

A desconstrução dos estereótipos de gênero na animação Hora de Aventura: Uma análise multimodal da personagem Princesa Jujuba¹

Alexandre Ferrari ANIBAL²
Magnolia Rejane Andrade dos SANTOS³
Universidade de Alagoas, Maceió, AL

RESUMO

A noção de diferenciação sexual foi, por muito tempo, entendida por conceitos biológicos que atrelavam essas diferenças a capacidades do indivíduo. Logo, homens, por serem mais fortes que as mulheres, ocupariam um papel de superioridade sobre elas. Esses estereótipos de gênero foram enraizando na sociedade e logo chegaram também a grande mídia televisiva. Com este artigo, pretendo mostrar como esses padrões de gênero são desconstruídos na série norte-americana Hora de Aventura, fazendo uma análise de discurso multimodal da personagem Princesa Jujuba.

PALAVRAS-CHAVE: Desenho Animado; Estereótipo de Gênero; Hora de Aventura; Princesa Jujuba; Multimodal.

INTRODUÇÃO

As crianças do século XXI são constantemente bombardeadas com informações vindas de todos os lados. Passam a maior parte do seu tempo na televisão, internet, celular, jogos eletrônicos e etc. Esse excesso de mídias abre um leque enorme de diferentes conteúdos, expostos das mais diversas formas para simplesmente divertir esses futuros adultos. Mas será que diversão é mesmo o único objetivo dos, por exemplo, desenhos animados?

São nas animações que as crianças encontram seus modelos de conduta. Elas veem seus heróis como verdadeiros exemplos de como devem se comportar e agir, o que para elas deve ter sido como referência de um comportamento correto e aceitável. Segundo Giroux (1995, p. 50), ao analisarmos a cultura infantil e, também, a cultura produzida para consumo infantil, verificamos que as lutas em “relação ao conhecimento, aos valores, ao poder e em relação ao que significa ser um cidadão” não estão localizados somente nas escolas, uma vez que “as identidades individuais e coletivas das crianças [...] são

¹ Trabalho apresentado no IJ 08 –Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016;

² Graduando do Curso de Jornalismo pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), email: ale.ferrari.anibal@gmail.com;

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo no COS - UFAL, email: magnoliasantos@gmail.com;

amplamente moldadas, política e pedagogicamente, na cultura visual popular dos videogames, da televisão, do cinema”.

A escolha da animação Hora de Aventura⁴ se deu por seu grande elenco de personagens transgressores, além, claro, do seu elevado índice de audiência. Para otimizar a pesquisa, o foco será na personagem Princesa Jujuba fazendo uma análise de discurso multimodal mostrando como a animação desconstrói algumas questões de estereótipos de gênero.

MULTIMODALIDADE

A multimodalidade surgiu a partir dos princípios da Semiótica, mais especificamente, da Semiótica Social. Nesse sentido, considera-se como Semiótica Social aquela ciência encarregada das análises dos signos na sociedade. Tem como função principal a troca de mensagem seja quais forem os meios de comunicação entre emissor e receptor. Deste modo, é a partir da construção dos discursos e dos signos, motivos através de interesses particulares, que se terá um significado acerca da lógica analisada no contexto social preterido.

Partindo dessa linha de pensamento, a semiótica pode ser definida como:

[...] o estudo geral da semiose, isto é, dos processos da produção e reprodução, recepção e circulação dos significados em todas as suas formas, utilizadas por todos os tipos de agentes de comunicação (...). A semiótica social focaliza a semiose humana, compreendendo-a como um fenômeno inerentemente social em suas origens, funções, contextos e efeitos (...). Os significados sociais são construídos por meio de uma série de formas, textos e práticas semióticas de todos os períodos da história da sociedade humana. (HODGE e KRESS, 1988, p. 261).

Na Semiótica Social, as formas de representação são denominadas através dos modos semióticos. Partindo para a análise textual da semiótica, é possível se deparar com a abordagem multimodal. Esse tipo de abordagem busca a compreensão das articulações dos modelos semióticos que não utilizados em contextos sociais de forma concreta, em outras palavras, nas práticas da sociedade que tem por principal objetivo a comunicação.

