

Wilton Carvalho Ferreira

DISCURSO, DESIGN E INFORMAÇÃO

Performatividades de Gênero
na Série Power Rangers



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN DA INFORMAÇÃO**

**DISCURSO, DESIGN E INFORMAÇÃO: PERFORMATIVIDADES
DE GÊNERO NA SÉRIE POWER RANGERS**

WILTON CARVALHO FERREIRA

**RECIFE- PE
2023**

WILTON CARVALHO FERREIRA

DISCURSO, DESIGN E INFORMAÇÃO: PERFORMATIVIDADES
DE GÊNERO NA SÉRIE POWER RANGERS

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós Graduação em Design da Universidade
Federal de Pernambuco, Centro de Artes e
Comunicação, como requisito para a
obtenção do título de Mestre em Design.
Área de concentração: Planejamento e
Contextualização de Artefatos

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins

RECIFE - PE
2023

Catálogo na fonte
Bibliotecária Lílian Lima de Siqueira Melo – CRB-4/1425

F383d	Ferreira, Wilton Carvalho Discurso, design e informação: performatividades de gênero na série Power Rangers / Wilton Carvalho Ferreira – Recife, 2023. 175f. Sob orientação de Guilherme Ranoya Seixas Lins. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2023. Inclui referências, apêndices e anexos.. 1. Planejamento e Contextualização de Artefatos. 2. Design. 3. Gênero - Discurso. 4. Power Rangers. 5. Performatividades I. Lins, Guilherme Ranoya Seixas (Orientação).II.Título. 745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2023-134)
-------	--

WILTON CARVALHO FERREIRA

**DISCURSO, DESIGN E INFORMAÇÃO: PERFORMATIVIDADES
DE GÊNERO NA SÉRIE POWER RANGERS**

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós Graduação em Design da Universidade
Federal de Pernambuco, Centro de Artes e
Comunicação, como requisito para a
obtenção do título de Mestre em Design.
Área de concentração: Planejamento e
Contextualização de Artefatos

Aprovado em: 28/04/2023.

BANCA EXAMINADORA

Participação por Videoconferência

Prof. Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Participação por Videoconferência

Prof. Dra. Ana Neuza Botelho Videla (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Participação por Videoconferência

Prof. Dr. Carlos Guilherme Mace Altmayer (Examinador Externo)
Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ - ESDI)

AGRADECIMENTOS

Minha gratidão a toda a rede de agentes que possibilitaram, não só a concretização deste projeto, mas um caminhar carregado de cuidado e confiança que aqui me trouxe. Aos amigos, familiares, animais, objetos, etc. Enfim, ao composto de causas e efeitos que compõem meu existir.

Gratidão a Aurenir Carvalho Ferreira (*in memoriam*), uma mulher forte, que sempre lutou para que não faltasse o pão dentro de casa, para que nunca ‘nos’ faltasse nada, inclusive afeto. Obrigado, mãe! Sou, em grande medida, produto do seu amor e amparo.

Gratidão também ao meu pai, Geraldo Ferreira da Silva, um homem humilde, que sempre me apoiou, o qual comunica seu carinho e orgulho através da sutileza de toques e olhares.

Gratidão a minha grande amiga, Dra. Ana Neuza Botelho Videla, uma mulher instigante, provocante e irreverente na forma de pensar e atuar no mundo. Você é um modelo de ensino, de amiga e de potência reflexiva, você tem sido para mim uma luz que coopera na visualização de ‘outros’ mundos.

Gratidão ao meu orientador, o Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins, um excelente professor, paciente e resistente, o qual sempre se portou de maneira atenciosa e acolhedora. Você foi um achado que me achou!

Gratidão aos seres que arrancam sorrisos faceiros, que me deslocam das angústias, que me encantam com sua beleza e espontaneidade, que operam como auxílios pulmonares, me auxiliando a respirar em tempos que parecem não ter espaço a oxigenação: Jorel (*in memoriam*) e Chupeta (gatos), Shakira e Churumela (cadelas) por possibilitar leveza em minha pueril existência.

Por fim, gratidão ao canal Mega Power Brasil, em especial a figura de Raphael Maiffre, o qual subsidiou informações relevantes sobre Power Rangers. Também gostaria de agradecer ao grupo de estudantes do Curso de Design da Universidade Federal do Cariri (UFCA), cuja a participação na abordagem experimental deste trabalho foi seminal para sua feitura.

**“Quanto mais a gente vive, muito menos
se é livre, o mundo inteiro é um curral”.**
(LEANDRO, 2000)

RESUMO

A partir de uma abordagem qualitativa-experimental, a seguinte pesquisa se propõe a aproximar uma perspectiva discursiva pós-estruturalista do campo do design. Nesse sentido, usamos da série Power Rangers enquanto interface entre o conceito de discurso em Michel Foucault, a noção de performatividade em Judith Butler e as práticas de projeto no design da informação. Para o desenvolvimento dessa interlocução, utilizamos o conceito de informação tecnocoreografada: momentos nos quais os protagonistas realizam poses acrobáticas seguidas, muitas das vezes, de efeitos pirotécnicos (gritos, explosões, fumaças coloridas). Posto isso, trabalhamos de maneira específica em um *frame* da 21ª temporada do programa (*Power Rangers Super Megaforce*, 2014), através de um experimento de análise crítica da informação (normativamente estruturada) realizado a partir de uma prática (re)elaborativa de categorias atribuídas ao design de personagens (cor, posição, corpo, pose e traje). Em seguida, produzimos uma análise das produções discursivas dos resultados visuais e/ou verbais, tomando como base a percepção foucaultiana de que se faz necessário excursões de ordem histórica-social-filosófica em relação ao objeto estudado, na intenção de entender um determinado enunciado tido como dado, ou, em outros termos, aquilo que é estabelecido enquanto normal. Diante da análise, consideramos que Power Rangers ainda é um produto disseminador de discursos hegemônicos acerca das relações de gênero: as binaridades de gênero, a liderança ‘falo-militar’, os estereótipos acerca da feminilidade, a compulsão heterossexual, os ideais corporais vigentes, as noções capacitistas, a transfobia e as regimentações sobre a infância. Por fim, indicamos que, apesar da necessidade de ajustes e de novas aplicações, o método de análise crítica da informação através de (re)elaborações divergentes frente a discursos normativos, mostrou-se, por si só, um ato reflexivo. Também apontamos, que uma abordagem discursiva no design da informação não é apenas praticável, mas necessária, pois é capaz de tensionar e desnaturalizar formas legitimadas de saber-poder no campo (teorias, objetos, métodos, anomalias, exclusões, etc.), isto é, possibilita um ponto de fuga a um tratamento linguístico e racionalista dos produtos informacionais.

Palavras-chave: design; discurso; informação; gênero; Power Rangers; performatividades.

ABSTRACT

From a qualitative-experimental approach, the following research proposes to bring a post-structuralist discursive perspective to the field of design. In this sense, we use the Power Rangers series as an interface between the concept of discourse in Michel Foucault, the notion of performativity in Judith Butler and project practices in information design. For the development of this interlocution, we used the concept of technochoreographed information: moments in which the protagonists perform acrobatic poses, often followed by pyrotechnic effects (screams, explosions, colored smoke). That said, we worked specifically in a frame of the 21st season of the program (Power Rangers Super Megaforce, 2014), through an experiment of critical analysis of information (normatively structured) carried out from a (re)elaborative practice of categories attributed to character design (color, position, body, pose, and costume). Then, we produce an analysis of the discursive productions of the visual and/or verbal results, based on the Foucauldian perception that it is necessary to make historical-social-philosophical excursions in relation to the studied object, with the intention of understanding a given utterance taken as given, or, in other words, what is established as normal. In view of the analysis, we consider that Power Rangers is still a product that disseminates hegemonic discourses about gender relations: gender binarities, 'phallos-military' leadership, stereotypes about femininity, heterosexual compulsion, current body ideals, capacist notions, transphobia and regimentations about childhood. Finally, we indicate that, despite the need for adjustments and new applications, the method of critical analysis of information through divergent (re)elaborations in the face of normative discourses, has shown itself to be a reflective act. We also point out that a discursive approach in information design is not only practicable, but necessary, as it is capable of tensioning and denaturalizing legitimate forms of knowledge-power in the field (theories, objects, methods, anomalies, exclusions, etc.), that is, it provides a vanishing point for a linguistic and rationalist treatment of informational products.

Keywords: design; discourse; information; gender; Power Rangers; performativities.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APBP	Associação de Pintores com a Boca e os Pés
AD	Análise do Discurso
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
HASBRO	<i>Hassenfeld Brothers</i>
ICIDH	<i>International Classification of Impairments, Disabilities, and Handicaps</i>
IMC	Índice de Massa Corporal
MMPR	<i>Mighty Morphin Power Rangers</i>
OMS	Organização Mundial da Saúde
OTAN	Organização do Tratado do Atlântico Norte
PcD	Pessoa com Deficiência
PPGD	Programa de Pós-Graduação em Design
S.P.D	<i>Space Patrol Delta</i>
UFCA	Universidade Federal do Cariri
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Objetivo Geral	15
1.2	Objetivos Específicos	15
1.3	Justificativa	16
1.4	Metodologia	19
1.4.1	<i>Dos recortes no Objeto</i>	19
1.4.2	<i>Do Experimento de Análise Crítica da Informação</i>	23
2	DISCURSO	25
2.1	Introdução ao Conceito de Discurso em Foucault	26
2.2	Princípios de Análise	31
2.3	Discurso, Poder e Subjetividade	35
3	GÊNERO: UMA FERRAMENTA TEÓRICA PARA PENSAR A DIFERENÇA	40
3.1	Uma Crítica Radical a 'Identidade': Tensionando o Binômio Sexo-Gênero	44
3.2	Performatividade: Uma Teoria da Ação na Produção da 'Identidade'	50
4	A FRANQUIA POWER RANGERS: MATRIZES, REPRESENTATIVIDADE E EXCLUSÕES	54
4.1	<i>Tokusatsu e Super Sentais: As Matrizes de Power Rangers</i>	55
4.2	"Power Rangers, o Fenômeno que se Recusa a Morrer": Adaptação e Influência	62
4.3	Elementos Narrativos	69
4.4	Problemas de Representatividade de Gênero	75
5	APROXIMAÇÕES PERFORMATIVAS, EXPERIMENTOS SUBVERSIVOS E ANÁLISE SOBRE AS PRODUÇÕES DISCURSIVAS	85
5.1	Formações e Tecnocoreografias: Power Rangers como Interface entre Discurso, Design e Performatividade	86
5.2	Experimentos Subversivos: da Abordagem	94
5.3	Experimentos Subversivos: Resultados e Análise das Produções Discursivas	100
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	132
6.1	Dificuldades e Fragilidades da Pesquisa	133
6.2	Hipóteses da Pesquisa e Problemas do Método	133
6.3	Sobre Power Rangers	135
6.4	Tensões e Potencialidades de uma Abordagem Discursiva no Design da Informação	136
	REFERÊNCIAS	138
	APÊNDICE A - PROBLEMAS DE REPRESENTATIVIDADE E IDENTIDADE DE GÊNERO NA FRANQUIA POWER RANGERS: ENTREVISTA COM	143

**RAPHAEL PALMA MAIFFRE, IDEALIZADOR DO CANAL MEGA POWER
BRASIL**

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO: EXPERIMENTOS	160
APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO: ENTREVISTA	161
ANEXO A - ANÁLISE DO COLABORADOR 1	162
ANEXO B - ANÁLISE DO COLABORADOR 2	164
ANEXO C - ANÁLISE DO COLABORADOR 3	166
ANEXO D - ANÁLISE DO COLABORADOR 4	169
ANEXO E - ANÁLISE DO COLABORADOR 5	171
ANEXO F - ANÁLISE DO COLABORADOR 6	173

1 INTRODUÇÃO

- 1.1 Objetivo Geral
- 1.2 Objetivos Específicos
- 1.3 Justificativa
- 1.4 Metodologia
 - 1.4.1 Dos Recortes do Objeto
 - 1.4.2 Do Experimento de Análise Crítica da Informação

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se propõe a aproximar uma abordagem discursiva pós-estruturalista do campo do design. Para esse exercício, valemo-nos da série Power Rangers enquanto interface de análise entre o conceito de discurso em Foucault (2008; 2015), a noção de performatividade em Butler (1994; 2019; 2021) e as práticas de projeto no design da informação. O objetivo dessa articulação acontece no sentido de contribuir para um tratamento discursivo dos problemas de gênero atravessados pelo design, evidenciado como a prática projetual materializa e é estruturada discursivamente de maneira simultânea.

No intuito de pensar como os dois conceitos (discurso; performatividade) agem e são instrumentos potentes de compreensão, tanto para os processos quanto os produtos de design, desenvolvemos, a partir da articulação de leituras entre Foucault (2008; 2009; 2015), Butler (1994; 2019; 2021) e McLaren e Morris (2004), as noções de formação e de informação tecnocoreografada. Ambas as noções, são oportunidades trazidas pelo caráter de Power Rangers: modelo narrativo que traz como premissa um grupo de jovens que atuam, de maneira conjunta, enquanto um esquadrão de soldados (formação militar); outro elemento que identifica o programa é uma espécie de caricatura do gênero, advinda do modelo de *roll call*¹ dos *tokusatus*², no qual os protagonistas realizam poses extravagantes acompanhadas, muitas das vezes, de efeitos pirotécnicos (tecnocoreografias, parodias de gênero).

Investigar Power Rangers enquanto produto de design da informação, deu-se, em primeiro ponto, pela dimensão de influência da marca, tanto no Brasil, quanto no ocidente global (McLaren, Morris, 2004; Guimil, 2020). Numa segunda perspectiva, pelo programa reproduzir toda uma arquitetura discursiva determinada a incitar valores sobre corpo, capacitismo, liderança, binaridades de gênero e identidade através de técnicas e recursos projetuais: alinhamento de formas, cores, posições, poses, trajes, apetrechos, com determinados corpos, sexos, sexualidades e identificações de gênero.

Para o desenvolvimento da pesquisa, usamos de uma abordagem qualitativa-experimental. Dentro do vasto escopo de Power Rangers (séries em *live-action*, filmes, quadrinhos, brinquedos, pôsteres, *games*, material escolar, etc.), detemo-nos as séries em *live-action*, em específico a *frames* de caráter tecnocoreografado. Dessa forma, diante do objetivo de decupar as passagens, realizamos pesquisas em plataformas digitais como Youtube e Netflix, a fim de extrair tais trechos, valendo-nos de recursos das

¹ Se configuram como espécies de chamadas (*calls*). Em Power Rangers, os protagonistas se transformam em rangers nesse momento, realizando ações como recitar o nome (*nanori*), seguida da realização de poses caricatas antes de enfrentar os vilões do dia.

² Modelo narrativo de emergência no Japão na década de 1950. Os *tokusatsu* são filmes produzidos com poucos recursos a partir da técnica do *stop motion*. Caracterizam-se por elementos como os heróis de transformação, além da presença de robôs e monstros gigantes em sua estrutura narrativa.

próprias mídias: pré-visualização de *frames* a partir da linha de tempo dos vídeos, desaceleração dos vídeos, seguido de *printscreens* das telas.

Posto isso, a partir da colaboração de estudantes do Curso de Design da Universidade Federal do Cariri (UFCA), trabalhamos de maneira específica em um *frame* de *Power Rangers Super Megaforce* (S21, 2014)³, propondo um experimento de análise crítica da informação através da (re)elaboração de categorias do design de personagens (cor, posição, corpo, pose e traje) (Nesteriuk; Massarolo, 2020). (Re)elaborações no sentido de estruturar ações divergentes frente a um produto modelo.

Após (re)elaboradas as categorias, propomos aos colaboradores uma análise em formato de texto, respondendo a indagações do ‘por quê?’ e ‘de onde vêm?’ as relações, os valores e as normativas e que impedem suas (re)leituras de adentrar o campo da representação. Em seguida, realizamos uma análise das produções discursivas que circundam os resultados dos colaboradores, seja na esfera visual e/ou verbal.

A partir desse cenário, recorremos a princípios de análise propostos por Foucault (2015): inversão; descontinuidade; especificidade e exterioridade. Esses procedimentos estão relacionados ao método arqueológico do pensamento foucaultiano⁴, isto é, não estão para excursão de carácter historiográfico-linear, mas para descrição sistemática de enunciados, objetos, práticas, disciplinas, instituições, etc.; quer dizer, de uma dispersão de discursos, relacionando-os no intuito de refletir a respeito de uma situação tida como ‘verdadeira’ (Foucault, 2008). No caso dessa pesquisa, descrevemos discursos que legitimam métricas midiáticas de ensinar gênero ao público infantil através de Power Rangers.

Nesse aspecto, uma abordagem discursiva da informação torna-se potente ao não encerrar o objeto em si, tratando-o como efeito de uma série de irrupções histórico-social-filosóficas: histórico e social, pois irrompem em um determinado contexto, já filosóficas, porque são indissociáveis da produção das verdades que legitimam as práticas do saber e o exercício do poder.

A questão principal a ser aqui salientada, em suma, é que a abordagem foucaultiana de estudos discursivos trata o design como objeto, ao passo que para as outras abordagens mencionadas o design é, enquanto campo, a própria perspectiva adotada (RATI; BECCARI, 2020, p. 174).

³ As temporadas estão sinalizadas da seguinte maneira: (*Season*: S) e ano de estreia nos EUA.

⁴ “As pesquisas de Foucault usualmente são distribuídas em três “campos” metodológicos: arqueologia, genealogia e ética. O eixo do saber, nas obras de Foucault está relacionado às discussões no campo da arqueologia. O eixo poder está articulado às reflexões no campo da genealogia. Enquanto que o eixo do sujeito está inserido nas discussões do campo da ética, fase que focaliza o cuidado de si” (SILVA; JÚNIOR, 2014, p. 2).

O método arqueológico pode ser entendido como o modo de “estabelecer as séries diversas, entrecruzadas, divergentes muitas vezes, mas não autônomas, que permitem circunscrever o “lugar” do acontecimento, as margens de sua contingência, as condições de sua aparição (FOUCAULT, 2015, p. 102). Essa abordagem é utilizada em obras como *A História da Loucura* (1961), *O nascimento da clínica* (1963) e *As palavras e as coisas* (1966).

Sendo assim, essa abordagem se contrapõe aos conceitos de design da informação embasados em concepções linguísticas, como o de Petterson (2013). Além de estranhar noções de eficácia, eficiência e utilidade, propostas por Herrera (2013), as quais são basais na compreensão do campo para a linha de pesquisa em design da informação do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (PPGDesign - UFPE). Outro entendimento que também se torna problemático, é a noção do designer como um mediador entre matéria, significado e usuário (Souza; Miranda; Coutinho *et. al*, 2016), uma vez que o tratamento da matéria é uma prática discursivamente agenciada. Seja pelos discursos singulares ao campo do design ou pelos externos ao domínio (verdades maiores, cujo o design deve obedecer).

A pesquisa está dividida em seis capítulos, sendo o primeiro, tópicos de apresentação do trabalho: introdução, objetivos, justificativa e metodologia. O capítulo 2, tem por premissa apresentar a noção foucaultiana de discurso. A princípio, distanciando o entendimento do discurso na perspectiva pós-estruturalista, isto é, enquanto irrupções histórico-filosóficas atreladas às práticas legitimadas do saber e ao exercício moral do poder, ao invés de um entendimento linguístico-estruturalista, ou seja, enquanto produtos da relação entre efeitos de sentido e da ideologia. Em seguida, mostramos alguns procedimentos apontados por Foucault para uma análise das produções discursivas, seguido da imbricação do conceito de discurso a outras duas noções recorrentes na obra do pensador, a de poder e a de subjetividade.

No capítulo 3, apresentamos, de maneira sucinta, o desenvolvimento do conceito de gênero, indicando que, antes de tudo, o conceito é uma ferramenta teórica importante para pensar a diferença entre os corpos (Piscitelli, 2009). Sendo assim, passamos pelos movimentos feministas, mostrando como a noção foi politizada e transformada no decorrer do séc. XX, indo do problema das mulheres brancas a direitos civis (propriedade, voto, trabalho), ao entendimento de gênero como um conceito interseccional, o qual deve ser pensado de maneira articulada a categorias como sexualidade, raça, classe, nacionalidade, idade, corpo, etc. (Gonzales, 1985; Lauretis, 1987; Piscitelli, 2009; Butler, 2021). Após isso, detemo-nos ao pensamento de Butler, em específico, a sua crítica a identidade substantiva dentro do próprio feminismo e a noção de identidade construída a partir de expressões significantes (performatividade).

O capítulo 4 introduz o leitor ao universo de Power Rangers, fazendo um deslocamento histórico-social com o objetivo de compreender o modelo narrativo do programa a partir de suas referências orientais. Para esse exercício, voltamos ao Japão do séc. XX, descrevendo adentos como o aparecimento dos *tokusatus* na década de 1950, seguindo dos *super sentais*⁵ na década de 1970. Num segundo momento, discutimos a importação e a adaptação dos *sentais* para o ocidente através de Power

⁵ Os *super sentais* podem ser traduzidos para o português como super esquadrões. São uma extensão dos *tokusatus*, nos quais, ao invés de um herói de transformação enquanto protagonista, tem-se um grupo.

Rangers, como também os aspectos narrativos e os problemas a respeito das relações normativas de gênero que prevaleceram e/ou prevalecem no produto.

O capítulo 5 aponta como Power Rangers se configura enquanto uma interface potente para articular as noções de discurso, performatividade e design da informação, imbricando os processos e os produtos de design a dinâmica das relações de poder. Desenvolvemos, por sua vez, as noções de formação e de informação tecnocoreografada nesse ponto da pesquisa. No desenrolar do capítulo, também apresentamos a abordagem experimental de análise crítica da informação.

A partir da análise dos cenários supracitados, consideramos que Power Rangers é um produto disseminador de discursos hegemônicos acerca das relações de gênero por design (ao menos no universo dos *live-actions*): as binaridades, a liderança ‘falo-militar’, os estereótipos acerca da feminilidade, a compulsão heterossexual, os ideais corporais vigentes, as noções capacitistas, a transfobia, as regimentações sobre a infância, etc. No que tange ao método de análise crítica da informação através de subversões performativas: (re)elaborações de potencial vinculante; inferimos que a abordagem necessita de ajustes e de novas aplicações, todavia, o ato de (contra)dizer e/ou parodiar uma informação performativa hegemônica, mostrou-se, por si só, uma prática reflexiva. Portanto, indicamos não apenas a praticabilidade de uma abordagem discursiva pós-estruturalista no campo do design da informação, mas uma necessidade de tal analítica, entendendo-a enquanto uma oportunidade de refletir a respeito das formas legitimadas de saber-poder no campo (teorias, objetos, métodos, anomalias, exclusões, etc.) (Foucault, 2008).

1.1 Objetivo Geral

- Contribuir para o enquadramento do design enquanto um campo estruturado discursivamente, como também explicitar o seu papel na proliferação dos discursos, frisando a potência da atividade projetual enquanto prática de materialidade;

1.2 Objetivos Específicos

- Agregar aos estudos de design da informação uma perspectiva discursiva acerca das representações de gênero;
- Explicar como a prática do design é organizada por e organiza campos e estruturas discursivas diante da análise de cenas de Power Rangers;
- Entender como o design projeta, através de técnicas configurativas (disposição de objetos, discriminação formal, seleção de cor, uso do movimento e de coreografias, relações de escala, etc.), categorias de gênero;
- Aproximar o design do conceito de performatividade;

1.3 Justificativa

A abordagem proposta nesta pesquisa, quer dizer, uma análise dos discursos no registro pós-estruturalista (foucaultiana), carrega consigo motivações: inicialmente, um distanciamento das análises linguísticas, convencionalizadas e cristalizadas no campo do design da informação. Segundo Petterson (2013, p. 229), o “design da informação compreende a análise, o planejamento, a apresentação e o entendimento de uma mensagem - seu conteúdo, linguagem e forma”.

