



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE – UFAC
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – CFCH
CURSO DE BACHARELADO EM PSICOLOGIA

Double Trouble e a arte de performar gêneros

Edgar da Silva Junior

Rio Branco – Ac

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE – UFAC
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – CFCH
CURSO DE BACHARELADO EM PSICOLOGIA

Double Trouble e a arte de performar gêneros

Edgar da Silva Junior

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Bacharel em Psicologia, pela Universidade Federal do Acre.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Madge Porto Cruz

Rio Branco – Ac
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE – UFAC
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – CFCH
CURSO DE BACHARELADO EM PSICOLOGIA

Double Trouble e a arte de performar gêneros

Edgar da Silva Junior

Banca examinadora:

Professora Doutora Madge Porto Cruz – Presidenta
Universidade Federal do Acre – UFAC

Professore¹ Wisney Batista dos Santos – Membro Interne
Universidade Federal do Acre – UFAC

Psicóloga Mestrante Kahuana Carolina Leite – Membro Externe
Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Professora Doutora Patrícia da Silva – Membro Suplente
Universidade Federal do Acre – UFAC

Rio Branco, janeiro de 2022

¹ Como há membros da banca examinadora que se auto identificam como pessoas não binárias, e como este estudo pretende contribuir para as discussões sobre gênero, optou-se por adaptar algumas palavras que gerem atribuição binária de gênero, a fim de respeitar a identidade dessas pessoas.

Double Trouble e a arte de performar gêneros

Double Trouble and the art of gender performance

Edgar da Silva Junior e Madge Porto Cruz

Universidade Federal do Acre

Nota do autor

Edgar da Silva Junior, graduando de Psicologia na Universidade Federal do Acre.

Madge Porto Cruz, Professora Doutora na Universidade Federal do Acre.

Nomes das autoras para citações: Silva, E., Jr.; Porto, M.

A correspondência relativa a este artigo deve ser endereçada à Edgar da Silva Junior, graduando de psicologia na Universidade Federal do Acre. E-mail:edgar.junior@sou.ufac.br.

Rio Branco - Ac

2022

Resumo

O gênero é uma representação que possui implicações concretas na vida dos sujeitos, tanto em nível social quanto subjetivo. Ele é construído através da sua representação e da sua autorrepresentação, ocorrendo por meio de diversas tecnologias de gêneros e discursos institucionais. Destaca-se as mídias (filmes, desenhos, revistas, propagandas) como principais exemplos contemporâneos de tecnologias de gênero, produzindo efeitos no processo de subjetivação dos sujeitos, ao interpelarem performances de gênero baseadas em determinados modelos culturais, criando assim, identidades e autodescrições. Nesse sentido, o presente artigo teve por objetivo analisar como a personagem Double Trouble subverte modelos culturais de gênero marcados pelo binarismo dominante em nossa sociedade. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo documental e de caráter exploratório, utilizando como método de análise a hermenêutica-dialética. A análise das categorias aparência e identidade permitiu verificar que Double Trouble consegue integrar em si aspectos associados em nossa sociedade tanto ao feminino quanto ao masculino, porém não se definindo exclusivamente nem como um nem como o outro, mas como um terceiro, subvertendo o binarismo convencional. Concluiu-se também que a transição dinâmica entre os disfarces de Double demonstra o caráter performativo do gênero e as possibilidades de identificações, abrindo espaço para refletir e questionar determinados padrões normativos impostos. Compreender como funcionam estes dispositivos pode auxiliar profissionais de psicologia a refletir como as subjetividades estão sendo (re)produzidas e se pensar em formas de intervenções na prática profissional.

Palavras-chave: gênero, tecnologias de gênero, subversão, saúde mental

Abstract

Gender is a representation that has concrete implications in the lives of people, both at a social and subjective level. It is built through its representation and self-representation, occurring through various gender technologies and institutional discourses. The media (movies, drawings, magazines, advertisements) stands out as the main contemporary example of gender technologies, affecting people's subjectivation process, encouraging the question of gender performances based on certain cultural models, thus creating identities and self-descriptions. Taking this into consideration, the present article aimed to analyze how the character Double Trouble subverts cultural models of gender marked by the dominant binarism in our society. This is a qualitative, documental and exploratory research, making use of dialectical hermeneutics as a method of analysis. The analysis of the categories appearance and identity made it possible to verify that Double Trouble manages to integrate on themselves both aspects associated in our society with the feminine and the masculine, but not defining their self exclusively as either one or the other, but as a third one, subverting the conventional binarism. It was also concluded that the dynamic transition between Double's disguises shows the performative characteristic of gender and the identification possibilities, opening a space to reflect and question certain normative imposed standards. Comprehending how these devices function may help psychology professionals to reflect about the way subjectivities are being (re)produced and to incite different forms of intervention in the professional practice.

Keywords: gender, gender technologies, subversion, mental health

Em meio a uma onda de diversos movimentos sociais e mobilizações políticas que marcaram as décadas de 1960 e 1970 e em um contexto histórico-cultural pós-moderno, ao qual identidades deduzidas segundo a classe do indivíduo não mais satisfazem a complexidade das relações sociais, as políticas identitárias surgiram no Ocidente resultante da necessidade de se reconhecer as identidades pessoais dos sujeitos (Araújo, 2017).

