Universidade Federal de Pernambuco

Centro de Filosofia e Ciências Humanas

Bacharelado em Museologia

“Pra que sentimento, azul?” uma análise de memória, objetos e lugares em Steven Universo

MARIA CAROLINA FERNANDEZ ALBUQUERQUE DA SILVA

RECIFE – PE

2023

MARIA CAROLINA FERNANDEZ ALBUQUERQUE DA SILVA

“Pra que sentimento, azul?”: uma análise de memória, objetos e lugares em Steven Universo

Trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentado ao Departamento de Antropologia e Museologia da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Museologia

RECIFE – PE

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Maria Carolina Fernandez Albuquerque da.

"Pra que sentimento, azul?": uma análise de memória, objetos e lugares em Steven Universo / Maria Carolina Fernandez Albuquerque da Silva. - Recife, 2023.
46 p. : il.

Orientador(a): Francisco Sá Barreto dos Santos
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Museologia - Bacharelado, 2023.

1. Museologia. 2. Animação. 3. Objetos e Coleções. 4. Memória. I. Santos, Francisco Sá Barreto dos. (Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

MARIA CAROLINA FERNANDEZ ALBUQUERQUE DA SILVA

“Pra que sentimento, azul?”: uma análise de memória, objetos e lugares em Steven Universo

Trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentado ao Departamento de Antropologia e Museologia da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Museologia

Recife, 10 de maio de 2023.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Francisco Sá Barreto dos Santos

Universidade Federal Rural de Pernambuco

_____

Prof. Dr. Hugo Menezes Neto

Universidade Federal de Pernambuco

_____

Prof. Dr. Alexandro Silva de Jesus

Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho aos meus pais, Carlos e Herica e ao meu irmão, Eric. Sem vocês, nada disso teria sido possível e eu nunca teria chegado aqui.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha família, que sempre esteve me ajudando durante todos os momentos, difíceis ou não, tristes e felizes, estressantes e tranquilos. Sem dúvidas, nada disso teria sido possível se eu não os tivesse ao meu lado. Vocês tiveram que ouvir muita reclamação minha durante a graduação, e eu sei que foi muito estressante, mas sempre estiveram ao meu lado para me dar apoio. Mãe, pai, irmão, muito obrigada por terem me dado apoio durante todo esse tempo. Vocês nunca soltaram a minha mão, e sei que jamais soltarão. Amo vocês.

Também gostaria de agradecer aos meus queridos amigos do RPG; mesmo que eu tenha conhecido vocês a tão pouco tempo, sinto muito carinho por todos vocês (Dhara [Agma], Wesley [O Mestre], Douglas [Vazil e Ana Bárbara, mais conhecida como a Dona Véia], Ray [Rauli Gormakin], Letícia [Hazel], Marjorie [Morinth], Felipe [Drake Morgan] e Roberta [Alexsander]), vocês são muito especiais para mim, Al' Hanna agradece a todos os amigos que ela fez (e ainda fará) durante a jornada pelo mundo de Arton.

Gostaria de agradecer também à minha tia Hevellyn, que me ajudou em diversos momentos de dificuldade e quebra-cabeça durante a produção do TCC, se oferecendo para ler e ouvir minhas reclamações. Da mesma forma, também queria agradecer à minha prima Hadassa, que se tornou minha *psicóloga* em alguns momentos de tensão e nervosismo sem fim (hahah).

Ao pessoal da minha turma da graduação, muito obrigada a todos vocês por terem escolhido, em 2019, o curso de Museologia da UFPE, e por terem feito parte da minha vida por esses (longos) quatro anos. Foi difícil, mas estamos na reta final, e saibam que estarei torcendo por todos vocês, sempre! Os momentos de alegria, confusão, barracos, nervosismo, não foram poucos, mas sempre estivemos juntos nessa, e agradeço a todos por cada detalhe do processo da graduação.

Aos professores, agradeço a (quase) todos por terem compartilhado conhecimentos conosco. Um agradecimento mais que especial ao meu orientador, Chico Sá, por ter me dado a chance de ser sua orientanda nesse projeto bastante inusitado. O senhor me ajudou e me acolheu em momentos muito difíceis, mesmo que tenha sido

apenas um medo de ir de elevador ao 13º andar. Desde o meu segundo período de Museologia eu queria ter o senhor como meu orientador e, no final, deu certo!

No mais, agradeço a cada pessoa que me apoiou e torceu por mim, direta ou indiretamente. Às pessoas que tentaram me fazer desistir, principalmente durante a reta final do curso: vocês não conseguiram, apenas me fizeram perseverar mais e tentar com ainda mais força. Saibam que eu consegui!

Ah, e antes que eu esqueça: um beijo para o meu galo Sheldon e para a minha gatinha Flora.

“As coisas que perdemos sempre acham uma maneira de voltar para nós no final, mas nem sempre da maneira que esperamos.”

Luna Lovegood **(HARRY Potter, 2010)**

RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar uma animação infantil, Steven Universo, identificando e relacionando os vínculos entre memória, objetos e lugares com as personagens do desenho, observando a teoria dos objetos e coleções através dos episódios da animação e das situações desenvolvidas na mesma. A partir dela, tenta-se aproximar a Museologia com a cultura pop e as animações, através da teoria dos objetos e coleções. Por intermédio desta pesquisa, é possível fazer uma reflexão sobre como a convergência entre ambas as áreas pode ser mais aprofundada na Museologia, auxiliando na abordagem teórica e prática dela.

Palavras-chave: Museologia, Animação, Objetos e Coleções, Memória

ABSTRACT

This study aimed to analyze a children's animation, Steven Universe, identifying and relating the links between memory, objects, and places with the characters in the drawing, observing the theory of objects and collections through the animation episodes and the situations experienced in it. From there, an attempt is made to bring Museology closer to pop culture and animations, through the theory of objects and collections. Through this research, it is possible to reflect on how the convergence between both areas can be deepened in Museology, helping in its theoretical and practical approach.

Keywords: Museology; Animation; Objects and Collections; Memory

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jardim de Infância..... Página 16

Figura 2 - Pedras das Gems..... Página 17

Figura 3 - Rubi e Safira cercadas por gems..... Página 18

Figura 4 - Olho Vidrado de Lapis Lazuli ..... Página 21

Figura 5 - Espelho Gem..... Página 22

Figura 6 - Templo das Gems ..... Página 23

Figura 7 - Salão das Diamantes..... Página 24

Figura 8 - A Drusa..... Página 28

Figura 9 - A Drusa ativada ..... Página 28

Figura 10 - Monologo da Lapis..... Página 30

Figura 11 - Templo das Gems antes de Steven ..... Página 31

Figura 12 - Templo das Gems após Steven..... Página 31

Figura 13 - Formas da Garnet..... Página 34

Figura 14 - Azul e Amarelo em comparação com Steven, Greg e com as outras pedras.... Página 35

Figura 15 - Azul e Amarelo em relação ao lugar ..... Página 36

Figura 16 - Diamantes, Pérolas e o Zoológico .....Página 37

Figura 17 - As quatro Autoridades Diamante..... Página 38

LISTA DE SIGLAS

SU – Steven Universo

LGBTQIA+ – Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Queer, Intersexo, Assexuais+

CN – Cartoon Network

T – Temporada

E – Episódio

SUMÁRIO

Introdução 13

Primeiro Capítulo: Nós Somos as Crystal Gems, uma introdução 16

Segundo Capítulo: A Teoria e a Animação 27

2.1 *A Drusa do Centro da Terra* e *O Espelho de Lápis* 27

2.2 *O Planeta Natal e o Templo de Cristal* 31

2.3 *Não se esqueça, Azul* 34

Considerações finais 40

Referências 42

INTRODUÇÃO

Steven Universo é uma animação norte-americana criada por Rebecca Sugar, teve sua estreia no ano de 2013, lançada pela Cartoon Network. Seus episódios são consideravelmente curtos, onde cada um deles tem cerca de 11 minutos. A história do desenho traz quatro personagens principais, sendo eles o próprio Steven, a Pérola, a Ametista e a Garnet, conhecidos como as Crystal Gems, um grupo de "rebeldes" que vive no Planeta Terra, seguidoras de Rose Quartz, mãe de Steven. Após alguns episódios, também são apresentadas outras personagens que se unem ao elenco, entre elas a Lápis Lazuli e a Peridot.

Dentro do universo desta animação, existe uma outra raça além da humana, que são chamadas de *Gems*, criaturas extraterrestres, humanoides e mágicos. Sua característica principal é a presença de uma pedra em lugares específicos de seus corpos, que são uma projeção de suas próprias pedras. Em tese, nenhuma das Gems tem um gênero definido, no entanto, todas elas têm uma característica física feminina.

