

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Comunicação Social - Publicidade e Propaganda – Faculdade de
Filosofia e Ciências Humanas

HENRIQUE CAIXETA MOREIRA

Três Espiões Demais e Dragon Ball Z: o gênero por trás da narrativa
heróica de desenhos animados

Belo Horizonte
Outubro de 2018

Henrique Caixeta Moreira

TRÊS ESPIÃS DEMAIS E DRAGON BALL Z: O GÊNERO POR TRÁS DA NARRATIVA HERÓICA DE DESENHOS ANIMADOS

Trabalho de conclusão de curso relativo ao curso de
Comunicação social - Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador: Camilo de Oliveira Aggio

Belo Horizonte
Outubro de 2018

SUMÁRIO

LISTA DE QUADROS	3
LISTA DE FIGURAS	4
RESUMO	5
1 INTRODUÇÃO.....	6
1.1 Gênero.....	6
1.2 Desenhos animados na cultura brasileira	8
1.3 Os estudos visuais	11
2 JUSTIFICATIVA	13
3 METODOLOGIA	15
4 OBJETIVOS	21
4.1 OBJETIVO GERAL	21
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
5 REFERENCIAL TEÓRICO	22
5.1 Enquadramento	22
5.2 Representação e visualidade	26
5.3 Desenhos animados	34
5.4 Estudos de gênero.....	41
5.5 Representação e gênero nos desenhos animados	46
6 APROFUNDAMENTOS	55
7 ANÁLISE	61
7.1 Três Espiãs Demais.....	61
7.2 Dragon Ball Z	87
8 COMPARAÇÕES	106
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
REFERÊNCIAS	125

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Corpus selecionado para análise do desenho Dragon Ball Z	15
Quadro 2: Corpus selecionado para análise do desenho Três Espiões Demais	16
Quadro 3: Eventos narrativos em comparação	105

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Da esquerda para a direita Sam, Clover e Alex.	56
Figura 02: Capa do DVD da versão brasileira do filme Três Espiãs Demais! O Filme.....	57
Figura 03: Goku ainda criança	59
Figura 04: Vários personagens de Dragon ball Z e ao centro Goku e Gohan	60
Figura 05: Terrence e o sequestrador aparecem com medo das heroínas	109

RESUMO

Os estudos visuais vêm se consolidando como um campo de pesquisa importante para entender de maneira relacional as relações entre a visualidade e as vivências culturais. Dessa forma, torna-se importante voltar os olhares a objetos massivamente veiculados pela mídia no intuito de questionar uma cultura visual midiática. Este trabalho desenvolve um estudo comparativo entre os enquadramentos de construção dos protagonistas-heróis e protagonistas-heroínas de dois desenhos animados transmitidos durante a mesma época no Brasil, questionando assim algumas representações de gênero as quais o público infanto-juvenil dos anos 2000 teve acesso. A análise é desenvolvida através da comparação dos enquadramentos apresentados nos desenhos e sua relação com problemáticas de gênero observadas em um aporte teórico. Foi possível verificar que apesar de pertencer ao mesmo gênero narrativo (narrativa heróica), a intenção de produzir um desenho animado voltado para um gênero específico empenhada em sua produção distancia os personagens principais representando-os de maneira estereotipada. A partir desse resultado tornou-se viável questionar as narrativas apresentadas pelo corpus por sua representação de gênero e refletir acerca da importância de repensar o papel da mídia na autoconstrução dos sujeitos e da sociedade.

1. Introdução

1.1 Gênero

Vivenciamos um momento de efervescência na discussão do papel de gênero e seu impacto social. Os papéis do homem e da mulher na sociedade vêm sendo discutidos e redesenhados em vários âmbitos.

As mulheres têm conquistado cada vez mais lugares que antes eram majoritariamente masculinos. O número de mulheres em cargos de liderança no Brasil vem subindo nos últimos anos, demonstrando um aumento percentual de 5% ao ano segundo a pesquisa International Business Report (IBR) – Women in Business, realizada pela Grant Thornton¹. Ainda assim as mulheres ocupam apenas 16% dos cargos de CEO no país. Isso pode ser entendido como um reflexo cultural de como nossa sociedade enxerga o papel do gênero nas relações de poder.

Olhando para as desigualdades de gênero no Brasil, podemos perceber que as mulheres têm retornos financeiros e sociais menores apesar de disporem mais tempo aos estudos e ao trabalho. A edição de 7 de março de 2018 da revista Exame² traz dados do IBGE sobre essa diferença. Os dados apontam que as mulheres têm maior frequência escolar no ensino médio, dedicam mais tempo aos afazeres domésticos e são maioria entre os concluintes de cursos superiores. Apesar disso a média salarial feminina se mantém abaixo da masculina, assim como sua representação em instâncias de poder, como a câmara dos deputados onde as mulheres ocupavam ao final da pesquisa apenas 10,5% das cadeiras.

Em outubro de 2010 os cidadãos brasileiros elegeram sua primeira presidente mulher. Dilma Rousseff, foi, após 35 homens eleitos presidentes, a primeira mulher a assumir o posto mais alto da República. Essa eleição exhibe um avanço em relação

¹ Disponível em:

<http://www.grantthornton.com.br/insights/articles-and-publications/women-in-business-2017/>. Acesso em: 06.nov.2017

² Disponível em:

<https://exame.abril.com.br/brasil/a-desigualdade-de-genero-no-brasil-em-um-grafico/>. Acesso em: 09.out.2018

a como a sociedade brasileira enxerga os papéis de gênero nas relações de poder. A candidata do Partido dos Trabalhadores (PT) derrotou José Serra do Partido da Social Democracia Brasileiro (PSDB) com 56,05% dos votos. Ao ganhar as eleições e assumir o governo da República Federativa do Brasil, Dilma enviou uma mensagem a todas as mulheres. Uma mensagem de esperança, pelo fim das desigualdades de gênero. Dilma reforçou essa mensagem em seu discurso de posse:

Queridas brasileiras e queridos brasileiros, Pela decisão soberana do povo, hoje será a primeira vez que a faixa presidencial cingirá o ombro de uma mulher. Sinto uma imensa honra por essa escolha do povo brasileiro e sei do significado histórico desta decisão. Sei, também, como é aparente a suavidade da seda verde-amarela da faixa presidencial, pois ela traz consigo uma enorme responsabilidade perante a nação. Para assumi-la, tenho comigo a força e o exemplo da mulher brasileira. Abro meu coração para receber, neste momento, uma centelha de sua imensa energia. E sei que meu mandato deve incluir a tradução mais generosa desta ousadia do voto popular que, após levar à presidência um homem do povo, decide convocar uma mulher para dirigir os destinos do país. Venho para abrir portas para que muitas outras mulheres, também possam, no futuro, ser presidenta; e para que --no dia de hoje-- todas as brasileiras sintam o orgulho e a alegria de ser mulher. (GOV.BR, 2011)³

Ao passo que a eleição de Dilma Rousseff representa um marco simbólico para as relações de gênero no Brasil, seu consequente *Impeachment* não deixa de sugerir que o caminho para a redução das assimetrias de gênero nas relações de poder ainda demanda muita luta.

Para além do campo institucional e mercadológico, é possível olhar também para as relações de gênero nos campos cultural e midiático. Observando a sobreposição desses campos é possível enxergar inúmeras posições de poder, entre elas o protagonismo de narrativas televisivas.

Numa sociedade latino-americana que tem a televisão enquanto uma forte fonte de informação e entretenimento - cerca de 87% das casas brasileiras possuíam um aparelho em 2000 segundo o CENSO - IBGE⁴ - é de suma importância entender que a televisão enquanto um meio inserido dentro da cultura cria ao mesmo tempo que reproduz representações existentes nesta. Desse modo,

³ Fonte: GOVERNO DO BRASIL, 2011. Disponível em: <http://www.brasil.gov.br/governo/2011/01/leia-integra-do-discurso-de-posse-de-dilma-rousseff-no-congresso>

⁴ Fonte: IBGE, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio 2001-2011. Disponível em: <https://seriesestatisticas.ibge.gov.br/series.aspx?vcodigo=PD282>. Acesso em: 06.nov.2017

podemos dizer que as representações televisivas do “ser mulher” e do “ser homem” são, de certa forma, representativas da sociedade e da cultura. Essas representações podem ser de uma performance de gênero mais tradicional ou mais transgressora.

Da líder familiar de telenovela às protagonistas femininas de filmes heróicos, passando pelas personagens femininas em desenhos animados, a forma como enxergamos e representamos as mulheres se mostra diferente da maneira como representamos os homens. Mesmo quando em um papel narrativo semelhante (herói e heroína) as representações se apresentam de maneiras muito diferentes. Na tentativa de entender melhor quais as diferenças nessas representações e como elas refletem ou constroem questões caras à nossa sociedade, pretendo, neste trabalho, analisar através de quais enquadramentos são construídos personagens masculinos e femininos que figuram como protagonistas-heróis em desenhos animados seriados e qual a relação que se estabelece entre sociedade e papel de gênero a partir dessa comparação.

1.2 Desenhos animados na cultura Brasileira

No contexto brasileiro, uma das primeiras representações televisivas de gênero a qual podemos ter acesso ao longo de uma vivência permeada pela televisão é através de desenhos animados seriados destinados às crianças. Neste trabalho o termo “desenho animado” é entendido como referente a séries audiovisuais animadas, produto cultural amplamente disseminado na cultura televisiva.

Os desenhos animados têm sua origem no cinema e sua migração para a televisão se deu de maneira despreziosa. Holzbach (2017) aponta que inicialmente os desenhos animados eram obras cinematográficas produzidas para entreter um público adulto e a partir de sua migração para a televisão foi sendo modelada para o público infantil. A autora indica como exemplos os desenhos *Popeye* e *Pica Pau* que sofreram mudanças ao longo do tempo para se aproximar

mais de uma competência linguística e imagética de um público mais novo e para representar valores morais mais tradicionais.

Na década de 1980, a produção televisiva de desenhos estadunidenses se deu colada a outros setores da economia como a indústria de brinquedos. As empresas fabricantes de brinquedos patrocinavam essas produções que iam ao ar na televisão e funcionavam como uma forma de publicidade para seus produtos. Muitas dessas produções de sucesso foram importadas para o Brasil e transmitidas nas televisões nacionais: He-Man e os Mestres do Universo (1983-85/1988-1990), She-Ra: A Princesa do Poder (1985-87), Transformers (1984-1987) e ThunderCats (1985-1990) são exemplos.

O contraponto à produção dos *cartoons* americanos foi o crescimento e exportação da produção dos *animes*. Esses desenhos japoneses vinham sendo produzidos em solo nipônico desde a década de 1960, mas foi na década de 1980, com a popularização do videocassete, que eles se espalharam ao redor do mundo e se concretizaram como um sucesso global (HOLZBACH, 2017).

Inicialmente, os desenhos veiculados na televisão brasileira eram oriundos de pacotes massivos vendidos por produtoras estadunidenses. Sua exibição era, de certa forma, experimental, não havia uma restrição de horário ou preocupação com linearidade narrativa das produções, dessa forma as reprises eram recorrentes. Com a criação de uma cultura de veiculação e consumo de desenhos animados, as emissoras nacionais começaram a aglutinar essas produções em programas como A Turma do Balão Mágico (1982-1986) e o Xou da Xuxa (1986-1992), esse último, de sucesso avassalador, alavancou a carreira da apresentadora Xuxa Meneghel que posteriormente se transformou em uma marca de produtos licenciados destinados ao público infantil (HOLZBACH, 2017).

Os programas infantis não só ajudaram a disseminar os desenhos americanos. O grande sucesso dos animes no Brasil também remonta à sua veiculação em massa nesses programas nas décadas de 1980 e 1990, criando assim uma cultura visual de consumo desses produtos.

No ano de 2001 as emissoras de maior alcance do país já tinham um horário destinado exclusivamente à transmissão dessas séries de animações chegando a ocupar até quatro horas de sua programação diária com esse gênero. Os desenhos

animados são produtos culturais de grande impacto social. Segundo Nesteriuk (2011), estes funcionam como “metáforas ampliadas” da vida social. O autor ressalta a capacidade das narrativas de desenhos animados construírem universos complexos a partir das relações desenvolvidas entre os personagens. E por meio da Gestalt relaciona a capacidade humana de compreender esse todo através das partes. Assim sendo, um único desenho animado seria capaz de construir inúmeras metáforas acerca da realidade, apenas alterando as relações entre os personagens. Em uma análise de Maria Aparecida Pinto do referido autor, é postulado que aspectos como o “humor e o insólito presentes na série [de animação] fornecem uma espécie de licença para que questões caras ao nosso mundo possam ser abordadas, ainda que por meio de metáforas ou de maneira sutil” (PINTO, 2011, p. 168).

As séries animadas comprovam sua importância e sucesso enquanto produtos culturais através de seu valor comercial e força no mercado global. A título de ilustração, a marca Nintendo dobrou seu valor de mercado em 2016 ao lançar o jogo de realidade aumentada Pokémon GO. O sucesso do jogo é atrelado ao sucesso da série animada na qual o jogo se baseia e é transmitida em vários países desde sua criação na década de 1990. Esses desenhos animados, inclusive, mostram sua força na disseminação de significados e se tornam eventos causadores de conflitos sociais.

Em 2003, por exemplo, o jogo de cartas Yu-Gi-Oh baseado no desenho de mesmo nome, transmitido na televisão aberta, era sucesso entre as crianças brasileiras. O jogo obteve seu sucesso devido à popularidade do desenho já que as próprias regras do jogo eram ensinadas através da narrativa, sendo o jogo dependente do desenvolvimento da animação. A potência e capacidade de rápida disseminação do jogo entre os jovens no Brasil despertou curiosidade e medo em algumas parcelas da população. Devido ao seu caráter lúdico, o jogo baseava-se na “invocação de monstros” através de cartas, setores mais religiosos da sociedade se alarmaram e promoveram um boicote nacional ao jogo e ao desenho. Os desenhos animados mostram, como nos exemplos, uma capacidade de causar impactos na sociedade. Mostrando-se assim, como um importante objeto de estudo para uma análise social.

Os desenhos animados são produtos culturais repletos de representações diversas acerca da realidade e é importante nos atentar à sua análise com a intenção de repensar essas representações tão facilmente distribuídas na televisão, cinema e internet. Portanto neste trabalho pretendo desenvolver um estudo de caso na tentativa de entender como essas séries trabalham questões tácitas à vida cotidiana. Para isso foi eleito o gênero como categoria de análise no intuito de problematizar o conjunto de representações que é socialmente construído para atribuir significados, sentidos e diferenças ao “ser homem” e “ser mulher” (AUAD, 2006).

1.3 Os estudos visuais

Analisar produções audiovisuais televisivas é um desafio. Pensar nos pontos de tangência entre as narrativas e a vida social, então, exige uma abordagem desses produtos que compreenda a cultura por trás de sua produção e consumo.

Para tal tarefa é necessário uma abordagem contextual desses produtos, advinda dos estudos visuais, do trabalho de W.J.T Mitchell e de uma percepção ampliada da imagem.

Os estudos visuais e o trabalho de Mitchell trazem uma perspectiva ao entendimento das imagens que transcende aos estudos da História da arte e vincula a imagem ao contexto cultural de sua produção e consumo. Para definir essa “nova imagem” Mitchell cunha o termo *visualidade*. Esse conceito de visualidade enquanto uma dimensão cultural e social do ver contribui para um entendimento contextual das produções. Éverly Pegoraro realiza um esforço para caracterizar o novo campo dos estudos visuais.

Não se trata de mais um estilo de pesquisa no campo da história das imagens, e sim de pensar nas formas pelas quais as imagens, através de interesses específicos, são produzidas, circulam e são consumidas, com o objetivo de reforçar ou resistir a articulações com os mais variados objetivos políticos, econômicos, culturais etc. (PEGORARO, 2011, p. 45).

Nesse momento é importante ressaltar o aporte teórico do novo campo. Os estudos visuais e o trabalho de Mitchell estão alicerçados em uma perspectiva de cultura como entendida por Stuart Hall (1997). No trabalho de Heloísa e Vilso Santi

(2008) a obra *The work of representation* (1997) de Hall é analisada. Em seu texto os autores ressaltam a importância da “virada cultural” que foi uma revisão do conceito e entendimento de cultura e o papel de Hall nessa renovação. Essa virada inaugurou um novo campo de estudos (no qual Stuart é colocado) conhecido como Estudos Culturais. Cultura para Hall é um conjunto de significados partilhados, isto é, significados que circulam através de um grupo de pessoas durante um determinado tempo. Essa perspectiva rompeu com uma ideia de que existem culturas melhores ou piores e com a ideia de que somente algumas pessoas produziram cultura enquanto as outras as consumiriam e colocou o foco nos sentidos e na “importância da formação de um senso comum, a partir de um conjunto de práticas estruturado pela produção e intercâmbio de significados” (SANTI, H.C; SANTI, V.J.C, 2008). Mitchell se apóia nesse entendimento de cultura e constrói a partir disso o conceito de *visualidade*, que vincula o olhar a uma leitura impregnada dos significados compartilhados pelo interlocutor com a sociedade de seu convívio.

Para Mitchell, a visão é mais do que uma sensação fotossensível. Ele salienta que a visão é um ato complexo que envolve mobilizar memórias e construtos sociais. Essas memórias e referências visuais da cultura, formam a cultura visual. É importante salientar que a cultura visual não é somente a construção social do visual, mas também a construção visual do social (MITCHELL, 2003. in, PEGORARO 2012). Desse modo, é possível relacionar as análises aprofundadas dos textos levando em consideração não só seu contexto de produção, mas também de veiculação e análise.

Sobre o processo de lançar um olhar analítico sobre esses objetos audiovisuais, Brea (2005) resalta que o ato de ver se constrói através de uma cristalização e união ou amálgama de dois tipos de “forças”, as operadoras e as dos interesses de representação. Tendo como exemplo das operadoras, temos as “forças”: textuais, mentais, imaginárias, sensoriais, mnemônicas, midiáticas, técnicas, burocráticas e institucionais. Essas são aquelas que utilizamos para categorizar e operacionalizar significados. Já os interesses de representação são aqueles político-sociais que servem a um propósito. São eles as representações de raça, gênero, classe, diferença cultural, grupos de crenças e afinidades etc.

Trabalhar com um olhar mais próximo ao cultural favorece entendimentos acerca dos efeitos que a narrativa causa na sociedade e nos espectadores, e dos efeitos que a sociedade e os espectadores causam na narrativa e em seu desenvolvimento. Desenhos animados produzidos para públicos infanto-juvenis são previstos por inúmeras parcelas da sociedade (incluindo os pais e familiares dos espectadores) como possíveis fontes de influência sobre as crianças. Holzbach (2017) ressalta que durante a adaptação de cartoons antigos para o público infantil linguagem e trejeitos “foram modificados à medida que novos episódios foram produzidos para a televisão, de forma a satisfazer mães e pais preocupados com as boas maneiras dos filhos.” (HOLZBACH, 2017). O boicote ao desenho *Yu Gi Oh* nos anos 2000 e a adequação da linguagem de *Popeye* mostram que não só existe um imaginário dos efeitos causados pela narrativa nos espectadores mas também um efeito que esses espectadores causam na evolução dos produtos.

Os desenhos animados, assim como vários outros produtos audiovisuais, são produzidos através de uma lógica de segmentação. Seu planejamento, produção, veiculação e consumo seguem uma lógica específica de mercado para que o produto seja o mais adequado possível ao universo cultural e imagético de um grupo específico de pessoas. Essa segmentação é dada nos desenhos animados principalmente por características etárias e de gênero. Alexander e Owens (ALEXANDER, OWENS 2007, in. PEREA 2015) ressaltam a idade enquanto critério de segmentação apresentando uma divisão mercadológica recorrente da audiência infanto-juvenil para desenhos animados. Os autores indicam uma divisão em três grupos etários: entre 2 e 5 anos, entre 6 e 11 anos e entre 12 e 17 anos. Através de uma definição mais detalhada de seu público, os produtores podem “prever” melhor as competências linguísticas e imagéticas de seus interlocutores e desenvolver produtos mais palatáveis às crianças (ECO, 1986).

Na produção dos desenhos animados, o gênero se destaca enquanto categoria de segmentação, podendo esses produtos ser divididos entre: “desenhos para meninos”, “desenhos para meninas” e “desenhos para meninos e meninas”. Desse modo antes mesmo da circulação e do contato da audiência com o produto já se estabelece uma relação de expectativa acerca do tipo de conteúdo, narrativa e personagens que o determinado produto deve possuir.

2. Justificativa

Durante décadas de exibição de desenhos animados em redes de televisão aberta no Brasil, várias produções ganharam notoriedade. A escolha dos objetos de estudo foi feita a partir de vários direcionamentos que têm como intuito refletir acerca da representação de gênero.

Inicialmente, foi necessário levar em consideração qual tipo de representação seria privilegiado. Afinal, em um grupo de produtos culturais tão diverso, a pluralidade de papéis narrativos é grande.

Narrativas, no geral, constroem pilares nos quais se ancoram e a partir dos quais se desenvolvem as histórias. Entre esses pilares se destaca o papel do protagonista ou protagonistas. Personagens - que por vezes figuram como narradores - centrais para o desenvolvimento do arco narrativo principal. O protagonista exerce o papel de maior destaque em um produto audiovisual, é ao seu redor que a narrativa se desenvolve. Nos desenhos animados é comum ainda que o direcionamento central da narrativa seja a conquista do sonho ou cumprimento do dever do personagem principal. Partindo disso, a escolha do *corpus* de análise se deu com atenção aos personagens principais de modo a privilegiar aqueles com características de gênero bem demarcadas.

A partir dessas definições, o universo de opções de objeto foi se afunilando, desta forma um novo questionamento surgiu. Entre vários tipos de animações qual seria o estilo narrativo privilegiado? As narrativas heróicas (maioria entre os desenhos animados transmitidos no Brasil) nesse momento reluziram aos olhos da proposta de análise. Essas trazem representações fortes e inspiradoras focadas no herói-protagonista que a partir da diferenciação por gênero guia o olhar e as projeções de meninos e meninas. Assim, as narrativas heróicas com protagonistas marcados por gênero que fizeram sucesso na televisão brasileira foram selecionadas.

De todos os desenhos que foram notáveis sucessos na televisão aberta, alguns se destacam pela iconicidade e nostalgia pela qual são vistos até hoje e também por sua presença na literatura. No trabalho de Wiggers (2005) *Dragon Ball*

Z aparece como o desenho favorito de 50% das crianças que participaram da pesquisa, o ano era 2001 e o desenho era transmitido pela Rede Globo. No Youtube, o canal Nostalgia, de Felipe Castanhari, é um dos mais famosos do Brasil, com cerca de 11 milhões de inscritos. As produções audiovisuais do canal, por muitas vezes, se empenham em rememorar produtos televisivos e cinematográficos que marcaram época. Em seus dois principais vídeos⁵ sobre a franquia Dragon Ball o canal contabiliza 5,6 milhões de visualizações. O desenho Três Espiãs Demais também não fica pra trás nesse quesito. Apesar de não ter um vídeo exclusivo no canal Nostalgia o desenho não passa despercebido e é lembrado em alguns vídeos⁶, somando 2,8 milhões de visualizações. Na pesquisa de Esperança e Dias (2010) o desenho aparece como o favorito das meninas que participaram da pesquisa nos anos de 2005 a 2006. Ambos os desenhos se enquadram nos filtros de sentido e representação evocados para análise da representação de gênero, portanto foram eleitos como objeto da análise.

Dentro das franquias escolhidas, as sagas/temporadas que montam o *corpus* são: *Dragon Ball Z - Saga de Buu e Três Espiãs Demais 5ª temporada*. *Dragon Ball Z* começou a ser exibido na rede Globo em 23 de julho 2001. A saga é a continuação do anime de mesmo nome já exibido pela rede Bandeirantes nos anos anteriores. *Três Espiãs Demais* estreou no Brasil em 2002 no canal FOX Kids e em 2007, depois de grande sucesso no mundo inteiro, ganhou espaço além da programação a cabo e passou a ser exibido pela rede Globo.

Essa escolha se deu influenciada pelo caráter heróico das narrativas e pela centralidade de personagens representantes de um determinado gênero. No caso, em *Dragon Ball Z*, o protagonismo muda seu foco durante a narrativa. O primeiro personagem a representar essa função é Gohan, um jovem garoto em idade escolar que luta para salvar a Terra. Em um segundo momento, o protagonismo é passado a Goku e Vegeta. Neste trabalho, a análise se dará em torno dos personagens adultos que mais se destacam no desenvolvimento do ramo central da narrativa, estes são Gohan, seu pai Goku e Vegeta, um amigo dos dois. Em *Três Espiãs*

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=akNHS20RRwA> e em: <https://www.youtube.com/watch?v=2XCCIWpesog>

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P8OUWlfhGTY>

demais a narrativa se dá ao redor de três jovens garotas em idade escolar que trabalham secretamente como espiãs, Alex, Sam e Clover. O protagonismo da série é dividido entre as três. O fato de ambos os desenhos terem como protagonistas, um/a jovem favorece uma análise comparativa ao subtrair a variável da idade. Essa escolha é justificada não só pelo sucesso que ambas as séries tiveram, tendo ambas gerado enorme engajamento na internet e sendo até hoje lembradas como séries icônicas, mas também pela riqueza de enquadramentos e conflitos de gênero em suas narrativas.

Os dois desenhos, apesar de serem de origens diferentes (Japão e França/Canadá), se encontram no Brasil em 2008 na programação do programa voltado para o público infanto-juvenil da rede Globo, a Tv Globinho. Dessa forma, os produtos compartilharam interlocutores apesar de terem sido produzidos numa lógica separada de endereçamento de gênero.

Pensar em quais tipos de significados são incorporados e reproduzidos nas telas pelo país é um processo de olhar não só para os objetos midiáticos mas também para os significados que eles evocam nos interlocutores. Esses significados por sua vez são incorporados à cultura visual e midiática no imaginário popular brasileiro. Dessa forma olhar para produtos outrora amplamente disseminados na mídia é também de certa forma olhar para a sociedade atual. Não se pode atribuir aos desenhos toda a carga social e cultural que foi incorporada a cultura nacional desde seu lançamento até os dias de hoje. No entanto, essa pesquisa busca refletir acerca das contribuições que esses significados podem ter na atual cultura nacional.

3. Metodologia

O *corpus* foi separado em duas partes, a primeira definida após a escolha inicial de 92 episódios do anime Dragon Ball Z (episódios de nº 200 a 291) correspondentes à “Saga de Boo”, temporada centrada no surgimento e declínio do vilão Majin Boo. A saga foi inicialmente exibida na Rede Globo no ano de 2001 e posteriormente reprisada em 2008 no programa Tv Globinho.

Após um contato com o objeto foram selecionados cinco episódios que são ricos em representação de gênero e reforçam de maneira clara uma construção heróica a partir desse expediente (quadro 1). Entre esses episódios estão presentes

os últimos dois do arco narrativo e representam a superação dos obstáculos pelos heróis.

A segunda metade do corpus foi retirada de 51 episódios do desenho *Três espãs demais* (episódios de nº 79 a 130) correspondentes às 4ª e 5ª temporadas, centradas no último ano das espãs no colégio e seu primeiro ano na faculdade. O contato com o desenho revelou diferenças cruciais entre os objetos. O desenho *Três espãs demais* é desenvolvido através de uma narrativa *procedural* definida por uma nova história a cada episódio girando em “torno de eventos condizentes a seus universos dramáticos: um crime novo a ser investigado, o retorno do inimigo sempre vencido e logo recuperado, uma doença de difícil cura, etc.” (SILVA, 2015. pg,135). Levando isso em consideração foram escolhidos para o corpus cinco episódios (quadro 2) por seu forte endereçamento de gênero e pela rica presença de enquadramentos que refletem a construção heróica das personagens.

Quadro 1: Corpus selecionado para análise do desenho *Dragon Ball Z*.

Nome	Número	Duração	Link
O guerreiro que luta pela justiça, o Grande Saiyaman	201	20:44	https://drive.google.com/open?id=1GcqsENDHsJrWbNJJY6Bno1QFvy6n33b8
Tenha cuidado Grande Saiyaman	209	20:44	https://drive.google.com/open?id=1n4Adr92zWgto8dW-77LyPfvdeQmE9WI
Vegeta luta por seus entes queridos	237	20:44	https://drive.google.com/open?id=1_zMVjKj2BHaV0TtlY5KNRnHRLBUCl9Cm
Goku é o homem mais forte do universo	286	20:44	https://drive.google.com/open?id=19wvUB1X5N2yN7xRtM9bp2khDRbQrkXiR

Majin Boo luta a favor da justiça	287	20:44	https://drive.google.com/open?id=1KxSM2HGULHeqnAOhls93ZNBOMzuF9S9Y
--	-----	-------	---

Quadro 2: Corpus selecionado para análise do desenho Três Espiãs Demais.

Nome	Número	Duração	Link
Jerry do mal	4x08	18:52	https://drive.google.com/open?id=1YREjp0d98liQW3r5D34XeAWxnKaDIAnQ
Mania de manicure	4x11	19:03	https://drive.google.com/open?id=1HEb7m2zzzOSfkJ_10V0UtScWDLIEQHi1
De zero a herói	5x20	19:58	https://drive.google.com/open?id=1lZkTmYyC3ZkFsf1fMIMBiYHsn0VzidDV
Totalmente acabado (parte 1)	5x25	20:05	https://drive.google.com/open?id=1l4bKML5ATzhLFJNb6rEx8kRCr1quu-6q
Totalmente acabado (parte 2)	5x26	19:57	https://drive.google.com/open?id=1uuedP0Vi-7t0eOtTg5rkRno5nVRjBSKu

A escolha do corpus se assenta no sucesso de ambas as séries no Brasil e na busca por objetos de análise produzidos a partir de universos de endereçamento distintos com base em critérios de gênero. Em Dragon Ball Z podemos reconhecer inúmeros enquadramentos, personagens e recursos narrativos que o colocam na tradicional categoria “desenho de menino”, enquanto a partir dos mesmos critérios

Três espíãs demais pode ser colocada como “desenho de menina”. Esses enquadramentos já existem enquanto chaves de leitura no imaginário dos interlocutores. Baseando-se em outros produtos culturais seccionados por gênero o público dos desenhos cria uma expectativa através do reconhecimento desses enquadramentos e características. Durante pesquisa Esperança e Dias (2010) perceberam que as crianças categorizavam os desenhos baseados no gênero do personagem principal, temática da narrativa e recorrência de enquadramentos.

A análise do *corpus* será feita através do recorte de “eventos narrativos”. Estes eventos são acontecimentos da narrativa que tem ligação com a trama central da história e possuem início, desenvolvimento e desfecho. Desse modo, temos trechos do desenho que refletem e ajudam a construir seu todo. O recorte inicialmente será guiado pela presença de enquadramentos que enriqueçam a discussão de gênero na construção do heroísmo. Esses enquadramentos devem tentar responder à pergunta de pesquisa que tenta identificar como o gênero constrói e é construído na criação de personagens heróicos. Alguns direcionamentos de olhar são; buscar enquadramentos que denotem atos heróicos, que representem uma característica da masculinidade ou feminilidade e que apresentem conflitos entre gêneros. Neste trabalho, ato heróico é entendido como atitude altruísta que coloque em risco a vida, saúde ou trajeto do agente em prol de uma ou várias pessoas. Conflito entre gênero é entendido como ação explícita de contraposição entre pessoas de gêneros distintos, isso inclui: confronto físico, verbal, disputa esportiva, etc. É do conflito que se pode tirar mais claramente as percepções acerca das diferenças de gênero, ele movimenta e tensiona os enquadramentos trazendo à tona as percepções mais profundas. É interessante analisar também o desfecho das narrativas, como se configura o “final feliz” de cada protagonista. Inúmeros trabalhos apontam que para protagonistas femininas esse desfecho é vinculado a um romance heterossexual, reforçando não só uma heteronormatividade mas também uma *heterocompulsoriedade*.

A partir do recorte desses eventos será feita uma análise dos enquadramentos de modo a entender como os personagens se comportam nessas determinadas situações com foco no gênero enquanto definidor desse

comportamento. Com isso serão construídas reflexões pautadas na discussão teórica explicitando as diferenças nas representações de gênero nos desenhos e descrevendo através de quais enquadramentos os personagens são construídos enquanto heróis ou heroínas. Após essa reflexão será feita uma comparação entre eventos semelhantes obtidos nos dois desenhos de modo a friccionar os enquadramentos pela perspectiva de gênero. O resultado dessa comparação traz a tona os sentidos e discursos que prevalecem nas produções e delinea como o caráter gêndrico se conecta com essas escolhas. Por fim, serão tecidas algumas considerações com base nos resultados do friccionamento desses enquadramentos e uma análise relacionando a representação de gênero dos desenhos com a realidade das diferenças de gênero na sociedade.

3.1 Roteiro analítico

Os desenhos constituintes do corpus são produções midiáticas de narrativa heróica endereçadas a públicos distintos em gênero. A análise proposta procura entender quais os enquadramentos utilizados nos desenhos para construir a heroína ou o herói, personagens principais das produções. A resposta a essa busca se assenta nas intenções de produção dos desenhos em construir narrativas não só endereçadas a um público gendricado, mas também centralizadas em personagens masculinos ou femininos. Dessa forma, o roteiro analítico procura entender como os personagens interagem entre si para dotar o mundo de sentido e se afirmar enquanto a uma identidade de gênero.