As investigações dos projetos de informação (imagens, gráficos, infográficos, cartazes, livros, revistas, etc.) são, em sua maioria, investigações formalistas, ou melhor, estudos morfológicos, sintáticos e/ou semânticos dos fenômenos. Esta análise, em contrapartida, não classifica os elementos formais da imagem, não determina como tais elementos se justapõem para uma percepção figurativa total, nem se detém as questões da significação e de sentido. “Noutra direção, busca-se compreender por que alguns enunciados emergem mais que outros. Quais motivos levam à materialidade de determinado enunciado e não de outros? Por que, ao se materializar, excluem uma diversa gama de possibilidades enunciativas?” (Foucault, 2008, p. 11).

Por conseguinte, propomos uma abordagem crítica que compreende os enunciados enquanto unidades histórico-filosóficas⁶ ao invés de estruturas linguísticas, cuja dinâmica estrutural necessite de descrição ou seus significados precisam ser desvendados. Em Foucault, os enunciados não têm existência própria, não são uma materialidade que portam uma verdade interior, mas sim proposições fundadas pelos discursos (Foucault, *op. cit.*, 2008). Logo, o entendimento do enunciado, não está na reativação do seu sentido decifrável, mas na análise de fenômenos que o precedem e que determinam suas condições de possibilidades, ou seja, entender os enunciados requer uma investigação dos discursos: requer um ato de exteriorização ao objeto (neste caso imagens de Power Rangers), um distanciamento histórico, um entendimento de suas instâncias disseminadoras e de suas dinâmicas transformativas.

Sendo assim, adotamos essa perspectiva, por entendermos que tal abordagem engloba as questões do poder: não encerra os enunciados em si mesmos, mas procura descrever os acontecimentos que o autorizam, o incitam, o interditam, o recortam, o transformam, etc. Portanto, é, em última instância, uma abordagem que tensiona os modos cristalizados de tratar os objetos de design da informação.

Já a Franquia Power Rangers, torna-se um objeto de investigação relevante por algumas razões. Primeiro, a dimensão de sua influência: Power Rangers foi um dos grandes fenômenos midiáticos, direcionados ao público infantojuvenil, entre a década de

⁶ Histórica, pois os discursos são acontecimentos que irrompem em determinado contexto histórico-social. Já filosófico, porque estão associados à questão da verdade: as verdades ditadas socialmente, as quais, por sua vez, são incorporadas e entendidas como verdades do sujeito, quer dizer, componentes de sua identidade.

1990 e o início dos anos 2000. A série que está prestes a completar trinta anos (1993-2023), no que tange a vida e a cultura compartilhada, equipara-se a outros fenômenos que marcaram gerações de crianças e adolescentes, a exemplo da Franquia *Pokémon* (1996-2022). Um ano após sua estreia, devido ao sucesso programa, houve comoção nos EUA, a qual resultou em um *boom* de vendas de materiais relacionados à marca

No Natal de 1994, o *The New York Times* noticiou um acontecimento inédito nos EUA: por todo o país, milhares de pais faziam fila durante dias inteiros à porta das lojas de brinquedos para conseguir os acessórios de uma série infantil em que cinco adolescentes — na verdade, na faixa dos 20 anos, como diz a tradição — com roupas de lycra de cores berrantes lutavam com figuras de isopor que seriam ridículas até em uma apresentação escolar. A série se chamava *Power Rangers*, o nome de sua equipe de heróis e heroínas, e provavelmente essa indisfarçável cafonice era um dos segredos de seu enorme sucesso (GUIMIL, 2020, on-line).

Os números da série são expressivos, fato que justifica a existência da Franquia e o lançamento de novos materiais ainda nos dias de hoje (temporadas tele transmitidas, filmes, jogos, quadrinhos e inúmeras versões de bonecos dos esquadrões). É um produto de escala global, o qual constitui a infância de crianças em diversos países (Itália, França, Reino Unido, etc.) (McLaren, Morris, 2004 *apud* Warrick, 1994).

No Brasil, *Power Rangers* também é um programa de presença forte e contínua: todas as temporadas produzidas nos EUA tiveram transmissão em canais nacionais, sejam eles de domínio público ou privado (Globo, Bandeirantes, *Fox Kids*, *Disney XD*, *Nickelodeon*, *Cartoon Network*, etc.)⁷. Dessa maneira, a permanência por décadas em canais nacionais e/ou células nacionais de canais estrangeiros (1995-2021), estando por quinze temporadas consecutivas no maior canal midiático do país, a Rede Globo (1995-2010), demonstra a receptividade do público brasileiro quanto ao programa.

Segundo Guimil (2020) a série é tida como um dos produtos essenciais da *Hassenfeld Brothers* (HASBRO), empresa que atualmente detém os direitos sobre os *Power Rangers*, a qual é uma das grandes empresas no mercado de jogos e brinquedos no mundo:

Seus direitos já geraram mais de 6 bilhões de dólares (33,7 bilhões de reais) só em *merchandising*, o principal objetivo que a maioria das produções tem hoje em dia, o que fez com que todo 28 de agosto seja celebrado o Dia Nacional dos *Power Rangers*, uma ideia da empresa de brinquedos Hasbro para homenagear a galinha dos ovos de ouro (GUIMIL, 2020, On-line).

Tal desempenho mostra a escala da influência de *Power Rangers*. Por conseguinte, a análise desse fenômeno se torna relevante não só para o campo do design, mas para outros (ex: o cinema, a comunicação, a psicologia), campos que se relacionam, de maneira direta ou indireta, com problemas narrativos e comportamentais.

⁷ Para ter acesso às datas de lançamento das temporadas no Brasil, tanto em canais abertos quanto fechados, ver endereço do Mega Power Brasil. Disponível em: <Datas de estreia de *Power Rangers* no Brasil>. Acesso em: 25 Jun. 2022.

Em segundo ponto, Power Rangers não se apresenta como um fenômeno de interesse acadêmico no Brasil. Há alguns artigos que citam a série de forma esporádica, e outros, ainda mais raros, que tratam a narrativa enquanto recorte de estudo, relacionando-a a questões de gênero.⁸ No repositório da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), no que diz respeito a dissertações e teses cadastradas na plataforma, não há nenhum estudo direcionado a Power Rangers. Sendo assim, esta pesquisa porta um caráter pioneiro no que ao seu objeto, podendo servir de subsídio para outros pesquisadores que venham manifestar interesse pelo tema.

A terceira razão, e talvez mais relevante, diz respeito ao entendimento de que Power Rangers é um dos programas arraigados em questões políticas, especialmente no que diz respeito a reprodução das relações de gênero (Shimada, 2014). A aglutinação cor-gênero e a distribuição de homens e mulheres dentro das formações/formatos de combate⁹ são duas das estratégias de organização, as quais naturalizam a divisão de papéis e códigos de forma binária (masculino/feminino). Configurações que estavam em consonância, para não cair em um anacronismo, com os valores difundidos no início de 1990, por conseguinte, houve poucas críticas no período a respeito desses padrões narrativos.¹⁰

Em última instância, Power Rangers é um modelo narrativo que materializa, através de técnicas de design (disposição de objetos, discriminação formal, seleção de cor, uso do movimento e de coreografias, relações de escala, efeitos sonoros, etc.) uma série de discursos sobre o corpo, capacitismo, liderança, binaridade de gênero e identidade. Portanto, o fenômeno se mostra um exemplo seminal do uso do design enquanto instrumento condicionado por, e proliferador de, 'regularidades discursivas' (Foucault, 2015), quer dizer, enquanto uma ferramenta política na qual ideias compreendidas enquanto 'verdades' em um determinado contexto histórico-social se materializam e se reproduzem.

⁸ Ver: ESPERANÇA, Joice; DIAS, Cleuza. **Meninos versus meninas**: representações de gênero em desenhos e seriados televisivos sob olhares infantis. In: Educação, Santa Maria, v. 35, n. 3, p. 533-546, set./dez. 2010.

⁹ À priori, de maneira literal, nos referimos a formação em seu sentido militar: objetos dispostos com objetivo de vencer um determinado conflito. Todavia, e não menos importante, formação aqui também carrega um sentido pedagógico: à disposição dos gêneros binários (masculino/feminino), de tipos corporais, de posições, de poses, de cores, de apetrechos, de trajes, etc., as quais, por sua vez, naturalizam e reproduzem determinadas performances em detrimento de outras.

¹⁰ No lançamento da série, uma grande preocupação social foi a influência do programa no comportamento das crianças no que tange a aspectos como sociabilidade, impulsos pelo consumo e a violência, fato esse que resultou em uma gama de trabalhos no campo da psicologia direcionados a Power Rangers. Ver: BOYATZIS, C. J., MATILLO, G. M., & Nesbitt, K. M. (1995). *Effects of the "Mighty Morphin Power Rangers" on children's aggression with peers*. Child Study Journal, 25(1), 45–55. Ver: LEVIN, Diane E.; CARLSSON-PAIGE, Nancy. *The Mighty Morphin Power Rangers: Teachers Voice Concern*. Young Children, v.50, n.6, p. 67-72, Sep 1995.

1.4 Metodologia

1.4.1 Dos recortes no Objeto

Tendo em vista a dimensão da Franquia Power Rangers (temporadas em *live-action*, filmes, jogos, quadrinhos, pôsteres, materiais escolares, brinquedos, etc.), o recorte desta pesquisa opera na análise das temporadas televisivas, quer dizer, dos materiais midiáticos da série de maior repercussão. O termo “temporadas televisivas” aqui é sinônimo de *live-action*. Nessa tipologia narrativa, atores e cenários reais são utilizados, ao invés de outras linguagens tal qual as animações. A partir delas, a investigação se dá em *frames* de caráter específico, denominados, em referência a McLaren e Morris (2004, p.182), de “tecnocoreografados”.

Durante o decorrer do trabalho também podemos nos referir as imagens¹¹ como ‘informação tecnocoreografada’, isso devido ao caráter ainda mais particular da pesquisa, quer dizer, o de abarcar apenas os personagens e suas respectivas configurações dentro da imagem (cores, posições, poses, corpos e trajes), negligenciado outros aspectos, a exemplo dos cenários.

Essa tipologia informativa é uma marca de Power Rangers, são momentos que acometem episódios típicos do programa, perpassando todas as temporadas da série. Os *frames* tecnocoreografados são ápices narrativos nos quais protagonistas em um grupo realizam poses, as quais podem ocorrer tanto antes quanto após o embate com os antagonistas.



Figura 1 – Exemplo de informação tecnocoreografada. Power Rangers S.P.D, 2005, EP.03, S13, 18:48min¹².

Fonte: *Power Rangers Official* (YouTube, 2022).¹³

¹¹ Neste trabalho, referimo-nos a imagem como reflexo de uma ação projetual e, em última instância, enquanto efeito discursivo.

¹² A descrição das figuras tecnocoreografadas está disposta da seguinte forma: nome da temporada, ano de lançamento, nº do episódio, nº da temporada e minuto/segundo na qual a passagem foi extraída.

¹³ Disponível em: < <https://youtu.be/2HcNdxpMwh0> >. Acesso em: 25 Mai. 2023.

A ênfase nesse tipo de conteúdo se dá pela nossa primeira hipótese: nesses momentos os papéis de gênero tendem a ser demarcados com a interferência direta de recursos e técnicas de design (configuração de formas, cores, posições, poses, tipos corporais, trajes, apetrechos, etc.). Essa maneira de formatar a informação, por sua vez, foi e é agenciado por discursos hegemônicos, tais quais a binaridade de gênero e a ‘predisposição natural do homem à liderança’.

As imagens de caráter tecnocoreografado foram retiradas diretamente das temporadas. Dentro do universo de Power Rangers, em seus quase trinta anos (1993-2023), já houve vinte e oito temporadas teletransmitidas, contabilizando mais de 900 episódios. Esse volume engloba mais de 18.000h de vídeo, pelo fato de os episódios terem aproximadamente vinte minutos cada. Tendo em vista essa quantidade de material, torna-se inviável a pretensão de averiguá-lo integralmente. Sendo assim, foram realizados uma série de procedimentos para encontrar passagens dessa tipologia:

1) Uso das plataformas de vídeo e *streaming* - foram utilizadas plataformas diversas, com o objetivo de encontrarmos temporadas, episódios e, por fim, informação tecnocoreografada. O Youtube, em especial, no canal *Power Rangers Official*¹⁴, e a Netflix, apresentaram-se como espaços profícuos de acesso ao material. Na maior parte das vezes recorremos ao primeiro, todavia, quando encontramos a temporada disponível no segundo, recorremos a esse. Isso, devido a qualidade de imagem superior presente na Netflix.

2) Quadro de imagens - ao escolhermos determinada temporada e episódio, fez-se necessário o uso de uma ferramenta seminal para a realização desta pesquisa, a tecnologia de design de interface que revela, cena a cena, os *frames* de momentos específicos do vídeo. As imagens aparecem em um quadro abaixo da tela maior, sendo apresentadas quando colocado o cursor do mouse sobre a linha que informa a minutagem, a qual também posiciona o espectador acerca do momento do vídeo (ex: início, meio, fim, falta 5min, etc.). (Figura 2).



Figura 2 – Exemplo da busca por imagens tecnocoreografadas através do quadro de imagens

Fonte: *Power Rangers Official* (Youtube, 2022)

¹⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCpgxmlXoDtkYzRQ4cJgCT5A>>. Acesso em: 13 Set. 2022.

3) Uso das técnicas de desaceleramento do vídeo - o terceiro recurso utilizado foram as ferramentas de desaceleramento das plataformas. Ao se perceber que, por exemplo, no instante 17:32 min, havia a presença de informação tecnocoreografada, alguns segundos antes, desaceleramos o vídeo e, quando o ato performativo ocorria, realizamos um *printscreen* da tela. (Figura 3).



Figura 3 – Uso do desaceleramento com fim de facilitar o *printscreen* da imagem

Fonte: *Power Rangers Oficial* (Youtube, 2022)

4) Edição de imagens no *Photoshop* - quando necessário, tal qual o caso de imagens advindas do Youtube, retiramos tarjas de marcação de *play/pause*, informações sobre a minutagem, nome do episódio, dentre outros elementos que vinham com *printscreen*, isso através de recursos do *Adobe Photoshop*¹⁵.



Figura 4 – *Printscreen* do Youtube e imagem editada no *Photoshop*

Fonte: *Power Rangers Oficial* (Youtube, 2022)

¹⁵ Tal recorte se fez necessário devido ao nosso interesse restrito aos elementos já citados das imagens (formas, cores, posições, poses, tipos corporais, trajes e apetrechos relacionados aos personagens).

Durante o desenvolvimento do trabalho, tanto na explanação sobre o conceito de informação tecnocoreografada quanto na descrição dos elementos narrativos de Power Rangers, essa tipologia de imagem é acionada. Nessas situações usamos *frames* de temporadas e episódios de quatro décadas distintas (1990, 2000, 2010, 2020) para fins didáticos.

A partir da utilização desses procedimentos e ferramentas, desfez-se a necessidade de acompanhar temporadas e episódios de maneira integral, recursos esses que também possibilitaram a extração de *frames* de temporadas distintas. Por conseguinte, é diante da existência de ferramentas como a tecnologia de design de interface de quadro de imagens e do desaceleramento do vídeo que a realização desta pesquisa foi possível, ou seja, é através delas que um fragmento de um elemento narrativo audiovisual foi recortado e apresentado no modelo estático de informação.

Apesar da utilização dessas ferramentas a fim de encontrar imagens de caráter específico, é importante acentuar que foram assistidos inúmeros episódios de *Mighty Morphin Power Rangers* (S01, 1993-95)¹⁶, isso em detrimento de ser a primeira temporada do programa, a qual opera enquanto matriz para o produto. Também foram acompanhados episódios de caráter especial, seja pela presença de um elemento narrativo novo, ou por entendermos que o episódio apresentava elementos divergentes em relação a discursos dominantes, tal a narrativa da liderança falo-limitar. Enquadram-se na primeira categoria episódios como Para Sempre Vermelho (*Forever Red*) (S10, 2002) e Batalha Lendária (*Legendary Battle*)¹⁷ (S21, 2014); já na segunda categoria, episódios de temporadas como *Alien Rangers* (S3.5, 1996) e *Time Force* (S09, 2000) também foram verificados. A questão, nesses últimos dois exemplos, é que as equipes nessas temporadas foram 'lideradas' por personagens femininos. Em terceiro plano e, não menos relevante, vale pontuar que Power Rangers compôs a infância do pesquisador, o qual acompanhou, de forma integral e por vezes reprisada, temporadas que vão de *Wild Force* (S10, 2001) a *Mystic Force* (S14, 2006).

Informações específicas sobre episódios de caráter especial ou sobre temporadas nas quais havia alguma tensão na normatividade de gênero foram obtidas através de entrevista com Raphael Maiffre, um dos idealizadores do Mega Power Brasil, iniciativa que conta com site e canal no Youtube¹⁸, a qual oferece um serviço especializado na produção de conteúdo sobre Power Rangers a nível nacional.

¹⁶ As temporadas estão sinalizadas da seguinte maneira: (Season: S) e do ano de estreia nos EUA.

¹⁷ Para sempre vermelho (*Forever Red*) - ep. 34 de Wild Force (2001). Neste episódio há o retorno de diversos rangers vermelhos (todos homens) de temporadas anteriores do programa. Disponível em: < *Forever Red* > Acesso em: 15 de Set. de 2022.

Batalha Lendária (*Legendary Battle*) - ep. 20 de *Super Megaforce* (2021). Neste episódio há o retorno de várias equipes de rangers anteriores, um momento no qual todos lutam e performam juntos contra um grande exército de vilões. É, sem sombra de dúvidas, um dos momentos de nostalgia em relação a temporadas que marcaram o produto na época. Disponível em: < *Legendary Battle* > Acesso em: 15 Set. 2022.

¹⁸ Ver apêndice 01

Site - Disponível em: <https://www.megapowerbrasil.com/> > Acesso em: 15 Set. 2022.

Apesar de apresentarmos imagens de diversas temporadas do programa, vale retornar, mais uma vez, que não objetivamos elaborar uma história acerca das séries televisivas da marca. O foco aqui se dá sobre um elemento narrativo em específico, quer dizer, as imagens tecnocoreografadas: o esforço localiza-se nelas, em seus efeitos pedagógicos e nos modos pelas quais são materializadas discursivamente por técnicas de design. Posto isso, a finalidade desta pesquisa é a de desenvolver, através de uma abordagem experimental, uma crítica da informação, tentando revelar, através da ação, da *práxis*, da reformulação de categorias informacionais, discursos e relações de poder que a estruturam.

1.4.2 Do Experimento de Análise Crítica da Informação

O experimento ocorreu a partir da colaboração de estudantes de design da Universidade Federal do Cariri (UFCA), aos quais foi apresentado uma imagem de caráter tecnocoreografado (normativamente estruturada), sendo, por conseguinte, solicitado que os participantes (re)elaborassem categorias informacionais da imagem.

1) Do perfil e da quantidade de estudantes - foram selecionados estudantes com habilidades específicas de desenho (aqui nos referimos a habilidades técnicas de representação que podem se alinhar ao design de personagens, quer dizer, alunos que previamente mostraram expertise no desenho anatômico, com facilidade em representar corpos, poses e expressões diversas).¹⁹

A atividade contou com a participação de seis colaboradores, com idades entre 18 e 21 anos. Tendo em vista a abordagem qualitativa da informação a qual essa pesquisa propõe, a quantidade de alunos diz mais respeito a um resultado (volume de material) que possamos averiguar com qualidade e em tempo hábil, como também a disponibilidade de colaboradores que preenchessem os requisitos de perfil.

2) Da imagem matriz e das categorias - foi apresentado ao grupo uma imagem como objeto referencial e como um material em análise. A imagem, ao nosso entender, reproduz efeitos de poder em consonância com discursos hegemônicos acerca das normatividades no que tangenciam às relações de gênero. Dessa forma, solicitamos, de maneira semanal, que os alunos (re)elaborassem, através do desenho, categorias informacionais (cor, posição, corpo, pose e traje), as quais, por sua vez, são compreendidas nesta pesquisa enquanto produtos projetuais.

3) Dos encontros e da duração do experimento - ao todo foram realizados quatro encontros durante o mês de outubro de 2022, no período da tarde, com duração de 04h cada. Semanalmente, trabalhamos com uma ou duas categorias (ex: semana 01 - cor e posição). As atividades começaram em sala, diante de nossas instruções. Quando não

Canal do Youtube - Disponível em: <https://www.youtube.com/c/MegaPowerBrasil> > Acesso em: 15 Set. 2022.

¹⁹ Vale ressaltar que já havia um conhecimento prévio do pesquisador em relação aos colaboradores, tendo em vista que o mesmo já foi professor de todos eles.

finalizadas na Universidade, foi solicitado que os colaboradores as terminassem em casa, tendo a tarefa de apresentá-las na semana seguinte.

A abordagem crítica aqui se faz a partir de ações discordantes em relação ao projeto modelo, quer dizer, consiste em materializar condições de aparecimento de formas dissidentes de ser e estar no mundo, no que diz respeito à performatividade que circunda os corpos. Dessa forma, a proposta não é a de apenas analisar uma imagem, mas de colocá-la em investigação através da ação, ou melhor, da (re)elaboração de categorias informacionais de design (cor, posição, pose, corpo e traje).

a) Solicitação - foi solicitado que (re)elaborassem categorias de design que atravessam a imagem (ex: “(re)elabore a categoria corpo dentro de um formato que considera inclusivo, englobando tipologias corporais que não são materializadas na imagem”). Após o ‘comando’, os colaboradores ficavam ‘livres’ para pesquisar e reformular a categoria através do desenho e/ou da ilustração, podendo realizar atividades de busca por referências diante da pesquisa on-line com seus smartphones.

b) Indagação – finalizadas as (re)elaborações das categorias, o aluno é impelido a questionar o “por que?” e “de onde vêm?” (ex: “por que os corpos que representei em ‘minha’ formação não apareceriam na imagem matriz? De onde vêm as normas, valores e relações que impedem esses tipos de adentrar o campo da representação?”).

Esse processo culmina na nossa segunda hipótese: esses procedimentos, de (re)elaboração e da busca da compreensão do “por que” certos elementos não podem ser representados em algumas circunstâncias, ou por quais motivos outros nem sequer podem adentrar a dimensão da materialidade, podem contribuir para uma análise crítica da informação. Para o início de uma investigação dos discursos, dos pontos de sua proliferação (de onde vêm?), das normas e dos valores que condicionam formatos projetuais. Em última instância, a abordagem consiste em um método de sensibilização dos estudantes acerca das relações de poder que agenciam a imagem e o modos de materializar categorias de design discursivamente. É uma maneira de refletir a respeito das forças que estruturam escolhas no processo de design.

