

SUBJETIVAÇÕES IDENTITÁRIAS EM *SHE-RA* E AS PRINCESAS DO PODER E O DESLOCAMENTO DE ESTRUTURAS HEGEMÔNICAS DE GÊNERO

HUGO RAFAEL ROCHA CARNEIRO

Licenciado em Letras com habilitação para Português e Inglês, pela Universidade de Pernambuco - UPE, bacharel em Direito pela Faculdade Integrada de Pernambuco - FACIPE, especialista em Direito Público pela Faculdade Damásio de Jesus, mestrando do Programa de Pós-graduação de Educação, Cultura e Identidades da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE e Fundação Joaquim Nabuco - FUNDAJ – PE e pesquisador dos grupos de pesquisa: Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Gênero, Raça e Sexualidades – Audre Lorde – GEPERGES/UFRPE e do Grupo de Pesquisa em Estudos Culturais, Arte/Educação – GPECAE/UFRPE, hugorcarneiro@gmail.com;

RAYSSA HELLENA ALMEIDA DE VASCONCELOS

Licenciada em Educação Física pela , especialista em Educação Infantil pela UNINASSAU, mestranda pelo Programa de Pós-graduação de Educação, Cultura e Identidades da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE e Fundação Joaquim Nabuco - FUNDAJ – PE e pesquisadora no grupo de pesquisa Grupo de Estudos em Educação Ambiental, Docência e Questões Contemporâneas - GEADC, raiohelen@gmail.com;

GILVANEIDE FERREIRA DE OLIVEIRA

Doutora do Programa de Pós-graduação Educação, Cultura e Identidades da Universidade Federal Rural de Pernambuco - PE, gildefrpe@gmail.com;

RESUMO

Este é um artigo que tem como ponto de partida a obra publicada no livro *Como pode uma pedagogia viver fora da escola: estudos sobre pedagogias culturais*, organizada por Fernanda Accorsi, João Balisnei e Samilo Takara, “*Double Trouble* em *She-Ra* e as Princesas do Poder (2018): a construção de narrativas identitárias que desestabilizam os papéis de gênero” (2021), de autoria de Bruna Marques, Débora Primo e Emily Pereira. Segundo elas, *Double Trouble* foi uma personagem que, por meio do artefato midiático em streaming, no Netflix, que representou a identidade não binária para milhares de telespectadores(as). Logo, temos o objetivo de abranger e apresentar outras pautas sobre identidades, representatividade e a comunidade LGBTQIA+ advindas da série, além de discutir como a pedagogia cultural e suas influências na contemporaneidade e na educação corroboram na produção de outros discursos sobre modos de ser e viver. Rupturas da heteronormatização, performatividade de gênero, representações sobre corpos dissidentes, representatividade de famílias homoafetivas e lesbiandades serão destacados neste estudo.

Palavras-chave: Estudos culturais; Artefatos midiáticos; Pedagogia cultural.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo teve como mola propulsora a obra *Como pode uma pedagogia viver fora da escola: estudos sobre pedagogias culturais*, organizado por Fernanda Amorim Accorsi, João Paulo Baliscei e Samilo Takara, especificamente o artigo que introduz a obra, *Double Trouble em She-Ra e as Princesas do Poder* (2018): a construção de narrativas identitárias que desestabilizam os papéis de gênero, escrito por Bruna Marques, Débora Primo e Emily Pereira. As autoras focam seu olhar numa¹ personagem não binária e na importância de sua existência para a representatividade dessas pessoas na contemporaneidade e construção e subjetivação das identidades.

Com o objetivo de abranger e apresentar outras pautas sobre identidades, representatividade e a comunidade LGBTQIA+ advindas da série, além de discutir como a pedagogia cultural e suas influências na contemporaneidade e na educação corroboram na produção de outros discursos sobre modos de ser e viver. Assim, analisamos como sistemas simbólicos e sociais, tais como artefatos midiáticos, atuam na construção de identidades e produzem outros modos da constituição da vivência e experiência humana, esmiuçamos a nova série focando nas representações das múltiplas identidades, as relações de gênero e sexualidades, trazendo para a discussão aspectos que não foram abordados pelas autoras e que consideramos de suma importância para as discussões de gênero e de identidade.