Meu objetivo é olhar para as situações vividas pelos personagens já entendidos enquanto heróis para, a partir das interações e seus desdobramentos, identificar os enquadramentos e os sentidos construídos. Dessa forma, o esforço empírico diz respeito à análise de cada um dos eventos narrativos retirados dos episódios dos quadros 1 e 2 de acordo com o seguinte roteiro analítico:

1. Breve descrição do episódio em questão;
2. Reconhecimento do tema central abordado no episódio;
3. Descrição dos eventos narrativos;
4. Considerações acerca da gestualidade e comportamento dos personagens;

5. Análise dos enquadramentos, de modo a responder às seguintes perguntas:

- Qual o posicionamento adotado por cada um?
- Como se dão os embates?
- Como as interações estão relacionadas com o gênero dos envolvidos?

6. Construção das comparações.

4. Objetivos

4.1 Objetivo geral

Desenvolver um estudo comparativo entre os enquadramentos de construção dos protagonistas-heróis e protagonistas-heroínas de dois desenhos animados transmitidos durante a mesma época no Brasil, questionando assim algumas representações de gênero as quais o público infanto-juvenil dos anos 2000 teve acesso.

4.2 Objetivos específicos

Tecer uma reflexão sobre os enquadramentos utilizados para construir os heróis em Dragon Ball Z e para construir as heroínas em Três Espiãs Demais.

Explicitar as principais diferenças nas representações de gênero dos dois objetos.

Explicitar quais enquadramentos são recorrentes nas construções dos heróis e heroínas secundários nos desenhos.

Comparar a incidência dos enquadramentos nos dois desenhos levando em consideração os estudos de gênero

Tecer algumas considerações finais acerca das conexões entre as desigualdades de gênero na sociedade e suas representações nos desenhos animados.

5. Referencial Teórico

Para dar conta dos embates com os quais este projeto experimental lida, serão acionados referenciais teóricos específicos para debater as questões relativas aos desenhos animados e suas características educativas. No intuito de facilitar a operacionalização da análise também será necessário desenvolver os conceitos de representação e enquadramento e sua aplicabilidade no contexto da pesquisa. Por fim, será importante conhecer as questões relativas ao debate de gênero e à representação de gênero na sociedade.

5.1 Enquadramento

O conceito de enquadramento nasce de dois trabalhos distintos. O trabalho de Erving Goffman (1986) e de Gregory Bateson (2002)⁷ situado no campo da psicologia. Segundo Bateson (2002), “o primeiro passo para definirmos um enquadre seria definir o que é ou o que delimita uma classe, um conjunto de mensagens ou de ações significativas” (BATESON, 2002, p. 97). Assim sendo, o enquadramento de uma situação comunicativa diz dos princípios de inteligibilidade que orientam os sujeitos fornecendo subsídios acerca de como se situar e agir em determinada situação.

Para o pesquisador Bruno Menezes “é possível dizer que os enquadramentos, de certa forma, orientam o formato da interação proposta, enquanto a mensagem que faz referência a essa proposta delimita a natureza do enquadre.” (GUIMARÃES, 2016, p. 88).

Para Bateson (2002) as interações comunicativas podem ser divididas em três níveis. Essa divisão se dá de modo a refletir acerca de todos os sentidos veiculados em uma interação comunicativa. O primeiro nível é o “nível da comunicação” e pode ser entendido como o conteúdo que é comunicado de maneira denotativa. É o nível mais básico das interações comunicativas e é também o mais frágil, sua integridade é atravessada pela existência dos outros níveis. O segundo nível é o “nível metalinguístico”: esse por sua vez está diretamente relacionado às

⁷ Gregory Bateson desenvolve o conceito de enquadramento no texto, intitulado *Uma teoria sobre brincadeira e fantasia*, que foi publicado pela primeira vez em inglês em 1955. Nessa pesquisa, trabalhamos com a versão em português desse texto, publicada em 2002.

competências de linguagem. Isso é, exige um compartilhamento de símbolos e significados específicos entre os interagentes. Esse nível é referente a mensagens cujo conteúdo está diretamente relacionado à linguagem utilizada. Em desenhos animados é comum a representação de tribos sociais. Nesses grupos o domínio do dialeto é ponto crucial para criação de um laço de pertencimento. Dessa forma, nos desenhos animados é comum que o segundo nível apareça em situações onde a utilização do código de um determinado dialeto comunica o pertencimento do locutor a um determinado grupo. O terceiro nível é o “nível metacomunicativo”: esse por sua vez diz das relações estabelecidas entre os comunicantes. Isso é, se refere a informações implícitas que comunicam aos envolvidos a natureza de sua interação (BATESON, 2002, p. 87-88).

Essa divisão da natureza da interação comunicativa veio até Bateson de forma interessante. Ele foi até um zoológico observar comportamentos animais com o intuito de procurar critérios comportamentais que trouxessem indícios de que um ser (um organismo) seria capaz de perceber a natureza informacional de um indício emitido por si próprio e por outros da sua espécie (MENDONÇA; SIMÕES, 2012, p. 2). Ao observar macacos brincando ele chegou a uma ideia inicial do conceito de *enquadre*.

[...] vi dois jovens macacos brincando, isto é, envolvidos em uma seqüência interativa na qual as ações ou sinais, individualmente, eram semelhantes, mas não idênticos, aos de um combate. Era evidente, mesmo para um observador humano que, para os macacos participantes na atividade, aquilo era “não-combate”. Ora, esse fenômeno, o da brincadeira, só poderia ocorrer se os organismos participantes fossem capazes de algum grau de metacomunicação, isto é, de trocarem sinais que levassem a mensagem “Isto é brincadeira” (BATESON, 2002 p. 89).

Para Mendonça e Simões (2012) a mensagem metacomunicativa na interação entre os macacos, definida por “isso é brincadeira” é o enquadramento que define o que está acontecendo ali. É essa mensagem que permite que entendamos o que ocorre entre os macacos, é ela que permite que diferenciemos a brincadeira entre os macacos de uma briga por comida ou liderança. Baseado nisso, Bateson afirma que mensagens de nível metacomunicativo contém uma meta-asserção que nega os sentidos fornecidos pelo conteúdo mais imediato (nível comunicativo), rompendo assim com sua integridade. Para Bateson: “Expandida, a

asserção ‘Isto é brincadeira’ parece algo como: ‘Estas ações nas quais estamos presentemente engajados não denotam o que aquelas ações que elas representam denotariam’” (BATESON, 2002, p. 89).

O entendimento de um “nível metacomunicativo” é central para o desenvolvimento da análise dos enquadramentos. Guimarães destaca essa importância quando diz que:

É por meio do nível abstrato da metacomunicação que as pessoas são capazes de identificar aspectos definidores da própria relação entre elas. Dessa forma, ao identificarmos a relação estabelecida em uma comunicação, entramos no campo da metacomunicação que nos dirá o enquadramento que está em jogo naquele momento.” (GUIMARÃES, 2016, p. 88).

Dessa forma podemos entender os enquadramentos enquanto uma expressão do nível metacomunicativo. Eles se constroem na relação exercida entre os agentes comunicantes e dependendo de seu conteúdo atravessam os sentidos denotados, representados pelo nível comunicativo. Os enquadramentos são o que guiam os inter-agentes comunicativos em seus momentos de fala, de escuta e de resposta. Adquirindo assim uma centralidade na construção de significados.

Os inter-agentes comunicativos de uma relação são todos aqueles envolvidos em uma ação comunicativa. Nessas situações todos são agentes comunicativos, isto é, exercem ações de se comunicar mesmo quando o outro tem a palavra. A comunicação aqui é entendida a partir de uma perspectiva ampla, fugindo de um paradigma informacional que objetifica personagens nessas interações. Até mesmo a simples presença de um personagem em uma situação constrói significados que podem ser lidos pelos outros sujeitos participantes. Dessa forma todos são agentes de suas próprias ações comunicativas ao mesmo tempo em que interpretam mensagens e significados expressos por outros sujeitos numa interação comunicacional tornando-se assim Inter-agentes comunicacionais.

A partir da observação dos animais no zoológico e das reflexões feitas acerca disso, Bateson (2002) propõe a ideia de um *enquadre* para se pensar as relações entre terapeuta e paciente no campo da psicologia. Esse conceito auxilia o interlocutor a perceber mensagens incluídas ou excluídas em uma determinada interação comunicativa. Para o autor, todo *enquadre* é metacomunicativo e toda

metacomunicação define um *enquadre*. Dessa forma, todo enquadramento pode dizer qual o tipo e natureza da interação, do mesmo modo que toda comunicação que informe sobre essa natureza (metacomunicação) constitui um enquadramento que permite compreender a situação vivida. Assim como uma regra implícita à interação que orienta as ações dos sujeitos.

Apesar de inicialmente ter sido construído para auxiliar no entendimento de situações paciente-terapeuta na psicoterapia, o conceito pode ser absorvido por outras áreas, entre elas a comunicação, no intuito de lançar um olhar a significados tradicionalmente ignorados nas interações comunicativas.

Para Mendonça e Simões (2012) esses enquadramentos definem não só o tipo de interação mas também o tipo de reação que os sujeitos podem apresentar em uma determinada interação. “Essa definição situacional pragmaticamente elaborada ao longo da interação indica aos sujeitos como devem agir, abrindo-lhes campos de possibilidades e obstruindo-lhes outros veios de ação imagináveis.” (MENDONÇA; SIMÕES, 2012, p. 3).

Mais do que pré definidos pelos sujeitos os enquadramentos se constroem na interação. Trata-se da construção situacional de sentido dependente da existência de sentidos partilhados entre os envolvidos. Isso é, um sentido que guia as ações dos inter-agentes e é atualizado a cada momento na interação.

Esse conceito apesar de criado por Bateson é trabalhado pelo sociólogo Erving Goffman que fez importantes contribuições e ajudou a lapidar as ideias de Bateson.

Em seu trabalho *Frame analysis: an essay on the organization of experience* (1986), Goffman aplica o conceito de enquadramento a várias situações colocando à prova sua operacionalização. Seu foco era analisar as interações cotidianas que organizam as experiências dos sujeitos no mundo. Nessas interações os sujeitos lidam a todo momento com a questão “O que está acontecendo aqui?” e para Goffman o enquadramento é o que responde a essa questão.

Goffman define enquadramento como: “o conjunto de princípios de organização que governam acontecimentos sociais e nosso envolvimento subjetivo neles” (GOFFMAN, 1986, p. 10-11, in MENDONÇA; SIMÕES, 2012, p. 3). Dessa forma, o autor privilegia o caráter de definição que o enquadre dá à situação. Essa

definição da situação é o que direciona as atitudes e reações dos sujeitos dentro da interação.

Para o autor, os sujeitos não são inteiramente livres em uma interação comunicativa. Eles são configurados pela situação que os precede. Mesmo reforçando o caráter delimitador dos enquadramentos, Goffman não deixa de evidenciar as ações dos sujeitos sobre os esses, podendo deslocá-los. O trabalho de Goffman compreende que as ações individuais dos sujeitos estão conformadas no interior de situações concretas e específicas, ao mesmo em que as modificam.

Ter o conceito de enquadramento enquanto um operador guia da escolha das categorias de análise facilita o entendimento das ações tomadas pelos personagens em determinadas situações. Além disso, fornece uma base de entendimento da expectativa da representação a ser feita em cada evento narrativo.

5.2 Representação e visualidade

Para entender as representações de gênero em desenhos animados é privilegiada uma conceituação desse termo advinda dos Estudos Culturais e do trabalho de Stuart Hall.

Antes de trabalhar o conceito de representação, Hall se dedicou a reformular o conceito de cultura. Ele passou a encarar a cultura como o compartilhamento de significados entre pessoas. Direcionando assim o foco das análises culturais para os sentidos produzidos por um determinado grupo em um determinado tempo. Essa nova conceituação representou um rompimento com um antigo entendimento de cultura e à esse rompimento foi dado o nome de “Virada Cultural”. Para Heloise e Vilso Santi (2008):

A chamada “virada cultural” foi responsável por uma revisão e até mesmo por uma renovação teórica, a partir da evolução da definição antropológica da cultura, como a caracterização de um determinado modo de vida comum a um grupo ou a uma época. O entendimento, portanto, da cultura com ênfase no significado, na importância da formação de um senso comum, a partir de um conjunto de práticas estruturado pela produção e intercâmbio de significados, será central para o exame do conceito de representação. (SANTI, H.C; SANTI, V.H.C, 2008, p. 2)

Entender a cultura como um conjunto de significados partilhados entre pessoas é passo central para pensar as representações. Afinal, o ato de representar

algo só pode se concretizar minimamente através do uso de uma linguagem, que é essencialmente um conjunto de significados compartilhados entre pessoas, sendo assim, para Hall, parte da cultura. Só conseguimos nos comunicar através da linguagem pois compartilhamos dos mesmos signos linguísticos e seus respectivos significados.

Hall (2009) aponta que as coisas não têm significados em si próprias, elas são significadas a partir do que dizemos, pensamos e sentimos sobre ela e assim as representamos. Sendo assim, damos significados aos objetos e eventos de duas formas. A primeira através de estruturas de interpretação que utilizamos, estando esses significados vinculados às potencialidades e limitações de tais estruturas. E, a segunda através do modo como os integramos na vida cotidiana, como as utilizamos e representamos.

Para além de apenas projeções imagéticas, Hall (2009) ressalta que sentidos culturais moldam nossa vivência, tendo assim uma materialidade ao regular práticas sociais. Os sentidos produzidos através da linguagem se materializam assim, na vivência social. E, o reconhecimento desses sentidos é o que constitui o sentimento de pertencimento e ajuda a construir uma identidade cultural.

A partir desse entendimento de cultura, Hall começa a trabalhar um entendimento de representação. Heloísa e Vilso Santi (2008) antes de apresentarem sua sintetização dos trabalhos de Hall (1997), se esforçam para apontá-lo como um trabalho discursivo e não semiótico. Eles apontam que Hall adota a abordagem discursiva de modo a se preocupar com os efeitos e conseqüências da representação, ou seja, de que forma o conhecimento produzido através dos discursos incide sobre condutas sociais e como a construção de identidades afeta a interpretação em uma determinada época e sociedade. Eles ressaltam também que é imprescindível entender que em qualquer análise de representação não existe resposta única e nem mesmo absolutamente correta para o significado de uma imagem, o que existem são interpretações plausíveis e ainda assim sujeitas à transformações. Para Hall (1997) os significados não são transparentes e nem diretos. Eles não permanecem intocados na passagem pela representação, mas vão sendo negociados e inflectidos constantemente para ecoar em novas situações.

Hall (1997) conceitua representação como a forma de instituir significados através da linguagem, ou seja, nem a coisa em si e nem seu reflexo perfeito, mas sim uma construção operada a partir de uma rede de significações instituída e posta em circulação por meio da linguagem. Para ele é inicialmente através da linguagem que construímos significados. “A linguagem é uma das “mídias” através das quais pensamentos, idéias e sentimentos são representados em uma cultura. A representação através da linguagem é, portanto, central para os processos pelos quais o significado é produzido.” (HALL, 1997).

A linguagem funciona em um sistema representacional onde criamos palavras que representam objetos, ideias, sentimentos, etc para explicar nosso entendimento de mundo à outra pessoa. Essa pessoa realiza o mesmo processo e só existe uma troca legítima de significados pois ambos os comunicantes compartilham a mesma linguagem.

Sendo os sentidos construídos através da linguagem (representação) Hall defende que as coisas só adquirem significado a partir de uma representação mental. Para o autor é só através dessa representação mental, que dá sentido a algo, que aquele determinado objeto ou ação passa a existir além de si mesmo, ganhando assim um sentido sociocultural. Dessa forma ele ressalta que a representação não é um processo exclusivo do plano do pensamento mas que “atua sobre a regulação das relações e sobre a própria prática social.” (SANTI, H.C; SANTI, V.H.C, 2008).

Para entender essa existência da representação enquanto o ato de conceder sentido a um objeto, Hall (1997) faz junto ao interlocutor o esforço de tentar representar um objeto imaginário que estaria ao seu redor, sem sua real presença. Dessa forma ele aponta como a representação é a produção de um significado em nossa mente pelo uso da linguagem, que não depende da existência de fato do objeto ou de uma observação empírica.

Para Hall (1997) a arbitrariedade é um método importante dentro da representação. Ele traz o conceito de arbitrariedade para explicitar o caráter de construção social da relação entre o signo, o conceito e o objeto. A arbitrariedade aparece na escolha do signo que pode não ter nenhuma relação com o sentido ou com o objeto. A palavra árvore por exemplo não lembra em nada a planta que ela

representa, nem mesmo as funções ou atributos dessa planta, ainda assim, a palavra árvore gera imagens de determinadas plantas no imaginário de quem compartilha de seu significado que é determinado por convenção histórica. Essas plantas poderiam ser representadas por quaisquer outras palavras pois o significado não reside no objeto e nem mesmo na palavra. Ele é estabelecido por nós e por uma vivência social, de forma tão marcante e decisiva que, para quem compartilha do signo e seu significado mas não partilhou do momento de sua representação inicial ele vem a parecer natural ou inevitável.

Da mesma forma que a arbitrariedade pode ser um método de representação e nos ajuda a entender o funcionamento do sistema, a determinação também pode ser usada como método. Na construção dos signos da língua japonesa é comum a sua conexão com o objeto através da mimese e da onomatopeia. Gaudioso (2011) exalta a importância dessas duas formas de construção dos signos em seu trabalho apontando a tentativa de uma conexão com os cinco sentidos como argumento motivador. Olhando para a onomatopeia podemos perceber que a língua japonesa é repleta de palavras que representam objetos pela tentativa fonética de imitar seu som. A palavra água em japonês por exemplo é dita com o som de *mizu*, a escolha desse signo se deu pelo barulho que a água corrente faz. Temos então, um signo que se conecta diretamente com o objeto em processo de representação realizado de maneira consciente. Sendo assim, apesar de central para entender o funcionamento da linguagem enquanto representação a arbitrariedade não é o único método que pode ser utilizado.

De qualquer forma os sentidos só ganham valor cultural quando são postos em circulação e passam a ser compartilhados. A representação por si só não tem grande valor se não se torna produto cultural e passa a ocupar o imaginário popular, os significados não são inerentes aos objetos, eles são atribuídos, construídos em sociedade e são resultado de uma prática de significações.

Sobre a natureza do significado Hall (1997) ressalta seu caráter difuso e inconstante. Se aproximando dos estudos da linguagem ele cita Saussure e sua postulação do signo enquanto significante (a forma) e significado (a ideia ou conceito ao qual é associado). Hall (1997) aponta que a relação entre um significante e seu significado é o resultado de inúmeras convenções sociais de uso

e apropriação desses. Sendo assim todos os significados são produzidos na cultura e na vivência social, estando sujeitos a mudanças pelo contexto cultural e histórico. Dessa forma, não existem significados verdadeiros, únicos, imutáveis ou universais.

Para pensar a instabilidade do significado Hall (1997) o compara a um jogo, de modo que a qualquer momento as coisas podem mudar e novas interpretações são constantemente passíveis de alterar o significado, gerando assim uma nova leitura. Nesse ponto reside a importância da leitura e interpretação. A partir desse entendimento o leitor passa a ser tão importante para a produção de significados quanto o escritor.

Avançando para além da semiótica, em busca de um fortalecimento dos sujeitos em relação aos significados Hall (1997) chega até o trabalho de Michael Foucault, onde ele foge de uma análise puramente linguística e coloca os sujeitos enquanto peças centrais dos processos de representação. Hall se apropria do conceito de discurso de Foucault ao dizer que se o discurso era um modo de representar o conhecimento de determinado tópico em um determinado momento histórico e todas as práticas sociais produzem e transmitem significados, lembrando que os significados moldam e influenciam nossas condutas, todas as práticas de representação têm um aspecto discursivo.

Dentro do trabalho de Foucault, Hall (1997) encontrou concepções que guiarão o trabalho analítico desenvolvido mais à frente neste texto. Buscando entender de quais formas o conhecimento circulava nas sociedades através das práticas discursivas Foucault cria o conceito de Aparato Institucional. Esse aparato, existe pela validação de um poder construído pelo discurso e construtor desses, isto é, relações e conhecimentos que moldam nossas vidas sociais através relações de poder. Essas relações e conhecimentos não só são produzidos pelas representações através da linguagem, pelos discursos, como também as produz. Os discursos veiculados junto ao poder tem um caráter validativo na sociedade e assumem assim um regime de verdade.

Para Foucault o poder não age de maneira unilateral de cima para baixo. Ele é exercido através de uma organização em rede. “Nesse entendimento, as relações de poder passam a permear todos os níveis da existência e, portanto, funcionam em todos os pontos da vida social – tanto nas esferas privadas quanto nas esferas

públicas.” (SANTI, H.C; SANTI, V.H.C, 2008). O poder passa então a ser encarado como uma rede produtiva (de significados) que corre por todo o corpo social influenciando todas as interações. Essa microfísica do poder é ponto chave no trabalho de Hall, ele reconhece que as relações de poder enquanto instituições culturais alteram as relações de representação e assim a produção de sentido.

A partir desse entendimento Hall (1997) faz algumas análises, testando a capacidade de suas recentes reflexões, e apresenta a percepção de que a representação se dá tanto através do que é mostrado quanto através do que não é mostrado criando silenciamento constitutivo.

Hall entende que os significados não são definitivos, eles flutuam e não se prendem à representação de maneira a serem estabelecidos permanentemente. De qualquer modo, lidar com esses significados é tarefa de uma prática representacional baseada em uma intervenção nos significados em potencial de modo a privilegiar algum ou alguns deles. Sendo assim, as representações de gênero nos desenhos animados podem ser entendidas enquanto a escolha de um ou mais significados entre tantos outros com o intuito de dizer sobre o grupo representado e sobre a cultura da qual ele compartilha significados.

Na visão de Hall o espectador exerce função fundamental nessa troca de significados pois é necessário que ele compartilhe estes com a representação, de modo a produzir interpretações acerca da obra. Contribuindo com esse entendimento cultural das representações, os Estudos Visuais trazem o conceito de visualidade cunhado por W. J. T. Mitchell (PEGORARO, 2011) que é uma percepção da imagem ampliada social e culturalmente.

A *visualidade* pode ser entendida como uma “dimensão cultural do ver” e tem como premissa dar sentido às imagens. Esse entendimento, alicerçado nos estudos culturais, entende a cultura enquanto um compartilhamento de sentidos entre indivíduos num determinado espaço-tempo, e mais que isso, também como um campo de diferenças e lutas sociais, um espaço de contestação e conflito onde sentidos e poder estão em jogo e são disputados, um espaço de práticas de representação alicerçadas pela formação de grupos sociais. Esse novo campo, olhando para as imagens e sua importância para a vida cotidiana, propõe a cultura e as experiências como centrais para o processo de interpretação de uma obra visual.

W. J. T. Mitchell em 2009 lançou a obra *Teoría de la Imagen*⁸ na qual propõe uma centralidade das imagens para a vida moderna. Para ele a imagem tem adquirido um caráter de importância inclusive nas ciências humanas, ocupando um lugar que já foi da própria linguagem. Os estudos da imagem foram acompanhando o aumento de seu consumo ganhando espaço e notoriedade dentro dos ambientes acadêmicos. Da mesma forma uma percepção cultural das imagens, (aliada aos estudos culturais) foi crescendo, desvinculando seus sentidos e análises de noções de uma analogia direto ao seu objeto. Pegoraro (2011) considera ingênuas essas noções pois infere em uma transmissão direta de significados a partir do autor ignorando os interlocutores e diferentes leituras que podem ser feitas a partir de diferentes olhares. Apesar de um avanço do entendimento cultural das imagens, as práticas de decodificação imagéticas ainda estavam presas a estudos linguísticos. Nessa obra, Mitchell também faz questionamentos acerca da relação entre as imagens e a linguagem, qual sua operação sobre os observadores e o mundo e como se deve entender sua história. À essa tomada de um lugar de destaque na sociedade pela imagem Mitchell dá o nome de “virada pictórica”.

O trabalho de Mitchell propõe um novo olhar para as imagens e para o próprio ato de olhá-las. Ao cunhar o termo *visualidade* ele não só trata a construção social do visual mas também a construção visual do social (PEGORARO, 2012). O próprio ato de olhar algo, ou seja, a visão; para Mitchell é mais do que apenas sensação ativada pela luz através de nosso aparelho visual. A visão é um ato complexo que envolve mobilizar memórias, experiências e construtos sociais. Brea (2005) propõe que o ato de ver é constituído através da cristalização e união de dois tipos de “forças”. Ao primeiro grupo ele dá o nome de “forças operadoras” pois as utilizamos para categorizar e operacionalizar significados, são elas os exercícios: textuais, mentais, imaginários, sensoriais, mnemônicos, midiáticos, técnicos, burocráticos e institucionais. Ao segundo grupo ele dá o nome de “interesses de representação” esses, por sua vez são os mobilizados por interesses políticos e

⁸ Versão em espanhol da obra originalmente escrita em inglês. Cf. MITCHELL, W.J.T. *Picture Theory*. Chicago and London: University of Chicago Press, 1994.

sociais como as representações de raça, gênero, classe, diferença cultural, grupos de crenças e afinidades etc.

Sobre essas construções visuais do social, e seu entendimento partindo da cultura Pegoraro (2012) diz:

Os processos de constituição de visualidades envolvem ações de sedução, rejeição e cooptação, desenvolvidos a partir de imagens. Tais ações originam-se na experiência visual, que sugere e gera links com o repertório simbólico de cada um. Trata-se de um processo de mapeamento e rastreamento de experiências visuais, permeado por referências ou práticas culturais, que auxiliam na compreensão do mundo social. (PEGORARO, 2012, pg. 4)

O conjunto de memórias e referências visuais de um indivíduo, formam sua cultura visual. Viver em sociedade no entanto é partilhar signos, significados e experiências com outros indivíduos, criando assim a cultura visual de um determinado grupo. Em uma sociedade extremamente midiaticizada como a sociedade brasileira atual, (e do começo dos anos 2000, momento de exibição dos objetos que serão analisados a frente) o conhecimento do mundo, da sociedade e o contato com vários produtos culturais se dá atravessado pela midiaticização, criando ainda uma cultura midiática. Com o advento da televisão e posteriormente da internet a visualidade e a cultura visual passam a se situar no centro da formação de significados culturais. A visão então toma papel central no consumo de cultura. Através da mídia e seu estudo essa visão ampliada ganha notoriedade na busca por informações acerca dos problemas sociais. Com esse entendimento amplo de visão em mente é possível analisar produtos culturais levando em consideração seu contexto de produção e também de consumo.

A cultura, como já mencionado antes, não só existe enquanto sentidos compartilhados no imaginário mas também enquanto seus objetos concretos. A cultura exerce um papel constituidor às práticas sociais, essas por sua vez se relacionam com diversos significados. No processo de construção de significados pelas práticas sociais subentende-se que há disputas nas quais operam discursos para a organização da complexidade social. As disputas são as responsáveis pelos discursos. Segundo Michael Foucault todo discurso está embebido de poder, onde ele é constituído e constituidor do próprio discurso. Dessa forma direcionar o olhar a esses discursos é também um trabalho de reflexão acerca de quais poderes são

colocados em jogo, que tipo de discurso ele ajuda a construir e como essas disputas tentam propor uma organização social.

Para Pegoraro (2011), encarar de forma cultural as imagens é pensar como elas, através de interesses específicos, são produzidas, circuladas e consumidas, com o intuito de reforçar ou resistir a articulações sociais. Estabelecido o entendimento dos conceitos de *representação* e *visualidade*, o próximo passo é conhecer e entender o que são os *desenhos animados*.

5.3 Desenhos animados

As séries animadas têm sua origem ligada ao cinema de animação. Esse por sua vez é anterior ao próprio cinema *live action* (cinema que envolve o uso de atores). Isso se deve ao fato de inicialmente terem sido desenvolvidas máquinas capazes de reproduzir imagens em sequência e só posteriormente terem sido desenvolvidas as máquinas capazes de registrar imagens em sequência.

No final do século XVII o espetáculo conhecido como fantasmagoria surgiu através da utilização da técnica da lanterna mágica. Essa técnica consistia em projetar sobre um aparato branco (tecido como algodão, couro ou até mesmo uma parede) e as vezes cortinas de fumaça, imagens. Essas imagens eram provenientes de uma caixa cilíndrica iluminada à vela, que projetava as imagens desenhadas em uma lâmina de vidro (LESSA; CASSETARI, 2012). Para Nathan Nascimento Cirino “Fantasmagorie foi um dos primeiros momentos onde as imagens projetadas foram capazes de trazer impressão de realidade a um universo totalmente fantasioso.” (CIRINO, 2015). As animações desde então, ganharam espaço e notoriedade. Em 1917 a criação do personagem “Gato Félix”, conhecido até os dias atuais, já transparecia o que viria a seguir. Um mercado com potencial e uma nova forma de contar histórias. Na mesma década houve o surgimento da empresa que viria a redefinir de vez as formas de consumo das animações: a empresa de animação de Walt e Roy Disney, os irmãos responsáveis pelo personagem *Mickey Mouse*. Atualmente, a *Walt Disney Company* é uma gigante que atua em vários ramos tendo um valor de mercado de 142,9 bilhões de dólares e circulando entre as maiores

empresas do mundo (EXAME, 2017)⁹. Com o passar do tempo, as animações continuaram ganhando notoriedade e migraram para a televisão e posteriormente para a internet, mas nunca abandonando o cinema.

Inicialmente, a migração das animações para a televisão se deu de forma despreziosa. As produções eram apenas importadas para a nova mídia e não sofriam adaptação nem eram designadas a horários ou programas televisivos. Os desenhos animados serviam como um “tapa buraco” nas programações televisivas, fato que não se manteve por muito tempo. Quando no cinema, essas animações eram produzidas em série, muitas vezes com o intuito de entreter um público adulto. Ao migrar para a televisão e serem reproduzidos com veemência os desenhos animados foram aos poucos ganhando a atenção do público infantil e se consolidando como parte da programação.

Um dos desafios enfrentados para a consolidação dos desenhos animados enquanto produtos genuinamente televisivos foi justamente a relação de consumo midiático que se estabelece com a televisão. Diferentemente do cinema, a televisão está dentro da casa das pessoas, partilhando de seu cotidiano. Dessa forma, o conteúdo televisivo, na maior parte de sua programação, deve ser minimamente adequado a todos os indivíduos de uma mesma família; pais, mães, filhos, filhas, avós, avôs, etc. Até essa época os desenhos animados eram um tipo de conteúdo adulto, produzido para ser veiculado no cinema e muitas vezes de característica cômica. Apesar de terem caído no gosto das crianças, os desenhos não eram bem vistos enquanto entretenimento infantil pelos pais. Assim, os desenhos animados foram se adaptando à medida em que novos episódios foram sendo produzidos para a televisão. Essa adaptação se deu no intuito de apresentar valores morais mais tradicionais e então terem uma aceitação maior dos pais. A partir disso, os desenhos estadunidenses, conhecidos como *cartoons*, se adaptaram e se firmaram enquanto um gênero televisivo.

Os *cartoons* animados se consolidaram como parte importante da programação televisiva. Na década de 1980, impulsionados pelo mercado de brinquedos, os desenhos animados ganharam novos ares. Desafiando as duas principais produtoras de desenhos animados da época (The Walt Disney Company

⁹ <https://exame.abril.com.br/mercados/as-maiores-empresas-do-mundo-em-valor-de-mercado/>

e Hanna-Barbera), novas produtoras entraram na disputa por espaço nas grades de programação tentando emplacar desenhos baseados em brinquedos. Esses desenhos-propaganda caíram no gosto infantil o que impulsionou ainda mais o mercado de brinquedos e conseqüentemente o de desenhos. Ao mesmo tempo, a produção de desenhos nipônicos crescia rápido e a nova onda de *cartoons* enfrentou a concorrência dos *animes* japoneses.

A produção de desenhos animados no Japão já existia desde a década de 1960, no entanto foi durante a década de 1980 que essas produções ganharam notoriedade nos mercados ocidentais. A popularização dos videocassetes ajudou os animes a conquistarem espaço nas televisões nos mercados ocidentais. Nessa época animes como *Astro Boy* (1952-1963) e *Cavaleiros do Zodíaco* (1986-) se popularizaram ao redor do mundo, tornando-se sucesso inclusive no Brasil.

Na década de 1990, os desenhos animados já tinham conquistado tamanha notoriedade que produtoras montaram seus próprios canais, destinados quase exclusivamente à veiculação de desenhos animados. Em 1992 a Turner Broadcasting System lançou o canal a cabo *Cartoon Network*.

Desde que foi ao ar pela primeira vez, o Cartoon agrega uma enorme quantidade de desenhos, incluindo todo o catálogo da Hanna-Barbera, comprada pela Turner em 1991, além de muitas produções próprias. Dez anos após o surgimento, o Cartoon já chegava a 145 países e atraía mais de 80 milhões de telespectadores só nos Estados Unidos, além de impactar a programação de televisões fora do eixo anglo-americano e europeu, como aconteceu no Paquistão (HASSAN, DANIYAL, 2013. in, HOLZBACH 2017).