Segundo Woodward (2006), esses movimentos visam afirmar a identidade cultural das pessoas pertencentes a determinados grupos oprimidos ou marginalizados, tornando-a em um importante fator de mobilização política, ao passo em que buscam compreender como essas identidades são formadas, como elas se inserem no âmbito social e como elas se relacionam com a sociedade, por meio da legitimação da singularidade cultural de cada grupo e da análise de sua opressão específica. Como principais exemplos dessas políticas têm-se o movimento feminista, o movimento LGBTQIA+² e o movimento negro.

Cabe mencionar brevemente aqui a terceira onda do feminismo, ocorrida a partir do final da década de 1980, pois foi nesse período que se passou a questionar as lacunas e os pressupostos teóricos essencialistas do próprio movimento, principalmente com as contribuições da filósofa Judith Butler (1990/2018) argumentando que o foco do feminismo não deveria consistir na definição de um sujeito unificado, pois isso só encobria a diversidade de realidades de outras mulheres que não fossem as brancas e de classe média e alta. Para a filósofa, o olhar teria de estar voltado para a análise crítica dos fenômenos culturais que funcionam na criação das oposições binárias, além das estruturas de poder que operam nas (re)produções e naturalizações

² As letras da sigla significam, respectivamente: Lésbicas; Gays; Bissexuais; Transexuais, Travestis e Transgêneros; *Queer*; Intersexo; Assexual; sendo o símbolo + utilizado para incluir de forma abrangente outros grupos e variações de gênero, sexualidade, aliados e apoiadores do movimento.

das identidades de gênero e sexuais dos sujeitos, compreendendo, dessa forma, sua organização, e quais são as possibilidades subversivas desse modelo.

Outro aspecto bastante problematizado por Butler (1990/2018) em suas obras é a inquestionabilidade da diferença sexual, ou melhor dizendo, a ideia de que a biologia seria um fato que antecederia a própria história. Valeska Zanello (2018) complementa, porém, afirmando que isso não significa negar a existência de divergências, elas existem em demasiado, a questão é investigar e definir como e porque determinadas diferenças foram utilizadas, de certo modo, para justificar espaços sociais de maior ou menor empoderamento, pois [...] a diferença foi traduzida em oposição e desigualdade. ‘Gênero’ é, portanto, um conceito relacional e implica, sempre, relações de poder, de privilégios, de maior ou menor prestígio” (Zanello, 2018, p. 44).

O gênero como performance

O gênero, para Butler (1990/2018), não é apenas uma interpretação cultural inscrita em um corpo biologicamente sexuado, uma vez que, o próprio sexo pré-discursivo assumido pelo corpo carrega em si significados culturais, impostos discursivamente através das relações de poder que constituem o gênero. Desse modo, a própria diferença sexual é uma construção de gênero. A autora enfatiza, ainda, que o gênero não é uma identidade estática, mas sim de caráter performativo que, por meio da repetição estilizada de atos, vai gerando uma ideia de substancialização, fixo, cristalizado.

Butler (1990/2018) sugere, então, que existe uma imposição normativa presumindo uma coerência entre sexo e gênero. Tal imposição se dá através de uma matriz de heterossexualidade compulsória, a qual impera uma oposição binária entre o feminino e o masculino, para que assim, haja uma continuidade entre o gênero, o sexo e a expressão da sexualidade, criando dessa forma, uma identidade unitária. Essa identidade, segundo a autora, apesar de possuir caráter

fictício, desempenha um papel de definir quais identidades são ou não inteligíveis e quais podem ou não existir. Beatriz Bagagli (2017) acrescenta, ainda, a matriz da cisgeneridade compulsória como imposição normativa que incide sobre corpos transgêneros, que em conjunto da heteronormatividade sustentam-se mutuamente em seus efeitos nas produções de identidades inteligíveis nos campos da identidade de gênero e orientação sexual.

O que coloca em ameaça essa regulamentação unitária da normatização heterossexual e cisgênera, revelando seu caráter fictício, é o surgimento de pontos desviantes, subversivos, que instigam uma desordem no gênero. Butler cita como exemplo as pessoas que se reconhecem como LGBTQIA+, as pessoas heterossexuais que se contrapõem aos papéis a elas atribuídas pelo gênero e as *drags*, que “ao imitar o gênero [...] revela implicitamente a estrutura imitativa do próprio gênero – assim como sua contingência” (Butler, 1990/2018, p.212).

Adentrando esses pontos subversivos, outro exemplo elucidado por Louro (2001) são as chamadas teorias *Queer*, um movimento surgido através de políticas pós-identitárias que ganhou força nos anos 1990 e que problematizam essa concepção cristalizada de identidade. Conforme a autora, essas teorias buscam “desafiar as fronteiras tradicionais de gênero e sexuais, pondo em xeque as dicotomias masculino/feminino, homem/mulher, heterossexual/homossexual [...]” (Louro, 2001, p.6). Nesse sentido, as teorias *queer*, além de combaterem a matriz heterossexual compulsória, visa também uma desconstrução da própria dicotomia heterossexual/homossexual.

Tecnologias de Gênero e Animações

De acordo com Teresa de Lauretis (1994), o gênero é uma representação que possui implicações concretas na vida dos sujeitos, tanto em nível social quanto subjetivo. O gênero é construído através da sua representação e da sua autorrepresentação, ocorrendo por meio de

diversas tecnologias de gêneros e discursos institucionais, que produzem, promovem e implantam representações.

