura 40 - Hordak e Entrapta



Fonte: She-ra and the Princesses of Power Wiki – The Prince of Power/Gallery (2022)

Atenção deve ser dada a outras personagens nessa temporada, Scorpia e Huntara. Scorpia continua a buscar algum tipo de ligação com Catra e por um momento parece que a busca dará resultados, contudo até o final da temporada fica perceptível que a relação se tornou unilateral e abusiva até certo ponto. Huntara é uma ex-soldada da Horde, que parece inicialmente como uma possível vilã mas ganha a admiração de Adora. Huntara é mais velha em comparação aos protagonistas, é uma mulher lésbica poderosa e experiente, mas que fica em Crimson Waste para fugir do conflito entre a Horde e a Rebelião, pois não consegue ver um fim nessa disputa.

Em suma, essa temporada aborda as emoções, sentimentos e questões psicológicas dos personagens, seus passados e problemas internos que regem suas ações no presente.

A 4ª temporada, em relação com as anteriores, explora ainda mais sua representatividade feminina ao dar desenvolvimento as outras princesas, que até então foram pouco trabalhadas desde suas aparições, a representatividade LGBTQIA+ também se desenvolveu, com o surgimento de um personagem não-binário e o casal de princesas Netossa e Spinnerella, mais ativas agora na história, com falas que explicitam seu relacionamento e cenas românticas.

Glimmer, agora rainha (Figura 41), tem que aprender a lidar com o luto pela mãe ao mesmo tempo que com suas novas responsabilidades, ela é forçada a

amadurecer e conta com a ajuda de Adora e Bow nessa jornada, no entanto isso também faz com que ela se aproxime de Shadow Weaver para pedir conselhos e isso a faz tomar algumas atitudes questionáveis e errôneas.

Figura 41 - Coroação de Glimmer



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – The Coronation/Gallery (2022)

É nesse contexto que se apresenta Double Trouble (Figura 42), personagem não-binária e metamorfo (ser capaz de se transmutar em várias formas) que a mando de Catra utiliza-se de sua habilidade para se infiltrar entre os rebeldes.

Figura 42 - Double Trouble em sua forma sem transformação



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Double Trouble/Gallery (2022)

Catra perde-se de vez em seus desafios pessoais e mágoas, suas relações se tornando mais tóxicas e ela, incapaz de quebrar o ciclo. Nesse cenário, Scorpia se destaca novamente em sua jornada aprendendo a sair de sua relação abusiva com Catra e procura por Entrapta. Ela pede ajuda das princesas e é Frosta que a ajuda a se ver como uma princesa e digna de amizade apesar de suas diferenças.

Além de Frosta, entre as princesas, Mermista ganha um episódio de destaque onde busca pelo traidor da Rebelião com um final emocionante em que seu reino é dominado. Há ainda Huntara e Perfuma que aprendem a superar suas diferenças e encontram interesses em comum.

Mesmo Madame Razz retorna e com ela o espectador descobre o passado do planeta Etheria e de Mara, a She-Ra anterior. Nesse ponto, Adora, em uma tentativa de salvar a todos, teletransporta Etheria pelo universo quebrando sua espada no processo e colocando o planeta na mira do Horde Prime. A temporada finaliza com Glimmer e Catra na nave do Horde Prime. (Figura 43).

Figura 43 - Horde Prime dá as boas-vindas a Glimmer e Catra



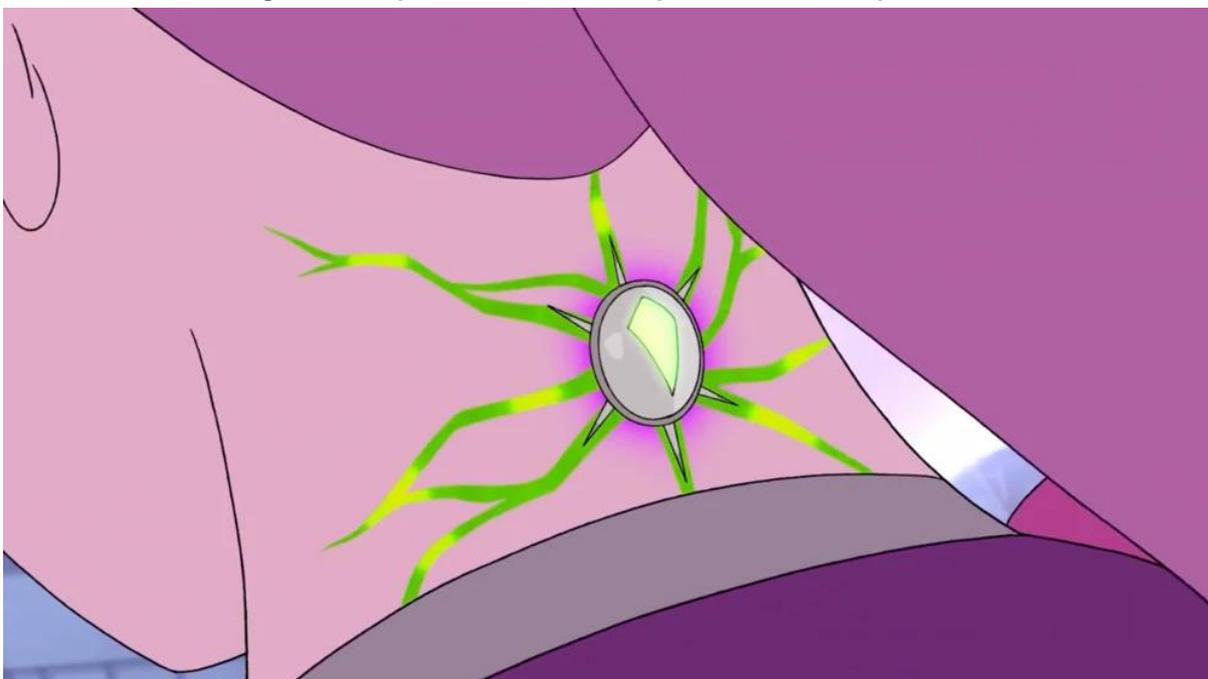
Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Destiny Part 2 (2022)

A quinta e última temporada concluiu a série da forma como veio tratando seu enredo desde o princípio, colocando em debate os traumas causados por relacionamentos abusivos e como os positivos podem servir de cura para essas feridas emocionais, sempre deixando exposto que ambos os tipos têm suas dificuldades para lidar. Além disso, o mal a ser vencido é a destruição da

diversidade, Horde Prime busca transformar todos no universo em iguais, eliminando diferenças e moldando-os em seu ideal.

O enredo se desenrola intercalando entre os personagens que foram para o espaço e os que permanecem em solo lutando contra os invasores, com vários momentos de destaque para diversos personagens. A começar por Mermista, que na ausência de Adora, assume a liderança, mas acaba caindo para o exército inimigo ao ser assimilada por um dos chips por eles usados para 'converter' todos ao seu exército. É nesse contexto que Netossa recebe os holofotes na trama, ao perceber que sua esposa Spinnerella também é controlada por um chip (Figura 44), ela tenta resgatá-la sendo bem-sucedida no final.

Figura 44 - Spinnerella com o chip controlador no pescoço



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Spinnerella/Gallery (2022)

Perfuma e Scorpia também recebem uma participação relevante, além do relacionamento delas progredir para um viés que pode ser entendido como romântico, o espectador se depara com algumas das inseguranças de Perfuma quanto ao seu poder e sua força de vontade em salvar seus amigos, em especial Scorpia.

No geral, todos os personagens têm seus momentos de destaque, mesmo Shadow Weaver se redime em uma cena onde se sacrifica para proteger Catra e a Adora, o casal com o destaque principal. As amigas de infância, nutriram uma

relação de amor e ódio por toda a série e na temporada final a tensão entre elas chega ao seu clímax.

Nessa última temporada, Catra está no seu ponto mais baixo, é após sua conversão à aliada que ela se deixa ser amada, em especial por Adora, reconhecendo-se como merecedora disso e amadurecendo como pessoa. Quanto a Adora, após perder sua espada e conseqüentemente sua capacidade de se transformar em She-Ra, ela passa a entender que o poder vem dela e no momento em que aceita isso a espada ressurge junto com uma nova e amadurecida She-Ra.

Sua jornada não acaba assim, Adora está pronta para se sacrificar e salvar o planeta e todos sem a menor hesitação, mas tal fato não é aceito por Catra, é nesse ponto que toda a construção de personagem das duas chega no seu ápice, em uma conclusão onde ambas se declaram e com um beijo (Figura 45) Adora, quase morta, recupera seus poderes transformando-se em She-Ra e trazendo o planeta de volta à vida (Figura 46). Consagra-se, desta forma, como a primeira série animada no ocidente com uma lésbica como heroína e protagonista.

Figura 45 - Catra e Adora se beijam



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Heart Part 2/Gallery (2022)

Figura 46 - Adora e Catra juntas enquanto o planeta se recupera



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Heart Part 2/Gallery (2022)

“*She-Ra e as Princesas do Poder*” termina com desentendimentos perdoados, relacionamentos restaurados e novos formados, tudo muito naturalmente abordado, mesmo a relação entre Entrapta e Hordak rapidamente supera as ressalvas. No decorrer de todas as temporadas tudo foi tratado com muita normalidade e fluidez, o desenvolvimento emocional dos personagens sempre em foco junto com as diversas facetas que diferentes relações possuem, sejam elas familiares, de amizade ou romântica. Além disso, pautas como empoderamento feminino, além da representatividade LGBTQIA+ e também étnica, são inseridas organicamente, distanciando-se de estereótipos de gênero, raça e padrões estéticos, normalizando a diversidade de corpos, expressões pessoais e relacionamentos.

4.2 ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE “*SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER*”

“*She-Ra e as Princesas do Poder*” se comparada com sua versão antiga possui um design de personagens muito mais dinâmico. A primeira versão, como dito anteriormente, estava presa a sua função de material de marketing para bonecos, devido a isso, seus personagens eram muito semelhantes entre si, principalmente no que diz respeito ao formato de corpos. A nova versão, se libertou

desse fardo e por isso, foi capaz de extrapolar criativamente no design de seus personagens. Diversas foram as influências na nova animação, Noelle Stevenson, fala um pouco disso em sua entrevista para *The Mary Sue*, além de inspirações em animes trazidas pela equipe, ela comenta também sobre sua bagagem pessoal.

Fui muito inspirada por ficção científica e fantasia, especialmente dos anos 70 e 80. Ao projetar o mundo, houve muitas influências extraídas de Möbius, de Roger Dean, e aqueles artistas de capas de livros de ficção científica, que eu simplesmente achava tão evocativos e excitantes. Eu era realmente fã de 'Star Wars' enquanto crescia. Eu era uma grande fã de 'O Senhor dos Anéis'. São influências que estão presentes em todos os meus trabalhos, mas principalmente neste. Elas pareciam um pouco mais relevantes porque é esse mundo bem legal que mistura ficção científica e fantasia que é realmente muito centrado nos personagens. (STEVENSON, 2018, tradução nossa).¹⁷

Em outra entrevista, essa para a *Keyframe*, Stevenson comenta, que ela juntamente com Beth Cannon, vice-presidente de desenvolvimento da *Dreamworks Animation*, estavam em busca de uma nova interpretação do desenho, a equipe queria atrair um novo público e tornar os personagens mais jovens foi o início das mudanças. Elas entraram em contato com um grupo seletivo de artistas e deram-lhes carta branca para reimaginar sua versão de *She-Ra* (DROSU, 2018).

Com o novo estilo descoberto, o design de personagens priorizou a utilização de formas fortes e reconhecíveis para mostrar as características e personalidade de cada personagem, por isso, prezaram pela simplicidade, isso também foi levado em consideração devido a necessidade da replicação desse design centenas de vezes para a animação.

Formas icônicas demandam uma gama diversificada de corpos, variados em tamanho, peso e forma, algumas personagens chegaram a ser planejadas se inspirando em pessoas reais, tudo com a intenção de trazer diversidade. Alguns exemplos são *Spinnerella* inspirada na bailarina *plus size* Frostine Shake, já *Scorpia* herdou seu físico robusto da levantadora de peso Samantha Wright.

¹⁷ *I was very inspired by sci-fi and fantasy, especially from the '70s and '80s. When designing the world, there were a lot of influences drawn from Möbius, from Roger Dean, and those sort of paperback sci-fi book cover artists, who I just found so evocative and so exciting. Just that sort of aesthetic. I was a really huge fan of Star Wars, growing up. I was a really huge fan of The Lord of the Rings. Those are influences that are present in all of my work, but especially in this one. They seemed a little bit more relevant because it is this really cool sci-fi and fantasy mashup world that is very character-centric.*

Como levantado anteriormente nessa pesquisa, as personagens femininas, no geral, acabam sendo representadas de forma muito semelhante, há pouca variedade de corpos, em sua maioria elas são magras, esbeltas e brancas. SPOP quebra esse padrão pré-estipulado, suas personagens femininas abrangem uma vasta gama de corpos, há personagens gordas, musculosas, magras, altas, baixas e não brancas. Quando comparadas com suas contrapartes de 1985, cujo as personagens todas seguiam um molde, a vastidão de silhuetas diferentes fica ainda mais evidente, as Figuras 47 e 48 mostram algumas dessas silhuetas.

Figura 47 - Silhuetas de personagens de *She-Ra* 1985

Silhuetas She-Ra 1985



Fonte: da autora

Figura 48 - Silhuetas de personagens de *She-Ra* 2018



Fonte: da autora

A exemplo, dessa diversidade propagada por SPOP, têm-se Frosta cujo design remete a povos indígenas de regiões frias, Mermista, Scorpia, Glimmer e o lado paterno de sua família possuem características que lembram diferentes etnias

da Ásia, Glimmer também quebra o estereótipo de princesa magra assim como Spinnerella, de contraponto há Perfuma que é esguia e Scorpia e Huntara, ambas grandes e musculosas, o hall de personagens é, sem dúvida, diversificado. As Figuras 49 e 50 trazem alguns desses exemplos.

Figura 49 - Frosta, Mermista, Rei Micah e Castaspella (pai e tia de Glimmer)



Fonte: compilação da autora¹⁸

Figura 50 - Perfuma, Scorpia, Spinnerella e Glimmer



Fonte: compilação da autora¹⁹

¹⁸ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Frosta>
<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Mermista>
<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Castaspella>
<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Micah>

¹⁹ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Perfuma>
<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Scorpia>
<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Spinnerella>
<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer>

Stevenson, já comentou diversas vezes como preza pela empatia que seus personagens geram, que gostaria que os espectadores se relacionassem com eles. “Eu realmente queria ter certeza de que nossos personagens fossem reais e relacionáveis, e que pessoas que estão assistindo isso possam se ver nos personagens” (STEVENSON, 2018, tradução nossa).²⁰ Na mesma entrevista, ela ainda salienta que são “apenas personagens que, novamente, são confusas, que nem sempre fazem a coisa certa, e elas não são todas de um tipo de corpo e nem de uma etnia, elas não são apenas um ‘tipo de molde de biscoitos’ do que significa ser mulher” (STEVENSON, 2018, tradução nossa)²¹, mostra ao público que não só não há problema em ser quem se é, como também é normal errar e faz parte do amadurecimento.

Rachel Geiger, a designer de personagens, que faz parte da equipe de SPOP, encarregada de desenvolver poses e definir expressões para os personagens, também em entrevista a Keyframe, mencionou sobre como estudou a versão de 1985 para adaptar as expressões originais ao novo estilo, comentou também que teve certa liberdade em trazer expressões mais exageradas e emotivas aos personagens, e que isso lhe permitiu “mostrar todos os tipos de mulheres [passando] por uma ampla gama emocional e não se restringir a ser bonita o tempo todo” (GEIGER, 2018, nossa tradução)²², tendo em vista seu elenco predominantemente feminino.

O feminino ainda está muito ligado a uma espécie de perfeição exigida pelas sociedades patriarcais, as personagens mulheres não podem ser expressivas demais e nem de menos, devem ser equilibradas, sorridentes, simpáticas, e tal expectativa social interfere na forma como elas são expostas visualmente. Rostos redondos, porém, magros, com olhos grandes, narizes delicados e expressões contidas é o padrão e, por isso, que a representatividade feminina em *She-Ra* é tão importante, suas personagens são expressivas (exemplos na Figura 51), suas personalidades diversas e elas são falhas, não perfeitas, nem ideais, elas erram, se expressam, brigam e crescem como pessoas por isso.

²⁰ *I really wanted to make sure that our characters felt real and relatable, and that people who are watching this can see themselves in the characters.*

²¹ *Just seeing characters who again are messy, who don't Always do the right thing, and they're not all one body type and not all one ethnicity, they're not just one type of cookie cutter of what it means to be a woman.*

²² *To show all types of women [going] through a wide emotional range and not be restricted to being pretty at all times.*

Figura 51 - Personagens femininas sendo expressivas



Fonte: Compilação da autora²³

É fato que “*She-Ra e as Princesas do Poder*” é expoente nos desenhos animados no que diz respeito à representatividade. Quando questionada sobre essa forma que o programa traz de empoderar as jovens mulheres, Stevenson traz o seguinte posicionamento.