Após o Cartoon Network, muitos outros canais a cabo destinados a transmissão de desenhos animados foram criados. Para Holzbach (2017), no caso brasileiro, a popularização desses canais pagos colaborou com uma redução do tempo de veiculação de desenhos animados na televisão aberta. No entanto, o fato é que esses produtos culturais são amplamente comuns tanto na televisão aberta quanto na paga e fazem sucesso em vários países.

“Os desenhos animados historicamente constituem um dos mais abundantes produtos da cultura televisiva, embora, contraditoriamente, sejam um dos menos contemplados pelas pesquisas científicas” (MITTELL, 2013 in HOLZBACH, 2017). É assim que Holzbach inicia o capítulo de seu trabalho dedicado ao olhar sobre os desenhos animados na TV. Essa citação indica duas

coisas importantes: ressalta o grande volume de produção e veiculação dos desenhos animados na TV e como a academia ignora a importância desses objetos. Os desenhos animados e sua popularização estão diretamente conectados com a popularização da televisão. O gênero (desenhos animados) foi um dos primeiros a entrar na grade de veiculação das emissoras televisivas. Com o avanço da tecnologia e seu barateamento, a televisão alcançou um lugar importante entre as mídias e mais que isso, um lugar importante na vida das pessoas.

A midiatização da vida cotidiana é uma característica intrínseca às realidades latino-americanas. Especialmente no Brasil, onde a televisão exerce um papel fundamental pois é um dos meios de comunicação mais populares no país,¹⁰ essa midiatização do cotidiano é majoritariamente audiovisual. Nesse contexto brasileiro, os desenhos animados enquanto produtos culturais televisivos ganham ainda mais notoriedade devido à importância do meio na sociedade.

[...] as maiorias da América Latina estão se incorporando à, e se apropriando da, modernidade sem deixar sua cultura oral, isto é, não por meio do livro, senão a partir dos gêneros e das narrativas, das linguagens e dos saberes, da indústria e da experiência audiovisual. (MARTÍN-BARBERO, REY, 2001, p. 47)

A televisão nesse contexto exerce um papel de importância que vai além do entretenimento e da informação. Os espectadores vivenciam diariamente a televisão no seu cotidiano e através dela adquirem determinadas vivências culturais e sociais das quais seriam privadas na ausência do meio. Desse modo, por meio da televisão, absorvemos expectativas sociais de comportamento numa determinada sociedade, nos posicionamos em relação a demandas políticas e sociais e criamos empatia com determinadas causas. Nos desenhos animados isso não é diferente. No entanto, é necessário ressaltar que a televisão e suas produções estão inseridas na cultura, portanto, são também produzidas a partir de um conjunto de valores, normas e sentidos que são compartilhados nessa.

As características de produção da animação facilitam sua aproximação do lúdico. Ao contrário da produção *live action*, a animação dá vida a monstros, heróis e mundos completamente novos com facilidade, não precisando de enormes sets de

¹⁰ Fonte: IBGE, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio 2001-2011. Disponível em: <https://seriesestatisticas.ibge.gov.br/series.aspx?vcodigo=PD282>. Acesso em: 06.nov.2017

filmagem ou do trabalho de inúmeros atores, assistentes de produção, maquiadores, entre outras funções tão importantes ao cinema *live action*. A partir dessa aproximação entre animação e o universo da imaginação e da criatividade das crianças, os desenhos desenvolvem histórias e narrativas de sucesso.

Essas narrativas lúdicas são recheadas de significados e analogias com a realidade. Para Sérgio Nesteriuk “Quanto mais distante do ‘mundo real’ a série parece estar, mais próxima dele, paradoxalmente, ela consegue ficar” (NESTERIUK, 2011, p. 268). Dessa forma, os desenhos animados se firmam enquanto produções vinculadas diretamente à realidade, trazendo críticas e problematizações sociais através do universo da fantasia e da narrativa. Partindo desse ponto é possível propor que justamente a característica lúdica dos desenhos animados os torna tão interessantes enquanto um objeto de estudo.

Através de um estudo realizado em 2005 e 2006 com alunos da rede pública de ensino do município de Rio Grande/RS, as pesquisadoras Joice Araújo Esperança e Cleuza Souza Cabral puderam atestar a importância atribuída pelas crianças aos desenhos animados e séries infantis. Durante a pesquisa elas observaram que essas produções guiam no dia a dia das crianças: brincadeiras, jogos e moldam conflitos e suas resoluções. Para as pesquisadoras:

Uma vez que as brincadeiras se relacionam com o contexto social e cultural no qual as crianças se inserem, elas incorporam também elementos presentes na televisão, fornecedora generosa de imagens variadas (BROUGÈRE, 2004). E a apropriação de temas e conteúdos da TV expressos na organização de brincadeiras também suscita reflexões sobre as representações de gênero construídas pela mídia. (ESPERANÇA; DIAS, 2010, p. 536)

Essas produções se destacam pela capacidade de ultrapassar o caráter de entretenimento e se constituírem como um local de ensino de normas e funcionamento social (GIROUX, 2001). A partir do conceito de “dispositivo pedagógico da mídia” cunhado por Rosa Maria Bueno Fischer (2002) podemos entender as formas como as normas sociais são apresentadas às crianças através dessas narrativas fantasiosas. Fischer ressalta seu entendimento relacional do funcionamento da mídia. “Longe de entender unilateralmente a força da mídia, tento mostrar como estão em jogo, no processo de comunicação por meio da TV, múltiplas e complexas questões relacionadas às formas pelas quais produzimos

sentidos e sujeitos na cultura” (FISCHER, 2002, p.153). O entendimento desse “dispositivo pedagógico da mídia” é que a televisão juntamente com outras instituições e práticas sociais tem como função, principal ou secundária, ensinar às audiências as normas sociais vigentes e entre essas normas os modos de ser mulher e de ser homem.

Assim como os Estudos Visuais e o trabalho de W. J. T Mitchell, o trabalho de Fischer (2002) também têm como ponto de partida os Estudos Culturais e o trabalho de Stuart Hall. Fischer (2002) propõe que o estudo das mídias, e especialmente da televisão, faça parte das práticas escolares, reforçando assim sua importância enquanto ferramenta de construção e veiculação de sentidos e discursos. Ao tratar dessa importância, ela ressalta a centralidade da cultura nessas produções e como as tecnologias de informação e comunicação, juntamente com os discursos, estão vinculados a estruturas de poder.

Os meios de comunicação, como parte integrante da sociedade, funcionam como compartilhadores dos sentidos produzidos pela cultura assim como cada indivíduo. Alguns desses sentidos são justamente os de caráter identitário, isto é: os modos de ser, agir e constituir a si mesmo. Em uma sociedade midiaticizada, o papel dos meios de comunicação na autoconstituição desses seres ganha importância. Sobre o papel dos meios de comunicação, Fischer (2002) acredita que: “trata-se bem mais de um lugar extremamente poderoso no que tange à produção e à circulação de uma série de valores, concepções, representações – relacionadas a um aprendizado cotidiano sobre quem nós somos” (FISCHER, 2002, pg. 3). Na visão da autora, os espaços midiáticos se constituem como lugares de formação identitária, assim como: a escola, a família e as instituições religiosas.

Os sujeitos são construídos na experiência. Essas por sua vez, envolvem a construção de outros sujeitos e sentidos em uma sociedade. Essas relações e experiências para Michel Foucault estão intrinsecamente conectadas pela cultura e pelas redes de poder. Nesse pensamento, os sujeitos estão relacionados uns aos outros por relações de controle ou dependência e conectados a si mesmos, através da prática do conhecimento de si (FISCHER, 2002). Esse entendimento de sujeito, mais do que propor um determinismo de sua construção, uma conexão direta entre experiências e identidade, indica a possibilidade de uma autoconstrução. Os

processos e experiências de autoconstrução nesse contexto podem representar a fuga dos sentidos das experiências ou a escolha de determinados sentidos em detrimento de outros. Os processos de subjetivação, aqueles de construção dos sujeitos, são históricos e sociais e como tal, são complexos. Não podem ser encarados como compactos e definitivos, “sempre há neles interstícios, fendas, possibilidades éticas e estéticas não pensadas pelos saberes e poderes em jogo.” (FISCHER, 2002). Ainda assim eles se constituem enquanto processos de subjetivação e é importante buscar saber de qual forma eles atuam e a quais poderes estão relacionados.

A educação e os processos de subjetivação trabalham com sujeitos que sempre estão por se fazer. O dispositivo pedagógico da mídia nesse aspecto trabalha através de uma “incitação ao discurso sobre si mesmo” (FISCHER, 2002), ou seja, discursos referentes à autoconstrução dos sujeitos. Ao mesmo tempo, esses discursos são colocados em circulação juntamente a uma “veiculação de saberes sobre os próprios sujeitos e seus modos confessados e aprendidos de ser e estar na cultura em que vivem” (FISCHER, 2002). Dessa forma o dispositivo pedagógico pode ser entendido como a circulação midiática de discursos e sentidos que se referem à construção social e à autoconstrução das identidades dos sujeitos.

Nos desenhos animados esse efeito pedagógico midiático se faz presente de várias maneiras. A narrativa e os diálogos, por vezes, se dão sobre a construção de identidades, participar ou não de um grupo, ser ou não como o outro. Essas questões que são trabalhadas de maneira clara, se posicionam mais próximas do nível comunicativo como proposto por Bateson (2002), e refletem inicialmente a forma, o modelo através do qual identidades são construídas.

É através das comparações que é feita a construção identitária na cultura, através de aproximações e distanciamentos: sou isso porque não sou aquilo e sou isso e não aquilo. Participar de um grupo, principalmente na infância e adolescência, é importante para a socialização e para a subjetivação. Compartilhar com pessoas e produtos culturais sentidos, códigos e discursos cria uma sensação de pertencimento e ajuda na autoconstrução da identidade. Por outro lado a identificação construída com personagens e histórias (MORIN, 2000) cria um laço entre a identidade do interlocutor e do personagem. A partir dessa conexão, o

produto midiático veicula sentidos acerca do ser e estar de sujeitos que possuem determinada característica (ser homem, por exemplo), construindo assim um enquadramento e dizendo como é esperado que alguém com tal característica se comporte em determinada situação.

Na última década, inúmeros estudos que tiveram como foco a análise das formas de acesso e uso da televisão apontam para as aprendizagens construídas pelas crianças a partir da mídia televisiva (PORTO, 2000; GROEBEL, 2002; MERLO-FLORES, 2000, 2003). Henry Giroux, no século passado se atentou a esse fenômeno:

Os/as influentes pedagogos/as do século XX não são apenas os/as extenuados/as professores/as do sistema escolar público, são também os agentes culturais hegemônicos que medeiam as culturas públicas da publicidade, das entrevistas de rádio, dos shopping centers e dos conjuntos de cinema (GIROUX, 1995, p.156).

Desse modo, a televisão se torna um espaço de aprendizado no qual não se conhece o “educador”, fato que suscita a pergunta: Quais são as regras e normas ensinadas através da normatização e exaltação de comportamentos de gênero em desenhos animados? Para responder a essa pergunta, é necessário adentrar o campo dos estudos de gênero.

5.4 Estudos de gênero

O termo *gênero* advém do esforço conceitual e intelectual das lutas feministas pelo fim das discriminações e opressões específicas no trato sexual, político, trabalhista e social. As diferenças e problemáticas dos papéis sociais da mulher e do homem anteriormente eram analisados numa perspectiva de diferenciação biológica através do conceito de sexo. Para mudar esse paradigma foi necessário um esforço de rompimento do entendimento determinístico biológico que se tinha acerca das diferenças entre homens e mulheres. Marta Lamas (2000) discorre sobre esse esforço e conceitua esse primeiro entendimento do gênero como “o conjunto de idéias em uma cultura sobre o que é ‘próprio’ dos homens e “próprio” das mulheres” (LAMAS, 2000, p. 13). Nesse ponto, *gênero* e as problemáticas de gênero passam a ser observadas também através de uma perspectiva social. Ela ainda diz que após a adoção do termo *gênero* em detrimento

à *diferença sexual* pelas teóricas feministas norte-americanas “O Gênero foi conceptualizado como uma forma de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas de homens e mulheres, e com isso se eluiu o papel do inconsciente no sistema total de valores que inclui a subjetividade e a sexualidade” (LAMAS, 2000).

Após esse rompimento, no início dos anos 90, Judith Butler propõe uma nova conceituação do termo através do livro *Gender Trouble*, uma obra que traz perspectivas filosóficas e culturais em torno das reflexões sobre gênero, feminismo e identidade (BUTLER, 1990). Butler inova no ponto em que coloca o sujeito enquanto constituidor de si mesmo e também do gênero. Partindo do pressuposto de que as pessoas, de certo modo, constroem a si mesmas além de serem construídas socialmente, ela considera gênero como “o resultado de um processo mediante o qual recebemos significados culturais mas também os inovamos” (BUTLER, 1990). Desse modo, “escolher” nosso gênero significa interpretar as normas de gênero socialmente recebidas de forma a reproduzi-las e reorganizá-las de maneira diferente, nos apropriando dessas normas. Ou seja, o gênero enquanto performance. Butler argumenta que o gênero não é algo dado, ele é feito, se faz, enquanto um estilo corporal, apenas em pequena medida involuntário, pois está enraizado profundamente em *scripts* culturais prévios. Ao entender o gênero como uma performance, uma atuação cuja condição coercitiva e fictícia presta-se a um ato subversivo, Butler, de certo modo, descola o gênero de uma vivência corpórea e física. No intuito de sanar esse descolamento em seu livro seguinte, *Bodies that Matter*, ela coloca que, mesmo que trabalhar com gênero seja uma estratégia para resistir ao essencialismo, “os corpos contam” (BUTLER, 1993).

Butler reforça a importância da cultura e da linguagem para a construção do gênero, ao ponto em que o entende como uma norma, ou seja, uma construção histórica e social que apesar de reinterpretada de várias formas, atua de acordo com estruturas de poder na cultura construindo os sujeitos. Trabalhando sobre essa ideia Márcia Arán e Carlos Augusto Peixoto Júnior (2007) discorrem sobre a forma de atuação desses poderes sobre as construções identitárias de gênero. Para eles “as regras que governam a identidade inteligível são parcialmente estruturadas a partir de uma matriz que estabelece a um só tempo uma hierarquia entre masculino

e feminino e uma heterossexualidade compulsória.” (ARÁN; PEIXOTO JÚNIOR, 2007). Nesse entendimento os sujeitos e suas identidades de gênero não são nem uma expressão de uma essência interna e nem puramente produto de uma construção social. Os sujeitos *gendrados*, isso é, aqueles com uma identidade de gênero, são, de certa forma, o resultado de repetições culturais constitutivas que impõem efeitos de substancialização.

Um dos exemplos mais notáveis da naturalização dos processos de construção da identidade decorrentes da repetição das normas constitutivas seria a interpelação médica. Nesse caso, através do procedimento da ultra-sonografia, transforma-se o “bebê” antes mesmo de nascer em “ele” ou “ela”, na medida em que se torna possível um enunciado performativo do tipo: “é uma menina”! A partir desta nomeação, a menina é “feminizada” e, com isso, inserida nos domínios inteligíveis da linguagem e do parentesco através da determinação de seu sexo. (ARÁN; PEIXOTO JÚNIOR, 2007)

Apesar de marcante, essa determinação não é estável. Assim como qualquer produto cultural ela se altera no espaço e no tempo, além disso, a construção da identidade dessa nova “menina” vai se dar através das interpretações e apropriações que essa fizer acerca das normas apresentadas a ela, podendo performar até mesmo uma forte subversão dessas. Ao longo de sua vida e da construção de sua identidade, essa “menina” será bombardeada por repetições culturais do que é aceito enquanto constituinte de sua identidade de gênero. Os significados culturalmente conectados a um “universo feminino” ou “universo masculino” chegam até os sujeitos por diversas instituições, e até mesmo esses sujeitos circulam suas apropriações das normas. Por fim as identidades de gênero são de certa forma o produto de uma equação cujos termos são dados pelas experiências pessoais.

Dentre esses termos se destaca no entanto, o corpo, fonte primária de significados sobre nossas identidades e característica chave de definição à quais significados gêndricos teremos contato. Nascer com o órgão sexual X é a abertura inicial para que pessoas te enquadrem em um gênero X, passem a te conectar a significados ligados ao “universo X” e mais do que isso, te negar significados do “universo Y”. Construindo assim um binarismo de gênero. O corpo gera também uma expectativa social de comportamento. Isso é, ter um corpo X faz com que as pessoas que mesmo não tendo se comunicado de maneira direta com um sujeito,

esperem dele um determinado tipo de comportamento. Outro termo de destaque dessa “equação” são as representações de gênero. O aprendizado sobre o mundo e a vida social vêm das experiências, do contato com o diferente e do uso da linguagem. As representações de gênero então, principalmente as midiáticas, são significados de forte caráter educativo. Elas se constituem enquanto significados que ensinam o que é e até onde pode ir o “ser homem” e o “ser mulher”. Produtos midiáticos amplamente disseminados pela cultura televisiva, como os desenhos animados, se constituem como uma importante fonte de significados na construção identitária dos sujeitos. Longe serem encarados como definidores, eles devem ser vistos como significados que circulam em diferentes culturas e sociedades e que representam justamente esses limites, socialmente aceitáveis, do “ser mulher” e do “ser homem”.

Nesse momento, é importante levar em consideração a crítica que Judith Butler faz ao estruturalismo e ao pensamento lacaniano. Para a autora esses pensamentos e o funcionamento cultural da matriz que estrutura as regras de construção das identidades, preconizam um binarismo de gênero e uma heterossexualidade compulsória. Esse entendimento e construção do gênero a partir de uma dicotomia masculino/feminino é o que ela chama de matriz heterossexual. A autora aponta as problemáticas desse pensamento enquanto uma estruturação segregacionista que ignora a existência, ou entende como uma anormalidade, comportamentos que fujam dessa dicotomia. “Todo o resto, então, torna-se incompreensível, caso não corresponda a um esquema binário hierárquico, e permanece como um excesso impossível de ser inscrito no âmbito simbólico” (ARÁN; PEIXOTO JÚNIOR, 2007).

Em uma crítica a uma apropriação teórica e empírica desse dualismo, dentro dos estudos sobre liderança, Michèle Bowring (2004) analisa a construção da personagem Kathryn Janeway, mulher e capitã da nave *Voyager* na série *Star Trek: Voyager* (1995). A série faz parte da franquia *Star Trek* iniciada em 1966 como uma série de televisão. *Star Trek: Voyager* narra as aventuras da nave espacial *Voyager* comandada pela Capitã Janeway. A personagem foi a primeira mulher a comandar uma nave em um papel principal em uma série da franquia *Star Trek* que no momento de lançamento de *Voyager* já tinha 29 anos.

Star Trek: Voyager, assim como toda a franquia *Star Trek*, é uma obra de ficção futurista que se passa no espaço. A narrativa tem um caráter otimista. No futuro apresentado na série, os problemas sociais da Terra foram erradicados e então os humanos partiram para a exploração ética do espaço, a fronteira final. Dessa forma, não existiria espaço no futurismo de *Star Trek* para racismo ou machismo. Em um futuro sem machismo e dentro da meritocracia da Frota Estelar bastaria competência e trabalho duro para uma mulher se tornar capitã e assim é apresentada a Capitã Janeway. Dessa forma a personagem carrega o peso de um importante papel, o papel de uma mulher líder e sem as amarras das desigualdades de gênero.

No começo de sua análise, Bowring (2004) ressalta seu aporte teórico em Butler e seu entendimento fluido e performático do gênero. Ela ressalta ainda que o entendimento dicotômico da construção do gênero e da sexualidade é o que mantém uma lógica de heterossexualidade compulsória.

Partindo para a análise da construção da Capitã Janeway, Bowring (2004) começa seu estudo pela escolha da atriz e de sua construção corporal. A escolha da atriz se deu de forma parecida à de outros atores que interpretaram capitães previamente na franquia, mostrando um espelhamento da percepção dos produtores em relação às necessidades de performance de gênero e liderança. A autora descreve seu corpo como não estereotipicamente masculino nem feminino, mostrando um entendimento do estereótipo feminino ligado a um apelo sexual. A Capitã Janeway é descrita como uma oficial de estatura baixa, magra, branca, aparentando 40 anos e com uma aparência “clássica”. Essa construção não sexualizada da personagem aparece como contraponto à construção de outras personagens da série que por vezes aparecem de maneira extremamente erotizada. A autora coloca que no geral, a representação da mulher na série tem menos a ver com um igualitarismo do século 23 (época em que se passa a narrativa) do que com o imaginário sexual fantasioso construído pelas revistas pornográficas nos anos 1960.

Assim, fugindo de estereótipos, durante os sete anos em que a série esteve no ar a performance de gênero de Janeway foi codificada na pesquisa como sendo esmagadoramente masculina em alguns episódios e esmagadoramente feminina

em outros. Isso mostra que apesar do sexismo por trás da produção de *Star Trek*, o entendimento de uma liderança feminina sem a influência do machismo seria de uma performance de gênero mista ou *queer*, fugindo de definições do que é “ser homem” ou “ser mulher”. *Voyager* apresenta uma intenção de futuro onde mulheres podem ser fortes e ainda assim carinhosas líderes. Assim a autora mostra como um olhar otimista da construção de gênero vai para um caminho que foge da dicotomia masculino/feminino. Em seu texto ela endossa essa percepção *queer* da personagem ao analisar textos criados por fãs onde a capitã volta a performar difusamente características masculinas e femininas e até mesmo se envolve em relacionamentos homoafetivos.

Ao assumir o caráter performático do gênero para analisar as representações em desenhos animados, adquire-se uma perspectiva mais relacional para análise dos sujeitos e dos enquadramentos construídos por esses. Por tal abordagem, as representações dos sujeitos não são pré-determinadas por sua aparência (embora a aparência seja uma importante fonte de significados) mas sim por sua atuação e performance. Entendendo o gênero enquanto performático nos desenhos animados, os próximos questionamentos a serem feitos são: As representações de gênero em desenhos seguem um “padrão”? Se sim, quais seriam as definições desse padrão?

5.5 Representação e gênero nos desenhos animados

Nos últimos anos, alguns autores se propuseram a olhar para os desenhos animados com o intuito de questionar o gênero por trás da narrativa (AUAD, 2006; ENGLAND; DESCARTES; COLLIER-MEEK, 2011; ESPERANÇA; DIAS, 2010; PEREA, 2013, 2015; THOMPSON; ZERBINOS, 1995). Procurando respostas para diferentes perguntas, analisando diferentes objetos e partindo de diferentes campos, essas pesquisas se encontram ao reconhecer a importância dos desenhos animados na cultura e sua relação com problemas de gênero.

A produção de desenhos animados mudou muito desde seus primeiros passos no século XVII. As formas de se produzir animações não são mais as mesmas, as formas de se veicular e consumir também não. No entanto, mais importante do que essa revolução técnica são as mudanças sócio-culturais vividas

pelas sociedades. Os modos de vida mudaram, a forma de se relacionar com o trabalho também e juntamente com isso, a noção de gênero e seus papéis sociais também mudaram. Assim como outros aspectos da cultura os desenhos animados não se mantiveram estáticos ao longo dos anos. Com a mecanização e industrialização dos processos de produção cinematográfico e televisivo, a produção cultural se transformou em uma indústria e seus produtos passaram a ser feitos em larga escala, respondendo a demandas de um mercado do entretenimento.

Inúmeras práticas são empregadas na produção dos desenhos animados. Entre elas se destaca a segmentação da audiência por gênero. Os desenhos são produzidos para um público específico segmentado por idade, gênero, classe, nacionalidade, etc. Essas segmentações servem para que os produtos tenham melhor aceitação entre seus interlocutores, compartilhando com eles significados que correspondam a uma cultura própria àqueles indivíduos.

Em um esforço de análise do texto e da narrativa, Umberto Eco (1986) propõe o conceito de leitor-modelo e realiza importantes aferições das relações envolvidas entre autor e leitor de um texto. Segundo Eco, existe uma diferença entre as competências linguística e semiótica do destinatário e do emitente. Dessa forma:

“Para organizar a própria estratégia textual, o autor deve referir-se a uma série de competências (expressão mais vasta do que “conhecimento de códigos”) que confirmam conteúdo às expressões que usa. Ele deve aceitar que o conjunto de competências a que se refere é o mesmo a que se refere o próprio leitor.”(ECO, 1986, p.39)

Eco analisa a relação entre os sujeitos que dão sentido a um texto. Para o autor, “texto” não se refere apenas a literatura, mas sim a todas formas expressivas dotadas de sentido. Dessa forma, os desenhos animados também são textos a serem interpretados.

A partir dessa definição é preciso ressaltar o caráter da produção das duas narrativas analisadas. Dragon Ball Z e Três Espiãs Demais são produções culturais que utilizam de noções de gênero para, como diz Umberto Eco (1986), “prever seu leitor”. As narrativas utilizam de recorrentes recursos narrativos, imagéticos e sonoros para endereçar seus produtos finais a um público seccionado por idade e gênero, construindo e representando assim as noções do que é “desenho de menino” e “desenho de menina”.

Essa noção de separação fica clara quando em pesquisa de campo Dias e Esperança (2010) se deparam com crianças que explicitam esse entendimento e mais do que isso, perpetuam uma “regra moral” de que as narrativas para meninos deveriam ser trabalhadas com os meninos e que as narrativas para meninas deveriam ser trabalhadas com as meninas.¹¹ As autoras reconhecem que as crianças entendiam como “desenhos de guri” as narrativas protagonizadas por personagens masculinos e cujos enredos giravam em torno de competições, embates físicos e automobilismo. Já os “desenhos de guria” eram entendidos como aqueles protagonizados por personagens femininas e que em algum ponto abordassem relacionamentos amorosos, aparência, roupas e maquiagens: temas tradicionalmente ligados ao universo feminino.

Essas diferenças entre os “desenhos de menino” e os “desenhos de menina” vão muito além de uma simples percepção construída na recepção. A percepção de uma distinção de gênero nos produtos advém também de uma tentativa empenhada em sua produção de criar um produto audiovisual que se comunique de maneira íntima com as crianças através da diferenciação por gênero. Os recursos narrativos empenhados nessa diferenciação são justamente aqueles que circulam culturalmente construindo noções do que é pertencente ao universo masculino ou ao feminino. Em um estudo sobre os *cartoons* estadunidenses, Katia Perea (PEREA, 2015) apresenta uma historicidade da produção de desenhos endereçados por gênero. Sua pesquisa aponta que a inserção de desenhos destinados a um público feminino na televisão estadunidense remonta a década de 1980 com a produção de desenhos baseados em brinquedos.

Fabricantes de brinquedos financiavam a produção de desenhos inspirados em seus produtos com o intuito de elevar suas vendas. A separação dos *cartoons* estadunidenses por gênero deriva de uma separação mais antiga; do que é “brinquedo de menino” ou “brinquedo de menina”. Sendo assim, a partir do imaginário infantil já construído acerca dos papéis de gênero, os desenhos desenvolveram-se em cima de já definidos estereótipos de gênero.

¹¹ No contexto da pesquisa de Dias e Esperança foi pedido às crianças que realizassem uma série de atividades inspiradas pelas narrativas. A essas atividades as crianças queriam uma separação por gênero.

Perea classificou esse grupo de *cartoons* que tinham protagonistas femininas como *US girl cartoons first wave*; antes da década de 1980 não existiam *girls cartoons* na televisão com exceção de *Little Lulu* veiculado nos anos 50. A autora ressalta o caráter empoderador desses desenhos por dar protagonismo às personagens femininas e explicita alguns recursos estéticos mais utilizados para construir a caracterização gêndrica do desenho.

A introdução desses desenhos animados baseados em brinquedos criou um espaço para jovens garotas na rede de televisão, ainda que comercialmente motivada. As meninas eram líderes do grupo, não ajudantes ou personagens secundários. Nenhum garoto estava vindo para resgatá-la - ela fazia o resgate. Antes dessa época, com exceção do sindicato punhado de curtas *Little Lulu* nos anos 1950, não havia desenhos de garotas na TV americana. Cheias de unicórnios de arco-íris, brilhos de estrela e criaturas fofas, essas aldeias comunais cor-de-rosa dos anos 1980 tornaram-se demarcações do gênero de desenhos animados de meninas.¹² (PEREA, 2015, pg. 3, tradução minha)

A autora também identificou que alguns recursos narrativos eram recorrentes nos desenhos endereçados a crianças do mesmo gênero. Dessa forma, os “desenhos de menina” dessa época apresentavam narrativas sobre a construção de uma comunidade através da resolução verbal de conflitos e liderança motivacional que contrastava com os “desenhos de menino” cujas narrativas se baseavam, de maneira geral, em um embate entre o Bem e o Mal protagonizando um duelo pessoal do herói ou heróis contra o vilão ou vilões.

O texto de Perea traz um marco importante quando ressalta o caráter empoderador das narrativas protagonizadas por personagens femininas. Ela evidencia o fato de que nenhuma personagem masculino (*boy*) nesses desenhos estaria a caminho de salvar a protagonista e sim que essa fazia o salvamento (PEREA, 2015, pg. 3). Isso deixa claro a existência de um tipo de narrativa de aventura no imaginário popular na qual existe uma mulher em perigo e um homem a salvá-la. Esse ponto é reforçado por England, Descartes e Collier-Meek (2011) que em análise de filmes de animações da Disney perceberam que durante as narrativas

¹² The introduction of these toy-based girl cartoons created a space for young girls on network cartoon television, albeit a commercially motivated one. Girls were leaders of the group, not side-kicks or secondary character. No boy was coming to rescue her – she did the rescuing. Prior to that era, with the exception of a handful of syndicated Little Lulu shorts in the 1950s, there had been no US television girl cartoons. Full of rainbow unicorns, star sparkles and cute critters, these 1980s pink communal villages became demarcations of the girl cartoon genre.

vários resgates e salvamentos eram realizados, no entanto, apenas a menor parte desses era performado pela protagonista feminina. O dado apresentado se torna ainda mais alarmante se olharmos para o fato de que os resgates finais, ato central da conclusão narrativa, eram majoritariamente realizados por homens. Dos filmes analisados (Linha de filmes Princesas Disney) em apenas um, o resgate final era realizado pela personagem principal, em todos os outros filmes a protagonista feminina ou era resgatada ou auxiliava um personagem masculino secundário a realizá-lo. Apesar de analisarem mídias distintas, Perea analisa programas de televisão enquanto England, Descartes e Collier-Meek analisam produções feitas para o cinema. Os trabalhos se cruzam temporalmente e apresentam resultados parecidos em relação a uma mudança ao longo do tempo na performance de gênero utilizada na construção dos personagens.

Dawn Elizabeth England, Lara Descartes e Melissa A. Collier-Meek (2011) oferecem uma análise temporal de filmes de animação massivamente reproduzidos pelo mundo. Seu artigo apresenta uma operacionalização interessante para análise de filmes de animação pela perspectiva de gênero. As autoras perceberam que esses filmes muitas vezes representavam características de gênero estereotipadas. A partir disso, elas codificaram enquadramentos recorrentes de performance de gênero separados em tradicionalmente masculinos e femininos e analisaram cada vez que esses códigos apareciam nos filmes analisados (todos os filmes da linha “princesas” da Disney produzidos até 2009) relacionados ao personagem da princesa e do príncipe.

Através de uma análise quantitativa elas demonstraram que ao longo do tempo as características mais apresentadas pelas princesas foram as tradicionalmente ligadas ao universo feminino enquanto as mais apresentadas pelos príncipes foram as tradicionalmente ligadas ao universo masculino. Da mesma forma, as características menos apresentadas pelos príncipes são as tradicionalmente femininas: “tending to physical appearance, being ashamed, and collapsing to cry” (ENGLAND; DESCARTES; COLLIER-MEEK, 2011). O mesmo ocorre com as princesas em relação às características masculinas, sendo essas “being unemotional or stoic, being a leader, inspiring fear, and performing a rescue” (ENGLAND; DESCARTES; COLLIER-MEEK, 2011).

O artigo também mostra que as princesas são resgatadas de algum perigo 17 vezes durante os filmes e resgatam alguém apenas 13 vezes. Ao contrário dos príncipes que resgatam e são resgatados igualmente 13 vezes. Apesar disso as autoras ressaltam que, com exceção de dois dos nove filmes analisados - Pocahontas (1995) e Mulan (1998) -, o resgate final da narrativa é realizado pelo príncipe. Além disso, o estudo demonstra uma evolução na representação feminina das princesas da Disney, indo em direção a uma maior androginia.

As princesas ao longo do tempo passaram a exibir mais características tradicionalmente masculinas. Nesse ponto entendendo o gênero enquanto performático podemos dizer que as princesas da Disney foram se inovando na construção do ser mulher, incorporando e se apropriando cada vez mais de características que antes eram exclusiva ao mundo dos homens. Em relação aos príncipes, as autoras entendem que não houve uma evolução linear. A performance de características de gênero varia entre os príncipes e não necessariamente ao longo do tempo, mostrando uma maior maleabilidade na construção do “ser homem”. Contudo, as autoras apontam que ao final dos filmes a princesa sempre ganha o amor do príncipe e que essa mensagem de gênero é poderosa. O romance heterossexual nos filmes parece ser inevitável e na maioria dos casos, a conclusão central da trama.