A ambientação da animação se dá, principalmente, na terra, porém, também se passam em outros lugares, como o Planeta Natal, terra natal de todas as Gems, e outros locais mais. Todos esses lugares em que se passa, são um lugar de memória, um espaço que carrega consigo os sentidos: material, simbólico e funcional (NORRA, 1993, p. 21), ou seja, uma reunião entre a memória e a história do lugar, para as personagens, sendo alguns mais específicos para certa personagem que para outro. Exemplificando, o Jardim de Infância, sendo este um lugar onde as Gems mais poderosas da hierarquia do Planeta Natal, as Diamantes, utilizavam para criar outras Gems. Esta área é uma ambientação mais importante para a personagem Ametista, a qual foi criada ali, trazendo *memórias* sobre seu passado e sobre os objetos, chamados de Injetores, que existem naquele local.

Dentro do universo da animação, existem diversos objetos e espaços que tem bastante importância para a história, a grande maioria, voltada para a cultura Gem e do Planeta Natal. Estes objetos, podendo ser considerados como artefatos, documentos, coisas, trecos etc., não são restritos apenas às suas formas materiais, mas também a todo um contexto histórico agregado a ele. Nestes objetos, há memória que se abrange a eles, podendo ser dolorosa para alguns, felizes para outros, ou até mesmo aterrorizante para alguns. Assim como na realidade, em Steven Universo isso também acontece: para

Ametista, as memórias sobre a ambientação e os objetos do Jardim de Infância trazem o medo, a inquietação; para Pérola, talvez um sentimento de culpa. O mesmo ocorre em outros lugares da animação, como o Planeta Natal. Ametista nunca esteve lá, então não tem uma memória e sentimento concretos sobre ele.

Neste mesmo contexto sobre o Planeta Natal, Garnet certamente tem mais memórias do local que as outras duas, pois ela é uma *fusão*, uma junção entre duas gems, nesse caso em específico, de duas gems diferentes, sendo elas a Rubi e a Safira. Este tipo de fusão sempre foi mal-visto pelas Diamantes, o topo da hierarquia Gem, o que causou bastante impacto para ambas.

Desta forma, nesta pesquisa, busco entender um pouco sobre a funcionalidade dos objetos, memória, além da história das personagens do desenho animado Steven Universo que, mesmo se tratando de uma obra fictícia, convém a ele abarcar temas cotidianos reais e que podem auxiliar, consideravelmente, crianças e adolescentes, não apenas com esta animação. Desenhos mais atuais, como *Miraculous: As aventuras de Ladybug, She-ra e As Princesas do Poder* ou jogos de computador (*League of Legends, God of War, The Last of Us*) tem aberturas para que possam ser utilizadas em pesquisas acadêmicas, inclusive museológicas. Por fim, também busco abordar na pesquisa, a compreensão de como os espaços de memória, objetos, coisas e personagens se relacionam numa abordagem interpessoal e intrapessoal, ou seja, que manifestam as distinções da memória através de uma única personagem, quando a relação é desta personagem com os próprios questionamentos, ou de um grupo de personagens, quando se referindo aos relacionamentos ligados a esse grupo (DICIO, 2008, 2012).

Desta forma, a primeira motivação que me fez querer utilizar Steven Universo como tema principal de minha pesquisa foi: por que não juntar o útil ao agradável? Sendo um desenho com o qual tenho familiaridade e grande afeto e carinho, nada mais justo que mostrá-lo como uma pesquisa. Desde sempre, acompanho desenhos animados, animações japonesas, games e outras coisas da cultura pop, ou seja, conseguir mostrar um lado que possa ser investigado dentro de áreas de pesquisa é uma forma de demonstrar o carinho que sinto por eles.

Steven Universo, sendo um desenho animado que inclui diversos grupos sociais distintos, principalmente jovens da comunidade LGBTQIA+ e crianças, pode ser uma grande porta de entrada para a atração desses grupos para compreender e se interessar

mais pela Museologia. Apesar da Museologia ter bastante contato com a comunicação, esta ainda é muito reclusa, onde no próprio livro Conceitos-chave da Museologia (DESVALLEES, 2014, p. 35), este termo está definido como as exposições que contam histórias para os visitantes, além de ser considerada como unilateral, onde não há possibilidade de uma resposta por parte do público. Com este projeto, busco trazer uma proposta para uma forma de expansão para as formas que espaços museológicos podem ser vistos (BRULON, 2020), com uma tentativa de aproximar quaisquer pessoas que gostariam de compreender um pouco mais sobre a Museologia. Desta forma, observações sobre os objetos e ambientes que permeiam a animação e o mundo de Steven Universo serão analisadas e postas em uma visão teórica de objetos e coleções, selecionando certos momentos que melhor abrangem a temática da teoria dos objetos e coleções.

Logo, através dos destaques apresentados, terei o intuito de compreender como os espaços de memória, objetos e coisas, se relacionam dentro da disciplina de objetos e coleções. Dessa forma, esta pesquisa busca questionar a relação entre animações e a museologia, e de qual forma estes podem ser conectados e, assim, analisar como espaços de memória, objetos e coisas se relacionam à Steven Universo.

PRIMEIRO CAPÍTULO: Nós Somos as Crystal Gems, uma introdução

Nesta pesquisa, busca-se explorar a temática da teoria dos objetos e coleções, dentro do universo de uma animação infantil, chamada Steven Universo (SU). Esta animação norte-americana, criada por Rebecca Sugar (animadora, compositora, ativista dos direitos LGBTQIA+, além de roteirista da animação Hora de Aventura), teve seu primeiro episódio lançado no dia 4 de novembro de 2013, nos EUA, enquanto no Brasil, estreou apenas em 7 de abril de 2014. A animação foi dividida em duas séries e um filme, chamados de: Steven Universo; Steven Universo: O Filme; Steven Universo Futuro, respectivamente; no entanto, nesta pesquisa, será analisado apenas a primeira série, Steven Universo, a qual contém cinco temporadas e 160 episódios, cada um com cerca

Figura 1 - Jardim de Infância

Fonte: https://pm1.narvii.com/6433/7386ae6ca6f3d7ac2b7efb59640157ef8190acb9_hq.jpg

de 11 minutos. Apesar disso, nesse trabalho foram utilizados apenas alguns episódios (de forma direta, foram utilizados 7 episódios) de todas essas temporadas, utilizando o critério de maior referência em relação aos objetos e espaços de memória. Durante este trabalho, serão observadas, principalmente, questões sobre objetos, memória, cultura e animação. Uma das temáticas a ser mais utilizada é a da memória.

Como Peter Stallybrass (1998, p. 11) diz, "[...]as roupas recebem a marca humana. As jóias duram mais que as roupas e podem nos comover. Mas embora elas tenham histórias, elas resistem à história de nossos corpos. [...]", ou seja, mesmo que se tenha uma memória antes de passarem pelos humanos, o principal foco de sua memória é junto a nossos corpos, o que nos faz refletir sobre como um objeto foi produzido até chegar em nossas mãos. Com SU não é diferente: existem personagens que passaram por situações

que não podem ser imaginadas pelos outros, como a exemplo da personagem Ametista, tendo sido criada diferentemente das outras Gems, por meio do Jardim de Infância (figura 01). No episódio Sem Destino (E-40, T-1), somos apresentados ao Jardim de Infância onde Ametista foi criada. Ela conta um pouco de sua história e de como foi criada, a Steven, que não sabia de nada. Quando Pérola chega de surpresa, perguntando sobre o que Ametista havia contado para Steven, ela diz a seguinte fala: “O que? Tá falando da coisa ruim, é? De como esse lugar ruim era, para onde as Gems ruins vinham para fazer mais Gems ruins? [...]”. Logo, no contexto da cena, pode-se perceber, por meio do tom de voz e das expressões da Ametista, o nervosismo e tensão, que refletem em como ela se sente em relação a seu passado. Como mostrado na figura 1, cada buraco presente na imagem, determinam o nascimento de uma gem que fora criada neste Jardim de Infância, onde cada um tem um espaço milimétrico da gem que nascera.

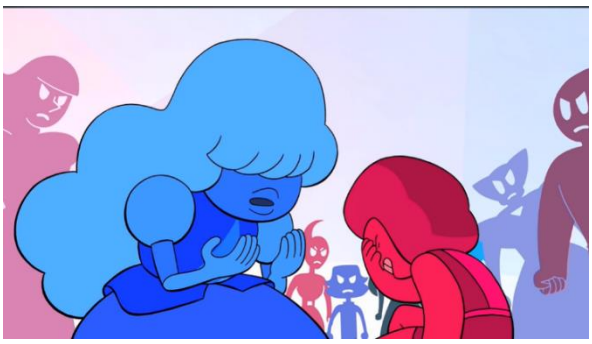
Como já foi dito por Levi-Strauss (2012), qualquer pessoa pode se tornar um etnógrafo e compartilhar a existência de uma sociedade que lhe interessa, se assim a pessoa quiser. Ele afirma que a diversidade de culturas não deve ser concebida de maneira estática, pois esta não é a de uma amostragem inerte nem de um catálogo dessecado. A cultura é algo vivo e mutável, como afirma Elza Ajzenber (2009). Levi-Strauss também diz que “vários costumes nasceram apenas da vontade de não continuar devedor a um

Figura 2 - Pedras das Gems

grupo vizinho que tinha um uso preciso para um domínio em que ele próprio não sonhara ditar regras" (STRAUSS, 2012. p. 236). É dessa mesma forma que, Leonardo Brant (2009) afirma que a cultura é algo completo, e não algo que se limita a apenas uma perspectiva artística, econômica ou social, mas sim a junção de todas estas perspectivas. A cultura é a interação com a sociedade, a qual constrói e se transmite através de conhecimentos, produções, expressões, além das tradições e rituais, que se passam de geração para geração, como diz Ajzenber (2009). Dialogando com estes textos, Miller (2013), também nos apresenta um estudo sobre como os costumes sociais e culturais humanos, caso tivessem sido totalmente ligados a funções, a humanidade seria, basicamente, homogênea. No entanto, não foi o que ocorreu.