Consideramos o nosso objeto de estudo como um artefato midiático e comungamos com a ideia de que: “Os artefatos midiáticos possuem um potencial pedagógico para produzir significado que são compartilhados e intercambiados através das diferentes linguagens na constituição subjetiva do sujeito”, conforme nos ensina Teruya (2020). É a partir desse entendimento, aliado à ideia de que tais artefatos e suas numerosas visualizações em diversas plataformas de *streaming* conseguiram deslocar as pedagogias para fora das escolas e de instituições formais de ensino, entrando tanto nos espaços das casas familiares quanto em

1 Optamos por usar uma linguagem não binária, que não está inserida na norma culta da língua portuguesa, mas que vai ao encontro das ideias discutidas no texto e se propõe a uma militância contra o sexismo da língua portuguesa e suas relações de poder e violência, conforme denunciado por Grada Kilomba (2019).

vários outros, que concebemos a pedagogia cultural² da animação em comento. Essa forma de ensino pode ser contemplada e entendida como uma forma de transdisciplinaridade, haja vista que, de acordo Basarab Nicolescu (2002), a representatividade da realidade e a aquisição sensível dessa realidade é completamente inerente ao processo de aquisição de conhecimento.

Deste modo, por meio da análise cultural e de uma análise da cultura visual imbricada nos estudos de gênero e nos estudos culturais, vislumbraremos uma tentativa de desmonte de identidades colonizadas e heterotopias, com uma animação que rompeu fronteiras do canônico e performatividade de gênero hegemônica, abrindo, assim, um leque de novas referências, bem como outras possibilidades de subjetivações identitárias, empoderamento e novas possibilidades de ser e existir num enredo cercado de personagens que fogem das representações hegemônicas.

2. DESENVOLVIMENTO

She-Ra e as Princesas do Poder (*She-Ra and the Princesses of Power*) é um *reboot* produzido pela *Dreamworks*, com 5 temporadas (2018-2020).

Ele que reconstrói a história americana televisionada nos anos de 1985 e 1986, exibida no Brasil no programa Xou da Xuxa, entre 1986 e 1990. Em suma, a nova versão fala sobre seres humanóides que conseguiram dominar magia para gerar energia, os Eternos, conhecidos popularmente como os Primeiros. Sendo eles muito desenvolvidos, principalmente tecnologicamente, conseguiram colonizar outros planetas para além do seu planeta de origem, Ethernia. Um desses planetas é Etheria, local onde a história se passa, ambiente onde homens e mulheres gozavam da magia advinda principalmente de pedras rúnicas conectadas a algumas princesas elementais. Em paralelo a isso, outro colonizador vagava pelo espaço dominando e destruindo outros planetas e galáxias, Mestre da Horda (*Horde Prime*). Este possuía um exército de clones que o ajudaram a expandir seu controle.

2 Pedagogia Cultural é um conceito surgido nos Estados Unidos, desenvolvido por Shirley Steinberg (2001), Joe Kincheloe (2001) e Henry Giroux (1995). Em linhas gerais, o termo revela o quanto a diversidade de espaços, práticas e instituições são também essencialmente pedagógicos, haja vista que possuem relação direta com as formas de ser e de viver.

Para a discussão aqui proposta, é interessante mencionar que os Primeiros estudaram a magia de Ethéria e elaboraram uma arma, conhecida como Projeto Coração de Ethéria. O plano consistia em canalizar o poder das cinco pedras rúnicas no núcleo do planeta. Para que a energia fosse direcionada, criaram She-Ra, a chave da arma em formato de mulher mágica que habitaria por várias gerações. Para orientá-la, uma inteligência artificial, Esperança da Luz, foi designada, sem dizer muito sobre o projeto, apenas focando no seu treinamento para manter o equilíbrio do planeta e ativar a arma. Porém a omissão não adiantou, pois Mara, a She-Ra de mil anos atrás, descobriu o plano que poderia destruir o planeta e seus (suas) habitantes e tentou parar o projeto, no entanto foi tarde demais e ela precisou se sacrificar para impedi-los. Os Primeiros fugiram para outra galáxia e Mara abriu um portal, levando sua terra natal para uma dimensão vazia chamada Despondos, local sem estrelas ou planetas, fora do alcance dos Primeiros ou qualquer outro mal.