Nesse sentido, Hemais relata que:

⁴ Do Inglês “Adventure Time”. É uma série de desenho animado americana criada por Pendleton Ward para o Cartoon Network;

A multimodalidade é entendida, em termos gerais, como a co-presença de vários modos de linguagem, sendo que os modos interagem na construção dos significados da comunicação social. O que é importante nessa visão de uso de linguagens é que os modos funcionam em conjunto, sendo que cada modo contribui de acordo com a sua capacidade de fazer significados. (HEMAIS, s/d, p.1).

Em resumo, o apelo da modernidade passou a interferir nos textos que compõem os desenhos animados que circulam na internet atualmente, deste modo, é perceptível que a maioria dos desenhos que seguiam uma linha de gênero para as personagens femininas já estão sendo substituíveis pelos que representam a multimodalidade, como é o caso do Hora de Aventura.

CONTOS DE FADAS TRADICIONAIS

Rapunzel, Branca de Neve, Bela Adormecida e Cinderela são exemplos tomados como base para comparar os papéis de gêneros encontrados em Hora de Aventura já que o foco será também em uma personagem com titulação de princesa.

Nos contos de fadas tradicionais geralmente encontramos lindas jovens indefesas e seus príncipes esbeltos que costumam aparecer para salvá-las de algum perigo. Claramente personagens com ideias de gênero estereotipadas com características opostas. As mulheres sempre são descritas como frágeis e só sobrevivem porque um homem sempre vem socorrê-las.

Nessas histórias os heróis sempre são príncipes muito corajosos e as mulheres sempre fracas ou feias e más. No conto de fadas Rapunzel (1812), dos irmãos Grimm, vemos justamente essas características: Rapunzel é descrita como a jovem mais bonita do mundo e vive aprisionada em uma torre pela madrasta, ela não tem escolhas a não ser aceitar o aprisionamento, até que então um príncipe aparece para resgatá-la.

Nesta análise, vislumbro mostrar como a Hora de Aventura representa esses estereótipos e descobrir um exemplo positivo desses modelos atuais de papéis de gênero na mídia contemporânea.

vibrantes e personagens delicados. A verdade, é que o desenho aborda muito temas contemporâneos que a maioria das animações não ousam ainda discutir. Esse, talvez, seja o motivo de ter um público tão amplo, atingindo de crianças a adultos.

FUNÇÕES E PAPÉIS DE GÊNERO: PRINCESA JUJUBA

A maioria das personagens de Hora de Aventura são princesas dos mais peculiares reinos. Cada princesa tem também algo em suas características físicas que representa seu próprio reino. Mesmo tendo muitas, apenas algumas delas têm sua história trabalhada na série. A Princesa Jujuba (PJ) é um dos personagens principais do desenho animado e a princesa mais vista também. Ela é rosa da cabeça aos pés, uma cor geralmente associada à feminilidade. Seu cabelo rosa quase alcança o chão e sua aparência é de uma jovem de 18 anos. Na série, sua idade real é desconhecida, mas é entendido que tem mais de 100.

Figura 2 – Princesa Jujuba



Fonte: Google

Apesar de usar, na maioria das vezes, um vestido longo rosa e uma tiara dourada, PJ também muda suas roupas de acordo com o que está fazendo, por exemplo, um pulôver e um jaleco quando está trabalhando em seu laboratório no episódio 20 da quinta temporada.

Desconsiderando sua aparência física, PJ não se parece em nada com uma princesa tradicional. Ela governa o Reino Doce e é uma cientista. Algo incomum para mulheres nos

contos tradicionais, e principalmente princesas, terem uma ocupação além do seu título. PJ não é apenas uma cientista, mas uma cientista muito dedicada. Quando está trabalhando em seu laboratório chega a passar semanas dentro dele trabalhando em algum projeto.

No episódio 20 da 5ª temporada ela aparece em seu laboratório vestindo um suéter roxo, uma bata de laboratório, óculos enormes e o cabelo preso, não aparentando nem um pouco com o que é esperado de uma princesa. Isso enfatiza a diferença entre seu lado cientista e seu lado princesa. Um bom exemplo de mulher ambiciosa que é muito feminina, mas também inteligente.