As pedras das gems (figura 2) são a parte vital de uma Gem. Como mostrado na figura 2, podemos observar que cada uma das pedras tem suas peculiaridades, como o formato, tamanho e cor. Como dito no artigo "Feitos de amor: poder e hierarquia em Steven Universo", de Milena Silva (2021), as características humanoides das gems, são caracterizadas por sua evolução, uma evolução da espécie, pois seus corpos não envelhecem – fisicamente –, mas conforme elas vão crescendo mentalmente, e aprendendo mais sobre si mesmas; as mudanças estéticas das personagens são uma forma de demonstrar o amadurecimento delas. Assim como diz a criadora da animação no livro "Steven Universe: End of na Era", McDonnell (2020), Rebecca Sugar afirma que queria que crianças marginalizadas pudessem se expressar como elas mesmas. Concluindo com o pensamento de Sugar, pode-se afirmar que ela buscava sempre trazer a representatividade para dentro da animação, mostrando que, cada pessoa tem o seu próprio brilho interno e externo. "[...] julgamos necessário questionar como o entretenimento, em sua mediação supostamente despretensiosa e resguardada sob o véu

Figura 3 Rubi e Safira cercadas por Gems



Fonte: https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/A_Resposta/Galeria

da ficção, pode nos privar ou nos abrir à experiência do mundo. [...] (CORAÇÃO, 2021. p. 57). Apesar de parecer um desenho infantil relativamente simples, Steven Universo é uma animação atrativa e inclusiva, principalmente para pessoas LGBTQIA+, além de

negros e negras. No episódio Reunidos (E-23&24, T-5), ocorre o casamento de duas personagens, Gems, Rubi e Safira. Ambas são personagens, como todas as outras gems, com características predominantemente femininas. Esta foi a primeira animação infantil a transmitir o casamento de duas personagens lésbicas[1]. As memórias passadas por ambas mostra bastante o que, retornando à discussão sobre o texto de Stallybrass (1998), pondera sobre como as roupas e joias recebem a marca humana e resistem aos nossos corpos. Garnet, a fusão entre Rubi e Safira, sempre se mostrava segura, porém, no passado, também já esteve assustada com sua fusão, no início. No episódio A Resposta (E-21, T-2), Garnet conta a história de seu passado a Steven, contando a reação das outras Gems que presenciaram a situação e mostrando como foram rejeitadas por todas, (como mostra a figura 3), por serem uma fusão de duas Gems diferentes, porém a que mais as rejeitou foi a Diamante Azul, que diz: "Como ousa se fundir com um membro da minha corte? [...] Você será quebrada por isso!". No Planeta Natal, uma Gem ser quebrada é o mesmo de se dizer que uma pessoa será sentenciada a pena de morte. As imagens que representam a memória de Garnet mostram como as outras Gems tinham olhares assustadores e perversos para ambas. A representatividade apresentada no desenho é, indiscutivelmente, algo que abriu portas para cada vez mais histórias inclusivas serem contadas na indústria ocidental de animações, como aconteceu com The Owl House, série lançada no ano de 2020; e She-Ra e as Princesas do Poder, lançada em 2018, dentre outros.

Como dito por Possidônio de Souza (2020, p. 176)

> Os desenhos animados, histórias em quadrinhos, mangás, animes etc. possuem um estigma social de ser algo meramente de entretenimento, ou "de criança", entretanto essas histórias são importantes na criação de identidade do sujeito, que ocorre através da identificação com o outro, através de suas práxis.

As animações, como visto nas citações anteriores, são majoritariamente vistas como "coisas de criança". No entanto, existem diversos fatores que podem ser utilizados a fim de estimular discussões complexas por meio desses produtos. Desta mesma forma, seguindo a fala de Carolina Ruiz (2018), em seu artigo *LGBT y feminismo em animación televisiva: uma reinterpretación de Steven Universe y Sailor Moon*; podemos reiterar que a aparência física das personagens Gems do desenho é algo secundário, pois são suas pedras que representam sua verdadeira essência, poder e identidade.

[1]Apesar de as personagens não terem um sexo definido, quando a notícia do casamento entre as personagens saiu na mídia, foi apresentado como sendo um casamento lésbico por ambas serem figuras de aparências femininas, além de utilizarem pronomes femininos.

André Vital (2018), no artigo *Lapis Lazuli. Politics and Aqueous Contingency in*

Figura 4 Olha vidrado de Lapis Lazuli

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/stevenuniverso/images/0/0c/A_Mensagem_02_-_1440p.png/revision/latest?cb=20151103191232&path-prefix=pt-br

the Animation Steven Universe, o autor nos fala sobre informações sobre a personagem Lapis Lazuli, sobre quem ele diz que, quando sua pedra estava quebrada, ela tinha os olhos similares à água limpa, refletindo qualquer imagem, como se olhar em seus olhos fosse uma forma de alguém se olhar num espelho d'água, como no mito de Narciso. Na figura 4, pode-se notar que a imagem de Steven é refletida nos olhos de Lápis, assim como dito por Vital. Além de seus olhos parecidos com água límpida (figura 4), Lápis também não consegue usar suas asas, as quais são feitas, também, de água. Como dito por Ingold (2012), é através da superfície das coisas que os objetos são revelados à percepção. Logo, se tal coisa que há na superfície desaparecer no meio, a mesma, e todo resto que a envolvia também desaparece. Ou seja, numa relação direta à personagem Lápis Lazuli, caso a sua pedra, a qual já estava danificada, se quebrasse, todo o seu espectro físico humanoide também desapareceria. Dentro da animação, a pedra ser quebrada como forma de castigo se chama *estilhaçar*.

> A memória é o elemento que constitui o sentimento de identidade coletiva ou individual, e que se compõe de personagens, lugares e fatos, enquadrando-se como investimento ou esforço guiado pela preocupação de manter as fronteiras sociais, mas também pretendendo modificá-las, interpretando o passado em função dos embates do presente e do futuro[...] (GIORGIS, 2020. p. 400-401)

Em Steven Universo, existem diversas personagens, onde cada uma delas contam histórias próprias. As Gems, personagens mais chamativas da animação, contém uma pedra em seus corpos, que seriam o *cérebro* delas. Cada uma delas passou por várias histórias e situações distintas, trazendo a Garnet, como já fora abordado antes, onde é mostrado como a fusão entre duas Gems diferentes era mal-visto pelas Diamantes e pelas gems do Planeta Natal (MOORE, 2019). “A cultura material reúne os estudos dedicados às relações entre as pessoas e as coisas[...]” (BEZERRA, 2019. p. 3). Desta forma, as Crystal Gems (Garnet, Ametista, Pérola e Steven) portam, principalmente, relações entre pessoas e coisas (como o Espelho Gem e sua relação com a personagem Lapis Lazuli – figura 5). A cultura material, de acordo com Miller (2013), ocasiona que, em grande parte, o que nos torna quem somos, existe, relativamente, em relação ao ambiente exterior ao que nos incita. As pedras das gems, no contexto da pesquisa, são fruto da cultura material, as quais têm sua essência abordada junto ao espaço e pessoas com as quais se relacionam, bem como é dito por Mariza Veloso (2006, p. 439). “O patrimônio cultural é fruto de relações sociais definidas, historicamente situadas e, ao mesmo tempo, é corporificado em alguma manifestação concreta, seja conceitualmente definida como material ou imaterial.”. Sendo assim, o patrimônio cultural é visto por meio das relações entre o objeto material e o espaço/grupo/indivíduo com o qual se relaciona, como mostra José Reginaldo

Figura 5 Espelho Gem

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/stevenuniverso/images/e/e4/The_Mirror_Back_Cracked_Gemstone_View_Lapis_Lazuli_by_StickerstheBadger.png/revision/latest?cb=20220625112748&path-prefix=pt-br

Gonçalves (2007). Logo, quando algo material “conclui” seu objetivo de “vida”, ele se tornará um objeto de coleção (Baudrillard, 2006).