Um dos clones do Mestre da Horda, fora descartado por ser defeituoso, sendo mandado, acidentalmente, para Ethéria. Lá ele se desliga da rede neural do seu superior e cria um próprio império do mal, onde fica conhecido como Lorde Hordak. Seu objetivo desde então foi conquistar o planeta e mandar um sinal para que seu mestre o encontrasse.

O braço direito do Lorde, Sombria (Shadow Weaver), conhecida anteriormente como a feiticeira Luminosa, procura se vingar das princesas, após ter tentado conjurar um feitiço proibido de obtenção de grande poder com seu pupilo, o futuro rei Micah, e ser banida do reino da mágica. Ambos, na tentativa de abrir portais para contactar o Mestre, acabam se deparando com uma bebê, ao qual Sombria se recusa a descartar, prevendo que teria uma serventia no futuro, nem que seja como soldado da Horda.

Adora, como foi batizada por Sombria, cresce ao lado de Felina (Crata) e outros órfãos, em meio a um treinamento militar e opressor. No entanto, recebe feedback positivos, enquanto Felina é constantemente humilhada pela figura, que pode ser vista por muitos como materna. Assim, ao mesmo tempo em que Felina odiava Sombria, também queria orgulhá-la, embora só assistisse os(as) demais glorificarem Adora, o que lhe incomodava.

Podemos notar até aqui que o domínio pelo poder é uma reflexão constante na série, seja o poder sobre um planeta, sobre a magia, a comunidade ou sobre alguns indivíduos, como a órfã principal, Adora.

A pedagogia cultural preocupa-se “com a geometria do poder que caracteriza as relações sociais e combatem os mecanismos de opressão, não restringindo apenas à formulação de uma linguagem crítica e denunciadora” (NEIRA et al, 2016, p. 107).

A protagonista é uma adolescente magricela, de cabelos loiro-acinzentados e pele clara. Já Felina é uma gata humanóide alaranjada, de cabelos castanho-escuros, cauda e unhas pretas que arranham qualquer superfície. Todas(os) as(os) órfãs(os) seguem acreditando que o comando da Horda quer trazer paz a um mundo repleto de malvadas princesas-monstros.

Após Adora ser promovida como capitã da força pelo Lorde Hordak, as amigas Adora e Felina saem para passear pela Floresta do Sussurro, ambiente de divisa entre a Zona do Medo (território completamente dominado pela Horda) e os reinos das princesas. Lá elas se separam e Adora tem contato com uma espada brilhante que lhe traz recordações de uma vida desconhecida. O incômodo é tanto que a moça retorna sozinha, horas depois e descobre que, ao empunhar a espada, pode se transformar em uma mulher consideravelmente alta, forte, brilhante e de longos cabelos amarelos, a She-Ra.

1. CORPOS E PERFORMANCES DISSIDENTES

Para a análise proposta neste artigo, é imperioso destacar que “Os estudos culturais contribuem pra as análises dos processos de regulação e modos de subjetivação presentes em qualquer intenção educacional” (NEIRA et al, 2016, p. 106).

É importante abrir um parêntese para a construção da personagem She-Ra e sua influência na concepção de identidade, gênero e feminilidade das espectadoras e espectadores tanto dessa versão, quanto da de 1985. A antiga heroína tinha suas curvas acentuadas de maneira exagerada, era posta em poses que questionavam a anatomia com o fim de expor principalmente suas nádegas e peitos. É percebido por diversas cartunistas feministas que as mulheres foram sendo cada vez mais sexualizadas com os anos, com figurinos que mal cobriam seus corpos.