Em uma análise de 41 cartoons diferentes Teresa L. Thompson e Eugenia Zerbinos chegaram a uma conclusão parecida. No artigo, elas apontam uma mudança importante na representação feminina, principalmente de 1980 para frente, em contraposição a uma menor mudança na representação masculina. Sobre a mudança na representação feminina.

Uma mudança particular foi notada na representação das personagens femininas, que agora são mais independentes, assertivas, inteligentes, competentes, responsáveis e prestativas do que costumavam ser. As personagens femininas também são mais fortes e resistentes, e menos emotivas, hesitantes, carinhosas, sensíveis e queixosas. Além disso, as personagens femininas dão mais orientação, mostram menos desamparo e respondem a mais perguntas do que no passado. (THOMPSON; ZERBINOS, 1995, p. 669, tradução minha)¹³

¹³ Particular change was noted in the representation of the female characters, who are now more independent, assertive, intelligent, competent, responsible, and helpful than they used to be. The female characters were also stronger and hardier, and were less emotional, tentative, affectionate, sensitive, and complaining. Additionally, the female characters give more guidance, showed less helplessness, and answered more questions than they did in the past.

De volta ao trabalho de Perea (2015), sua pesquisa também contribui para um melhor entendimento da lógica de produção dos desenhos animados. Esses são divididos em três categorias: a primeira para crianças entre 2 e 5 anos, a segunda para crianças entre 6 e 11 anos e a terceira para um público entre 11 e 17 anos (ALEXANDER; OWENS, 2007 in PEREA, 2015). Essa divisão cria uma chave de leitura que deve ser levada em consideração ao direcionarmos nossos olhares para os desenhos animados.

Perea (2015) demonstra que os desenhos feitos para meninas abaixo de 12 anos apresentam menos sexualização dos traços e atitudes das personagens femininas, ao mesmo tempo em que apresentam representações mais empoderadas e menos conectadas a tradicionais estereótipos de gênero:

Abordo como as garotas mais novas são representadas de maneiras que subvertem as normas tradicionais de quem são as meninas e o que elas fazem, sem a objetificação sexualizada. Em vez dos traços normativos femininos de autodepreciação e rivalidade, essas garotas dos desenhos demonstram trabalho em equipe, astúcia e heroísmo. Dora A Exploradora, por exemplo, incorpora claramente o lema do Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos: Improvisar, Adaptar e Superar. (PEREA, 2015, pg. 4, tradução minha)¹⁴

A partir dessa percepção a autora diferencia os personagens femininos enquanto *girl cartoon characters* e *teenagers and adult woman characters*. Essas personagens se diferem no traço e na narrativa, para Perea o ponto chave de análise da diferença dessas personagens é a presença de seios e namorados (*boobs and boyfriends*). As personagens de cartoons para crianças, de 2 a 11 anos (*girl cartoon characters*), não apresentam costumeiramente traços sexualizados ou relações afetivas amorosas.

Inspirados e patrocinados por brinquedos, os desenhos dessa época (década de 1980) eram direcionados a um público mais novo, tornando os “desenhos de menina” majoritariamente representados por personagens principais abaixo de 12 anos. Nesses desenhos, a contraposição ao protagonista, que nos “desenhos de

¹⁴ I address how young girls are represented in ways that subvert traditional norms of who girls are and what they do, sans sexualized objectification. Instead of the normative girly traits of self-deprecation and peer-rivalry, these cartoon girls demonstrate teamwork, savvies, and heroics. Dora the Explorer,3 for example, clearly embodies the motto of the United States Marine Corps: Improvise, Adapt and Overcome.

meninos” era responsabilidade do vilão, é realizada por personagens secundários conectados às protagonistas por um vínculo social. Estes tinham a função de desacreditar a protagonista de suas capacidades e são encarados por Perea (2015) como um obstáculo para o empoderamento das personagens principais.

Isso mostra uma diferença entre a representação da percepção de mundo de homens e mulheres. No universo masculino o inimigo é externo, óbvio e precisa ser combatido com ênfase e força, no universo feminino o inimigo é interno e não age em confronto direto mas em pequenas inserções que atrapalham a personagem principal.

Os personagens que contrapõem as protagonistas dos *girl cartoons* foram identificados por Perea (2015) como Garoto Misógino (*misogyny boy*) e Garota malvada (*mean girl*) e performam papéis de gênero mais tradicionais em comparação às personagens principais. Para a autora, as *mean girls* normalmente apresentam características que a protagonista não performa como ser esnobe, superficial, malcriada e controladora, criando um claro afastamento entre elas. Além disso, a performance de gênero mais tradicional aliada a uma popularidade na comunidade compartilhada pelas personagens age como uma forma de indicar a protagonista como a diferente, a exceção. Já o *misogyny boy* performa características tradicionais de gênero masculinas, entre elas uma atitude de desdém em relação às capacidades da protagonista e uma aversão a comportamentos e objetos tradicionalmente ligados ao feminino. Para a autora, esses comportamentos apresentados pelo garoto misógino são uma representação do sexismo e das desigualdades de gênero com os quais a audiência feminina terão/têm que lidar diariamente. Além disso, ela também aponta para como a construção narrativa, que leva a um triunfo da protagonista ao final, é uma lembrança à audiência de que garotas podem superar as incansáveis discriminações sociais e obter sucesso.

Assim como um texto, que não é um objeto de significado estático, os desenhos animados também mudam a partir do olhar que é lançado a eles. Mudanças sociais não só geram significados que são incorporados aos desenhos animados como também se alimentam destes. Ao longo do tempo a sociedade estadunidense passou por mudanças e os desenhos animados durante esse tempo evoluíram e passaram a apresentar uma mudança em relação à representação

gêndrica. Perea analisa esse primeiro salto de representação a partir da mudança nos “desenhos de menina” dos anos 1990 (PEREA, 2015), o que ela chama de *Girl Cartoons Second Wave*. Nesse segundo momento da produção animada estadunidense, os “desenhos de menina” ganharam novas perspectivas e novos tipos de narrativas foram desenvolvidos.

Na década de 1990 a televisão estadunidense passou por uma reforma de regulamentação. Essa mudança na política midiática afetou os desenhos animados ao ponto em que identificou os desenhos baseados em brinquedos como uma forma de propaganda e passou a exigir pagamento comercial para seu tempo de veiculação. Com isso a produção dos *girl cartoons* se tornaram caras para as empresas que abandonaram os projetos. Isso gerou uma escassez de desenhos com protagonistas femininas durante a década. Situação que só começou a mudar em 1998 com o lançamento pela Cartoon Network de *The Powerpuff Girls*. As meninas superpoderosas, como são chamadas no Brasil, foram as primeiras *girl cartoon characters* super heroínas em desenhos animados.¹⁵ Com protagonistas femininas, abaixo dos 12 anos (sem seios ou namorados), super heroínas e muitas vezes utilizando luta corporal, esse desenho abriu espaço para a nova era dos “desenhos de menina”.

O lançamento de As Meninas Superpoderosas marca um rompimento na história da representação feminina em heroínas de desenhos animados. Os primeiros desenhos animados a apresentarem mulheres empoderadas foram os do gênero de super heróis. Ao momento de lançamento de As Meninas Superpoderosas já existiam inúmeras super heroínas que figuravam nos desenhos animados. No entanto, além de nenhuma delas estrelar seu próprio programa animado, todas eram mulheres ou adolescentes e possuíam traços sexualizados que por vezes sobrepunham seus poderes e façanhas. As Meninas Superpoderosas não só romperam com esse tipo de traço, mas também com as antigas narrativas que giravam em torno da construção de uma comunidade através da amizade e da resolução verbal e conciliadora dos conflitos. Apesar de ainda se inserirem em

¹⁵ Em 1980 o desenho Rainbow Brite apresentava características de narrativa heróica, no entanto sua personagem principal se enquadra na subclassificação de heroína mágica e não de super heroína.

narrativas de drama pessoal e de dúvida de suas capacidades, as personagens femininas da *Girl Cartoons Second Wave* também apresentam ser astutas, espirituosas, racionais, corajosas e fisicamente fortes (PEREA, 2015).

Outro ponto de rompimento de *As Meninas Superpoderosas* é a representação do Garoto misógino e da Garota malvada com suas estereotipadas representações de gênero enquanto inimigos a serem combatidos. Esses personagens perdem o caráter amigável em relação às protagonistas e passam a se enquadrar enquanto vilões.

Esse novo momento da produção de desenhos animados estadunidenses introduz uma nova forma de representação feminina nas narrativas: A Feminilidade Tríptica. Isso é, uma divisão de identidade feminina em três personagens. Perea (2015) nomeia as três partes como *beauty, brains and brawl* (a bela, a inteligente e a brigona). Por fim, apesar de conectadas a esses estereótipos as personagens ao longo das narrativas podem apresentar variações e curtas transições entre as categorias.

As representações de gênero em desenhos animados têm se apresentado como uma rica fonte de significados culturais acerca do que é socialmente entendido como pertencente ao universo feminino e ao universo masculino. Dessa forma, vários desenhos animados assumem um papel educativo e transmitem aos espectadores expectativas de gênero. A intenção desse trabalho é entender quais são essas expectativas e de que forma elas são construídas em uma narrativa heróica.

6. Aprofundamentos

6.1 Três Espiãs Demais

Totally Spies! ou *Três Espiãs Demais*, como é conhecida no Brasil, é uma série de desenho animado franco-canadense criada por David Michel e Vincent Chalvon-Demersay. Em 2001, o então diretor geral e CEO da Marathon Media, Vincent Chalvon-Demersay, começou a produzir o desenho que viria a se tornar um sucesso mundial e seria veiculado na televisão aberta no Brasil seis anos depois. Produzida pelo estúdio francês Marathon Production, o desenho ganhou

notoriedade nas telinhas brasileiras ao ser veiculado no programa TV globinho, da Rede Globo de televisão. De 2001 a 2013 as seis temporadas do desenho foram produzidas, cada uma dividida em 26 episódios, somando um total de 156.

Inspirado pela cultura popular e por filmes de espionagem, como os clássicos 007, o desenho narra as aventuras de Sam, Alex e Clover. Três adolescentes que dividem suas vidas comuns com o trabalho de agentes secretas. Sam; Samantha Simpson, Alex; Alexandra Vasquez e Clover; Clover Ewing, ao começo da narrativa têm catorze anos de idade, e são estudantes do primeiro ano do ensino médio na escola *Beverly Hills High School*. Inicialmente as garotas não se conhecem, elas se tornam amigas a partir do trabalho como espãs. Dentro da escola, cada uma delas se destacava em um aspecto: Sam era conhecida por ser a mais inteligente do colégio, Clover como a que mais entende de moda e Alex, como a melhor esportista.



Figura 01: Da esquerda para a direita Sam, Clover e Alex. **Fonte:** Elaboração a partir de arquivo audiovisual.

Após seu lançamento em 2001, *Três Espãs Demais*, se tornou um sucesso global. Em outubro do mesmo ano a série já tinha sido vendida para veiculação na Alemanha, Itália e na Grã-Bretanha. Na mesma época, passou a ser exibida pelo canal Fox no mercado Estadunidense. No Brasil, a série começou a ser veiculada

pelo canal Fox Kids ainda em 2002 e em julho de 2009 foi lançado um filme chamado *Três Espiãs Demais!: O Filme*. A franquia foi desenvolvida com um plano global de merchandising que colocou a série nas televisões e seus produtos licenciados em prateleiras de todo o mundo.



Figura 02: Capa do DVD da versão brasileira do filme *Três Espiãs Demais! O Filme*. **Fonte:** Blog Milton Capas.¹⁶

Dividido em seis temporadas, o desenho narra as aventuras vividas pelas garotas em seu tempo de trabalho como espiãs e em seu tempo enquanto adolescentes normais. Na primeira temporada elas vivem o primeiro ano do ensino médio, na segunda e na terceira temporada elas vivem o segundo ano letivo. Na quarta temporada elas aparecem mais maduras, frequentam o ano de formatura do ensino médio e passam a morar juntas. Na quinta temporada elas abandonam o *Beverly Hills High School* e ingressam na Faculdade de Malibu onde passam a estudar a partir de então. Inspirada por filmes como *As patricinhas de Beverly Hills* a

¹⁶ Disponível em: <<http://miltoncapas.blogspot.com/2012/04/tres-espias-demais-o-filme.html>> Acesso em nov. 2018.

narrativa contrasta uma vida cheia de festas, compras e namoros com uma vida secreta cheia de aventuras e confrontos.

Sam, Alex e Clover são apresentadas já no primeiro episódio como espiãs da agência WHOOP (World Organization of Human Protection). Presidida por Jerry Lewis, a agência atua no mundo todo combatendo a vilania. Além das protagonistas a WHOOP também conta com outros espiões que fazem esporádicas aparições na série. A dinâmica se repete em praticamente todos os episódios: Jerry leva as garotas à sua sala de maneira “brusca”, apresenta-as a missão e distribui os apetrechos. Esses por sua vez são armas e dispositivos de espionagem disfarçados como equipamentos de moda e maquiagem (espelho, secador de cabelo, bota, batom, etc). Elas então, saem a procura do vilão ou da vilã, o/a confrontam, às vezes o/a prendem e às vezes ela/ela consegue fugir. Por fim, as garotas voltam aos seus problemas adolescentes e o episódio termina.

Ao longo das cinco primeiras temporadas, as espiãs enfrentam diversos vilões, que muitas vezes são motivados por vingança. Reviravoltas são comuns e por vezes elas se veem obrigadas a enfrentar seus amigos, namorados e até mesmo Jerry. Os familiares têm lugar de destaque na trama com ênfase nas mães das espiãs, que finalizam a quarta temporada entrando para o serviço de espionagem e salvando suas filhas, e no irmão de Jerry, Terrence, que se torna um dos principais vilões da série. Ao final da quinta temporada, o mal é retirado da Terra, e as espiãs finalmente podem focar em suas vidas como estudantes universitárias.

6.2 Dragon Ball Z

Dragon Ball é o nome da franquia de mídia japonesa criada por Akira Toriyama. Em 1984 o desenhista e designer gráfico, Akira, publicava pela primeira vez na revista *Weekly Shonen Jump* a obra que viria a ser um dos mangás mais vendidos da história¹⁷. De 1984 a 1995, o mangá *Dragon Ball* foi veiculado pela editora *Shueisha*. Com 519 capítulos compilados em 42 volumes *Dragon Ball* foi um

¹⁷ A franquia rendeu cerca de 1,2 bilhões de reais durante os meses de abril a novembro de 2017 somente à distribuidora BANDAI NAMCO, segundo relatório anual da empresa. A empresa é uma das principais responsáveis pela distribuição dos produtos licenciados da marca. Disponível em: <<https://www.bandainamco.co.jp/en/releases/images/3/43444.pdf#page=1>> Acesso em: 05.nov.2018

sucesso de venda em todo o mundo. A história foi inicialmente inspirada pelo clássico romance chinês Jornada ao Oeste.

A série narra as aventuras de Son Goku, um garoto com rabo de macaco que ainda muito jovem perde seu avô adotivo. Inspirado por filmes do ator Jackie Chan, a narrativa se desdobra, inicialmente, através da busca por sete esferas mágicas que invocam um dragão lendário. Esse, por sua vez, concede um desejo a quem realiza o feito. A busca pelas esferas apresenta uma pluralidade de embates físicos entre os personagens, de modo que a evolução de Goku e seus amigos dentro do *Kung Fu* e das artes marciais pautam boa parte dos episódios. Apesar da violência e das constantes lutas, a narrativa também tem boa dose de humor e trabalha a construção de amizades.



Figura 03: Goku ainda criança. **Fonte:** Site Mundo DBZ.¹⁸

¹⁸ Disponível em: <<https://www.mundo-dbz.com.br/imagens/goku/goku-crianca/>> Acesso em nov. 2018.

Em 1986 a história foi adaptada em uma série animada para televisão. *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* (sua continuação) tornaram-se sucesso por todo o mundo e exerceram um importante papel na popularização das animações japonesas em países ocidentais. A franquia ainda conta com dois outros desenhos animados, *Dragon Ball GT* e *Dragon Ball Super*, além de 19 longas-metragens, três especiais de televisão e um remake de *Dragon Ball Z* denominado *Dragon Ball Kai*. Dentre esses produtos *Dragon Ball Super* se diferencia por ser o mais novo e ainda estar em produção.

Dividido em sagas, *Dragon Ball Z* narra a história adulta de Son Goku e seu filho Gohan. A ideia inicial era que o desenho finalizasse a narrativa dos *Sayajins* (espécie alienígena de Goku e alguns de seus companheiros) na Terra, no entanto, por pressão empresarial, o criador, Akira Toriyama, continuou a história em *Dragon Ball GT*. *Dragon Ball Z* foi inicialmente pensado para ter como protagonista *Gohan*, que continuaria o legado de seu pai defendendo o planeta de ameaças. No entanto, o carisma de Goku e sua idolatria entre os fãs o fez retomar espaço na narrativa e dividir o protagonismo com seu filho.



Figura 04: Vários personagens de *Dragon ball Z* e ao centro Goku e Gohan. **Fonte:** Site Anime United.¹⁹

A história contada pelo desenho começa pela revelação da origem de Goku. Membro de um espécie alienígena, os *Sayajins*, Goku foi enviado ainda recém nascido à Terra para dominá-la ao crescer e assim tomá-la em nome dos *Sayajins*. Ao chegar ao planeta ele sofreu um trauma e se esqueceu de sua missão sanguinária. Posteriormente foi adotado por um mestre em artes marciais que iniciou seu treinamento e ao crescer se tornou um defensor dos oprimidos, a contragosto de seus antecessores alienígenas. Goku então enfrenta inúmeros inimigos para salvar a Terra e seus amigos, morrendo algumas vezes e sendo ressuscitado pelas Esferas do Dragão, sua figura se faz ausente em boa parte das narrativas. Com a ausência de Goku, o foco narrativo se assenta em Gohan que cresce em meio a um conflito entre seu amor pelas artes marciais e seus estudos.

A Saga de Boo, última saga narrativa de *Dragon Ball Z* e constituidora do *corpus* deste trabalho, conta a história da ascensão e queda do vilão Majin Boo. Boo, como também é conhecido, é uma criatura mágica criada pelo mago Bibidi para auxiliá-lo na destruição do mundo. Ao longo da narrativa ele assume várias formas e se divide entre o Bem e o Mal. Para impedir que Boo destrua a Terra os “guerreiros Z”, como são chamados Goku e seus amigos, se unem na tentativa de derrotá-lo. O desfecho acontece quando Goku, auxiliado pelas pessoas da Terra, usa o golpe supremo *Genki Dama* para derrotar Boo. Esse reaparece 10 anos depois, reencarnado em um humano chamado Uub e se torna amigo de Goku.

7. Análise

7.1 Três Espiãs Demais

7.1.1 Jerry do mal

O episódio começa no fundo do mar, onde Tim Scam faz um experimento com ratos, tornando-os agressivos. Na escola, Sam, Alex e Clover conversam sobre

¹⁹ Disponível em:

<<https://www.animeunited.com.br/noticias/animes/dragon-ball-z-tera-tres-filmes-remasterizados/>>
Acesso em nov. 2018.

a nova tendência da moda: roupas de espiã. Mandy aparece e exibe seu novo look de espiã, se gabando de estar por dentro da nova tendência e com isso as garotas discutem.

Levadas a WOOHP, as garotas presenciam o momento em que Jerry come um chocolate de origem desconhecida. O chocolate faz com que Jerry fique irritado e desconte nas garotas, que saem correndo.

Após isso, no shopping The Groove, Mandy chega de supetão e tira uma foto que comprova que Alex fugiu da dieta. Após ela tirar da espiã seu *milk shake*, as garotas recebem uma chamada de GLADIS, para voltar a WOOHP. Ao chegarem na sede da agência, as garotas notam que todos os vilões que elas ajudaram a prender estavam fugindo. GLADIS, as entrega “dentes absorvedores” e cintos de macramê, únicos apetrechos disponíveis. Clover reclama dos cintos pois estão muito fora de moda. As garotas então encontram os fugitivos e conseguem prendê-los novamente. Jerry então, chega montado em uma moto e grita com as garotas, dizendo que havia concedido anistia aos presos e ordenando que elas voltem para casa e aguardem ordens superiores.

De volta à escola, as garotas sofrem estranhos acidentes e escapam, por pouco, com vida. Ao se reunirem elas descobrem que seus comunicadores foram adulterados. Elas resolvem investigar o lixo da WOOHP em busca do chocolate que Jerry recebeu no começo do episódio, então, o analisam com seus comunicadores e constataam que um de seus ingredientes era o DNA de Terrence (irmão maligno de Jerry). Elas, então, são capturadas e forçadas a beberem leite com o DNA maligno.

Após serem soltas, elas fingem ter sido contaminadas pelo DNA e, quando sozinhas, revelam que os “dentes absorvedores” absorveram todo o leite. As garotas retornam à sala de Jerry e entram em confronto com ele e Terrence. Ao fim da luta Terrence escapa de helicóptero. Por fim, as garotas voltam para a escola para fazer prova e são surpreendidas por Mandy que diz que a tendência em roupas já é outra.

O episódio descrito acima, se trata principalmente sobre a relação estabelecida entre as espiãs e seu chefe. Jerry comanda a agência de espionagem e é responsável por todo o suporte técnico com o qual as espiãs contam nas missões. Ao se tornar do mal, Jerry priva as garotas de todo o suporte que a

WOOHP pode fornecer. De certa forma essa é uma situação extrema que exige o máximo das espiãs, no entanto, ao mesmo tempo é também uma emancipação. A narrativa destaca o fato de que as heroínas conseguem se virar com pouco, mostrando que sua qualidade enquanto espiãs não está nos apetrechos usados e sim em sua astúcia, força e determinação. Ao final do episódio, as espiãs derrotaram não só os vilões mas também seu maior aliado que tinha se tornado “mau”.

O primeiro evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “Disputa entre colegas”. Ele se inicia aos 54 segundos do episódio e narra o conflito entre as espiãs, especialmente Clover, e Mandy. O evento se encerra aos 2 minutos e 27 segundos com a saída de Mandy e suas amigas.

O evento começa mostrando a escola e pode-se ouvir um sinal ao fundo. Sam, Alex e Clover são vistas conversando do lado de fora sobre a nova tendência da moda apresentada por uma revista: roupas de espiã.

[1:01 - 1:11]

CLOVER: Hellooou, essa deve ser a tendência de moda mais ridícula que eu já vi.

ALEX: [lendo a revista] Espiã chique, é lindo demais para ficar em segredo.

No começo da cena as três garotas aparecem distantes, sentadas com certo afastamento uma das outras, apesar de dividirem o mesmo banco. Até mesmo seus olhares são divergentes, mostrando um certo desinteresse nos assuntos umas das outras. Apesar disso, o fato de estarem sentadas no mesmo banco indica uma situação de amizade. Essa mensagem, “somos amigas”, é reforçada no momento em que Clover chama a atenção das outras duas citando um assunto sobre moda que aparece na revista. Elas passam a dividir a revista e têm reações parecidas (uma certa antipatia) em relação ao artigo lido. Pode-se entender que a interação das garotas com a revista e entre si revela um interesse em moda e tendências, já a reação de ojeriza ao artigo representa um entendimento de banalização de seu uniforme de trabalho. Em inúmeros episódios as garotas, principalmente Clover, demonstram uma satisfação com seus uniforme e apetrechos, dando ênfase ao

caráter *fashion* dos objetos. É entendido que um ponto central da narrativa de *Três Espiãs Demais* é a vivência de um universo *fashion*. Para além de um simples contentamento ou descontentamento com roupas e acessórios, para as garotas, especialmente Clover e Mandy, é de extrema importância se manter atenta e inserida em uma cultura de consumo de tendências.

As garotas terminam a leitura do artigo na revista. Após demonstrarem uma antipatia pelo conteúdo lido, um objeto tira a revista de suas mãos e leva-a até Mandy e suas amigas, que estão vestidas como espiãs. Mandy caçoa das meninas e se gaba pelo novo *look* e pelo apetrecho, utilizado para tomar a revista das mãos de Clover. Ao ser questionada sobre a utilidade do objeto, ela se defende dizendo que “combina com a roupa” e questiona o conhecimento de moda das protagonistas. Esse questionamento enfurece Clover, que confronta a rival verbal e fisicamente arrancando a revista de suas mãos. O confronto se resolve quando a revista se rasga, deixando a capa na mão de Mandy.

[1:16 - 1:42]

MANDY: E aí otárias? Gostaram do meu apetrecho de espiã?

SAM: Mandy, pra que que você precisa usar isso?

MANDY: Dãã. Por que combina com a minha roupa, se vocês entendessem um pouco de moda iam saber que espiã chique é o máximo.

CLOVER: EU entendo o suficiente para saber quando uma tendência de moda é ruim.

[grunhidos na disputa pela revista]

O uso do termo “otárias”, já na primeira frase proferida por Mandy, deixa clara a natureza daquela interação; é um conflito. O tom jocoso, a expressão facial provocativa e as risadas ao final das frases ressaltam essas características, mostrando uma clara intenção de irritar as espiãs.

Partindo de uma expressão de confusão, encabulamento, Sam questiona a rival com olhos esbugalhados e tom de voz calmo. A espiã, que é apresentada como a mais controlada e racional, parece estar assustada e não irritada com o ataque de Mandy. Para Sam a leitura da interação não aparenta ser inteiramente conflituosa, ela busca entender os motivos que levam a rival a agir de tal forma.

Esse entendimento faz com que Sam reaja de maneira calma e tranquila à situação, ao contrário de Clover, que é representada em chamas. A reação de Clover é completamente diferente da reação de suas amigas. Ao ser questionada sobre seus conhecimentos de moda ela parte pra cima da rival levando o embate para o campo físico. A representação de Clover ressalta sua impulsividade, e sua imposição física no espaço. Ela poderia ter discutido com Mandy do banco, no entanto, escolheu um confronto com mais proximidade. A leitura de Clover é a de que a situação é inaceitável e ela, então, toma as atitudes para que isso não se mantenha.

Essa interação apresenta as duas heroínas de maneiras muito distintas. Sam é representada como uma pessoa calma, racional que tenta entender os motivos por trás das ações, mesmo que sejam ações de cunho agressivo ou contra ela própria. Clover, por outro lado, é impulsiva, impositiva, valente e, de certa forma, egoísta. A espiã se sente pessoalmente insultada pela rival e parte em sua própria defesa, ainda que a ofensa tenha sido disparada às três. Ela entende a ação de Mandy como um desafio pessoal e o toma como um desafio pessoal, antagonizando diretamente com Mandy.

As representações de feminilidade nesse evento narrativo aparecem de maneiras diversas, todos os sujeitos inter-agentes da cena são mulheres e cada uma delas se comporta de uma maneira. No entanto, existem algumas características que unem essas representações diversas. A primeira delas é o conflito, a rivalidade. O teor competitivo da interação envolve de maneira direta três dos seis sujeitos. De maneira indireta os dois grupos de três garotas rivalizam. A personagem menos envolvida no conflito é Alex. A espiã é apresentada como ingênua e distraída e em um determinado momento tem sua atenção chamada pelas amigas. Sam e Clover rompem um momento de conexão que Alex faz com o outro grupo. Nesse momento, ela apresentava um interesse em comum com Mandy e suas amigas, reforçando a interpretação conflituosa da situação. Outra característica importante que une as feminilidades é a relação com os valores. Todas as garotas apresentam interesse em moda, estar atenta às tendências e a se mostrar enquanto uma *trend girl*, deixando claro que a moda e seus desdobramentos estão conectados intimamente com a feminilidade apresentada.

A conexão que Alex realiza com o grupo de Mandy é a intenção de se juntar a elas em um “clube de espãs”. Mandy anuncia que seu grupo irá “se livrar” das pessoas que fazem o mal na escola, a começar pela merendeira que “servia sushi sem rendinha no cabelo”. Ao dizer isso, Mandy demonstra um profundo desconhecimento sobre o trabalho de uma espã e apresenta um senso de moral e justiça deturpado. A frase faz as garotas gargalharem e Clover de maneira irônica elogia o trabalho que a rival estava se propondo a fazer. Irritada com o desdém das garotas, Mandy ameaça colocar no anuário uma foto de Clover usando máscara de tratamento facial e rolinhos para o cabelo.

[2:03 - 1:42]

CLOVER: Parabéns Mandy, a escola é um lugar mais seguro com você por perto.

MANDY: Aaaaah e talvez essa foto aqui possa te interessar Clover querida. Não acha que iria ficar linda se saísse no nosso anuário?

CLOVER: Agh! Dá isso aqui!

[Clover tira a foto da mão de Mandy]

MANDY: Tem muito mais de onde saiu essa, então é bom você tomar cuidado. A gente vai ficar de olho!

A interação descrita acima pode ser classificada como uma chantagem de Mandy sobre Clover, marcando uma relação de dominação. O conflito então se encerra, pois, Mandy consegue uma vitória sobre Clover ao ameaçar divulgar fotos suas em uma situação supostamente degradante. Além disso, Mandy também sai de quadro através de uma cortina de fumaça produzida por suas amigas, impossibilitando assim uma reação de Clover. A representação da feminilidade de Mandy pode ser pensada de acordo com categorização proposta por Perea (2015). A rival das espãs pode ser vista como uma *mean girl*, sua função narrativa é justamente atrapalhar a vida das espãs, além de apresentar uma performance de gênero mais tradicional se comparada às protagonistas. A incorporação desse papel narrativo tão comum aos *girl cartoons first wave* e a centralidade da rivalidade entre Mandy e Clover aproximam a produção de representações femininas em desenhos dos anos 1980. De maneira geral, a recorrência de representações femininas

ligadas às mean girls mostram que, mesmo duas décadas a frente, *Três Espiãs Demais* ajuda a perpetuar uma construção antiquada da feminilidade.

O fato de Mandy chantagear Clover com a publicação de uma foto onde ela está “desarrumada”, mostra o grande valor que a heroína dá à sua imagem, isso é: Clover, que até então se mostrou agressiva e extremamente incomodada com o comportamento de Mandy, esquece sua rivalidade e a competição em jogo e não enfrenta a rival como antes. Ela pega a foto e deixa Mandy escapar.

O segundo evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “Sam enfrenta Terrence”. Ele se inicia 14 minutos e 13 segundos do episódio e narra o conflito entre a espiã e o vilão Terrence. O evento se encerra aos 14 minutos e 36 segundos com a queda de Terrence. Apesar de curto, o evento apresenta a determinação de Sam e confronto físico entre duas representações de gênero.

Pouco antes do evento, as garotas se irritam com Terrence e jogam nele as bandejas que levavam para servir-lhe chá. O evento se inicia então com Sam tomando a frente do grupo e confrontando verbalmente o vilão. Durante sua fala, Sam franze as sobrancelhas e se mostra irritada. O punho cerrado, o tom de voz empregado na locução e sua posterior corrida até Terrence complementam o sentido de que Sam está nervosa. Em contraposição, Alex aparece ao fundo, do lado direito de Sam, com expressão assustada olhando para a amiga. Alex parece surpresa com a irritação de Sam e isso pode ser explicado pela construção da identidade dela.

Como dito anteriormente, as personagens são construídas de maneira complementar. As três espiãs podem ser encaixadas de certa forma na categorização proposta por Perea (2015), isso é: a bela, a inteligente e a forte (beauty, brains and brawl). Clover é a bela, ela apresenta maior preocupação com sua aparência, cabelo e unhas (*‘Mania de manicure’*, 2007). Além disso é apresentada como a mais sensível, mais propensa a chorar, com menor controle emocional e a que se irrita mais fácil. Sam é a inteligente, ela costumeiramente aparece em laboratórios na escola, é chamada de nerd por outras personagens e se mostra mais preocupada com suas notas e provas. Além disso, ela normalmente é mais controlada, menos emotiva que as companheiras e propõe as soluções para resolver os problemas. Se diferenciando da categorização proposta por Perea

(2015) apenas por não ser a líder. Alex, no entanto, é a que mais foge à categorização. As três espiãs são fortes e guerreiras e nenhuma delas é exatamente violenta ou descontrolada. Ainda assim, Alex pode ser entendida como a forte, pois é a mais atlética das três, a mais interessada em esportes e se afirma como lutadora de Tai Chi Chuan em inúmeros episódios.

Levando essa construção em consideração, Alex fica surpresa pois não faz parte das principais características de Sam “perder a cabeça” e se irritar com alguém.

[14:13 - 14:19]

SAM: Você não me deixou do mal, mas com certeza me deixou brava e não vai gostar de me ver assim!

Sam então parte para um confronto físico com Terrence, um homem. Atitude recorrente no desenho, essa iniciativa mostra que as garotas não têm medo de enfrentar homens, por mais que esses se mostrem fisicamente mais fortes. O simbolismo do ato de Sam correr até Terrence para atacá-lo é forte, isso mostra que para a espiã não existe uma relação de superioridade entre ela e Terrence. Pelo contrário, ela acredita em seu potencial físico e através da agilidade e habilidade em luta ela supera o vilão. Não existe construção simbólica durante o evento que apresente a ideia de que “não é uma luta justa”, na verdade é Terrence que tenta usar uma bandeja como arma durante a briga, reconhecendo que sem auxílio ele não é páreo para a espiã.