2 DISCURSO

2.1 Introdução ao Conceito de Discurso

2.2 Princípios de Análise

2.3 Discurso, Poder e Subjetividade

2 DISCURSO

Este capítulo tem por objetivo apresentar a noção Foucaultiana de Discurso. O conceito é usado como base neste trabalho por compreendermos que Foucault utiliza dessa elaboração enquanto ferramenta para pensar as relações de poder: entender como as verdades surgem e os modos pelas quais sujeitam os corpos.

Inicialmente, apresentaremos uma introdução a tal concepção, distanciando o entendimento de discurso em Foucault de uma abordagem linguística-estruturalista. Em segundo plano, frisaremos procedimentos basais que o pensador elabora para a análise dessas séries de enunciados que são tomados enquanto verdades (Foucault, 2015). Por último, explicitaremos a relação da noção de discurso com outros dois conceitos recorrentes na obra de Foucault: o de poder e o de subjetividade.

2.1 Introdução ao Conceito de Discurso em Foucault

A palavra discurso "tem em si a ideia de curso, de percurso, de correr por, de movimento. O discurso é assim palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando" (Orlandi, 2005, p. 15). Já a noção de discurso proposta neste trabalho se distancia do seu sentido linguístico. Dessa forma, no intuito de elucidar o entendimento do conceito dentro do regime proposto (foucaultiano) e de produzir aproximações dessa matriz de pensamento para com o campo do design, faz-se necessário uma introdução.

À priori, como supracitado, discurso em Foucault não significa, necessariamente, uma fala (enunciação que circula um determinado tema). Neste regime, ele não é um modelo de texto elaborado para e proferido em, geralmente, momentos solenes: a) "o discurso do presidente foi pífio"; b) "dos discursos da formatura, o da professora foi o mais consistente". Por conseguinte, não é meramente o ato da palavra em curso, como nestes dois exemplos.

Ele também não diz respeito, de maneira estrita, ao texto enquanto escritura, como um conjunto de signos sistematizados com objetivo de elaborar estruturas sintaticamente e semanticamente compreensíveis. Consequentemente, o entendimento de discurso em Foucault não privilegia a língua como um dos seus elementos centrais, dado a análise do discurso francesa (AD), abordagem difundida no campo da linguística, que compreende o discurso como "o lugar em que se pode observar essa relação entre língua e ideologia, compreendendo-se como a língua produz sentidos por/para os sujeitos" (Orlandi, 2005, p. 17).

Foucault se contrapõe à AD não só pela mudança de foco enquanto a língua, mas, também, por que essa corrente parte "da ideia de que a materialidade específica da ideologia é o discurso e a materialidade específica do discurso é a língua, trabalha a relação língua-discurso-ideologia" (Orlandi, 2005, p. 17). Na AD, portanto, seria essa

ideologia uma estrutura maior que condiciona tanto os discursos quanto a língua. No problema da ideologia moram dois dissensos relevantes que distanciam os estudos da AD, iniciados por Pêcheux, de uma abordagem foucaultiana dos discursos:

O primeiro dissenso é que a referência para Pêcheux é o filósofo marxista Louis Althusser²⁰, logo, sua compreensão de ideologia diz respeito "aquilo que, numa conjuntura dada, determinada pelo estado de luta de classes, o que pode e deve ser dito" (Granjeiro, 2006, p. 133 *apud* Pêcheux, 1980, p. 78). Foucault, por sua vez, não prioriza o fator econômico nas relações de poder, como também não entende o fenômeno do poder de maneira polar, na qual um grupo o detém e outro não

Ao invés de ideologia, ele trabalha com a constituição de saberes/poderes, os quais, segundo ele, não passariam necessariamente pela questão das classes sociais e não estariam necessariamente determinados, nem mesmo em "última instância" pelos fatores econômicos. Para Foucault, para a determinação dos processos históricos justapõem-se elementos tanto de ordem econômica, como sociais, políticas, culturais, etc, não concorrendo, pois, necessariamente, o primado do fator econômico (GRANJEIRO, 2006, p. 137).

A segunda diferença, é que em Foucault, não se deve imaginar nenhuma agência pré-discursiva, nenhuma estrutura maior, silenciosa, cujo o sentido deva ser retomado, a qual determina o funcionamento dos discursos: "supõe-se, assim, que tudo que o discurso formula já se encontra articulado nesse meio-silêncio que lhe é prévio, que continua a correr obstinadamente sob ele, mas que ele recobre e faz calar" (Foucault, 2008, p. 28). Dentro deste regime, eles são, por princípio, "práticas descontínuas, que se cruzam por vezes, mas também se ignoram ou se excluem" (Foucault, 2015, p. 100), estão para a "dispersão, ou seja, são formados por elementos que não estão ligados por nenhum princípio de unidade, à priori, mas cujas regularidades são passíveis de descrição" (Granjeiro, 2006, p. 133 *apud* Foucault, 1997).

Essas são diferenças basais entre uma abordagem estruturalista e uma pós-estruturalista. A primeira pressupõe uma engrenagem maior, imutável, a qual transcende tempo e espaço. Como aponta Pêcheux (1975, p. 152): "a Ideologia é eterna' (*omni*-histórica) - enunciado esse que faz eco à expressão de Freud: 'o inconsciente é eterno'". Já a segunda tensiona o entendimento das dinâmicas (superestruturas) que estariam no cerne dos fenômenos. Em última instância, o pós-estruturalismo sequer se vale do constructo de ideologia, que por si só é uma elaboração estruturalista, a qual determina e é matriz das práticas e dos comportamentos.

Para Foucault os discursos são um conjunto de forças que não só precedem a linguagem, mas que ditam suas condições de possibilidade:

Se o discurso existe, o que pode ser, então, em sua legitimidade, senão uma discreta leitura? As coisas murmuram, de antemão, um sentido que nossa

²⁰ Ver: ALTHUSSER, L. Aparentes Ideológicos do Estado: nota sobre aparelhos ideológicos do Estado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

linguagem precisa apenas fazer manifestar-se; e esta linguagem, desde o seu projeto mais rudimentar, nos falaria de um ser do qual seria como nervura (FOUCAULT, 2015, p. 99).

Não que a prática de estruturar textos, de proferir falas, quer dizer, de linguagem, não estejam em relação com o discurso, mas, em contraposição a perspectiva linguística, Foucault não focaliza o problema dos signos, pois, em sua lente, as práticas de comunicação são efeitos dos discursos. Diferente de Orlandi (2005, p. 21) que define o discurso como “efeito de sentidos entre interlocutores”, no regime foucaultiano, o discurso está imbricado a produção das verdades: Onde irrompem? Em qual contexto histórico-social? Para atender quais urgências de relações de poder? Quem as legitima? São proliferadas diante de quais dispositivos? Aqui, os discursos são enunciados tomados por verdades que irrompem em um determinado contexto histórico-social, legitimados e disseminados por tecnologias e instituições de saber-poder (os métodos científicos, os templos e as igrejas, as escolas, os tribunais, as clínicas médicas, etc.) (Foucault, 1985, 2009, 2015).

Eles são vistos “como enunciados materialmente existentes, podendo ser escrito ou pronunciado, ‘são proposições que adquirem caráter de verdadeiras passando a constituir princípios aceitáveis de comportamento’” (Silva; Júnior, 2014 *apud* Fernandes, 2013). Verdades historicamente construídas mediante a determinados conjuntos de possibilidades, as quais validam uma série de condutas, enquanto constroem e interditam uma vasta gama de modos de ser e estar no mundo. Pensando de maneira articulada entre Foucault (2015) e Butler (2003), excluem todo um conjunto de formas de agir (performances) que estão distantes das convenções bem estruturadas e estabelecidas.²¹

Verdades a respeito da moral, das práticas sexuais, das formas de fazer política, dos modelos válidos de saber, das regras para julgar as infrações, das técnicas para se diferenciar o “verdadeiro”²² do falso e para separar o normal do anormal. Por conseguinte, em Foucault, os discursos estão ligados ao exercício do poder, ou seja, advém de pontos dispersos e atravessam todas as relações, por menores que pareçam, tendo, por sua vez, o propósito de interferir na conduta dos corpos (Foucault, 2009).

Ideias legitimadas, difundidas e incorporadas em uma determinada sociedade. São noções que não estão nem para imaterialidade nem para materialidade enquanto realidade física. Como aponta Foucault (2015, p. 102), uma filosofia do discurso “deveria avançar na direção paradoxal, de um materialismo do incorpóreo”. Verdades que tomam corpo, como supracitado, nos atos ritualizados de escrita e da fala, como também em

²¹ Interditam e reprimem toda uma teratologia de possibilidades performáticas.

²² Foucault traz emprestado o conceito de “verdadeiro” de M. Canguilhem em contraposição ao sentido de verdade enquanto fato. Por conseguinte, elaborar verdades para o pensador está relacionado a obediência a uma série de requisitos de um determinado campo do saber-poder (disciplinas), está imbricado a como o saber é aplicado e disseminado por instâncias de poder em um determinado contexto. Isso seria o verdadeiro, quer dizer, a sujeição a um polícia discursiva para se adentrar o status de verdade.

toda uma série de práticas partilhadas socialmente: quem os sujeitos dizem que são (o médico, o cristão, o homossexual), nos formatos de relacionamentos (monogâmicos, poligâmicos, abertos, abusivos), nas maneiras de cuidado de si (os tratamentos estéticos, os exercícios físicos, os cuidados médicos, a ingestão de fármacos), nos rituais religiosos, jurídicos e políticos, etc. Em Foucault, o discurso está indissociável de uma *práxis*, sendo no fazer que o sujeito, com sua aparência de ser, de essência e de verdade, torna-se possível (Fernandes, 2011).

Por essa perspectiva não só o sujeito é condição de possibilidade dos discursos, mas também objetos que pairam enquanto naturais e imanentes, isto é, categorias as quais os corpos são enquadrados, que os sujeitos assimilam como constituintes de suas identidades (o heterossexual, o homossexual, o cisgênero, o transgênero, o normal, o anômalo, etc.), políticas de fronteira as quais, em última instância, não têm existência própria. São ficções histórico-sociais, fundadas discursivamente e legitimadas por instâncias de saber-poder. No caso das categorias exemplificadas, referimo-nos a saberes como os advindos das práticas jurídicas e médicas. Essas últimas, em especial, são uma tipologia de saber-poder (médico/científico) que fundam, que definem, que classificam os corpos. Exercem um poder de coerção sem precedentes no mundo contemporâneo:

Cabe citar que, para Foucault, saberes produzem formas de poder, e poder produzem formas de saber: é o que caracteriza como poder-saber. A medicina exerceu, a partir deste tipo de investigação, um poder-saber sobre a normalidade dos indivíduos, de seus corpos e almas (RANOYA, 2009, p. 18).

Os discursos são essas verdades, ditadas por instâncias de saber-poder, as quais os corpos se sujeitam e partilham.

Outra qualidade dos discursos é sua dinamicidade, quer dizer, enunciados cujo a qualidade permanente é a transformação (Foucault, 2015). Dessa forma, o pensador nos mostra que “a menor eclosão de verdade é condicionada politicamente” (Foucault, 1985, p. 11), que tais verdades estão imbricadas a contextos histórico-sociais, com irrupções e transformações rastreáveis.

No que diz respeito à transformação desses valores, em História da sexualidade I: vontade de saber - 1976, ele enfatiza a mudança dos discursos sobre o sexo: “no início do séc. XVII ainda vigorava uma certa franqueza [...] gestos diretos, discursos sem vergonha, transgressões visíveis, anatomias mostradas e facilmente misturadas, crianças astutas vagando” (Foucault, 1985, p. 9). Práticas que divergem do séc. XIX, no qual houve uma proliferação de discursos que reprimiram e interditaram uma série de condutas sexuais: confiscaram e encerraram o sexo legítimo a família conjugal, enquanto uma atividade demarcadamente reprodutiva.

Dentro de um regime Foucaultiano os discursos estão para um conjunto de forças que configuram as leis. Ou, em outro aspecto, o discurso pode ser entendido como uma violência:

Deve-se conceber discurso como uma violência que fazemos as coisas, como uma prática que lhe impomos em todo caso; e é nesta prática que os acontecimentos do discurso encontram o princípio de sua regularidade (FOUCAULT, 2015, p. 99-100).

Há um desejo de se apoderar dos discursos, há uma vontade de “deter as ‘verdades’ sobre um determinado campo de saber, disciplina ou ciência”, pois isso implica poder, isto é, “poder de controlar a produção discursiva sobre determinada área de conhecimento” (Silva; Júnior, 2014, pp. 10-11). Assim como explicita Foucault (2015, p. 85), “o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas e os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder do qual nós queremos apoderar”.

Portanto, os discursos por esta perspectiva, ao invés de problemas linguísticos, são incumbências histórico-filosóficas: primeiro, porque irrompem em um determinado contexto histórico-social e segundo por sua relação intrínseca com o exercício da verdade. Enunciados tratados por verdade em um determinado contexto, para os mais variados temas (moral, sexualidade, corpo, saúde, justiça). Valores legitimados por instâncias de poder; práticas carregadas de saber-poder que tornam o sujeito possível, uma espécie de rede elaborada para aproximar as pessoas daquilo considerado normal e adequado socialmente para suas condutas. Em Foucault (2015, p. 99), “o discurso nada mais é do que a reverberação de uma verdade nascendo de seus próprios olhos”.

Por fim, enquanto síntese, dispomos a seguir, de forma sumarizada, sete características dos discursos em Foucault as quais tangenciamos no decorrer desta introdução:

- Não são meramente as práticas de elaborar textos ou de proferir falas, quer dizer, não se restringem aos atos enunciativos (ou verbais). Na verdade, eles definem as possibilidades desses atos, materializando-se durante suas respectivas feitura;
- Não pressupõem nenhuma agência pré-discursiva. Nenhuma engrenagem silenciosa cuja o sentido tenha que ser redescoberto, ou seja, ao contrário de um marxismo estruturalista, não há um agente oculto e de dominação que controla ou manipula o discurso;
- Não são realidades físicas nem conceitos abstratos, mas enunciados que se materializam nos atos de escrita e de leitura, além de todo o conjunto de práticas sociais;
- São valores não só transformáveis, mas em permanente transformação;
- São enunciados entendidos enquanto verdades: irrompem em determinados contextos histórico-sociais, circunscritos a um conjunto de possibilidades; sendo legitimados e

disseminados por instâncias de saber-poder (instituições científicas, jurídicas, religiosas, pedagógicas, militares);

- Fundam não só os objetos (a medicina, a infração, a loucura, a perversão sexual, a disforia de gênero), como também os sujeitos (o psiquiatra, o criminoso, o louco, o pervertido, o disfórico);
- São valores indissociáveis de uma prática. É, através da segunda que os primeiros tomam corpo, ou seja, são absorvidos e entendidos não só enquanto diretrizes para condutas corretas, mas enquanto verdades que o sujeito reproduz e compreende enquanto parte de sua própria subjetividade: “a maneira pela qual o indivíduo estabelece sua relação com essa regra e se reconhece como ligado à obrigação de pô-la em prática.” (Foucault, 2003, p. 27).

2.2 Princípios de Análise

A relevância da noção de discurso se mostra pujante na obra Foucaultiana quando é escolhida como temática fio-condutora da sua aula inaugural no *Collège de France*²³, em 1970, posteriormente transformada no livro *A ordem do discurso* - 1971. Nesta ocasião foram apresentados procedimentos de interferência na produção dos discursos, como também bases para sua análise.

No que diz respeito à produção dos discursos, problema a qual Foucault se detém durante sua explanação, ela não se dá de forma aleatória (Silva; Júnior, 2014). Existem instituições, técnicas, sujeitos e saberes que atuam na produção discursiva

Suponho que em toda sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade (FOUCAULT, 2015, p. 84)

Há princípios, como as interdições, as disciplinas e os rituais, que condicionam o que pode ser enunciado, em qual circunstância, diante de quais procedimentos, determinando, por sua vez, os modelos de comportamento possíveis. À priori, por enquanto, não nos deteremos a tais princípios de rarefação discursiva, todavia, acionaremos alguns deles na análise dos discursos presentes tanto nas imagens originais de Power Rangers, quanto nos materiais elaborados, durante nosso experimento, em divergência a tais imagens.

Neste ponto do trabalho, centramo-nos, de maneira específica, em descrever o que Foucault denomina de princípios para uma análise dos discursos. Esses conceitos são

²³ Uma das instituições de ensino e pesquisa de maior relevância no mundo. Se difere das universidades por seu caráter de abertura para o público em geral. Fundada em Paris no séc. XVI, na escola já ministraram cursos nomes como Claude Lévi Strauss, Pierre Bourdieu, Michel Foucault, Jacques Derrida, entre outros intelectuais relevantes não só das ciências sociais, mas de vários campos do conhecimento.

relevantes, pois a proposição deste projeto é justamente a de produzir uma abordagem discursiva de Power Rangers, quer dizer, de investigar um fenômeno plausivelmente abarcado pelos estudos em design da informação, por tratar de elementos como forma, cor, composição, escala, contraste e imagem, a partir de uma lente foucaultiana.

Antes de apresentar tais princípios, Foucault aponta que para uma análise do discurso devemos tomar três decisões as quais nosso *modus operandi* resiste em aderir: “questionar nossa vontade de verdade; restituir ao discurso seu caráter de acontecimento; suspender, enfim, a soberania do significante” (Foucault, 2015, p. 100). Para uma elucidação dessas três ações, faz-se necessário uma abertura:

A vontade de verdade pode ser entendida como um macrosistema de coerção, uma das operações de interferência na produção dos discursos. Tal princípio, atua amparado por outro tipo de vontade, relacionado às formas de valorização e de distribuição do saber

[...] como os outros sistemas de exclusão, apoia-se sobre um suporte institucional: é ao mesmo tempo reforçada e reconduzida por toda espessura de práticas como a pedagogia, é claro, como sistema dos livros, da edição, das bibliotecas, como as sociedades de sábios outrora, os laboratórios hoje. Mas ela é também reconduzida, mais profundamente sem dúvida, pelo modo como saber é aplicado em uma sociedade, como é valorizado, distribuído, repartido e de certo modo atribuído (FOUCAULT, 2015, p. 87).

Essa vontade de verdade funciona separando o verdadeiro do falso, legitimando epistemologias e performances enquanto interdita outras. Está imbricada a uma vontade de saber de irrupção na Europa “por volta do século XVI e do século XVII [...] que, antecipando-se a seus conteúdos atuais, desenhava planos de objetos possíveis, observáveis, mensuráveis, classificáveis” (Foucault, *op. cit.*, 2015, p. 87). Essa valorização do saber se materializa em campos como a medicina, incumbido da função de não apenas observar, mensurar e classificar agentes estranhos em determinado corpo, mas, especialmente, impelido da tarefa de encerrar o sujeito em categorias (o louco, o depressivo, o transgênero, o anormal), quer dizer, de cindir os corpos dentro de quadros de normalidade e anormalidade.

Como supracitado, o conceito de discurso para o pensador está imbricado com a produção, o exercício e a dinâmica das verdades. Dessa forma, ao sugerir um questionamento da vontade de verdade, ele convida o sujeito analista a questionar todo o conjunto de enunciados tomados como verdadeiros. Verdades circulantes em um determinado cenário histórico-social, advindas de pontos dispersos (da família, da escola, da religião, da justiça, da medicina, dos comitês científicos), diretrizes que ditam não só como os sujeitos tratam os objetos e valorizam o saber, mas também como entendem a si próprios. Portanto, para uma análise do discurso no registro foucaultiano, categorias e classificações nas quais tanto os objetos quanto os sujeitos são enquadrados devem ser postas em suspensão, quer dizer, como aponta Margareth Rago, Foucault advoga por uma desnaturalização do olhar:

A filosofia para Foucault é um modo de vida, é um conhecimento que é prático, que tem que ser praticado. Ele se pauta pela experiência e pelas práticas e visa a transformação, visa, essa frase é dele: ‘sacudir as evidências’, sacudir aquilo que é familiar, aquilo que você está acostumado a ver e nem percebe porque é o óbvio ululante para você, mas que tem que ser problematizado (RAGO, 2018, on-line).

Já a restituição do acontecimento diz respeito a aleatoriedade enquanto categoria filosófica, quer dizer, os discursos são enunciados que irrompem em um determinado contexto; forças as quais não se pode, mas se almeja, o tempo todo, controlar.

É preciso estar pronto para acolher cada momento do discurso em sua irrupção de acontecimentos, nessa pontualidade em que aparece e nessa dispersão temporal que lhe permite ser repetido, sabido, esquecido, transformado, apagado até nos menores traços, escondido bem longe de todos os olhares, na poeira dos livros. Não é preciso remeter o discurso à longínqua presença da origem; é preciso tratá-lo no jogo de sua instância (FOUCAULT, 2008, p. 28).

Se os discursos estão para os acontecimentos, e esses emergem e se transformam em determinados contextos, ou melhor, em determinadas condições de possibilidades, são tais contextos e condições que devem ser analisadas. Por conseguinte, faz-se necessário recortes e circunscrições de ordem histórica e social para a investigação das dinâmicas dos enunciados.

Sendo assim, uma descrição dos acontecimentos se distancia de outras epistemes, como a análise linguística, pelo enfoque direcionados aos enunciados: o problema não é o ‘o quê’ dos, mas o ‘por quê’ da emergência de uns ao invés de outros. Quer dizer, não se centra em regras formais, mas nos modos que os discursos irrompem, se materializam e, diante disso, atuam de forma excludente em relação a outras possibilidades enunciativas (Foucault, 2008).

O comportamento excludente dos discursos diz respeito justamente ao exercício da verdade, a qual produz necropolíticas de fronteira: elaboração de muros com menos grau de permeabilidade possível para todo um conjunto daquilo que é tomado como falso. Verdades cujo o objetivo é a tomada dos corpos não apenas como polos de incorporação, mas, indissociavelmente, enquanto plataformas de proliferação e coerção para manutenção ou transformação de valores.

Dessa maneira, os acontecimentos são erupções históricas, as quais o sujeito não controla. De maneira contrária, eles condicionam os sujeitos devido ao seu caráter de verdade, impondo normas e papéis para os corpos:

Não se trata, bem entendido, nem da sucessão dos instantes do tempo, nem da pluralidade dos diversos sujeitos pensantes; trata-se de cesuras que rompem o instante e dispersam o sujeito em uma pluralidade de posições e funções possíveis (FOUCAULT, 2015, p. 102).

A última ação proposta por Foucault, o rompimento do império do significante, abarca uma crítica aos modelos semióticos europeus, os quais estabelecem uma relação direta entre um significante e um significado. Abordagens as quais pressupõe uma compreensão daquilo que é dito através de jogos de leitura, quer dizer, epistemes que determinam o caráter dos fenômenos:

Em todo caso, uma coisa ao menos deve ser ressaltada: a análise do discurso assim entendida não desvenda a universalidade de um sentido; ela mostra a luz do dia o jogo da rarefação imposta, como poder fundamental de afirmação, rarefação e afirmação, rarefação, enfim, da afirmação e não generosidade contínua do sentido, e não monarquia do significante (FOUCAULT, 2015, p. 107).

Após essa abertura, retomamos os quatro princípios indicados por Foucault (2015) para uma análise dos discursos, estando eles relacionados com as três ações supracitadas.

O primeiro princípio, o de inversão, diz respeito a tentativa de encontrar instâncias de rarefação quando nos deparamos com a proliferação de certos enunciados: “é preciso reconhecer, ao contrário, o jogo negativo de um recorte de uma rarefação do discurso” (Foucault, 2015, p. 100). Ou seja, quando nos deparamos com a intensa proliferação de um discurso, há, em contrapartida, dispositivos de interdição, os quais inibem outras maneiras de enunciação.