Com a visibilização das mulheres no mundo dos HQs, movimentos como a iniciativa Gavião arqueiro (the hawkeye initiative), provocou discussões acerca das cenas hipersexualizadas e desnecessárias de mulheres, substituindo-as pelo Gavião Arqueiro, ou outro herói, para mostrar o desconforto das mulheres em serem retratadas desta maneira.

Figura 1 - Iniciativa Gavião Arqueiro

Fonte: Google Imagens

E, enquanto homens iam ganhando mais músculos, sendo exaltados em suas qualidades, como no caso da diferença entre o Batman de 1966 e o de 2016, as heroínas não possuíam tais atributos, mesmo desempenhando as mesmas lutas nos episódios. Nessa versão nova, porém, ao usar a espada e se transformar em *She-ra*, Adora recebe músculos que não são tão evidentes como os do Arqueiro, mas que deixam nítida a força da personagem. Além disso, a vestimenta passou por transformações. Na primeira versão, a mulher utilizava um vestido com um espartilho e decote, capa e botas. Já na versão de 2018, a roupa ainda possui as mesmas cores, porém a menina usa short-saia, a capa é maior e a camisa cobre até o pescoço. Apesar de que, na reta final da série, Adora passa por uma transformação emocional que a deixa mais madura e seu figurino muda. Agora utiliza calça e penteado que deixa seu rosto mais maduro.

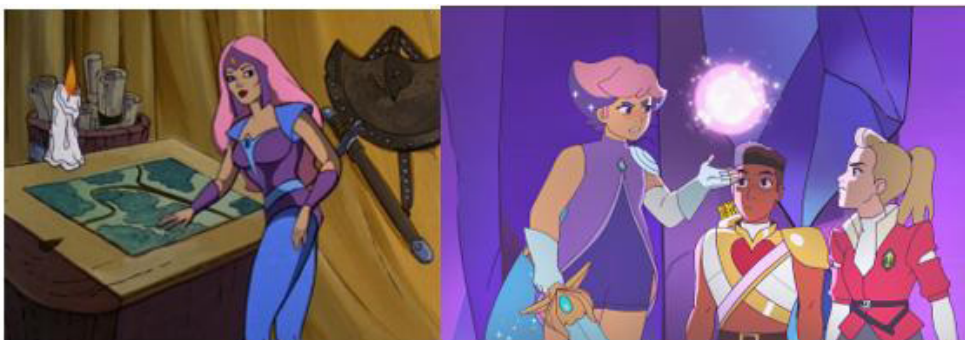
Figura 2 - Imagens de divulgação de She-ra (1985) e (2018).

Fonte: Google imagens 2021

Após o início do processo de autodescoberta, a heroína esbarra com outros personagens importantes, Princesa Cintilante (Glimmer) e Arqueiro (Bow).

O casal conta sua versão da história, onde as princesas e o comando da Horda são inimigos porque o lado ao qual Adora cresceu pratica ações devastadoras por onde passava, fazendo com que Adora deixe Felina e a Horda de lado. Cintilante é filha do falecido rei Micah com a rainha Angella, um ser angelical que governa o reino de Lua Clara de maneira pacifista. Discordando da mãe, a princesa luta contra os robôs da horda, a fim de não ter suas terras dominadas. Por ser mais gorda do que as outras personagens, ser mais baixa e ter a pele mais quente, mostra um pouco da diversidade de corpos da trama, uma vez que não é comum ver um corpo gordo em desenhos, principalmente aqueles(as) com estereótipos de herói(heroína), como a outra versão da She-Ra.

Figura 3 - Princesa Cintilante em She-Ra (1985) e (2018).



Fonte: Google imagens 2021

Após estreitar laços de amizade, She-Ra, Arqueiro e Cintilante decidem planejar uma nova reunião das princesas do poder, já que a primeira não conseguiu derrotar a Horda na época do rei Micah. Desta vez, ele e elas peregrinam por cada reino, recrutando Perfuma, Serena (Mermista), Gélida (Frosta), Entrapta, Netossa e Spinnerella.

Perfuma é a princesa conectada à natureza, uma personagem com o cabelo em um tom de loiro muito claro, porém a pele negra clara, muito magra e que possui uma personalidade pacifista, beirando a um estilo *hippie*. Em seu reino há seres humanos com a mesma filosofia *paz e amor*.