Acho que frequentemente nos dados é dado personagens, especialmente personagens femininas, onde é como se fosse ‘aqui está uma personagem feminina que geralmente estará em um elenco de homens’. Porque não queremos ter uma visão ruim sobre mulheres ou personagens femininas em geral, essa personagem tem que ser muito examinada. Ela tem que ser relacionável para todos. Ela tem que carregar todas as coisas possíveis desse ‘guarda chuva’ muito, muito amplo do que significa ser mulher, que é tão infinitamente grande na vida real, que nem sempre conseguimos ver a riqueza da experiência do que realmente significa ser mulher nesse mundo. (STEVENSON, 2018, tradução nossa).²⁴

²³ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Mermista/Gallery>

<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Catra/Gallery>

<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Frosta/Gallery>

<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer/Gallery>

²⁴ *I think that so often, we-re given characters, especially female characters, where it's like here's one female character that will often be in a cast of men. Because we don't want to have any bad light on women or female characters in general, this character has to be very vetted. She has to be relatable to everybody. She has to carry every possible thing of this very, very, broad umbrella*

O elenco de *She-Ra* é majoritariamente feminino, a exemplo têm-se o quarteto protagonista que conta com 3 mulheres – Adora, Catra e Glimmer – e apenas um homem – Bow – a proporção na Rebelião fica ainda mais discrepante, em sua composição final com 15 integrantes há 10 mulheres para 4 homens, a Figura 52 mostra a formação.

Figura 52 - Formação Final da Rebelião



Fonte: O Barquinho Cultural (2020)

Consequentemente, são as mulheres que também tomam a maior parte do tempo de tela e de fala, o que reflete na forma como elas são trabalhadas. Adora, Catra e Glimmer são exemplos a serem seguidos em desenvolvimento narrativo, o que será tratado mais adiante na pesquisa, mas outras personagens também recebem sua parcela de evolução, claro que algumas mais que as outras, mas todas têm algum momento de destaque. Scorpia, Entrapta e Shadow Weaver são essenciais para a história, mas mesmo personagens que por muito tempo foram figurantes na narrativa, como Netossa e Spinnerella, acabam se tornando instrumentos-chaves alguma hora no enredo principal do desenho. Isso dá margem para que mais pessoas distintas se identifiquem com personagens também distintos.

of what it means to be a woman, which is just so infinitely huge in real life, that we don't Always get to see the richness of what it actually means to be a woman in the world.

Stevenson ainda comenta que a experiência de ser mulher é diferente dependendo da pessoa e que tentou trazer isso para sua obra, histórias que inspirem quem assiste a ser quem são, e quem sabe trazer suas próprias histórias à vida, ela menciona também sua esperança em ver cada vez mais esse tipo de narrativa ganhando destaque (JACKSON, 2018).

A produtora executiva, ainda traz à tona os benefícios que ter personagens variados agregam ao desenho animado. Além de se tornarem instantaneamente reconhecíveis, uns dos objetivos de design de personagens, é algo que se faz necessário no mundo, há diversos tipos de pessoas, com corpos e personalidades diferentes, então é isso que se deve ser representado quando se constrói um universo novo e bem desenvolvido, o torna real (JACKSON, 2018).

A representatividade LGBTQIA+ em *She-Ra* é tão bem trabalhada quanto a feminina. Stevenson, além de mulher, é lésbica e já mencionou em entrevistas sua vontade de criar obras para a comunidade *queer*, que fornecessem a representação que muitos procuram mas acabam não encontrando. A série conta com três casais explicitamente homossexuais, personagens de diferentes identidades de gênero, além daqueles os quais o pertencimento à comunidade LGBTQIA+ fica implícito.

Entre os casais canônicos se tem os pais de Bow, um casal aquiliano de historiadores (Figura 53), as princesas Netossa e Spinnerella que são casadas e a dupla protagonista Adora e Catra. Têm-se também, agora no que diz respeito a gênero, Double Trouble que é não-binária e Jewelstar (Figura 54), um sobrevivente do Horde Prime que posteriormente foi confirmado como um homem-trans por seu designer, Ray Geiger. Há ainda casos que ficam codificados ou não são tão explorados, como o possível relacionamento de Perfuma e Scorpia, ou Huntara que é vista flertando com mulheres (Figura 55), mas nada muito mais aprofundado, ou ainda Bow que parece ficar encantado com Sea Hawk quando o conhece que pode sugerir que o personagem é bissexual já que ele termina a série com Glimmer.

Figura 53 - Lance e George



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – George and Lance/Gallery (2022)

Figura 54 - Jewelstar



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power – Jewelstar (2022)

Figura 55 - Huntara flirtando com uma mulher



Fonte: Twitter - @mechanicalrose

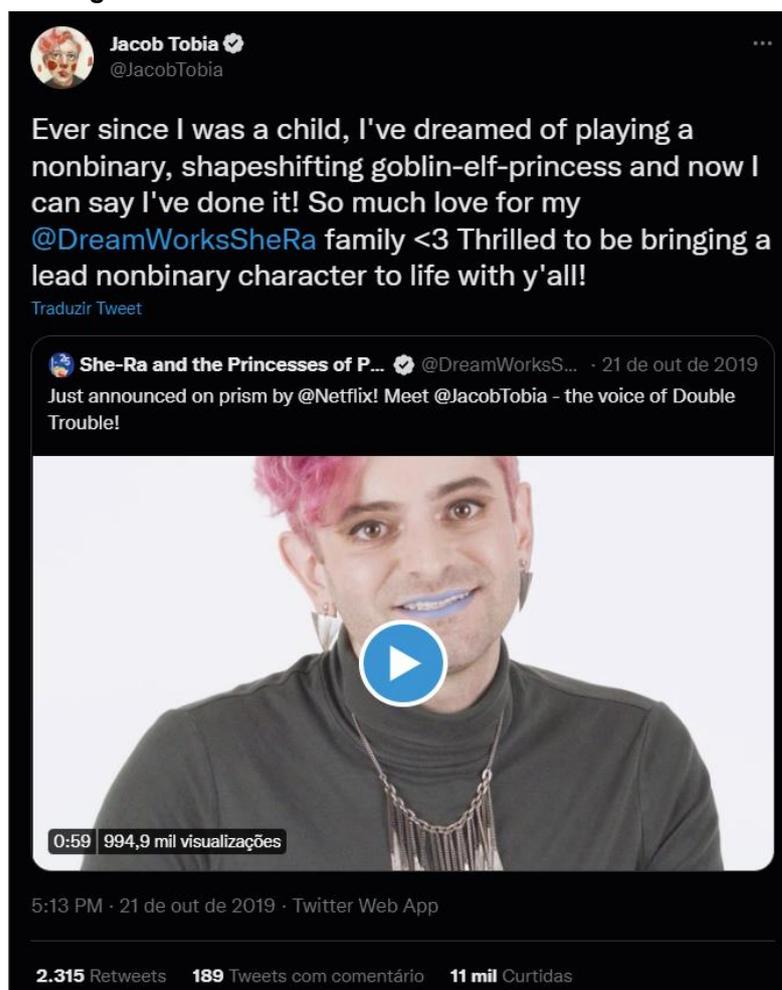
É importante perceber que todos esses casos foram apresentados de forma muito natural e orgânica, na primeira temporada a representatividade *queer* foi discreta sendo carregada por pequenas interações entre Spinnerella e Netossa e o subtexto entre Catra e Adora, provavelmente esperando como seria a recepção do público, contudo com o passar das temporadas mais casos foram surgindo e de forma mais explícita, além disso a relevância desses personagens para a trama também cresceu.

Os pais de Bow, por exemplo, são os responsáveis por encontrar a maneira de vencer o Horde Prime graças às suas pesquisas, Spinnerella e Netossa ganham todo um arco na quinta temporada, com a primeira sendo controlada pelo Horde Prime e responsável por também converter os outros personagens para o exército maligno enquanto a esposa tenta salvá-la. Há também Double Trouble que é indispensável para todo o esquema do arco de infiltração na Rebelião, quanto à Catra e Adora, seu relacionamento é uma das forças motrizes durante todas as temporadas e é literalmente seu amor uma pela outra que salva o mundo no final. Se aplicado o teste de Vito Russo nesses personagens o resultado será positivo.

She-Ra entregou uma história e mundo onde ser LGBTQIA+ é normal, natural e, portanto, quando um personagem assim aparece não causa estranheza e sua aceitação é rápida e positiva, repassando a mesma mensagem para quem assiste.

Um adendo que vale ser lembrado é o fato de que a preocupação em trazer diversidade e representatividade para SPOP não se reteve somente na animação em si, além de vasta participação de mulheres em todos os ambientes e estágios do desenho, de roteiro à dublagem, houve também diversidade em outros aspectos. As dublagens de personagens codificados como asiáticos, por exemplo, tiveram atores de voz da mesma ascendência, sendo eles: Glimmer por Karen Fukuhara, Castaspella por Sandra Oh e King Micah por Daniel Dae Kim. Teve-se também o cuidado e respeito de selecionar uma pessoa não-binária, Jacob Tobia (Figura 56), para ser a voz de Double Trouble, e Alex Blue Davis, um homem trans, para Jewelstar.

Figura 56 - Jacob Tobia sobre dublar Double Trouble



Fonte: Twitter - @JacobTobia²⁵

Posto isso, neste trabalho, tendo em vista o vasto rol de personagens que compõem o elenco de *She-Ra*, optou-se por filtrar quais serão analisados de forma aprofundada com base em sua relevância no desenvolvimento geral do enredo da série e no objetivo geral da pesquisa. Desta forma, chegou-se à seguinte seleção: Adora/She-Ra, Catra, Glimmer. Também serão tratados outros personagens mais a frente, contudo não serão o foco e suas análises não terão um caráter tão profundo.

²⁵ Tradução nossa: Desde que eu era criança, eu sonhava em interpretar um princesa-elfo-goblin metamorfo não-binária e agora posso dizer que consegui! Muito amor pela minha família @DreamWorksSheRa <3 Emocionade por dar vida e um importante personagem não-binária com vocês.

4.2.1 Adora e a Princesa do Poder: She-Ra

Adora é a protagonista de “*She-Ra e as Princesas do Poder*”, e seu desenvolvimento de personagem é admirável e para que isso seja percebido é necessário entender sua origem na história. Antes de se tornar uma heroína lendária Adora era uma soldado da Horde, e foi criada como tal, seu desenvolvimento vem das consequências de abandonar esse passado, ela percebe quão maligna é a organização e tóxico é o lugar e, ainda que lhe doa abandonar a coisa mais próxima que ela tinha até então de um lar e família, ela sai e se junta à Rebelião.

No entanto, a forma como se é criado influencia em como se encara o mundo e a criação de Adora foi extremamente tóxica. Além da lavagem cerebral e propaganda enganosa vindas da Horde, em relação às princesas e a Rebelião, Shadow Weaver moldou Adora para ser uma soldado perfeita, que obedece os superiores e não falha, além de constantemente apresentá-la a ideia de que ela é a responsável pelo outros (seus erros, sentimentos, conquistas, etc.), na maioria das vezes usando Catra como exemplo. Se Catra é o bode expiatório, Adora é a prodígio, com um destino predeterminado por outros, seus interesses não importam, e os elogios são recebidos se os resultados forem satisfatórios. Isso fez da protagonista uma pessoa que enxerga o amor e seu valor pessoal como algo condicional, além de ser muito autocrítica e desenvolver um forte senso de responsabilidade.

Em suma, expectativa é a palavra que define realmente todo o arco narrativo de Adora. Mesmo após abandonar a Horde e se tornar uma rebelde, as cicatrizes de seu passado a acompanham, descobrir a verdade sobre o exército do mal a encheu de culpa e em busca de superá-la vestiu seu papel como She-Ra, uma nova função, com novas e altas expectativas e destino também já predeterminado. A consequência é a permanência da responsabilidade e visão da admiração dos outros como algo condicional. A cena em que Adora se apresenta a Rebelião como She-Ra é um bom exemplo, a Figura 57 mostra o momento da apresentação e como She-Ra é quem é reconhecida, isso imprime na mente de Adora duas coisas: a ideia de o que Adora pode fazer é o que a define, e a dúvida constante de até que ponto Adora é realmente necessária.

Figura 57 - Rainha Angella reconhece She-Ra



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Seu trabalho como She-Ra não é fácil, as expectativas são altas e dado seu passado e criação, Adora se dedica ao máximo a sua função, contudo para cada avanço conquistado ela também toma como pessoal cada perda, uma falha dela, mesmo que fatores externos tenham interferido. A exemplo tem-se os Arcos do Baile e Resgate na 1ª temporada, ainda que a raiz do problema do rapto de Bow e Glimmer, a perda da espada e a 'morte' de Entrapta durante a missão não tenha sido ela, Adora toma a culpa para si, sua falta de foco e incapacidade de não se deixar levar pelas provocações de Catra. As Figuras 58 a 61 mostram uma cena em que Adora comenta sobre sua falha.

Figura 58 - Adora comenta sobre sua culpa 01



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Figura 59 - Adora comenta sobre sua culpa 02



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Figura 60 - Adora comenta sobre sua culpa 03



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Figura 61 - Adora comenta sobre sua culpa 04



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Adora vê incidentes e falhas como resultado de suas imperfeições e o fato de ser She-Ra não ajuda no combate desses comportamentos autodepreciativos. Adora dedicou cada pedaço de si para She-Ra, seu valor pessoal está ligado a ela, então em sua cabeça fica claro que se a lendária guerreira não conseguiu, o fracasso é seu. Além disso, essa mentalidade autodestrutiva afeta os outros ao seu redor que acabam por facilmente também culpá-la pelos problemas que estão enfrentando.

Um ótimo exemplo no qual Adora tem que encarar essa parte de si é o confronto final da 3ª temporada. Catra tenta quebrar a realidade e destruir todos com o portal e culpa Adora por sua decisão, isso funciona por um tempo até o momento em que Adora percebe que deu o seu melhor tentando ajudar Catra, e não é responsável por suas ações, como sempre foi colocado em sua cabeça. É uma lição poderosa que contribui imensamente para o desenvolvimento da personagem.

O fato de Adora se culpabilizar e assumir a responsabilidade pelos outros contribuiu para dois aspectos distintos de sua personalidade: seu dever como mecanismo de defesa e sua empatia. O primeiro é percebido quando, de alguma forma, as coisas não ocorrem como o planejado, ela é a única que deve trabalhar mais arduamente para ser a heroína que precisa ser. O segundo nota-se na sua necessidade de ajudar os outros a enxergarem seus próprios erros e superá-los, pois já esteve na mesma situação. É essa empatia que a leva a curar Shadow Weaver mesmo depois de todo o mal que a feiticeira fez contra ela, Catra e todos.

No início dessa análise, foi pontuado que entre os condicionamentos impostos a Adora, a obediência estava entre eles. Adora se viu condicionada a colocar seus interesses de lado e seguir o que lhe foi dito, é por isso que ela encontra conforto em ter um destino predeterminado. Essa mentalidade a acompanha mesmo após se tornar She-Ra, em uma cena com Madame Razz, a senhora aponta essa necessidade da jovem em ter um caminho pré-definido, como mostra a Figura 62.

Figura 62 - Madame Razz e Adora



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Ter alguém decidindo seu propósito tira o peso de ter que confrontar a si mesma, seus defeitos, sentimentos e inseguranças. Porém, isso a torna alvo fácil para manipulação. A Horde e principalmente Shadow Weaver sempre manipularam Adora, a fim de atingir seus objetivos, mas talvez um dos melhores exemplos é a situação com Light Hope na 4ª temporada.

A guia holográfica de She-Ra manipulou Adora com a intenção de reativar a arma Heart of Etheria e dizimar os inimigos dos Primeiros, antigos colonizadores do planeta. Light Hope afastou Adora de seus amigos, impedindo-a de criar laços, e constantemente alterou e ocultou informações sobre She-Ra e sua predecessora, Mara, apelando para o perfeccionismo de Adora, que tinha medo de fracassar em seu papel e destruir um legado.

A guia se aproveitou do fato de Adora buscar sua orientação, para garantir seus objetivos. Com um propósito estabelecido e a necessidade de segui-lo para não desapontar ninguém, Adora estava agora sob o controle de Light Hope e sem opinião própria sobre o assunto, resumida a uma arma de conquista e destruição, tal como sua época na Horde.

Adora chega a descobrir a verdade por trás de Mara, que sua antecessora também foi ludibriada, contudo o Heart of Etheria é ativado. Ela, no entanto, se recusa a ser uma arma, uma soldado obediente, recusa seu destino. Adora luta como She-Ra em prol de ajudar quem precisa, ela saiu da Horde pelo mesmo motivo, pois sabia que era o certo a se fazer.