O segundo princípio, o da descontinuidade, abarca a já citada crítica ao estruturalismo, ou seja, uma análise do discurso, no regime foucaultiano, não deve pressupor um sistema maior que determina os demais discursos

Não imaginar que debaixo deles ou além deles reine em um grande discurso ilimitado, contínuo e silencioso que seja por eles reprimidos e recalcado e que nós tenhamos por missão descobrir restituindo-lhe, enfim, a palavra. Os discursos devem ser tratados como práticas descontínuas, que se cruzam por vezes, mas também se ignoram ou se excluem (FOUCAULT, 2015, p. 100).

Já o terceiro princípio, o de especificidade, tensiona um tratamento semiológico dos objetos. A palavra não está para a coisa, quer dizer, o significante não está para o significado. Por este viés, não existe um interior estável (significado) para um determinado referente. Em Foucault, os referentes, quer dizer, os efeitos de linguagem, são produtos discursivos

Distanciando-se, tanto da ideia de que a palavra é a coisa quanto da concepção platônica de linguagem como representação, Foucault defende que a palavra institui a coisa, ou seja, se a linguagem se coloca em movimento pelos discursos, então, são esses discursos que instituem os objetos de que falam; é a discursivização, o falar sobre que constitui o "referente" (GRANJEIRO, 2006, p. 134).

Desta forma, os discursos não poderiam ser interpretados como fenômenos estáveis e legíveis para o analista:

Não transformar o discurso em um jogo de significações prévias, não imaginar que o mundo nos apresenta uma face legível que teríamos de decifrar apenas; ele não é cúmplice do nosso conhecimento; não há providência pré-discursiva que o disponha a nosso favor (FOUCAULT, pp. 100-101).

O último princípio, o de exterioridade, diz respeito ao ato de compreensão das condições e dos contextos de irrupção e de transformação dos discursos, ou seja, fazem-se necessários recortes de ordem histórica e social

A análise do campo discursivo é orientada de forma inteiramente diferente; trata-se de compreender o enunciado na estreiteza e singularidade de sua situação; de determinar as condições de sua existência, de fixar seus limites da forma mais justa, de estabelecer suas correlações com os outros enunciados que pode estar ligado, de mostrar que outras formas de enunciação são excluídas. (FOUCAULT, 2008, p. 31).

Por fim, como aponta Silva e Junior (2014, p. 4) “a análise foucaultiana dos discursos diz respeito à articulação daquilo que pensamos, dizemos e fazemos”, ações, por sua vez, imbricadas a contextos histórico-sociais, sendo, a partir de tais princípios, que análise de discurso deste projeto se propõe a trabalhar.

2.3 Discurso, Poder e Subjetividade

A obra foucaultiana integra estudos sobre a formação dos saberes, os discursos de verdade, a construção da subjetividade e o governo de si (Silva; Júnior, 2014 *apud* Silveira, 2005). No senso comum, Foucault é posicionado como um teórico do poder, todavia, em um dos seus últimos escritos, é elucidado que seu interesse sempre foi o sujeito, em especial, as maneiras pelas quais os corpos se tornam objetos de um conjunto de relações que estão, constantemente, atravessadas pelo poder. É, na tentativa de entender os interesses, as técnicas e as estratégias que interferem na elaboração das subjetividades que os estudos do poder se fizeram necessários

Gostaria de inicialmente dizer qual foi o objetivo do meu trabalho nos últimos vinte anos. Não foi o de analisar os fenômenos do poder, nem de lançar as bases para uma tal análise. Procurei acima de tudo produzir uma história dos diferentes modos de subjetivação do ser humano na nossa cultura; tratei, nessa óptica, dos três modos de objetivação que transformam os seres humanos em sujeitos (FOUCAULT, 2009, p. 15).

Em Foucault, o poder existe nos atos, enquanto relações que estruturam a dinâmica social, apresentando-se “em micro instâncias e nos aspectos mais corriqueiros do dia a dia. Estes poderes existem tanto do lado dos dominantes como dos dominados” (Silva;

Júnior, 2014, p. 14). São relações incorporadas nos movimentos de ação, nas possibilidades de agir sobre a conduta do outro.

[O poder] é um conjunto de ações sobre ações possíveis: opera sobre o campo de possibilidades aonde se vêm inscrever o comportamento dos sujeitos atuantes. Ele incita, induz, contorna, facilita ou torna mais difícil. Alarga ou limita, torna mais ou menos provável; no limite, o poder constrange ou impede completamente; mas é sempre uma maneira de agir sobre um ou sobre vários sujeitos atuantes, enquanto eles agem ou são susceptíveis de agir. Uma ação sobre ações (Foucault, *op.cit.*, 2009, p. 10).

Dessa maneira, o poder pressupõe ambiguidade: não está estritamente associado a negatividade, quer dizer, a um conjunto de interdições e repressões que estariam no cerne da constituição dos sujeitos. De maneira divergente, é um composto, em maior medida, imbricado a uma positividade; a conjuntos de relações de indução e de incitação a certas condutas.

A crítica de Foucault à psicanálise, em *História da Sexualidade I*, localiza-se no problema de que a repressão não dá conta das relações de poder, ao contrário, seria apenas uma de suas inúmeras facetas. Um dispositivo discursivo, que ao se postular como o *modus operandi* na constituição dos corpos, dissimulava os mecanismos e engenhosidades dos conjuntos de incitações, do estímulo a certas práticas, do fomento a determinadas performances, ou seja, não abarcava o aspecto produtivo do poder (Foucault, 1985).

A especificidade das relações de poder está intrinsecamente ligada à possibilidade de permuta de posições entre os sujeitos, quer dizer, o poder pressupõe resistência

A resistência está, então, no interior dessa dinâmica da qual se pode retirá-la?
— Sim. Veja que se não há resistência, não há relações de poder. Porque tudo seria simplesmente uma questão de obediência. A partir do momento que o indivíduo está em uma situação de não fazer o que quer, ele deve utilizar as relações de poder. A resistência vem em primeiro lugar, e ela permanece superior a todas as forças do processo, seu efeito obriga a mudarem as relações de poder. Eu penso que o termo “resistência” é a palavra mais importante, a palavra-chave dessa dinâmica (FOUCAULT, 2004, p. 268).

O poder exerce uma coerção, uma coerção não em termos de opressão no sentido estrito, mas através de uma condução, diante de sutilezas diligentes as quais suprimem o campo de possibilidade dos sujeitos

Foucault vê no ato de governar a expressão de poder de homens sobre homens e destaca que não seria possível tal situação, se não existisse um elemento importante: a liberdade. O poder só pode ser exercido sobre sujeitos “livres” que têm diante de si a possibilidade de diversas condutas (SILVA; JÚNIOR, 2014, p. 12).

Os discursos, por sua vez, são práticas carregadas de saber-poder. São uma espécie de trama através da qual o poder circula. No pensamento de Foucault, tanto os discursos, quanto os objetos e os sujeitos, constroem-se a partir das relações de poder (Silva;

Júnior, *op.cit.*, 2014): eles talham e homogeneízam as subjetividades de acordo com as expectativas e as normas de uma determinada cultura. A Subjetividade, por seu lado, pode ser compreendida como o conhecimento que o sujeito tem sobre si (mas também enquanto algo de ordem coletiva e inconsciente), enquanto um conjunto de verdades incorporadas e atuantes sobre ele, sendo, em última instância, categorias ditadas no intuito de conduzir e domesticar as almas (Fernandes, 2011, p.8 *apud* Foucault, 2004):

É uma forma de poder que transforma os indivíduos em sujeitos. Há dois sentidos para a palavra "sujeito": sujeito submetido a outro pelo controle e a dependência e sujeito ligado à sua própria identidade pela consciência ou pelo conhecimento de si. Nos dois casos a palavra sugere uma forma de poder que subjuga e submete (FOUCAULT, 2009, p. 5).

Doravante, o processo de subjetivação, quer dizer, a técnica de condução dos corpos a se reconhecerem dentro de categorias (magro, gay, homem, depressivo, anormal, etc.) resulta na transformação de uma singularidade (indivíduo) para um objeto (sujeito). Nos referimos “à subjetividade como possibilitada pelo discurso, ou seja, produzida por algo de natureza coletiva e exterior ao sujeito; que nega a individualidade do sujeito” (Fernandes, 2011, p. 2). Por conseguinte, é através dos atos de incorporação e de verdades que o sujeito diz sobre si, que ele é objetivado

A proposta de Foucault é apontar que não há um sujeito pré estabelecido, do qual emanariam as relações de poder, pelo contrário, os sujeitos são construídos e/ou produzidos a partir das relações de poder, pois, para este, a própria noção de sujeito tal como é, resulta de uma produção, visto que ‘o que chamamos sujeito é um enunciado social’. Dessa forma podemos chamar os indivíduos de loucos, normais, gordos, revolucionários, sujeito deste ou daquele discurso que será reclamado pela medicina, pela psicologia, pelas ciências sociais (SILVA; JÚNIOR, p. 12 *apud* PEZ, 2008).

As subjetividades são elaborações circunstanciais. Não são imanentes, mas produtos de discursos circulantes na sociedade. Noções exteriores ao sujeito, as quais é compelido a interiorizar

As reflexões iniciam-se pela recorrência ao princípio delfico "conheça-te a ti mesmo", que implica levar o sujeito à busca da verdade sobre si, mas para encontrá-la é preciso, antes, que haja uma construção dessa verdade. A possibilidade de tal construção, por sua vez, decorre do funcionamento do discurso como prática. Trata-se de uma construção de si pela recolha dos discursos de outrem (FERNANDES, 2011, p. 8).

O pensamento de Foucault nos anos 1980, o qual disseminava que as lutas predominantes do período eram as da recusa da subjetividade, ainda é de suma importância: as questões as quais o sujeito é impelido a responder ainda são similares, apesar do alargamento das possibilidades de estar no mundo (‘você é homem ou mulher? heterossexual ou homossexual? é bi? é travesti ou transsexual? não-binário? etc.’).

O prof. Hernani Chaves, em aula especial concedida a Editora Ubu, aponta que para Foucault, tanto nas sociedades cristãs quanto nas sociedades modernas, há injunções para que o sujeito fale a verdade sobre si, e esta, por sua vez, está intrinsecamente ligada à sexualidade. Por esse motivo, era central para Foucault, fazer uma filosofia que tomava a sexualidade como objeto de investigação. Pensemos nos atos de confissão nos templos, ou na transformação, no mundo contemporâneo, da escuta dos sacerdotes cristãos para as clínicas médicas e psicanalíticas:

Por que aquilo que nós somos, o modo como nós pensamos a respeito de nós mesmos, aquilo que nós dizemos a respeito de nós mesmos, o modo como os outros se interessam prioritariamente por nós e nós pôr os outros está ligada a questão da sexualidade? fulano é gay, fulano é bi, fulano é hetero, etc. Por que essa questão desperta nossa curiosidade? E por que nós perdemos tanto tempo com isso? Por que a verdade do sujeito, a verdade de cada um de nós, está dentro de nós, está escondida? escondida num mistério que têm haver com a nossa sexualidade: com a nossa libido, com o nosso prazer, com a nossa concupiscência (CHAVES, 2022, on-line).

Dessa maneira, perguntas ingênuas: você é gay? Você é homem ou mulher? Devo me referir a você no masculino ou no feminino? são questões injuntivas, relacionadas à maneira de operar da sociedade: inquirir a verdade sobre o sujeito, a qual ‘está escondida’ e deve ser trazida à tona.

Atualmente, existem categorias menos restritivas quanto ao campo de possibilidades performáticas dos corpos, como os não-binários (performances que se recusam a adequação binária: masculino/feminino)

Assumindo uma potência criadora e indo de encontro às regulações sociais, o não-binarismo admite – ou deveria admitir – o devir de cada corpo também em relação aos conceitos de “cis” e “trans”, na medida em que a própria expressão fluida pode oscilar entre essas classificações, dando vazão constante a novas subjetividades. Ao ser rotulado e devidamente colocado dentro de um limite específico, seu potencial de criação de novos parâmetros é interrompido por uma normatividade contraposta àquela que se pretende desconstruir (OLIVEIRA, p. 145).

A artista e *Drag Queen* Pablló Vittar, quando indagada se deve ser chamada de ‘a Pablló’ ou ‘o Pablló’, brinca e desloca, junto da apresentadora Tatá Werneck, as categorias de masculino e feminino:

Como é que eu te chamo? A Pablló, o Pablló, a Plabo, o plubis, o púbis, etc. Como é que eu posso me referir a você?
— Olha, Tatá..., então mana, tu pode me chamar do jeito que tu quiser. Oswaldinho? Rsr
Não, Oswaldinho não!
— Você pode me chamar de ‘a Pablló’, ‘o Pablló’, eu não me importo. Eu acho que gênero é uma coisa muita 2004 pra gente ficar debatendo isso, mas me trate no feminino, porque estou montada e estou bonita hoje.

A pergunta da apresentadora e a resposta do/a artista, relacionam-se, em certa medida a questão da verdade do sujeito, ao problema trazido por Foucault sobre as lutas contra a submissão da subjetividade

Enfim, todas as lutas atuais rodam em torno de uma mesma questão: quem somos nós? Elas são uma recusa destas abstrações, uma recusa da violência do Estado econômico e ideológico que ignora que nós somos indivíduos, e também uma recusa da inquisição científica e administrativa que determina a nossa identidade (FOUCAULT, 2009, p. 5).

Como aponta Foucault, apesar das afirmações das identidades serem importantes para a aquisição de direitos (referindo-se, especificamente, ao movimento homossexual), os corpos não devem se encerrar em categorias identitárias, ao invés disso, devem questionar tais verdades impostas por um determinado contexto social, as quais os sujeitos absorvem e reproduzem sobre si de maneira cotidiana. Em um caminho divergente, os corpos deveriam se pensar como “forças criativas” (Foucault, 2004, p. 262).

Por fim, apresentamos como proposta para este debate, conexões entre os conceitos de poder, discurso e subjetividade. Os discursos, como supracitado, fazem parte de uma caixa de ferramentas da qual Foucault se utilizou para pensar as relações de poder e, por conseguinte, a constituição dos sujeitos. É, através desses, que os corpos gordos/magros, feios/bonitos, normais/anormais, morais/imorais, etc., são elaborados, capturados e detidos a uma dinâmica que interdita múltiplas possibilidades performáticas de um devir.

3

GÊNERO: UMA FERRAMENTA TEÓRICA PARA PENSAR A DIFERENÇA

3.1 Introdução ao Conceito de Discurso

3.2 Uma Crítica Radical a 'Identidade': Tensionando o Binômio Sexo-Gênero

3.3 Performatividade: uma Teoria da Ação na Produção da 'Identidade'

3 GÊNERO: UMA FERRAMENTA TEÓRICA PARA PENSAR A DIFERENÇA

O conceito de gênero como ferramenta política (de reflexão social) emerge, em certa medida, como resposta a uma operação milenar realizada na cultura ocidental: a divisão de papéis, de práticas e do exercício do poder em dois grandes polos (masculino/feminino). Esse corte binário, por sua vez, enquadrou os corpos femininos em situações de menor acesso a condições de poder (direito à educação, a propriedade, a ocupação do espaço público, a liderança política, etc.), como também restringiu o campo de possibilidades das mulheres no que tange a liberdade sexual e reprodutiva.

Um dos argumentos centrais para justificar tal cenário advém da biologia (morfologia anatômica): os seres humanos seriam de dois tipos (os que nascem com pênis e os que nascem com vagina), por conseguinte, tais formatos estariam na matriz das possibilidades de comportamento e papéis dos sujeitos. Desse modo, essa forma corpórea designaria, de maneira imediata, a um conteúdo imanente, quer dizer, aquilo que no campo da filosofia é entendido como a ‘natureza do ser’: o sujeito já viria com um conjunto de qualidades, precedentes e inerentes a interação social (essência das coisas).

Butler (2021), vai denominar tal dinâmica de arguição pré-discursiva, ou seja, para justificar tais diferenças haveria a necessidade de posicioná-las enquanto produtos de uma espécie de pré-histórico, quer dizer, enquanto efeitos da ordem do natural, daquilo que vêm antes de qualquer relação social possível. Em ode a Nietzsche, a autora se refere a uma “metafísica da substância”²⁴. Em decorrência disso, seria plausível enquadrar as mulheres como mais emotivas, frágeis, e de habilidade natural para o cuidado com as crias e, conseqüentemente, do lar; enquanto os homens seriam emocionalmente estáveis, racionais, pré-dispostos a liderança e a ocupar os espaços públicos. Dito de outra maneira, seria viável conceber identidades estáveis para representar uma diversa gama de corpos, pois teria algo da ordem da essência, que emanava e reunia tais subjetividades.

Posto isso, o termo gênero como significante para uma identidade social aparece primariamente no campo da psicanálise

Robert Stoller apresentou o termo “identidade de gênero” ao Congresso Internacional de Psicanálise, em Estocolmo, em 1963. Ele formulou o conceito de identidade de gênero no quadro da distinção biologia/cultura, de tal modo que sexo estava vinculado à biologia (hormônios, genes, sistema nervoso, morfologia) e gênero à cultura (psicologia, sociologia). O produto do trabalho da cultura sobre a biologia era o centro, a pessoa produzida pelo gênero - um homem ou uma mulher (HARAWAY, 2004, p. 214).

²⁴ “Metafísica da substância é uma expressão associada a Nietzsche, na crítica contemporânea do discurso filosófico. Num comentário sobre Nietzsche, Michel Haar argumenta que diversas ontologias filosóficas caíram na armadilha do “Ser” e da “Substância” que são promovidos pela crença de que a formulação de sujeito e predicado reflete uma realidade ontológica anterior, de substância, de atributo” (BUTLER, 2021, p. 49).

A distinção dessa formulação: o gênero está para aquilo que é socialmente construído (cultura), enquanto o sexo é um problema biológico (da natureza) ainda é amplamente difundida, apesar de críticas severas de pensadoras/res os quais explicitam que uma análise que separa radicalmente sexo-gênero é um equívoco (Butler, 2021; Preciado, 2018).

Em ‘Gênero: a história de um conceito’, Piscitelli (2009) aponta que foram as lutas e os movimentos feministas que adicionaram camadas políticas ao conceito, realocando a noção para pensar os mecanismos e técnicas que diferenciavam as mulheres dos homens, quer dizer, para investigar os dispositivos que subordinavam e oprimiam as primeiras em detrimento dos segundos. A autora demonstra, de maneira cronológica, as elaborações e (re)elaborações sobre o termo, indo da antropóloga Margaret Mead (1901-1978)²⁵, e seus estudos etnológicos, no que tangia a diferença sexual na década de 1930, a Judith Butler, com sua crítica ao próprio sujeito feminista (mulher/mulheres) e a ênfase na questão das múltiplas possibilidades performativas excluídas pelo sistema binário-heterossexista (sexo/gênero; homem/mulher).

Um dos exemplos citados é o trabalho da antropóloga Gayle Rubin²⁶, com sua sistematização das categorias sexo-gênero-desejo:

O ponto mais importante da formulação sobre a diferença sexual nessa autora é pensar em gênero, articulado à sexualidade, como uma dimensão política. Para Gayle Rubin, gênero não é apenas uma identificação com um sexo, mas obriga que o desejo sexual seja orientado para o outro sexo. E percebe a opressão dos homossexuais como produto do mesmo sistema cujas regras e relações oprimem as mulheres (PISCITELLI, 2009, p. 139).

A compreensão sobre os papéis de gênero, quer dizer, o entendimento sobre as noções de homem e mulher, estaria imbricado a um sistema sexo-gênero-desejo, isto é: um corpo fêmea deveria ter um comportamento convencionado enquanto feminino, com atração sexual direcionada, por conseguinte, a um corpo macho de conduta masculina, ou vice e versa. Dito de outro modo:

A lógica heterossexual que exige que a identificação e o desejo sejam mutuamente exclusivos é um dos instrumentos psicológicos mais redutores do heterossexismo: se alguém se identifica como determinado gênero, ele deve desejar alguém de um gênero diferente (BUTLER, 2019, p. 393).

As ideias de Gayle Rubin tornam-se provocantes ao articular a condição de opressão das mulheres e dos homossexuais enquanto produtos de rituais como o casamento e a divisão sexual do trabalho, políticas de ‘instauração da diferença’ do comportamento e do desejo (Piscitelli, 2009 *apud* Rubin, 1975). Sendo assim, as formulações da autora se

²⁵ Tais comparações e reflexões acerca das diferenças sexuais entre culturas distintas estão na obra *Sex and Temperament: In Three Primitive Societies*, publicada em 1935.

²⁶ ver: RUBIN, Gayle. *Traffic of women: notes on the political economy of sex*. 1975.

mostram relevantes para pensar gênero enquanto um conjunto de comportamentos esperados de um sujeito, ou seja, tal qual uma expectativa social de conduta.

Os estudos de gênero foram seminais para entender uma política cotidiana das diferenças. Enquanto um produto elaborado e (re)elaborado pelos movimentos feministas, à priori, essa *différance* se centrava na díade homem/mulher, especificamente em compreender como acontecia a opressão das mulheres. Um campo de análise, cujo o objetivo era o de investigar a assimetria entre essas duas categorias na estrutura social, o qual assimilava o significante “mulheres” enquanto um sujeito em unidade, não se atentando às condições diversas dos corpos abarcados por essa designação

Assim, feministas negras e do "Terceiro Mundo" consideraram que no sistema sexo/gênero o foco singular no gênero fazia com que essa categoria obscurecesse ou subordinasse todas as outras. Sublinhando as diferenças entre mulheres, elas exigiram que o gênero fosse pensado como parte de *sistemas de diferenças*, de acordo com os quais as distinções entre feminilidade e masculinidade se entrelaçam com distinções raciais, de nacionalidade, sexualidade, classe social, idade (PISCITELLI, 2009, p. 141).

Na década de 1980, o feminismo negro apontou para as diferenças marcantes contidas no significante “mulheres”. Enfrentando diariamente outros tipos de precarização, das quais as mulheres brancas não eram alvo, ativistas como a americana Angela Davis e a brasileira Lélia González, indicavam uma posicionalidade diferente das mulheres negras, pobres e de nacionalidades cujo os corpos eram potencialmente mais sexualizáveis.

Uma das lutas de González (1984), era explicitar a articulação indissociável entre racialização e sexualização para pensar a condição das mulheres negras no Brasil. Corpos marginalizados, resignados ao ambiente do trabalho doméstico, do cuidado para com os filhos dos brancos, direcionados a adentrar os condomínios sempre pelas entradas de fundo. A posição das mulheres negras só se deslocava em rituais como o carnaval, eventualidade na qual seus corpos, hiperssexualizados, configuravam-se enquanto estímulos eróticos para homens brancos e/ou estrangeiros

O mito que se trata de reencenar aqui, é o da democracia racial. E é justamente no momento do rito carnavalesco que o mito é atualizado com toda a sua força simbólica. E é nesse instante que a mulher negra transforma-se única e exclusivamente na rainha, na “mulata deusa do meu samba”, “que passa com graça/fazendo pirraça/fingindo inocente/tirando o sossego da gente”. É nos desfiles das escolas de primeiro grupo que a vemos em sua máxima exaltação. Ali, ela perde seu anonimato e se transfigura na Cinderela do asfalto, adorada, desejada, devorada pelo olhar dos príncipes altos e loiros, vindos de terras distantes só para vê-la (GONZÁLEZ, 1984, p. 228).