Lauretis (1994) se baseia nas concepções de Foucault sobre tecnologia sexual e dispositivos, para definir tecnologias de gênero como determinadas tecnologias sociais que produzem e promovem sistemas de sexo-gênero, designando locais na sociedade para o feminino e o masculino e moldando a forma como estes são percebidos e representados pela sociedade, o que implica na autorrepresentação das pessoas por elas engendradas. A autora também toma como base o conceito de interpelação proposto por Althusser, que se define como “o processo pelo qual uma representação social é aceita e absorvida por uma pessoa como sua própria representação, e assim se torna real para ela, embora seja de fato imaginária” (Lauretis, 1994, p. 220).

Dentro dessa perspectiva, Zanello (2018) destaca as mídias – filmes, desenhos, revistas, propagandas – como principais exemplos contemporâneos de tecnologias de gênero, produzindo efeitos no processo de subjetivação das pessoas, ao interpelarem performances de gênero baseadas em determinados modelos culturais, criando assim, identidades e autodescrições. Para a autora, as mídias, enquanto tecnologias de gênero, não só criam e sustentam caminhos privilegiados de subjetivação, como também se constituem em artefatos culturais de pedagogia dos afetos e de colonização afetiva, uma vez que impõem aos sujeitos quais devem ser os centros motivadores e organizadores de suas vidas.

As animações, enquanto produções culturais midiáticas, também atuam como instrumentos de instituição de normas e significados, reproduzindo representações que podem reforçar determinados estereótipos de gênero, além disso, “vinculam em suas narrativas normas que atribui um gênero ao sujeito/espectador e exemplifica, por meio das representações, quais

atributos esse sujeito deve possuir ao pertencer a um determinado gênero; ou seja, cria modelos de como ser mulher e como ser homem na sociedade” (Araújo, 2017, p. 35).

Nesse sentido, as autoras Martins e Harrison (2011) demonstram que a imagem central culturalmente difundida pelas mídias é a do homem branco, cisgênero³ e heterossexual, e ainda, que homens tendem a aparecer duas vezes mais do que mulheres, com seus personagens, geralmente, sendo representados como mais independentes, enquanto as personagens delas são representadas como emotivas e sentimentais.

Existem alguns trabalhos que analisam as animações enquanto tecnologias de gênero (Santos, 2010; Rael, 2013; Ahmed & Wahab, 2014; Monteiro & Zanello, 2014; Bacarin, 2015; Araújo, 2017; Waschburger, 2018; Debone, 2019) e exemplificam a atuação dessas mídias na construção das noções de papéis e identidades de gênero na sociedade, a partir da forma como representam o masculino e o feminino, tanto através de produções contemporâneas como de produções mais clássicas e que ainda possuem grande influência atualmente.

O que se pode notar através desses estudos é que a maioria das animações se limitam a reproduzir e sustentar concepções fixas de identidade de gênero, possuindo suas narrativas centradas em ideais e valores baseados em um modelo de heterossexualidade compulsória. Por outro lado, também há animações que indicam possibilidades de subversão desses modelos hegemônicos, algumas caminhando pela inversão de papéis comumente associados a cada gênero, outras comportando em suas narrativas uma ampla representação da diversidade de biotipos, raças e etnias, personagens de um determinado gênero possuindo, de forma integrada, características comumente associadas tanto à masculinidades quanto à feminilidades, e personagens sem identificação de gênero (não binários).

³ Pessoa cuja identidade de gênero corresponde ao gênero que lhe foi atribuído no nascimento (Jesus, 2012). Por exemplo, alguém que se identifica como mulher e foi designada como mulher ao nascer é uma mulher cisgênera.

Todavia, percebe-se ainda uma carência de pesquisas que analisem e demonstrem uma maior diversidade de animações que veiculam representações de modelos não-hegemônicos de gênero, talvez por ainda ser recente a tendência de produções que contemplem essa perspectiva.

Gênero e Saúde Mental

De acordo com Zanello, Fiuza e Costa (2015), assim como o gênero, a experiência do sofrimento psíquico também é construída socialmente, moldada a partir de valores e ideais estereotipados de gênero, expressando caminhos privilegiados de subjetivação distintos para homens e mulheres.

A identidade de gênero compreendida de maneira essencialista – ou seja, substancial, resultante de repetições estilizadas de performances até se obter uma noção cristalizada –, além de constituir a expressão das diferenças biológicas, demonstra a “supressão de similaridades potenciais, de performances que poderiam ter sido interpeladas e não foram. Ou ainda, que foram encenadas e que foram punidas, extintas” (Zanello, 2018, p. 50). Isso reforça a ideia apontada por Zanello (2018) de que, ao se privilegiar determinados caminhos de subjetivação – construídos, mantidos e legitimados pelas tecnologias de gênero –, vão se criando também, lugares desempoderados e de pouco prestígio que geram vulnerabilidades identitárias específicas e distintas para homens e mulheres, expressando-se na experiência do sofrimento psíquico.

Desse modo, considera-se imprescindível a produção de trabalhos que levem em conta o papel das tecnologias de gênero no processo de subjetivação dos sujeitos e sua relação com a saúde mental, problematizando os aspectos gendrados da experiência desse adoecimento, ou seja, marcados por especificidades de gênero, em razão de estudos com essa temática se mostrarem ainda insipientes. Além disso, saber quais são os modelos culturais de representação atuais do tornar-se pessoa homem e mulher reproduzidos por essas tecnologias, e saber como esses

modelos moldam performances que, repetidas excessivamente, geram a sensação de identidade, são, segundo Zanello, “questões fundamentais para qualquer clínica psi que leve os estudos de gênero em consideração” (2018, p. 56).