Como mostrado no artigo “No Museu com a turma do Charlie Brown”, de Mario Chagas (1994), o museu é considerado como um espaço de reflexão, encontro e lazer, e, como mostrado em tal artigo, a personagem Charlie Brown, demonstra um olhar crítico, questionando o vivido, constituído por signos. Desta forma, como dito por Rosa Iavelberg (2013), o desenho constrói poéticas próprias, bem como marcas pessoais e diversidade cultural. No artigo “Semiótica da cidade: corpos, espaços, tecnologias”, o autor diz:

> A cidade, como nos é ratificado, não é apenas seu centro, mas começa onde ainda não existe, fora dela mesma, e na relação que vive com suas periferias, com os bairros residenciais externos que, segmentando-a em partes, ao mesmo tempo são mantidos junto, articulados sensivelmente. Assim, ela é também e sobretudo a rede viária que conecta e desconecta suas zonas e bairros, com tudo aquilo que ocorre nesses locais: conflitos frequentes e contratos raros entre entidades de natureza aparentemente diversa – humana e não humana – que se conectam entre si dando lugar a seres que de híbrido têm, em uma observação aprofundada, o único lado da substância da expressão, enquanto pelo do conteúdo, são absolutamente sensíveis, claros, funcionais ao contexto e à situação que, construindo-os, os leva a agir e a sentir. (MARRONE, 2015. p. 41)

Figura 6 Templo das Gems

Nessa parte do texto, é possível interligar ao artigo “Os cenários como elementos narrativos em Steven Universo”, de Eduarda Abrahão, Bernardo José e Andrezza Tartarotti, no qual é apresentado uma visão dos cenários do desenho animado como uma forma de composição feita para mostrar os lugares como sendo vivos para os espectadores (figura 6), além de uma forma de mostrar a importância do espaço para as personagens

do desenho, da mesma forma que MARRONE (2015) harmoniza que, nas cidades reais, essa relação entre o espaço e a pessoal são sensíveis ao contexto e às situações, humanas ou não, o que acaba levando os mesmos a agir ou sentir este espaço relacionado.

De acordo com André Silva (2021 p. 18):

> O museu se diferencia por ações específicas no comunicar, o que tende a provocar no indivíduo uma reflexão a partir do contato com os objetos. Nesse sentido, as narrativas, as iluminações, os textos, influenciam na percepção do sujeito. Isso ainda não é reproduzido de maneira semelhante no ambiente virtual, porque este requer uma outra linguagem museológica.

Figura 7 Salão das Diamantes

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/stevenuniverso/images/7/73/Together_Alone00396.png/revision/latest/scale-to-width-down/1200?cb=20190111012008&path-prefix=pt-br

Esta citação conversa com o artigo de Brulon (2020), mostrando que, descolonizando o pensamento sobre os museus e sobre a museologia, também significa reimaginar e ressignificar os sujeitos dos museus, logo, será abordada uma influência diferenciada em relação ao sujeito que desfruta dos espaços de museu. Logo, o objeto museal, o qual seria o agente de informação que busca informações e lembranças esquecidas (PORTO, BARBOSA. 2011), não necessitam estar dentro do ambiente de museu para ser reconhecido e estudado. Desta forma, pode-se haver a junção entre novas áreas com a Museologia, como o referido artigo busca manifestar.

Relacionado à memória, como diz Le Goff (1924), é inferido que o documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, mas sim, um produto da sociedade que o fabricou; bem como mostra Michael Pollak (1989. p. 3), quando diz que: “[...]o patrimônio arquitetônico e seu estilo, que nos acompanham por toda a nossa vida, as paisagens, as datas e personagens históricas de cuja importância somos incessantemente

relembrados, as tradições e costumes [...]", nos fazendo pensar em como a questão museológica está mais correlacionado ao mundo externo do que se imagina, assim como esboça Gondar, quando aponta que (2015. p. 5): "[...]A história de um sujeito, individual ou coletiva, pode ser a história dos diferentes sentidos que emergem em suas relações[...]". Complementando com o argumento de Gomes:

> [...] os lugares de memória nascem do sentimento de que não há memória espontânea. Daí a necessidade de acumular vestígios, testemunhos, documentos sobre o passado, que se tornarão provas e registros daquilo que se foi. Instituições como museus, arquivos e bibliotecas surgem com finalidade de salvaguardar uma memória que deixou de ser múltipla e coletiva, para se tornar única e sagrada (2010. p.42)

Desta forma, conclui-se que, durante os episódios de flashback das personagens de Steven Universo, existe esse primórdio do acúmulo de vestígios, testemunhos e documentos sobre o passado, tanto para a personagem Steven, quanto para o espectador. "O objeto deixa de ser um objeto igual a cem outros quando a lembrança da história que ele carrega é revelada. É dessa forma que daremos uma outra função ao objeto, eu já não serei somente o objeto puro, mas também, a lembrança que ele carrega." (VARGAS, 2018. p. 430). Como diz Dohamnn (2015), tal construção de memória nos museus, aborda processos e técnicas, sendo elas a guarda, pesquisa, documentação e classificação dos objetos que são expostos, contendo canais de comunicação diretos ou indiretos, unindo conhecimentos científicos e a sociedade. Como mencionado por Bolzoni (2005, p. 8):

> Para o leitor de hoje, toda essa história parece bastante estranha: os protagonistas mostram, de fato, que agem dentro dos limites de um código cultural muito distante do nosso, código em que as palavras dos poetas são traduzidas em imagens visuais, confrontadas com pintura e encenada através da linguagem corporal: um código baseado numa ciência das imagens que se forma através de muitas leituras, que cruza e aproxima diferentes formas de expressão, que se confia à memória e que até culmina nela, poderíamos dizer.

Megiani (2009), afirma que, a partir do momento em que se inaugurou a prática de doação de jóias de sua coleção à capela real de Granada, feita pelos reis católicos Fernando de Aragão e Isabel de Castela, o *tesouro real*, como digo por Megiani, passou a ter um valor de coleção, tendo um intuito de dar visibilidade à soberania régia, procedendo a "museificação" de seus objetos.

O artigo “Para além dos objetos”, escrito por Moraes-Wichers, Santos, Sá e Oliveira (2020), difunde esse pensamento de se utilizar outras formas de incentivo para que, no contexto do artigo, o público escolar esteja mais conectada ao projeto criado pela MA/UFG, a equipe programou ações que envolviam visitações mediadas às exposições, exibições de curtas-metragens do projeto, tablets como recurso didático para a visualização dos objetos dos Iny-Karajá, dentre outras atividades. Desta forma, o pensamento da questão de uma nova visão do espaço de museu pode, aos poucos, tecer novos caminhos e procedimentos para que seja, aos poucos, implementada na realidade museológica.

Portanto, a partir dessas análises e união teórica do tema principal, visto a questão, principalmente, relacionado à memória e formas de relacionamento entre as gems, bem como uma introdução ao colecionismo, a continuidade do trabalho será feito a partir da observação de memória e sentimentos das personagens em relação ao ambiente e objetos, além de consigo mesmas e entre si.

Apesar de haver diversos episódios, nesse trabalho foram utilizados apenas alguns episódios (de forma direta, foram utilizados 7 episódios) de todas essas temporadas, utilizando o critério de maior referência em relação aos objetos e espaços de memória. Durante este trabalho, serão observadas, principalmente, questões sobre objetos, memória, cultura e animação. Uma das temáticas a ser mais utilizada é a da memória.

SEGUNDO CAPÍTULO: A Teoria e a Animação

Cada pessoa ao redor do mundo tem uma história completamente distinta em relação a um espaço ou objeto; esse vínculo pode ser considerado como íntimo e/ou particular de cada indivíduo. Durante este segundo capítulo, trarei tais relações entre as personagens do mundo de SU, os objetos, locais e memórias de cada um deles, baseado em alguns episódios da série. As principais personagens a serem apresentadas serão o protagonista, Steven Universo, além das personagens Ametista, Garnet, Pérola, Lápis Lazuli e Peridot.

Segundo o autor Joel Candau (2011), existem três tipos de manifestações de memória, sendo elas:

1. Memória de baixo nível ou protomemória: se enquadra nas experiências individuais e saberes duradouros que são compartilhados entre os indivíduos de uma sociedade.
2. Memória propriamente dita ou de alto nível: é a memória de recordação.
3. Metamemória: é a memória relativa à representação que cada pessoa faz de sua própria memória, ou seja, o apego do indivíduo ao seu próprio passado. (Lima, 2016)

2.1 – *A Drusa do Centro da Terra* e *O Espelho de Lápis*

Em Steven Universo, existem diversas Gems. Cada uma delas tem sua característica particular, mas o que mais chama a atenção são as diferenças focadas nas cores de suas pedras e suas classificações de preciosidade. Como já fora comentado anteriormente, existe uma hierarquia das Gems, as quais as mais poderosas são as Diamantes, que dão origem a essa tal classificação, principalmente a das cores. Existem quatro Diamantes: a Diamante Azul, que tem como o foco principal a diplomacia, assim como suas subordinadas; a Diamante Amarelo, sendo a membro mais ativa e reconhecida do grupo; a Diamante Branco, que é a autoridade máxima das Gems; e a Diamante Rosa, que foi a responsável pela ocupação do Planeta Terra.