O problema aqui se estabelece com o fato de que, ao se rebelar e destruir os planos de Light Hope, Adora não quebra somente seu destino, mas também sua espada, e sem ela Adora não é mais She-Ra, é somente Adora. Ela não tem mais algo que a define, uma função. Uma crise de identidade nasce disso, tudo que Adora conquistou foi graças She-Ra, ela não somente destruiu uma espada, ela destruiu uma parte de si e confrontada com esse fato vê no sacrifício pela Rebelião a única forma de recuperar seu valor.

Com a chegada dos exércitos do Horde Prime, Adora se desdobra no seu papel como líder da Rebelião, e imprudentemente se joga no perigo. Ela estava convicta de que suas inseguranças seriam o fim de seus amigos. As expectativas em cima dela eram enormes e pensar numa possível falha e o constante medo de perder aqueles que dão sentido a sua existência a deixa ansiosa. Adora via em seus sacrifícios uma forma de manter os outros felizes e salvos. A missão em primeiro lugar, mesmo que custe sua vida, She-Ra acima de Adora.

Com isso em mente, Adora se viu tendo que aprender a se valorizar por si, para além de seu papel como She-Ra, que era digna de compaixão, respeito, amizade e, o mais importante, amor. A própria Mara a assegura disso em uma cena na 5ª temporada como se pode ver na Figura 63.

Figura 63 - Mara fala para Adora que ela merece o amor



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

É nesse ponto que se tem o ápice de seu desenvolvimento como personagem. Adora volta a ser capaz de se transformar em She-Ra, não mais por conta de uma espada, mas porque ama seus amigos. A cena em que resgata Catra

da nave e controle mental do Horde Prime, ilustrado na Figura 64, exemplifica essa evolução. A nova She-Ra surge ali porque alguém que Adora ama precisa de proteção e essa convicção despertou seu poder latente.

Figura 64 - Nova She-Ra resgata Catra



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

O mais interessante nesse ponto da história é que nos momentos em que Adora tentou ser desapegada com seus desejos e afetos, ou seja, voltar aos antigos comportamentos que foi moldada a fazer, seu poder se tornava mais fraco. A importância de Catra na vida de Adora se faz presente e é de suma importância nesse contexto. Quando Shadow Weaver, em uma tentativa de manter o foco de Adora na missão de salvar o planeta, tenta afastar Catra (agora redimida e aliada) dela novamente, acaba por falhar miseravelmente, pois a ansiedade de Adora a corroe no âmago e somente a presença de Catra traz-lhe de volta as forças para seguir com a missão.

As duas sempre foram muito importantes uma para a outra, em seu tempo na Horde elas tiravam forças de sua amizade, e depois, mesmo em lados opostos da guerra demonstravam que se importavam em determinadas situações. Ambas foram moldadas para a obediência, e por isso suprimiram seus próprios desejos e sentimentos. Foi o amor que nutriam que as salvaram. É Catra que faz Adora enxergar que, ainda que as intenções fossem diferentes, a maneira como estava se

sacrificando, sem levar em conta seus próprios desejos, não a tornava diferente de um soldado da Horde ou uma arma dos Primeiros.

Adora nunca se viu digna do amor, aprendeu que ele era condicional, e se pôs como guardiã de tudo e todos por conta disso, foi só quando reconheceu e aceitou seus desejos e sentimentos que encontrou forças para lutar. No seu pior momento, se deparando com a morte, foi a declaração de amor de Catra e a admissão do seu pela felina que não somente restaurou seus poderes, como também a libertou de seus medos e cimentou nela a ideia de que ela era mais que She-Ra, a princesa salvadora, ela era Adora e merecedora do amor.

Adora serve como um exemplo inspirador de figura feminina, sua personagem ensina que é normal se sentir perdida, o quão importante é seguir em frente com suas convicções independentemente das adversidades e que o autoconhecimento permite o amadurecimento. Em entrevista à *The Mary Sue*, Stevenson comenta um pouco sobre a jornada de Adora e qual mensagem pretendia passar com ela. “É tudo sobre sua jornada para ser capaz de ter confiança em sua capacidade de ser boa e fazer o bem no mundo, da melhor maneira possível [...], aprender a ser alguém que tanto precisa quanto dá apoio. ” (STEVENSON, 2018, tradução nossa).²⁶

Ademais, Adora também agrega representatividade *queer* ao desenho. Ainda que seu relacionamento amoroso com Catra só se concretize no final da série, sua sexualidade constantemente esteve a mostra, Adora parece sempre ficar admirada diante de mulheres fortes, e já na primeira temporada no episódio do baile ela se envolve em uma dança lenta com Catra (Figura 65). Entre outros momentos, o destaque fica para a última temporada, que é repleta de brincadeiras, flertes e momentos cheios de preocupação entre as duas. Somado a isso, não se pode ignorar o fato de que o responsável pela salvação do mundo no final foi o amor que Catra e Adora sentiam uma pela outra, é uma mensagem muito potente e positiva sobre como o amor é poderoso e transformador, o amor, nesse caso, entre duas mulheres LGBTQIA+.

²⁶ *It's all about her journey to being able to be confident on her ability to be good and effect good on the world, as well as she can [...], learning to be someone who both needs support and to give support.*

Figura 65 - Dança lenta de Catra e Adora

Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Com tudo isso em mente, o design de personagem entra na história para reforçar todo o desenvolvimento de Adora, soldado da Horde pressionada pelas expectativas, para Adora, criadora do próprio destino e digna de afeição.

Sua aparência é composta principalmente por linhas retas e pontas que servem de apoio na transmissão da personalidade da personagem. Adora é muito rígida consigo mesma, educada para ser uma soldada, os retângulos e quadrados contribuem com essa atmosfera de responsabilidade e alta autocobrança, eles evocam força e resistência. Os triângulos são usados para transmitir a dualidade de Adora, seu passado na Horde versus seu presente e futuro como rebelde, estão ali também para dar agilidade à personagem e evocar o instável conflito interno de Adora sobre seu valor e função, seu condicionamento a seguir ordens contra sua necessidade de seguir seus ideais.

Quanto à utilização das cores, além de tons de branco e cinza, cores mais monótonas, que contribuem para o ar de rigidez, é fácil perceber que a cor principal de Adora é o vermelho. A cor é muito associada à paixão e dá força a personagem, “vermelho é também a cor da justiça” (HELLER, 2013, p.72), além disso faz um ótimo link com o passado de Adora com a Horde. Muitos dos personagens da organização maligna contêm algum tom de vermelho como sua cor principal na paleta, isso porque a cor, pela sua intensidade, também pode ser percebida pelo observador como um sinal de agressividade, ódio e raiva.

A nova Adora (Figura 66) mantém muito da essência de sua contraparte em “*She-Ra: A Princesa do Poder*” (Figura 67) no seu design, contudo a roupa aqui traz mais do caráter de soldado de Adora, é prática e confortável, afinal era o uniforme que ela usava quando trabalhava para a Horde. Um fato pertinente é que Adora não muda de design no decorrer das temporadas, diferente, por exemplo, de Catra ou Glimmer, Stevenson explicou em uma postagem em sua rede social (Figura 68) que Adora não abandona seu uniforme, pois lhe dá propósito, ela não se sente confortável consigo mesma e por isso com nenhuma outra roupa também (2020), é uma forma de conforto pessoal. No geral, se comparadas as duas versões, Adora parece muito mais adequada para a batalha na versão da *Netflix*.

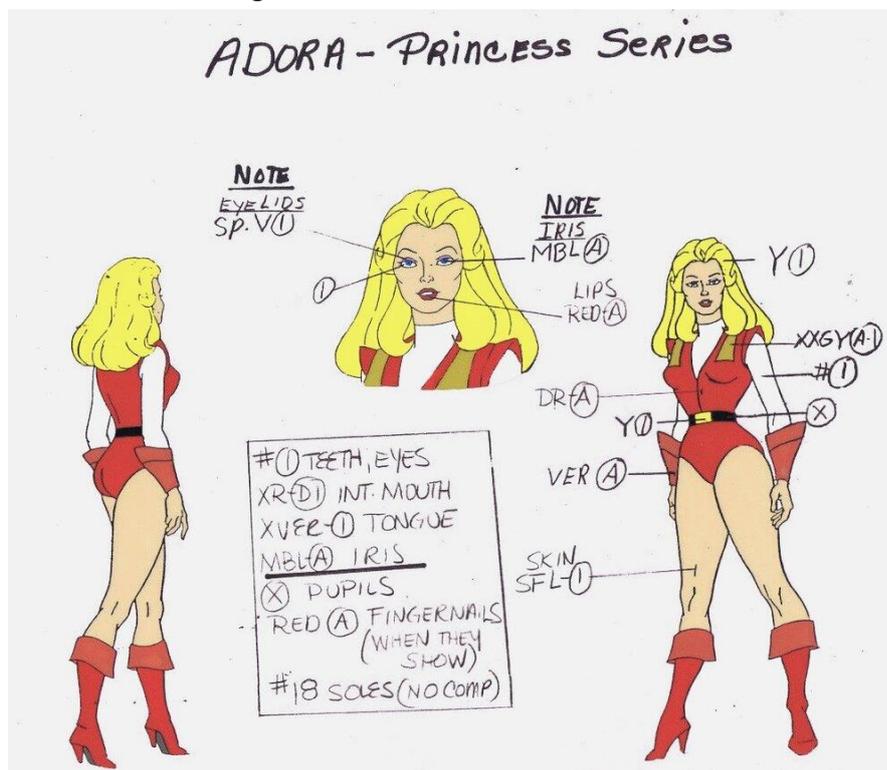
Figura 66 - Design de Adora



Fonte: compilação da autora²⁷

²⁷ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Adora>
<https://chamomilehasa.blog/2022/02/09/assorted-thoughts-on-she-ra/>

Figura 67 - Adora da versão de 1985



Fonte: Character Design References – Art of She-Ra: Princess of Power (1985) (2019)

Figura 68 - Tweet de Noelle Stevenson sobre o design de Adora

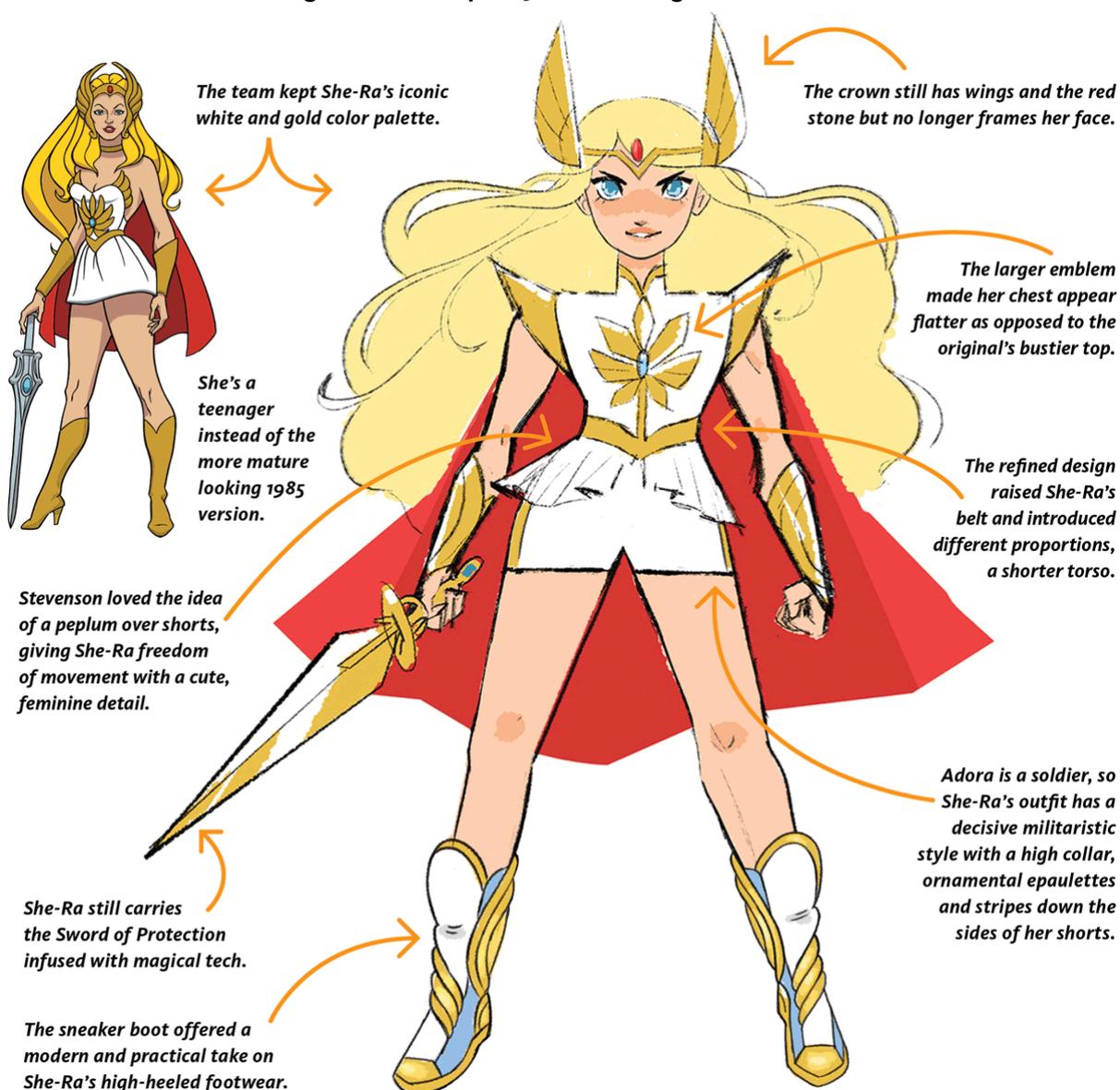


Fonte: Twitter - @Gingerhazing²⁸

²⁸ Tradução nossa: Adora não está confortável em nenhuma roupa, porque ela não está confortável consigo mesma. Seu uniforme lhe dá um propósito, então ela não gosta de usar mais nada. O lapso do futuro é menos sobre feminilidade e mais sobre deixar-se ser suave e vulnerável.

Em relação, agora, a She-Ra, essa versão conta com roupas aparentemente mais confortáveis e próprias para a função de guerreira. O vestido curto tomara-que-caia do original dá lugar a um, aparentemente, macacão, com shorts e uma parte superior que lembra uniformes militares, afinal *She-Ra* é uma soldado. Os saltos das botas também saem do design, além da coroa que fica mais leve. A Figura 69 traz essa comparação.

Figura 69 - Comparação dos designs de She-Ra



Fonte: Keyframe – Princesses of Power (2018)

O cabelo longo e solto se mantém, mas aqui ele serve como uma forma de exagero no design que pretende separar a glamorosa She-Ra, cujo o poder flui por todo seu ser, de Adora, a Figura 70 mostra o momento da transformação, há até

momentos em que Adora compara seu cabelo com o da transformação. No decorrer da série, percebe-se que é uma característica inerente da princesa, mesmo Mara, que possuía cabelos castanhos, ganhava os longos cabelos loiros de She-Ra quando transformada. Em uma entrevista para o The Verge, Stevenson comenta um pouco sobre o contraste entre o rabo-de-cavalo de Adora com os cabelos de She-Ra.

Com Adora, passamos por muitas coisas como; ‘Ela é muito prática, muito alinhada em seu próprio estilo pessoal. Ela gosta de lutar. Ela é muito direta. Ela não tem muita ornamentação, nem mesmo personalidade, na forma como se apresenta. Seu rabo de cavalo simples, para cima e para trás, é muito direto ao ponto.’

Então, quando ela se torna She-Ra, quais são as coisas que refletem sua personalidade e deixam Adora desconfortável? Temos, então, os detalhes chamativos, a coroa, o cabelo solto, o dourado e o brilho e a saia. Mas também temos mais alguns detalhes militares, como a faixa de corrida nos shorts. O top abotoado. Nós não queríamos deixá-la tão desconfortável que não parecesse mais com Adora, mesmo sendo seu álgter ego mais feminino. (STEVENSON, 2018, tradução nossa).²⁹

Figura 70 - Transformação do cabelo de She-Ra



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

²⁹ *With Adora, we went through a lot of like, ‘She is very practical, very buttoned-up in her own personal style. She likes fighting. She’s very straightforward. She doesn’t have a lot of ornamentation, or even personality, in the way she presents herself. Her ponytail’s just up-na-back, very straightforward.’*

So when she becomes She-Ra, what are the things that both reflect her personality and make Adora uncomfortable? So we have the glitzy details, the crown, the flowing hair, the gold and the shiny skirt. But then we also have a few more military details, like the Racing stripe on the shorts. The buttoned-up top. We didn’t want to make her so totally uncomfortable that it didn’t feel like Adora at all anymore, even though is her more femme alter ego.

O cabelo contribui também para trazer mais acolhimento para a personagem. As exageradas curvas sinuosas, também presente nas botas, fazem um contraponto com as várias arestas pontiagudas do traje. She-Ra é uma força a ser temida, ágil em suas habilidades, mas também deve transmitir conforto já que, tem como função ajudar e proteger os mais fracos.