Dessa forma, as feministas negras adicionaram questões fundamentais aos debates sobre gênero, articulando a categoria a outras modalidades de sujeição/identificação. Daí em diante, a opressão dos corpos femininos passa a ser refletida a partir de uma

rede de diferenças: diante de um conceito denominado de interseccionalidade, isto é, as posições de poder e os estados de precarização de um corpo como resultados de um cruzamento de condições que englobam gênero, sexualidade, raça, classe, nacionalidade, idade, corpo, etc. (Lauretis, 1987; Butler, 2021; Piscitelli, 2009).

Por conseguinte, é através da noção de interdependência dessas categorias que compreendemos o conceito de gênero neste projeto, ou seja, não nos detemos apenas a investigar as disparidades entre corpos convencionalizados como homens e mulheres, mas de entender, especialmente, como os discursos circulantes em torno das categorias de identidade de gênero, orientação sexual, corpo, idade, raça, etc.; articulam-se na regulação de imagens na série Power Rangers, ditando, por conseguinte, seus modelos configurativos.

De forma alinhada a Butler (2021), o entendimento de gênero ultrapassa qualquer expressão da binaridade, estando associado a regulação da vida através da instauração de diferenças, quer dizer, diante de uma política que estabelece maneiras viáveis de ser e estar no mundo enquanto suprime e deslegitima a vida daqueles corpos que não atendem a expectativa social (normatividade).

3.1 Uma Crítica Radical a ‘Identidade’: Tensionando o Binômio Sexo-Gênero

A partir deste momento, centramo-nos a pensar gênero diante das reflexões da filósofa americana Judith Butler. Para tal exercício, tomaremos como base dois dos seus trabalhos²⁷ direcionados ao problema da identidade e das relações de gênero e sexualidade, isto é, Problemas de gênero (1990) e Corpos que importam: os limites discursivos do “sexo” (1993).²⁸

A centralidade no pensamento de Butler dá-se pela potência de suas reflexões na desconstrução das binaridades que circundam o entendimento social a respeito do gênero. Sua obra posicionou a díade homem/mulher enquanto efeito de outro binômio (natureza/cultura), o qual estruturou o movimento feminista. A pensadora apontou que, apesar de relevante na aquisição de direitos para os sujeitos compreendidos como ‘mulheres’, o feminismo necessitou estabilizar esse sujeito diante da reprodução do binômio sexo/gênero, com o primeiro estando para o dado natural (advento pré-discursivo; da ordem da biologia) e o segundo produzido socialmente (advento da cultura) (Butler, 2021).

²⁷ Faz-se importante pontuar que, apesar de ser um dos nomes mais relevantes quanto aos estudos de gênero (especialmente sobre o feminismo e a teoria queer), Butler é produtora de uma obra vasta, a qual abarca temas como a desigualdade étnico-racial, as políticas de fronteira, a ocupação dos espaços públicos e os limites da democracia (como os estados-nações estão configurados para precarizar a vida de determinados grupos sociais). Ver: *Precarious life: the powers of mourning and violence* (2004); *Frames of war: when is life grievable?* (2009); *Notes toward a performative theory of assembly* (2015)

²⁸ No original *Gender Troubles* (1990); *Bodies that matter: the discursive limits of “sex”* (1993).

Outra questão que faz de seu pensamento uma base estratégica para este trabalho é o diálogo presente com Foucault,²⁹ tendo Butler utilizado da noção de discurso no pensador para elaborar sua teoria da performatividade. Na verdade, Problemas de gênero está reunido de maneira a “facilitar uma convergência política das perspectivas feministas, gays e lésbicas com a da teoria pós-estruturalista³⁰” (Butler, *op.cit.*, 2021, p. 13).

Segundo Rodrigues (2005), Butler desconstruiu a base na qual assentava toda a teoria feminista. Antes dos anos 1990, vigorava a ideia de que o ‘sexo’ era um advento da natureza, enquanto o ‘gênero’ era um produto da cultura. Essa noção já posicionava as relações de gênero como uma questão social (opressão e submissão das ‘mulheres’), mas não questionava a própria concepção de identidade (homem/mulher) reiterada pelos movimentos feministas: ao afirmar-se representante desse ideal (‘mulher, mulheres’), o feminismo se construiu em oposição a categoria homem, reiterando a estrutura binária que rege as relações de poder entre essas duas compulsões sociais

Não basta inquirir como as mulheres podem se fazer representar mais plenamente na linguagem e na política. A crítica feminista também deve compreender como a categoria das “mulheres”, o sujeito do feminismo, é produzida e reprimida pelas mesmas estruturas de poder por intermédio das quais se busca a emancipação (BUTLER, 2021, p. 19).

Dessa maneira, ao tentar unificar esse sujeito, o feminismo realizava algumas operações problemáticas, as quais funcionavam de maneira conjunta. Inicialmente, indicavam que o conteúdo (identidade) advinha de um sexo anatômico, quer dizer, estabeleciam uma relação ‘causal’ entre sexo e identidade gênero: um dos pontos comuns a identidade ‘mulher’ seria o da anatomia corporal (vagina, útero, menstruação, corpo que pari, etc.), ou, de maneira etnocentrada, entendiam que a ligação entre os sujeitos femininos se fazia diante da sua condição de opressão pelos sujeitos masculinos.³¹

No diálogo com Simone de Beauvoir, especialmente na análise da célebre frase “ninguém nasce mulher, torna-se mulher”, Butler indica para relação ‘não causal’ entre o sexo anatômico e o ‘ser mulher’:

Beauvoir diz claramente que alguém “se torna” mulher, mas sempre sobre uma compulsão natural a fazê-lo. E tal compulsão claramente não vem do “sexo”. Não há nada em sua explicação que garanta que o “ser” que se torna mulher seja necessariamente fêmea. Se, como afirma ela, “o corpo é uma situação”, não há nada como recorrer a um corpo que já não tenha sido sempre interpretado

²⁹ Esse diálogo foi importante na concepção da teoria da performatividade de Butler, a qual tomou como uma das suas bases a noção de discurso de Foucault.

³⁰ Outro pensador pós-estruturalista presente no pensamento da autora para a produção de suas reflexões acerca da produção da ‘identidade’ de gênero é Jacques Derrida.

³¹ Referimo-nos ao debate já levantado por M. Mead, através de suas comparações culturais realizadas ainda na década de 1930, de que a opressão e submissão das mulheres não era uma qualidade universal da então categoria.

por meio de significados culturais; consequentemente, o sexo não poderia qualificar-se com uma facticidade anatômica pré-discursiva. Sem dúvida, será sempre apresentado por definição como tendo sido gênero desde o começo (BUTLER, 2021, p. 29).

A passagem supracitada refere, contextualizando os termos da autora na época com as noções vigentes de gênero, que a mulher cisgênero adquiria tal identidade diante de uma compulsão cultural que associa o sexo a uma determinada performance (feminina). Entretanto, não haveria nenhum impasse da ordem da natureza que impossibilitasse a incorporação dessa identidade por um corpo macho, hoje compreendido por mulher transgênero. Dessa maneira, Butler tensionou, de forma radical, a identidade 'mulher' como estava posta no feminismo, colaborando na abertura de espaço e de legitimidade (legibilidade) para outras possibilidades de vivenciar e expressar a 'identidade de gênero' (transgeneridades, não-binários, gêneros fluídos, etc.).

O segundo plano, diz respeito justamente a essa empreitada de 'abertura' teórica, quer dizer, ao apontar que o feminismo contribuiu no reforço da estrutura binária (homem/mulher), a autora concluiu que essa ação excluía, de maneira automática, todo um conjunto de performances que não se alinhavam a essas identificações. Eis o motivo que a faz lançar perguntas espinhosas:

Quais possibilidades políticas são consequência de uma crítica radical das categorias de identidade? [...] E até que ponto o esforço para localizar uma identidade comum como fundamento para uma política feminista impede uma investigação radical sobre as construções e as normas políticas da própria identidade? (BUTLER, 2021, p. 10).

As formulações supracitadas também podem ser colocadas da seguinte maneira: como, ao tentar homogeneizar uma identidade para determinados corpos, o feminismo contribuiu para o apagamento de uma infinidade de possibilidades de vivenciar a identidade de gênero?

O paradoxo interno desse fundacionismo é que ele presume, fixa e restringe os próprios sujeitos que espera representar e libertar" (p. 213). O paradoxo que ela aponta nos impediria de pensar o sujeito como um devir permanente, como um processo ou uma promessa (RODRIGUES, 2005, p. 181).

A terceira problemática abarca a questão da heterossexualidade compulsória. Butler constatou que a necessidade de um sujeito estável, acoplado a ausência de crítica entre as normas que circundavam a relação de identificação de gênero e do desejo no feminismo (mutuamente exclusivos), colaboraram para a produção de identidades que só adquiriam coerência dentro da matriz heterossexual:

Problemas de gênero foi uma crítica da heterossexualidade compulsória dentro do feminismo [...] questiona a necessidade de uma identidade 'feminina' estável para a prática feminista e explora o potencial radical de uma crítica das categorias de identidade. Argumenta que as identidades de gênero adquirem a

estabilidade e a coerência que possuem no contexto da 'matriz heterossexual' (BUTLER, 1994, p. 32, tradução nossa).³²

A quarta e última dinâmica aponta para o problema de o sujeito 'mulher' reproduzir uma espécie de identidade substantiva. Ao assimilar uma diversa gama de corpos a tal significante, o feminismo se referia a uma espécie de verdade interior que os consubstanciava (determinação pré-discursiva). Segundo Rodrigues (2005), essa percepção advinha de uma divisão radical no entendimento de sexo como um dado biológico e gênero enquanto um produto cultural: tal cisão teria contribuído para a noção de identidade ('mulher, mulheres') como substância, quer dizer, enquanto uma essência do 'Ser'. Para Butler (2021), essa ontologia da identidade (substanciada, fixa, da ordem da natureza) advinha do entendimento da categoria sexo como algo imanente (estável), ou seja, que estaria fora do discurso e das relações sociais:

Nesse sistema sexo-gênero, que primeiro você tem o plano da natureza, e do plano da natureza é que vem as relações de gênero, ela vai dizer não, que é ao contrário, porque, na verdade, é do social que vêm a concepção de natureza. Então esse gênero como substância, esse sexo como dado biologicamente, ele vem de uma discussão social. Então, ela vai dizer que primeiro vem o gênero, e é o gênero que produz a natureza como verdade e como substância (TEIXEIRA, 2012, on-line).

Dessa maneira, a intenção de Butler em Problemas de gênero é trazer a categoria 'sexo' para o debate: revelar como as noções que a circundam são agenciadas discursivamente, e como a ocultação desses agenciamentos contribuíram para um entendimento de uma identidade substantiva dentro do feminismo. Para isso, ela diluiu as fronteiras entre sexo/gênero, apontando-os como domínios relacionados:

Se o sexo é, ele próprio, uma categoria tomada em seu gênero, não faz sentido definir o gênero como a interpretação cultural do sexo. O gênero não deve ser meramente concebido como a inscrição cultural de significado num sexo previamente dado (uma concepção jurídica); tem de designar também o aparato mesmo de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. Resulta daí que o gênero não está para a cultura como sexo para a natureza; ele também é o meio discursivo/cultural pelo qual a "natureza sexual" é produzido como "pré-discursivo", anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra *sobre o qual age a cultura* (BUTLER, 2021, p. 27).

Essa aproximação radical da autora entre sexo e gênero foi repensada em *Corpos que importam*. Não que Butler volte atrás, mas assume que passou de maneira rápida pela categoria "sexo" e a questão da materialidade do corpo:

³² *Gender Trouble was a critique of compulsory heterosexuality within feminism [...] calls into question the need for a stable 'female' identity for feminist practice, and explores the radical potential of a critique of categories of identity. It argues that gender identities acquire what stability and coherence they have in the context of the 'heterosexual matrix'.*

Uma das interpretações feitas de Problemas de Gênero é que não há sexo, há apenas gênero, e gênero é performativo. [...]. E tem parecido para muitos que a materialidade do corpo é desocupada, ignorada ou negada aqui - negada, até (BUTLER, 1994, p. 32, tradução nossa).³³

A questão não é negar a biologia, ou seja, refutar que, em sua maioria, os seres humanos nascem com pênis ou vagina³⁴, com maior ou menor índice de testosterona ou progesterona, e que alguns menstruam e são capazes de engravidar, enquanto outros não. Noutra direção, o trabalho de Butler está focalizado em como, o fato de ter ou não essas características, implica numa série de tratamentos e políticas direcionados ao corpo, interferindo, inclusive, em sua materialidade

Eu queria entender como uma norma realmente materializa um corpo, como podemos entender a materialidade do corpo não apenas investida por uma norma, mas em algum sentido animada por uma norma ou contornada por uma norma. Então eu mudei. Acho que anulei a categoria de sexo muito rapidamente em Problemas de gênero. Tento reconsiderá-lo em *Bodies That Matter* e enfatizar o lugar da coerção na própria produção do sexo (BUTLER, 1994, p. 32, tradução nossa).³⁵

O debate sobre a materialidade do corpo como produto de um jogo de relações políticas é ampliado para o nível molecular com Paul B. Preciado. O filósofo transfeminista desenvolve uma reflexão mais didática, utilizando-se, muitas das vezes, dos experimentos direcionados ao próprio corpo, a fim de explicitar uma rede de interesses que legitimam certas materialidades enquanto interditam outras:

Em meio à guerra fria, aparece uma nova distinção ontológica- política entre “cis” (um corpo que conserva o gênero que lhe foi atribuído ao nascimento) e “trans” (um corpo que se utiliza de tecnologias hormonais, cirúrgicas, protéticas ou jurídicas para modificar essa atribuição). [...]. Ambos dependem de métodos de reconhecimento visual, de produção performativa e de controle morfológico comuns. A diferença entre “cis” e “trans” depende da resistência à norma [...]. Em termos ontopolíticos, isso se resume a dizer que há apenas tecnogêneros. Técnicas fotográficas, biotecnológicas, cirúrgicas e farmacológicas, cinematográficas ou cibernéticas que constroem a materialidade do sexo performativamente (PRECIADO, 2018, p. 133).

O impasse da Butler, por sua vez, é mostrar como o entendimento de ‘sexo’ (materialidade) tal qual uma questão pré-discursiva (natureza sexual), contribuiu para

³³ *One of the interpretations that has been made of Gender Trouble is that there is no sex, there is only gender, and gender is performative. [...]. And it has seemed to many that the materiality of the body is vacated or ignored or negated here - disavowed, even.*

³⁴ A biologia sexual humana não é especificamente de ordem binária, há também a presença da interssexualidade (corpos que não nascem com o domínio de uma das genitálias, seja masculina ou feminina). Ver: capítulo 3 - Atos corporais subversivos: Foucault, Herculine e a política de descontinuidade sexual. In: Problemas de gênero. Civilização Brasileira, 2021.

³⁵ *I wanted to work out how a norm actually materialises a body, how we might understand the materiality of the body to be not only invested with a norm, but in some sense animated by a norm, or contoured by a norm. So I have shifted. I think that I overrode the category of sex too quickly in Gender Trouble. I try to reconsider it in Bodies That Matter, and to emphasise the place of constraint in the very production of sex.*

uma cisão radical entre sexo-gênero e para uma compreensão de identidade substantiva dentro do feminismo ('mulher'), a qual reforçou, acriticamente a estrutura de poder binária, responsável por oprimir, em certa medida, a liberdade dos corpos que buscava emancipar.

A obra de Butler desconstruiu o entendimento de gênero como identidade, entendendo a identidade como efeito de expressões significantes. Posto isso, assim como Derrida desconstruiu a relação causal entre significante/significado, Butler diluiu o binômio sexo/gênero, tensionando a própria noção de identidade decorrente do discurso de 'natureza sexuada' (Rodrigues, 2005). A consequência dessas abordagens é que não há um significado por trás do significante: existem apenas significantes se autorreferenciando e produzindo a aparência de significado. Isso implica na seguinte formulação:

No desafio de repensar as categorias de gênero fora da metafísica da substância, é mister considerar a relevância da afirmação de Nietzsche, em *Genealogia da moral*, de que "não a 'ser' por trás do fazer, do realizar e do tornar-se; o 'fazedor' é uma mera ficção acrescentada à obra - a obra é tudo". Numa aplicação que o próprio Nietzsche não teria antecipado ou aprovado, nós afirmariamos como corolário: não há identidade de gênero por trás das expressões de gênero; essa identidade é *performativamente* constituída, pelas próprias "expressões" tidas como seus resultados (BUTLER, 2021, p. 56 *apud* NIETZSCHE, 1969, p. 45, grifos do autor).

Dito isso, o gênero na perspectiva Butleriana, é uma expressão material da linguagem, ou melhor, materializa-se diante de atos linguísticos (teoria da performatividade). Material, pois produz efeitos concretos na vida cotidiana dos sujeitos: impacta as formas pelas quais os corpos ocupam espaços, performatizam o gênero e elaboram imagens sobre 'si', como também implica nas noções de verdade que legitimam ou não um conjunto de tratamentos direcionados ao corpo. A condição de todas essas atividades é a mudança, quer dizer, são noções que portam aparência de estabilidade, mas estão em perpétuo deslocamento.

Destarte, a empreitada travada por Butler diz respeito à elaboração de outro regime político para a identidade, quer dizer, desconstruir a noção fixa e substancial que o sujeito assume e reproduz sobre si; identidade a qual também é impelido a recitar continuamente para aquisição da viabilidade social. Butler se baseia na concepção de subjetividade materialmente construída, distanciando-se da ideia de subjetividade interior, ou seja, de uma verdade imanente (o 'Ser' do sujeito).

Todo esse movimento vai implicar na reflexão acerca de possibilidades políticas para a identidade em que não haja a necessidade de engendrar³⁶ os corpos em categorias pré-formatadas, quer dizer, na *teoria queer*, a qual pode ser pensada como uma plataforma de convergência (Butler, 2019). Uma interface que abarca as mais diversas formas de

³⁶ Encerrar, produzir a aparência de estável, enquadrar, etc.

identificação e desejo (cisgêneros, transgêneros, não-binários, gays, lésbicas, bissexuais, pansexuais, etc.), mas cuja qualidade basal mora na liberdade crítica de indagar a quais problemas políticos esses termos servem (podem servir) e na adoção de uma perspectiva que pensa o sujeito na sua incompletude, quer dizer, como uma abertura permanente a múltiplas possibilidades performativas.

3.2 Performatividade: uma Teoria da Ação na Produção da 'Identidade'

A performatividade é um dos conceitos mais difundidos do pensamento de Butler. A recorrência a esse conceito nesta pesquisa, deu-se, em certa medida, pela qualidade do seu objeto de estudo: Power Rangers é um programa que porta como uma de suas características centrais uma espécie de caricatura de gênero, isto é, teatraliza códigos atrelados à performance masculina e feminina (coreografias, gritos, recitação constante do nome, efeitos pirotécnicos).³⁷ Butler, por sua vez, vai refletir o processo de constituição da identidade, ao menos parcialmente, através de jogos de teatralidade, indicando que o gênero se faz diante de atos de imitação persistentes (Butler, 2021). Dessa forma, observamos na teoria da autora uma oportunidade analítica para investigar Power Rangers como uma tecnologia de literacia do gênero por design (por se materializar através da configuração de posições, poses, tipologias corporais, cores, formas, vestimentas, apetrechos, etc.).

De maneira abrangente, o conceito de performatividade pode ser pensado como resultado de uma empreitada trilhada por Butler no intuito de conceber “uma teoria da ação na produção de materialidades” (Teixeira, 2017, on-line). Para elaboração dessa ferramenta, ela se vale de alguns aportes teóricos: a princípio, do conceito de discurso em Foucault (o aspecto produtivo do poder); em seguida, se baseia na releitura de J. L. Austin por Derrida, reposicionando a noção de atos de fala. A partir disso, Butler infere que o discurso produz os sujeitos diante de certos atos discursivos de fala (*performative speech acts*).

Desse modo, os atos de fala não são qualquer tipo de enunciação, mas ações com a potência de engendrar o sujeito: “é uma menina!”. “Neste ponto é oportuno se voltar a noção de performatividade, em especial, aos atos performativos de fala - entendidos como aqueles atos que trazem existência aquilo que eles nomeiam (Butler, 1994, p. 33,

³⁷ Vale ressaltar que essa leitura é uma compreensão ocidental do programa, quer dizer, talvez os orientais não vejam a performance dos personagens de maneira caricaturesca, parodística (da ordem do artifício), todavia, no ocidente, a atuação dos rangers é percebida de forma cômica e exagerada. Ver o projeto de arte e intervenção urbana *Super Zentai* o qual toma os sentais japoneses (base para Power Rangers) como ferramenta política através da comédia. Disponível em: > <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/download/27930/15210> < Acesso em: 01 Mar. 2023.

tradução nossa)”³⁸. Por conseguinte, com essa abordagem, a autora almeja indicar, de maneira específica, os momentos produtivos do discurso:

Começo com a premissa foucaultiana de que o poder funciona em parte por meio do discurso e em parte para produzir e desestabilizar um sujeito. Mas então, quando se começa a pensar cuidadosamente sobre como se pode dizer que o discurso produz um sujeito, fica claro que já se está falando de uma certa figura ou tropo de produção. [...] Esse é o momento em que o discurso se torna produtivo de uma forma bastante específica (BUTLER, 1994, p. 33, tradução nossa).³⁹

Como afirma a filósofa em criticamente queer⁴⁰, “se o poder do discurso para produzir aquilo que ele nomeia está relacionado com a questão da performatividade, logo a performatividade é um domínio no qual o poder atua como discurso” (Butler, 2019, p. 225). Diante disso, a proposta é mostrar a produção da identidade a partir do encontro do ato linguístico e do discurso, sendo a ação performativa essa interface. Por conseguinte, sentenças como: “é um menino”! “eu vos declaro marido e mulher”! “você é lésbica”! “ele é gay!”; são todas de caráter performativo, quer dizer, têm a potência de trazer a existência a situação que denominam.

Posto isso, a performatividade diz respeito a um processo no qual o sujeito é interpelado diante de uma ação, ou seja, é impelido a assumir uma posição dentro do discurso. São expressões linguísticas capazes de vincular uma ação a um corpo⁴¹, realizando uma espécie de casamento entre ambos

Os atos performativos são formas de discurso de autorização: a maioria das falas performativas, por exemplo, consiste em enunciados que, ao serem proferidos, também realizam determinada ação e exercem um poder de conexão. Implicadas em uma rede de autorização e punição, as sentenças performativas tendem a incluir sentenças judiciais, batismos, inaugurações, declarações de propriedade; são declarações que não só realizam uma ação, mas que conferem um poder vinculativo à ação realizada (BUTLER, 2019, p. 372).

Diante dessa ação vinculativa o sujeito é imposto a recitar essa posição de maneira contínua dentro da estrutura social (pensemos nos mais diversos formulários

³⁸ *It is at this point that it's useful to turn to the notion of performativity, and performative speech acts in particular - understood as those speech acts that bring into being that which they name.*

³⁹ *I begin with the Foucauldian premise that power works in part through discourse and it works in part to produce and destabilise subjects. But then, when one starts to think carefully about how discourse might be said to produce a subject, it's clear that one's already talking about a certain figure or trope of production. [...] This is the moment in which discourse becomes productive in a fairly specific way.*

⁴⁰ Último capítulo de Corpos que Importam.