No episódio em questão, ela passa 9 semanas seguidas dentro do laboratório aparecendo exausta. Seus subordinados estão começando a se preocupar com ela e acham que ela deveria arrumar um pretendente. Existe um fila com pretendentes esperando na porta de seu laboratório há anos, alguns já se encontram até velhos.

Antes do diálogo com a seguir, o personagem Mordomo Menta, um dos subordinados da PJ, fala com um dos pretendentes que estão na fila, Braco. Eles entram no laboratório da princesa e ela está dormindo, apoiada sobre sua mesa com os braços sobre uma caixa de pizza e uma fatia em sua cabeça. Isso reforça um estereótipo atual de uma mulher que prioriza sua carreira e não tem tempo para cuidar de si mesma ou de ver outras pessoas. Braco, então, demonstra seu interesse em sair com a princesa em um encontro.

Figura 3 – Princesa Jujuba e Braco



Fonte: Google

PJ: [chocada] Obrigada, Braco. Você é um fofo, mas não.

Mordomo Menta: Princesa, o laboratório esta fedendo a fumaça escura. Não é saudável. Você tem que sair e fazer pesquisas com os meninos. [aponta para Braco].

PJ: Mas isso é uma afronta, Menta, e vocês estão atrapalhando as minhas pesquisas. [Começa a lançar as coisas que estão em sua mesa] Olha, estragando tudo.

Braco: Princesa eu te amo. Eu, eu te amo tanto que dói [PJ para e vai para perto dele] e a dor eu, eu...

PJ: [aponta um laser nos olhos de Braco como se estivesse examinando-o] O que você está sentindo se chama “paixão”. A dor é provocada por você se importar demais com um namoro imaginário comigo. (Hora de Aventura, s/d, episódio 20, 5ª temporada).

PJ fica claramente aborrecida com o Mordomo Menta e acha uma “afronta” ele sugerir que ela precisa “sair e fazer pesquisas com os meninos”, pois isso poderia interferir em suas pesquisas. Outra razão para a raiva é o fato de que, com essa afirmação, o Mordomo Menta assume uma posição de poder sobre a PJ indicando que seus comportamentos não são de uma princesa ou de uma mulher. Ele também chega a sugerir que ela deve fazer o que se é tradicionalmente esperado de uma princesa e arrumar um namorado, que nos contos de fadas tradicionais é a maior meta de uma princesa.

Após o choque inicial, a reação da PJ aos sentimentos de Braco é típica de uma cientista e diferente de uma princesa. Ela analisa calmamente os sentimentos de Braco e as razões deles existirem. Ela eventualmente aceita sair com Braco, mas deixa claro que é “só pela pesquisa”. Após alguns encontros com Braco ela junta material suficiente para criar a Jujubô, uma robô-sósia dela que tem como prioridade amar e ficar para sempre com o Braco. Ela explica que fez isso por “amá-lo”, mas “amá-lo” da mesma forma que ama todo o povo Doce.

PJ costuma ser muito educada e diplomata, o que é socialmente o comportamento esperado vindo de uma mulher e particularmente de uma princesa. No entanto, no episódio 28 da 5ª temporada, ela zomba de uma companheira princesa dizendo que a Princesa Trapo “não tem a menor autoestima”. Ela pede para Marceline não contar para a Princesa Trapo que ela disse isso e entende que foi um comentário maldoso.

PJ: Foi só por causa disso mesmo? Salvar o seu velho ursinho?

Marceline: é, desculpe não te contado. Você podia não ter aceitado vir.

PJ: Ah, é. A Princesa Trapo faria outro Hamboo para você em menos de 3 segundos... a Princesa Trapo pode ser o seu novo Hamboo. Ela serviria também. Aquela menina não tem a menor autoestima [riso abafado] Que maldade. Não conta isso para ela. (Hora de Aventura, s/d, episódio 28, 5ª temporada).

Falar mal de outras mulheres e fofocar são atividades tipicamente associadas as mulheres. Esse pequeno trecho fala algo muito importante e atual que é a repressão que

muitas mulheres sofrem por causa de seu comportamento sexual. Por exemplo, sair com vários meninos durante um mês e ser julgada por isso como uma pessoa sem moral.