Outra coisa que foi mantida são as cores do traje (Figura 71). A capa vermelha, o uniforme branco, os detalhes dourados, o azul das gemas. “Branco-azul-dourado são as cores da verdade, da honestidade, do bem. O branco ao lado do dourado e do azul: um acorde mais ideal não se pode imaginar.” (HELLER, 2013, p. 157). Essa combinação ressalta o papel de She-Ra na narrativa, uma representante da justiça, que luta em virtude dos oprimidos. Reflete também o ideal que Adora projeta na Princesa do Poder, o branco da paz e da perfeição, do feminino, ele carrega a inocência, enquanto o dourado evoca a verdade, a fama de seu papel.

Figura 71 - Paleta de Cores da She-Ra



Fonte: Compilação da autora³⁰

³⁰ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Adora>

No geral, diferente da She-Ra de 1985, que possui um design muito sexualizado, em decorrência de seu propósito de venda e de suas inspirações em representações clássicas de deusas e valquírias e nos trabalhos de Frank Frazetta, a She-Ra de 2018 é menos sexualizada, seu corpo é forte, suas roupas mais compatíveis com sua função e idade.

Na temporada final, após Adora quebrar a espada e por consequência a capacidade de se tornar She-Ra, o público assiste Adora superar suas inseguranças e conflitos internos e aprender a convocar a princesa guerreira novamente graças ao poder de suas emoções e necessidade de proteger os que ama. Isso reflete diretamente no design da nova transformação, cada parte do novo visual reflete uma parte do amor que Adora tem pelos seus amigos e o amor próprio que construiu.

Na Figura 72, é possível observar esses detalhes. Os cabelos, até então longos e esvoaçantes que remetiam às antecessoras, dão lugar ao rabo de cavalo com topete, elemento chave do design de Adora. Além de mais prático para a batalha, o novo penteado representa a quebra de Adora como passado de She-Ra, ela não é mais um guerreira dos Primeiros cuja finalidade é ser uma arma, She-Ra agora faz parte de Adora tanto quanto Adora é parte de She-Ra, seu poder agora interno.

Figura 72 - Detalhes da nova transformação de She-Ra



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Seu uniforme também mudou, a inspiração militar deu lugar a um visual mais heroico, que remete a armaduras e guerreiras mitológicas. No seu peito um coração se apresenta fazendo alusão a roupa de Bow, enquanto nos pés têm-se as botas com asas de Glimmer, ambos detalhes representando a amizade e carinho que Adora nutre pelos amigos.

Por fim, a coroa da Princesa do Poder também mudou sua forma, a nova versão faz uma referência clara ao antigo adereço para cabeça de Catra. A relação com Catra sempre foi muito importante para a protagonista, e por isso não poderia ficar de fora no novo visual. Essa fusão da antiga coroa com a máscara de Catra vem reforçar a mensagem de que a felina é parte integral na vida de Adora e mostrar a evolução em seu relacionamento.

“A forma original de She-Ra da Adora é como um tipo de uniforme desconfortável que ela tinha que usar. Ela nunca realmente se sentiu em casa na forma original de She-Ra” diz Noelle Stevenson (2020, tradução nossa)³¹ ao Entertainment Weekly, ela complementa que era uma combinação da criação militarista de Adora na Horde com o papel de She-Ra com os Primeiros, “o top que é abotoado, as grandes ombreiras pontiagudas e em seguida, esses elementos de feminilidade com os quais Adora se sente muito desconfortável” (STEVENSON, 2020, tradução nossa)³², era uma forma na qual tentava se encaixar mesmo nunca estando confortável, Stevenson continua.

Quando ela quebra aquela espada, quando ela percebe que aquela versão de She-Ra não era quem ela sempre quis ser, a questão é, o que você quer ser? Como quer se vestir? Acho que ela nunca se perguntou isso. Ela nunca precisou saber qual era o seu estilo pessoal, porque não importava; ela estava de uniforme o show inteiro. [...] Nós queríamos que o novo design de She-Ra fosse a forma adulta madura de Adora, e então combinasse isso com elementos os quais Adora ficaria confortável. [...] Não é um uniforme, é uma manifestação real da magia. (STEVENSON, 2020, tradução nossa).³³

³¹ *Adora's original She-Ra form was like this uncomfortable suit she has to wear. She never really feels at home in the original She-Ra form*

³² *The top that's buttoned up, the large pointy shoulder blades, and then these elements of femininity that Adora is very uncomfortable with.*

³³ *"When she breaks that sword, when she realizes that version of She-Ra is not she ever wanted to be, the question is what do you want to be? How do you want to dress? I don't think she has ever asked this question. She never had to know what her personal style was, because it didn't matter; she's been in a uniform the whole show. [...] We wanted the new She-Ra design to be*

Em suma, Adora/She-Ra traz uma forma diferente de representação feminina. Sua personalidade responsável intercalada com momentos em que age bobamente, além da forma como luta com seus problemas internos e externos, gera empatia com um público mais amplo e diferente do da sua antecessora. Ademais, seu corpo mais musculoso (não tão aparente se comparado a personagens como Scorpia, mas ainda assim presente) e sua sexualidade definida e explícita aos expectadores, somados às características já citadas, quebram um pouco o estereótipo da garota branca, loira, cis-hétero, padrão muito utilizado na indústria ao longo da história e bem aparente na versão de 1985.

4.2.2 Catra

Catra é a principal antagonista da série, tomando também o lugar de deuteragonista na narrativa. Catra num primeiro momento, é apresentada ao espectador como a melhor amiga de Adora, ambas órfãs e soldados da Horde que cresceram juntas e desenvolveram um vínculo profundo. No entanto, após Adora se transformar em She-Ra, as duas brigam e acabam tornando-se inimigas até a felina se redimir na 5ª temporada.

Catra é uma pessoa traumatizada, foi uma criança vítima de abuso, físico e verbal, e tal fato influenciou diretamente na construção da personalidade, mentalidade e moral da personagem. Sem dúvidas, uma das maiores influências na vida de Catra, e fonte da maioria dos abusos, foi Shadow Weaver, a feiticeira da Horde que criou ela e Adora.

Shadow Weaver se projeta em Catra, vê nela as partes que não gosta em si – a falta de poder inerente e a constante luta por reconhecimento – por isso torna Catra, desde criança, o receptáculo para seu auto-ódio. Em resposta a esse relacionamento, numa forma que a criança abusada achou de se proteger, Catra absorve de Shadow Weaver sua distorcida visão de mundo: o poder lhe garante segurança, o amor é uma fraqueza e fraquezas não são permitidas.

É apresentado ao público no decorrer das temporadas, uma Catra manipulada e intimidada a vida toda, que busca a segurança perdida quando Adora foi embora, e por isso tenta, a todo custo, por meio das distorcidas ferramentas que aprendeu com seus abusadores, recuperar essa segurança.

O episódio 11 da primeira temporada, intitulado “Promessas”, apresenta um pouco da infância de Catra e Adora. Nele é possível entender a dinâmica das duas e como se deu a formação identitária da felina. No episódio, as duas estão brincando e acabam por invadir a sala de Shadow Weaver, e apesar de ambas serem culpadas, a única punida é Catra. Shadow Weaver chega a imobilizá-la, machucá-la e ainda ameaça sua vida, também diz que Catra só está viva porque Adora nutre carinho por ela, como é apresentado na Figura 73.

Figura 73 - Shadow Weaver ameaça Catra



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Nota-se que essa dinâmica no relacionamento das duas amigas é programada por Shadow Weaver para manipulá-las, criando senso de responsabilidade em Adora, como já discutido, e medo em Catra, tirando a feiticeira de foco.

A partir disso, conclui-se que Catra foi condicionada a se ver sem valor se Adora não a quiser, e que algo que lhe é inerente a torna mais merecedora de punição que os outros. Apesar de tudo, enquanto Adora a quiser por perto, ela está segura, e elas prometem que permanecerão juntas. Por esse motivo, quando Adora abandona a Horde, Catra vê seu mundo desabar, Adora não só quebrou a promessa como também a traiu e tirou-lhe a segurança.

É a partir desse momento que Catra se esforça ainda mais para provar sua independência, se na verdade ela nunca precisou de Adora, então a traição dói menos. A consequência desse tipo de pensamento é que, Catra, agora repele qualquer tipo de proximidade, sua relação com Scorpia sendo um exemplo.

Durante muito tempo no desenho vê-se Scorpia buscando algum tipo de ligação com Catra, por um tempo romântica, mas depois se contentando com amizade. Scorpia mostra muita admiração por ela e em sua busca por algum tipo de relação acaba por vezes se aproximando de forma muito assídua e até não solicitada. Catra se sente incomodada com contato físico e chega a pedir limites e espaço pessoal, os quais a escorpião repetidamente invade. A cena na Figura 74 é um exemplo.

Figura 74 - Catra pede espaço pessoal para Scorpia



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Contudo, isso não justifica a forma como Scorpia geralmente é tratada, Catra é constantemente fria e até cruel em alguns momentos. Esse panorama, somado ao fato das duas aparentemente não interpretarem corretamente as necessidades e intenções uma da outra, torna sua relação cada vez mais tóxica ao longo da série, situação que só vai se resolver depois que Scorpia se junta à Rebelião e Catra já teve seu arco de redenção nas últimas temporadas.

O que se observa aqui é Catra repetindo ciclos afetivos instáveis e nocivos aprendidos na infância, buscando recriar esse ambiente familiar. Se no arco narrativo de Adora expectativa é a palavra-chave, segurança é a de Catra.

Traumatizada, sobrevivência é o que rege suas ações, não desejos ou aspirações, tal como foi condicionada.

Dessa forma é possível tirar uma conclusão, Catra ao observar a constante instabilidade de seus relacionamentos enxerga o amor como algo finito, e tal fato não somente a deixa ansiosa, mas lhe traz a sensação de falta de controle, e para que esse controle seja restabelecido ela busca por poder e influência, tal como lhe foi ensinado. Por exemplo, Catra garante para si uma posição hierárquica para que possa estar segura, mas isso não parece ser suficiente, e por isso procura a ajuda de Shadow Weaver, que está presa. Ao seu ver Shadow Weaver pode até ser a causa de muitos dos seus traumas, mas pelo mesmo motivo é também a pessoa que melhor a conhece e alguém de quem busca validação. Catra sabe o quão má a feiticeira pode ser, mas está em busca de conforto e reconhecimento e a mínima demonstração de bondade por parte de sua figura materna é o suficiente para suprir essa necessidade. Contudo, Shadow Weaver se aproveita disso e foge, abandonando Catra, a deixando para colher as consequências: Hordak a torturando e mandando para morte em Crimson Waste.

O que acaba acontecendo, no entanto, é a melhora da Catra, ainda que brigue com gangues da região, ela se torna mais brincalhona e receptiva, mais gentil com Scorpia que a acompanha. Sair do ambiente onde o trauma nasceu parece ser o que Catra precisava para se curar mentalmente. Entretanto, assim que encontra Adora e descobre que Shadow Weaver está em Bright Moon, todo o avanço é desperdiçado, Shadow Weaver não somente a abandonou, mas a abandonou por Adora.

Depois disso, Catra se torna desesperada e nada mais importa além de vencer, seu 'modo pânico' toma conta e ela vê a solução abrindo o portal. Mesmo sabendo que causará significativo dano ao mundo ela segue em frente, pois não tem mais o que perder. Catra não se importa mais com sua vida, não tem apego algum ao mundo, então quando mesmo após o portal ser aberto e a realidade se tornar ideal, Adora a abandona novamente, não vê outra solução a não ser desistir de sua vida e levar com ela todo o resto. As Figuras 75 a 78 mostram a cena.

Figura 75 - Catra sobre não se importar com o mundo 1



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Figura 76 - Catra sobre não se importar com o mundo 2



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Figura 77 - Catra sobre não se importar com o mundo 3



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Figura 78 - Catra sobre não se importar com o mundo 4



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

A partir da quarta temporada, Catra volta aos seus antigos comportamentos: busca por aprovação, isolamento, constante estado de defesa. Tudo involuntariamente, é como seu cérebro se programou para responder a todos os traumas, condicionado a acreditar que reconhecimento e ligação, só têm valor se conquistados.

Na última temporada, tem-se a maior e mais significativa mudança em Catra, justamente a que ela não acreditava mais ser possível, o episódio três, intitulado “Corredores”, é o instigador inicial dessa. Nele o espectador é apresentado a reflexões internas da personagem, sobre sua posição na guerra e na vida dos outros, além de vislumbres da sua infância. Catra, como já estabelecido, acredita que o amor é finito, suas memórias, que mostram sua preocupação com Adora tendo novos amigos e conseqüentemente a perda do seu valor, como só se fosse possível ter um amigo por vez, reforçam essa crença.

É sua conversa com Glimmer, sobre amizade, que começa a abalar essa crença de finitude no amor, talvez Adora amasse seus novos amigos e ainda sim também a amasse. Essa realização somada ao cansaço emocional fazem com que Catra tome uma decisão, ela salva Glimmer, e se no processo tiver que se sacrificar para isso não há problema, pois não é merecedora de perdão e nem de uma segunda chance.

No entanto, seu plano não segue como esperado, não somente Catra sobrevive, como também Adora se arrisca para salvá-la e esse ato de compaixão

não faz sentido em sua mente. A partir desse ponto ela se vê com duas saídas: aceitar a bondade e perdão que lhe foram estendidos pela ex amiga, uma forma de apagar as diferenças do passado e seguir em frente, ou se consolar com seus problemas internos se afastando de tudo e todos. Catra se prende a primeira opção, muito provavelmente, porque o perdão e aceitação de Adora, a única pessoa que entende sua dor e origem, lhe seja importantíssimo.

Essa resolução e mudança de ambiente, que já se apresentou benéfica antes, dá a Catra o que lhe é preciso para curar seus traumas, medos e inseguranças. A mudança é lenta, mas constante, a felina acaba por vezes voltando a velhos padrões quando se sente ameaçada de alguma forma, mas desta vez, percebe seus erros, pede desculpas e se esforça para superar seus defeitos e ajudar na luta de seus novos aliados.

Talvez a maior mudança na personagem seja sua capacidade de devolver a ajuda que lhe foi oferecida, isso fica evidente quando confronta Shadow Weaver sobre suas intenções por trás da decisão de Adora em relação ao Heart of Etheria. Catra se preocupa com Adora e não quer a ver se autodestruindo tal como fez consigo mesma. É por isso que, mesmo diante de nenhuma perspectiva de reciprocidade de seus sentimentos, ela permanece com Adora e ainda se declara (Figura 79). Catra não vê necessidade na correspondência de seu amor, pois aprendeu a abrir mão dessas expectativas e a amar livremente, essa nova perspectiva não somente salva Adora, como também lhe garante o retorno desse amor.

Figura 79 - Catra se declara para Adora



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

O desenvolvimento de Catra é um dos mais bem trabalhados, fazendo dela uma personagem extremamente interessante e influente entre o público, ainda que tome más decisões é possível entender parte de suas motivações e até o final da série consegue surpreender com seu crescimento.

O tipo de representatividade que Catra traz é uma pouco explorada entre desenhos infantis, ainda menos em personagens femininas, ela é uma personagem que constantemente luta com problemas de saúde mental. Ao longo da série é possível perceber em Catra sintomas característicos do Transtorno de Personalidade Borderline (TPB), tais como: medo de abandono; relacionamentos instáveis; comportamento impulsivo; problemas com ódio, fúria e raiva intensos; autoimagem distorcida; paranoia; sentimentos de vazio e solidão (SMITH; SEGAL, 2021). Um exemplo desse último é cena na 5ª temporada, episódio 3, (Figura 80), onde ela comenta como acredita que não lhe sobrou mais ninguém.

Figura 80 - Catra sobre ninguém se importar com ela



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Catra acredita não possuir valor algum e conseqüentemente que não há nada para ela no mundo, tal como foi ensinada pelos abusos de Shadow Weaver. “Muitas pessoas com TPB relatam vivenciar eventos traumáticos na vida, como abuso, abandono ou dificuldades durante a infância. Outros podem ter sido expostos a relacionamentos ou conflitos instáveis e invalidantes” (NATIONAL

INSTITUTE OF MENTAL HEALTH, 2022, *Online*, tradução nossa)³⁴. Essas interações agregam camadas na história de Catra e Shadow Weaver, são duas personagens femininas profundamente exploradas, cuja narrativa aborda temas transversais como saúde mental e relações abusivas.

Ademais, há toda a dinâmica de Catra com Adora, que foi construída cuidadosamente e cresceu juntamente com elas. Ambas passaram de duas adolescentes cheias de inseguranças, incapazes de estabelecer uma relação saudável, para jovens mulheres que compreendem seus defeitos e necessidades pessoais e alheias. A transmissão desse tipo de mensagem através de duas mulheres LGBTQIA+ é usualmente pouco explorada e SPOP faz isso com maestria, possibilitando uma representatividade muito positiva e empática. Seu relacionamento é peça chave na narrativa e na luta por diversidade nos desenhos animados, elas são duas mulheres jovens e lésbicas, que na busca por encontrar sua identidade encontram forças no amor que nutrem uma pela outra.