Portanto, partindo, principalmente, das concepções de performatividade de gênero (Butler, 1990/2018), de tecnologias de gênero (Lauretis, 1994) e seu papel nos processos de subjetivação dos sujeitos (Zanello, 2018), o presente estudo teve por objetivo analisar como a personagem *Double Trouble* subverte modelos culturais de gênero marcados pelo binarismo dominante em nossa sociedade ocidental.

Double Trouble de “She-Ra e as Princesas do Poder”

Lançada em novembro de 2018, na plataforma de *streaming Netflix*, *She-Ra* é um *reboot* do desenho homônimo famoso nos anos 80. Essa versão foi criada por um grupo de escritoras mulheres, lideradas por Noelle Stevenson, auto afirmada como pessoa não binária, objetivando transmitir uma mensagem de empoderamento feminino, retratando mulheres conhecendo sua força, aprendendo a lidar com suas dificuldades pessoais e a lutar juntas confiando umas nas outras (Santos, 2018), diferentemente de seu antecessor, que fora criado por homens e em que a heroína tinha sua história contada em função de “*He-Man*”, seu irmão gêmeo também famoso por seu desenho próprio na época.

A série conta a história de Adora, uma órfã criada e treinada pela Horda para supostamente lutar e salvar o mundo em que vive, Etéria. Após um acidente, Adora se perde em uma floresta e é capturada pela princesa Cintilante e Arqueiro, que lutam pelos Rebeldes. Eles mostram a Adora que tudo o que ela aprendeu na Horda estava equivocado. Nesse meio tempo, Adora descobre uma espada mágica que a transforma em *She-Ra*, uma guerreira possuindo super

força e diversos outros poderes. A narrativa então vai se desenvolvendo em torno da busca de Adora por entender seus novos poderes, descobrir seu passado e proteger Etéria.

Dentre as diversas personagens secundárias, tem-se Double Trouble (Figura 1), apresentada pela série como sendo de gênero não binário. Desse modo, utiliza-se neste artigo pronomes adaptados para se referir a Double (elu/delu), bem como substantivos e adjetivos terminados em ‘e’, com a finalidade de respeitar a identificação de gênero da personagem e promover uma linguagem inclusiva e livre de preconceitos, em conformidade com as diretrizes propostas pela Associação Americana de Psicologia (2019). Nas ocasiões em que não se conseguiu conferir a neutralidade de gênero, por dificuldades da língua ou limitações do pesquisador, optou-se por utilizar o gênero feminino (como em “a/da personagem”), a fim de não reforçar o padrão masculinizante.

Figura 1

Double Trouble.



Nota: Imagem *edit* de: <https://www.instagram.com/bravestshera/>

Double é alguém capaz de mudar sua aparência física em outras pessoas, e surge, inicialmente, utilizando seus talentos no papel de espionagem à serviço da Horda em troca de dinheiro. Após ter suas ações descobertas, Double muda de lado e passa a servir a Rebelião. Elu considera-se excelente na atuação e é bastante orgulhoso de sua habilidade performativa, representar outra pessoa é mais do que apenas mudar sua aparência, mas é também trazer emoções aos seus disfarces. Seu talento permite que Double tenha sucesso tanto em disfarces

femininos quanto masculinos. Por essa razão, pensou-se na hipótese de ser esta uma personagem que exemplifique bem modos de subverter determinados padrões de gênero.

O interesse pessoal em realizar este estudo surgiu a partir de identificações com o universo narrativo da animação analisada, integrada às discussões provenientes de disciplinas, eventos e conversas de corredor ao longo da graduação. Essas experiências proporcionaram uma tomada de consciência dos marcadores sociais da diferença e de questionamento dos processos identitários que oprimem e regulam grupos sub-representados, culminando em um desejo no pesquisador, enquanto jovem questionando seu gênero, negro, homossexual, periférico e futuro psicólogo, de se inserir e se aprofundar em pautas sociais que o atravessam, como sexualidade, gênero, raça e classe.

Método

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo documental e de caráter exploratório, utilizando como método de análise a hermenêutica-dialética, proposta por Minayo (2014).

De acordo com Minayo (2014), a combinação da hermenêutica com a dialética como método, possibilita nas pesquisas qualitativas uma interpretação mais aproximada da realidade, permitindo uma síntese dos processos compreensivos e críticos. Enquanto a hermenêutica busca essencialmente a compreensão de sentido a partir da linguagem, a dialética estabelece uma atitude crítica e de apreensão das contradições, por meio da linguagem, dos fatos, símbolos e da cultura. Ao se utilizar da hermenêutica, o pesquisador investe nas possibilidades da comunicação, porém a considerando em “seu processo finito, marcado pela história e pela cultura e, filosoficamente, propõe a intersubjetividade como o chão do processo científico e da ação humana” (Minayo, 2014, p. 343).

Inicialmente fez-se a seleção dos episódios em que a personagem Double Trouble aparece em sua série, totalizando 10 episódios. Dado que a animação se encontra disponível apenas em plataformas privadas de *streaming*, optou-se nesta pesquisa em utilizá-la em sua versão dublada no idioma português brasileiro, visto ser a língua oficial no Brasil e entendendo-se que nem toda população possui domínio sobre a língua inglesa (idioma original da série).