⁴¹ Apesar da centralidade de Butler na performatividade dos atos de fala (linguagem verbal), a teoria não se restringe a essa faceta da linguagem. Pensemos no chá-revelação, uma cafonice bastante reproduzida nos dias de hoje. Antes da sentença verbal (é um menino/é uma menina!) a informação cor (rosa/azul) já antecipa a vinculação, engendrando o corpo a uma expectativa social.

preenchidos; neles o sujeito reitera atos como o nome, a identidade de gênero, o status de relacionamento, a orientação sexual, etc.). A consequência dessa dinâmica é que o “eu”, tal qual uma essência, uma identidade pré-discursiva, passa a ser o produto de uma obediência a ação vinculativa (citacionalidade)

Na verdade, só posso dizer “eu” na medida em que alguém tenha primeiramente se dirigido a mim e que essa abordagem tenha mobilizado meu lugar no discurso. [...] O “eu” é, portanto, uma citação do lugar do “eu” no discurso, compreendendo-se que esse lugar de algum modo é anterior e tem certo anonimato em relação à vida que anima: é a possibilidade historicamente modificável de um nome que me precede e me excede, mas sem o qual eu não posso falar (BUTLER, 2019, p. 373).

É a partir do processo de citacionalidade, ou seja, dinâmica na qual o sujeito é vinculado a uma posição no discurso diante de uma citação prévia, a qual é obrigado a ‘(re)citar’, que Butler indica, tomando como base a releitura de J. L. Austin por Derrida, que a produção do gênero se faz diante de certos atos de repetição e recitação.⁴² Nesse aspecto, também podemos entender a performatividade como um conjunto de normas que obriga um corpo a (re)citar certos atos para manter sua inteligibilidade social (Butler, 2019).

Diante de características como a historicidade acumulada dos atos performativos e da obrigatoriedade do corpo a recorrer a citações previamente estabelecidas, que a autora distingue os conceitos de performance e performatividade:

Em nenhum sentido pode-se concluir que a parte do gênero que é atuada constitui, portanto, a “verdade” do gênero; a performance como “ato” delimitado se distingue de performatividade na medida em que esta última consiste em reiteração das normas que precedem, constroem e excedem o ator e, nesse sentido, não podem ser tomadas como fabricação da “vontade” ou “escolha” do ator; mais ainda, aquilo que é “atuado” trabalha para esconder, quando não para repudiar, o que permanece opaco, inconsciente, não performático. A redução da performatividade à performance seria um erro (BUTLER, 2019, p. 385).

Sendo assim, a performatividade é um conceito maior: diz respeito a um conjunto de atos discursivos que precedem e produzem uma determinada performance (entendido aqui como uma maneira de ser e estar no mundo; aquilo que produz uma aparência de vontade do sujeito). Recorrendo à psicanálise, Butler aponta que a identificação de gênero não é composta apenas pela performance (aquilo que é performatizado; mostrado), mas também por aquilo que a atuação oculta, reprime e repudia. Logo, a

⁴² Ver: AUSTIN, J. L. Quando dizer é fazer – palavras e ação. Trad. Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990. e DERRIDA, J. “Assinatura, acontecimento, contexto”. Trad. Constança Marcondes Cesar. Campinas, SP: Papirus, 1991.

identidade de gênero seria um produto desse jogo de incitação e interdição, quer dizer, do discurso.⁴³

Por fim, voltando ao problema da identidade substantiva, a performatividade pode ser entendida como um conjunto de técnicas que provocam a impressão de “Ser” do sujeito, ou seja, de que os atributos de sua performance são eminentemente dele:

Então se você quer uma ontologia disso, eu diria que a performatividade é o veículo através do qual efeitos ontológicos são estabilizados. Performatividade é o modo discursivo pelo qual efeitos ontológicos são instalados. Algo nesse sentido (BUTLER, 1994, p. 33, tradução nossa).⁴⁴

⁴³ A noção de discurso que emerge aqui tem uma relação mais pacífica com a psicanálise, apontando o papel fundamental da negatividade como produtora de uma identidade social.

⁴⁴ *So if you want the ontology of this, I guess performativity is the vehicle through which ontological effects are established. Performativity is the discursive mode by which ontological effects are installed. Something like that.*

4

A FRANQUIA POWER RANGERS: MATRIZES, REPRESENTATIVIDADE E EXCLUSÕES

4.1 *Tokusatsus e Super Sentais*: as Matrizes de Power Rangers

4.2 “Power Rangers, o Fenômeno que se Recusa Morrer”: Adaptações e Influências

4.3 Elementos Narrativos

4.4 Problemas de Representatividade de Gênero

4 A FRANQUIA POWER RANGERS: MATRIZES, REPRESENTATIVIDADE E EXCLUSÕES

Esta seção tem como motivo introduzir o leitor ao universo da Franquia Power Rangers, apresentando, através de marcos históricos, algumas características do produto. Do início da adaptação da narrativa, apontando sua matriz oriental a exemplos de suas primeiras temporadas ainda na década de 1990, até a utilização de projetos mais recentes da marca.

Outra questão deste capítulo é discutir, através de contextualizações histórico-sociais e de contraposição de perspectivas, o problema da representatividade de gênero no programa.

4.1 Tokusatus e Super Sentais: as Matrizes de Power Rangers

Para compreender Power Rangers e os signos que compõem o produto, no intuito de elucidar as referências que deram forma à Franquia, faz-se necessário retornar ao Japão da segunda metade do séc. XX. De forma resumida, o programa é fruto de uma categoria narrativa conhecida na terra do sol nascente por *super sentais* (Super Esquadrões). Os *super sentais*, por sua vez, são um viés de um formato maior, os *tokusatus*:

A palavra japonesa tokusatsu é uma contração da expressão tokushu kouka satsuei, ou “filme de efeitos especiais” em tradução livre. O termo é usado para classificar filmes e seriados japoneses em live-action (produções audiovisuais com atores, como o cinema tradicional) que fazem uso intenso de técnicas de efeitos visuais e de efeitos especiais. Em geral, os tokusatsu são marcados por temáticas ligadas à ficção científica e à fantasia, protagonizadas por monstros gigantes (Kaiju Eiga), por heróis gigantes (Kioudai Shiriizu), ou por super-heróis de transformação (Henshin Horo Shiriizu), nomenclaturas costumeiramente usadas pelos fãs do estilo para definir cada vertente (MANZ, 2013, p. 7).

Os *sentais* mimetizam esses três aspectos supracitados que qualificam os *tokusatus*: monstros gigantes (*kaiju eiga*), heróis gigantes (*kioudai shiriizu*) e os super-heróis de transformação (*henshin horo shiriizu*). Para Matsuda e Rodrigo (2011), o que viria a ser conhecido por *tokusatsu* começa na década de 1950 com o produtor Eiji Tsuburaya, mais especificamente diante do filme *Gojira* (1954) de Ishiro Honda, obra traduzida como *Godzilla* para o mercado norte-americano.



Figura 5 – Filme *Gojira* (1954)

Fonte: *Toho Co.*

A falta de recursos para investimento nas produções corroborou para outros qualificantes dos *tokusatus*, quer dizer, uma caracterização demasiadamente amadora, a qual imbrica ação, efeitos especiais e comédia

Basicamente, maquetes de prédios (parecendo de papelão), fantasias emborrachadas de monstros (muitas com zíperes à mostra) e maquetes de naves (frequentemente com fios de sustentação visíveis). Fora efeitos óticos de raios e efeitos pirotécnicos com pólvora. Isso viraria a marca registrada do tokusatsu para muita gente: efeitos especiais capengas em histórias ágeis e divertidas (MATSUDA, RODRIGO, 2011, p. 122).

Já a categoria *super sentai* teve início nos anos 1970, havendo dissensos acerca da autoria sobre o modelo narrativo. É fato histórico registrado que a utilização de um grupo de cinco ‘adolescentes’ vestindo trajes coloridos foi apresentada, a princípio, em *Himitsu Sentai GoRanger* (1975), série criada por Shotaro Ishinomori e produzida pela *Toei Co.* (Manz; Matsuda, Rodrigo; Shimada, 2011; 2013; 2014).

Assim como os *sentaís*, outros vieses dos *tokusatsu* também obtiveram repercussão no Japão e no ocidente, como é o caso das franquias *Ultraman* (1960), *Kamen Rider* (1970) e *Metal Hero* (1980)⁴⁵.

⁴⁵O seriado *Jaspion* (1985), de repercussão no Brasil, é fruto da franquia *Metal Hero*.



Figura 6 – *Himitsu Sentai GoRanger*

Fonte: Toei Co

Acerca da associação de autoria sobre o modelo narrativo, ocorre, em muitos casos, a designação de pioneirismo dos *sentaís* a série *Battle Fever J* (1979), produto fruto da parceria entre a *Toei Co.* e a *Marvel Comics*, assimilação essa parcialmente equivocada. Isso porque que *GoRanger*, já em 1975, trazia a fórmula dos esquadrões de heróis coloridos

Tanto *Himitsu Sentai GoRanger* como *JAQK Dengeki Tai* foram séries criadas por Shotaro Ishinomori, que deixou de fazer parte da franquia em 1979, ano em que estreava *Battle Fever J*. Esta série apresentou pela primeira vez o termo Super Sentai e a figura do robô gigante, elemento que seria utilizado em todas as produções subsequentes. Foi a partir de *Battle Fever J* que os Super Sentai ganharam uma nova série a cada ano (MANZ, 2013, p. 16).



Figura 7 – *Battle Fever J* (1979), série que introduziu robôs gigantes aos *super sentais*

Fonte: Toei Co

Matsuda e Rodrigo (2013) concordam em partes com o trecho acima. Para os autores a inserção do robô gigante (*kioudai shirizuru*) é um elemento seminal para a caracterização dos *tokusatus*, recurso inserido em *Battle Fever J* (1979). Todavia, as bases dos *super sentais* foram lançadas por Ishinomori, em *GoRanger* (1975-77), e a nomenclatura de uma nova categoria só viria na década de 1980:

É fato: Goranger tornou-se o primeiro Super Sentai, e Battle Fever J passou de primeiro a terceiro dentro da franquia. [...]. Com o sucesso de Battle Fever J, veio a segunda série, Denshi Sentai Denziman (Esquadrão Elétrico Denziman, de 1980), com um visual mais próximo ao de Goranger. Porém, ainda não havia a consciência de uma linhagem, e tão pouco era utilizado o termo Super Sentai. Isso só veio a acontecer em meados de 1981, com Taiyô Sentai (Esquadrão Solar) Sun Vulcan, quando o gênero já estava estabilizado (ou quase) (MATSUDA, RODRIGO, 2013, pp. 149-150).



Figura 8 – Battle Fever J (1979)

Fonte: Toei Co

A estrutura narrativa de *GoRanger*, isto é, o uso de cinco ‘adolescentes’ que se transformam em super-heróis, vestindo trajes majoritariamente em uma cor, seria uma matriz para o desenvolvimento das temporadas subsequentes dos *super sentais*. Entretanto, também é importante entender a inserção do elemento robô gigante (*kioudai shirizuru*) em *Battle Fever J* (1979), recurso que é marca do modelo narrativo e, por conseguinte, de Power Rangers. Dessa maneira, o que é entendido hoje por *super sentai* sincretiza elementos tanto *GoRanger* (1975), quanto de *Battle fever J* (1979). Todavia o recurso que distingue a linhagem de outras tipologias de *tokusatsu* não é o robô gigante, mas sim a utilização de um esquadrão de heróis trajados, cada qual com sua cor, fato que justifica o pioneirismo de Ishinomori em *GoRanger*.



Figura 9 – *Taiyô Sentai* (1981-82)⁴⁶

Fonte: Toei Co

Akiko Sugawa-Shimada, professor da Universidade Nacional de Yokohama, aciona outras dimensões dos *sentais*, acentuando que as séries do gênero materializam questões político-culturais da sociedade japonesa. Dentre elas, estaria o aparecimento e a posição da mulher nos esquadrões, o pós-colonialismo americano e a afirmação de um posicionamento coletivo dos japoneses em contraposição ao individualismo ocidental.

Esse último, implicaria a necessidade de grupos e do trabalho conjunto dos heróis para a destruição dos seus antagonistas, condição essa que é dissonante do herói solo, anônimo e ultrapoderoso dos programas ocidentais, dado o Superman e a Mulher Maravilha (Shimada, 2014 *apud* Coogan, 2006). Já no documentário Brinquedos que marcaram época - *The Toys That Made Us* (2019), a irrupção dos super esquadrões (a necessidade de equipes de heróis para um mesmo programa), estaria ligada a oportunidade de mercado observada pela *Toei co.* no início dos anos 1970: após compreender que a venda de brinquedos poderia ter um papel central no faturamento da empresa, e de entender que o sucesso de programas de *tokusatsu* na TV, a exemplo de *Kamen Rider*, também poderia capitalizar através da comercialização de brinquedos, a *Toei co.* associou-se à *Bandai*, uma empresa já consolidada na elaboração desses produtos

Mas, por Kamen Rider ser um herói solitário, não só complicava lutar contra grupos de vilões, como limitava a venda de brinquedos: ‘os produtores da Toei queriam uma equipe de Kamen Riders, então Shôtarô Ishinomori pegou o conceito e criou uma equipe (MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS, 2019, tradução Netflix).

Dessa maneira, a necessidade de equipes estaria mais atrelada a um fator financeiro do que representar o espírito coletivo japonês. Todavia, o aspecto coletivo nos *sentais* é mais presente em comparação as séries americanas. Esse aspecto pode ser notado, por

⁴⁶ Temporada na qual já havia o entendimento acerca de uma nova linhagem narrativa, sendo que também apresenta um design de personagens semelhantes ao de *GoRangers*, o qual viria a ser o padrão nas próximas séries.

exemplo, no golpe final que a equipe difere no antagonista, o qual, muitas das vezes, dá-se de maneira coletiva, fato esse que valida a perspectiva cultural de Shimada (2014).



Figura 10 – Exemplo de ataque final coletivo em *Changeman* (1985-86)

Fonte: Infatv

Apesar do formato que impôs a necessidade dos esquadrões de heróis, indo de encontro aos imbatíveis super-heróis norte-americanos, fica explícito a influência de referências dos EUA (Figura 10), a exemplo da utilização do *football* (Futebol Americano) como recurso narrativo. É importante acentuar que a sociedade japonesa foi influenciada pela cultura norte-americana após a II Guerra Mundial, transitando por anos de ocupação ocidental após o conflito, condição essa que produziu debates na sociedade japonesa acerca da assimilação ou indiferença quanto aos códigos culturais estrangeiros (Shimada, 2014 *apud* Yoshimi, 2007).

Outro ponto seminal que o autor também levanta é que os *super sentais* são o modelo de *tokusatsu* mais exportado do Japão para outros países:

Como resultado, esta estratégia de caracterização foi tão bem sucedida que foi reproduzida por séries subsequentes de super sentai, às vezes, com a adição de algumas variações de cor. No final dos anos 1980 ao início dos anos 1990 os programas de TV super sentai começaram a ser exportados e requeridos pelos mercados estrangeiros [...] assim, teve um impacto significativo não apenas na cultura televisiva japonesa, mas também na cultura infantil em outros países. (SHIMADA, 2014, p. 169 *apud* ALISSON, 2006, tradução nossa)⁴⁷

Ele exemplifica casos como Power Rangers nos EUA, *Shenshou jingang/ God Beast Warriors* na China e *Jigu yongsa Bekteoman/Earth Warrior Vectorman* na Coreia do Sul. Já Manz (2013, p. 18) traz casos de produção tais quais *Squadro Sport Rangers* na Tailândia, *Five France* na França e *Mega Rangers* no Brasil.

⁴⁷ As a result, this strategy of characterization was so successful that it has been inherited by subsequent super-sentai series, sometimes with a few added colour variations. In the late 1980s and early 1990s, the super-sentai TV programmes began to be exported to and localized in overseas markets [...]. Thus, it has had a significant impact on not only Japanese television culture but also children's culture in other countries.

No Brasil, os primeiros super esquadrões japoneses de heróis coloridos, chegaram ainda na década de 1980, tendo grande repercussão com *Changeman* (1985-86) e *Flashman* (1986-87) (Souza, 2019). Ambas as temporadas foram transmitidas pela extinta TV Manchete, a primeira de 1988 até 1994 e a segunda de 1989 a 1992. Os programas anteciparam e prepararam o público nacional para o sucesso que Power Rangers faria de 1995 em diante.



Figura 11 – *Changeman* (1985-86), primeiro *super sentai* importado

Fonte: *Toku Blog*

Outra característica dos *sentaís* é que formato narrativo articula tensões transnacionais. Destarte, o produto requer atenção nas adaptações político-culturais (ex: representações das expressões de gênero e metáforas usadas na utilização de cenários e vilões), ou seja, é uma espécie de narrativa que (re)avalia, sistematicamente, as normas culturais entre os países (Shimada, 2014).

Numa perspectiva que tangencia os conflitos internacionais entre o Japão e os EUA, fica perceptível que a indústria dos *tokusatsus* e, por conseguinte, o formato dos *super sentaís*, são narrativas de resistência político-cultural (Shimada, 2014). O Japão conseguiu elaborar uma indústria midiática de super-heróis, imprimindo sua cultura nesses materiais, tanto dentro quanto fora de seu território, quer dizer, obteve êxito em uma dimensão sensível na qual o conflito é travado. O país conseguiu, em algum nível, manter e difundir muitos dos seus códigos culturais diante de formatos como os *tokusatsus*, além de outros produtos midiáticos (mangás, jogos e cultura anime), esses últimos, mais difundidos que nunca no ocidente (O'Hagan, 2006). Todavia, faz-se importante acentuar que os *tokusatsus* não estiveram livres de influências externas, dada a influência norte-americana, ou seja, não se trata de um produto midiático 'puro' no que tange a elementos da cultura nipônica.

Tendo em vista o caminho percorrido, em síntese, os *tokusatsus* são a fonte dos *super sentaís*, e esses, por sua vez, são a base para Power Rangers. Os *sentaís* diferem de outras tipologias de *tokusatsu* por terem como centro um grupo de heróis, os quais se

transformam ganhando trajes com a preponderância de uma cor. Enquanto um *tokusatsu*, os *sentais* trazem os três elementos comum ao gênero maior: monstros gigantes (*Kaiju Eiga*), heróis gigantes (*Kioudai Shiriizu*) e os super-heróis de transformação (*Henshin Horo Shiriizu*), traços esses que também irão compor Power Rangers.

4.2 “Power Rangers, o Fenômeno que se Recusa a Morrer”: Adaptação e Influência

Gerenciada pelo empresário Haim Saban⁴⁸, a Franquia Power Rangers estreou nos EUA em 1993, com a primeira temporada intitulada de *Mighty Morphin Power Rangers - MMPR* (S01, 02 e 03, 1993-95). No Brasil, a primeira versão da série debutou dois anos depois, em 1995, através da extinta TV Colosso⁴⁹. As temporadas de Power Rangers transmitidas no ocidente tomaram, em sua maioria, de empréstimo roteiros e estéticas dos programas japoneses. Em MMPR (S01,02 e 03, 1993-95), inclusive, as cenas de luta eram da versão oriental.

Na época, a adaptação gerou controvérsias, pois o ranger amarelo no Japão era do gênero masculino, enquanto na versão ocidental foi adaptado para um personagem feminino. Dessa forma, características como estatura e performance de gênero, no que tangenciava a relação entre encenação de diálogos cotidianos e cenas de ação, eram explicitamente dissonantes.



Figura 12 – Equipe de integrantes Zyuranger (1992-93)

Fonte: Toei Co.

⁴⁸ Apesar da estreia em 1993, a jornada de tentar adaptar os *sentais* para o mercado norte-americano já ocorria desde 1984, com os projetos de Haim sendo recusados por diversas emissoras até encontrar respaldo na Fox, em 1992.

⁴⁹ Para ter acesso às datas de lançamento das temporadas no Brasil, tanto em canais abertos quanto fechados, ver endereço do Mega Power Brasil. Disponível em: < Datas de estreia de Power Rangers no Brasil > Acesso em: 25 Jun. 2022 .



Figura 13 – Zyuranger (1992-93), o ranger amarelo (*tiger ranger*) era do gênero masculino

Fonte: Toei Co



Figura 14 – Elenco de MMPR (S01 e 02, 1993-94)⁵⁰.

Fonte: HASBRO.

O produto, que este ano completa três décadas (1993-2023)⁵¹, já esteve na posse de três empresas distintas, a *Saban Entertainment*, a *Disney* e, atualmente, a *Hassenfeld Brothers* (HASBRO) detém todos os direitos sobre a marca. Contando com vinte e nove temporadas televisivas produzidas e exportadas, diante da grande expressão midiática da série, a qual porta um mar de artefatos relacionados aos heróis coloridos (quadrinhos, brinquedos, pôsteres, jogos, materiais escolares, etc.), pode-se afirmar que o fenômeno Power Rangers é um dos grandes modelos narrativos direcionados ao público infantojuvenil entre meados dos anos 1990 e o início dos anos 2000.

Em sua primeira temporada, *Mighty Morphin Power Rangers* (1993-95) atingiu feitos históricos no que diz respeito a sua influência em países ocidentais:

[...] Ele normalmente alcança 99% do público entre 2 e 11 anos de idade, como fazem as liquidações de brinquedos dos Power Rangers (Warrick, 1994). Ele é o número um na hierarquia dos programas infantis dos Estados Unidos. No Reino Unido, ocupa cinco dentre os dez primeiros lugares para programas infantis, na Itália, ele conta com 60 a 70% dos jovens telespectadores; na França, o seu episódio de estreia atraiu 75% da audiência infantil e deteve dez

⁵⁰ Na Figura 14, os personagens estão dispostos, da esquerda para direita, da seguinte forma: Billie (azul – o triceratops), Triny (amarelo – o tigre dentre de sabre), Tommy (verde – dragão) Jason (vermelho – o tiranossauro), Kimberly (Rosa – o pterodátilo) e Zack (preto – mastodonte).

⁵¹ O programa estreou no dia 28 de agosto de 1993 nos Estados Unidos, com transmissão na Fox. Essa data, anualmente, comemora-se o dia dos Power Rangers.

das onze maiores vendas de vídeos infantis nos Estados Unidos, com vendas excedendo oito milhões de unidades (MCLAREN, MORRIS, 2004, pp. 183-184 *apud* WARRICK, 1994).

Como apontado em *Mighty Morphin Power Rangers* (2019), o sucesso do produto foi marcante a ponto de três anos depois de seu lançamento, em 1996, estar sendo transmitido em mais de 80 países.

Segundo Eva Guimil, em matéria que embasa o nome desta seção ao jornal *El País*, a série é tida como a um dos produtos essenciais da HASBRO, um dos maiores *players* no mercado de brinquedos e jogos do mundo

Seus direitos já geraram mais de 6 bilhões de dólares (33,7 bilhões de reais) só em *merchandising*, o principal objetivo que a maioria das produções tem hoje em dia, o que fez com que todo 28 de agosto seja celebrado o Dia Nacional dos Power Rangers, uma ideia da empresa de brinquedos Hasbro para homenagear a galinha dos ovos de ouro (GUIMIL, 2020, n.p).