Em suma, Catra é uma personagem que em seu papel como figura feminina e lésbica que luta constantemente com sua saúde mental e traumas, mostra para as meninas (e o público em geral) que não há problema em ficar emotiva, e que seu transtorno mental não a torna menos merecedora do amor. Ela mostra as dificuldades que traumas acarretam na vida, mas isso não a impede de se tornar uma mulher poderosa e nem uma pessoa melhor.

O design de personagem de Catra é uma ferramenta potente de reforço para sua narrativa, além disso, seu contraste com a versão de 1985 está presente mais na função da mensagem a ser transmitida, do que na forma propriamente dita. Stevenson comenta um pouco sobre esse processo de ressignificação do design em uma entrevista para *The Verge*.

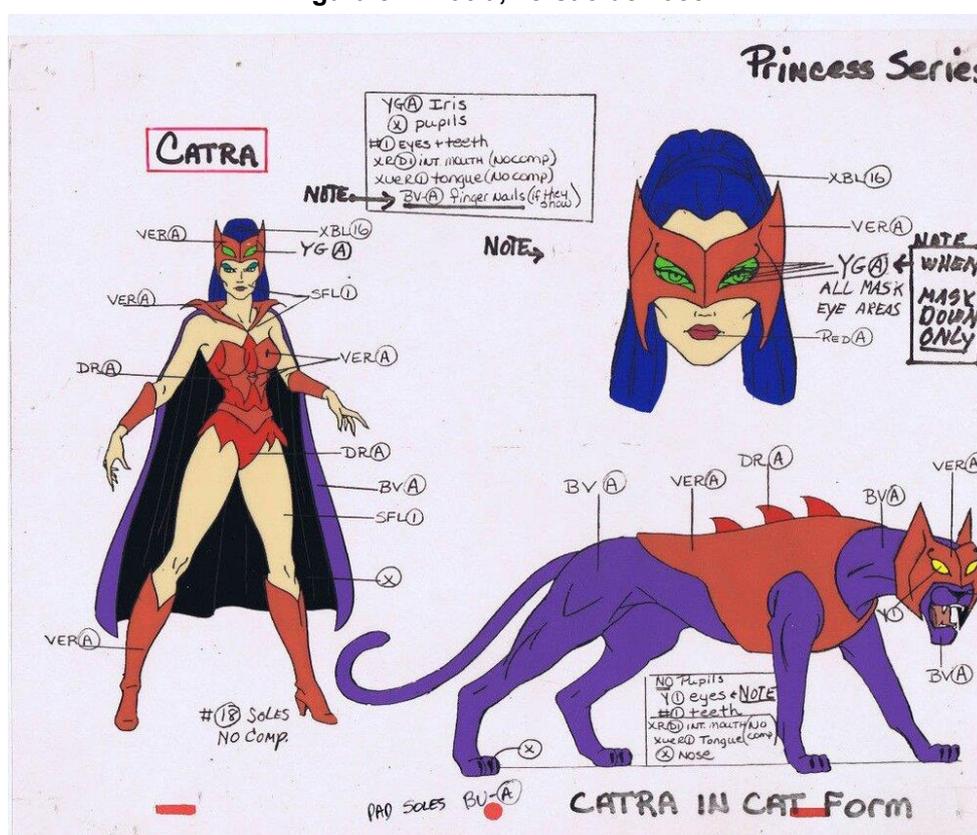
Um artista que na verdade trabalha como *board artist* no programa agora, Mickey Quinn, desenhou uma versão de Catra que era menor e franzina. E isso foi algo que eu nunca considerei. Era como, 'Ela era uma *femme fatale* no original, é claro que ela será uma *femme fatale* agora'. Essa versão era tipo, 'Oh, o que acontece se ela não for? O que acontece se ela for apenas

³⁴ Many people with borderline personality disorder, report experiencing traumatic life events, such as abuse, abandonment, or hardship during childhood. Others may have been exposed to unstable, invalidating relationships or conflicts

esse tipo de birrenta magricela? Isso muda as coisas e é mais interessante' (STEVENSON, 2018, tradução nossa).³⁵

Catra é uma das vilãs no desenho animado original (Figura 81), e seu papel se repete na nova versão. Sua imagem tenta acompanhar suas mudanças no papel como antagonista e depois como aliada. A silhueta é composta principalmente de ângulos agudos e triângulos, como observado na Figura 82. Estão nas pontas do cabelo, no formato da orelha, garras, olhos e presas, nos rasgos da calça e nas marcas nos braços, no decote da blusa e no adereço do cabelo.

Figura 81 - Catra, versão de 1985



Fonte: Character Design References – Art of She-Ra: Princess of Power (1985) (2019)

³⁵ One artist who actually works as a board artist on the show now, Mickey Quinn, drew a version of Catra that was smaller and more slight of frame. And that was something I never considered. It was like, "She was a femme fatale in the original, of course she'll a femme fatale now." And this version was like, "Oh, what happens if she's not? What happens if she's just this sort of scrawny scrapper? That changes things, and it's more interesting."

Figura 82 - Primeiro Design de Catra SPOP



Fonte: compilação da autora³⁶

A escolha desse tipo de forma contribui consideravelmente para vários aspectos da personalidade e narrativa de Catra. Os triângulos garantem a personagem o ar de perigo e instabilidade, que como já apresentado, são características muito marcantes em Catra, ela é ríspida, instável mentalmente, perigosa para seus inimigos e até para seus amigos. No entanto ela também é muito esperta, ágil e veloz, devido a seus traços felinos, e formas angulosas são conhecidas por transmitirem tal mensagem. É válido ressaltar que o triângulo representa também o divergente e é comumente associado a anti-heróis e vilões, outra categoria na qual Catra se enquadra, inclusive, quando ela se entrega totalmente ao seu papel como vilã a nova roupa ganha ainda mais recortes angulosos.

Interessante notar que apesar da predominância de formas triangulares, ainda é possível encontrar círculos em sua composição, está na curva da calda, na forma geral do cabelo, nos cintos curvos, que contribuem com a ideia de que, apesar da primeira impressão, ainda há uma boa pessoa ali, uma criança traumatizada que busca proteção. É após sua redenção que isso se torna mais evidente, Catra agora é uma dos mocinhos e para que isso fique evidente e a torne mais acessível e receptiva, o visual de seu cabelo muda, é mais curto e a falta de pontas longas e

³⁶ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Catra/Gallery>

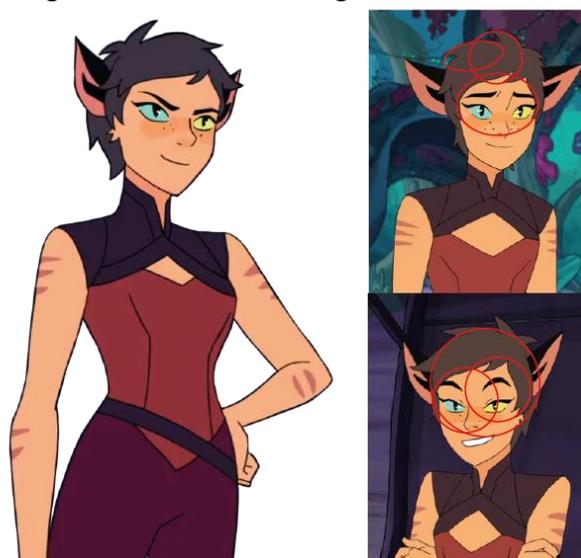
pontiagudas remete muito mais um círculo que o anterior. Ela ainda possui sua personalidade levada e dinâmica, mas essa mudança a torna mais amigável e até mesmo fofo, características inerentes das formas circulares. Nas Figuras 83 e 84 é possível ver a diferença de atmosfera que essa pequena mudança de um design para o outro trouxe.

Figura 83 - Model Sheet do Segundo Design Catra SPOP



Fonte: RayGeiger – She-Ra (2022)

Figura 84 - Terceiro Design Catra SPOP

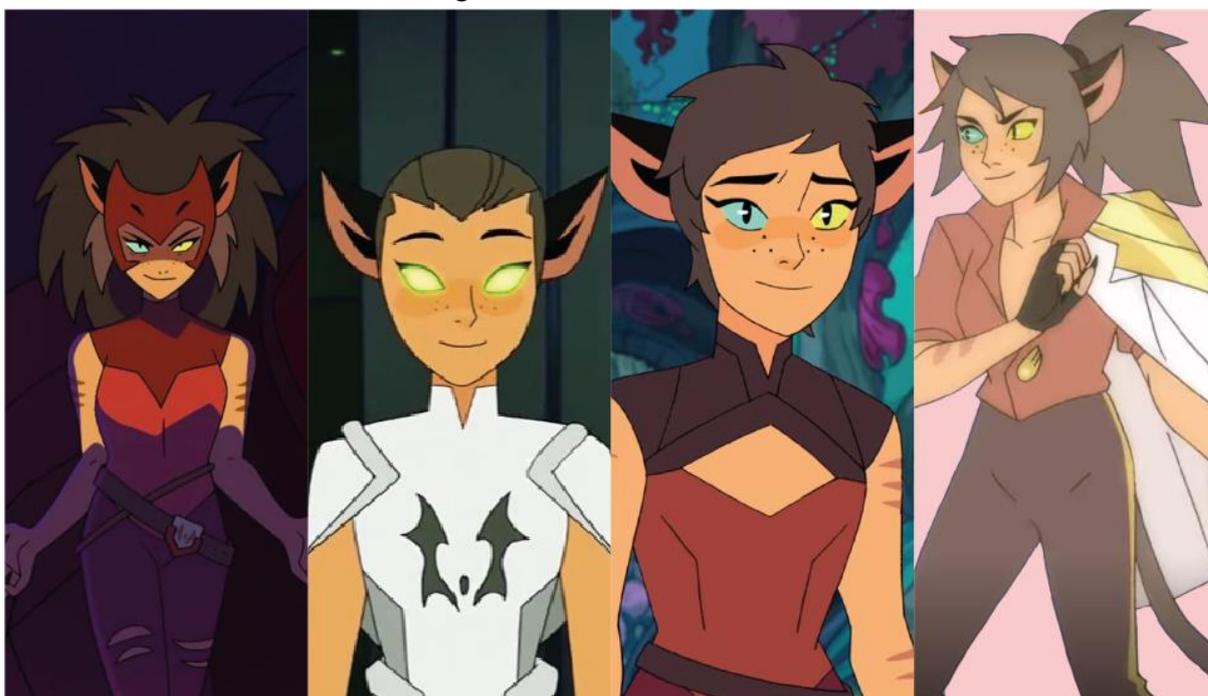


Fonte: compilação da autora³⁷

³⁷ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Catra/Gallery>

O cabelo no design de Catra agrega muito simbolismo, ele é um exagero que se adapta ao design com o passar da história. O primeiro corte, com seu grande volume e pontas arrepiadas buscava mostrar o descontrole de Catra, em suas emoções e na vida, quando cortado sob o controle do Horde Prime, fica estilizado de forma a transparecer uma compostura que lhe foi forçada, por fim, após ser libertada, o cabelo fica arrumado de um jeito que transmite conforto. Há ainda uma cena que mostra um possível futuro de Catra, nela seu cabelo está novamente longo, contudo preso, o que mostra que suas emoções por mais intensas que sejam, são sentidas, mas agora há controle em sua vida. É graças ao exagero do design de seu cabelo, que abruptamente muda de tamanho e aparência (Figura 85) que é possível inferir essas análises ao seu personagem.

Figura 85 - Cabelos de Catra



Fonte: Compilação da autora³⁸

Um ponto interessante no design de personagem de Catra é sua paleta cromática. É nítido que o vermelho é a cor chave do esquema, é uma cor responsável por evocar sensações de perigo e agressividade, além de estar muito associado a ideias de guerra e contraditoriamente ao amor, mas o interessante em si são as cores associadas ao vermelho na composição.

³⁸ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Catra/Gallery>

No primeiro visual são tons puxados para o laranja e roxo num espectro mais claro, já no segundo, quando Catra se entrega totalmente ao seu papel como vilã, além de mais recortes angulosos, a paleta de cores do novo visual ganha profundidade e o preto se faz presente, é possível notar essa diferença na Figura 86. Segundo Heller, “vermelho-laranja-violeta é o acorde da excitação. Quanto mais ameaçadora a excitação parece, quanto mais o preto se associa” (2013, p. 66), além disso, o vermelho é o amor e quando associado ao violeta transmite-se sedução, no entanto, ao adicionar o preto na composição adquire-se um significado negativo, irradia-se hostilidade (2013).

Figura 86 - Designs de Catra e suas paletas de cores



Fonte: compilação da autora³⁹

Após se redimir, Catra ganha uma suavidade sutil na sua paleta anterior, seus tons ganham uma terrosidade, o violeta e o vermelho ainda possuem uma tonalidade quente, porém não são mais agressivos e sim confortáveis aos olhos. Catra ainda é uma pessoa cheia de força e personalidade, mas está trabalhando seus traumas e amadurecendo.

Outro fator existente no design de Catra é o fato dela ser meio gata, diferente de sua antecessora, que era humana mas podia se transformar em um felino por completo, isso a torna de uma espécie diferente de Adora, então seu

³⁹ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Catra/Gallery>

relacionamento pode, até certo ponto, ser visto como de caráter inter-racial, angariando mais um tipo de representatividade além da LGBTQIA+. Não é incomum encontrar na comunidade de fãs de SPOP, seu *fandom*, *fanarts* (desenhos feitos fã) e *cosplays*, nos quais Catra traz consigo características que podem ser relacionadas a POC (People of Color, em tradução livre Pessoas de Cor). A Figura 87, a seguir, traz alguns exemplos de *fanarts* e *cosplays*.

Figura 87 - *Fanarts* e *Cosplays* de Catra



Fonte: compilação da autora ⁴⁰

Resumindo, Catra passou por diversas situações difíceis, seu personagem foi construído de forma a se perceber visualmente essas fases de sua vida, está ali como forma de educar aqueles que não passaram pelo mesmo e representar e

⁴⁰ <https://br.pinterest.com/pin/759630662165661716/>
<https://br.pinterest.com/pin/759630662165953008/>
<https://br.pinterest.com/pin/759630662165952734/>
<https://www.tumblr.com/linaisbluepancake/182622406182/i-love-this-edgy-cat-sm>
<https://br.pinterest.com/pin/759630662165953048/>
https://www.tiktok.com/@daragrj/video/6968928542742662406?_t=8Wy8LcsQgYH&_r=1

ajudar aqueles que estiveram em seu lugar. Ela reproduz um tipo de representatividade pouco usada nos desenhos animados não voltados ao público adulto, e dá margem para que outros reproduzam exemplos semelhantes, o de uma garota que em sua jornada para se tornar adulta, tem que aprender a identificar e superar os traumas vindos de uma educação e relações tóxicas e abusivas.

4.2.3 Glimmer

Em relação a outros personagens, Glimmer é uma das que mais mudou em relação a versão de 1985. Ainda que ambas continuem sendo a princesa de Bright Moon, filha da Rainha Angella, possuam poderes e sejam uma peça chave na Rebelião, a Glimmer original era muito mais consciente em relação a sua aparência e tinha um traço narrativo de constante e rapidamente se interessar por qualquer homem bonito que aparecesse na história, exemplificado na Figura 88.

Figura 88 - Glimmer de 1985 flertando



Fonte: Glimmer & Symbolism Explained! | She-Ra and the Princesses of Power (2020)

A Glimmer de Stevenson, não possui mais essas duas últimas características, sua aparência não lhe é mais relevante, na verdade graças ao seu novo visual (Figura 89), ela serve de exemplo para questões relacionadas a aceitação do corpo, além disso, Glimmer é agora uma jovem no final da adolescência cujo foco era provar seu valor como guerreira e futura líder para sua mãe.

Figura 89 - Nova Glimmer

Fonte: She-Ra and the Princesses of Power Wiki – Glimmer/Gallery (2022)

É essa motivação que rege as ações de Glimmer por boa parte das temporadas. Inicialmente, quando apresentada ao espectador, ela é uma garota rebelde, que quer se distinguir da mãe, entusiasta da causa da Rebelião e que quer fazer a diferença na guerra que seu reino enfrenta há décadas, e na qual seu pai morreu. Assim ela segue narrativamente, sendo um exemplo para quem assiste de determinação, força em combate, impulsividade e de conflitos com a mãe e amigos, característicos dessa fase da vida. O panorama começa a realmente mudar com a morte da Rainha Angella no final da 3ª temporada, a partir desse ponto Glimmer se vê em um papel no qual não estava preparada para assumir tão abruptamente, ao mesmo tempo que tenta lidar com o luto pela mãe.