Assim que Sam inicia sua corrida até Terrence, Alex muda sua expressão. Ela agora apresenta um sorriso leve, uma expressão tranquila, como quem tem orgulho da atitude da amiga. Sam então vai em direção a Terrence que cerra os dentes e segura uma bandeja à frente de seu corpo. Preocupado, Terrence se mostra com medo do ataque da espiã. Apesar de ser um homem, Terrence não é apresentado como alguém fisicamente imponente nem em tamanho, nem em habilidade. Diferentemente de seu irmão, Jerry, que apesar de franzino e de idade avançada, é mostrado como um excelente lutador.

Sam então ataca o vilão com chutes e socos que são defendidos com a bandeja. Ao sofrer um ataque com mais intensidade, Terrence aparece encolhido,

de olhos fechados, completamente acuado pelos golpes de Sam. Ela então, com um chute rodado, arranca uma das bandejas de sua mão, fazendo-o recuar. À distância, Terrence tenta contragolpear a espiã atirando nela a bandeja de metal, como um *frisbee*. Sam, numa clara exibição de excelência em luta, rebate a bandeja com um chute, acertando Terrence no rosto. Atordoado, Terrence se agacha com a mão no nariz. Sam, então, se aproveita do momento e acerta um chute nas costas do vilão, fazendo-o bater em um globo gigante que existe na sala e cair no chão. Pelos minutos seguintes, Terrence se mantém caído enquanto as espiãs lutam com Jerry.

O conflito entre personagens de gênero distinto narrado, ajuda a localizar a construção de poder em *Três Espiãs Demais*. Em narrativas televisivas anteriores, era comum que a resolução de conflitos através de embate físico fosse reservada a protagonistas masculinos. Nos “desenhos de menina” dos anos 1980 a resolução de conflitos era baseada no diálogo e na construção de amizades. Nos desenhos dos anos 1990 essa tradição foi deixada de lado por uma equidade com os “desenhos de menino” no uso da força física. As meninas Superpoderosas foram um dos desenhos que ajudaram a construir o terreno de aceitação para personagens femininas fortes e que usavam de sua força física para resolver os conflitos. No entanto, o embate físico entre personagens femininas e masculinos, muitas vezes, se apresentava em uma lógica onde o masculino era o forte a ser superado, o que colocava o feminino como vindo de um lugar de fragilidade. Perea (2015) narra em seu trabalho que as meninas superpoderosas têm dificuldades em resolver o conflito por meio do combate físico quando os inimigos são garotos. No episódio ‘Rowdy Ruff Boys’ (2000) as garotas enfrentam três meninos superpoderosos em um combate físico e perdem. Para derrotá-los elas se hipersexualizam e beijam os oponentes que gritam em angústia e explodem (PEREA, 2015). Desse modo, podemos entender que o conflito narrado onde Sam supera Terrence fisicamente e sem muitas dificuldades ajuda no empoderamento da garota. O embate traz para o corpo de Sam o poder físico em comparação a um inimigo homem, enviando uma poderosa mensagem de equidade.

O evento é um exemplo de como os conflitos físicos entre gêneros em *Três Espiãs Demais* são encarados. As heroínas mostram uma gama de recursos físicos que utilizam para derrotar os vilões. Não só força física é importante, mas também

habilidade em luta, velocidade, elasticidade e inteligência. Nos embates, de maneira geral, forças brutas (excluindo-se as forças mecânicas) são tratadas como recurso de menor potencial.

7.1.2 Mania de manicure

O episódio começa mostrando duas garotas sendo sequestradas em *Rodeo Drive*, um famoso quarteirão de *Beverly Hills*. Já durante o dia Sam, Alex e Clover ficam frustradas por não conseguirem fazer as unhas em um novo salão totalmente mecanizado. Mandy irrita as garotas ao dizer que se não fizessem as unhas ali não poderiam se tornar modelo oficial da loja. Elas então são sugadas para dentro de um helicóptero por Jerry.

O espião envia as garotas para uma casa, onde estaria acontecendo uma tentativa de sequestro naquele momento, com os seguintes apetrechos: um rímel atirador de redes, uma goma de mascar “quente picante” e uma pulseira multifuncional. Ao chegar na casa em *Hollywood Hills*, as garotas entram em contato com as sequestradoras mas as deixam elas escapar com a vítima. Ao olhar para a piscina as espiãs reparam uma unha quebrada que ficou para trás. Analisando a unha elas descobrem que essa possuía um receptor de sinal e que um designer famoso chamado Many a tinha pintado.

No salão do designer elas encontram um grande transmissor e descobrem que ele estava sequestrando as clientes que o trocaram pelo novo salão mecanizado, Mega-mani Mania. Clover se expõe e acaba sendo capturada pelo designer que controla sua mente. Sam e Alex correm até o novo salão para alertar as pessoas de que havia um ataque a caminho. No lugar, elas confrontam o designer e suas seguidoras e, com a ajuda de Jerry, conseguem neutralizá-lo e libertar as garotas de seu controle. Ainda no salão, Clover acorda de seu transe e é eleita a modelo da loja, mas se decepciona ao saber que seria apenas modelo de mão.

O episódio descrito acima é também sobre a inveja. Assim como Many deixa seu salão as traças em busca de destruir a Mega-mani Mania, por inveja, Clover também fica obcecada em participar do concurso de modelos do salão. De maneira

geral, ao tentar competir com a rival ela acaba se expondo e prejudicando seu trabalho como espiã. A mensagem que fica ao final é a de que a inveja e a vingança não são bons caminhos. Clover apesar de ganhar o concurso não ficou satisfeita pois não teve fama e Many apesar de ter destruído a loja concorrente foi preso.

O evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “Jerry captura as espiãs”. Ele se inicia aos 3 minutos e 10 segundos do episódio e narra o encontro das espiãs com Jerry. O evento se encerra aos 4 minutos e 6 segundos com a saída de Sam, Alex e Clover do helicóptero.

O evento começa com o teto do salão de manicure, onde as garotas estão, se abrindo. As garotas então são sugadas pelo buraco no teto. Pode-se ouvir as garotas gritando enquanto são puxadas para dentro do helicóptero. Uma vez dentro da aeronave, elas rodam por alguns instantes no ar na frente de Jerry e depois caem de maneira desajeitada sobre um sofá. É importante ressaltar que a maneira súbita de Jerry levar as meninas até si é recorrente. Em todos os episódios a cena se repete, elas estão em algum lugar, tranquilas e de repente algo se abre e elas são puxadas para dentro e levadas até o chefe. Apesar de inúmeras reclamações por parte das garotas o método nunca mudou.

A relação das espiãs com Jerry é bem clara, ele é o chefe. Ele traz as informações, ordena e elas cumprem. Em alguns episódios essa relação é flexibilizada e elas têm um contato mais íntimo com ele, mas ainda assim existe um respeito à sua figura. Elas o questionam, se aproximam, o tocam mas raramente o confrontam.

[3:14 - 3:27]

JERRY: Bom dia! Super espiãs.

CLOVER: Ahh! Só se for pra você né?! Acontece que eu estou no meio de uma emergência de unha.

JERRY: Temo que isso terá que esperar Clover. Temos outra emergência em nossas mãos.

ALEX: Então isso explica o jeito que a gente veio parar aqui.

No diálogo, é possível perceber que Clover confronta verbalmente Jerry acerca da inoportunidade do momento no qual ele as convocou. Para além da

oralidade, na expressão corporal de Clover esse confronto também se apresenta. Ela se levanta do sofá, vai até Jerry, aponta o dedo em sua cara e diz que estava no meio de uma emergência. Sua expressão é séria e sua postura corporal é confrontadora. No entanto, a reação de Jerry é calma, ele apenas se inclina um pouco para trás, mantendo os braços atrás das costas e a expressão serena. Clover logo recua e continua falando a uma certa distância de Jerry, justificando sua irritação. Esse, por sua vez, parece ignorar completamente a atitude agressiva de Clover. Jerry não se justifica pelo modo como leva as meninas até ele, e nem pela falta de aviso prévio. Nem mesmo quando ouve uma reclamação direta. Ele se mantém calmo e diz de maneira educada que os problemas de Clover terão que esperar. Apesar de uma atitude agressiva pela parte de Clover, existe um enquadramento que guia a atitude de Jerry que deixa implícito que ela não o está agredindo ou o desafiando. Jerry, apoiado em uma estrutura hierárquica na empresa age de maneira rude com as garotas e não se importa com isso, nem com os problemas que elas levam a ele. Independentemente da natureza e grandeza dos problemas, o que Jerry faz no evento é se importar apenas com o problema que ele leva às garotas. Estabelecendo assim uma mensagem que é: ele é o chefe, ele manda. Dessa forma as heroínas são construídas sob o peso de um superior homem e suas vontades. O final do diálogo é marcado por Alex que também critica o modo como Jerry as leva até o helicóptero e também é ignorada pelo chefe.

Jerry então explica os detalhes da operação para as espiãs. Sua expressão não é mais serena e calma, agora ele se mostra sério e compenetrado. Sua postura sisuda e seu traje sério (Jerry usa um terno) contrasta com a postura descontraída das garotas que ficam sentadas curvadas, escoradas e usam roupas da moda.

[3:36 - 3:43]

SAM: E elas se conhecem?

JERRY: Pelo que nós sabemos, não.

SAM: O que será que todas elas têm em comum?

JERRY: É por isso que vocês, Super espiãs foram chamadas.

No diálogo acima Jerry responde de maneira irônica a pergunta de Sam, nesse momento sua expressão facial também é de desdém em relação a moça. Apesar de manter uma relação amigável com as garotas, inclusive sendo surpreendido às vezes por demonstrações de carinho por parte delas, Jerry reforça em inúmeras oportunidades a relação de poder determinada pela posição na empresa.

Ao fim do diálogo ele é interrompido por GLADIS que anuncia que existe uma tentativa de sequestro acontecendo naquele momento. Jerry diz às meninas que é hora de entrar em ação e Gladis distribui os apetrechos. O evento se encerra com Jerry desejando boa sorte para as garotas e elas pulando do helicóptero.

Alguns estudos apresentam que existe uma certa dependência de personagens masculino nas representações tradicionais de personagens femininas. Isto é, personagens femininas, de maneira geral, dependem de um figura masculina (THOMPSON; ZERBINOS, 1995; PEREA, 2015). Em *Três Espiãs Demais*, Jerry exerce essa função. O espião não só é dono da agência na qual as garotas trabalham mas também é quem têm a informação sobre as missões. É ele quem produz e empresta os apetrechos, é dono das mochilas a jato ;meio de transporte das garotas, dos comunicadores; meio de comunicação e entretenimento delas e da casa que elas moram em Malibu. Por mais que em alguns episódios elas consigam cumprir a missão sem o auxílio de Jerry ou até mesmo contra ele, de maneira geral, elas dependem dele e do aparato da WOOHP não só em suas vidas profissionais mas também na pessoal. Essa dependência pode enfraquecer um empoderamento das garotas pois as subordina a um homem. Dentro do desenho algumas posições de comando aparecem e essas posições são tradicionalmente representadas por ocupações específicas, como a de chefia ou direção de uma empresa. Dentre as ocupações de comando que aparecem na narrativa a que se destaca é a de Jerry enquanto diretor da WOOHP. O fato desse papel ser exercido por um homem pode ser entendido como o reflexo de uma tradicional vinculação da figura masculina com posições de comando e liderança, uma incorporação da cultura machista em que

vivemos como apresentada pelos dados da Grant Thornton²⁰ na introdução desse trabalho.

7.1.3 De zero a herói

O episódio começa no quarto de Erwing, um garoto magro que acredita que ser forte o fará ser respeitado. No Mali Café, lugar de trabalho de Sam, Alex e Clover, Sam e Clover começam uma disputa para serem eleitas a funcionária do mês e Alex é convidada por seu chefe para ir a um encontro.

Após um péssimo encontro, Alex é levada a WOOHP junto com Sam e Clover. No local, Jerry as conta sobre um “personagem” que estaria assustando as pessoas em *Beverly Hills* e as garotas vão atrás dele tendo como armas: um secador de cabelo ultra poderoso, uma corda super resistente enrolada em um ioiô, uma bigorna inflável e o um pote de tâmaras secas super grudentas. As garotas então são sopradas para fora da sala.

Chegando ao local, elas encontram o gigante Umongoman, tentam conversar com ele mas veem que não é possível. Após uma batalha difícil elas o amarram e confiscam o soro que o inimigo usava para ficar forte. De volta ao Mali Café, elas perdem o soro que é encontrado por Virgil, chefe das espãs. Usando do soro para tentar se aproximar de Alex, o rapaz cria vários acidentes para poder salvar a espã mas nada funciona.

No dia seguinte, elas são chamadas por Jerry e informadas de que Umongoman teria escapado. As espãs o encontram em *Rodeo Drive* e conseguem nocauteá-lo. Após isso, Virgil aparece e luta com as garotas, mas acaba preso por Alex. Jerry, ao chegar, promete que irá reverter os efeitos do soro e apagar a memória dos dois garotos. Com tudo de volta ao normal, Alex é eleita a funcionária do mês e aceita sair novamente para um encontro com Virgil.

Inicialmente é importante ressaltar o amadurecimento apresentado pelas garotas com a ida para a faculdade. Apesar de recorrentes, as conversas sobre moda e namoros não são mais exclusivas entre elas. No episódio descrito, Sam e

²⁰ Disponível em:

<http://www.grantthornton.com.br/insights/articles-and-publications/women-in-business-2017/>. Acesso em: 06.nov.2017

Clover passam todo o seu tempo livre conversando sobre como conseguir ser eleita a funcionária do mês. As meninas aparecem mais focadas nas missões e não caem em tantas armadilhas quanto antes.

O evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “Herói?”. Ele se inicia aos 5 minutos e 45 segundos do episódio e narra o primeiro encontro das espãs com o Umongoman, alter-ego de Erwing. O evento se encerra aos 8 minutos e 18 segundos com a saída de Sam, Alex e Clover do local.

O evento começa com as espãs sobrevoando o local onde Erwing destrói carros e o reconhecendo como Umongoman.

[5:50 - 6:22]

CLOVER: Hey! Aquele é o Umongoman com chute de Kung-fu. O inimigo mortal do Ariguts!

ALEX: Como é que você sabe disso? Eu nunca ouvi falar dele.

CLOVER: Meu sobrinho tem um desses mas o dele é só um bonequinho.

SAM: Melhor ver o que está acontecendo com a versão real dele. Vamos embora!

[As espãs voam até uma casa, atrás de Erwing]

CLOVER: Olá Umongoman. Importa-se de colocar o carro no chão por favor?

ERWING: Hahaha o Umongoman faz o que ele quer e assim que eu mostrar a todos como eu sou forte, todos vão me respeitar entenderam? Agora se manda!

No trecho do evento descrito acima, a atitude das meninas em relação ao malfeitor apresenta-se de maneira diferente. A atitude regular das espãs ao ver alguém sendo atacado é confrontar o agressor diretamente, verbal e também fisicamente. No trecho exaltado, as espãs, inicialmente, não confrontam Umongoman. Elas se aproximam e pedem de maneira educada para que ele solte o carro que segurava no ar. Importante ressaltar que dentro do carro existia uma pessoa, portanto era uma clara situação de agressão e risco para quem estava dentro do carro. Ainda assim, a reação das espãs foi serena e educada. É

entendido que essa atitude é um reflexo da percepção delas (e de Jerry) sobre o Umongoman.

Anteriormente, Jerry o chamou de personagem e quando Sam o perguntou se o chefe quis dizer “bandido super espalhador do mal” Jerry respondeu dizendo que “não exatamente” já que a pessoa em questão usava uma “roupa colante e capa vermelha”, traje comum a super-heróis. Ao chegar na cena, a primeira reação de Clover também é de identificá-lo como o super-herói Umongoman, ela ressalta que existe uma *action figure*, ou como ela chama, bonequinho, do herói. A partir desses sentidos previamente construídos sobre Erwing, as espiãs se aproximam dele e procedem uma abordagem muito mais respeitosa e não confrontativa. Esses sentidos prévios na leitura das espiãs superam outros sentidos como o fato dele estar jogando carros para o alto e colocando a vida de várias pessoas em risco. Isso mostra que para as espiãs, a construção de um herói é primordialmente visual, isso é, existe na leitura das garotas uma supervalorização da estética não só associada à beleza, moda e magreza como percebido em episódios anteriores, mas também associada a construções identitárias. Nesse primeiro momento, o que guia a ação das espiãs é a noção de que Erwing não é um malfeitor.

Elas se aproximam do garoto sorrindo e não aparecem em posição de batalha. É só após terem seu pedido negado por Erwing que elas começam a confrontá-lo. Essa mudança de atitude pode ser entendida como a mudança de um enquadramento. Através de uma leitura parcial, supervalorizando os signos visuais que a roupa de Erwing promove, as espiãs entendem que a situação não necessita de um confronto. Elas se dirigem de maneira educada a Erwing construindo a noção de que a situação é “um diálogo amigável”. No entanto, a resposta de Erwing e sua subsequente atitude de bater com o carro no chão mudam a leitura das espiãs sobre a situação. Elas então iniciam um confronto.

Clover fica irritada com a resposta do garoto pois ele foi sem educação em relação a seu pedido. Alex, a partir disso, toma a frente da batalha e joga nele a bigorna inflável. Ela acerta seu pé e o garoto grita de dor. Comemorando, Clover diz que ele nunca mais iria se meter com uma garota que teve um encontro ruim. Com isso, Erwing fica irritado e toma o resto do soro. Seus músculos começam a crescer e seus olhos ficam vermelhos. As garotas se assustam com o efeito do soro e Sam

comenta que se a parte maligna fosse retirada, um soro que faz os músculos crescerem seria uma grande descoberta. Seus devaneios são atravessados por Clover que diz que colocar o soro nos cafés seria uma ideia incrível. Após isso, Umongoman começa a jogar carros em Alex que chama a atenção das amigas distraídas.

Alex é a mais distraída entre as amigas. Essa característica é central na construção da personagem, no entanto, durante essa luta ela não só era a mais focada como também quem critica a distração das companheiras, papel costumeiramente interpretado por Sam. Nesse ponto, os comentários de Sam e Clover e os acontecimentos prévios da vida de Alex dão a entender que sua desilusão no encontro é o motivo causador desse comportamento.

Assim que Alex chama a atenção de suas amigas, Sam e Clover voltam a focar na batalha e se juntam com Alex para fazer um ataque a Erwing. Utilizando suas mochilas a jato as espiãs voam com os punhos cerrados em direção a Erwing que desvia do ataque voando. As espiãs ficam assustadas com o fato do inimigo poder voar e Alex toma a frente da batalha de novo. Ela vai em direção a Erwing e tenta golpeá-lo com um soco, ele, por sua vez, defende o soco com a palma da mão e machuca o punho de Alex. Clover é a segunda a atacar. Ela voa na direção do inimigo que a acerta com um golpe fazendo-a cair sobre uma palmeira. Sam, por fim, voa para as costas do inimigo e o atinge com vários socos. No entanto, Umongoman não parece sentir dor alguma com os golpes. Ele revida dando um peteleco no rosto de Sam que cai na copa de uma árvore. Umongoman é um inimigo fisicamente muito mais forte que as espiãs e Sam finalmente reconhece isso. Clover por fim lança o ioiô corda em Erwing, enrolando-o até ficar completamente preso. Após o inimigo cair no chão Sam recolhe o soro criado por Erwing.

A figura de Umongoman é interessante para uma análise pois ela carrega várias características tradicionalmente ligadas a super heróis. Além da roupa, já citada anteriormente, o fator físico de Umongoman também pode ser lido como uma característica cara a representações masculinas heróicas. Ser musculoso, grande e ter como principal recurso a super força é recorrente em inúmeros heróis masculinos. De maneira geral, heroínas tem seu desenho corporal tradicionalmente

mais sexualizado, valorizando menos uma praticidade atlética e mais uma hipersexualização para o olhar. Esse traço sexualizado somado a uma sexualização de relações na narrativa é o que Perea (2015) chama de *boobs and boyfriends*, característica que para a autora prejudica o empoderamento das personagens. Essa característica pode ser vista também em relação às roupas das heroínas que tradicionalmente são menores e mais apertadas, em várias representações as heroínas aparecem parcialmente nuas (JANSZ; MARTIS, 2007). Em contrapartida, o corpo apresentado por Umongoman e tradicional em outros heróis é um corpo disciplinado, chamado por Godfrey, Lilley e Brewis (2012) de corpo militar. Essa representação física funciona como exaltação do corpo masculino ao ligar a imagem à atuação de uma força avassaladora. Durante o episódio, Virgil é visto criando e parando um mini tornado e uma mini avalanche, demonstração física jamais exibida pelas garotas. De maneira geral, o confronto entre Umongoman e as três espiãs é também um confronto entre duas representações corpóreas utilizadas para construir figuras heróicas. Umongoman apresentando um corpo masculino militar e as espiãs apresentando corpos femininos menos hipersexualizados em relação a heroínas mais antigas. Nesse confronto as espiãs superam a força bruta ao utilizar tática, inteligência e habilidade com armas (iôô corda), construindo uma mensagem que desprivilegia a força bruta como principal recurso na construção heróica.

Assim que o Umongoman é derrotado Jerry liga para as espiãs e pergunta sobre o andamento da missão. Elas o informam que o “vilão” havia sido capturado e que lhe entregariam o “soro de marombeiro” pela manhã. Clover as lembra de que têm que voltar ao Mali Café para que ninguém desconfie de seu súbito desaparecimento e então as meninas saem voando.

O evento descrito acima pode ser entendido como uma contraposição de duas construções heróicas. Por mais que inicialmente as garotas enxerguem Umongoman como um herói por causa de suas roupas, sua atitude egoísta e ameaçadora o tira desse entendimento. Já as espiãs por mais que não se vistam como os tradicionais super-heróis ou como as tradicionais super-heroínas, podem ser entendidas como tal por que são altruístas e salvam pessoas. No mesmo episódio, após Virgil salvar Alex de um acidente que ele mesmo provocou, ela diz que a atitude foi heróica. Essa percepção muda após ela descobrir que ele a tinha

salvado para que ela saísse em um encontro com ele de novo. Mostrando que o heroísmo não está na ação, mas sim em sua motivação. Dessa forma o episódio e o evento descritos se tratam sobre a construção do herói/heroína. Eles contrastam diferentes construções heróicas e refletem sobre sua validação.

7.1.4 Totalmente acabado partes 1 e 2

O episódio começa mostrando Jerry na Inglaterra, na casa da mãe. Ele tenta usar uma máquina para reverter o “gene vilão” e tirar o mal de todo o mundo. Após fracassar, ele se descuida e deixa cair um pouco do soro com gene vilão na bebida de sua mãe. Enquanto isso, Sam, Alex e Clover brigam com Mandy por causa de uma vaga de estacionamento.

Enquanto Jerry recebe uma proposta de compra de WOOHP as espiãs aparecem desfilando pelo campus. Por onde elas passam as pessoas vão ficando boquiabertas, sorvetes vão derretendo e rapazes vão caindo apaixonados. Clover comenta que “não existe coisa mais satisfatória do que andar vestindo um modelito super sexy” e Sam rebate dizendo que “pensar na cara da Mandy quando ela descobrir onde as espiãs estacionaram seu carro” é mais satisfatório.

Jerry leva as garotas até sua sala para se despedir e dizer que vendeu a WOOHP para o Mr X, dono de uma agência que utiliza robôs no lugar de espiãs. Ele as deixa ir em uma última missão na qual elas testemunham o poder dos andróides de Mr X. Após o fim da missão, Jerry se despede das garotas. Sam, Alex e Clover começam a chorar e se despedem do chefe com um abraço em grupo. Elas devolvem seus comunicadores e mochilas a jato e Jerry as deixa ficar com suas roupas de espiã e com a cobertura em Malibu.

De volta a faculdade, elas surpreendem Mandy, que chutava o carro das garotas, e a veem cair no chão. Após perceber que tinha quebrado uma unha, Mandy desmaia e ao acordar resolve ser amiga das espiãs. Ela paga as compras que as garotas fazem em uma loja de sapatos mas na saída da loja Clover é roubada.

Ao perseguir o bandido, elas percebem a presença de um dos robôs de Mr X e deixam a perseguição para o andróide, que deixa o ladrão escapar. Após isso, as

garotas percebem um tumulto a frente e conferem se tratar de uma onda de crimes. Assustadas, elas se questionam sobre a presença dos robôs e logo se veem obrigadas a fugir do local. Chegando em casa elas ligam para Jerry, que é sequestrado pelos robôs durante a ligação. Pelo telefone, as garotas só conseguem ouvir os gritos de socorro de Jerry, sem saber o que ou quem o tinha atacado. A primeira parte do episódio final acaba assim.

A segunda parte começa com Sam, Alex e Clover de carro atravessando *Beverly Hills* que está destruída. Elas dirigem até *Niagara Falls* e invadem a casa de Jerry, procurando por evidências. As espãs são seguidas por Mandy, que após um embate no local acaba sendo sequestrada por um dos robôs malignos. Com dificuldades para derrotar o robô, as garotas o deixam fugir com Mandy e os seguem até a Inglaterra. Em solo britânico, elas encontram por acaso a casa da mãe de Jerry e ao invadi-la descobrem Jerry, Mandy e agentes da WOOHP presos. As espãs então liberam os reféns e tentam fugir da casa mas ao chegar na sala dão de cara com a Sra Lewis.

Ela revela a eles seu plano e os deixa presos por um robô. Enquanto esse as esmaga, as espãs conseguem usar o dispositivo de reversão do gene maligno para livrar da maldade todas as pessoas do mundo. Infelizmente, o dispositivo não funciona para robôs.

A Sra Lewis retorna ao local e salva os espões, no entanto, ainda faltavam robôs a serem destruídos. Ela então, dá aos agentes algumas mochilas a jato e assim eles conseguem chegar até Londres, onde enfrentam e destroem os últimos robôs.

Após derrotar os robôs, as garotas voltam a casa da Sra Lewis para se despedir de Jerry e acabam retomando a rivalidade com Mandy. Elas encerram a série indo em direção ao pôr do sol, juntas, em um carro e se despedem do ex chefe dizendo “Até a próxima missão!”.

O primeiro evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “O desfile das espãs”. Ele se inicia aos 3 minutos e 24 segundos da primeira parte do episódio e narra o desfile das espãs pelo campus com suas roupas novas. O evento se encerra aos 4 minutos e 20 segundos com as garotas sendo levadas à WOOHP.

O evento começa mostrando o campus cheio de pessoas e foca em um rapaz que conversa com uma garota, se gabando sobre ser o melhor. Logo após dizer isso, algo chama sua atenção e ele se vira para olhar. Seus olhos focam Clover, Alex e Sam que vêm caminhando. Na visão do rapaz elas estão reluzentes e em câmera lenta. Ao mostrar os dois que estavam conversando novamente é possível reparar que o rapaz aparece boquiaberto e tem corações no lugar dos olhos. Já a garota apresenta uma expressão sisuda, irritada.

As garotas continuam caminhando e alguns detalhes de suas roupas são mostrados. Outras pessoas aparecem boquiabertas e uma delas, que segura um sorvete, vê seu sorvete derreter rapidamente. As garotas então continuam andando e ao seu redor vão surgindo rapazes segurando flores e caindo boquiabertos. Nesse momento elas começam a conversar.

[3:47 - 4:13]

CLOVER: Ahh! Não posso pensar numa coisa mais satisfatória do que andar vestindo um modelito super sexy.

SAM: Eu posso! Pensa aí como vai ficar a cara da Mandy quando ela descobrir aonde a gente estacionou.

[Risadas]

CLOVER: É isso aí! Enganar a Mandy é bem gratificante.

ALEX: Total, por que ela é a pessoa mais do mal que eu já conheci.

SAM: Você tem razão. Mesmo com todos os bandidos que enfrentamos, Mandy ainda ganha o prêmio da maior chata de todas.

CLOVER: E a pior parte é que a chata nunca vai mudar.

Após esse diálogo as garotas são interrompidas por um tremor de terra que abre um buraco ao seu redor e as puxa para dentro.

O começo do evento narrativo é bastante representativo do universo narrativo de três espiãs demais. Apesar das amigas serem secretamente espiãs, Sam, Alex e Clover são jovens garotas que gostam de fazer compras e usar as roupas adquiridas. Clover, no entanto, se mostra mais interessada nisso do que as amigas. É ela quem sempre convida Sam e Alex a ir às compras, nas cenas dentro do *The Groove* (shopping center da série) é a que mais aparece comprando e a que aparece levando mais itens para casa. Além do gosto por compras, o começo do

evento também foca em como elas impressionam os rapazes e isso também é recorrente na série.

Os relacionamentos amorosos são ponto chave da narrativa da série. Em vários episódios as garotas comprometem ou ameaçam comprometer o andamento da missão no intuito de impressionar ou sair com algum rapaz. No episódio *The dream teens* (2007), batizado no Brasil como 'O trio dos sonhos', os vilões da LAMOS criam andróides masculinos para seduzir as garotas e roubar suas energias. Apesar de estarem constantemente querendo ter a atenção de garotos, as espiãs nunca se mostram interessadas na atenção de outras garotas na escola. Fazer amizade com outras garotas ou até serem admiradas por elas nunca é cotado nas conversas e atitudes. Perea (2015) apresenta a presença de namorados e seios como característica da sexualização de personagens femininas em desenhos animados. Nesse aspecto, *Três Espiãs Demais* é uma série com representações sexualizadas, pois, para além da simples presença de namorados, a série apresenta a necessidade constante de Clover em estar com algum rapaz. A espiã por vezes tem como motivo de ação a busca por um namorado, no episódio 'De zero a herói' ela (juntamente com Sam) põe em risco a missão ao não entregar o soro de Erwing à WOOHP. Ela guarda o soro no intuito de vencer o concurso de funcionária do mês para ter uma foto sua em um pôster exposta no campus, com isso, segundo a própria, seria mais fácil arranjar um namorado. Para Perea (2015) a sexualização dessas personagens atrapalha em seu empoderamento, dessa forma, podemos fazer uma crítica à construção de Clover baseada em sua necessidade de ter um par romântico.

Pensar nos enquadramentos como uma espécie de sentido que orienta as interações favorece uma leitura focada nas personagens de Sam, Alex e Clover. Apesar de personalidades distintas, as três espiãs agem de maneira igual aos olhares, quedas e derretimentos que sua passagem provoca. Elas mantêm seu caminhar, com olhar tranquilo e um sorriso no rosto. Essa reação aliada ao diálogo futuro onde Clover se diz estar "satisfeita" mostra que elas gostaram da atenção recebida. Dessa forma as três contribuem ao mesmo tempo em que são afetadas pela construção de um enquadramento. "O que está acontecendo aqui?" é a pergunta a qual o enquadramento responde e nesse primeiro momento as garotas

estão “arrasando”. Elas atravessam o campus em silêncio, focadas em seu caminhar e são o foco da atenção de todos os alunos e alunas por onde passam. As espiãs, durante toda a série buscam essa construção de sentido. Elas combatem vilões, fazem manobras radicais, voam e tudo isso sem descuidar do visual. Para Três Espiãs Demais o foco não é só salvar as pessoas, mas “arrasar”.

De volta ao evento narrativo. As garotas começam a conversar assim que se afastam de outras pessoas. A frase proferida por Clover é: “Ahh! Não posso pensar numa coisa mais satisfatória do que andar vestindo um modelito super sexy.”. Nesse momento Clover não leva em consideração uma suposta satisfação ao fazer o bem ou a ajudar outras pessoas, nem mesmo outras satisfações pessoais. Uma afirmação pesada vindo de uma heroína, afinal, o altruísmo é uma característica tradicional dos heróis e heroínas. Além disso a frase ainda se aprofunda um pouco ao prestarmos atenção à escolha de palavras. Clover diz que não há nada mais satisfatório que “andar vestindo um modelito sexy”. A satisfação não está em vestir a roupa mas sim em ser vista com ela, em ser admirada, desejada. Essa leitura é corroborada pela cena anterior onde elas se satisfazem ao deixarem os homens caídos e apaixonados.

Para suavizar o peso da fala de Clover, Sam muda o tópico da conversa para outro tema recorrente na série. Os constantes conflitos entre elas e Mandy. A rivalidade protagonizada por Mandy e as espiãs aparece em vários episódios e se apresenta em vários deles como tema central da vida comum das garotas. De maneira geral a vida das garotas fora da WOOHP é uma vida regada de compras, namoros, estudos e intrigas com Mandy. Dessa forma, Sam atravessa o raciocínio de Clover e coloca que irritar a rival é ainda mais satisfatório do que ser admirada por todos na faculdade. A conversa continua, Alex coloca Mandy como a pessoa mais “do mal” que ela conhece e Sam completa dizendo que Mandy é a pessoa mais chata, mesmo em comparação a vários bandidos que elas encontraram durante seus anos como espiãs. A rivalidade com a garota é levada a sério nesse episódio pois durante seu desenvolvimento Mandy decide fazer as pazes com as espiãs. De todo modo, durante o diálogo Mandy se torna a figura central, representando o tamanho de sua importância para as garotas. O evento se encerra

com Clover afirmando que Mandy jamais mudaria, afirmação que será desmentida no desenrolar do episódio.