O bem-estar dos cidadãos do Reino Doce é sua prioridade. Ela está constantemente pedindo a ajuda de Finn e Jack, não da forma que geralmente acontece com príncipes resgatando-as do perigo. Em vez disso, ela os envia em missões e isso inverte a configuração de poder sob os personagens.

Princesa Jujuba também destoa dos padrões de gênero porque está implícito que ela já esteve envolvida romanticamente com outra mulher, Marceline a Rainha Vampira. Durante toda a série elas expressam certo desagrado mútuo uma pela outra, mas não é dada nenhuma razão específica para isso. As atitudes delas não são diferentes das atitudes de garotas adolescentes comuns. No episódio 10 da 3ª temporada, aparece um personagem que rouba alguns objetos, que tem valor sentimental, de cada um dos principais personagens da série. Não é mostrado o que ele rouba da Princesa Jujuba, mas quando eles recuperam seus pertences descobrimos que foi uma camisa que ela ganhou da Marceline.

Marceline: [com as bochechas coradas] Você guardou a camisa que eu te dei?

PJ: Guardei. Ela significa muito para mim.

Marceline: Mas você nunca usou.

PJ: Cara, ela é meu pijama. Eu uso ela toda noite. (Hora de Aventura, s/d, episódio 10, 3ª temporada).

Não obstante, no episódio 28 da 5ª temporada, PJ aparece inalando o aroma dessa mesma camisa. Ela também tem uma foto delas juntas sorrindo colada na parte de dentro da porta do seu armário.

Figura 4 – Pijama da Princesa Jujuba



Fonte: Google

Esses exemplos combinados à relação tensa apresentada desde o início da série podem ser interpretados como sinais de um sentimentalismo devido a um romance do passado. De qualquer forma, Pedlenton Ward já confirmou que elas tiveram um caso romântico em algum momento antes dos acontecimentos atuais do desenho.

Questões de Gênero podem ser tratadas facilmente em Hora de Aventura já que todos seus personagens, tirando o Finn, não são humanos. Na maioria dos casos, a aparência dos personagens é determinada pelo lugar ou reino de origem dele. Por exemplo, os povos vindos do Reino do Fogo são feitos de fogo e os cidadãos do Reino Doce são diferentes tipos de guloseimas, de doces a bolos. Dessa forma, nem sempre o sexo dos personagens pode ser deduzido pela sua aparência física. O comportamento deles, no entanto, representa a sua identidade de gênero.

Hora de Aventura conta também com alguns episódios em que o gênero de todos os personagens são trocados. Os eventos que ocorrem nessas versões não alteram a história original. Essas histórias são contadas por um personagem da série original, é um produto da imaginação do personagem Rei Gelado. Aqui analiso a versão de gênero trocado da Princesa Jujuba, o Príncipe Chiclete (PC).

Como a Princesa Jujuba, esse príncipe também é rosa da cabeça aos pés, no entanto, ao contrário de PJ, PC usa calças e sua coroa é um pouco menor do que a da Jujuba.

Figura 5 – Príncipe Chiclete



Fonte: Google

Em contraste com os príncipes dos contos de fadas tradicionais, o Príncipe Chiclete é bem feminino. Não bastasse sua aparência, além disso, ele gosta de cozinhar. A cozinha é, tradicionalmente, um lugar de mulher, mas como sua versão feminina está ligada a ciência, uma área considerada masculina, cozinhar parece o hobby adequado para o Príncipe Chiclete. Embora ele seja muito educado, também tem um lado muito mimado.

No episódio 10 da 5ª temporada ele vai visitar Fionna e Cake (personagens com gêneros trocados referentes a Finn e Jake), quando escutam um barulho estranho vindo do telhado. Inicialmente ele e Cake recusam a sair de casa porque está chovendo. Na próxima cena, Fionna carrega PC para o topo da casa da árvore, de onde vêm os barulhos estranhos. Príncipe Chiclete está sentado nos ombros de Fionna segurando um guarda-chuva.

Figura 6 – Príncipe Chiclete com Fionna



Fonte: Google

Quando ele vê que a fonte do barulho era Marshall Lee (versão trocada de Marceline) ele quer voltar para dentro de casa.