N°	POWER RANGERS	ANO	EP.	PRODUÇÃO	SUPER SENTAIS	ANO
1	MIGHTY MORPHIN (1)	1993	60	Saban	ZYURANGER	1992
2	MIGHTY MORPHIN (2)	1994	52	Saban	DAIRANGER	1993
3	MIGHTY MORPHIN (3)	1995	33	Saban	KAKURANGER	1994
3.5	ALIEN RANGERS	1996	10	Saban	KAKURANGER	1994
4	ZEO	1996	50	Saban	OHRANGER	1995
5	TURBO	1997	45	Saban	CARRANGER	1996
6	IN SPACE	1998	43	Saban	MEGARANGER	1997
7	LOST GALAXY	1999	45	Saban	GINGAMAN	1998
8	LIGHTSPEED RESCUE	2000	40	Saban	GOGOFIVE	1999
9	TIME FORCE	2001	40	Saban	TIMERANGER	2000
10	WILD FORCE	2002	38	Disney	GAORANGER	2001
11	NINJA STORM	2003	38	Disney	HURRICANEGER	2002
12	DINOTHUNDER	2004	38	Disney	ABARANGER	2003
13	S.P.D	2005	38	Disney	DEKARANGER	2004
14	MYSTIC FORCE	2006	32	Disney	MAGIRANGER	2005
15	OPERATION OVERDRIVE	2007	32	Disney	BOUKANGER	2006
16	JUNGLEFURY	2008	32	Disney	GEKIRANGER	2007
17	RPM	2009	32	Disney	GO-ONGER	2008
18	SAMURAI	2011	22	Saban	SHINKANGER	2009
19	SUPER SAMURAI	2012	22	Saban	SHINKANGER	2009
20	MEGAFORCE	2013	22	Saban	GOSEIGER	2010
21	SUPER MEGAFORCE	2014	20	Saban	GOKAIGER	2011
22	DINO CHARGE	2015	22	Saban	KYORYUGER	2013
23	DINO SUPER CHARGE	2016	22	Saban	KYORYUGER	2013
24	NINJA STEEL	2017	22	Saban	NINNINGER	2015
25	SUPER NINJA STEEL	2018	22	Saban	NINNINGER	2015
26	BEAST MORPHERS (1)	2019	22	Hasbro	GOBUSTERS	2012
27	BEAST MORPHERS (2)	2019	22	Hasbro	GOBUSTERS	2012
28	DINO FURY (1)	2021	22	Hasbro	GOBUSTERS	2012
29	DINO FURY (2)	2021	22	Hasbro	RYOSULGER	2019

Tabela 1 – Todas as temporadas televisivas da Franquia com os seus respectivos anos de lançamento nos EUA, número de episódios, produtoras e super sentais de referência.

Fonte: O autor.

Em seu texto, a autora também traz relatos provocantes sobre o *boom* que foi a estreia da série nos Estados Unidos, explicitando seus efeitos no desejo infantil, além de satirizar elementos narrativos do programa; deixando explícito que o modelo narrativo da série é ultrapassado:

No Natal de 1994, o *The New York Times* noticiou um acontecimento inédito nos EUA: por todo o país, milhares de pais faziam fila durante dias inteiros à porta das lojas de brinquedos para conseguir os acessórios de uma série infantil em que cinco adolescentes — na verdade, na faixa dos 20 anos, como diz a tradição — com roupas de lycra de cores berrantes lutavam com figuras de isopor que seriam ridículas até em uma apresentação escolar. A série se chamava *Power Rangers*, o nome de sua equipe de heróis e heroínas, e provavelmente essa indisfarçável cafonice era um dos segredos de seu enorme sucesso (GUIMIL, 2020, n.p).

Atualmente, o programa não detém influência como em seu período áureo, quer dizer, da metade dos anos 1990 para o início dos anos 2000. No Brasil, por exemplo, a série foi transmitida por anos (1995 - 2011) pela maior rede televisiva do país, a TV Globo. De 2011 até 2019, as séries da marca foram apresentadas por canais fechados, tais quais a *Cartoon Network* e à *Loading*⁵². Essa baixa na influência pode ser uma questão multifatorial: as novas dinâmicas de socialização e de consumo de informação; a produção de conteúdo e a competitividade pela atenção dos espectadores, a qual hoje é exponencialmente maior; o advento das redes sociais e das plataformas de *streaming* associada à capacidade da marca de se adaptar às novas plataformas; o investimento nos novos produtos; a narrativa estática dos *live-action*, etc.

Apesar do fracasso no alcance de alguns materiais da Franquia, tal qual o baixo retorno do último filme da marca, *Power Rangers* (2017), no qual foi investido \$ 120.000.000 em sua produção e, em contrapartida, obteve um faturamento global de \$ 142.000.000⁵³, em outros setores, como a venda de brinquedos, Power Rangers ainda se mantém relevante. Segundo o Mega Power (2022), produtos da marca alcançaram bons resultados de vendas no primeiro e segundo trimestre de 2022, diante da comercialização de linhas de produtos, uma relacionada a *Dino Fury* (2021-2022) e outra denominada *Lightning Collection*.

⁵² Para ter acesso às datas de lançamento das temporadas no Brasil, tanto em canais abertos quanto fechados, ver endereço do Mega Power Brasil. Disponível em: < Datas de estreia de Power Rangers no Brasil >. Acesso em: 25 Jun. 2022.

⁵³ Disponível em: < [https://www.the-numbers.com/movie/Power-Rangers-\(2017\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Power-Rangers-(2017)#tab=summary) >. Acesso em: 25 Jun. 2022. No filme, produzido pela *Lionsgate*, havia uma expectativa de bom desempenho do produto, tendo em vista que o mesmo trazia um tom nostálgico, fazendo menções a primeira temporada da série, MMPR 1993. Todavia, diante da performance frustrante do filme, sua sequência foi descartada.



Figura 15 – Bonecos da coleção Lightning Collection

Fonte: *The illuminerd*, 2022

Outros pontos relevantes sobre a influência e a adaptabilidade de Power Rangers no cenário contemporâneo é a migração das séries para a plataformas de *streaming*, advento que vem acontecendo de forma paulatina. Além disso, existem relevantes canais do Youtube que são da marca e/ou reproduzem conteúdos relacionados, a exemplo do canal *Power Rangers Official*⁵⁴, que tem mais 9 milhões de inscritos e mais de 4.000 vídeos publicados. Contas que também apresentam conteúdos da marca, como *Power Rangers Kids* e *Legendary Power Rangers*⁵⁵, o primeiro com mais 500 mil inscritos e o segundo com mais de 2 milhões, também se mostram expressivos na plataforma de vídeos.

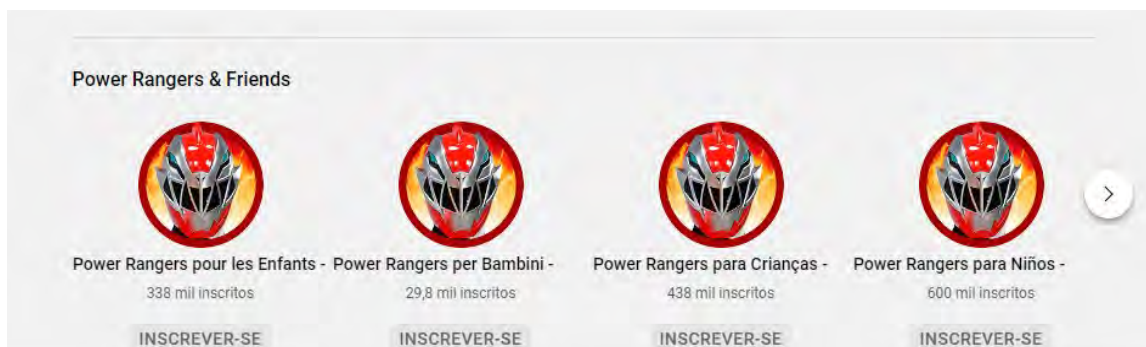


Figura 16 – Perfis da marca Power Rangers personalizados para crianças de diversas nacionalidades

Fonte: Youtube Br

Na imagem acima, pode-se visualizar a estratégia do negócio em canais personalizados com idiomas distintos e conteúdos direcionados, especificamente, para o público infantil. Somando o total de inscritos de *Power Rangers Kids*, conta voltada para

⁵⁴ *Power Rangers Official* - Disponível em: < <https://www.youtube.com/c/PowerRangersOfficial> > Acesso em: 11 Out. 2022.

⁵⁵ *Power Rangers Kids* - Disponível em: < <https://www.youtube.com/channel/UCblm2iqwql8bFqkO2bHv7Mw> > Acesso em: 11 Out. 2022.

Legendary Power Rangers - Disponível em: < <https://www.youtube.com/channel/UCblm2iqwql8bFqkO2bHv7Mw> > Acesso em: 11 Out. 2022.

o público americano, com os perfis voltados para o público de língua francesa, italiana, portuguesa e espanhola temos um total de mais 1,9 milhões de inscritos só nesse nicho. Através desses canais a marca desenvolve um conteúdo apelativo para as crianças, utilizando-se de atores mirins no intuito de gerar identificação com o público infantil.



Figura 17 – A utilização de atores mirins em perfis personalizados de Power Rangers

Fonte: *Power Rangers Kids*⁵⁶.

Outro exemplo da influência de produtos da marca são as produções compartilhadas em canais como *Ninja kids TV* ⁵⁷, as quais portam vídeos que chegam a mais de 100 milhões de visualizações.

No que tangencia a migração de materiais como filmes e séries para plataformas de *streaming*, essa ação começou ainda em 2011, quando a *Saban* detinha os direitos sobre Power Rangers e estabeleceu contrato de dez anos com a Netflix (2011-2021). Esse acordo foi herdado pela HASBRO, empresa que comprou a marca em 2018. A partir de 2021, após o vencimento do contrato, uma gama de temporadas da série foi retirada do serviço, sendo disponibilizadas apenas quatro temporadas das antigas séries televisivas do programa. Desde então, as duas empresas, HASBRO e Netflix, estão com parceria fechada, tendo o lançamento de materiais originais confirmados para integrar o catálogo da gigante dos *streamings*. Todavia, não houve confirmações de temáticas, formatos e datas até o momento, o que se cogita é o lançamento de uma série original, ou seja, que não tenha enquanto referência as séries de *super sentais* japoneses (MEGA POWER, 2022).

Além das séries, filmes e brinquedos, há outros pontos de contato possíveis entre a marca e seus públicos, como os jogos e os quadrinhos. Um exemplo consistente da influência de Power Rangers é o número de downloads do jogo *Legacy Wars* (2017), disponível, de forma gratuita, para dispositivos *mobile*. Apesar de uma avaliação mediana, 3.9 de 5.0, o jogo já foi baixado mais de 50 milhões de vezes no *Google Play*.

⁵⁶ A utilização de atores mirins em perfis personalizados de Power Rangers no intuito de atingir o público infantil na plataforma do Youtube. Disponível em: < <https://youtu.be/9pwXh-85glU?t=119> > : Acesso em 11 Out. 2022. 1:57min

⁵⁷ Disponível em: < <https://youtu.be/aJXt05pOn0s?list=PLlgUyyJr1tlmuSPrp7lzx-0wr23O65d9G> > : Acesso em: 06 Jan. 2023.

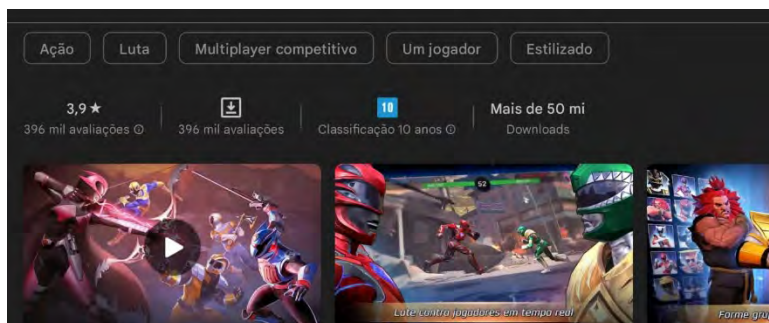


Figura 18 – *Printscreen* de tela de celular do jogo *Power Rangers Legacy Wars* (2017)⁵⁸

Fonte: *Google play*



Figura 19 – Jogo *Power Rangers Legacy Wars* (2017)

Fonte: *Google play*

Por fim, o que fica perceptível diante desses números e dessas mudanças de canais é uma adaptação regular de Power Rangers ao cenário contemporâneo. É visível que o produto não tem mais a hegemonia de algumas décadas, realidade essa que, como supracitado, pode ser multifatorial (o advento das redes sociais, o crescimento dos serviços de *streaming*, formato narrativo do programa), mas a persistência na Franquia não ocorreria caso não houvesse um retorno aos seus produtores e investidores. São quase trinta anos de história, e a marca continua presente em um universo de materiais direcionados ao público infantil, de material escolar, jogos, brinquedos, quadrinhos, animações, filmes e temporadas em *live-action*, os heróis coloridos persistem na tentativa de capilarizar sua influência, adaptando seus canais de comunicação. Nesse sentido, essa pesquisa também salienta que para uma adaptação contextualizada com as noções de diversidade vigente, o programa também deveria materializar em sua narrativa discursos que englobem performances plurais de gênero.

⁵⁸ Jogo para dispositivos *mobile* com possibilidades *multiplayer/on-line*. Disponível nos formatos Android e IOS.

4.3 Elementos Narrativos

Na Franquia Power Rangers, todos os *live-actions*⁵⁹ do programa tem como premissa um grupo de adolescentes, geralmente entre cinco e seis, os quais ganham superpoderes e a habilidade de se transformar em um ser híbrido, similar a junção de um ninja com trajes tecnológicos. É a reprodução narrativa dos *sentais*

Em cada série do gênero, os protagonistas são uma equipe de pessoas que – usando dispositivos portáteis ou de pulso – se transformam em super-heróis e ganham superpoderes – uniformes codificados por cores, armas exclusivas, armas laterais e habilidades de luta – para combater um grupo do mal que ameaçam dominar a Terra (MATHEUS, 2020, n.p).

Um dos momentos característicos do programa são cenas nas quais os integrantes se transformam em power rangers⁶⁰, ganhando trajes e armas com a predominância de uma cor, além da otimização de suas habilidades de combate. Na narrativa, essa ação é conhecida como morfagem. Para tal atividade os personagens usam acessórios portáteis ou de pulso, além de dizer o seu nome e realizar poses acrobáticas durante o ato transformativo.



Figura 20 – Personagens de MMPR (S01, 1993) usam morfadores para se transformarem em rangers

Fonte: HASBRO

⁵⁹ *Live-actions*, que pode ser traduzido de maneira literal por ação ou ato ao vivo, é um formato do audiovisual que adapta obras de quadrinhos ou animações para produções que trabalham com atores e cenários “reais”. Adaptações de produções como as da *Disney*, as quais traduzem uma obra de uma linguagem que se utiliza de desenhos e animações para um modelo que usa de atores reais são exemplos desse formato.

⁶⁰ Nomenclatura que pode ser traduzida por guardiões do poder.



Figura 21 – Equipe de MMPR (S01, 02 e 03, 1993-95)⁶¹

Fonte: Jbox

Em episódios típicos dos *live-actions*, os rangers enfrentam um exército de soldados com pouca expressão de poder, em seguida, lutam com o vilão do episódio que, ao ser destruído em seu tamanho normal, agiganta-se, forçando o grupo a utilizar seus *zords* (robôs gigantes). Para combater o monstro gigante os *zords* se juntam gerando o *megazord*, uma figura humanoide monumental. De dentro da máquina, os personagens controlam a figura e destroem o antagonista do dia com um golpe final performático.



Figura 22 – *Megazord* de MMPR (S01, 1993) à esquerda e *Megazord* do último filme da Franquia (2017) à direita – produção da Lionsgate

Fonte: Montagem do autor

Outro traço característico do programa é a presença de vilões desajeitados e de aparência asquerosa, geralmente posicionados enquanto seres alienígenas maléficos e bobalhões que desejam dominar ou destruir a terra. Entre essa relação diádica de heróis e vilões surge outra figura arquetípica em Power Rangers, personagens que são colocados como detentores do saber (mestres), responsáveis pela orientação dos protagonistas em sua jornada de autoconhecimento, caminho esse, que se dá através da necessidade de embate com os antagonistas.

⁶¹ Rangers já morfados usando seus respectivos trajes com a preponderância de uma cor.



Figura 23 – Rita Repulsa, Lord Zedd e Goldar: Vilões das primeiras de MMPR (S01, 02 e 03, 1993-95)

Fonte: Montagem do autor



Figura 24 – Zordon de MMPR (S01, 02 e 03, 1993-95), Princesa Shayla de *Wild Force* (S10, 2002) e Anubis Cruger de S.P.D (S13, 2005) - Mentores em temporadas de grande repercussão no Brasil

Fonte: Montagem do autor

Uma das características mais singulares de Power Rangers, herdada dos *tokusatsus*, é o chamado *Roll Call*. Esse conceito é utilizado para designar o momento no qual, antes do embate, os protagonistas proferem seus nomes enquanto reproduzem poses acrobáticas. Geralmente, ao final do *Roll Call*, os personagens param em configurações corporais específicas com auxílio sonoro e de efeitos pirotécnicos (explosões, fumaça coloridas). O ponto final desse recurso narrativo é o que estamos denominando por informação tecnocoreografadas.



Figura 25 – Informação tecnocoreografada MMPR (1993): EP. 01, S01, 13:58 min

Fonte: Youtube



Figura 26 – Informação tecnocoreografada *Light Speed* (2000): EP. 01, S08, 17:16 min

Fonte: Youtube



Figura 27 – Informação tecnocoreografada *Super Megaforce* (2014): EP.01, S21, 13:31 min

Fonte: Youtube



Figura 28 – Informação tecnocoreografada *Super Ninja Steel* (2018): EP.04, S25, 10:19 min

Fonte: Netflix



Figura 29 – Informação tecnocoreografada, *Beast Morphers* (S27, 2019)

Fonte: Netflix

Sem dúvidas, foram as aglutinações cor-gênero e a presença desse modelo de *Roll Call* que instigaram esta pesquisa a propor uma articulação entre design da informação, discurso e performatividade de gênero.

Segundo Souza (2019), os *Roll Call* de *tokusatsu* tem por base o *Noh*, arte teatral tradicional do Japão:

O "*Noh*" é frequentemente baseado em contos da literatura tradicional com uma pitada sobrenatural cuja história é contada por um narrador. [...] integra máscaras, fantasias e vários acessórios em uma performance cênica baseada em dança (SOUZA, *op.cit.*, 2019, n.p).

O *Noh* é uma linguagem teatral que faz pouco uso de falas, centrando-se na música e na gestualidade enquanto pontos-chave de sua concepção. É um formato teatral encenado, tradicionalmente, por homens. Para os papéis femininos usa-se o recurso de máscaras, sendo que elas também são utilizadas na representação de outras figuras, como demônios.



Figura 30 - Representação de uma peça teatral *Noh*

Fonte: Portal dos atores

Essa arte teatral é conhecida por outros aspectos, como a prática de dizer o nome e de descrever pontos de uma jornada, uma espécie de apresentação que o personagem realiza ao se deparar com outro. Dentro do *Noh*, esse ato é conhecido por *nanori* (dizer o nome). Tal situação é uma marca dos *Sentais* e, por conseguinte, de Power Rangers: no ato da morfagem, quando estão prestes a entrar em combate, os rangers podem falar sua cor, nomes e as vezes características associadas a temática (ex: em *Wild Force* (S10, 2002), o ranger vermelho dizia ‘acesso animal’, proferindo, em seguida, ‘leão flamejante’, enquanto realizava poses referentes ao leão).

Como aponta Souza (2019 *apud* Kobayashi, 2012) o *nanori* foi um dos elementos de difícil entendimento dos produtores norte-americanos. Tal recurso narrativo, por sua vez, teria origem ainda no Japão feudal, mais especificamente na cultura samurai:

Indo mais a fundo, a origem do *nanori* vem do Japão feudal, época em que os samurais diziam seu nome e de sua terra de origem antes de enfrentarem o oponente. Por isso em *tokusatsu* é comum ouvir os monstros dizendo ‘*Nani mono da?!*’ que significa “Quem é você?”. Isso explica porque os monstros perguntam isso aos heróis mesmo já sabendo o nome deles, pois é pura referência aos samurais (SOUZA, 2019, n.p).

Dessa forma, por ser embasado nos *super sentais*, Power Rangers é uma série que mescla inúmeros elementos da cultura japonesa: a ênfase no trabalho coletivo, a reprodução do discurso da liderança inerente masculina (noção também presente no ocidente), o universo samurai e ninja, as artes marciais orientais, o teatro *Noh*, etc. (Shimada, 2014; Souza, 2019). Logo, é inviável entender o produto sem regressar às

séries japonesas. No formato, todas essas referências são imbricadas ao universo da fantasia científica: das expedições espaciais à presença de um complexo conglomerado de personagens alienígenas. Portanto, é nesse espaço entre elementos tradicionais da cultura japonesa imbricados a tecnologias de caráter futurista que o programa toma forma.

4.4 Problemas de Representatividade de Gênero

Antes de descrever e analisar algumas perspectivas sobre representatividade, inclusões e exclusões de expressões de gênero em Power Rangers, vale ressaltar que a categoria de problema (problemas de representatividade de gênero) também é uma questão a qual se coloca diante de um certo panorama histórico-social. Dessa maneira, os problemas aos quais nos referimos, são elaborações que emergem diante do nosso tempo, ou seja, questões de representatividade de gênero nos anos 2020 são diferentes das do início dos anos 1990: debates sobre as transgeneridades, sobre capacitismo, acerca da liderança feminina, normatividades corporais, etc. e suas reverberações na mídia são mais presentes nos dias de hoje.

Em meados dos anos 1990, com a estreia de MMPR (S01, 1993), o programa pairava enquanto um produto inclusivo: personagens de matrizes étnicas distintas e a presença de mulheres em cenas de combate parecia ser suficiente para tal impressão (Figura 31). Posto isso, a preocupação social não estava centrada nas questões de gênero, mas sim na influência da série no comportamento das crianças no que diz respeito a violência e o estímulo ao consumo⁶².



Figura 31 – Equipe de MMPR (S01, 1993): mesmo com a mudança de integrantes da equipe original, de 1993, personagens de matrizes étnicas distintas (asiático, negro, latino, etc.) integraram o novo grupo

Fonte: IGN Portugal

Todavia, já nos anos 1990, houve críticas pontuais a Power Rangers no que tange a tal impressão de diversidade, tanto étnica quanto de gênero:

⁶² Ver: BOYATZIS, C. J., MATILLO, G. M., & Nesbitt, K. M. (1995). *Effects of the "Mighty Morphin Power Rangers" on children's aggression with peers*. *Child Study Journal*, 25(1), 45–55.

Ver: LEVIN, Diane E.; CARLSSON-PAIGE, Nancy. *The Mighty Morphin Power Rangers: Teachers Voice Concern*. *Young Children*, v50 n6 p67-72 Sep 1995.

Apesar da uniformidade (e neutralidade de raça e gênero) dos seus trajes de luta de *spandex* apertados nos traseiros emprestar um senso de forte equidade dentro do grupo que supera seus diferentes tipos físicos, eles são codificadas por cor para revelar marcas de identidade tradicionalmente raciais e sexuais: rosa, para mulher caucasiana, amarelo, para mulher asiática (agora afro-americana); preto, para o homem afro-americano; e vermelho, branco e azul, para os homens brancos (MCLAREN, MORRIS, 2004, p. 188).