Em um primeiro momento, elaborou-se uma tabela com duas categorias: Aparência – relacionada a representação da aparência física da personagem, estatura, formas do corpo, cor da pele, cabelos e vestimentas utilizadas; Identidade – relacionada a identidade de gênero, ou seja, como a personagem se identifica ou é identificada por seu gênero, verificada a partir de falas da própria personagem ou de outros personagens quando se referindo a ela e observando os recursos linguísticos de gênero empregados. Posteriormente, os dados coletados foram transportados para uma outra tabela, aos quais foram agrupados de acordo com sua semelhança e frequência de ocorrências para verificação e análise dos resultados.

Resultados e Discussão

Double, possibilidades subversivas

Constatou-se por meios dos dados levantados que Double Trouble performa uma maior quantidade de disfarces femininos (8) do que masculinos (3). Isso pode se relacionar com a própria construção do universo narrativo, que possui em seu núcleo central uma maior parcela de personagens femininas, as “princesas do poder”. Como Double usa de suas habilidades para se infiltrar nesse grupo, faz sentido que um disfarce feminino se enquadre melhor e passe despercebido em seu objetivo de espionagem.

O maior número de personagens femininas também reflete a própria produção da animação, que reconta a história de “She-Ra e as Princesas do Poder” sob a perspectiva de

mulheres, reafirmando a proposta delas de empoderamento feminino, diferentemente da versão original de 1985, produzida pela ótica masculina e para fins exclusivamente lucrativos. Essa maior representatividade feminina já indica a subversão de alguns padrões, como os descritos pelas autoras Martins e Harrison (2011) sobre a tendência de homens aparecerem duas vezes mais do que mulheres nas produções midiáticas.

A Tabela 1 demonstra os resultados encontrados a partir das características elencadas para análise da aparência física:

Tabela 1

Aparência

	Subcategorias	Ocorrências		
		Disfarces feminino	Disfarces masculino	Forma original
Estatura:	Alta	4	2	x
	Média	1	1	-
	Baixa	3	0	-
Forma do corpo:	Magra	2	1	x
	Gorda	2	0	-
	Com músculos	3	2	-
	Não identificado	1	0	-
Cor da pele:	Branca	5	1	-
	Negra	2	1	-
	Rosa	1	0	-
	Azul	0	1	-
	Verde	0	0	x
Cabelos:	Curto	1	2	-
	Longo	2	0	x
	Médio	3	1	-
	Não identificado	2	0	-
Roupa evidencia as curvas do corpo? (justa à cintura, busto, pernas, glúteos, etc.)	Sim	7	2	x
	Não	1	1	-

Nota-se através dos dados que há uma distribuição de valores aproximados entre as características que compõem a aparência física dos disfarces utilizados por Double, principalmente no que diz respeito aos disfarces femininos nas subcategorias estatura, formas do corpo e cabelos. Isso se mostra interessante por indicar que, embora haja características mais

reproduzidas do que outras, sua diferença não é proporcionalmente tão significativa ao ponto de serem consideradas como padrão normativo.

Isso transmite uma preocupação e sensibilidade da série em representar uma diversidade de corpos, biotipos e de características raciais/étnicas, fornecendo outras possibilidades de identificação ao público e refletindo com mais veracidade os corpos que existem na realidade, além de contribuir para o questionamento de modelos estéticos hegemônicos amplamente disseminados pelas mídias audiovisuais.

No que se refere à subcategoria estatura, nota-se que a maioria dos disfarces possuem a mesma altura da forma original de Double. Prado et al. (2004) argumentam que historicamente a estatura tem sido relacionada a poder e, segundo as autoras, a altura tem sido comumente utilizada em histórias fantásticas de diversas culturas para demonstrar poder e força. Nesse sentido, se fosse inferido essa mesma associação no universo narrativo de Double, tornaria possível concluir que as personagens femininas são tão poderosas quanto os personagens masculinos e, ainda, que Double, personagem não binária também representada com estatura alta, seria igualmente poderosa. Porém, faz-se necessário alertar que essa associação poderia também incorrer noutra associação infeliz, a de que personagens de estatura mais baixa não seriam poderosas, o que não ocorre na animação, visto que ela fornece diversos exemplos provando o contrário, mas que não cabe aqui se aprofundar.

Concernente a forma dos corpos, o que chama atenção é os disfarces femininos serem representados em maior número com características não hegemônicas, como gordas e com músculos, do que apenas magras, contrariando os achados de Beiras et al. (2007) e Waschburger (2018), de que na maioria das animações prevalece a representação de corpos socialmente

desejáveis que reforçam determinados padrões de beleza, como personagens masculinos possuindo corpos musculosos e as personagens femininas possuindo corpos magros.

Em relação aos cabelos, poderia se afirmar que as representações se mantêm no padrão comum, cabelos entre médios e longos para personagens femininas e curtos para as personagens masculinas. Entretanto, se considerarmos na análise outros aspectos como tipo de cabelo, cor e corte, quase todos os disfarces subvertem, em algum ponto, o padrão hegemônico longo, loiro e liso descrito por Bacarin (2015), ao integrarem em suas representações uma maior diversidade de aspectos, como cabelos enrolados, coloridos, desalinhados, raspado nas laterais, entre outros.