Figura 8 - A Drusa

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/stevenuniverso/images/9/9f/A_Drusa_%28Pedra%29.png/revision/latest?cb=20160512234755&path-prefix=pt-br

Dessa forma, como cada uma das Diamantes tem seus próprios focos, será analisada o objeto da Diamante Amarelo: a Drusa. Este objeto, também conhecido como O Grupo ou O Feixe, é um conjunto de diversas gems agrupadas, o qual está incubado dentro do núcleo terráqueo. De forma geral, é um objeto que, caso tomasse sua forma física, poderia destruir a Terra. Ela foi criada com o intuito de se fazer testes com fusão artificial, e tinha como objetivo, auxiliar com o processo de colonização da Terra, juntamente com a Diamante Rosa. Como mostrada na figura 8, a Drusa está neste formato no núcleo da Terra, apenas esperando para ser ativada. Já na figura 9, está a Drusa já ativada.

Figura 9 A Drusa ativada

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/stevenuniverso/images/4/43/Cluster_Arm.png/revision/latest?cb=20180709170519&path-prefix=pt-br

Este objeto é mencionado em diversos episódios em todas as temporadas da animação. No geral, ela tem um grande potencial para satisfazer os desejos da Diamante Amarelo, que a queria de volta e, não se importaria se isso destruísse a Terra. De certa forma, a Drusa está relacionada com todos os seres vivos do planeta Terra, no entanto, poucos são os que têm consciência de que há algo no núcleo terrestre que pode acabar destruindo tudo o que eles conhecem.

Logo, considerando estas informações, pode-se notar que, seguindo o raciocínio de Candau, esse tipo de memória de relação entre as Diamantes e a Drusa seria uma metamemória, por poder ser considerado como uma forma de apego, da Diamante Amarelo com um objeto com grande potencial de luta (apego pela forma como a Terra poderia ter sido colonizada e como a Amarelo poderia utilizar em outros planetas) e por a mesma considerá-la como sendo um objeto seu, enquanto a Diamante Azul teria um grande apego emocional por esta ter sido algo que tinha bastante relação com a Diamante Rosa, a qual era bastante apegada à Azul.

Já com as Crystal Gems e Steven, essa memória pode ser a protomemória, por cada uma delas ter uma relação diferente com o planeta Terra. Ou seja, como foi mostrado anteriormente, e dito por Marrone (2015), a relação entre o espaço e o pessoal são sensíveis ao contexto e às situações, o que acaba levando os mesmos a agir ou sentir este espaço relacionado.

O que é considerado um espelho? Segundo o dicionário da Oxford, existem cerca de onze definições do que seria esse objeto. Os que mais se encaixariam no que se é pensado de imediato são as duas primeiras definições, que são:

> 1. superfície lisa e muito polida, capaz de refletir a luz e as imagens de objetos e pessoas.
>
> 2. lâmina de vidro ou de cristal, metalizada na face posterior e cuja face anterior é us. para refletir a luz e as imagens de objetos e pessoas.
>
> 3. qualquer superfície plana capaz de produzir reflexos em certas circunstâncias. "e. de uma lagoa"

Logo, esta é uma forma geral do que se imagina quando você pensa ou lê a palavra “espelho”. No episódio 25 (vinte e cinco) da primeira temporada (E25-T1) de SU, chamado de Espelho Gem, Steven recebe de Pérola um espelho que ela encontrou e acabou dando para o garoto. A princípio, por não funcionar do jeito que Pérola imaginou,

parece apenas um espelho simples, uma superfície que pode refletir imagens. No entanto, logo após quase ser atropelado, o espelho "repete" uma fala dita por um dos amigos de Steven para alertá-lo sobre o perigo. De certa forma, após outros acontecimentos, Steven começa a considerar o espelho como seu novo amigo.

Quando Steven volta para sua casa, ele apresenta o seu novo "amigo" às Crystal Gems, que ficam perplexas quando percebem que o objeto está se comunicando com o garoto. Assim que Garnet fala para Steven que é mais seguro que o espelho fique guardado com as Gems, enquanto o espelho grita repetidamente "nãos" que foram gravados, o menino diz que o espelho quer ficar com ele, e não ir com elas, Garnet diz que é apenas uma coisa, e que coisas não tem sentimentos.

Dessa forma, após mais alguns minutos, Steven pergunta ao espelho como ele pode ajudá-lo, e quando lhe é dito como, ele remove a Pedra Gem que se encontrava na

Figura 10 Monólogo Lapis Lazuli

Fonte: https://i.pinimg.com/736x/5d/68/14/5d681479a987690adb26f9809763f778.jpg

parte posterior do espelho, que se quebra e revela uma outra Gem, Lápis Lazuli.

Logo, analisando este episódio, percebe-se como pontos de vista diferentes podem mudar completamente as sensações de cada indivíduo presente numa situação: Steven considerava o Espelho Gem como um amigo, que conversava com ele, sem imaginar o que Lápis Lazuli estava passando enquanto estava presa ali dentro; Ametista, Pérola e Garnet parecem crer que Lápis Lazuli é uma inimiga, e também não imaginam o que ela passou dentro do espelho, como é mostrado no monólogo da Lápis na imagem acima; já

Lápis realmente parece ter tido uma conexão forte com Steven, provavelmente sendo o primeiro ser com o qual ela teve contato nos últimos anos, talvez milênios. Ela não tinha ninguém, estava num ambiente vazio, completamente sozinha e com sua pedra, a fonte de vida de uma Gem, quebrada e sem nenhuma possibilidade ou previsão de conseguir sair dali de dentro.

Dessa mesma forma que os vários pontos de vista são aplicados em uma animação, isso também ocorre dentro da Museologia e do âmbito da memória. Como dito por Pollak (1992), os elementos que constituem a memória, tanto a individual quanto a coletiva, seriam: "[...] os acontecimentos vividos pessoalmente. Em segundo lugar, são os acontecimentos que eu chamaria de "vividos por tabela", ou seja, acontecimentos vividos pelo grupo ou pela coletividade à qual a pessoa se sente pertencer.".

2.2 – *O Planeta Natal e o Templo de Cristal*

Como visto anteriormente, Steven Universo se passa em diversos lugares, cada um com sua própria ambientação. Neste tópico, analisarei dois locais específicos e que têm grande importância durante a animação. A princípio, grande parte da animação se passa no Planeta Terra, o que nos traz ao nosso primeiro local: O Templo de Cristal; ou, para os mais íntimos, a casa do Steven e das Crystal Gems.

A estrutura exterior do Templo tem o formato de uma fusão Gem que, aparentemente, seria a fusão entre Rose Quartz, Ametista, Pérola e Garnet, constituída por montanhas, e a entrada para o Templo seria na barriga desta construção. Analisando mais a fundo, torna-se conhecido que esta casa foi construída após o nascimento de Steven. No episódio *Uma História para Steven* (T1 E47), é mostrado que o ambiente do

Figura 11 Templo das Crystal Gems antes do Steven

1Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/stevenuniverso/images/a/a8/GaleriaStoryForSteven0

Figura 12 Templo das Crystal Gems após Steven

Templo era apenas uma caverna com um Teleportador (objeto usado pelas Gems para viajar pelo universo) e a porta de entrada para os quartos das Crystal Gems.

É assim que as memórias construídas através do tempo pelas Crystal Gems, além do próprio pai de Steven, serão divergentes do próprio garoto. A construção do ambiente foi feita pelo fato de Steven dever ir morar com as Gems, provavelmente após a descoberta de seus poderes. No episódio Três Gems e um Bebê (E10, T4), é mostrada a história de quando Steven era um bebê, a forma como ele era criado por seu pai, uma figura paterna solteira, até o momento em que ele demonstra as primeiras manifestações de seus poderes, nesse caso, a manifestação do brilho de sua pedra após um ocorrido na casa de Greg, pai do Steven. A vivência de Steven no Templo de Cristal se deu a partir do momento em que as gems julgaram que ele deveria aprender com elas a controlar os seus poderes.

Dessa forma, como dito por Marrone (2015), nos é mostrado que uma cidade não é apenas o seu centro, mas sim, conecta e desconecta as relações humanas e não-humanas, além das relações com as ramificações dessa cidade, relacionada à periferia e outros locais ao seu redor. O Templo de Cristal é como a cidade principal, na qual há essa conexão com as ramificações de outros ambientes da animação. Ou seja, o Templo de Cristal é o princípio, o meio e o fim das relações de memória para Steven e as Crystal Gems, pois, sem ele, não haveria tais conexões com os outros locais de memória da animação.

Conectando essa análise do Templo de Cristal ao Planeta Natal, a primeira justificativa seria o fato de que, após a Rebelião, um evento marcante para o desenvolvimento da série, onde o Planeta Natal tentou transformar a Terra numa Colônia, o que fez com que Rose Quartz e suas aliadas começassem uma rebelião para finalizar esse processo de colonização. Após o ocorrido, as Crystal Gems foram proibidas de retornarem ao Planeta Natal, o que as fez designarem a cidade de Beach City como uma nova moradia. Após o fim da Rebelião, elas criaram o Templo de Cristal e o mantiveram como uma base para que elas pudessem navegar para outros locais do universo, durante sua permanência na Terra.