O segundo evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “As corajosas contra o robô”. Ele se inicia aos 2 minutos e 45 segundos da segunda parte e narra o confronto das espiãs com o robô maligno. O evento se encerra aos 4 minutos e 55 segundos com o robô indo embora da casa de Jerry.

O evento se inicia com o robô jogando frutas nas espiãs. Assustadas com o repentino ataque, as garotas se defendem e constatam que o robô não é só preguiçoso por deixar criminosos escaparem, ele é também mau, já que as atacava. É importante ressaltar que a esse momento as espiãs já conheciam o robô e seu poder destrutivo. Ainda assim, Alex tenta atacá-lo com a rede na caixa, que falha. Com isso, Clover se prontifica a atacar o robô com o laço derretedor, que também falha. Ao ver ambos os apetrechos falharem, Sam se assusta e acredita que Jerry realmente perdeu seu dom de espião. Intensificando seu ataque, o andróide começa a tentar acertar as garotas com seus tentáculos de metal.

O robô vai deixando buracos pelo chão feitos em cada tentativa mal sucedida de acertar as espiãs. Vendo a cena de dentro da casa, Mandy se irrita e confronta verbalmente o robô. A garota sai da casa e, apontando o dedo para o robô, diz: “Ei! Não se atreva a mexer com minhas melhores amigas!”. O robô então, declara Mandy sua inimiga e a agarra. Ao ver Mandy esperneando enquanto é segurada pelo andróide, Clover se comove, a chama de amiga e ordena ao robô que a solte. Nesse momento, o andróide consegue usar seu tentáculos para prender Clover que é salva por Sam logo depois. Vendo que o inimigo era forte demais para elas, Alex convoca as amigas a uma retirada. Clover reluta em deixar Mandy para trás mas Sam a convence a fugir e voltar depois para buscar a ex-rival.

As espiãs fogem para dentro da casa de Jerry e trancam Mandy e o robô do lado de fora. Assustada, Clover diz às amigas que estão em um beco sem saída, no entanto, Sam bola um plano para enganar o robô. Ela grita para as garotas que pulem pelo buraco da parede e se esconde, junto com Alex e Clover, em um sofá. O robô cai no truque e atravessa o buraco na parede atrás delas. Ao passar pelo buraco, o andróide dá às garotas a impressão de que um robô semelhante teria feito

o buraco. Elas então, sorrateiramente implantam um rastreador no robô que vai embora ao não conseguir encontrar as espiãs.

O evento descrito acima narra três atos heróicos. A atitude de Mandy ao confrontar o robô em defesa de suas novas amigas, a atitude de Clover ao confrontar o robô para salvar Mandy colocando sua própria vida em risco e a atitude de Sam em resgatar Clover quando essa foi capturada. As três situações são parecidas. Todas envolvem atitudes corajosas ao confrontar um inimigo claramente mais forte e aparelhado em prol de salvar alguém. A construção do enquadramento na interação é clara, isso é, o nível metacomunicativo se soma ao nível comunicativo e juntos eles constroem a mesma mensagem: Isso é um combate. Dessa forma, as três personagens protagonistas dos atos heróicos tomam a mesma atitude ao ver uma amiga subjugada pela força do inimigo. Elas o confrontam diretamente para salvar sua amiga.

A primeira na cena a enfrentar o robô para defender uma amiga é Mandy. A garota que não têm nenhum treinamento em combate, nem auxílio tecnológico, confronta verbalmente o robô na intenção de fazer com que ele deixe suas novas amigas em paz. A atitude de Mandy foi imprudente e colocou a própria em risco pois ao se expôr ela foi capturada pelo robô. No entanto envolve uma boa dose de altruísmo, característica raramente demonstrada por Mandy durante a série.

A segunda a confrontar o robô é Clover. Ao ver Mandy presa ela, que antes apenas se esquivava dos ataques do robô, se posiciona de frente para o inimigo e ordena a ele que solte sua nova amiga. Novamente o robô se aproveita do momento e captura Clover. É importante ressaltar aqui que a rivalidade entre as espiãs e Mandy sempre foi centrada em uma disputa pessoal de Mandy e Clover. Nesse momento a espiã se descuidar para tentar salvá-la também demonstra um grande altruísmo e uma superação dos rancores passados. De certa forma, a cena ressalta a ideia de uma sororidade e da importância de mulheres se ajudarem. Como já dito anteriormente, existe uma tradicionalidade na presença da figura masculina em um salvamento (ENGLAND; DESCARTES; COLLIER-MEEK, 2011). Dessa forma, a narrativa cria um rompimento de expectativa ao promover um resgate protagonizado por mulheres. Nenhum homem salvaria as espiãs, nem mesmo Mandy. Naquela situação elas tinham que superar suas rivalidades e se ajudar e é o que acontece.

Por fim, Sam salva Clover dos braços do robô. Diferentemente das duas amigas, Sam não confronta verbalmente o inimigo. Ela corre em sua direção e tira Clover de seus braços. Dessa forma Sam se expôs mas não abriu sua guarda para que o robô a pudesse surpreender. Ancorado nisso, é possível dizer que quando a vida de algum amigo está em perigo as espiãs não medem esforços para salvá-la, agindo de forma a, até mesmo, colocar suas próprias vidas em risco.

Todo o evento narrativo acontece em Niagara Falls, no Canadá, onde Jerry mora. Essa localização ressalta uma característica importante para a narrativa do desenho. Em *Três Espiãs Demais*, a localização e o ambiente são sentidos privilegiados. Durante a narrativa, a mudança de um ambiente para o outro vem acompanhada de uma inscrição na tela com o nome do lugar. É um recurso feito para ambientar os acontecimentos, no entanto, a escolha dos lugares se dá de maneira a colaborar para a rede semântica de sentidos da série. Dessa forma, os lugares onde a narrativa acontece são lugares famosos, centros importantes de moda e compra, praias badaladas e pontos turísticos. Se destacam a cidade de *Beverly Hills*, o quarteirão de *Rodeo Drive* e a praia de *Malibu*. *Beverly Hills* é onde as garotas moram e estudam quando estão no colégio, a cidade é famosa por ser lar de luxuosas mansões e morada de várias celebridades. *Rodeo Drive* é talvez o quarteirão mais importante da cidade, é um centro comercial e abriga grandes lojas de grife. Por fim, *Malibu* é a cidade onde as garotas vão estudar e morar quando na faculdade. A cidade é famosa por suas praias de areia quente, pelo comportamento do mar, que é propício a prática do surf e por ser morada de inúmeras celebridades.

Esse é o episódio final da quinta temporada e marca o final da primeira narrativa da série. Ao final do episódio as garotas conseguem, com a ajuda de Jerry, eliminar o mal de todo o mundo e salvar o planeta dos robôs malignos. Após a resolução de todos os problemas profissionais e a retomada da rivalidade com Mandy, as garotas se despedem de Jerry e caminham rumo a sua nova vida como garotas normais. Pode-se entender que esse desfecho corresponde ao enquadramento de “final feliz”, recorrente em narrativas do tipo. Desse modo, a série é transgressora pois, apesar de dar grande ênfase nos relacionamentos afetivos das espiãs, constrói o “final feliz” sem a presença de um pareamento de personagens em casais heterossexuais.

7.2 Dragon Ball Z

7.2.1 O guerreiro que luta pela justiça, o Grande Saiyaman.

O episódio começa recapitulando os acontecimentos do episódio anterior, primeiro da saga Boo. No qual somos apresentados a Gohan, um adolescente com super poderes que vai à escola pela primeira vez. Ele ajuda a capturar assaltantes de banco e na escola faz amizade com duas garotas, Videl e Erasa.

Para evitar que sua identidade seja descoberta enquanto luta contra o crime, Gohan consegue um traje de herói com Bulma. O garoto adora sua roupa nova, no entanto Trunks a acha ridícula. Ele volta para casa voando com seu novo disfarce, mas para no meio do caminho para dar uma bronca em um motorista que dirige imprudentemente. Ele assusta os passageiros do carro com sua força e eles acatam a ordem de serem mais cuidadosos no trânsito.

Em casa, sua mãe, Chichi, se assusta com a roupa e a acha infantil, por outro lado seu irmão mais novo, Goten gosta do uniforme. O narrador apresenta Goten e relembra que Goku, pai dos garotos, está morto. No dia seguinte, na escola, Gohan ouve boatos sobre seu alter ego e quase deixa que descubram que ele é o Grande Saiyaman.

Durante uma aula, Videl é convocada pela polícia a ajudar em um sequestro de ônibus com reféns. Gohan preocupado com a garota vai atrás dela vestido como Saiyaman. Ele acredita que é perigoso para uma garota com os mesmos poderes que Mr Satan se envolver em perigos.

Na cena do crime, três criminosos fogem da polícia com o ônibus roubado cheio de idosos. Videl consegue invadir o ônibus e nocautear os sequestradores, mas se distrai e deixa que o ônibus caia de um barranco. Nesse momento, Gohan voa até o ônibus, o segura e o coloca no chão sem machucar ninguém. Ele se apresenta para ela como Grande Saiyaman e faz uma dança de apresentação que a garota acha ridícula. Por fim ele a chama por seu nome e depois vai embora.

O primeiro evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “Nasce um herói”. Ele se inicia aos 6 minutos e 20 segundos e narra a primeira atitude de

Gohan como Grande Saiyaman. O evento se encerra aos 9 minutos com o carro indo embora.

O evento começa mostrando Gohan, com seu novo disfarce, sobrevoando a cidade. Ao olhar para baixo ele percebe que um carro atravessa as ruas em alta velocidade e invadindo a contra mão. Vendo a cena, Gohan se sente na obrigação de descer e resolver a situação. Durante sua descida, é possível ver dois homens dentro do carro gritando com os outros motoristas. Gohan, apesar de já vestindo seu disfarce grita "Transmutação!". Ele então pousa na frente do carro forçando o motorista a frear bruscamente. Irritados, o motorista e o passageiro do carro gritam com o rapaz, que os responde dizendo que é proibido dirigir daquela maneira imprudente e que eles deveriam prometer a ele que tomariam mais cuidado. Nesse momento o tom de voz de Gohan é firme. Sua postura é ereta e ele aponta o dedo na direção dos homens. Dessa forma, Gohan não soa como um conselheiro, ou alguém que faz um pedido, ele dá uma ordem aos homens. Gohan parece irritado e a situação toma tonalidades intensas.

A atuação agressiva e impositiva do rapaz remete a representações masculinas mais tradicionais. O trabalho de England, Descartes e Collier-Meek (2015) apresenta um recorte temporal extenso de objetos midiáticos produzidos para o público infantil e conclui que não existe uma mudança linear nas representações masculinas analisadas. De maneira geral, as representações analisadas pelas pesquisadoras variam ao longo do tempo mas não apresentando uma linearidade. Ainda assim é possível reconhecer que algumas construções aparecem mais frequentemente em representações mais tradicionais. As representações analisadas pelas pesquisadoras podem ser comparadas com as representações fornecidas por *Dragon Ball Z* pois ambas performam atitudes heróicas. A construção inicial do Grande Saiyaman é mais colada a representações tradicionais pois ele é assertivo, decidido e se impõe sobre os outros. Além disso, ele age sem aval institucional algum, ninguém pede sua ajuda, ele só usa de seu poder para fazer valer seus princípios de moralidade.

A leitura das mensagens metacomunicativas construídas na interação com Gohan guia os homens a perguntarem por que Gohan estava vestido como um palhaço, saírem do carro e o confrontarem. A atitude confrontativa dos homens que

descem do carro perguntando quem ele era, faz com que Gohan mude sua abordagem. De uma postura firme, tom de voz alto e postura ereta, Gohan passa a falar mais baixo, de cabeça inclinada para baixo e leva a mão ao queixo, de maneira a mostrar que está pensando. Também é possível ouvir o garoto se questionar sobre sua identidade. Nesse momento, os dois homens interrompem sua caminhada em direção a Gohan e conversam entre si também em um tom mais baixo. Dessa forma, é possível dizer que o confronto que parecia iminente a alguns segundos se dissipou. A postura de Gohan não era mais confrontativa e nem a reação dos homens era violenta, com isso é interessante pensar num deslocamento do enquadramento.

Gohan então pensa num nome e se inicia o seguinte diálogo:

[7:35 - 4:13]

GOHAN: Ah, é isso aí!

[Gohan começa a fazer poses]

GOHAN: Eu sou um guerreiro valente, que vai amar a justiça! Sou o Grande Saiyaman, preparem-se!

MOTORISTA: O que? o Grande Saiyaman?

PASSAGEIRO: Hã?

[Motorista e passageiro se olham e começam a gargalhar]

MOTORISTA: Esse cara... esse cara é cretino, olha só... olha.

PASSAGEIRO: Esse cara é um cretino, vamos dar a ele o que ele merece agora.

Após ser ridicularizado pelos homens, Gohan fica extremamente irritado e grita para que não tirem sarro da cara dele. Enquanto grita, Gohan pisa forte no chão duas vezes, fazendo abrir um buraco sob seus pés e rachaduras no asfalto. As rachaduras se alastram sob os homens e fazem um buraco embaixo de seu carro, engolindo uma das rodas. Então, o Grande Saiyaman é mostrado com os punhos cerrados enquanto grita que deu muito trabalho pensar nesse nome. Assustados, os homens dizem que seu nome realmente é muito bonito e prometem dirigir com cuidado. Gohan muda sua fisionomia para um leve sorriso e tira o carro do buraco, deixando os homens ainda mais assustados. Ao ir embora o passageiro agradece

por Saiyaman tê-los deixado ir e diz ao motorista que é melhor dirigir com muito cuidado.

O evento narrado acima mostra a criação do nome Saiyaman e a primeira atitude do “guerreiro da justiça”. Gohan, inicialmente interrompe seu caminho para casa e abandona sua competição de velocidade com a nuvem voadora para parar o motorista que dirigia perigosamente. No entanto, sua atitude de descer no meio da rua e na frente do carro foi igualmente perigosa. Ele escolhe uma abordagem confrontativa mas que não revelava seus poderes. Dessa forma, Gohan mostra acreditar que seu uniforme e tom imperativo seriam suficientes para causar uma reflexão moral no motorista. Ao ser confrontado pelos passageiros do carro, Gohan recua em sua postura e procura se apresentar. Para isso ele faz algumas poses, parecidas com uma dança, numa referência ao gênero televisivo conhecido como *Super Sentai*²¹. Essas poses, a frase que ele usa para se introduzir e o grito de transmutação mostram a idéia estética que Gohan tem de um herói. Além disso a atitude irritada dele em relação à chacota recebida mostra que para ele a figura heróica merece respeito. Com isso, gohan constrói um herói, O Grande Saiyaman, que se mostra vaidoso e forte. O Grande Saiyaman usa de força bruta para fazer o que acredita ser certo e se irrita quando não é levado a sério, dessa forma, suas ações são inteiramente guiadas pelo senso de moralidade de Gohan.

O segundo evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “Videl salva os idosos mas é salva por Gohan”. Ele se inicia aos 17 minutos e 38 segundos e narra o salvamento dos idosos que foram sequestrados em um ônibus. O evento se encerra aos 20 minutos e 25 segundos com Gohan indo embora.

O evento começa com Videl pulando de seu “helicóptero” em cima do ônibus. Assim que ela aterrissa sobre o veículo, Gohan, que a observava, diz: “ela não é nada mal”. Videl corre em direção à frente do veículo mas é parada por uma rajada de tiros disparada por um dos sequestradores. Ela foge dos tiros até as balas acabarem e então, entra por uma janela lateral e acerta um chute no atirador, que

²¹ Super Sentai é um gênero televisivo que tem origem nos tokusatus japoneses. O nome significa, em tradução livre, Super esquadrão de combate e se trata de filmes ou séries, de narrativa heróica que envolvam um grupo de guerreiros poderosos que, fantasiados, lutam contra monstros. No Brasil o gênero fez sucesso com a franquia *Power Rangers*, uma adaptação americana da série *Zyuranger* de 1992.

cai perto do motorista. É importante ressaltar que Videl é uma humana comum com habilidades marciais, diferentemente de Gohan e dos outros guerreiros Z, ela não tem um grande poder físico ou de regeneração e um tiro pode até mesmo matá-la. Levando isso em consideração, a atuação de Videl é, até o momento, providencial. Ela não abre espaço para falhas e age conscientemente. Dessa forma, Videl se configura como uma heroína que rompe com padrões e apresenta uma representação mais transgressora do ser mulher. Essa transgressão se apresenta na construção de uma personalidade com mais características ligadas ao universo masculino. Videl não se encaixa em uma construção de feminilidade tríplica, no entanto, se aproxima de maneira moderada de uma representação *Brawl* (PEREA, 2015). Ela é destemida, lutadora, não gosta muito de conversas sentimentais e, até certo ponto, nega interesses afetivos. De maneira geral, Videl é uma heroína independente e que conquistou o respeito da população de Satan City. Ela é chamada pela polícia para resolver casos complicados e não deixa sua vida pessoal interferir em seu trabalho.

Uma vez dentro do ônibus, Videl não dá tempo de reação aos sequestradores. Assim que o primeiro deles cai, ela pula em cima dele e entra em luta corporal contra os dois que não estão dirigindo o ônibus. Durante a luta duas idosas aparecem “torcendo”, uma para que Videl acerte os sequestradores e outra para que eles não se rendam. O terceiro sequestrador, que está dirigindo o ônibus, recebe um soco de Videl e desmaia sobre o volante. Ela então consegue nocautear os outros dois sequestradores e os idosos comemoram. Uma senhora a pede para posar para uma foto e Videl, apesar de tímida, oferece um sorriso para a senhora. Distraída, ela não percebe que o ônibus caminha para um precipício até que um senhor a alerta. O ônibus inicia sua queda e enquanto todos gritam desesperados, Videl aparece encolhida, tapando os olhos. De repente, o ônibus reduz sua velocidade e para de cair. Videl ainda fica um tempo tapando os olhos até que percebe que o veículo não cai mais. Ela corre até a janela e percebe que o Grande Saiyaman segura o ônibus no ar. Videl dá um sorriso e todos os passageiros comemoram. Uma vez no chão, a garota pergunta quem era seu salvador e Gohan faz várias poses e diz: “Eu jamais... jamais perdoarei os que trabalham para o mal, eu luto pela justiça, sou o grande Saiyaman!”. Após fazer sua apresentação, é

possível ouvir o pensamento de Gohan que crê ter impressionado a todos. Videl, no entanto, pensa que a apresentação foi ridícula. Por fim, Gohan se despede e sai em um voo.

Diferentemente do Grande Saiyaman, Videl não apresenta muita vaidade. Ela não dedica tempo a discursos ou lições de moral, de maneira geral, ela não dialoga com os criminosos. A heroína entra e nocauteia os sequestradores. Apesar de lutar durante um determinado tempo com os criminosos a atitude de Videl é confiante e não denota um confronto de iguais. Videl não dá oportunidade de reação aos inimigos, de certo modo, ela faz valer sua habilidade marcial e não se preocupa em ensinar uma lição.

Na interação estabelecida entre Videl e Gohan, inicialmente o garoto apenas a observa dado um certo afastamento espacial. Gohan analisa e avalia o desempenho de Videl, criando um sentimento de superioridade. Gohan assiste Videl saltar de sua aeronave e pousar tranquilamente sobre o ônibus e a avalia como “nada mal. Após Videl se distrair e deixar que o ônibus caia no precipício, Gohan entra em ação e salva todos no veículo. Videl é apresentada como forte e destemida, no entanto, quando o ônibus começa a cair ela desiste e se recolhe. Isso acontece pela supervalorização da força física criada pelo desenho. Apesar de exímia lutadora, Videl não têm a força de um Saiyajin e não consegue competir com um nesse quesito. De maneira geral Dragon Ball Z apresenta mulheres fortes, guerreiras e decididas, no entanto nenhuma delas é comparável aos protagonistas em questão de força. Videl é extremamente disciplinada, rigorosa com seu trabalho e tem uma atuação impecável, no entanto, no evento ela se descuida por um instante e precisa ser salva por Gohan. De certo modo, levando em consideração a construção da personalidade de Videl, sua atuação e a facilidade com que ela poderia resolver a situação (bastava que após nocautear os sequestradores ela tivesse parado o ônibus), é entendido que existe um favorecimento narrativo ao heroísmo de Gohan. O erro cometido por Videl é crasso e não se conecta com sua atuação na cena anterior. O evento que vinha construindo uma narrativa de heroísmo feminino interessante e inovador, se encerra com a mesma construção tradicional do salvamento da garota pelo herói.

No evento descrito, Gohan só vai atrás de Videl por não acreditar em seu potencial, por ser mulher e humana. Ele então a segue até o ônibus sequestrado e espera por um determinado momento para finalmente salvá-la. A ideia construída é: Videl é forte, mas não é suficiente.

7.2.2 Tenha cuidado Grande Saiyaman.

O episódio começa recapitulando a volta de Goku à Terra para o torneio de artes marciais e seu primeiro encontro com Goten. Na entrada do torneio, Videl é parada por Sharpner, que carrega flores, no entanto ela deixa o rapaz falando sozinho e vai atrás de Gohan. Ao encontrar o Saiyajin eles sobrevoam o local do torneio e pousam em um telhado. No local, eles são importunados por Sharpner que fica com ciúmes da amizade de Videl com o guerreiro mascarado. Irritado, o garoto passa o resto do episódio tentando revelar a verdadeira identidade do Grande Saiyaman.

Enquanto isso, Goku se assusta ao saber que Kuririn e 18 haviam se casado e tinham uma filha. Ele também tenta dar uma entrevista mas é impedido por Piccolo que explode todas as câmeras no local. Os organizadores do evento anunciam que apesar de inúmeros inscritos apenas 16 teriam a chance de lutar, e para decidir quais seriam os 16 participantes classificados, cada um dos inscritos daria um golpe em uma máquina que iria medir a força do participante. Satan é o primeiro e marca 137 pontos de força. De um a um, os lutadores vão se encaminhando à máquina e sendo classificados. Dentre os guerreiros Z, 18 é a primeira a golpear a máquina. Ao ser anunciada, é possível ver dois lutadores comentando sobre o quanto ela é bonita e um deles diz que gostaria de lutar com ela. Chegando na máquina ela marca 774 pontos, com isso todos ficam chocados. Os organizadores acreditam que a máquina está quebrada e pedem para que ela golpeie de novo, dessa vez usando menos força, a mulher marca 203 pontos. Os guerreiros Z vão se classificando batendo o mais fraco possível na máquina, no entanto, na vez de Vegeta, o Saiyajin bate tão forte que explode a máquina em vários pedaços, todos ficam assustados e assim o episódio acaba.

O primeiro evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “Videl deixa Sharpner com ciúmes”. Ele se inicia aos 5 minutos e 25 segundos e narra o diálogo de Videl, Sharpner e Gohan no telhado. O evento se encerra aos 6 minutos e 39 segundos com Gohan e Videl indo embora.

O evento se inicia com a chegada de Sharpner ao telhado onde estavam Videl e Gohan, vestido como Grande Saiyaman. Assim que o rapaz chega e chama por Videl, Gohan pede licença e tenta ir embora. No entanto, ele é parado por Sharpner que segura sua capa e pergunta quem é ele. Nesse momento, podemos ver que Gohan fica constrangido, ele teme que Sharpner descubra sua identidade. A partir desse momento, Videl toma a frente do diálogo e responde todas as perguntas feitas a Gohan.

[5:35 - 6:38]

SHARPNER: Espera! Quem é você?

VIDEL: Ele é o Grande Saiyaman.

SHARPNER: Esse cara? Vejo que são grandes amigos

VIDEL: Isso mesmo, por que ele me ajuda a acabar com todos os bandidos que ameaçam a cidade. Não é verdade Grande Saiyaman?

GOHAN: É isso... é isso mesmo.

SHARPNER: Quem é você? Confesse agora mesmo!

VIDEL: A identidade dele é desconhecida e pra ser sincera, nem eu mesma sei. Não é verdade Grande Saiyaman?

GOHAN: É, é.

[Sharpner muda sua voz para imitar Videl]

SHARPNER: Não é verdade Grande Saiyaman?

[Sharpner volta a sua voz normal]

SHARPNER: Que ridícula!

VIDEL: Ah, você ficou com ciúmes por que me viu com ele Sharpner?

SHARPNER: Não! Não é verdade.

[O sistema de som da arena anuncia que o torneio está prestes a começar]

VIDEL: Grande Saiyaman, a gente tem que ir depressa.

[Videl segura a mão de Gohan]

GOHAN: O quê? Ah senhorita Videl mas... não isso não, por favor. Eu tenho muita vergonha.

O diálogo descrito acima nos ajuda a entender um pouco a personalidade de Gohan e Videl. O jovem Saiyajin é um garoto tímido que apesar de gostar de Videl, não se sente confortável demonstrando isso publicamente. Além disso, ele também não parece ter muito interesse em se envolver nos problemas de Videl e Sharpner. Assim que o rapaz chega, Gohan se afasta e tenta ir embora. Ele também não responde à provocação de Sharpner que segura sua capa e o impede de sair. A reação de Gohan não é de confrontar o garoto apesar de sua atitude ter sido de certa forma agressiva e provocativa. Gohan restringe sua agressividade e irritação à criminosos e pessoas que fogem ao seu senso de moralidade.

Videl, por outro lado, se mostra segura e se aproveita do ciúmes de Sharpner para irritar o garoto. É Videl quem se irrita com a atitude de Sharpner em segurar a capa de Gohan. É a garota também que o confronta e responde suas perguntas. De início, Videl aparenta estar irritada com a atitude de Sharpner. No entanto, ela muda sua expressão e tom de voz assim que esse a questiona sobre sua amizade com o Saiyaman. Ela troca a expressão fechada com as sobrancelhas arqueadas por um sorriso com uma piscada ao final. Seu tom de voz também se altera. De certo modo, Videl para de confrontar Sharpner de maneira direta e começa a exaltar Gohan, deixando o garoto enciumado. Por fim, Videl segura a mão de Gohan, por mais que esse fique constrangido. De maneira geral, Videl contribui para um enquadramento competitivo entre os rapazes. Por mais que Gohan não esteja interessado em participar de uma disputa, Sharpner e Videl o colocam nesse lugar, Sharpner ao segurá-lo e Videl ao responder as provocações pelo rapaz. O interesse romântico e a competição por um parceiro se coloca como cara à adolescência. De maneira geral, em *Dragon Ball Z*, personagens adultos configuram pares românticos mas sua conquista e a construção do romance não é apresentada durante a narrativa.

O segundo evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “18 é assediada”. Ele se inicia aos 18 minutos e 32 segundos e narra a classificação de 18 para as lutas do torneio. O evento se encerra aos 19 minutos e 27 segundos com a segunda nota de 18 no telão.

O evento começa com um dos organizadores do torneio chamando o número de inscrição de 18. Ao vê-la caminhando em direção ao organizador, dois lutadores que aguardam sua vez comentam sobre a mulher.

[18:34 - 18:46]

LUTADOR 1: Veja, é uma mulher e não é nada feia. Ela é linda.

LUTADOR 2: Como eu gostaria de lutar com ela.

KURIRIN: 18 não bata com muita força por que pode quebrar a máquina.

18: É, eu já sei.

Ao fim do diálogo, 18 acerta a máquina com certo desdém e marca 774 pontos, uma pontuação quase seis vezes maior que a de Mr Satan. A pontuação deixa todos assustados, inclusive os dois lutadores que comentavam sobre sua beleza anteriormente.

18 não ouve os comentários que são feitos pelos homens e nem mesmo tenta responder a eles acertando a máquina com força. Na verdade, ela atinge o medidor de força o mais fracamente possível. Nesse momento narrado, não existe uma interação entre os lutadores e 18. Os únicos cientes do comentário feito pelos homens são os dois e os interlocutores. Ao se assustarem com o tamanho do poder de 18 os homens ajudam a configurar uma mensagem que é: Não se julga um livro pela capa. Ao verem a mulher caminhando até a máquina, os dois homens exaltam o fato de ela ser mulher e ser bonita. Ao dizer que gostaria de lutar com ela o segundo lutador ainda constrói a ideia de que por ser mulher e bonita ela provavelmente será fraca. Isso pode ser entendido como uma tentativa de retratar o machismo presente na sociedade. 18 é apresentada como uma mulher forte, durona e que não recua. Em uma saga anterior ela foi uma das principais inimigas dos guerreiros Z. No entanto, de todos os personagens que vão medir sua força no torneio ela é a única julgada pela aparência.

18 assusta a todos com sua pontuação, no entanto, o organizador do evento não acredita na força da mulher e pede para que ela espere um pouco pois a máquina parecia ter emperrado. Nesse momento, Kuririn a repreende por ter usado tanta força. A mulher o pede para não falar asneiras e diz que foi trabalhoso abaixar

tanto sua força. Por fim, o organizador diz a 18 que a máquina parece estar arrumada e pede à mulher para que golpeie de novo. Em sua segunda tentativa, 18 se esforça mais para bater mais fraco e marca 203 pontos, deixando o organizador ainda assustado.

O evento narrado acima mostra as dificuldades que uma mulher enfrenta para ser respeitada no mundo da luta. De certa forma, ao mostrar que a desconfiança na marcação da máquina acontece quando uma mulher recebe uma nota alta, o desenho aponta que existe uma quebra de expectativa. Reconhece-se que a mulher é vista como mais frágil e que personagens como 18 são subversões de sentidos frequentemente veiculados nas sociedades.

Apesar de ser apresentada como uma personagem extremamente forte, segura e independente, 18 se diferencia de personagens como Piccolo e Vegeta, que eram inimigos e se tornam amigos de Goku, por não participar das lutas pela salvação da Terra durante *Dragon Ball Z*. 18 é casada com Kuririn e juntos eles têm uma filha, Marron. 18 é apresentada como sendo extremamente mais forte que seu marido, no entanto, é ele quem vai com os guerreiros Z lutar contra Majin Boo e Babidi. A mulher não se envolve nas batalhas para cuidar de sua filha, assim como Bulma e Chichi. Dessa forma, temos na personagem uma representação de mulher forte e decidida mas ainda assim presa a determinadas “amarras” do patriarcado.

7.2.3 Vegeta luta por seus entes queridos.

O episódio se inicia mostrando os momentos mais marcantes da luta entre Majin Boo e Vegeta. As imagens mostram que, apesar de Vegeta estar gravemente ferido, ele não conseguiu causar nenhum ferimento em Majin boo, que sempre se regenera. Por fim, Boo prende Vegeta, o acerta vários golpes e o deixa no chão, desmaiado.

Ao ver Vegeta em tal situação, Trunks desobedece Piccolo, voa até seu pai e acerta um poderoso chute em Boo, que cai em um lugar afastado. Goten vai atrás de seu amigo e juntos os garotos reanimam Vegeta. Eles tentam convencê-lo a deixá-los lutar contra Majin Boo. Vegeta diz que eles não poderiam vencer, mesmo que lutassem juntos. Enquanto isso, Piccolo aproveita o momento para matar

Babidi, o criador de Majin Boo. Vegeta percebe que precisaria se sacrificar para derrotar o inimigo. Ele então, se despede de seu filho, pede para que ele cuide de sua mãe, dá nele um abraço (o primeiro entre pai e filho) e o acerta um golpe no pescoço, fazendo o garoto desmaiar. Goten tem o mesmo destino do amigo. Piccolo vai até eles, diz a Vegeta que se ele morrer não irá para o mesmo lugar de Goku, pois tinha matado vários inocentes. Antes de Piccolo ir embora carregando as crianças, Vegeta o pede para que cuide de Trunks.

Nesse momento, Majin Boo retorna ao local da batalha. Vegeta o insulta e diz que descobriu como matá-lo, ele então vai liberando sua energia e diz adeus a Bulma, Trunks e Goku antes de se explodir. Nos céus é possível ver uma grande bola luminosa criada pela explosão. Ao mostrar Vegeta o narrador diz: “Podia se ver ao longe um grande resplendor onde havia desaparecido a figura de um grande guerreiro. Seu nome era Vegeta, o príncipe dos Saiyajins que foi extremamente orgulhoso”, encerrando assim o episódio.

O evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “O sacrifício de Vegeta”. Ele se inicia aos 9 minutos e 32 segundos e narra o diálogo de despedida entre Vegeta e Trunks e o sacrifício do príncipe dos Saiyajins. O evento se encerra ao fim do episódio aos 20 minutos e 43 segundos com a morte de Vegeta.

O evento se inicia quando Vegeta vê Majin Boo se levantando dos destroços e pede para Trunks cuidar de Bulma, sua mãe. O garoto parece estar confuso e olha para seu pai em busca de respostas. Nesse momento, a fisionomia de Vegeta muda. Ele que estampava um olhar distante e mantinha sua boca aberta, agora apresentava um leve sorriso e um olhar focado. A construção imagética do desenho reforça a importância de seu olhar ao promover um zoom no rosto do Saiyajin.