A quarta temporada apresenta Glimmer agora rainha de Bright Moon, forçada a tomar decisões em prol de proteger seu reino e garantir a vitória da Rebelião na guerra, e essa situação a leva, muitas vezes, a ações questionáveis

moralmente. Em uma entrevista à CBR, Stevenson comenta sobre esse desenvolvimento de Glimmer.

“Eu acho que o *fandom* tem tratado ela [levianamente], o que tem sido interessante. As pessoas têm falado ‘Glimmer é tão pura, ela é tão legal, ela é tão querida’. Mas Glimmer sempre foi, nessa série, um pouco mais intensa do que Adora ou Bow. Ela não tem as mesmas restrições do que é honroso e do que é moralmente puro como Bow e Adora, ou mesmo sua própria mãe.” (STEVENSON, 2019, tradução nossa).⁴¹

Entre as ações questionáveis tomadas por Glimmer está sua aproximação com Shadow Weaver e suas constantes brigas com seus amigos, principalmente Adora. Em relação à primeira, Glimmer sempre mostrou uma pressa em crescer, para sair das sombras dos pais – uma grande rainha e um grande feiticeiro – e agora que se tornou rainha, essa ânsia por reconhecimento cresceu junto com a responsabilidade. Glimmer quer se tornar mais poderosa, pois acredita que isso é o melhor para seu povo e a Rebelião, então, quando se depara com Shadow Weaver a instigando a fortalecer sua magia, que além de ajudar na guerra lhe dá um tipo de ligação com o pai, e também a guiando com decisões táticas, Glimmer aceita a ajuda, a princípio relutantemente, mas por fim tomando a feiticeira como mentora.

A nova posição e os amigos que se tornaram superprotetores, a compelem a seguir a feiticeira, entretanto, é também uma das causas do abalo na relação de Glimmer com Adora. As duas são líderes da Rebelião, no entanto, seus estilos de liderança e estratégia são opostos, o que causa constantes brigas. Somado a isso, Glimmer culpa Adora pela morte de Angella e sua aproximação com Shadow Weaver, causa de muitos dos traumas e inseguranças da ex-soldado, não ajuda a dispersar as discussões. A figura 90 traz um momento em que Glimmer ataca verbalmente Adora.

⁴¹ *I think the fandom has been treating her [lightly], which has been interesting. People have been like ‘Glimmer is so pure, she’s so nice, she’s so soft.’ But Glimmer has Always been, in this show, a bit more intense than Adora or Bow. She doesn’t have the same constraints of what is honorable and what is morally pure as Bow and Adora do, or even her own mother.*

Figura 90 - Glimmer ataca Adora verbalmente pela morte da mãe



Fonte: Reprodução (Netflix: She-Ra e as Princesas do Poder, 2018 - 2020)

Glimmer constantemente se prejudica com suas ações e opiniões por sua impulsividade e personalidade direta, e assumir a nova posição aumentou essa característica. Ela fez muitas concessões em relação a sua moral para se tornar mais poderosa, achando ser o certo, e ter seus amigos constantemente questionando suas escolhas, além de frustrá-la, apressa seu julgamento criando um clico.

Um bom exemplo que mostra a influência de Shadow Weaver em seu comportamento e seu impacto na relação com seus amigos é o arco envolvendo a ativação da arma Heart of Etheria na 4ª temporada. Bow e Adora não querem usar a arma, pois sabem que destruirá o planeta, porém Shadow Weaver convence Glimmer de que devem usar o Heart of Etheria e que ela é capaz de canalizar o poder que será liberado, isso leva a uma briga. Apesar de todos os avisos dos amigos, Glimmer procura Light Hope que a manipula sobre o uso da arma para ativá-la, desencadeando na quase destruição do planeta. Adora para a arma, mas Glimmer termina a temporada sequestrada pelo Horde Prime. Stevenson fala um pouco sobre o arco numa entrevista:

“Glimmer é uma boa pessoa. Ela quer proteger as pessoas, ela quer ajudar as pessoas. Depois de perder a mãe ela não quer perder mais ninguém. Mas isso é difícil. [...] Glimmer só quer se soltar e usar todo o poder que tem e acabar com a Horde para sempre. [...] Ela realmente tem uma abordagem bastante sombria, muito mais sombria do que Bow e Adora estão dispostos

a tomar, e acho que isso está no centro do conflito deles. ” (Stevenson, 2019, tradução nossa).⁴²

Na última temporada, o público vê Glimmer arrependida de não ter ouvido os amigos, e após seu salvamento ela se torna mais centrada, a experiência na temporada anterior a amadureceu e a faz mais receptiva às opiniões dos outros. Um desenvolvimento interessante nessa temporada que vale destaque é sua relação com Catra, as duas sempre se odiaram, mas diante da convivência na nave do Horde Prime elas começam a se entender. Glimmer e Catra são personagens paralelamente parecidas, ambas são determinadas, ousadas, de temperamento curto, mas sensíveis, e estão incessantemente buscando a aprovação de suas figuras maternas, a diferença está no ambiente em que foram criadas, enquanto Glimmer cresceu recebendo métodos saudáveis de validação, Catra teve uma educação tóxica e abusiva.

No quadro geral do desenho, Glimmer proporciona um desenvolvimento abrangente ao tomar um lugar na narrativa que fica entre o guerreiro sincero e o devoto ignorante, e ter que amadurecer conforme sua posição muda. Suas decisões questionáveis e comportamento impulsivos a edificam como pessoa e alicerçam seu lugar como amiga. Glimmer busca por destaque, quer ser diferente das figuras parentais, principalmente da mãe, e no processo sua moral e lealdades são testadas.

Convém lembrar que a relação de Glimmer com Angella inicialmente mostrou-se turbulenta, no sentido de que a princesa queria mais liberdade e independência, enquanto a rainha, com medo de perder a filha após o marido, agia de forma superprotetora, causando brigas constantes. Quando Angella se sacrificou, fazia pouco tempo que elas haviam chegado a um campo comum de entendimento, com sua relação melhorando progressivamente.

“She-Ra e as Princesas do Poder”, mostra muito como família é importante, principalmente como o desenvolvimento e personalidade de jovens mulheres é afetado por sua relação com suas figuras maternas. O caso de Glimmer não podia ser diferente, ela cresceu com sua mãe sendo um expoente na guerra, não lhe

⁴² *Glimmer is a good person. She wants to protect people, she wants to help people. After losing her mother she doesn't want to lose anyone else. But that's tough. [...] Glimmer just wants to cut loose and use all the power she has and finish off the Horde for good. [...] She really takes an approach that is pretty dark, one that's a lot darker than Bow and Adora are willing to do, and I think that's at the heart of their conflict.*

dando a atenção necessária, e isso afetou a forma como ambas se percebiam, quando Angella se sacrificou, fazia pouco tempo que elas haviam chegado a um campo comum de entendimento, com sua relação melhorando progressivamente, e isso afetou Glimmer profundamente.

Com base no apresentado até então, conclui-se que Glimmer é o tipo de representação feminina que entrega questões voltadas a meninas cujo o ambiente familiar, ainda que não perfeito, é estável em comparação a Adora e Catra. Seus problemas com a mãe e seus amigos são comuns entre jovens garotas que estão no processo de formação identitária. Ela procura fingir excelência em um desejo de se distinguir, isso causa tensão em seus relacionamentos e cria um ambiente propício para se aprimorar como adulta. O seu processo de luto também agrega um tipo de representatividade para quem já esteve ou está em situação parecida, onde diante da perda de alguém amado se tem que abruptamente amadurecer e assumir responsabilidades.

Outro tipo de representação que Glimmer traz diz respeito a seu corpo, como apontado anteriormente, em relação às versões de 1985 o seu design é sem dúvida um dos que mais mudou, é possível perceber as diferenças nas Figura 91.

Figura 91 - Design Novo x Antigo



Fonte: compilação da autora⁴³

⁴³ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer/Gallery>
<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-she-ra-princess-of-power>

A Glimmer de Stevenson não é mais magra como sua antecessora, porém isso não a impediu de ser uma das personagens mais fortes e ágeis da história. Além disso, as formas redondas de seu design subverteram o significado mais comum agregado a elas, e a figuras femininas em geral, graças a sua construção de personagem. Círculos são muito associados à feminilidade, fofura e bondade, e ainda que Glimmer possua essas características, os círculos em seu design estão ali para agregar a ideia de positividade e principalmente de magia, elemento tão importante em sua fundamentação. Essa ligação do círculo com a magia para além do visual de Glimmer, mas ainda ligado a ela, pode ser notada também quando ela lança feitiços, como na Figura 92.

Figura 92 - Glimmer usando magia



Fonte: Compilação da autora⁴⁴

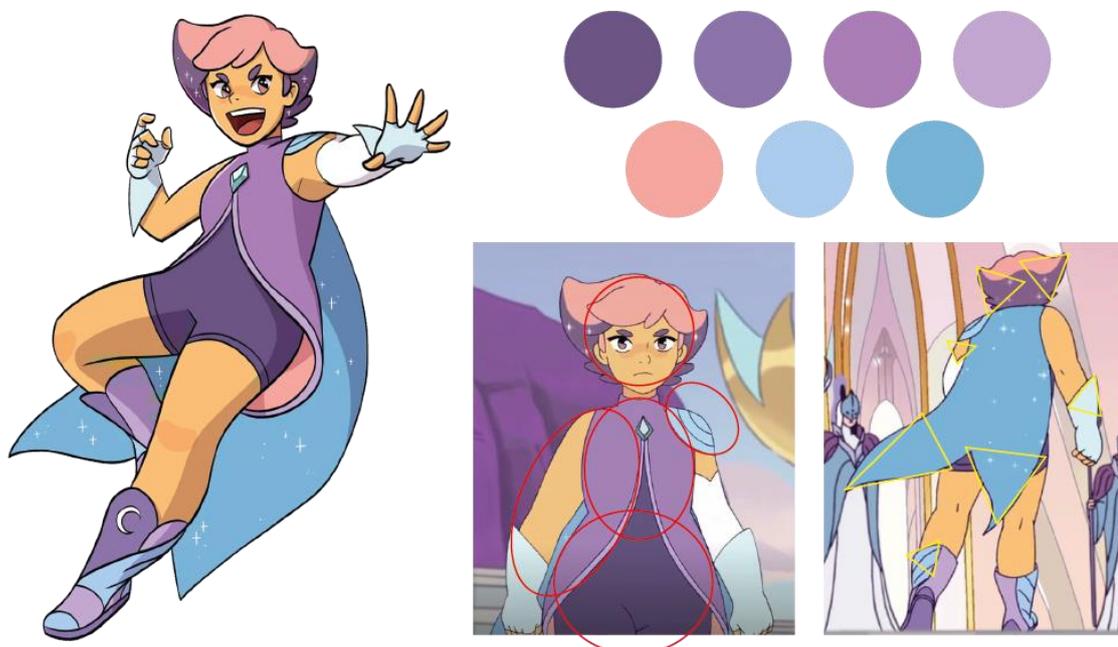
Outra forma presente no design de Glimmer (Figura 93) são os triângulos, eles garantem dinamismo a personagem e a acuidade de sua personalidade. Em seu novo visual (Figura 94), quando se tornou rainha, essas formas se tornam mais proeminentes, a nova roupa tenta homenagear a mãe falecida e lhe agrega mais maturidade, os triângulos, no entanto, não estão ali somente pela similaridade

⁴⁴ <https://youtu.be/LCZy7Y3qzOo>

<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer/Gallery>

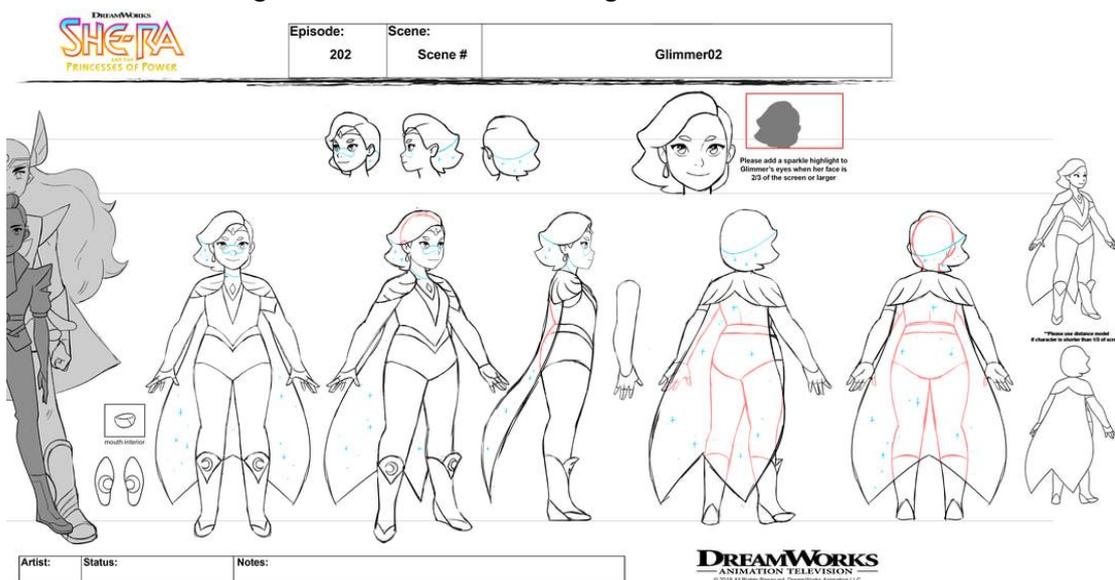
com a roupa da mãe, eles transmitem os desvios morais de Glimmer no momento, e sua instabilidade no novo papel.

Figura 93 - Primeiro design da Glimmer



Fonte: Compilação da autora⁴⁵

Figura 94 - Model sheet do segundo visual da Glimmer



Fonte: RayGeiger – She-Ra (2022)

⁴⁵ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer/Gallery>

Essa subversão de significados comuns também pode ser encontrada em sua paleta cromática (Figuras 95), rosa, lilás, brilhos e cores pastéis no geral são associados a feminilidade, suavidade e delicadeza, um padrão cromático que pretende transmitir esses valores a personagens femininas. Glimmer, no entanto, graças a sua atitude decidida e temperamento combativo e direto, quebra com esse padrão. Suas cores aqui, além de fazer referência a sua antecessora em “She-Ra: A Princesa do Poder”, carregam consigo outros significados ligados a traços de seu personagem.

Figura 95 - Paleta de cores do segundo design da Glimmer



Fonte: Compilação da autora⁴⁶

O roxo, por exemplo, é a cor da magia, o violeta das bruxas e o lilás das fadas (HELLER, 2013). Está ligado a inconformidade, a originalidade, características presentes em Glimmer, na sua rebeldia e forma de encarar o mundo. É ainda a cor do singular, “ninguém usa o violeta de forma impensada, como se usa o bege, o cinza ou o preto. Quem se veste de violeta quer chamar a atenção, distinguir-se da massa.” (HELLER, 2013, p. 200). Glimmer quer se destacar, mostrar ao mundo seus feitos e personalidade, e os diversos tons de roxo em seu visual salientam essa

⁴⁶ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer/Gallery>

mensagem. Além disso, ela faz parte da realeza e o violeta sempre foi ligado a posições de poder, se comparado seu segundo visual com o primeiro por exemplo, agora rainha, o roxo já tão presente antes ganha ainda mais espaço

O rosa tem por característica principal representar o feminino, mas pode ser interpretado como “a força dos fracos, como o charme e a amabilidade” (HELLER, 2013, p. 213), ademais é a cor também do sentimentalismo, dos milagres, sonhos e fantasia (HELLER, 2013). Enquanto o azul, cor do divino, na sua capa e asas nas botas, transmite sua ligação com a raça angelical de sua mãe.

Glimmer carrega em seu design também um certo exagero não convencional em personagens femininas, suas expressões. Ela é umas das personagens mais expressivas em SPOP, e essa dinâmica exagerada na forma de expressar sentimentos quebra o padrão estipulado a personagens femininas de serem mais contidas. Percebe-se na Figura 96 a expressividade de Glimmer, ela não segura suas emoções, sempre demonstrando seus sentimentos e opiniões de forma muito vivaz e intensa.