Serena é a rainha das águas. Sua pele negra contrasta com o cabelo azul e volumoso que se assemelha a um cacheado. Em seu reino há seres

que têm a imagem corporal parecida com animais marinhos, assim como piratas humanos, tais como um homem com quem aparenta ter um relacionamento heterossexual, Falcão do Mar (Sea Hawk).

Gélida é uma criança que está a frente de seu reino em ambiente polar. A diferença de idade e altura é discutida na série, não menosprezando sua participação e/ou responsabilidade na aliança das princesas. Sua conexão com a pedra rúnica lhe dá poderes gelados.

Entrapta é uma princesa que não tem uma pedra rúnica, nem poderes mágicos. Sua habilidade está na inteligência e na criatividade, é cientista e inventora que governa um reino repleto de robôs e humanos que inicialmente têm medo de tudo, mas são estimulados por Arqueiro para lutarem por seus ideais, afinal cada um possui uma habilidade, mesmo que não-mágica. Os longos cabelos lilases têm vida própria e a auxilia com suas invenções.

A modificação das identidades das personagens foi de suma importância, uma vez que este buscava ser um desenho mais representativo. Se compararmos as princesas da versão anterior ao *reboot*, é possível ver tamanhos, cores de pele, cabelos, estereótipos e trejeitos, ou seja, corpos completamente diferentes entre si. Isto não apenas representou uma parcela marginalizada da população, como iniciou discussões tabus entre jovens e famílias.

Figura 4 - Imagens de divulgação da série She-ra (1985) e (2018)





Fonte: Google imagens 2021

1.2 ARQUEIRO: HETERONORMATIVIDADE, PERFORMANCE DE GÊNERO E REPRESENTATIVIDADE INTERSECCIONAL NEGRA E HOMOAFETIVA

O personagem Arquero traz à trama a interseccionalidade entre os marcadores de raça e sexualidade. Porém, não necessariamente de forma direta, isso porque, embora o personagem seja negro, divergindo de sua versão anterior, na qual este era ruivo e extremamente musculoso, a representatividade homoafetiva se dá por seus pais (George e Lance).

De acordo com a jurista norte-americana Kimberlé Crenshaw (2002), a interseccionalidade é um termo utilizado para demonstrar os cruzamentos de diferentes marcadores de exclusão presentes em determinados indivíduos. O conceito de interseccionalidade, no Brasil, foi amplamente difundido por Carla Akotirene em sua obra *Interseccionalidade* (2019).

Ter como pais de um personagem tão essencial à trama um casal homossexual negro, é uma forma clara de empoderamento às crianças que eventualmente possuam famílias não tradicionais, sendo uma forma pedagógica de ensinamento de tolerância e inclusão.

Figura 5 - Print Screen da 2ª temporada da série She-Ra (2018).**Fonte: Youtube**

Diferente do que os pais imaginavam, ele não estudava na universidade de história, e sim lutava com arco e flecha, tentando combater o domínio da Horda. Chega um momento no qual essa verdade precisa ser contada e a cena se assemelha a um processo de revelação da sexualidade não normativa, visto que o menino fica nervoso e cria expectativas negativas quanto à reação que eles poderiam ter. No fim, sua família o acolhe e se diz estar orgulhosa dele, pois, além de tudo, o casal estuda a tecnologia dos Primeiros.

Figura 6 - Arqueiro com coroa de flores**Fonte: Pinterest**

O comportamento do arqueiro merece uma atenção especial também quanto a outros aspectos. Quando observado o seu comportamento,

nota-se que ele não é representativo de uma masculinidade repressora ou dominante, não comungando com o perfil típico dos heróis masculinos tradicionais, o que pode sugerir certa ruptura nos padrões de performance de gênero e até mesmo de heteronormatividade. De acordo com Michael Warner (1991), a heteronormatividade é a reprodução de um comportamento estimulado por uma heterossexualidade dominante e reguladora, interditando formas que se desviem desse padrão. Em diversas ocasiões, podemos observar o arqueiro comportando-se de maneira leve e até mesmo utilizando uma coroa de flores, sem se importar com o que isso possa causar à sua imagem.