Vegeta vinha apanhando gravemente de Majin Boo e chegou a ser dado como morto por Babidi, era de se esperar que sua expressão fosse preocupada ou amedrontada. No entanto, apesar de nada ter mudado fisicamente nos dois combatentes, o Saiyajin apresenta um sorriso. Isso pode representar que Vegeta descobriu uma maneira de derrotar Boo.

Após o intervalo, Goku e Gohan aparecem caídos no chão, desacordados. De volta à Vegeta e Trunks, o garoto pergunta a seu pai porque ele precisaria cuidar de sua mãe.

[11:08 - 12:11]

TRUNKS : Do que você está falando papai? Por que eu tenho que cuidar da mamãe?

VEGETA: É melhor se refugiarem num lugar bem longe daqui... eu vou me encarregar pessoalmente de eliminar Majin Boo.

GOTEN: Mas, mas senhor!?

TRUNKS: Isso não, não quero, nós também vamos lutar. Se você lutar sozinho ele pode te matar, se nós lutarmos juntos conseguiremos. Não é verdade?

GOTEN: É sim!

TRUNKS: Nós somos muito fortes.

VEGETA: Não, é impossível não importa com quantos ele lute. O que importa são as técnicas de luta.

GOTEN: A gente não vai ter nenhum problema se os três lutarem juntos.

TRUNKS: Não seja pessimista, ainda podemos conseguir.

GOTEN: Isso mesmo. O senhor não precisa arcar com toda essa responsabilidade.

TRUNKS: É, é verdade.

GOTEN: É!

[Os meninos tapam suas bocas]

GOTEN: [Com a boca tapada] Desculpe.

Esse primeiro diálogo entre Vegeta, Trunks e Goten mostra que apesar dos garotos estarem esperançosos, Vegeta não acredita que juntos eles possam derrotar Majin Boo. O Saiyajin começa o diálogo já decidido sobre o que fazer, ele sabe que será necessário se sacrificar para vencer Boo e pede para que seu filho cuide de Bulma, sua esposa. Vegeta é apresentado como um personagem extremamente orgulhoso e que nunca aceita ajuda de outras pessoas, anteriormente, ele foi capaz de atacar Goku pelas costas para poder enfrentar Majin Boo sozinho. Dessa forma, os garotos se sentem desrespeitados com Vegeta ao tentar convencê-lo a aceitar sua ajuda. O Saiyajin carrega na consciência o peso de ter ajudado Majin Boo a renascer e com isso está disposto a fazer seu sacrifício. Goten e Trunks não percebem, mas o diálogo com Vegeta é um diálogo de despedida. Essa noção se fortalece com a continuação do diálogo.

[12:15 - 13:31]

VEGETA : Trunks, apesar de ser meu filho não tive a delicadeza de te abraçar nem quando você era um bebê. Deixe me abraçá-lo.

[Vegeta caminha até Trunks e o abraça]

TRUNKS: Pai mas... o que foi pai? Por que está fazendo isso? Fico com pena.

[Longo abraço entre Vegeta e Trunks]

VEGETA: Cuide-se bem, filho.

Após o abraço, Vegeta acerta um golpe no pescoço de Trunks fazendo o garoto cair desmaiado. Goten se irrita e começa a gritar com Vegeta perguntando-lhe o porquê de ter batido em seu filho. Vegeta então, acerta um golpe na barriga de Goten, também deixando-o caído no chão. Após isso, Piccolo vai até Vegeta que o pede para levar os garotos para longe e para cuidar de Trunks. Antes de ir embora, Piccolo pergunta a Vegeta se o Saiyajin iria morrer. Vegeta não o responde, no entanto, pergunta a Piccolo se caso ele morra poderá encontrar com Goku no outro mundo. O Namejuseijin o responde que não, pois ele tinha matado vários inocentes. Com isso seu corpo seria destruído e sua alma renasceria sem suas memórias. Piccolo se despede de Vegeta e foge do local carregando os dois garotos.

Nesse momento, fica claro o teor de despedida. Vegeta que começa em *Dragon Ball Z* como um vilão e depois se torna amigo dos guerreiros Z e defensor da Terra, sempre foi apresentado como uma pessoa ranzinza, pouco afetiva e que sorri pouco. Pouco antes na narrativa ele se deixou ser controlado por Babidi para que pudesse lutar contra Goku e acabou matando várias pessoas e ajudando Majin Boo a renascer. De maneira geral, Vegeta é apresentado como alguém egoísta cujo único interesse é superar Goku. No entanto, o evento e o diálogo descrito acima rompem com essa tradicional representação de Vegeta, o colocam como alguém altruísta, que se preocupa com os outros e capaz de amar. Vegeta está disposto a se sacrificar para derrotar Majin Boo, por mais que isso signifique que ele não terá mais a oportunidade de lutar com Goku ou de ver sua família.

A construção da masculinidade de Vegeta se aproxima da categorização de *no-homo boy* proposta por Perea (2015), isso é, ele apresenta uma certa aversão, um asco a coisas ligadas ao universo feminino. Vegeta se aproxima disso no ponto em que, além de representar apenas características tradicionalmente masculinas, ele apresenta um desdém pelos brincos que Goku traz a ele para fazer a fusão, acha ridícula a dança metamoru (dança utilizada para fundir duas pessoas) e considera um abraço em seu próprio filho uma “delicadeza”. De maneira geral, Vegeta não se permite divertir ou ter emoções que não sejam raiva.

Na continuidade do evento, Vegeta conta a Boo que descobriu como derrotá-lo. Ele começa a liberar sua energia e diz a Boo que vai transformá-lo em pó para que ele não volte a se reconstituir. Em seus pensamentos ele se despede de Bulma, Trunks e Goku e por fim, se explode. Enquanto a enorme esfera de poder cresce no horizonte, onde Vegeta se explodiu, o narrador diz a seguinte frase: “Podia se ver ao longe um grande resplendor onde havia desaparecido a figura de um grande guerreiro. Seu nome era Vegeta, o príncipe dos Saiyajins que foi extremamente orgulhoso”. O evento narrativo citado acima representa ao máximo a noção de herói apresentada por *Dragon Ball Z*. Vegeta se sacrifica para que o inimigo seja derrotado e não se importa com seu fim. Enquanto foge do lugar da luta, Piccolo é mostrado dizendo a Kuririn que pela primeira vez Vegeta lutava pelos outros. Dessa forma, não importa que alguns episódios antes Vegeta tenha matado inocentes, nem que tenha atingido Goku pelas costas, nesse momento ele é exaltado enquanto herói por ter se sacrificado pelo bem de todos. Por fim, a mensagem construída pela narrativa é a de redenção.

7.2.4 Goku é o homem mais forte do universo.

O episódio começa recapitulando os episódios anteriores. Nesses momentos podemos ver Goku preparando seu golpe supremo, a Genki Dama, com a energia enviada por seus amigos na Terra enquanto Vegeta enfrenta Majin Boo em sua forma final: Kid Boo. A Genki Dama fica mais forte quando Mr Satan pede a todas as pessoas na Terra para enviarem suas energias para Goku. Por fim, Goku pede a Vegeta que se afaste para que ele possa jogar a enorme esfera de poder em Boo.

Após uma extenuante batalha contra Kid Boo, Vegeta está exaurido e não consegue se mexer. Boo aproveita a hesitação e começa a acertar golpes em Goku, que não pode se mexer por causa da Genki Dama. Preocupado com os ataques e incapaz de se manter segurando a Genki Dama, Goku pede desculpas a Vegeta e quando vai atirar seu golpe é surpreendido por Boo Gordo, que segura Kid Boo enquanto Satan tira Vegeta do local. Goku finalmente lança a Genki Dama em Boo enquanto agradece Mr Satan o dizendo que ele era o verdadeiro salvador do universo. A enorme esfera de poder caminha até Kid Boo, que a segura com as mãos. Goku e Boo então, começam uma disputa de força tentando empurrar o golpe um para o outro.

Enquanto isso, na Terra, Piccolo leva Gohan, Goten e Trunks para o Templo sagrado e Videl, Chichi e Bulma se emocionam ao vê-los chegando. Videl e Chichi se irritam com Gohan pois achavam que o rapaz tinha morrido. Ao ver seus filhos são e salvos, Chichi e Bulma caem em lágrimas. Piccolo fica preocupado pois sente que Goku está ficando mais fraco.

No planeta Supremo, Goku começa a perder as forças e Boo empurra a Genki Dama em sua direção. Vegeta tenta fazer com que Satan peça as pessoas na Terra para enviarem mais energia a Goku, no entanto, Satan não o faz pois isso poderia matá-las. Vegeta então, percebe que ainda os restava um pedido a Shenlong, o dragão mágico que surgiu quando as Esferas Do Dragão foram reunidas. Vegeta entra em contato com Dendê e o diz para pedir ao dragão que recupere as forças de Goku.

Em Namekusei, Dendê pede a Shenlong que recupere a energia de Goku e o dragão assim o faz. Com sua energia restaurada e confiante na vitória, Goku inicia um discurso. Em sua fala ele elogia o inimigo, exaltando sua força e diz que espera que Boo possa renascer como uma pessoa boa e que assim eles possam lutar novamente. Por fim, Goku dá adeus a Majin Boo e com um grito termina de empurrar a Genki Dama no vilão que é desintegrado.

Após a derrota de Boo, Vegeta cai no chão exaurido e Goku desce dos céus. Eles comemoram juntos levantando os polegares um para o outro. O narrador então diz que Majin Boo desapareceu sem deixar rastros, finalizando assim o episódio.

O evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “O discurso vitorioso de Goku”. Ele se inicia aos 17 minutos e 14 segundos e narra o discurso pronunciado por Goku ao ter certeza de sua vitória sobre Majin Boo. O evento se encerra aos 19 minutos e 08 segundos com a morte de Boo.

O evento narrativo começa após Goku recuperar suas forças e conseguir jogar a Genki Dama em Majin Boo. Com sua força total e certo de que derrotaria Boo, Goku começa um discurso.

[17:14 - 19:08]

GOKU : Você é um ser incrível! Eu te admiro muito, por que deu o melhor de si, passou por várias transformações, foi tão poderoso que todos odiamos você... Espero que renasça como uma boa pessoa, estarei te esperando para lutarmos. Eu também vou treinar, vou treinar bastante para ficar mais forte... Adeus Majin Boo.

DENDÊ: Goku!

VEGETA: Kakaroto!

GOHAN: Pai!

PICCOLO: Goku!

TODOS: Vaaaaai!

GOKU: Aaaaaaaaaaaa.

Enquanto Goku profere seu discurso várias memórias de Majin Boo vão se passando. O discurso não tem um teor vingativo ou rancoroso em relação ao inimigo. Na verdade ele revela em Goku uma pessoa piedosa e que procura sempre enxergar o melhor das pessoas. Goku não julga Boo pelos crimes e maldades cometidas, apesar de dar-lhe uma sentença. Ele ressalta a admiração que o demônio provoca nele. Ressalta sua força e sua capacidade de se superar. Com esse discurso, Goku se mostra como um bom vencedor, ele aproveita o momento de vantagem para desejar o bem a Boo e desejar que se encontrem novamente para que possam lutar. Ao final da série, Boo renasce em um garoto chamado Uub e Goku o leva para treinar consigo. De maneira geral, nesse evento Goku é emoldurado por um enquadramento de superioridade. Ele aparece ainda em combate com Boo, no entanto a certeza em sua vitória é tão grande que ele se permite abaixar a guarda e fazer força apenas com um braço. Antes do fim da luta

podemos ver também Dendê e os Kaioshins comemorando, todos entendem que a esse ponto Goku já era o vencedor. Por fim, Goku é construído como uma pessoa boa e incapaz de odiar até mesmo seus inimigos. Alguém piedoso e que sempre dá uma segunda chance, no entanto, apesar de às vezes ser mostrado como inocente, Goku raramente tem motivos para se arrepender ao confiar em alguém.

A construção da masculinidade de Goku se apresenta pouco transgressora. De maneira geral, sua representação se destaca de outras pelo humor empregado pelo personagem. Goku se aproxima da representação de heróis e personagens masculinos mais novos, isso é, ele cumpre o papel de “brincalhão”. Para Goku encarar uma situação com seriedade e de maneira assertiva é necessário que seja uma situação extrema, na maioria das situações ele se mostra disperso, risonho e não se deixa levar por climas. Dessa forma, assim como Vegeta, ele é alguém pouco emotivo, não se permite sentir emoções, nem mesmo tristeza ou raiva e externaliza seus sentimentos em forma de piada.

7.2.5 Majin Boo Luta a favor da justiça.

O episódio começa mostrando a morte de Majin Boo e as comemorações após a derrota do vilão. Mr Satan parabeniza Goku e anuncia à todas as pessoas na Terra que Boo tinha sido derrotado. Com isso, os terráqueos começam a gritar seu nome pois acreditam que foi Satan quem derrotou o demônio. Enquanto todos no templo sagrado comemoram, Videl fica constrangida por seu pai estar recebendo os créditos que deveriam ser de Goku.

De volta ao Planeta Supremo, o cachorro de Satan e Boo relembra a todos de que Boo Gordo ainda estava vivo. Vegeta fica decidido a matá-lo mas é impedido por Satan que se põe a frente de seu amigo. Goku pede a Vegeta que perdoe Boo Gordo e ressalta sua ajuda na batalha final. Eles voltam para a Terra com Boo e em seis meses reúnem novamente as Esferas do Dragão para pedir a Shenlong que seja apagada da memória dos terráqueos as maldades cometidas por Boo. Com isso, Boo Gordo passa a viver pacificamente na Terra.

Algum tempo depois podemos vê-lo passeando tranquilamente pela cidade. O demônio então, se envolve em uma confusão pois queria sorvete e não sabia que

precisava pagar por ele. Boo consegue dinheiro derrotando um lutador em uma aposta feita na rua. Com o dinheiro em mãos, ele compra sorvetes de todos os sabores e senta na praça para tomá-los. Ele é interpelado por Bulma que pede sua ajuda para ir às compras. Bulma e Boo estão em uma joalheria quando dois assaltantes a invadem, Boo os reconhece como os homens que faziam aposta em lutas na rua. Nesse momento, do lado de fora da joalheria, Gohan e Videl aparecem vestidos como Grande Saiyaman 1 e 2. Enquanto os garotos fazem poses e anunciam sua chegada os assaltantes, com medo de Boo, saem da joalheria com as mãos para o alto e se entregam.

A noite, Goku aparece brincando com Goten e Trunks em uma banheira. Durante a brincadeira os garotos se fundem e Goku se transforma em super Saiyajin explodindo a banheira. Todos no local acham graça no fato de Goku e Gotenks estarem pelados, até que Chichi chega e ordena que Goku se vista. Longe das brincadeiras, Vegeta aparece reclamando da vulgaridade de Goku. Assim o episódio se encerra.

O evento narrativo subtraído do episódio foi nomeado “O final feliz”. Ele se inicia aos 19 minutos e 21 segundos e narra o primeiro momento de Goku em família em anos. O evento se encerra aos 20 minutos e 44 segundos com a reclamação de Vegeta.

O evento começa mostrando a casa de Chichi e Goku no campo, onde ele brinca com Goten e Trunks em uma espécie de banheira do lado de fora. Enquanto Goku brinca de segurar as crianças embaixo d’água Chichi é vista dentro de casa onde faz comida e demonstra felicidade por estar vivendo em família. De volta a brincadeira na banheira, os garotos se fundem transformando-se em Gotenks e pulam de volta a banheira para tentar segurar Goku embaixo d’água. Durante a brincadeira Goku se transforma em Super Saiyajin e a banheira explode. Goku e Gotenks ficam pelados do lado de fora da casa e enquanto os garotos estão no chão assustados Goku permanece de pé rindo. Observando a cena estão Majin Boo e Mr Satan que dão gargalhadas; Bulma e Gohan que riem mas aparentam estar um pouco sem graça e Videl que aparenta estar chocada e tapa seus olhos. Ao sair de casa, Chichi vê a cena e grita com Goku para que cubra-se já. Ele dá gargalhadas enquanto ela corre atrás de Gotenks com uma toalha e o narrador diz:

“A Terra foi salva e aqueles dias de paz e tranquilidade retornaram. Goku e seus amigos estavam aproveitando ao máximo.”

O evento descrito acima pode ser entendido como o final feliz da narrativa. Apesar de não ser o último episódio da série, é esse episódio que retrata o que acontece após a derrota de Kid Boo. As coisas são ajeitadas por Goku na Terra para que Boo Gordo possa continuar vivendo no planeta e Goku retorna para sua família depois de ter passado vários anos morto. No evento, as famílias de Goku, Vegeta e Videl aparecem compartilhando um momento na casa de Goku.

Goku é apresentado como uma pessoa alegre e brincalhona, no evento descrito ele aparece brincando com as crianças e se divertindo. De maneira geral, ele sempre aparece treinando, se divertindo ou comendo. Goku raramente aparece fazendo tarefas domésticas ou ao lado de Chichi ao dar uma bronca em seus filhos. No último episódio do desenho Goku abandona sua casa e vai morar com Uub para treiná-lo. O Saiyajin, apesar de altruísta e de estar sempre ajudando alguém não demonstra o mesmo afinho com Chichi e nem com seus filhos. Goku só é mostrado se relacionando com Gohan e Goten em brincadeiras e treinamentos. Gohan e Vegeta também não aparecem fazendo atividades domésticas.

Mais do que apenas as brincadeiras, o evento descreve um momento tranquilo com a família. A mensagem construída é a de que o fim da narrativa é poder viver tranquilamente e em paz com a família. O romance Videl e Gohan (que se casam alguns episódios a frente) também se conecta com esse desfecho e se enquadra na crítica feita por England, Descartes e Collier-Meek (2011). Para as autoras o romance ser parte do desfecho ajuda na construção de uma heterossexualidade compulsória.

8. Comparação

A análise ressalta no objeto pontos importantes. Ela destaca a presença de determinados enquadramentos e ajuda a refletir sobre como eles ajudam a construir a representação de gênero e qual seu papel na cultura. Em linhas gerais, a análise apresenta o que texto pode oferecer para o interlocutor. No entanto, a escolha da utilização de determinados sentidos vem em detrimento da escolha de outros. Esses

sentidos desprivilegiados na construção dos objetos também se fazem importantes e para reconhecê-los a comparação é estabelecida.

Laura Guimarães Corrêa (2013) afirma que “Não é tarefa fácil apontar as ausências, já que estas não estão lá, no objeto, para serem descritas. A comparação é adequada para que se detectem as ausências nos objetos analisados: ausência de determinados discursos” (CORRÊA, 2013, pg. 12). Dessa forma, a comparação se faz importante no ato de exaltar tangencialidades e distanciamentos entre os objetos, colocando em pauta não só de quais recursos os produtores lançam mão mas também quais recursos poderiam ter sido explorados.

As comparações foram montadas a partir de similaridades observadas entre os eventos narrativos durante a análise. Dessa forma, temos eventos narrativos que relatam situações ou enquadramentos semelhantes sendo contrastados para revelar ausências ou potencialidades. O quadro a seguir explicita a ordem das comparações.

Quadro 3: Eventos narrativos em comparação

Comparação	Eventos narrativos	Episódios
1	Sam enfrenta Terrence / Videl salva os idosos mas é salva por Gohan.	Jerry do mal! / O guerreiro que luta pela justiça! O Grande Saiyaman.
2	Jerry captura as espiãs / Videl deixa Sharpner com ciúmes.	Mania de manicure / Tenha cuidado Grande Saiyaman
3	Disputa entre colegas / O discurso vitorioso de Goku.	Jerry do mal! / Goku é o homem mais forte do universo.
4	Herói? / Nasce um herói.	De zero a herói / O guerreiro que luta pela justiça! O Grande Saiyaman.
5	O desfile das espiãs / 18 é assediada.	Totalmente acabado (parte 1) / Tenha cuidado Grande Saiyaman.
6	As corajosas contra o	Totalmente acabado

	robô. / O sacrifício de Vegeta.	(parte 2) / Vegeta luta por seus entes queridos.
7	As corajosas contra o robô / O final feliz.	Totalmente acabado (parte 2) / Majin Boo luta a favor da justiça.

8.1 Comparação 1

Os dois eventos narrativos a serem comparados narram situações parecidas. Existe um conflito físico direto entre uma das heroínas e um homem. No caso de *Três Espiãs Demais*, Sam enfrenta o vilão Terrence e no caso de *Dragon Ball Z*, Videl enfrenta os sequestradores do ônibus. A partir dessa aproximação narrativa foi possível comparar os episódios e refletir acerca de como eles representam esse conflito físico entre feminino e masculino.

Inicialmente é importante ressaltarmos como as heroínas se inserem no evento. Videl é convocada pelo chefe de polícia de Satan City a ajudá-lo em uma situação com reféns. O policial liga para a garota e pede para que ela o ajude, não configurando uma relação de subordinação. Essa relação é reforçada pela frase final do homem que diz: “Precisamos de reforços!”. Por outro Sam entra na sala de Jerry carregando uma bandeja de chá. A garota foi ordenada por Jerry para que assim o fizesse, reforçando a relação de subordinação com seu chefe. Nesse quesito, Videl se destaca por performar uma representação mais independente. Mesmo cercada por figuras masculinas poderosas como o chefe de polícia e Mr Satan, campeão mundial de artes marciais, a garota se destaca por atuar sozinha e ser reconhecida por essa atuação.

Durante o confronto, as duas garotas performam atitudes parecidas. Ambas tomam a iniciativa e partem para cima dos homens, construindo uma percepção de confiança, isto é, as garotas acreditam que são capazes de derrotar os inimigos. Elas não aparentam ter medo algum do inimigo e, reforçando que os inimigos são homens, constroem uma mensagem forte que diz que garotas não devem ter medo de enfrentar homens. Durante os conflitos, ambas as garotas sobrepujam seus inimigos, isso pode ser notado na imagem a seguir (imagem 5) que mostra seus

inimigos com medo, acuados. Elas constroem assim uma relação de superioridade em relação aos homens que enfrentam.



Figura 05: Terrence e o sequestrador aparecem com medo das heroínas. **Fonte:** trabalho de edição do arquivo audiovisual.

Apesar de poderosas lutadoras as duas garotas se diferenciam na construção de sua feminilidade. Se aproximando das categorizações propostas por Perea (2015), Sam pode ser entendida como uma *Brain*, isto é, ela se destaca pela inteligência, costumeiramente aparece em laboratórios na escola, é chamada de nerd por outras personagens e se mostra mais preocupada com suas notas e provas. Além disso, ela normalmente é mais controlada, menos emotiva e é quem propõe as soluções para resolver os problemas. Em contrapartida Videl pode ser entendida como uma *Brawl*, ela é destemida, lutadora, não é vaidosa, não gosta muito de conversas sentimentais e, até certo ponto, nega interesses afetivos, além disso, é extremamente disciplinada e rigorosa com seu trabalho. Durante a luta, Videl não hesita em nenhum momento. De maneira geral, Videl performa a feminilidade de uma maneira mais transgressora em relação a Sam, que apesar de séria e preocupada com suas notas também se interessa por moda, se preocupa com sua estética e com trabalhos domésticos.

Os embates tratados nos eventos narrativos refletem uma vitória fácil das garotas contra os inimigos, em ambos os casos os homens apelam para o uso de armas (metralhadora e bandeja) realçando o quão superior fisicamente as garotas são. Esse fato rompe com uma tradicionalidade das narrativas onde o homem

domina a força física em comparação às mulheres. Em ambas as narrativas não é só a força física que importa, mas também habilidade em luta, velocidade, elasticidade e inteligência.

O desfecho no entanto afasta os eventos. Enquanto Sam sai vitoriosa da luta contra Terrence, Videl precisa ser salva por Gohan, mesmo tendo derrotado os sequestradores. Gohan, que só vai atrás de Videl por que não acredita em seu potencial por ser mulher, vê sua desconfiança se tornar real quando a garota despenca junto com o ônibus na ribanceira. No momento da queda, Videl, que vinha aparecendo sobre um enquadramento empoderador é mostrada acuada, isso mostra que o desenho constrói um favorecimento narrativo ao heroísmo de Gohan. Esse favorecimento faz com que uma narrativa de heroísmo feminino interessante e inovadora, termine com a mesma construção tradicional do salvamento da garota pelo herói.

A comparação traz a tona o fato de que o conflito físico nos desenhos é privilegiado e que garotas também podem ser fortes fisicamente, inclusive superando homens. No entanto, as relações de poder representadas por posições específicas como o “salvador” e o “chefe” ainda são dominadas por figuras masculinas.

8.2 Comparação 2

Os eventos narrativos comparados nessa seção inicialmente parecem distantes, em um olhar superficial não parecem possuir conexões que favoreçam a análise. No entanto, é através do olhar comparativo que as semelhanças se destacam. Ambos os eventos narram momentos nos quais alguém é levado ou mantido em uma situação contra sua vontade. É a partir desse ponto que o contraste parte.

Em Três Espiãs Demais, a captura das espiãs por Jerry é, sem dúvida, o evento mais recorrente ao longo dos episódios. Em praticamente todos eles a narrativa se repete: as garotas estão em algum lugar e algo as derruba, suga ou engole, elas então, são levadas até a sala de Jerry. No evento em questão, elas estão em um salão de manicure e são sugadas através do teto para dentro do

helicóptero da WOOHP. Em *Dragon Ball Z*, o jovem Gohan tenta sair de um diálogo constrangedor no telhado mas é segurado por Sharpner. Ao comparar os dois eventos a primeira semelhança notada foi a de que ambos os atos são cometidos por homens. Tanto Jerry quanto Sharpner se apossam dos corpos em questão e decidem por eles em qual lugar estar. Apesar de aceitos posteriormente pelos envolvidos, os atos denotam uma violência e uma noção de poder sobre corpos alheios que é emprestada do machismo e do patriarcado.

Pensando nas relações pré definidas entre os sujeitos inter-agentes é possível também diferenciar os eventos pois existe uma relação de poder muito mais demarcada entre Jerry e as espiãs. Por que tão recorrentemente Jerry se sente dono do corpo das espiãs a ponto de decidir onde e quando elas estarão presentes? Essa pergunta pode ser respondida pensando-se nas relações de poder estruturadas nos personagens. Inicialmente Jerry é um homem, branco, mais velho e rico. Secundariamente, ele é chefe das garotas, dono da empresa na qual elas trabalham, detém as informações sobre as missões, produz e empresta os apetrechos, além de ser dono de seus meios de transporte, de comunicação e de sua casa. Jerry é amparado por inúmeras instituições de poder em relação às garotas. Enquanto isso, Sharpner e Gohan praticamente se equiparam em relação a um amparo de instituições de poder. Os dois têm a mesma idade, cor e gênero. De certo modo, Sharpner se ampara em uma tradicionalidade da competição masculina e recorre à força física para se apossar do corpo de Gohan e decidir que o garoto deve ficar ali.

A reação dos personagens a essa imposição apresenta consistências e inconsistências. Ao ser segurado Gohan se assusta e age de maneira apática, sua identidade secreta está em jogo. No entanto, Videl toma a frente da situação e é ela quem se irrita e se posiciona contra a atitude de Sharpner. Em *Três Espiãs Demais* quem se posiciona contra a violência de Jerry é Clover e Alex. Sendo que Clover confronta verbalmente o chefe enquanto Alex é irônica e deixa a entender que não está satisfeita. Das três atitudes, a que mais se destaca pela agressividade é a de Clover que aponta o dedo na cara de seu chefe, confrontando-o diretamente. Alex e Videl lidam com a situação através do diálogo, remontando a uma tradicionalidade dos “desenhos de menina” da década de 1980. Após apontar o dedo na cara de

Jerry, Clover recua, assim como Sharpner logo após segurar Gohan. De certo modo, eles confrontam o outro no intuito de apenas reforçar uma mensagem de insatisfação, nem Clover nem Sharpner tem intenção de sustentar um combate com o outro sujeito.

A construção de Gohan e Clover enquanto heróis representantes de um gênero também contrasta. Mesmo ao ser segurado, Gohan tem plena noção de seus poderes e não se irrita com Sharpner. Apesar de ser apresentado como um personagem de pavio curto, Gohan restringe sua agressividade aos criminosos. Por outro lado, Clover é apresentada como extremamente temperamental. Em inúmeros episódios ela aparece literalmente em chamas e no evento, mesmo sabendo que Jerry não cederia, ela o confronta de maneira incisiva.

De maneira geral, as espiãs apresentam uma forte dependência de Jerry, que se aproveita das instituições de poder às quais tem acesso para reforçar essa dependência e para agir de maneira rude com as garotas. Esse enquadramento que dá poder a Jerry e subjuga as garotas atrapalham o potencial empoderador da figura das espiãs. Por outro lado, Videll domina uma situação que envolve dois homens e sua de sua feminilidade raramente explorada para defender Gohan, reforçando assim um sentido de empoderamento atrelado a sua figura.

8.3 Comparação 3

Os dois eventos narrativos comparados nessa seção, inicialmente, parecem apresentar apenas diferenças, no entanto, a construção da representação de gênero se revela como um ponto de encontro. Ambos os eventos apresentam o gênero enquanto sentido imerso na relação estabelecida com um rival para além do campo do combate físico.

Inicialmente é importante ressaltar o quanto esse evento é representativo da narrativa de Três Espiãs Demais. A relação conflituosa das personagens é pauta central em praticamente todos os episódios, é possível dizer que a vida pessoal das espiãs se baseia em ir à escola, ir às compras, flertar com rapazes e brigar com Mandy, sendo a última a mais recorrente. Dessa forma, temos alguns importantes sentidos vinculados a feminilidade no desenho. A construção de identidade, da

narrativa e também a de gênero se dão inseridas em um universo *fashion* e de grande competitividade, incorporando assim características caras a esses mundos. Por outro lado, em *Dragon Ball Z*, a característica que se sobressai é a presença da luta. Com exceção de Bulma e Chichi, todos os personagens principais são lutadores, Goku têm a oportunidade de ficar 24 horas na Terra e escolhe o dia do torneio de artes marciais para isso, não o dia do aniversário de um de seus filhos ou alguma data cara a sua família. A escolha de Goku ilustra bem a importância que a luta tem em sua vida e na construção narrativa do desenho.

Os eventos se aproximam ao excluir desses universos justamente os personagens cujo gênero tem menos representatividade na narrativa. Em *Três Espiãs Demais* é Jerry, o chefe das espiãs, quem fica de fora do universo *fashion* e de competitividade. O espião é homem e é entendido que esse sentido é o principal motivo justificador desse afastamento. Diferentemente dos outros homens que figuram na série, Jerry quase nunca troca de roupa. Em praticamente todos os episódios, o espião aparece usando um terno escuro e só é visto usando outra roupa quando está longe do trabalho, cena rara à narrativa. Por outro lado, em *Dragon Ball Z*, são as mulheres que são afastadas do universo da luta. Apesar de Videl e 18 serem lutadoras e aparecerem treinando e participando do torneio de lutas, as mulheres são claramente exceção nesses lugares e têm pouca importância narrativa em relação à trama central do desenho que é a luta contra Majin Boo. Dessa forma, é possível inferir que a construção da masculinidade no desenho está diretamente ligada à luta e ao conflito físico enquanto a feminilidade é afastada desse lugar e conectada diretamente à maternidade. Ao final da narrativa, todas as personagens mulheres adultas se tornam mães. Em *Três Espiãs Demais*, a inferência é que a feminilidade é diretamente conectada à estética, ao mundo *fashion* e à competição feminina enquanto a masculinidade é afastada desses âmbitos.

Os eventos narrativos ao serem contrastados revelam diferenças na maneira de lidar com o rival durante um embate e em um momento de superioridade no conflito. De maneira geral, os conflitos envolvendo Mandy e as espiãs e os envolvendo Goku e Boo, se dão de maneiras semelhantes. O enquadramento recorrente denota um conflito claro. No entanto ao comparar os dois eventos fica

claro que existe um respeito de Goku por Boo que é inexistente em Clover, Alex e Sam. O Saiyajin, em um momento no qual dominava a luta, escolhe não humilhá-lo ou reforçar sua superioridade mas sim exaltá-lo. Goku diz que admira Boo por sua força e resiliência e o deseja uma nova vida, como uma pessoa boa. Por outro lado, as espiãs não aparentam ter nenhum respeito pela figura de Mandy, da mesma forma que Mandy não tem pelas meninas. No episódio ‘Jerry do Mal’ (2007), Mandy é vista literalmente roubando dois objetos das mãos das espiãs e as chantageando com fotos. No evento em questão ela arranca uma revista das mãos de Clover e a ameaça com a divulgação de uma foto. Mandy faz tudo isso rindo e em tom de deboche, ela se diverte ao desrespeitar as garotas.

A representação de Goku rompe com alguns estereótipos masculinos tradicionais e o coloca como um “brincalhão”, ainda assim, suas características marcantes são a força, o carisma e uma moralidade exaltada. O Saiyajin é bom e paciente com todos, até mesmo com quem o agrediu em algum momento, não é atoa que seus melhores amigos são seus ex-inimigos. Por outro lado a representação das espiãs, apesar de diversa, rompe com uma sexualização marcada pelo corpo e se apresenta mais transgressora ao não construir um final vinculado a um romance. Ainda assim, ela se aproxima de uma tradicionalidade pela supervalorização da estética, recorrente importância dada aos relacionamentos e competitividade feminina explícita. Nos eventos em questão, a mensagem construída ao final aproxima Goku de uma masculinidade heróica tradicional a partir de sua moral e bondade e também aproxima as espiãs de uma feminilidade tradicional a partir da competição e da emotividade.