No tocante a cor da pele, percebeu-se a predominância da cor branca. Mesmo se somasse os disfarces da cor negra com outros de cores fantasias (azul, verde, rosa), a quantidade de disfarces não brancos ainda se encontraria em um número menor em relação aos brancos, indo de encontro a hegemonia das produções midiáticas, como apontam as autoras Martins e Harrison (2011). Nesse quesito, poderia se pensar em um reforço da representação de grupos privilegiados em detrimento de outras. Seria necessário averiguar se esse resultado se estende para toda a animação, a fim de investigar a relação da representação desses grupos oprimidos, o lugar que eles têm nessa sociedade e em que medida se inter cruzam com as questões de gênero, fazendo-se uma análise crítica a partir da perspectiva de interseccionalidade, que infelizmente não pôde ser abordada nesta pesquisa, porém reconhece-se a importância e a necessidade desse olhar, pois como postula Lauretis (1994), o sujeito não só é engendrado nas relações de gênero, como também o é nas relações de raça e classe.

A forma não binária, por sua vez, é representada na cor verde, evocando um aspecto fantasioso de animal ou alienígena. É interessante refletir sobre o fato da personagem que, semelhante ao movimento *queer*, sinaliza para o estranho, para a contestação, está fora do centro

normalizador (Louro, 2001), e foge ao padrão do sistema binário de gênero apresentar diversas características fantasiosas. Mesmo compreendendo que se trata de um universo ficcional e que o conceito de *design* da personagem pareça ser inspirado em um camaleão (disfarçar para se camuflar, pele verde, cauda longa, olhos amarelos), isso provoca uma reflexão a respeito da necessidade de representar esse outro, que não se encaixa no binarismo convencional, como alguém que não parece humano, mas sim como um “abjeto”, como diria Butler (1990/2018), expelido da sociedade.

Já a respeito das vestimentas utilizadas, constatou-se quase que uma unanimidade de roupas que evidenciam as curvas dos corpos das personagens, tanto para os disfarces femininos, quanto para os masculinos e para a forma original de Double. Todavia, mesmo as roupas justas ao corpo proporcionando uma visualização das dimensões corpóreas, isso não é feita de forma hiperssexualizada, como é o caso de outras reproduções midiáticas, como por exemplo as HQs, que vestem suas personagens de maneira erotizada e estereotipada, objetificando o corpo da mulher com o intuito de satisfazer homens (Barros, 2019; Menezes & Bragaglia, 2020).

Cabe destacar que os dados analisados referente a categoria aparência se referem apenas aos disfarces utilizados por Double, portanto, os resultados não podem ser generalizados para todo o universo da obra, mas apenas às opções de performance adotadas por ele. Além disso, por mais que em algumas características (cabelo, cor de pele) a tendência pareça se encaminhar para aquilo que é comum, são apenas aspectos isolados. Quando vistos em conjunto nas personagens como um todo, todas apresentam traços que são hegemônicos e traços que são subversivos, revelando uma diversidade de possibilidades de performances.

A questão não é deixar de ter aspectos que são atribuídos a modelos hegemônicos, mas lutar contra a supremacia e a noção de serem o correto e o único modelo a ser seguido, e mostrar que existem outras possibilidades, reconhecendo-as e validando-as.

Não se trata de negar o feminino ou masculino, mas de confrontar o que é compreendido dentro de cada possibilidade de gênero. Passando a compreender que os gêneros não se apresentam como uma categoria fechada, determinante ou decisiva, e sim que sua diversidade passeia por mais diversos lugares e papéis sociais. (Lemos, Andrade & Cardoso, 2020, p. 317)

Double e a arte de performar gêneros

Em se tratando da categoria identidade, que diz respeito a como Double se identifica ou é identificada por seu gênero, verificada a partir de falas da própria personagem ou de outros personagens quando se referindo a ela, observando os recursos linguísticos de gênero empregados (pronomes, adjetivos, artigos, etc.), verificou-se que a atribuição de gênero ocorre em conformidade ao disfarce que Double está performando no momento, resultando em uma quantidade maior de vezes em que ela é associada ou reconhecida como gênero feminino (65%).

Esse resultado se correlaciona a grande quantidade de disfarces femininos que usa, mas também indica que, enquanto performa esses disfarces, além de se identificar com eles, as demais personagens reconhecem a feminilidade neles. Dessa forma, ao se apresentar sob disfarces femininos, são empregados recursos linguísticos que condizem com o gênero apresentado. O mesmo ocorre enquanto performa o gênero masculino, evidenciando que as identidades não são fixas, estáticas ou cristalizadas, mas sim uma performance de atos estilizados, como sugerido por Butler (1990/2018).

Referente a sua forma original e não binária, verificou-se que houve um cuidado e atenção por parte da direção de dublagem em adaptar algumas falas para construir um discurso que transmita a neutralidade de gênero para se referir a Double, como demonstra a Tabela 2, mantendo-se a mesma ideia transmitida pela versão com idioma original, a qual se utiliza os pronomes *they/them*, comumente adotados na língua inglesa para indicar neutralidade de gênero.

Tabela 2

Diálogo sobre Double Trouble

Original:

Shadow Weaver: *We must find Double Trouble at once. They know too much! We can't let them return to the Fright Zone!*

Glimmer: *Forget Double Trouble. They don't matter anymore. The only person we need is right here.*

Dublado:

Sombria: Temos que achar Double Trouble rápido, Double sabe demais e não podemos deixar que volte pra Zona do Medo!

Cintilante: Esquece Double Trouble, não tem mais importância, a única pessoa que precisamos está bem aqui.

Nota: Diálogo ocorrido após a fuga de Double Trouble no episódio *Destino – Parte I* (Nolfi & Sreebny, 2019).