Figura 96 - Expressões de Glimmer



Fonte: Compilação da autora⁴⁷

Um detalhe intrigante quanto ao seu design de personagem é como Glimmer carrega sua ligação com a mãe. Como já mencionado, seu segundo visual é

⁴⁷ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer/Gallery>

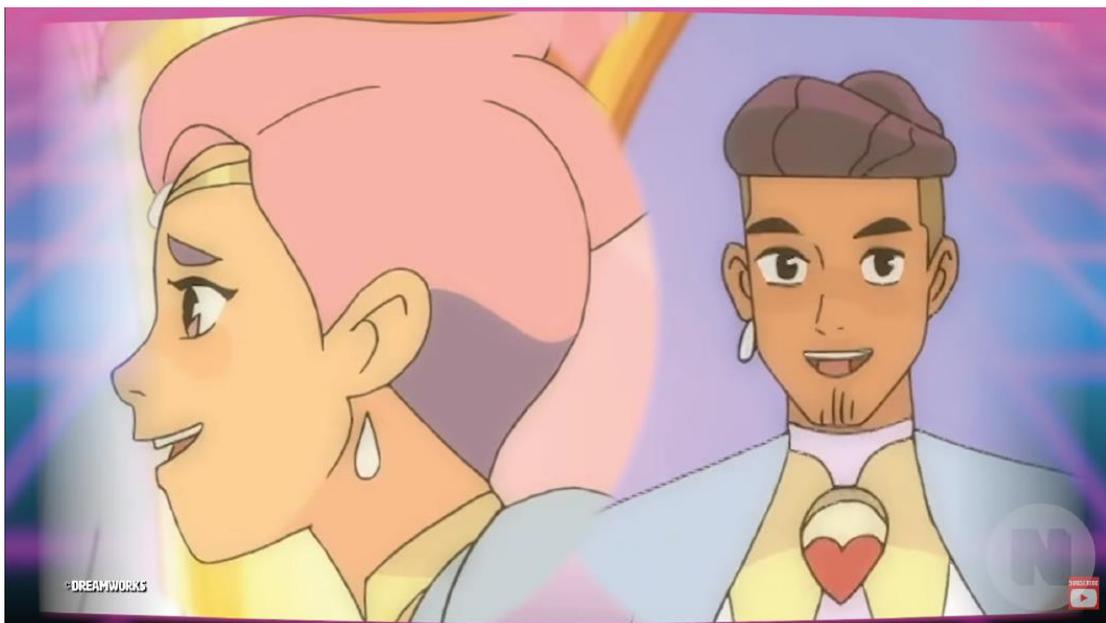
inspirado nas vestes da rainha (Figura 97), ela também usava apenas um dos brincos, muito provavelmente querendo algo da mãe por perto, mas sem perder sua própria essência. Um fato interessante tirado dessa situação é que, quando o espectador vê uma cena de um possível futuro através de Adora, se depara com o Bow usando o outro brinco (Figura 98). Glimmer teve uma infância muito solitária, Bow, porém, sempre foi um amigo presente e o carinho que um sentia pelo outro desenvolveu-se em um romance no final da série. O uso do brinco pelo arqueiro mostra que Glimmer não somente confia nele com uma memória de sua mãe, como é também um símbolo do comprometimento que eles têm.

Figura 97 - Rainha Angella



Fonte: She-Ra and the Princesses of Power – Angella (2022)

Figura 98 - Bow e Glimmer dividem os brincos da Rainha Angella



Fonte: Glimmer & Symbolism Explained! | She-Ra and the Princesses of Power

Pela observação dos aspectos analisados, conclui-se que Glimmer agrega a *She-Ra* uma representação feminina muito ligada ao público adolescente e jovem adulto, suas questões sobre amadurecimento são muito comuns nessa fase de transição para a vida adulta. Glimmer também agrega muito no que diz respeito a aceitação do próprio corpo, por ser uma personagem que quebra o padrão da magreza, comum em personagens femininas, e ainda ser poderosa, não duvidando em nenhum ponto de sua força no que diz ao seu peso.

4.2.4 Outros personagens

Nessa parte do trabalho, irá se apresentar brevemente alguns aspectos relevantes de outros personagens que contribuem para o objetivo da pesquisa. Serão eles: Scorpia, Netossa, Spinnerella e Double-Trouble.

Scorpia, é uma princesa aliada a Horde que depois se redime, juntando-se a Rebelião. Apesar de nunca ser dito explicitamente, uma boa porção de seu arco de personagem mostra Scorpia interessada, primeiro romântica depois platonicamente, em Catra, e após se juntar a Rebelião, é possível notar uma tensão romântica entre ela e Perfuma. Além disso, é mostrado no desenho que ela tem duas mães. O diferencial no design de Scorpia (Figura 99) é como propositalmente foi-se utilizado de um visual que exageradamente mostra hostilidade. Ela está bem longe do padrão

de princesa magra e frágil, seu corpo é musculoso e as pinças e vários triângulos compondo sua forma exprimem perigo. No entanto, Scorpia é uma das personagens mais dóceis de SPOP, ela é leal a seus amigos, muito gentil e segundo a própria dá 'bons abraços'. Essa quebra de estereótipos de Scorpia possibilita um tipo diferente de representação, um que mostra que sua aparência não limita sua personalidade.

Figura 99 - Design Scorpia



Fonte: Compilação da autora⁴⁸

Netossa e Spinnerella são o primeiro casal homoafetivo a aparecer na série, seu relacionamento é apresentado inicialmente de forma sutil, mas até o final do desenho, descobre-se que elas são casadas e ambas ganham destaque na narrativa. Outro ponto interessante na representatividade que elas carregam é a interracialidade de seu relacionamento. Spinnerella ainda agrega o fato de ser uma das personagens gordas de *She-Ra*. A figura 100 mostra as duas esposas.

⁴⁸ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Scorpia/Gallery>

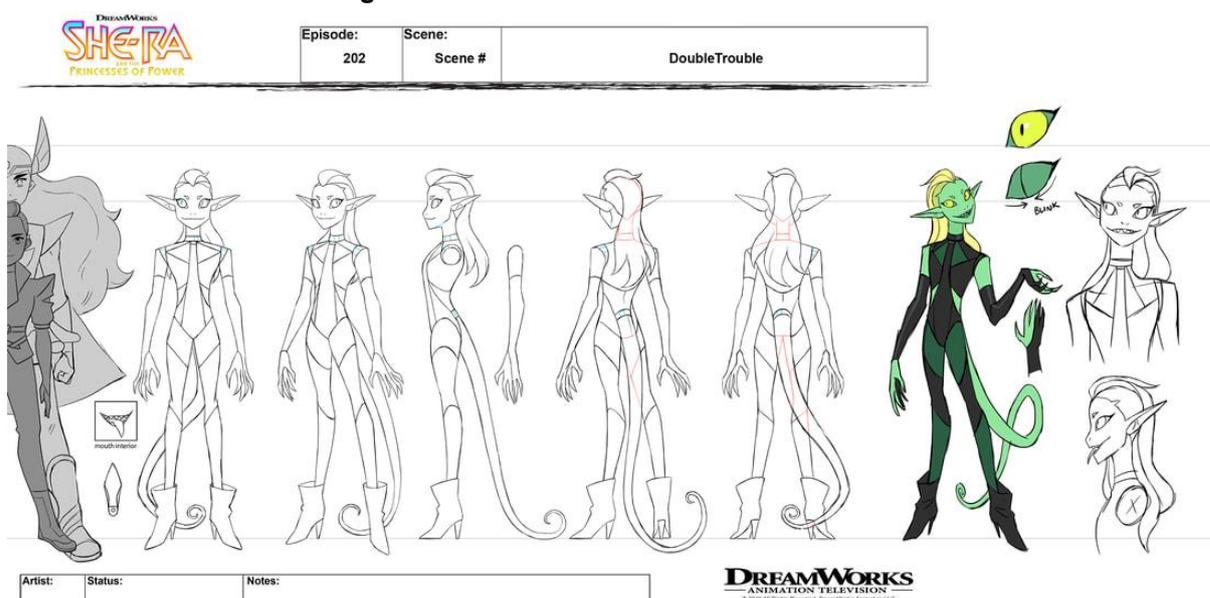
Figura 100 - Casal Netossa e Spinnerella

Fonte: Compilação da autora⁴⁹

Double Trouble é o personagem não-binário. Ele tem a capacidade de mudar de forma, aparecendo como personagens de gêneros variados. Uma característica de seu design (Figura 101) que contribui para a apresentação de sua identidade de gênero é a utilização de triângulos, como já apresentado, o triângulo é uma forma que não faz ligação nem com o feminino nem com o masculino, além disso é muito utilizado em anti-heróis, e Double Trouble, como alguém que fica no lado que lhe é mais conveniente, visando sua sobrevivência, combina com a forma geométrica utilizada.

⁴⁹ <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Netossa/Gallery>
<https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Spinnerella/Gallery>

Figura 101 - Model Sheet de Double Trouble



Fonte: RayGeiger – She-Ra (2022)

Algumas menções honrosas são Huntara e Entrapta. A primeira por conta da representatividade que ela agrega ao explicitamente flertar com mulheres no desenho e por seu corpo musculoso, fora do padrão já comentado nesta pesquisa. Quanto a Entrapta, ela é uma personagem muito inteligente e foi confirmada por Stevenson como autista, um tipo de representatividade transversal as aqui discutidas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste trabalho foi analisar a representatividade feminina e LGBTQIA+ no design de personagens de “*She-Ra e as Princesas do Poder*” (2018 – 2020). Nesse sentido, pesquisou-se sobre como personagens femininas e *queers* são representados nas animações a fim de traçar parâmetros para avaliar o diferencial do design de personagens em SPOP por meio da análise dos seus. Foi discutido também o design de personagem em si, seus pilares e funções como ferramenta de criação de personagens.

Através da pesquisa sobre representatividade feminina na animação, percebeu-se que um certo padrão é utilizado na construção narrativa e visual de mulheres. Elas, em sua maioria, estão presas a um molde limitado a fragilidade e suavidade, tanto em questões de personalidade quanto formas, essas resumidas, principalmente, a círculos e curvas somados a texturas e cores associadas a demarcação do gênero feminino. Em suma, devido a expectativas estipuladas por sociedades patriarcais e capitalistas, personagens femininas estão ainda muito ligadas a como se espera que cada gênero exerça seu papel, meninas e mulheres são restritas, de modo geral, a serem ‘femininas’, em outras palavras, sorridentes, atenciosas, submissas, magras, amáveis, equilibradas, fortes, mas não demais, limitando assim diferentes tipos de representação e naturalizando estereótipos.

Quanto a representatividade LGBTQIA+, constatou-se que os personagens, foram ao longo da história da animação, principalmente retratados como alívio cômico, possuidores de moral duvidosa, ou para efeitos de fetichização, nesse caso especialmente no que diz respeito à figura feminina, seja ligada a identidade de gênero ou sexualidade. Esse tipo de representação, suprime a diversidade tanto no design dos personagens, como dentro da comunidade LGBTQIA+.

Levantadas essas questões, buscou-se explicar o design de personagens, estipulou-se algumas de suas principais ferramentas, usadas posteriormente nas análises, e conclui-se quão importante é sua função, pois através dele torna-se possível e perpetuação ou quebra de estereótipos.

Levando-se em conta o que foi observado, partiu-se para uma contextualização do objeto de estudo da pesquisa, o desenho animado “*She-Ra e as Princesas do Poder*” (2018 – 2020). Apresentou-se sua história e fez-se comparações com sua antecessora “*She-Ra: A Princesa do Poder*” (1985 – 1986),

tendo em vista que as propostas e funções de cada série eram diferentes, as comparações não se limitaram somente a isso, foi possível por meio delas também expor como SPOP se destaca quanto a forma como aborda a diversidade feminina e LGBTQIA+ em seus personagens.

She-Ra desde os estágios iniciais de sua produção focou muito em formas de trazer diversidade e representatividade para a série, não somente no desenho em si, mas também nos bastidores, contando com uma equipe muito diversa no que diz respeito a gênero, sexualidade e etnias, tal fato refletiu na construção de sua história e personagens.

Suas personagens femininas foram profundamente desenvolvidas, apresentando temas ainda pouco comuns em desenhos infantis, tais como traumas, saúde mental e relacionamentos tóxicos, como exemplificado nas análises de Adora, Catra e Glimmer. As personagens de SPOP quebram a fórmula, discutida anteriormente, até então imposta a mulheres e garotas, elas não seguem o molde pré-estipulado, seus corpos vêm nas mais diversas formas e tamanhos (gordas, magras, altas, baixas, musculosas, esguias), há também variedade em suas etnias e personalidades, são expressivas e fortes cada qual a sua maneira.

Em relação a representatividade *queer*, *She-Ra* traz muitos personagens LGBTQIA+ no seu elenco, que são variados entre si, há casais homoafetivos de homens e mulheres, de diferentes faixas etárias e alguns deles inter-raciais, há também diversidade quanto a identidade de gênero, um personagem não-binário e outro trans. Importante ressaltar que esses personagens não existem apenas como uma 'cota' de representatividade, eles são todos relevantes para o andamento da história da série. O maior diferencial de SPOP, no entanto, é a forma como esses personagens e questões LGBTQIA+ foram tratados, isto é, de forma orgânica e natural, em nenhum momento se é questionada a identidade ou relacionamento de ninguém, nenhum personagem tem que 'sair do armário' ou se justificar quanto a como se expressa e/ou sente.

Em suma, a maneira como "*She-Ra e as Princesas do Poder*" tratou questões de representatividade mostrou uma forma que pode ser adotada por produções futuras, que corrobora na divulgação positiva de representações femininas e LGBTQIA+. Foi dado aos personagens relevância narrativa, e diversidade dentro de cada espectro de representatividade, em outras palavras, os diferentes foram tratados como diferentes, respeitando a visibilidade das identidades

individuais sem desprezar a identidade dos grupos sociais dos quais fazem parte. Esse fato, somado a um design de personagem forte, plural e inclusivo, ajuda na quebra de estereótipos e na geração de empatia com um número maior de pessoas diferentes dentro do público espectador.

Através das análises realizadas nesse trabalho, conseguiu-se entender o diferencial que SPOP agrega na forma como se desenvolve personagens no que diz respeito a representatividade feminina e LGBTQIA+, e espera-se com isso, servir de material de apoio para novas pesquisas na área, e referencial no desenvolvimento de possíveis produções audiovisuais no futuro.

REFERÊNCIAS

AVATAR WIKI. **Tribo da água**. 2022. Disponível em: https://avatar.fandom.com/pt-br/wiki/Tribo_da_%C3%81gua. Acesso em: 16 mar. 2022.

BISHOP, Randy. Shape Language. *In: The Character Design*. 1. ed. Suécia: 21D Sweden AB, 2019. p. 1-10. Disponível em: <https://www.21-draw.com/wp-content/uploads/2020/04/The-Character-Designer-ebook-2019-SAMPLE-21-Draw.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2022

BOBBIO, N. **Representatividade**. Disponível em: <http://professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/17973/material/Norberto-Bobbio-Dicionario-de-Politica.pdf> - Acesso em: 12 out. 2021.

BRINQUEDOS QUE MARCAM ÉPOCA. Produção de Brian Volk-Weiss. EUA: Netflix, 2017. 1 episódio (46min). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80161497>. Acesso em: 8 out. 2022.

BUMBEERS. Fernando. Todas as personagens femininas de animações Disney/Pixar da última década têm o mesmo rosto? **Galileu**. 20 mar. 2015. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/Cinema/noticia/2015/03/todas-personagens-femininas-das-animacoes-disney Pixar-da-ultima-decada-tem-praticamente-o-mesmo-rosto.html> Acesso em: 12 out. 2021.

BUZZFEED. **Alguns marmanjos estão revoltados que a She_ra não está mais sexualizada**. 2017. Disponível em: <https://buzzfeed.com.br/post/alguns-marmanjos-estao-revoltados-que-a-she-ra-nao-esta-mais-sexualizada#.osywGwnpD>. Acesso em: 8 out. 2022.

CARR, Kris. Glimmer & Symbolism Explained! | She-Ra and the Princesses of Power. 7 dez. 2020. 1 vídeo (9min). Publicado pelo canal: NerdWire. Disponível em: <https://youtu.be/LCZy7Y3qzOo>. Acesso em: 01 out. 2022.

CASTRO, J. C. de. **A representatividade do papel feminino nos desenhos infantis: de 1930 à 2015**. 2016. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências (Campus de Rio Claro), 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/155745>.

CHARACTER DESIGN REFERENCES. **Art of She-Ra: Princess of Power (1985)**. Disponível em: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-she-ra-princess-of-power>. Acesso em: 08 out. 2022.

CINEMATECANDO: crítica e conteúdo. **A evolução das princesas da Disney**. 2017. Disponível em: <https://cinematecando.com.br/evolucao-das-princesas-da-disney/>. Acesso em: 16 mar. 2021.

COHEN Z. ; G. & ROMI, S. Viewing habits and identification with television characters among at-risk and normative children and adolescents. **International Journal of Child, Youth and Family Studies**. 2018. 9(3), 47-67. Disponível em: <<https://doi.org/10.18357/ijcyfs93201818276>>. Acesso em: 12 out. 2021.

Como as mulheres na animação têm escrito sobre si - QG Feminista. Disponível em: <https://qgfeminista.org/como-as-mulheres-na-animacao-tem-escrito-sobre-si/>. Acesso em: 16 mar. 2022.