8.4 Comparação 4

Os dois eventos narrativos em questão colocam em jogo construções heróicas. Três Espiãs Demais apresenta um confronto entre duas representações que são guiadas pela noção de gênero, já *Dragon Ball Z* apresenta o nascimento de um herói, sua construção imagética e escolha do nome. O conflito entre Umongomon e as espiãs traz a tona vários sentidos que circulam na construção

heróica e a ação de Gohan por um trânsito mais seguro propõe reflexões acerca das motivações e do comportamento dos heróis.

De início, os dois desenhos se assemelham ao apresentarem um favorecimento da resolução física de conflitos. A atitude inicial de Gohan e das Espiãs ao verem um malfeitor é a mesma. Eles vão até o local e confrontam o agressor. No entanto, no evento “Herói?” a imagem de um herói que põe em risco a vida das pessoas embaça as construções já definidas de “mocinho e bandido” ao longo do desenho e, com isso, as espiãs agem de maneira incomum. Elas se direcionam a Umongoman e pedem educadamente para que ele pare de fazer o que fazia. Isso reflete o quanto é naturalizada a ideia de que o herói têm um aval para ser agressivo e utilizar da violência para resolver qualquer situação. “Nasce um herói” representa bem isso ao ponto em que Gohan faz um buraco em uma via pública e quase causa um acidente ao descer no meio da rua, apenas para chamar a atenção de um motorista imprudente. De maneira geral, falta aos desenhos representações racionais e tranquilas de heróis lidando com problemas. A emotividade e a violência nesses casos é privilegiada.

Outro ponto de encontro entre os eventos é a construção estética de herói. Em ambos os casos a escolha da roupa é importante fonte de mensagem. Umongoman é inicialmente tratado com respeito e delicadeza pelas espiãs. em linhas gerais, por estar vestido como um super herói. Da mesma forma, Gohan espera que seja respeitado pelos passageiros do carro por estar esteticamente apresentado como um super herói. Apesar de referenciarem culturas visuais distintas, as roupas dos dois rapazes têm algumas semelhanças. A escolha de cores escuras e a presença de uma capa vermelha são fatores recorrentes em heróis masculinos. A escolha das duas roupas foi pensada para se conectar a uma tradicionalidade estética extravagante no intuito de brincar com o imaginário estético que existe acerca de um herói. Ambos os trajes são questionados e Gohan chega a ser chamado de palhaço por sua roupa. A mensagem construída é a de que essa representação heróica, apesar de presente, é antiquada e motivo de piada.

Em relação a construção estética de Grande Saiyaman e Umongoman é interessante ressaltar alguns aspectos. A escolha dos nomes que terminam com o sufixo *man*, homem em inglês, é uma referência aos super heróis estadunidenses

que tradicionalmente apresentam essa construção morfológica. No entanto, a partir daí, as diferenças começam a se destacar. O Grande Saiyaman usa um capacete e narra suas ações, característica importada do gênero *Super Sentai*, dessa forma ele reforça uma identidade nipônica. Por outro lado, Umongoman empresta seu traje dos *comic books*, o que colabora para a construção de uma rede semântica de referência à cultura *pop* em *Três Espiãs Demais*.

Gohan e as Espiãs se configuram como heróis, para além da fantasia. A narrativa dos episódios em questão deixa claro, apesar da roupa demarcar uma clara separação entre vida comum e vida de herói, que a construção do heroísmo não vêm da roupa, nem mesmo dos atos e sim das motivações. A disputa entre o Bem e o Mal é bem clara em ambas as narrativas e é guia central para a noção de herói construída pelos desenhos.

O desenho corporal e a atuação física dos personagens também ressalta diferenciações de gênero. A construção física de Umongoman pode ser lida como uma característica cara a representações masculinas heróicas. Ser musculoso, grande e ter como principal recurso a super força é recorrente em inúmeros heróis masculinos e isso não é diferente em Gohan. O rapaz também apresenta uma representação mais tradicional de gênero ao passo em que ele é assertivo, decidido e se impõe sobre os outros, além de agir de forma agressiva e impositiva. Em contraposição a essas representações, as espiãs performam uma transgressão na construção feminina de seu heroísmo não apresentando traços extremamente sexualizados e utilizando um uniforme que cobre todo o seu corpo. Além disso, as garotas também derrotam Umongoman, um representante masculino do uso da força bruta, e ajudam a construir uma mensagem de empoderamento e que desprivilegia a força física enquanto principal recurso da construção heróica.

8.5 Comparação 5

Os dois eventos comparados nessa seção têm sua primeira aproximação no ato narrado. Em ambos, mulheres caminham e são alvo de olhares masculinos. No entanto, em um dos eventos as mulheres em questão têm ciência dos olhares e reações, já no outro a envolvida não sabe que é alvo de comentários de homens

que a observavam. De maneira geral, os dois eventos se conectam ao machismo e colocam a mulher como foco dos olhares em uma sociedade.

Em *Três espãs Demais* nos deparamos com as espãs andando pelo campus da faculdade. Durante sua caminhada elas são foco de inúmeros olhares. Em *Dragon Ball Z* a andróide 18 caminha até a máquina que mediria sua força e também é foco de olhares. De maneira geral, ao andar por lugares públicos é recorrente que alguém seja foco do olhar de quem divide o espaço em questão. No entanto, os olhares disparados à 18 e as espãs não é um simples olhar inocente e curioso sobre quem passa por ali. São olhares sexualizados. Isto é, são olhares direcionados a seu corpo, sua beleza. Esses olhares se prendem ao que há de sexualmente interessante ali e as reações dos donos desses olhares deixam isso claro.

Enquanto Sam, Alex e Clover caminham pelo campus vários homens vão caindo boquiabertos ao seu redor e ajoelhando para oferecer-lhes flores. No caso de 18, é mostrado apenas dois homens que comentam sobre a beleza da moça. Os dois eventos se distinguem pela maneira como são retratadas as mulheres em relação a esse olhares. Em *Dragon Ball Z*, 18 não tem ciência sobre os comentários e portanto não reage a eles. No entanto, podemos perceber que para os homens que comentam a coisa mais importante na andróide é sua beleza. Um dos homens ainda dá a entender que por ser mulher e bonita, 18 deveria ser fraca, mensagem reforçada pelo organizador do evento que acredita que a máquina está com defeito pois não acredita na capacidade de 18 ser tão forte. 18 é apresentada como uma mulher extremamente poderosa, muito impaciente e que não apresenta vaidade. Dessa forma, é possível dizer que o enquadramento construído não engrandece 18 que, apesar de assustar a todos com seu poder, é sexualizada por olhares e recebe todas as dúvidas. Por outro lado, em *Três Espãs Demais*, o enquadramento coloca a sexualização como poder. Enquanto 18 é subjugada por olhares, as espãs se divertem fazendo os rapazes na faculdade literalmente “caírem de amores” por elas. Para as espãs, ser o alvo dos olhares é algo a se comemorar e Clover ressalta isso ao dizer que ser vista vestindo um “modelito sexy” é muito satisfatório. Em *Dragon Ball Z* a objetificação é encarada como um problema e a mensagem que fica é a de que a força de uma pessoa não é definida por sua aparência ou gênero. Em *Três*

Espiãs Demais a objetificação é encarada como positiva e é mostrada como uma exaltação do domínio da mulher sobre sua sexualidade.

O contraste fornecido pelos eventos também apresenta uma diferença na relação estabelecida entre a feminilidade e a autoconstrução corporal através do vestuário. Em *Três Espiãs Demais* a uma supervalorização da estética, onde as roupas, as unhas, o cabelo e a imagem das garotas é algo tão importante quanto salvar as pessoas. Em vários episódios as espiãs atrapalham o andamento da missão por algum motivo que envolva a exposição de sua imagem. No evento, o foco que é dado às roupas ressalta esse caráter, a construção visual do episódio exalta detalhes do vestuário das garotas e as próprias ressaltam o quanto fazer compras e ter roupas novas e bonitas é importante para elas. Dessa forma, a autoconstrução da feminilidade em *Três Espiãs Demais* é representada de maneira tradicional, ligando-a a uma valorização estética e a uma afirmação masculina vinda de fora. Em *Dragon Ball Z* existe uma supervalorização da força física e uma desvalorização da estética. Os personagens do desenho não se mostram preocupados com roupa ou estética, uma confirmação disso é o fato de que a maioria dos personagens veste a mesma roupa em todos os episódios. Narrativamente a andróide 18 responde quem a julgou por sua aparência apresentando uma força avassaladora. No entanto, mesmo com a desvalorização estética, 18 é a única pessoa que tem comentários sendo tecidos sobre sua aparência durante o torneio de lutas. Isso mostra uma tentativa do desenho de retratar o machismo e as dificuldades encontradas por mulheres no mundo da luta.

As quatro mulheres são apresentadas como fortes, guerreiras, independentes e decididas. No entanto, ao retratar a desconfiança gerada por 18 sobre o resultado da máquina, a narrativa deixa claro que é esperado de mulheres que sejam mais fracas e que personagens como 18 são subversões de sentidos frequentemente veiculados nas sociedades. Enquanto isso, as espiãs não partem de um lugar de desconfiança e nem são mostradas como superando visões delimitadoras. Isso mostra que no universo futurista do desenho essa construção do imaginário onde mulheres são mais fracas não existe. Apesar disso, o evento ressalta o quanto é importante para elas a figura masculina. Ser adorada pelos homens, ou simplesmente ter um namorado se torna uma espécie de prêmio a ser alcançado a

todo custo. Da mesma forma, 18 está presa às construções de mãe e esposa. Apesar de apresentar uma feminilidade menos tradicional e sexualizada, ela é desprivilegiada narrativamente ao ser excluída das batalhas importantes por ter uma filha, ainda que seu marido e pai de sua filha, mesmo sendo mais fraco, participe das batalhas.

8.6 Comparação 6

Os dois eventos se destacam por serem os atos heróicos mais importantes da narrativa. Eles se sobressaem sobre os outros principalmente pelo risco pessoal assumido ao protagonizar o ato. Realizar um salvamento ou ficar para trás e enfrentar o inimigo sozinho é, por si só, um ato de heroísmo. No entanto, os eventos se destacam pelo fato de os personagens fazerem isso com plenas noções de que o inimigo é mais forte. Em ambos os casos, existe o reconhecimento de que o inimigo é superior e medidas desesperadas precisam ser tomadas.

Em *Três Espiãs Demais*, as garotas se arriscam ao enfrentar um robô sem equipamento adequado. Na cena, é destacado o ato de Mandy. A garota é apresentada como mesquinha e egoísta durante toda a série e muda sua atitude apenas durante os dois últimos episódios. Mesmo sem equipamento ou treinamento marcial, ela enfrenta o robô para defender Clover, Alex e Sam. A construção de Mandy se relaciona com a categorização proposta por Perea (2015) de *mean girl*, isto é, ela exerce a função narrativa de atrapalhar as protagonistas, apresenta uma representação de gênero mais tradicional e é mostrada como sendo uma pessoa esnobe, superficial, malcriada e controladora. Dessa forma, a atitude de se colocar em risco ao enfrentar um inimigo, para ela, desconhecido mostra uma quebra de expectativa do comportamento de Mandy. Da mesma forma, em *Dragon Ball Z*, Vegeta é apresentado como alguém egoísta e incapaz de ter sentimentos, no entanto, no evento narrativo, ele se mostra sentimental, responsável e abre mão de sua vida para defender outras pessoas. Vegeta também se conecta com a categorização de Perea (2015), no entanto, como *no-homo boy*. Ele é apresentado com características tipicamente masculinas e demonstra um asco a qualquer representação de feminilidade. O fato de ele se sacrificar e salvar Trunks e Gohan

representa também uma quebra de expectativa de comportamento. Dessa forma os desenhos criam uma mensagem de redenção: nunca é tarde demais para fazer a coisa certa. Nas produções não importa quem eram Vegeta e Mandy antes, naquele momento eles eram heróis.

O contraste entre os dois eventos revela também características caras a cada uma das produções. Enquanto a luta entre as espiãs e o robô dura minutos, a despedida de Vegeta ocupa mais da metade de um episódio. Ao observar isso fica claro como o tempo se articula como um recurso dramático na produção. Em *Três Espiãs demais*, cada episódio narra uma história completa, com início meio e fim, já em *Dragon Ball Z*, a narrativa se desdobra ao longo dos episódios que começam exatamente onde terminou o anterior. Sendo assim, o *anime* dispõe de muito mais tempo para trabalhar eventos específicos e isso pode ser observado no prolongamento da despedida de Vegeta. O Saiyajin tem tempo de conversar com Goten e Trunks, se despedir de seu filho, perguntar a Piccolo sobre o mundo *post mortem* e ainda ter um diálogo com Majin Boo antes de se explodir. Esse prolongamento se configura como um recurso para dar mais dramaticidade à cena. Dessa forma, é possível observar que, de maneira geral, os diálogos em *Três Espiãs Demais* são mais curtos que em *Dragon Ball Z*.

Os eventos se conectam também ao ponto em que há uma reafirmação de um laço recentemente construído. Piccolo vendo que Vegeta nocauteia Goten e Trunks vai até eles já ciente de que Vegeta faria um sacrifício. Os dois personagens nunca foram próximos, na verdade eles já se enfrentaram em algumas batalhas e existe um distanciamento mútuo onde nenhum deles apresenta uma admiração pelo outro. No entanto, ao perceber que Vegeta se sacrificaria, Piccolo vai até o Saiyajin, mostra-se preocupado com ele e acata seu pedido para que cuide de Trunks. Ao fim do evento ele reafirma uma admiração que passou a ter por Vegeta. Em *Três Espiãs Demais*, uma coisa semelhante acontece. Mandy, que passa a série toda em um conflito intenso com Clover, pensa sobre suas atitudes e resolve se esforçar para ser amiga das espiãs. De início, as garotas se assustam com a atitude de Mandy, desconfiam da garota e não aceitam bem sua amizade. Isso muda durante o evento narrativo, após Mandy ser capturada pelo robô ao tentar ajudar as espiãs. O ato de heroísmo de Mandy altera a percepção das espiãs, principalmente de Clover

que se arrisca para salvar a ex-rival. Dessa forma, podemos dizer que os dois desenhos colocam o altruísmo como ferramenta para a resolução de conflitos e formação de amizades.

Outra diferença revelada na comparação se refere à maneira de lidar com uma situação de desvantagem. Ao se deparar com um oponente muito mais poderoso e sem enxergar perspectiva de vitória, Sam e Vegeta apresentam atitudes muito diferentes. Vegeta analisa a situação e vê o sacrifício pessoal como única possibilidade de vitória. Ele é apresentado como sendo obstinado, orgulhoso e teimoso. Ao recusar a ajuda de Goten e Trunks, ele mostra que pensou sobre a situação e que não acredita que a ajuda seria de valia. De todas atitudes possíveis, Vegeta elegeu o ataque suicida como estratégia. Em contrapartida, Sam, ao ver que não havia meios de derrotar o robô e salvar Mandy, recuou e se escondeu com Clover e Alex. Dessa forma, a espiã mostra um entendimento estratégico de combate que vai além de apenas o uso da força física. A espiã recua e espera por um momento onde ela esteja mais bem aparelhada para enfrentar o inimigo.

Por fim, é possível perceber um maior rompimento com representações tradicionais em *Três Espiãs Demais*. Ao unir Mandy e as garotas num momento de necessidade, a narrativa constrói uma mensagem favorável a uma sororidade e reforça o quanto mulheres podem ser fortes e salvar não só umas às outras mas a si mesmas. A narrativa inverte o papel tradicional do salvamento, onde o homem figura como herói, e coloca três mulheres tentando salvar um homem, ao mesmo tempo em que tentam salvar a si mesmas e ao mundo todo. Essa mensagem é forte e empoderadora. Não menos impactante, a mensagem construída por *Dragon Ball Z* é uma reflexão sobre perdão, redenção e sacrifício com foco na figura da família e dos amigos. O tom do discurso de Vegeta procura emocionar o interlocutor e rompe com a construção característica de “cara durão” que é feita a respeito do personagem. De certa maneira o evento conecta as características tradicionalmente tidas como masculinas à uma noção de heroísmo calcada no altruísmo puro, onde a vida do outro vale mais que a própria.

8.7 Comparação 7

Devido a uma imparidade no recorte de eventos narrativos foi necessário dividir a comparação do evento “As corajosas contra o robô” em duas partes, sendo a segunda, essa, mais focada nos sentidos veiculados no desfecho da série.

Como já dito anteriormente, o desfecho narrativo de *Três Espiãs Demais* rompe com uma tradicionalidade do encerramento a não vinculá-lo a um romance heterossexual, a narrativa se encerra com o rompimento de um vínculo empregatício e com o salvamento da Terra. No entanto, em *Dragon Ball Z*, existe esse vinculação, Videl e Gohan que se conhecem no primeiro episódio, acabam como um casal em *Majin Boo* luta a favor da justiça’. Reforçando esse sentido que não fica completamente explícito no episódio, eles aparecem casados e com uma filha nos episódios seguintes, que contam o futuro dos personagens 10 anos a frente. Dessa forma podemos dizer que o *anime* está mais preso a uma representação advinda da matriz heterossexual corroborando com uma heterossexualidade compulsória. Não muito distante dessa realidade, *Três Espiãs Demais* reforça sentidos advindos dessa matriz durante quase todos os episódios, mas deixa como mensagem final da narrativa a valorização das amizades.

Apesar de se encerrar apresentando uma união dos protagonistas, os dois eventos narrativos se diferenciam através de uma dicotomia, representada por liberdade e estagnação. Ao final de *Três Espiãs Demais*, as garotas não se despedem apenas de Jerry, elas se despedem de seu emprego em “tempo integral” como espiãs, das abduções constantes de Jerry que atrapalhavam sua socialização e das dificuldades acadêmicas e trabalhistas que elas tiveram por serem espiãs. Dessa forma, elas saem do evento livres, imageticamente essa ideia é ressaltada pois a última cena do desenho mostra as três saindo de carro em direção ao pôr do sol na Inglaterra. Elas rompem um vínculo e saem sem rumo, tendo como bagagem apenas suas amizades. O “final feliz” do desenho é sobre liberdade, sobre estar com suas amigas, poder fazer o que quiserem e ser “adolescentes normais”. Do outro lado da dicotomia temos o “final feliz” de Goku e seus amigos. A narrativa se encerra não com a despedida, mas sim com a reunião e a criação de novos vínculos. A reunião na casa de Goku ressalta que agora Videl, Satan e Boo fazem parte de seu grupo de amigos próximos, sendo assim, ao contrário da narrativa de *Três Espiãs Demais*, que acaba com uma separação, a narrativa de *Dragon Ball Z*

termina com um encontro, um novo vínculo. Além disso, ao fim da narrativa, a vida dos protagonistas volta ao normal, representando uma estagnação, enquanto a vida das espiãs passa a ser completamente nova, representando uma liberdade.

Outra diferença observada na comparação foi a relação com a família. Em *Dragon Ball Z* a presença da família é sentido central à realização do final feliz. O retorno de Goku para sua família depois de anos no Outro Mundo, a ressuscitação de Vegeta após ele mostrar que ama Trunks e Bulma e a volta de Gohan à Terra depois de todos acharem que ele estava morto, são os eventos importantes a serem comemorados ao final da narrativa. A união da família é o sentido mais valorizado ao final. Já em *Três Espiãs Demais* há uma subvalorização dos laços sanguíneos. Apesar de Jerry encerrar a narrativa ao lado de sua mãe, as garotas, cujas famílias já apareceram ao longo da narrativa, caminham para seu final feliz sozinhas. A valorização nesse caso é da amizade que existe entre as espiãs.

9. Considerações finais

Sociedades midiáticas, como a brasileira, têm como uma importante ferramenta de veiculação de sentidos culturais as mídias de massa. No caso tupiniquim, a televisão se configura como uma das mídias mais disseminadas ao longo do território nacional e tem sua importância reforçada pelos modos de consumo televisivo. Dentro da programação televisiva, os desenhos animados se destacam em volume e aceitação. Esse gênero faz tanto sucesso que existem canais exclusivos para a veiculação de desenhos animados. Durante a história da televisão no Brasil, vários desenhos ganharam notoriedade e conquistaram o gosto do público, entre eles, *Dragon Ball Z* e *Três Espiãs Demais* se destacam pelo sucesso obtido nas telinhas e pela iconicidade e nostalgia através das quais são encarados até hoje.

Os dois desenhos animados compartilharam a mesma época de exibição, ao final dos anos 2000, num dos canais de maior audiência no Brasil. Apesar de terem sido veiculados na mesma época, os desenhos foram produzidos em datas e lugares diferentes. Eles também se diferenciam pelo endereçamento de gênero, sendo *Três Espiãs Demais* uma produção direcionada a meninas e *Dragon Ball Z*,

direcionada a meninos. Dessa forma, ao analisar os produtos e compará-los foi possível entender melhor como o endereçamento de gênero se configura como um sentido que guia a narrativa e as ações dos personagens.

Entre vários sentidos veiculados nos desenhos animados, a construção do heroísmo foi privilegiada. Dessa forma, o olhar analítico pode ser direcionado para a obra de modo a provocar uma reflexão sobre quais sentidos e valores são privilegiados nas construções heróicas e como o gênero se configura como operador na escolha desses sentidos. Assim, a pesquisa pode contribuir para os estudos de gênero ao buscar uma reflexão acerca das relações estabelecidas entre os sentidos veiculados nos desenhos e os sentidos veiculados em outros âmbitos da cultura. Para o pesquisador, a pesquisa se configura como uma reflexão sobre sua própria performance da masculinidade e sua infância, recheada de sentidos veiculados por desenhos animados.

A análise revelou que, de maneira geral, os dois desenhos apresentam construções heróicas femininas e masculinas variadas. No entanto, as representações masculinas, em ambos os desenhos, estão mais conectadas a uma tradicionalidade de representações heróicas em desenhos animados do que as representações femininas, que se mostram mais transgressoras.

Foi possível notar que ao entender o endereçamento de gênero como operador da escolha de sentidos na construção dos personagens, as performances heróicas recebem cargas diferentes de masculinidade e feminilidade, diferenciando sua representação a partir da obra. As representações heróicas femininas em *Dragon Ball Z*, se configuram a partir de um universo semântico construído para homens. Essa característica permite que as guerreiras *Z* apresentem menos características tradicionalmente vinculadas ao universo feminino e promovam um tipo de empoderamento diferente do construído em *Três Espiãs Demais*. Ainda assim, a narrativa de *Três Espiãs Demais* dá mais importância ao heroísmo feminino e promove mensagens de empoderamento mais recorrentemente se comparado a *Dragon Ball Z*, onde foi reconhecido um privilégio narrativo ao heroísmo masculino.

Também foi possível notar que as duas narrativas brincam com sentidos tradicionalmente veiculados ao heroísmo masculino, de maneira a criticar

principalmente sua construção visual. Além disso, assim como na sociedade brasileira, as posições de poder nos dois desenhos são majoritariamente ocupadas por homens.

Por fim, foi possível notar que a sexualização, sentido caro às representações femininas é tratada de maneiras diferentes a partir da obra. Em *Dragon Ball Z*, a sexualização é vista como um problema, como algo que tira o foco de outros sentidos mais importantes, já em *Três Espiãs Demais* ela é latente à narrativa que propõe que a sexualização pode ser apropriada pela performance feminina enquanto uma forma de poder.

As duas produções se configuram enquanto veículos de sentidos gêndricos diversos, não se prendendo a uma tradicionalidade nem promovendo um grande rompimento a essa. Dessa forma, ainda que o endereçamento de gênero empregado na produção funcione de maneira tão incisiva, a construção de sentido construída por cada telespectador pode favorecer um ou outro sentido trazendo uma interpretação completamente nova à obra.

10. Referências

ANIME UNITED. *Dragon Ball Z* terá três filmes remasterizados. Disponível em: <<https://www.animeunited.com.br/noticias/animes/dragon-ball-z-tera-tres-filmes-remasterizados/>> Acesso em: 19 de novembro de 2018.

ARÁN, Márcia; PEIXOTO JUNIOR, Carlos Augusto. Subversões do desejo: sobre gênero e subjetividade em Judith Butler. *cadernos pagu*, v. 28, p. 129-147, 2007.

AUAD, Daniela. *Educar meninas e meninos: relações de gênero na escola*. São Paulo: Contexto, 2006

BATESON, Gregory. uma teoria sobre brincadeira e fantasia, in RIBEIRO, B. T; GARCEZ, P. M. (orgs.). *Sociolinguística interacional*. 2. Ed., São Paulo,: Loyola, 2002.

BOWRING, Michèle A. Resistance is not futile: liberating Captain Janeway from the masculine-feminine dualism of leadership. *Gender, Work & Organization*, v. 11, n. 4, p. 381-405, 2004.

BREA, José Luis (Ed.). *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal Estudios Visuales, 2005.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, 1990.

BUTLER, Judith et al. *Bodies that matter: On the discursive limits of sex*. Taylor & Francis, 1993.

CIRINO, Nathan Nascimento. O cinema de fantasia e suas construções de verismo (UN) REALITIES IN MOVIES: THE FANTASY FILM AND ITS CONSTRUCTION OF VERACITY. CENTRO DE HUMANIDADES, p. 32. 2015

CORRÊA, Laura Guimarães. " Mães cuidam, pais brincam": metodologia, bastidores e resultados de uma pesquisa sobre publicidade e gênero/Mothers care, fathers play: methodology, backstage and results of a research on advertising and gender. Revista Contracampo, n. 28, p. 136-154, 2013.

CORREA, Laura Guimaraes. Mães cuidam, pais brincam: normas, valores e papéis na publicidade de homenagem. 2011.

ECO, Umberto. Lector in fabula. A cooperação interpretativa nos textos narrativos, trad. de Atílio Cancian. São Paulo: Perspectiva, p. 35-49, 1986.

ENGLAND, Dawn Elizabeth; DESCARTES, Lara; COLLIER-MEEK, Melissa A. *Gender role portrayal and the Disney princesses*. Sex roles, v. 64, n. 7-8, p. 555-567, 2011.

ESPERANÇA, Joice Araújo; DIAS, Cleuza Sobral. Meninos versus meninas: representações de gênero em desenhos animados e seriados televisivos sob olhares infantis. Educação (UFSM), v. 35, n. 3, p. 533-546, 2010.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. *Televisão e educação: pensar e fruir a tv*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

FISCHER BUENO, Rosa Maria, *O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV*. Educação e Pesquisa [en linea] 2002, 28 (janeiro-junho) : Acesso em: 7 de novembro de 2017. Disponível em:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29828111>> ISSN 1517-9702

GAUDIOSO, Tomoko Kimura. A metáfora na literatura japonesa: uso de mimese e onomatopéia nos contos de século XX. In: Congresso Internacional sobre Metáfora

na Linguagem e no Pensamento (4.: 2011: Porto Alegre). Anais. Porto Alegre: Instituto de Letras da UFRGS, 2011.

GIROUX, Henry. Os filmes da Disney são bons para seus filhos? IN: STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe. (ORg.). *Cultura infantil: a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

GIROUX, Henry. *Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney*. Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos Estudos Culturais em educação. Petrópolis: Vozes, p. 132-158, 1995. In: KINDEL, Eunice Aita Isaia. A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais, 2003. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

GROEBEL, Jo. Acesso à mídia e uso da mídia entre as crianças de 12 anos no mundo. In: CARLSSON, Ulla; FEILITZEN, Cecilia Von. (Org.). A criança e a mídia: imagem, educação, participação. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002

GODFREY, Richard; LILLEY, Simon; BREWIS, Joanna. Biceps, bitches and borgs: Reading Jarhead's representation of the construction of the (masculine) military body. *Organization Studies*, v. 33, n. 4, p. 541-562, 2012.

GOFFMAN, Erving. *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Boston, Northeastern University Press, 1986.

GOVERNO DO BRASIL. Leia íntegra do discurso de posse de Dilma Rousseff no congresso. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/governo/2011/01/leia-integra-do-discurso-de-posse-de-dilma-a-rousseff-no-congresso>> Acesso em: 9 de outubro de 2018.

GUIMARÃES, Bruno Menezes Andrade. *O riso bate à porta*. 2016. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Minas Gerais.

HALL, Stuart (Ed.). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage, 1997.

HOLZBACH, Ariane Diniz. *A TV QUE VOCÊ NÃO VÊ: uma análise da produção televisiva brasileira direcionada para crianças pequenas*. 2017.

IBGE, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio 2001-2011. Disponível em: <https://seriesestatisticas.ibge.gov.br/series.aspx?vcodigo=PD282>. Acesso em: 06.nov.2017

JANSZ, Jeroen; MARTIS, Raynel G. The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex roles*, v. 56, n. 3-4, p. 141-148, 2007.

LAMAS, Marta. Gênero: os conflitos e desafios do novo paradigma. *Proposta*, nº84/85, 2000.

LESSA, Bruna; CASSETTARI, Mário. O Pré-Cinema e suas Redescobertas na Contemporaneidade: Um Estudo Comparado. *Anagrama*, v. 5, n. 4, p. 1-14, 2012.

MARTIN-BARBERO, Jesús; REY, Germán. Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. Trad. Jacob Gorender. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2001.

MENDONÇA, Ricardo Fabrino; SIMÕES, Paula Guimarães. *Enquadramento: diferentes operacionalizações analíticas de um conceito*. RBCS. Vol. 27, nº 79. Jun. 2012.

MERLO-FLORES, Tatiana. Por que assistimos à violência na televisão? Pesquisa de campo argentina. In: CARLSSON, Ulla; FEILITZEN, Cecilia Von. (Org.). *A criança e a violência na mídia*. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002

MILTON CAPAS. Três Espiãs Demais: O Filme. Disponível em: <<http://miltoncapas.blogspot.com/2012/04/tres-espias-demais-o-filme.html>> Acesso em: 19 de novembro de 2018.

MITCHELL, WJ Thomas. *Teoría de la imagen*. Ediciones Akal, 2009.

MORIN, Edgar. *O paradigma da complexidade. Introdução ao pensamento complexo*, v. 2, 2000.

MUNDO DBZ. Banco de imagens. Disponível em: <<https://www.mundo-dbz.com.br/imagens/multiplas/dragonball-z/>> Acesso em: 19 de novembro de 2018.

NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia de série de animação: uma edição do primeiro Programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animações brasileiras – ANIMATV*. São Paulo, 2011. Disponível em: <http://issuu.com/animatv/docs/dramaturgia_de_serie_de_animacao>. Acesso em: 06 de novembro de 2017

PEGORARO, Éverly. Estudos Visuais: principais autores e questionamentos de um campo emergente. *Domínios da Imagem*, v. 5, n. 8, p. 41-52, 2011.

PEGORARO, Éverly. Steampunk: as transgressões temporais negociadas de uma cultura retrofuturista. *Cadernos de Comunicação*, v. 16, n. 2, 2012.

PEREA, Katia. Power girls before girl power: 1980s toy-based girl cartoons. 2013.

PEREA, Katia. Girl cartoons second wave: Transforming the genre. *Animation*, v. 10, n. 3, p. 189-204, 2015.

PINTO, Maria Aparecida. *As personagens do jornalismo de celebridades: Hart e Bob como representações do Jornalismo na animação Os Padrinhos Mágicos*. 2016

PORTO, Tania Maria Esperon. A televisão na escola... Afinal que pedagogia é esta? Araraquara: JM Editora, 2000.

REVISTA EXAME. As maiores empresas do mundo em valor de mercado.

Disponível em:

<<https://exame.abril.com.br/mercados/as-maiores-empresas-do-mundo-em-valor-de-mercado/>> Acesso em: 11 de novembro de 2017.

REVISTA EXAME. A desigualdade de gênero no Brasil em um gráfico.

Disponível em:

<<https://exame.abril.com.br/brasil/a-desigualdade-de-genero-no-brasil-em-um-grafico/>> Acesso em: 9 de outubro de 2018

SANTI, Helena Chierentin; SANTI, Vilso Junior Chierentin. Stuart Hall e o trabalho das representações. *Anagrama*, v. 2, n. 1, p. 1-12, 2008.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Origem do drama seriado contemporâneo. *MATRIZES*, v. 9, n. 1, p. 127-143, 2015.

THOMPSON, Teresa; ZERBINOS, Eugenia. *Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years?*. *Sex roles*, v. 32, n. 9-10, p. 651-673, 1995.

WIGGERS, Ingrid Dittrich. Cultura corporal infantil: mediações da escola, da mídia e da arte. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 26, n. 3, 2005.

WOMAN IN BUSINESS. Disponível em:

<http://www.grantthornton.com.br/insights/articles-and-publications/women-in-business-2017/>. Acesso em: 06.nov.2017

WORTMANN, Maria Lúcia Castagna. O uso do termo representação na Educação em Ciências e nos Estudos Culturais. *Pro-posições*, v. 12, n. 1, p. 151-161, 2001.