Este é um dos maiores destaques no desenvolvimento da narrativa envolvendo a personagem, pois reconhece e legitima a identidade não binária de Double, mesmo se deparando com empecilhos da língua portuguesa, como a falta de pronomes que não designe gêneros. O que reforça a necessidade de revermos nosso idioma, a fim de (des/re)construir uma linguagem mais inclusiva e menos sexista. Pois entende-se que a língua se constrói na fala e reflete as necessidades de determinado contexto. E o contexto atual em que vivemos reivindica mudanças que incluam e validem a pluralidade de gêneros e identidades que existem.

Outro ponto que cabe salientar, é que no contexto cultural da animação, não existe um sistema de classificação de gênero que organize e regule socialmente as identidades das personagens, portanto, em nenhum momento é visto estranhamentos ou questionamentos quanto ao gênero de quaisquer personagens. Elus simplesmente são o que e quem são. Mas como nossa realidade se baseia em um sistema binário masculino/feminino (Butler, 1990/2018; Zanello, 2018), as personagens são referidas discursivamente utilizando os recursos linguísticos de acordo com seus gêneros atribuídos e identificados (ele/dele/o, ela/dela/a).

Por fim, fica evidente como a performance de gênero ocorre de maneira dinâmica. Mesmo possuindo uma forma original afirmada como não binária, graças a capacidade de mudar sua aparência, Double transita constantemente entre o feminino e o masculino através de seus inúmeros disfarces e expõe explicitamente o caráter performativo do gênero. A propósito, para elu, transformar-se é mais que uma habilidade, é comprometer-se emocionalmente com seus personagens, é uma arte.

Considerações Finais

Considerando o papel das tecnologias de gênero na disseminação e naturalização de modelos culturais de identidades socialmente desejáveis, o seu papel nos processos de subjetivação das pessoas e, tomando as animações como exemplo dessas tecnologias que (re)criam identidades de gênero, o presente artigo teve por objetivo analisar como a personagem Double Trouble subverte modelos culturais de gênero marcados pelo binarismo dominante em nossa sociedade ocidental.

Dessa forma, verificou-se que Double Trouble consegue integrar em si aspectos associados tanto ao feminino quanto ao masculino, porém não se definindo exclusivamente nem como um nem como o outro, mas como um terceiro. Terceiro esse que também não encerra em si

mesmo, mas demonstra-se como mais uma possibilidade de identificação, subvertendo o binarismo convencional.

A transição dinâmica entre seus disfarces, permite que Double demonstre como o gênero possui caráter performático e que a identidade não é algo fixo e cristalizado como se poderia pensar. Além disso, ao representar características que fogem a modelos hegemônicos em conjunto com aquelas que os seguem, evidencia que a personagem não está ditando como deve ser o feminino, como deve ser o masculino, ou muito menos como deve ser um terceiro, mas sim expressando possibilidades de simplesmente *ser*, abrindo espaço para refletirmos e questionarmos os padrões normativos que nos são impostos. Subverter a norma não é criar outras normas, mas mostrar que elas são apenas escolhas e que existem outras possibilidades de *ser* que merecem ser validadas, por serem potencialmente promotoras de saúde mental e, considerando o contexto de um país de estrutura patriarcal, machista, misógina, racista, LGBTQIA+fóbica, classista, capacitista, excludente e colonizadora de corpos em que vivemos, essa é uma necessidade que se faz urgente.

No que concerne às limitações deste trabalho, destaca-se o tempo disponível para produção da pesquisa, devido ao atual contexto pandêmico que trouxe implicações tanto no espaço acadêmico quanto na vida pessoal. Ressalta-se as dificuldades do pesquisador em se desprender de binarismos enraizados, por estar se inserindo apenas recentemente nessas discussões, acabando por muitas vezes, a partir de suas impressões, atribuindo um gênero específico a personagem não binária analisada.

Assim, sugere-se novas pesquisas que analisem outras categorias e incorporem outras personagens da própria série que possuem potência de revelar modelos subversivos de gênero, que não puderam ser contempladas neste trabalho e, se possível, inclua a perspectiva da

interseccionalidade, observando-se os contornos entre raça, classe e gênero. Recomenda-se, ainda, séries de animações mais acessíveis ao público, visto que o objeto aqui utilizado se encontra em plataformas privadas e acaba alcançando apenas uma camada da sociedade, além de produções brasileiras, aproximando-se mais do contexto cultural de nosso país.

Espera-se que esta pesquisa possa contribuir para o debate a respeito de gênero e para o rompimento de antigos padrões binários pré-impostos, que simplificam e dicotomizam identidades e que não validam a existência de todo um grupo de pessoas que os questionam, uma vez que não se sentem por eles representados. Ademais, pensa-se que, sendo as animações tecnologias de gênero, portanto (re)produtoras de caminhos privilegiados de subjetivação que geram sofrimento psíquico para aqueles cuja subjetividade não fora interpelada, compreender como funcionam estes dispositivos, como eles reforçam ou subvertem os modelos hegemônicos pode auxiliar profissionais de psicologia a refletir como as subjetividades estão sendo (re)produzidas e se pensar em formas de intervenções na prática profissional.