Aqui também é importante ressaltar que o Arqueiro representa uma ruptura dos padrões de comportamento de gênero e da própria performatividade de gênero, teorizada por Judith Butler (2010). O que permite que os espectadores da animação possam ter acesso a uma pedagogia cultural não excludente que não regulariza, não interdita e, sobretudo, não marginaliza comportamentos não hegemônicos.

1.3 NETOSSA E SPINNERELLA: LESBIANDADE, UNIÃO E PODER!

Figura 7 - *Print Screen* da 5ª temporada de *She-ra* (2018)



Fonte: Youtube

Netossa e Spinnerella formam um casal interracial de lésbicas que não possuem pedra rúnica, porém utilizam seus poderes para colaborar com a luta das princesas. A relação das duas não parece muito importante no começo da série, tanto que não é explicada a causa de seus poderes ou como é o seu reino, porém, com o passar das temporadas, elas utilizam formas de tratamento como “querida”, “meu amor” e “esposa”, além

de viverem o desconforto de lutarem uma contra a outra. É importante frisar que Netossa é uma mulher negra, de corte de cabelo curto e estilo moderno, onde, em seu traje, predomina a cor azul, enquanto Spinnerella tem cabelos longos, corpo semelhante ao da Cintilante e uma paleta de cores com base no rosa.

A escolha das cores (geralmente vistas como opostas e indicadas para um gênero específico) para este casal seria um questionamento?

O casal de lésbicas tem importância fundamental na trama porque é o marco inicial da lesbiandade na animação. É a primeira vez que surge a temática de forma clara. Introduzindo um casal de princesas guerreiras que combatem juntas por uma causa.

Dando continuidade à história, todas as princesas são convidadas para o baile das princesas, no reino das Neves, onde uma outra princesa aparece. Scorpia, uma mulher com garras e cauda de escorpião, se difere das demais não apenas pelo seu exoesqueleto, mas por ser alta, ter porte atlético e estar aliada à Horda. Sua pedra rúnica foi capturada pelo Lord Hordak e nunca houve uma ligação. Na festa, ela vai acompanhada de Felina, que se veste com um terno, fazendo rupturas nos padrões de roupas para meninas e meninos. É ainda nesse ambiente que ela dança com Adora e um clima de sedução paira pelo ar pouco antes de discussões e o fim da comemoração.

Na busca por tecnologia dos Primeiros, Felina e Adora entram no templo da Esperança da Luz e revivem momentos de sua infância, onde a ligação entre as duas era de companheirismo e cumplicidade pura. Ali fica explícito a conexão das duas, apesar das rixas atuais onde a gata fica irada com seus próprios sentimentos e desconta em Sombria, tomando o poder.

Na tentativa de combater o plano de Hordak e Felina, Adora, Arqueiro e Cintilante vão até a Terra Vermelha, reino desértico liderado por Huntara, uma criminosa de pele lilás e cabelos longos, raspados nas laterais da cabeça e tingidos de branco. Seu porte atlético e a altura, além das expressões grosseiras, assustam os demais, porém ela consegue atrair a garçonete do bar onde se encontra com Adora e os amigos. O flerte é interrompido e aquilo lhe deixa raivosa.

Figura 8 - Huntara flertando com garçonne em She-Ra (2018) e Huntara (1985).



Fonte: Google imagens 2021

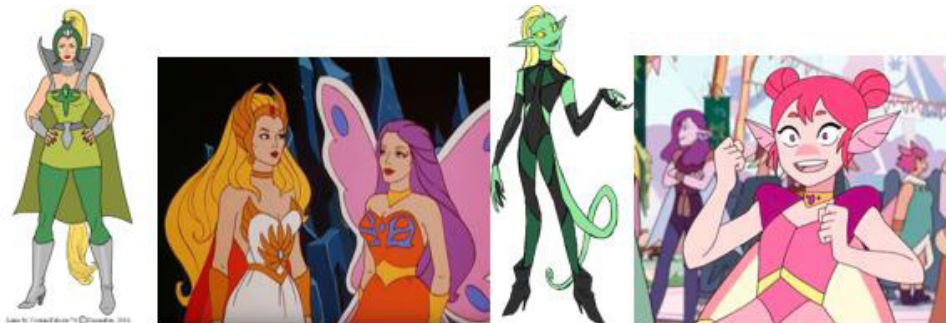
Após sair em missão com eles, Huntara os apoia na aliança das princesas e ajuda a achar algumas informações sobre Mara, a antiga She-ra. Porém, são surpreendidos por Felina, que também domina a área.