PC: Ah! Sempre ele.

Marshall Lee: Ah, oi Fionna.

Fionna: Marshall Lee.

PC: [pigarreia]

Marshall Lee: [sarcasticamente]. Ah! Desculpa. Olá, Majestade. [Marshall Lee faz uma reverência para o Príncipe Chiclete e depois suga o vermelho de um sonho de creme]

PC: Fionna me leve de volta para dentro

Marshall Lee: Pera aí, está brincando? [Marshall Lee joga o sonho no Príncipe Chiclete]

PC: AH, essa foi demais. Eu vou entrar. Me procure quando quiser companhia mais educada. [Ele desce e leva o guarda-chuva com ele] (Hora de Aventura, s/d, episódio 10, 5ª temporada).

Esta situação é totalmente contrária aos tradicionais papéis de gênero. Fionna é muito mais forte do que o PC e ela faz a subida perigosa até o telhado enquanto ele se senta passivamente e se esconde da chuva. Em comparação aos clássicos contos de fadas, o Príncipe Chiclete não representa um príncipe heróico, ele apresenta mais características consideradas femininas no lugar. No entanto, quando ele manda Fionna levá-lo de volta para dentro de casa ele está tomando uma posição de poder sobre ela. Isso pode representar um papel de gênero neutro, desde que esteja ligado a seu status de realeza e não ao fato de ser homem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando Hora de Aventura oferece papéis não tradicionais, tanto para homens, mulheres ou sem gênero definido, podem se levantar especulações acerca destes comportamentos em um programa infantil. A série contém momentos que podem ser interpretados de forma sexual demais e talvez as crianças não entendam. É justamente nessa parte que esse desenho ganha o público mais maduro.

As mulheres nos contos de fadas tradicionais costumam ter apenas uma função, por exemplo, uma esposa, uma mãe, uma filha ou uma princesa. Além disso, raramente agem de forma ativa na história. Em Hora de Aventura, as mulheres têm várias dimensões. Mostra que uma princesa pode ter outras carreiras na vida e serem bem-sucedidas em uma área estereotipada para homens. Eles quebram a ideia de que o principal objetivo de uma mulher deve ser se casar. A homossexualidade é um tema raramente tratado nos desenhos animados para crianças e, mesmo que de forma implícita, Hora de Aventura consegue marcar um contraste com a heteronormatividade encontrada nos contos de fadas tradicionais.

A troca de gêneros é ainda algo novo nos desenhos animados para crianças, mas eles servem para mostrar um exemplo de que gênero não é apenas um modo de ser, que há várias maneiras de ser um menino ou uma menina ou até algo fora dessa divisão. Essa troca de sexo, serve para mostrar que gênero não é uma estrita divisão em duas categorias, mas

sim um contínuo que se estende em várias direções. Ver o personagem favorito delas trocar de sexo repentinamente talvez ajude ela a abrir a mente para essas questões e perceber que não existe jeito certo ou errado de se expressar.

Como o âmbito desse estudo foi limitado a apenas 3 episódios, os resultados oferecem um simples olhar para os papéis de gênero representados na série. Além disso, foi focado as relações de empoderamento feminino em cima da personagem Princesa Jujuba. No geral, o presente estudo proporciona uma base para futuras pesquisas na representação de gênero em desenhos animados para crianças, particularmente em Hora de Aventura.

REFERÊNCIAS

CARTOON NETWORK. **Hora de Aventura**. Acessível em <<http://www.cartoonnetwork.com.br/show/hora-de-aventura>>. Acessado em maio 2016;

GIROUX, Henry. **A Disneyzação da Cultura Infantil**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org). *Territórios Contestados: o currículo e os novos mapas políticos culturais*. Petrópolis: Vozes, 1995;

HEMAIS, Barbara. **“Multimodalidade: enfoque para o professor de ensino médio”**. Acessível em <http://www.lettras.puc-rio.br/unidades&nucleos/janeladeideias/biblioteca/B_Multimodalidade.pdf>. Acessado em 28/05/2016;

HODGE, R., KRESS, G. **Social Semiotics**. London: Polity Press, 1988;