Analisando o artigo de Bezerra (2019), percebe-se que, utilizando o exemplo abordado por ela dentro do próprio artigo, o DDR Museum, que tem como temática o muro de Berlim, a produção do conteúdo dele é feita por meio de acervo recolhido em

locais da antiga Alemanha Oriental, ou que foram doados pelos antigos cidadãos, que são expostos de forma a trazer experiências interativas para os visitantes do museu.

De certa forma, o Templo de Cristal, numa abordagem museológica, também tem uma temática específica, disposta pelas gems e por todo o conflito entre as Crystal Gems e o Planeta Natal. A figura exterior do templo é a fusão Obsidiana, inicialmente feita entre Pérola, Ametista, Garnet (que já é uma fusão entre Rubi e Safira) e Rose Quartz. O fato de essa ser a figura principal do templo, já nos mostra a importância que a resistência, e a Rose Quartz tinham durante os momentos anteriores, dentro de Beach City.

Todo o interior do Templo de Cristal também condiz com este fato abordado por Bezerra pois, o DDR Museum tem a ideia de que a exposição sobre a Alemanha Ocidental seja como uma forma de demonstrar aos visitantes, como era a vida cotidiana dos moradores dela. Dentro do Templo de Cristal, existe uma gama de objetos distintos, de natureza humana e *gem.*

Como apresentado por Azjenberg:

> O interesse motivado pelos bens de valor cultural de uma região pode atrair visitação para bens patrimoniais – materiais ou imateriais – que ofereçam referencial cultural ou histórico, tais como: monumentos, cidades históricas, museus, obras de arte, bibliotecas, festas, entre outras manifestações. [...]
>
> Os bens culturais estão impregnados de sentidos que vão além da materialidade. A razão de um monumento ser considerado um patrimônio cultural ou artístico está não apenas em sua materialidade, mas na demonstração da engenhosidade humana que contém sua construção e, geralmente, no simbolismo que lhe é atribuído. (2009, pp. 3)

Logo, de certa forma, se analisarmos o Templo de Cristal como um monumento, não há apenas a questão material envolvida. Existem diversos motivos pelos quais ele poderia ser considerado como um patrimônio, onde o principal seria, possivelmente, a cultura e memórias relacionadas ao mesmo.

O Planeta Natal é um local completamente diferente de Beach City do Planeta Terra. Com uma tecnologia avançada e áreas totalmente artificiais, é o local de nascença da maioria das gems. O fato de existirem diversos pontos de vista em relação ao Planeta Natal nos dá uma maior expansão do que cada uma das personagens demonstra através

de memórias sobre o ambiente. Enquanto Steven e Ametista não haviam tido experiências anteriores, diferente de Pérola, Garnet e Lápis Lazuli, que já haviam passado por experiências relativamente traumáticas, nele. De tal forma, como dito por Giorgis (2020), "A memória é o elemento que constitui o sentimento de identidade coletiva ou individual, e que se compõe de personagens, lugares e fatos, [...] interpretando o passado em função dos embates do presente e do futuro".

A identidade de Garnet, como apresentado anteriormente, fora se desenvolvendo aos poucos, após fugirem do Planeta Natal. As experiências, relações com lugares e

Figura 13 Formas da Garnet

Fonte: https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/i/2f2718ae-5974-4485-86e0-0516a0c7bc2d/de0d42e-466cfba2-865c-45bd-8101-291dc74a9af8.png/v1/fill/w_1534,h_521/__steven_universe___garnet_renders_by_charaviolet_de0d42e-pre.png

relações interpessoais, afetam a "evolução" da personagem. Além de ser uma fusão repudiada, Rubi e Safira se tornaram rebeldes para a Grande Autoridade Diamante, podendo inclusive, serem destroçadas por desobedecerem às regras das tais.

Desde sua descoberta como uma fusão, até a aceitação, houve diversas versões de sua aparência, mostrando o caminho que ela percorre até mostrar sua segurança consigo mesma. Assim como dito por Azjenberg (2009), a cultura é um processo dinâmico, e que interage e transmuta através da interação com a sociedade. No momento em que Garnet sai do Planeta Natal, ela se modifica, sendo influenciada por meio de situações com a relação entre Rose Quartz e Pérola, a princípio, além do vínculo formado com os humanos.

2.3 – Não se esqueça, Azul

A animação Steven Universo pode ser, como eu mesma denominei, como sendo uma animação semi-musical. Durante as temporadas, existem diversas músicas que abordam algo no tema principal do episódio. Para finalizar este segundo capítulo, decidi

Figura 14 Azul e Amarelo em comparação a Steven, Greg e às outras pedras

Fonte: https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/Isso_%C3%A9_Tudo/Galeria

trazer a música que dá nome ao título deste trabalho, a chamada “Pra que sentimento, Azul?”.

A “Azul” à qual o texto se refere é a personagem Diamante Azul, uma das quatro Diamantes da Soberania Diamante. Ela é uma personagem mais emotiva e sentimental, como já fora abordado anteriormente no texto. Juntamente com ela, essa música é cantada, predominantemente, pela Diamante Amarelo, uma das personagens mais sem sentimentos dessa animação. Durante a canção, a Amarelo tenta convencer a Azul a deixar o passado e esquecer da Diamante Rosa, principalmente pelo fato de que esse “abraço” ao pretérito mantinha a Azul fraca, segundo a Amarelo. Existem diversas estrofes que demonstram como as Diamantes precisam se mostrar fortes, principalmente através das imagens e do decorrer da canção.

A conversa tida durante essa canção mostra, principalmente, o sentimento que a Azul tem por aquele local, sendo este, o quarto da Diamante Rosa. Sabemos que, através da memória, lugares, fatos e personagens, como dito por Giorgis (2020), os sentimentos coletivos ou individuais são construídos, desenvolvidos. Na primeira estrofe da música, podemos ter noção de que os sentimentos da Azul ainda estão presos em sua memória, como a Amarelo diz “Por que você quer ficar? O que vê neste lugar? Não faz sentir pior em tudo? Me diga, pra quê sentimento, Azul?” (STEVEN UNIVERSO, 2017). Na versão em inglês, podemos ter uma noção ainda maior do sentimento que a Azul está sentindo,

quando a Amarelo diz: “That doesn’t makes you feel worse than you do[2]?” (STEVEN UNIVERSO, 2017)

A maior questão que pode ser tomada dentro do ramo da pesquisa seria: por que esquecer? Qual o motivo pelo qual a Amarelo pede para que a Azul esqueça as situações e sentimentos que o ambiente relacionado traz para ambas? De forma ampla e sucinta, pode-se dizer que é, justamente, por se tratar de algo doloroso para elas.

Porém, de forma mais detalhada, é algo um pouco mais complicado do que apenas esse sentimento triste e doloroso. Trazendo uma questão temática de Pollak (1989), percebemos que a memória, principalmente a coletiva, se integra, principalmente, em algumas tentativas de se conseguir definir e reforçar os sentimentos de pertencimento. Ele nos mostra que “a referência ao passado serve para manter a coesão dos grupos e das instituições que compõem uma sociedade, para definir seu lugar respectivo, sua complementariedade, mas também as oposições irredutíveis. [...]” (POLLAK, 1989, pp. 9). Como sabemos, as Diamantes são o grupo mais poderoso dentro do universo da animação SU. O desaparecimento da Diamante Rosa desencadeou diversos conflitos entre as Diamantes e as Crystal Gems. Consequentemente, há uma questão abordada por Nora que traz esse sentimento que prende a Azul à sua memória da Diamante Rosa:

> Memória, história: longe de serem sinônimos, tomamos consciência que tudo opõe uma à outra. A memória é a vida, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações[...]. A história é a reconstrução problemática e incompleta do que não existe mais[...]. a memória não se acomoda a detalhes que a confortam; ela se alimenta de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, sensível a todas as transferências, cenas, censura ou projeções[...]. A memória se enraíza no concreto, no espaço, no gesto,

Figura 15 Azul e Amarelo em relação ao lugar

Fonte: https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/Isso_%C3%A9_Tudo/Galeria

[2]Isso não te faz sentir pior do que já está?

> na imagem, no objeto. A história só se liga às continuidades temporais, às evoluções e às relações das coisas. (NORA, 1993, p. 9)

De tal modo, concluindo com Pollak (1992), existem memórias que são constituídas por pessoas, personagens, e, para além de tais pessoas, também existem os acontecimentos e os lugares de memória, esses sendo ligados a alguma lembrança, como percebemos ao analisar o clipe da música e a letra dela. Na figura 16, é possível notar a expressão da Azul ao abraçar um pilar do quarto de Rosa, bem como a de Amarelo, tentando demonstrar a coesão de sua fala através de uma expressão dura e imutável. É perceptível como o ambiente traz uma grande diferenciação de reação a cada pessoa a qual está relacionada. Para Azul, traz dor, para Amarelo, além da dor, um misto de sentimentos sobre tentar ser *sensata* para a Branco, não transparecendo as suas emoções.