Na comemoração pelo novo posto de líder, Felina divide o momento com Scorpia, que até então era soldado da Horda, e a relação de amizade das duas se estreita, deixando implícito muitas vezes os sentimentos da princesa pela gata. Porém as duas não passam muito tempo no local, porque Felina nutre um sentimento doentio de vingança contra Adora, chegando ao ponto de querer abrir um portal para retirar o planeta daquela dimensão, mesmo que aquilo gere total destruição.

Numa realidade alternativa, a heroína vê o mundo sendo alterado e destruído até tomar consciência o quanto Felina era tóxica em sua vida e que o cargo de She-ra se resumia a sacrifícios, uma vez que viu a rainha Angella morrer para que todos pudessem voltar à realidade normal.

Pagando o preço da traição a todos, uma vez que foi de encontro até com Hordak, Felina termina sozinha, mesmo ganhando a batalha. No entanto, não é o suficiente para ela se redimir. Nesse meio tempo, ela conhece Double Trouble, um ser metamorfo com corpo esverdeado e roupa que não marca gênero. Por dinheiro, se infiltra no grupo das princesas como Flutterina, uma fada rosa e pequenina.

Figura 9 - Double Trouble e Flutterina em She-Ra (1985) e (2018).



Fonte: Google imagens 2021

Em pouco tempo, Double Trouble foi prese e, assim como fez com a atual líder da Horda, atuou por um preço, mas desta vez a serviço da nova rainha, Cintilante.

Depois disso, com ajuda da Madame Rizzo (Madame Razz), Adora e seus(suas) amigos(as) encontram um templo dos Primeiros e descobre toda a verdade no holograma da Mara e discute com as(os) amigas(os) para ativar ou não a arma de Ethéria. Nesse espaço de tempo, todos(as) focaram em tentar parar a rainha que estava prestes a ativar o coração, parando apenas após conversar com Felina e ambas tomam consciência da miserável posição de ter o poder, porém estarem sozinha.

Mesmo com os esforços de Adora, quebrando sua espada, o portal é aberto e Etheria volta para o universo, estando exposta aos outros mundos. Sem demora, o Mestre da Horda chega ao planeta, com os pensamentos nefastos de purificação do universo a partir da premissa que só existam seus clones, um jogo de manipulação que atinge até a Felina. E, mesmo sem She-Ra por causa da perda da espada, Adora consegue ativar seu poder ao se deparar com uma situação de perda da sua amiga de infância.

Com a ajuda dos poderes dos(as) amigos(as) passam pelas defesas do Mestre e retornam ao seu planeta que está um caos graças à ditadura do Mestre. A população estava sendo manipulada e acuada, uma vez que chips de controle agiam em algumas princesas e faziam com que se voltassem contra a sociedade. A possível solução seria ativar o dispositivo de segurança que os próprios Primeiros criaram contra o mestre, porém Adora poderia morrer. A heroína se prontifica, Sombria a leva para caverna e Felina se teme de perder sua amiga para sempre. Enfim, quem

se vai é a feiticeira, mostrando um lado que as duas ex-integrantes da Horda nunca viram, um lado que se sacrifica pelas meninas que criou.

1.4 ADORA E FELINA: O BEIJO LÉSBICO QUE SALVOU O MUNDO!

Banhadas pela emoção, Adora e Felina tentam chegar ao centro do poder de Ethéria, porém Adora havia sido infectada, assim como quase todo o planeta, e estava sofrendo nas mãos do Mestre da Horda. A gata a ampara, incentivando a lutar contra tudo aquilo, tentando até tirá-la de um pesadelo com o mestre. De repente, Adora desperta e as salva de uma descarga de energia com seu escudo, depois pergunta se Felina a ama. É claro que, inicialmente, a amiga ri da situação, mas depois nota a seriedade da indagação e expressa seus sentimentos. Adora e Felina se beijam.