CORREIO BRAZILIENSE. Brasil registra um caso de feminicídio a cada 6 horas e meia. **Agência Estado**. 15 jul. 2021. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/brasil/2021/07/4937873-brasil-registra-um-caso-de-femicidio-a-cada-6-horas-e-meia.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

CORREIO BRAZILIENSE. Dia do Orgulho LGBT: o que foi a revolta de Stonewall que deu origem à comemoração. **BBC Geral**. 28 jun. 2021. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/mundo/2021/06/4934223-dia-do-orgulho-lgbt-o-que-foi-a-revolta-de-stonewall-que-deu-origem-a-comemoracao.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

DEGUZMAN, Kyle. What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. **Studiobinder**. 19 set. 2021. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>. Acesso em: 16 mar. 2022.

DREAMWORKS. **Happy Pride Month to the LGBTQ+ community and allies!**. 24 jul. 2020. Instagram: @dreamworks. Disponível em: <https://www.instagram.com/dreamworks/>. Acesso em: 12 out. 2021

DROSU, Alexandra. Princesses of Power. **Keyframe**, 2018. Disponível em: <https://keyframemagazine.org/2018/12/01/princesses-of-power/>. Acesso em: 8 out. 2022.

EXTRA. **Criança volta a estudar depois de assistir ‘Pantera negra’**, 23 mar. 2018. Disponível em: <https://extra.globo.com/noticias/educacao/crianca-volta-estudar-depois-de-assistir-pantera-negra-22518090.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

FERNANDES, Nathan. Revolta de Stonewall: tudo sobre o levante que deu início ao movimento LGBTQ+. **Galileu**. 25 jun. 2019. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2019/06/revolta-de-stonewall-tudo-sobre-o-levante-que-deu-inicio-ao-movimento-lgbt.html> Acesso em: 12 out. 2021.

FERREIRA, D. **Podcast faz ataque machistas e racistas às princesas da Disney**. 2022. Disponível em: <https://delas.ig.com.br/2022-01-31/podcast-ataca-princesas-da-disney-de-forma-machista-e-racista.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

FOLHA DE S.PAULO. **Maju Coutinho encontra criança que viralizou na internet por ter cabelo igual ao dela**, 3 dez. 2019. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/televisao/2019/12/maju-coutinho-encontra-crianca-que-viralizou-na-internet-por-ter-cabelo-igual-ao-dela.shtml>. Acesso em 12 out. 2021.

FRISON, Inês Ramalho. Diversidade e inclusão nos personagens de desenhos animados. **Meon**. 20 set. 2021. Disponível em: <https://www.meon.com.br/meonjovem/alunos/diversidade-e-inclusao-nos-personagens-de-desenhos-animados>. Acesso em: 12 out. 2021.

GAY STAR NEWS. **Adventure Times series finale features long-awaited same-sex kiss**. 2018. Disponível em: <https://www.gaystarnews.com/article/adventure-time-kiss/>. Acesso em 12 out. 2021.

GLAAD. The Vito Russo Test. Disponível em: <https://www.glaad.org/sri/2021/vito-russo-test>. Acesso em: 12 out. 2021.

GUO, J. Researchers have found a major problem with “The Little Mermaid” and other Disney movies. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2016/01/25/researchers-have-discovered-a-major-problem-with-the-little-mermaid-and-other-disney-movies/> . Acesso em: 16 mar. 2022.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam sobre a emoção e a razão**. 1. ed. São Paulo, SP: G. Gili, 2013, 311 p. ISBN 9788565985079.

HOLUB, Christian. *She-Ra* showrunner, stars break down Adora's new look with exclusive clip. **EW**, 16 maio 2020. Disponível em: <https://ew.com/tv/she-ra-interview-adora-new-look/>. Acesso em: <https://ew.com/tv/she-ra-interview-adora-new-look/>. 8 out. 2022.

JACKSON, Chelsea. Showrunner Noelle Stevenson Gave Us the Rundown on Everything *She-Ra*. **The Mary Sue**, 14 nov. 2018. Disponível em: <https://www.themarysue.com/she-ra-princesses-power-noelle-stevenson-interview/>. Acesso em: 8 out. 2022.

LIAO, Débora. Nós amamos o novo design de She-Ra e o ódio de fanboy é so um bônus – entenda o caso. **Garotas Geeks**. 18 jul. 2018. Disponível em: <https://www.garotasgeeks.com/nos-amamos-o-novo-design-de-she-ra-e-o-odio-de-fanboy-e-so-um-bonus-entenda-o-caso/>. Acesso em: 08 out. 2022.

LORELAY FOX. Vilões da Disney são gays? 7 jul. 2020. 1 vídeo (14min 13s). Publicado pelo canal Lorelay Fox. Disponível em: <https://youtu.be/9jEh1vnmXPY>. Acesso em 12 out 2021.

MARCHI, Giulia. O Guia do Character Design. **Revospace**. 20 mar. 2021. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>. Acesso em: 16 mar. 2022.

MENDES CHAVES, L. G. Minorias e seu estudo no Brasil. Ver. C. Sociais. Vol. II Nº1, p.149 – 168, 1997. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/4487/1/1971_art_LGMChaves.pdf. Acesso em: 12 out. 2021.

MENDES, M. V, dos S. ; SIQUEIRA, D. da C. O. **Protagonismo feminino em animação**: gênero, corpo e suas representações na indústria audiovisual. 2018. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0778-1.pdf>. Acesso em: 12 out. 2021.

METCALF, Mitch. UPDATED: SHOWBUZZDAILY's Top 150 Monday Cable Originals & Network Finals: 5.29.2017. **ShowBuzzDaily**, 31 maio 2017. Disponível em: <https://showbuzzdaily.com/articles/showbuzzdailys-top-150-monday-cable-originals-network-finals-5-29-2017.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

MORELLO, Mariana. Negros são 79% das vítimas de mortes causadas por ações policiais. **R7**. 20 nov. 2020. Disponível em: <https://noticias.r7.com/brasil/negros-sao->

79-das-vitimas-de-mortes-causadas-por-acoes-policiais-20112020. Acesso em: 12 out 2021.

MULHERES E MÍDIA GLOBAL Uma análise internacional da perspectiva das mulheres sobre suas representações midiáticas.. Disponível em:<https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/29028/1/dissertacao%20daniele%20sa%20vietto.pdf> . Acesso em: 16 mar. 2022.

NATIONAL INSTITUTE OF MENTAL HEALTH. **Borderline Personality Disorder**. Disponível em: <https://www.nimh.nih.gov/health/topics/borderline-personality-disorder>. Acesso em: 28 out. 2022.

NOLASCO, Renata. **Trago fanarts e shades**. 17 jul. 2018. Facebook: Atóxico / Renata Nolasco. Disponível em: <https://www.facebook.com/atoxiconolasco/photos/a.762657833776402.1073741828.759831180725734/2071976622844510/?type=3&theater>. Acesso em: 08 out. 2022.

NOLL, Brent; PAUSON, Maximus. GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! [S. l.: s. n.], 5 mar. 2020. 1 vídeo (20min). Publicado pelo canal BaM Animation. Disponível em: <https://youtu.be/8wm9ti-gzLM>. Acesso em: 16 mar. 2022

O GLOBO. **Conheça quatro desenhos animados para apresentar questões de gênero às crianças**. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/saber-viver/conheca-quatro-desenhos-animados-para-apresentar-questoes-de-genero-as-criancas-23373511>. Acesso em: 16 mar. 2022.

O MODELO FEMININO NOS DESENHOS ANIMADOS. Disponível em:https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA7_ID4783_25082019175051.pdf. Acesso em: 12 out. 2021.

OBSERVATÓRIO DE MORTES E VIOLÊNCIAS LGBTI+ NO BRASIL. **Observatório de Mortes Violentas de LGBTI+ no Brasil Relatório parcial – Nº 001/2021**, 28 set. 2021. Disponível em: <https://observatoriomorteseviolenciaslgbtibrasil.org/dossie/parcial-2021/>. Acesso em: 12 out. 2021.

OYERO, O. S. ; OYESOMI, K. O. **Perceived Influence of Television Cartoons on Nigerian Children’s Social Behaviour**. 2014. 1. [s.l.] s.n.]. Disponível em: <http://www.ec.ubi.pt/ec/17/pdf/n17a05.pdf>. Acesso em: 12 out. 2021.

PEIXOTO, Mariana. Sucesso dos anos 1980, She-Ra volta repaginada. **Correio Braziliense**, 08 out. 2018. Disponível em: https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/10/08/interna_diversao_arte,711036/sucesso-dos-anos-1980-she-ra-volta-repaginada.shtml. Acesso em: 11 maio 2022.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)**. In: VI Congresso Sopcom. 2009. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em 08 set. 2022.

RAYGEIGER. **She-Ra**. Disponível em: <http://www.raygeiger.pizza/design.html>. Acesso em: 1 out. 2022.

REDDIT. **Guys, help! How can I be as cool as Haruka and Michiru some day?!**. 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/sailormoon/comments/elwks3/guys_help_how_can_i_be_as_cool_as_haruka_and/. Acesso em: 12 out. 2021.

REPRESENTATIVIDADE. In: **DICIONÁRIO**: dicionário *online* de português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/representatividade/>. Acesso em: 12 out. 2021.

REY, R. A. **Representatividade de gênero na narrativa de desenhos animados: uma análise das super-heroínas nos desenhos avatar: a lenda de korra e steven universo**. 2019. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/29984/1/TCC_RAFAELA%20A%20REY.pdf. Acesso em: 12 out. 2021.

ROBINSON, Tasha. She-Ra's showrunner on villains, heroes, and the show's controversial design. **The Verge**, 15 nov. 2018. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/11/15/18097423/she-ra-netflix-interview-reboot-noelle-stevenson-showrunner-nimona-lumberjanes>. Acesso em: 8 out. 2022.

ROOSEVELT, Garcia. Dez vezes em que personagens se vestiram de mulher. **Veja São Paulo**. São Paulo, 29 nov. 2017. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/personagens-masculinos-se-vestiram-de-mulher/>. Acesso em: 12 out. 2021.

RUPAUL. Bugs Bunny! **Always the smartest one in the room. Bugs was also my first intro to drag**. 15 ma. 2015. Twitter: @RuPaul. Disponível em: <https://twitter.com/rupaul/status/577241449210748928>. Acesso em: 12 out. 2021.

SABINO, Rachel. Desenhos animados mudam de fórmula para agradar ao público atual. **Correio Braziliense**, 2 jun. 2017. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2017/06/02/interna_diversao_arte,599519/reboots-de-desenhos-animados-classicos.shtml. Acesso em: 12 out. 2021.

SAVIETTO, D. **Mulheres e mídia global**: uma análise internacional da perspectiva das mulheres sobre suas representações midiáticas. 2015. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/29028/1/dissertacao%20daniele%20savietto.pdf>. Acesso em: 12 out. 2021.

SCOTT, Joan W. O enigma da igualdade. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, 13(1): 216, p. 11 – 30, janeiro-abril, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/H5rJm7gXQR9zdTJPBf4qRTy/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 12 out. 2021.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Angella**. Disponível em: <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Angella>. Acesso em: 01 out. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Characters**. 2019. Disponível em: <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Characters>. Acesso em 31 ago. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Destiny Part 2**. 2019. Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Destiny_Part_2. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Double Trouble/Gallery**. 2019. Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Double_Trouble/Gallery. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **George and Lance/Gallery**. 2019. Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/George_and_Lance/Gallery. Acesso em 08 out. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Glimmer/Gallery**. Disponível em: <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Glimmer/Gallery>. Acesso em: 01 out. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Heart Part 2/Gallery**. 2019. Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Heart_Part_2/Gallery. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Jewelstar**. 2019. Disponível em: <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Jewelstar>. Acesso em 08 out. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Princess Prom/Gallery**. 2019. Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Princess_Prom/Gallery. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Reunion/Gallery**. 2019. Disponível em: <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Reunion/Gallery>. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **Spinnerella/Gallery**. 2019. Disponível em: <https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/Spinnerella/Gallery>. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **The Coronation/Gallery**. 2019. Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/The_Coronation/Gallery. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **The Portal (Episode)/Gallery**. 2019. Disponível em: [https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/The_Portal_\(episode\)/Gallery](https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/The_Portal_(episode)/Gallery). Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **The Price of Power/Gallery**. 2019. Disponível em: <https://she->

raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/The_Price_of_Power/Gallery. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA AND THE PRINCESSES OF POWER WIKI. **The Sword: Part 1**. 2019. Disponível em: https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/wiki/The_Sword:_Part_1. Acesso em 08 set. 2022.

SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER. Produção de Noelle Stevenson. EUA: Netflix, 2018. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80179762>. Acesso em: 08 out. 2022.

SHOWBUZZDAILY. **UPDATED**: SHOWBUZZDAILY's Top 150 Monday Cable Originals & Network Finals: 5.29.2017. Disponível em: <https://showbuzzdaily.com/articles/showbuzzdailys-top-150-monday-cable-originals-network-finals-5-29-2017.html>. Acesso em: 12 out. 2021.

SILVA, A. E. da.; FIGUEIREDO, Y. K. O. LIMA, H. J. R. de. O modelo feminino nos desenhos animados. 2019. https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA7_ID4783_25082019175051.pdf. Acesso em 12 out. 2021.

SILVEIRA, L. **Princesas da Disney e o feminismo têm tudo a ver e explicamos porque isso é incrível**. 2011. Disponível em: <https://www.purebreak.com.br/noticias/princesas-da-disney-x-feminismo-por-que-as-mudancas-sao-importantes/103311>. Acesso em: 16 mar. 2022.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. Curitiba: UTFPR Editora, 2015. Disponível em: Acesso em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/1582>. 16 mar. 2022.

SILVEIRINHA, Maria João. **O discurso feminista e os estudos dos media: em busca da ligação necessária**. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/silveirinha-maria-joao-discurso.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2022.

SMITH, Melinda; SEGAL, Jeanne. Borderline Personality Disorder (BPB). **Help Guide**, out. 2021. Disponível em: <https://www.helpguide.org/articles/mental-disorders/borderline-personality-disorder.htm>. Acesso em 28 out. 2022.

STEVENSON, Noelle. **Adora isn't comfortable in any clothes, because she's not comfortable with herself. Her uniform gives her purpose so she doesn't like wearing anything else. The future flash is less about femininity and more about letting herself be soft and vulnerable.** 4 jul. 2020. Twitter: @Gingerhazing. Disponível em: <https://twitter.com/gingerhazing/status/1279264741945294850>. Acesso em: 08 out. 2022.

TAKAZAKI, S. S. Lesbianidade, representatividade e estereótipos: filmes de animação como tecnologia de gênero. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/222016>. Acesso em: 12 out. 2021.

TOBIA, Jacob. **Every since i was a child, I've dreamed of playing a nonbinary, shapeshifting goblin-elf-princess and now I can say I've done it! So much love for my @DreamWorksSheRa Family <3 Thrilled to be bringing a lead nonbinary character to life with y'all!** 21 out. 2019. Twitter: @JacobTobia. Disponível em: https://twitter.com/JacobTobia/status/1186375078654558208?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1186375078654558208%7Ctwgr%5E88ce274ee2b73ff1a106aee03db2854e3ee77972%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.themarysue.com%2Fshe-ra-princesses-of-power-nonbinary-double-trouble-in-s-4%2F. Acesso em 28 out. 2022.

V. **huntara was flirting with the bartender and adora's gay ass was like hold on.** 1 ago. 2019. Twitter: @mechanicalrose. Disponível em: <https://twitter.com/mechanicairose/status/1156959802259640322>. Acesso em: 08 out. 2022.

VASCOUTO, L. Entendendo a Complexidade do Machismo Através de Filmes de Princesa da Disney. Disponível em: <http://nodeoito.com/machismo-disney/>. Acesso em: 16 mar. 2022.

VISCONTI, Priscila. She-Ra e as Princesas do Poder mostra que o poder do amor sempre vence. **O Barquinho Cultural**. 31 maio 2020. Disponível em: <https://obarquinhocultural.com/2020/05/31/she-ra-e-as-princesas-do-poder-mostra-que-o-poder-do-amor-sempre-vence/comment-page-1/>. Acesso em: 08 out 2022.

WAKEFIELD, J. **Children spend six hours or more a day on screens.** 2015. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-32067158>. Acesso em: 12 out. 2021.

WHITE, Abbey; CHIK, Kalai. Animation's queer women, trans, and nonbinary creatives are pushing gender boundaries in kid's cartoons their counterparts couldn't – or wouldn't dare. **Insider**. 30 jun. 2021. Disponível em:

<https://www.insider.com/queer-women-transgender-nonbinary-kids-animation-cartoons-2021-6>. Acesso em: 12 out. 2021.

WIKIPEDIA. **She-Ra and the Princesses of Power**. 2022. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/She-Ra_and_the_Princesses_of_Power. Acesso em: 20 ago. 2022.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. 2009. São Paulo: SENAC. 2016.

ZACHARY, Brandon. She-Ra Season 4: Noelle Stevenson On Glimmer, Catra & Scorpia's Dark Arcs. **CBR**. 11 nov. 2019. Disponível em: <https://www.cbr.com/noelle-stevenson-she-ra-season-4-glimmer-catra-scorpia/>. Acesso em: 01 out. 2022.