Outra situação que pode ser vista durante a união entre a canção e o vídeo musical, é o fato de a Amarelo falar sobre um *zoológico*, no trecho: “E para que contratar seus servos que a destroem? Para que um zoológico? Me diga. [...]” (STEVEN UNIVERSO, 2017). No Planeta Natal, todas as Gems são criadas para servirem às Diamantes, caso contrário, estas são condenadas e vistas como rebeldes, assim como podem ser consideradas as Crystal Gems. Como dito por Baudrillard (2006),

> “Todo objeto tem [...] duas funções: uma que é a de ser utilizado, e a outra é a de ser possuído. A primeira depende do campo de totalização prática do mundo pelo indivíduo, a outra um empreendimento de totalização abstrata realizada pelo indivíduo sem a participação do mundo. [...] Em última instância, o objeto estritamente prático toma um estatuto social: é a máquina. Ao contrário, o objeto puro, privado de função ou abstraído de seu uso, toma um estatuto

Figura 16 Diamantes, Pérolas e o Zoológico

Fonte: https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/Isso_%C3%A9_Tudo/Galeria

> estritamente subjetivo: torna-se objeto de coleção.” (BAUDRILLARD, 2006, pp. 94)

Essa citação se encaixa perfeitamente com o fato de que, o zoológico apresentado por Amarelo é, nada mais, nada menos, que Gems que foram corrompidas (ou as que são consideradas como sendo rebeldes) e deixaram de ter *uso* para as Diamantes. Como mostrado na figura 17, é perceptível a forma como estão situadas as gems que podem servir para as Diamantes e as que são apenas possuídas por elas. As pérolas são as gems que existem *apenas* para servir às Diamantes, ou seja, não saem de seus lados e fazem de tudo para agradá-las. Se fizerem algo de errado, podem ser punidas e descartadas pelas Diamantes, assim como a Pérola da Diamante Branco, a qual perdeu um olho.

Assim como apresentado por Silva (2021), as Diamantes têm este regime tão duro por conta da Diamante Branco, a líder de todas as gems e das Diamantes, a qual tem uma

Figura 17 As quatro Autoridades Diamante

Fonte: https://i.pinimg.com/originals/c4/47/83/c4478358e4d7247911860ede81cd8875.jpg

grande demonstração de poder e obsessão pela perfeição. Constatando que a Branco rejeita qualquer forma de *defeito* por parte de qualquer outra gem, ela também renega a demonstração de sentimentos e emoções. Um fato que podemos constatar ao ouvir a canção é a de que, a Amarelo condiz com o pensamento da Branco, sendo rígida e tentando impedir a Azul de ter sentimentos, para que não demonstre a fraqueza e, consequentemente, para ambas as Autoridades Diamantes Branco e Amarelo, defeitos.

Na figura 16, podemos ter uma noção das estaturas de cada uma das Diamantes, onde, as alturas, mostram a base de poder de cada uma delas.

O fato de Brulon (2020) afirmar que uma sala de um museu é um palco para encenação de diversas identidades que são forjadas por relação de poder, no qual o ambiente decompõe o mundo em fragmentos, construindo distâncias que são invisíveis entre os que veem ou que é visto, corrobora para a encenação de que, considerando o quarto de Rosa como um ambiente museal, há uma grande distância entre o sentimento que as Diamantes sentem por sua companheira igual (Rosa) e seus subordinados aprisionados como um zoológico. Como ele nos mostra, no Brasil, os museus são feitos por meio de negociações, reproduzindo assim, de forma material, hierarquias de poder e saber, confirmando o que se entende por Nação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No final deste trabalho de pesquisa, pensando na questão das relações interpessoais e intrapessoais das personagens da animação em relação à disciplina de teoria dos objetos e coleções, feita através de uma pesquisa qualitativa e de caráter exploratório, percebi que, apesar de serem considerados por muitos como algo trivial e infantil, animações podem ter mais conteúdo do que se imagina. Com Steven Universo não foi diferente. Apesar de ter muitas relações com diversas outras áreas, a Museologia ainda está bastante enclausurada em âmbitos mais "fechados". O que quero dizer é: se os pesquisadores, não apenas museólogos, abrirem os olhos e cessarem com os pré-conceitos tidos ao se falar sobre tais campos, uma vastidão de indagações serão acrescentadas nas mais diversas áreas. Inclusão, teoria dos objetos e coleções, comunicação, artes, tudo isso pode ser encontrado em diversas animações, principalmente as atuais.

Parafraseando Bruno Brulon (2020), os museus são muito mais que apenas paredes. A Museologia está presente no cotidiano, mais até do que se pode imaginar. Através de uma integração para dentro do mundo de Steven Universo, pude perceber como as relações entre cada personagem e objetos são distintos entre si. Cada uma tem uma manifestação de memória diferente em relação aos objetos apresentados (CANDAU, 2014).

Como vimos durante a pesquisa, as ambientações de Steven Universo são, majoritariamente, lugares de memória, onde pode-se notar as relações intrapessoal e interpessoal. As relações entre as personagens e os ambientes mudam, de acordo com os sentimentos em relação em que estiverem. O conforto em relação aos lugares muda, de acordo com suas memórias, principalmente se pensarmos no apego emocional das personagens. Além dessas questões, também podemos ver a mudança de aspectos, tanto visuais quanto mentais das personagens, dependendo do ambiente em que estão localizadas, ressaltando a experiência da Garnet.

Durante a pesquisa, notei que poderia fazer algo mais aprofundado, futuramente, pois diversos caminhos parecem ter se aberto para continuar com ela, principalmente em se tratando de memória. Como, nesta monografia, me mantive focada na primeira série da animação, retomar a partir da próxima, chamada de Steven Universo: Futuro. Apesar

de não tê-la assistido ainda, sei que muitas questões sobre a primeira série são abordadas, o que pode afetar a visão das personagens.

Então, se você está assistindo a algum anime e pensa: caramba, eu posso fazer uma pesquisa sobre isso. Então, faça. Não fique preso aos pensamentos do “e se”; “e se acharem bobagem?”, “e se ninguém acreditar que pode sair uma boa pesquisa disso?”. Não faça pensando nos outros, faça por você. Mesmo que muitas pessoas fiquem contra, você encontrará as pessoas certas para te ajudarem nela. Quer fazer uma pesquisa sobre Tormenta20? Ótimo, o mundo de Arton é enorme, com diversas histórias, objetos e memória dentro dele. League of Legends? Digo o mesmo, Runeterra tem várias culturas e diversos povos distintos, cada um com sua peculiaridade. Espero que, com esta minha monografia, mais pessoas da Museologia se sintam confortáveis para fazer investigações e estudos sobre cultura pop.

REFERÊNCIAS

AJZENBERG, E. PATRIMÔNIO ARTÍSTICO-CULTURAL: UMA CONQUISTA. **Travessias**, Cascavel, v. 3, n. 1, 2009. Disponível em: https://saber.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3219. Acesso em: 1 nov. 2022.

BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos**: o sistema marginal: a coleção. São Paulo: Perspectiva, 1993.

BEZERRA, Joana *et al*. **Museus, coisas e pessoas**: três estudos de caso para refletir sobre os vínculos entre materialidade e vida social. 2019. Disponível em: https://www.scielo.br/j/anaismp/a/bMGNJQ8qnY7vJ7jtR4kpRpC/?lang=pt. Acesso em: 28 ago. 2022.

BOLZONI, Lina. **La Chambre de la mémoire**: modèles littéraires et iconographiques à l'âge de l'imprimerie. Switzerland: Librairie Droz S.A., 2004. 416 p. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=3t4G23LBhn0C&oi=fnd&pg=PA2&dq=lina+bolzoni&ots=IVgUhoSgwT&sig=_rjmEoOnrn9BrHXG8UzdBZN3wPc#v=onepage&q=lina%20bolzoni&f=false. Acesso em: 08 abr. 2023.

BRANT, Leonardo. **O Poder da Cultura**. 2009. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=bXWCCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=cultura+&ots=oJMw-pZdHW&sig=7yei5bsNb3T3WXJZTVilDXkfazU#v=onepage&q=cultura&f=false. Acesso em: 30 ago. 2022.

BRULON, Bruno. **Descolonizar o pensamento museológico**: reintegrando a matéria para re-pensar os museus. 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/j/anaismp/a/KXPYHFZfFNqtGd9by39qRcr/?lang=pt. Acesso em: 18 ago. 2022.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. Tradução Maria Letícia Ferreira. – 1. ed., 2ª. Reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2014. Acesso em: 17 fev. 2023.

Chagas, M. D. S. (1). NO MUSEU COM A TURMA DO CHARLIE BROWN. *Cadernos De Sociomuseologia*, *2*(2). Obtido de https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/535

CORAÇÃO, C. R.; LAVIGNE, P. A dimensão política do desenho animado: o entretenimento e o comum em Steven Universe. **Novos Olhares**, *[S. l.]*, v. 10, n. 1, p. 52-63, 2021. DOI: 10.11606/issn.2238-7714.no.2021.182930. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/182930. Acesso em: 29 ago. 2022.

DESCONHECIDO (Brasil) (org.). **Steven Universo Wiki: A Drusa**. 2016. Disponível em: https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/A_Drusa. Acesso em: 17 fev. 2023.