Referências

- Ahmed, S., & Wahab, J. A. (2014). Animation and socialization process: Gender role portrayal on cartoon network. *Asian Social Science*, 10(3), 44. <https://doi.org/10.5539/ass.v10n3p44>.
- American Psychological Association. (2019). *Gender* [Gênero]. <https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/bias-free-language/gender>.
- Araújo, R. (2017). *Transgressões de gênero em Steven Universe: os desenhos animados como tecnologia de gênero*. [Monografia]. Graduação em Design-Moda - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/32411>.
- Bacarin, T. I. (2015). *Filmes de animação da Barbie: normatizações e resistências aos modelos de feminilidade*. 204 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação do Campus do Pantanal – PPGE/CPAN, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Corumbá.
- Bagagli, B. P. (2017). Orientação sexual na identidade de gênero a partir da crítica da heterossexualidade e cisgeneridade como normas. *Letras escreve*, 7(1), 137-164. <http://dx.doi.org/10.18468/letras.2017v7n1.p137-164>.
- Barros, A. P. O. (2019). Discursos sobre a sexualidade e o corpo da mulher nas HQs: reproduções e desconstruções. *Brazilian Journal of Development*, 5(10), 21094-21111. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n10-272>.
- Beiras, A. et al. (2007). Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. *Psicologia & Sociedade*, 19(3), 62-67. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822007000300010>.
- Butler, J. (2018) *Problemas de gênero: Feminismo e a subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 16ª ed. (Publicado originalmente em 1990).
- Debone, G. (2019). “Nós Somos as Crystal Gems” Um Estudo sobre Sexualidade e Gênero no desenho animado Steven Universo. *Florestan*, (8), 36-60.

- Jesus, J. G. de. (2012). *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos. Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião*. Brasília, 2, 42. <http://www.diversidadessexual.com.br/wp-content/uploads/2013/04/G%C3%8ANERO-CONCEITOS-E-TERMOS.pdf>.
- Lauretis, T. (1994). A tecnologia do gênero (Funck, S. trad.). In Hollanda, H. B. (Org.), *Tendências e Impasses - O feminismo como crítica da cultura*. (pp. 206-242). Rocco.
- Lemos, P. M., Andrade, A. G. de S., & Cardoso, B. M. L. (2020). Subvertendo Gênero: O Lugar da Não-binaridade Numa Análise Discursiva de Conteúdos Midiáticos. *Revista Psicologia, Diversidade E Saúde*, 9(3), 314–326. <https://doi.org/10.17267/2317-3394rps.v9i3.3132>
- Louro, G. L. (2001) Teoria queer – uma política pós-identitária para a educação. *Revista Estudos Feministas*, v. 9, n. 2, 541-553. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2001000200012>.
- Martins, N., & Harrison, K. (2012). Racial and gender differences in the relationship between children’s television use and self-esteem: A longitudinal panel study. *Communication Research*, 39(3), 338-357. <https://doi.org/10.1177/0093650211401376>.
- Menezes, F. R. de, & Bragaglia, A. P. (2020). Empoderamento Feminino: A mulher nos HQ’s contemporâneos e os movimentos de fãs contra a sexualização das heroínas. In: E. Costa. (org.). (2020). *Tecnologias e estéticas da comunicação no Brasil 2*. Atena, Ponta Grossa – PR. 1-388. 129-141. <https://doi.org/10.22533/at.ed.93120261010>.
- Minayo, M. C. de S. (2014). *O desafio do conhecimento. Pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Hucitec Editora, 14ª edição.
- Monteiro, C., & Zanello, V. (2014). Tecnologias de gênero e dispositivo amoroso nos filmes de animação da Disney. *Revista Feminismos*, Salvador, v. 2, n. 3, set./dez. <https://repositorio.unb.br/handle/10482/19538>.

- Nolfi, K., Sreebny, L (Escritoras) & Bennet, J (Diretora). (2019, 5 de novembro). Capítulo 38 (Temporada 4, Episódio 12). [Episódio de série animada]. In: N. Stevenson (Desenvolvedora). *She-Ra e as princesas do poder*. DreamWorks Animation. Netflix.
- Prado, et al. (2004). A influência da baixa estatura sobre as representações psicossociais. *Ciências & Cognição*, Rio de Janeiro 2, 50-60. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000200006&lng=pt&tlng=pt.
- Rael, C. C. (2013). Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. In: G. L. Louro; J. Felipe; S. V. Goellner. (Orgs). (2013). *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. Petrópolis: Editora Vozes, 9ª ed. pp. 160-171.
- Santos, C. (2018, novembro). She-Ra e as Princesas do Poder: e finalmente uma mensagem decente sobre empoderamento para as meninas. [Weblog]. *Militância Materna*. <https://militanciamaterna.com.br/she-ra-e-as-princesas-do-poder-8e8c02c58f39>.
- Santos, S. O. D. (2010). *Representações de gênero, transgressão e humor nas figuras infantis dos desenhos animados contemporâneo*. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. <http://hdl.handle.net/10183/36307>.
- Waschburger, C. S. (2018). Assunto para Criança: como o desenho animado Steven Universe subverte normas sociais de gênero e identidade sexual. In: 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Joinville – SC.
- Woodward, K. (2006). Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: T. T. da Silva (org). (2006). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Editora Vozes, 6ª ed.

Zanello, V. (2018). *Saúde mental, gênero e dispositivos: cultura e processos de subjetivação*.

Curitiba, PR: Appris, 1 ed.

Zanello, V., Fiuza, G. & Costa, H. S. (2015). Saúde mental e gênero: facetas gendradas do sofrimento psíquico. *Fractal: Revista de Psicologia*, 27(3), 238-246.

<https://doi.org/10.1590/1984-0292/1483>.