Figura 10 - Print Screen da 5ª temporada de She-Ra (2020)



Fonte: Youtube

Adora consegue se transformar em She-Ra e usa seu poder para salvar o planeta. Com a espada, transforma as naves e armas em árvores e os desertos em florestas. Ou seja, a heroína salva o dia e muda o mundo para um lugar melhor.

Aqui temos um momento de grande validação para a comunidade homoafetiva. O beijo lésbico ativa o poder da heroína e, literalmente, a faz salvar o mundo! A representatividade desse evento é uma dádiva e uma potência. Uma geração que possa crescer tendo como referência uma cena dessas vai poder subjetivar que seus eventuais sentimentos – outrora possivelmente interditados – são não apenas legítimos como também necessários para a humanidade. O amor equilibra. O amor vence as adversidades. Todo amor. Não apenas o amor heternormativo.

Em festa, as famílias se encontram e fazem as pazes: Cintilante e seu pai, o rei Micah, e vários casais são focados, deixando suas situações claras ou subentendidas, como no caso dos casais heterossexuais. Felina é perdoada pelas princesas, mostra a todes que agora forma um casal com She-Ra/Adora, Cintilante, Arqueiro e Felina propõe levar a magia para outros planetas e galáxias juntos com o poder da amizade.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A contribuição que a animação She-Ra e as Princesas do Poder traz para a construção e subjetivação de identidades que são constantemente imbricadas em relações de hegemonia, marginalização e normatização é imensurável. A ruptura com a heteronormatização que o personagem do Arqueiro traz e até mesmo as múltiplas formas de comportamento e formas corporais que fissa a homonormatividade presente nas dinâmicas LGBTQIA+ é essencial para discutir novas formas de ser e viver.

O empoderamento, explanado por Joice Berth (2019), trazido às meninas com o protagonismo de uma figura feminina orbitada por diversas outras formas femininas que não se encaixam em um padrão heteronormativo em nenhuma de suas nuances, nem quanto ao corpo e nem quanto ao comportamento e ao temperamento também lança uma luz de esperança a outras formas de existência possíveis.

Embora ainda estejamos com os estudos das implicações da pedagogia cultural por meio dos artefatos midiáticos em andamento, os resultados até então obtidos com a presente pesquisa nos indicam que há uma nova forma, junto às Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, NTICs, de processo de ensino-aprendizagem. E, que particularmente no universo midiático de *streaming* e de seu consumo, essa forma pode auxiliar na construção e no fortalecimento da subjetivação, aceitação e empoderamento das próprias identidades.

REFERÊNCIAS

ACCORSI, Fernanda Amorim; BALISCEI, João Paulo; TAKARA, Samilo (Orgs.). **Como pode uma pedagogia viver fora da escola? Estudos sobre pedagogias culturais**. Londrina: Syntagma Editores, 2021.

AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidades**. São Paulo: Pólen, 2019.

BERTH, Joice. **Empoderamento**. São Paulo: Pólen, 2019.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Tradução Renato Aguiar. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

NICOLESCU, B. **Fundamentos metodológicos para o estudo transcultural e transreligioso**. In: SOMMERMAN, A. et al. *Educação e Transdisciplinaridade* // São Paulo: Triom, 2002. p. 45-70.

SHE-RA e as Princesas do Poder. Direção: Noelle Stevenson. Produção: DreamWorks Animation Television. Netflix, 2018. Disponível em: <<https://www.netflix.com/watch/80992359?source=35&trackId=200257859>> Acesso em: 10 jul. 2021.

NEIRA, Marcos Garcia [et al.]. **Coleção A reflexão e a prática no Ensino Médio**, v.4 / Márcio Rogério de Oliveira Cano, coord.). São Paulo: Blucher, 2016.