DOHMANN, Marcus. **Coleções de objetos: memória tangível da cultura material**. 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/14450154/Cole%C3%A7%C3%B5es_de_objetos_mem%C3%B3ria_tang%C3%ADvel_da_cultura_material. Acesso em: 7 set. 2022.

GIORGIS, José Carlos Teixeira. MEMÓRIA, HISTÓRIA E ESQUECIMENTO. **LexCult: revista eletrônica de direito e humanidades**, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 398-408, set. 2020. ISSN 2594-8261. Disponível em: <http://lexcultccjf.trf2.jus.br/index.php/LexCult/article/view/397>. Acesso em: 02 nov. 2022. doi: https://doi.org/10.30749/2594-8261.v4n2p398-408.

GOFF, Jacques Le. **História e Memória**. Campinas: Editora da Unicamp, 1924. 553 p.

GOMES, Alexandre Oliveira; OLIVEIRA, Ana Amélia Rodrigues de. A construção social da memória e o processo de ressignificação dos objetos no espaço museológico. **Museologia e Patrimônio**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 45-55, jun. 2010. Acesso em: 07 set. 2022.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. **Antropologia dos objetos**: coleções, museus e patrimônios. Rio de Janeiro: Garamond, 2007. 256 p. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3753385/mod_resource/content/1/GON%C3%87ALVES.%20antropologia_dos_objetos_V41.pdf. Acesso em: 29 ago. 2022.

GONDAR, J. Memória individual, memória coletiva, memoria social. **Revista Morpheus - Estudos Interdisciplinares em Memória Social**, *[S. l.]*, v. 7, n. 13, 2015. Disponível em: http://seer.unirio.br/morpheus/article/view/4815. Acesso em: 30 ago. 2022.

HARRY Potter e as Relíquias da Morte Parte 1. Direção: David Yates. EUA, Grã-Bretanha, Irlanda do Norte: Warner Bros. Pictures, 2010.

IAVELBERG, Rosa *et al*. **De Rousseau ao Modernismo**: ideias e práticas históricas do ensino do desenho. 2013. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ars/a/yTwWf3xXZXvPmf4scz5Wy9H/?lang=pt. Acesso em: 18 ago. 2022.

INFORMAL, Dicionário (org.). **Diferença entre Intrapessoal e Interpessoal**. Disponível em: https://www.dicionarioinformal.com.br/diferenca-entre/intrapessoal/interpessoal/. Acesso em: 28 abr. 2023.

INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida**: emaranhados criativos num mundo de materiais. 2012. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ha/a/JRMDwSmzv4Cm9m9fTbLSBMs/?lang=pt. Acesso em: 16 jul. 2022.

LEVI-STRAUSS, Claude. Raça e História. In: LEVI-STRAUSS, Claude *et al*. **Raça e Ciência**. São Paulo: Perspectiva, 2012. p. 231-269.

LIMA, Renato Rodrigues. ENTRE MEMÓRIA E IDENTIDADE. **Revista Interdisciplinar da Universidade Federal do Tocantins**, Santo Amaro, v. 2, n. 2, p. 308-311, jan. 2016. Disponível em:

https://www.academia.edu/25799137/Mem%C3%B3ria_e_Identidade. Acesso em: 17 fev. 2023.

MARRONE, Gianfranco. **Semiótica da cidade**: corpos, espaços, tecnologias. 2015. Disponível em: https://www.scielo.br/j/gal/a/Z3WXdp5yBFHFLYhFSFS9zpw/?lang=pt. Acesso em: 18 ago. 2022.a

MCDONNELL, Chris. **Steven Universe**: end of an era. Filadélfia: Abrams, 2020. 272 p. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=ZdWqDwAAQBAJ&dq=steven+universe&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso em: 29 ago. 2022.

MEGIANI, Ana Paula. Memória e conhecimento do mundo: coleções de objetos, impressos e manuscritos nas livrarias de portugal e espanha, séculos xv-xvii. **Anais do Museu Paulista**: História e Cultura Material, São Paulo, v. 17, n. 1, p. 155-171, jan. 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/12252645/Mem%C3%B3ria_e_conhecimento_do_mundo_cole%C3%A7%C3%B5es_de_objetos_impressos_e_manuscritos_nas_livrarias_de_Portugal_e_Espanha_s%C3%A9culos_XV_XVII. Acesso em: 08 abr. 2023.

MILER, Daniel. **Trecos, troços e coisas**: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013

MOORE, Mandy Elizabeth. **Future Visions**: queer utopia in steven universe. 2019. Disponível em: https://sophia.stkate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1069&context=rdyl. Acesso em: 29 ago. 2022.

MORAES-WICHERS, C. A. de; PASSOS DOS SANTOS, K. K.; SÁ, A. de; BELTRÃO DE OLIVEIRA, T. Para além dos objetos: experiências, narrativas e materialidades em processos de Musealização da Arqueologia e do patrimônio cultural indígena. **Revista de Arqueologia**, *[S. l.]*, v. 33, n. 3, p. 104–123, 2020. DOI: 10.24885/sab.v33i3.854. Disponível em: https://revista.sabnet.org/ojs/index.php/sab/article/view/854. Acesso em: 3 nov. 2022.

NORA, Pierre. Entre Memória e História: a problemática dos lugares. **História e Cultura**, São Paulo, v. 1, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992. Disponível em: http://www.pgedf.ufpr.br/memoria%20e%20identidadesocial%20A%20capraro%202.pdf. Acesso em: 31 jan. 2023

POLLAK, Michael. **Memória, esquecimento, silêncio**. 1989. Disponível em: https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2278. Acesso em: 30 ago. 2022.

POSSIDONIO DE SOUZA, S.; LAPA DE OLIVEIRA, R. A ÉTICA EM STEVEN UNIVERSE: UM MODO DE TRANSVERSALIZAR A IDENTIDADE ATRAVÉS DO HERÓI. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, *[S. l.]*, n. 24,

p. 165-178, 2020. DOI: 10.22481/aprender.i24.7780. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/7780. Acesso em: 29 ago. 2022.

RIBA, Fabio T.; FACCIN, Kadígia; PHILERENO, Deivis Cassiano; ANDRADE, Kézia. **Pesquisa Científica: #Fica a dica#**. 2. ed. Porto Alegre: Simplíssimo, 2020. Disponível em: https://www.amazon.com.br/Pesquisa-Cient%C3%ADfica-Fabio-T-Riba-ebook/dp/B08T4C2H6T. Acesso em: 3 ago. 2022.

RUIZ, Carolina Delamorclaz. **LGBTI y feminismo en animación televisiva**: una reinterpretación de steven universe y sailor moon. 2018. Disponível em: http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/9655. Acesso em: 29 ago. 2022.

SANTOS, Eduarda Abrahão de Los *et al*. **Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo**. 2019. Disponível em: https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/17633/2/Os_cenarios_como_elemento_narrativo_em_Steven_Universo.pdf. Acesso em: 18 ago. 2022.

SILVA, André Fabrício. **Pandemia, museu e virtualidade**: a experiência museológica no ∴novo normal∷ e a ressignificação museal no ambiente virtual. 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/anaismp/a/rBXwZLHBk9TxRfXd9FyDjzS/?lang=pt. Acesso em: 18 ago. 2022.

SILVA, Milena Gomes da. **Feitos de amor**: poder e hierarquia em steven universo. 2021. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/54600/54600.PDF. Acesso em: 18 ago. 2022.

SOUSA, Raquel Juliana Prado Leite de; CUNHA, Gabriela Aparecida da. Análise documental de fotografias jornalísticas: estudo exploratório dos elementos conotativos. **Biblios**, São Carlos, v. 1, n. 53, p. 1-12, ago. 2013.

STALLYBRASS, Peter. **O Casaco de Marx**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998. 112 p.

STEVEN Universo. Direção de Elle Michalka, Nick Demayo, Ian Jones-Quartey. Produção de Jackie Buscarino. Roteiro: Rebecca Sugar. Música: Pra Que Sentimento, Azul?. S. L.: Warner Bros. Television, 2013. Son., color. Legendado.

STEVEN Universo. Disponível em: https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/Steven_Universo. Acesso em: 28 ago. 2022.

VARGAS, S. A força poética na memória dos objetos. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 32, p. 425-434, 2018. DOI: 10.5965/1414573102322018425. Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102322018425. Acesso em: 7 set. 2022.

VELOSO, Mariza. **O Fetiche do Patrimônio**. 2006. Disponível em: http://seer.pucgoias.edu.br/index.php/habitus/article/view/363. Acesso em: 30 ago. 2022.

VITAL, André Vasques. **Lapis Lazuli**: politics and aqueous contingency in the animation steven universe. 2018. Disponível em: https://series.unibo.it/article/view/8401. Acesso em: 18 ago. 2022.

XAVIER, I. O passado no presente: memória pessoal, memória coletiva, desencontros. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, *[S. l.]*, v. 48, n. 56, p. 149-172, 2021. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2021.184411. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/184411. Acesso em: 3 nov. 2022.