É, no mínimo sensível, corroborar com a perspectiva supracitada, pois, os autores sugerem que, no início da Franquia, Power Rangers estava atrelado a uma espécie de nacionalismo branco norte-americano, no qual só homens de pele branca usavam as cores nacionais (vermelho, azul e branco). Todavia, fato é, que já em *Alien Rangers* (S3.5, 1996) o ranger azul era negro e a ranger branca era do gênero feminino. Na temporada *Turbo* (S05, 1997), o ranger vermelho, líder da equipe, também era negro. Sendo assim, já nos anos 1990 o argumento do nacionalismo branco se mostra inviável.

Quanto a crítica sobre efeitos de sentido no que tange a discursos sobre relações de gênero (a liderança masculina e os estereótipos de feminilidade), algumas críticas dos autores ainda têm corpo:

Isso é especialmente verdade quando essas máquinas enormes conhecidas como thunderzords se combinam no Megazord, um *transformer* com aparência de Samurai mecânico que carrega os Rangers no seu centro de comando (O fato de as jovens estarem sentadas atrás dos rapazes pode ser entendido como um aviso que elas pertencem a traseira do ônibus). [...] Kimberly é descrita no pacote promocional da Saban como alguém que “adora espelhos, *shopping centers* e ginástica” e que “é sempre a garota mais popular e adora atenção que recebe” (MCLAREN, MORRIS, 2004, p. 192).

Foi comum, inclusive em temporadas recentes do programa, a disseminação do discurso de liderança masculina através do uso de tais técnicas (a disposição das personagens femininas em condições e com características específicas), como a seleção de atrizes com estatura menor que a dos atores. Essas discriminações são incumbências de design, quer dizer, são questões configuradas na intenção de estabelecer relações de poder. Os profissionais que realizaram essas seleções, de maneira consciente ou não, obedeceram a patrulhas discursivas enquanto materializavam efeitos de poder para um determinado público: as representações da mídia portam capacidades de produzir, proliferar e ditar regras socialmente validadas ou, ao menos, de produzir um imaginário de relações ideais para o sujeito. Os programas midiáticos naturalizam relações, performances e papéis para uma determinada audiência, estando indissociados da elaboração da identidade

Conhecendo seu poder de mergulhar fundo seus tentáculos na vida privada das crianças, os produtores corporativos da Cultura Infantil constantemente desestabilizam-lhes a identidade. Ao mesmo tempo, contudo, novos produtos - brinquedos, filmes, tv, videogames, moda, literatura - esforçam-se em restabelecer novas identidades através do ato de consumo. Artefatos da Cultura

[...] tem sempre trabalhado para nos ajudar a criar a nós mesmos e a nossas afiliações sociais (MCLAREN, MORRIS, 2004, pp. 26-27).



Figura 32 – Imagem otimizada e renderizada do elenco de *Power Rangers In Space* (S06, 1998). Na figura podemos perceber as relações de estatura entre homens e mulheres

Fonte: Mega Power Brasil



Figura 33 – Fragmento do poster de *S.P.D* (S13, 2005): Assim como nas imagens anteriores, a temporada reproduz as aglutinações cor-gênero e as relações de estatura supracitadas

Fonte: HASBRO



Figura 34 – Elenco de *Ninja Steel* (S24, 2017) com a reprodução das relações de estatura

Fonte: Mega Power Brasil



Figura 35 – Elenco de *Dino Fury* (S28, 2021) com a reprodução das relações de estatura

Fonte: Jbox

Quanto ao problema da liderança feminina, nesses quase trinta anos do programa, Raphael Maiffre, em entrevista a este projeto, aponta que, diferente dos *sentais* japoneses, os espaços de poder nas séries norte-americanas foram melhor trabalhados. Tal argumento, dá-se a partir da exemplificação de cinco casos:

01. Delphine, ranger branca de *Alien Rangers* (S3.5, 1996):

Em *Mighty Morphin Alien Rangers* você tem a Delphine em uma mini temporada de transição, que eram dez episódios, ela é a líder da equipe, sendo a mais poderosa inclusive, citada na temporada como a mais poderosa dos cinco rangers. Na versão japonesa a branca também exerce um papel de liderança, mas eu percebi que é a Delphine aqui eles deram um destaque ainda maior. [...] No Japão é muito forte o lance do homem ser o líder, então quando você faz a adaptação é difícil, porque a figura do homem sempre está na frente, mas *Power Ranger* vai mudando isso com o tempo (Apêndice A - Problemas de representatividade e identidade de gênero na Franquia *Power Rangers*: entrevista com Raphael Palma Maiffre, idealizador do canal Mega Power Brasil).

Esse primeiro caso é, de fato, representativo para os anos 1990. Entretanto, faz-se necessário pontuar que *Alien Rangers* (S3.5, 1996) é uma temporada demasiadamente curta, de dez episódios, a qual não tem metade da quantidade de episódios das menores temporadas da Franquia (ver tabelas das temporadas). Tal qual aponta o próprio Maiffre, muitos fãs da marca não recordam do material, devido seu caráter transitivo ⁶³.

02. Jen Scotts, ranger rosa de *Time Force* (2001)

Força do tempo tem a Jen Scotts, que é a líder da equipe como ranger rosa, o tempo inteiro, até o final da temporada (Apêndice A).

Esse exemplo é significativo. Jen é retratada como uma personagem forte e de decisões firmes, apesar de muitas vezes ser demasiada impulsiva. Como

⁶³ “É verdade, daí você tem essa mudança, o boy era um homem em *Zyuranger*, em *Power Ranger* você têm a Triny com amarelo, embora em *Alien Rangers* o amarelo é um homem, mas como foi uma coisa rápida, ninguém associou com a figura do homem, até porque *Mighty Morphin* fez muito sucesso, são mais de 100 episódios, estourou, e a figura da mulher como amarela ficou por bastante tempo” (Apêndice A).

Nessa temporada também tivemos o primeiro ranger amarelo.

demonstraremos no capítulo de análise dos discursos, existem uma série de enunciados que ligam a figura feminina ao descontrole emocional, logo, não seriam apropriadas para os papéis de liderança, os quais requerem uma capacidade lógica, de contenção dos afetos, quer dizer, uma habilidade de se blindar das emoções para tomadas de decisões ‘puramente’ embasadas na razão.



Figura 36 – *Time Force* (2001) com a ranger rosa na liderança do esquadrão. EP.02, S09, 15:35 min⁶⁴

Fonte: YouTube

03. Taylor, ranger amarela de *Wild Force* (S10, 2002); 04. Charlie, ranger vermelho do esquadrão A de *S.P.D* (S13, 2005) e 05. Lauren, ranger vermelho de *Super Samurai* (S19, 2012):

Um outro exemplo que você deve conhecer muito bem é a Taylor de força animal, a ranger amarela, ela é líder antes do Cole entrar, que era o ranger vermelho. Power Rangers sempre tentou fazer isso de uma forma diferente. SPD, no esquadrão A, a ranger vermelho é a líder, e não tem na versão japonesa. Samurai, a verdadeira líder do clã shiba é Lauren, que é a ranger vermelha (Apêndice A).

Esses três exemplos, apesar da importância de serem citados para um entendimento integral dos casos da liderança feminina no programa, são menos expressivos. A Taylor, ranger amarela de *Wild Force* (S10, 2002), ocupa a liderança da temporada por menos de um episódio, ficando explícito a ausência do líder nato da equipe, quer dizer, Cole, o ranger vermelho. Em *S.P.D* (S13, 2005), o esquadrão A está desaparecido desde o início da temporada, aparecendo, de forma pontual⁶⁵, como rangers que são cooptados pelas forças do mal. Já a Lauren, ranger vermelha de *Super Samurai* (S19, 2012), apesar de ser apresentada como a verdadeira líder do seu clã, tendo habilidades tão boas quanto a de seu irmão mais novo, Jaiden (ranger vermelho e líder do esquadrão), surge no enredo também de maneira pontual⁶⁶: é colocada como uma personagem introspectiva, a qual

⁶⁴ A imagem, não sabemos se por conta de ser um frame advindo do *sentai* de referência, ou pelo tipo físico do dublê da ranger amarela ser distante do corpo da atriz, a personagem, ao morfar, aparenta ter um corpo masculino. Elementos como a estatura destoam, assim como MMPR (1993), as cenas do cotidiano das cenas de ação.

⁶⁵ Especificamente no final do episódio 36 (A ressurreição) e em parte do 37 (O fim, 1ª parte). Disponível em: < https://www.youtube.com/playlist?list=PLkbXM7QlofcQXp6ohU2EUtz8c_GY2pNI >. Acesso em: 10 Jan. 2023.

⁶⁶ Surge no final do episódio 16 (fogo, contra fogo), liderando a equipe do episódio 17 (O duelo) até meados do 19 (símbolo *sealing*).

porta uma admiração pelo irmão, percebendo-o como o ranger mais preparado para liderar o esquadrão.



Figura 37 – Informação tecnocoreografada de *Super Samurai* (2012) com a ranger vermelha. EP.17, S19, 15:00 min

Fonte: YouTube

Dessa maneira, de vinte e nove temporadas da Franquia, em apenas duas tivemos a liderança integral de uma personagem feminina, sendo que uma das edições é um material curto, de pouca expressão para a audiência. Nesse sentido, apesar das equipes serem compostas, geralmente, de duas integrantes femininas e de terem episódios centrados em tais figuras, a mulher, na posição evidente de liderança, apresenta-se como um fenômeno escasso no produto. Portanto, não é “só no Japão que é forte a questão do homem como líder”, Power Rangers, ao menos dentro do escopo dos *live-actions*, também tensionou de forma tímida e pontual o discurso falo-militar (a figura masculina como mais preparada para comandar operações militares).

A partir desse problema, emergem as seguintes questões: Por que as mulheres não podem liderar programas de ação direcionados ao público infantojuvenil masculino? Os meninos não são capazes de se identificar com personagens femininos na liderança? Se não, quais os motivos desse comportamento? Outra questão seminal: como tais programas contribuem para reprodução de relações de poder na sociedade que desqualificam os sujeitos femininos das posições de comando em geral?

Segundo Esperança e Dias (2010), em pesquisa realizada com crianças de 07 a 09 anos na cidade do Rio Grande - RS, programas como *Power Rangers Wild Force* (S10, 2002) operam na materialização e reprodução de discursos que circundam o binarismo de gênero (espaços e papéis designados para meninos e meninas cisgênero). Tendo efeitos na forma que as crianças socializam:

Como já referimos, para os meninos, as representações dos personagens masculinos do seriado Power Rangers aparecem associadas à força física e esta é indissociável da liderança grupal. Por isso, os meninos foram unânimes em afirmar que “Uma menina não pode ser líder por causa que não, o mais forte é o leão”. Quando questionados por uma das pesquisadoras quanto à possibilidade de uma menina ser o leão, uma vez que cada personagem possui um zord animal, prontamente respondeu um menino: “Daí ela não ia ser líder. Se ela fosse homem ela ia. Ia ficar ruim se o líder fosse menina por causa que as mulheres não têm força” (ESPERANÇA; DIAS, 2017, p. 543).

Outro problema, quanto a representatividade da série, diz respeito a escassa presença de pessoas LGBTQIA+, quer dizer, de performances de gênero fora dos padrões heteronormativos. Vale lembrar que no programa é comum a existência de casais heterossexuais, seja de maneira sugestiva ou explícita (Kimberly e Tomy - *MMPR* (S03, 1995); Jen e Wes - *Time Force* (S09, 2001); Gia e Jake - *Megaforce* (S20, 2014); Tyler e Shelby - *Dino Super Charge* (S23, 2016), etc.)

A presença declarada de performances de gênero distintas da norma em mídias *mainstream* direcionadas ao público infantojuvenil (canais de TV abertos e fechados, às grandes produções cinematográficas, os desenhos animados de influência significativas em termos de audiência, etc.) é um advento recente. Essa condição diz respeito ao preconceito estrutural sobre condutas dissidentes, podendo ser contextualizada a partir de alguns exemplos históricos ou contemporâneos: os comitês médicos-científicos só retiraram a homossexualidade da categoria de doença no ano de 1990; no Brasil, as uniões homoafetivas só foram legitimadas e reconhecidas juridicamente como equivalentes às uniões heteroafetivas em 2011 (Bento, 2014); Já a transexualidade só foi reconhecida como identidade sexual pela Organização Mundial da Saúde (OMS) no ano de 2018. Esses avanços mostram que, até recentemente, a cidadania e o modo de existência desses grupos não eram possíveis.

Em 2021, segundo a BBC, 69 países ainda tratavam a homossexualidade como crime⁶⁷. O Brasil, segundo o Observatório de Mortes e Violências contra LGBTI+, foi um dos países no qual mais morreram pessoas LGBTQIA+ por ações violentas⁶⁸. Dessa maneira, apesar de avanços nos direitos humanos e jurídicos desses grupos, a violência social e dos estados-nações mostram que há muito a ser trabalhado e conquistado para uma efetiva humanização de tais corporeidades.

A representação explícita de personagens LGBTQIA+ em programas direcionados ao público infantojuvenil tem-se apresentado como um fenômeno presente há mais ou menos uma década. Uma das iniciativas pioneiras nesse quesito é a animação da *Cartoon Network*, *Steven Universe* de 2013, idealizada por Rebecca Sugar⁶⁹.

A narrativa do desenho animado engloba uma vasta gama de corpos (gordos, magros, de variadas estaturas, não-binários, etc.), como também apresenta um protagonista masculino numa narrativa na qual há preponderância de personagens femininos, suspendendo o discurso reproduzido por produções *mainstream*, as quais disseminam a noção de que meninos se identificam apenas com personagens do mesmo gênero. Acerca dessa última ponderação a idealizadora da obra aponta:

⁶⁷ Ver em BBC: Disponível em: < <https://www.bbc.com/news/world-43822234> >. Acesso em: 10 Jan. 2023.

⁶⁸ Ver em CNN Brasil. Disponível em: < <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/quase-320-pessoas-lgbti-morreram-no-brasil-em-2021-diz-entidade/> >. Acesso em: 10 Jan. 2023.

⁶⁹ É importante destacar que Rebeca se entende como bissexual e não-binária.

Meu objetivo com o show era realmente destruir e brincar com a semiótica de gênero em desenhos infantis, pois acho que é uma ideia realmente absurda que exista uma diferença radical em um show para meninas versus um show para meninos (...). Eu costumava gostar de desenhos que eram agressivamente direcionados para meninos quando era uma garotinha, e sei que o contrário pode ser verdade, então porque não fazer algo que todos possam assistir? (SUGAR, 2019, n.p).⁷⁰



Figura 38 – Personagens de *Steven Universe* materializam uma gama de possibilidades étnico-raciais e de corpos. Em alguns deles se torna difícil a distinção binária de gênero (homem-mulher)

Fonte: *Pinterest*

Outras obras, como *Hora da aventura* (2010)⁷¹ e *She-Ra e as princesas do poder* (2018) brincam com os códigos de gênero (indumentária, signos cromáticos, corpos, sexualidades, matrizes étnico-raciais, etc.). Em *Power Rangers*, dentro do escopo dos *live-actions*, a marca apresentou a Izzy, ranger verde de *Dino Fury* (S28, 2021), inclusão que gerou afetos e desafetos nas redes:

Eu já tive algumas discussões em rede social quando saiu a questão da Izzy: “ah, mas *Power Rangers* sempre foi uma série de luta, esse negócio de agora, de relacionamento, não é importante”. E aí eu comentei: “mas porque era importante quando tinha o Tommy e a Kimberly, e agora não é importante quando tem a Izzy?” (Apêndice A).

⁷⁰ Ver em *Entertainment Weekly*. Disponível em: < <https://ew.com/article/2015/06/15/steven-universe-creator-growing-gender-politics-her-brother/> >. Acesso em: 10 Jan. 2023.

⁷¹ A autora de *Steven Universe* também atuou na produção de episódios dessa obra.



Figura 39 – Izzy (personagem lésbica), ranger verde *Dino Fury* (S28, 2021) com sua namorada

Fonte: Notícias da Tv Uol

A personagem protagonizou uma das cenas mais emblemáticas da Franquia no que diz respeito à tensão dos discursos que circundam a feminilidade. Assim como a naturalidade da liderança masculina foi posta em xeque com o protagonismo da ranger rosa em *Time Force* (S10, 2001), Izzy recusa a saia vinda junto do seu uniforme, arrancando-a durante sua primeira morfagem: é a recusa deliberada de um dos elementos de maior demarcação de gênero do programa, é uma crítica/autocrítica aos padrões de feminilidade até então massivamente reproduzidos pela marca.



Figura 40 – Izzy rejeita a saia como elemento do seu traje em *Dino Fury* (2021), EP.04, S28, 1:06 min

Fonte: YouTube

Doravante, a partir de tais exposições, percebe-se que em Power Ranger houveram momentos pontuais de inclusão de performances dissidentes de gênero, e que, ao menos no âmbito étnico-racial, o produto se mostra plural. Para uma análise integral dos *live-actions*, os casos supracitados não devem ser desconsiderados. Todavia, as séries ainda reproduzem discursos normativos e excludentes (a disposição natural do homem para liderança, os binarismos de gênero, ideais sobre o corpo, etc.), os quais ficam explícitos, principalmente, nas imagens tecnocoreografadas. Como mostraremos no capítulo a seguir, diante de uma abordagem experimental, da (re)elaboração de categorias do design de personagens (cor, posição, corpo, traje), Power Rangers ainda exclui uma série de existências corporais (corpos gordos, corpos tidos como demasiadamente magros, corpos transgêneros, PcD, mulheres de alta estatura, homens de baixa estatura, etc.).

Portanto, a narrativa do programa pode se tornar mais inclusiva; englobando corpos, gestualidades e narrativas projetuais que atendam as noções de diversidade vigente

5

APROXIMAÇÕES PERFORMATIVAS, EXPERIMENTOS SUBVERSIVOS E ANÁLISE DAS PRODUÇÕES DISCURSIVAS

5.1 Formações e Tecnocoreografias: Power Rangers
como Interface entre Discurso, Design e Performatividade

5.2 Experimentos Subversivos: da Abordagem

5.3 Experimentos Subversivos: Resultados e Análise
das Produções Discursivas

5 APROXIMAÇÕES PERFORMATIVAS, EXPERIMENTOS SUBVERSIVOS E ANÁLISE SOBRE AS PRODUÇÕES DISCURSIVAS

O presente capítulo é central neste projeto. Nele, propomos uma imbricação entre os conceitos de discurso (Foucault), o de performatividade (Butler) e as práticas de projeto visual (design da informação), valendo-nos de um *frame* de *Power Rangers Super Megaforce* (S21, 2014) enquanto interface. Em um primeiro momento, realizaremos uma aproximação entre a noção de formação (alinhamento de elementos estético-formais enquanto técnica e efeito das relações de poder) ao conceito de discurso, como também atrelaremos o entendimento de tecnocoreografia (atividade cuidadosamente elaborada e teatralizada da '(em/im)posição'⁷² de performances) ao conceito de performatividade.

O segundo momento, tange o processo de experimento subversivo da informação realizado com discentes do curso de Design da Universidade Federal do Cariri (UFCA). A partir de uma imagem modelo, de uma das temporadas de Power Rangers, no intuito de produzir divergências políticas quanto a discursos normativos, os colaboradores (re)elaboraram categorias que podem ser atreladas ao design de personagens (cor, posição, corpo, pose e traje) (Tillman, 2011; Nesteriuk; Massarolo, 2020). Após a (re)elaboração de todas as categorias, os estudantes produziram uma análise textual a partir das seguintes indagações (ex: por que os tipos corporais representados em minha (re)leitura não apareceriam na imagem matriz? De onde vêm as normas, os valores e as relações que impedem esses corpos de adentrar o campo da representação?). A exemplo da categoria corpo, perguntas do mesmo caráter foram lançadas às demais categorias.

Essa abordagem, parte de uma premissa foucaultiana, de que, para entender a norma (o aspecto produtivo do poder; aquilo que a sociedade incita o sujeito a praticar), faz-se necessário entender a dinâmica exclusiva da incitação (aspecto corretivo do poder) (Foucault, 2009). Não no sentido psicanalítico, de um Outro a ser revelado, mas no sentido da atribuição social sobre práticas e condutas aceitáveis, quer dizer, daquilo que estaria destinado a ser corrigido. Em última instância, o experimento busca otimizar a habilidade de leitura crítica dos estudantes enquanto caminham para uma (re)leitura subversiva dos códigos de gênero.

O terceiro momento, expõe o resultado do experimento na sua dimensão visual, como também apresenta recortes das análises textuais dos participantes, diferenciando-as entre análises de cunho descritivo e/ou de conteúdo de uma análise mais próxima de uma abordagem discursiva. Por fim, realizaremos investigações de discursos presentes nos resultados dos colaboradores, no que tange seus resultados visuais e/ou textuais

⁷² Aqui há um jogo lexical com expressão colocar 'em posição', quer dizer, configurar uma determinada performance no sentido teatral, e 'imposição' no sentido de obrigatoriedade normativa.

(discursos acerca da liderança feminina; discursos sobre corpos gordos, discurso sobre capacitismo e corpos PcD; discursos sobre corpos transgêneros, etc.).

5.1 Formações e Tecnocoreografias: Power Rangers como Interface entre Discurso, Design e Performatividade

Enquanto instrumentos conceituais de suporte na compreensão das relações entre discurso, design e performatividade, valemo-nos de dois conceitos, o de formação e o de informação tecnocoreografada. Ambos emergem da articulação entre leituras e da observação das especificidades do objeto de estudo desta pesquisa: Power Rangers é um modelo narrativo que traz como premissa um grupo de jovens que atuam, de maneira conjunta, enquanto um esquadrão de soldados (formação militar). Outro elemento que identifica o produto é uma espécie de caricatura do gênero, advinda do modelo de *roll call* dos *tokusatus*, no qual os protagonistas realizam poses extravagantes acompanhadas, muitas das vezes, de efeitos pirotécnicos. É nesse ato, quer dizer, no efeito do alinhamento de formas, cores, poses, trajes, apetrechos, posições com determinados corpos, sexos, sexualidades e identificações de gênero que situamos a segunda noção (informação tecnocoreografada).

As duas noções referem a atividade de design da informação: a primeira, ao processo projetual, já a segunda, aos efeitos performativos desse processo (*performative product information*). A princípio, vale ponderar que não intencionamos reforçar mais um binômio (processo/produto) e que, em certa medida, esses dois conceitos, formação e informação tecnocoreografada, parecem interagir de maneira circular. Posto isso, essa divisão decorre de objetivos didáticos (a partir de uma perspectiva discursiva, também poderíamos argumentar que essa dificuldade de sair do registro binário para elucidar conceitos, diz respeito a toda uma existência dentro desse registro).

De maneira geral, esses conceitos estão indissociados de uma *práxis*, ou seja, de uma ação dos discursos no processo de feitura projetual (sobre o design/designer) e da ação discursiva sobre determinado público e/ou audiência (valendo-se da informação enquanto plataforma). Nesse sentido, estamos nos referindo sempre a ações de potencial vinculativo: interpelam o sujeito na incorporação de discursos e na identificação com certas posições sociais.

A palavra formação advém do latim *formatio*, o termo porta sentido diversos, dentre eles: a) ato, efeito ou modo de formar, constituir (algo); criação. b) maneira pela qual uma pessoa é criada ou educada; o que lhe molda o caráter, a personalidade. c) disposição (de objetos ou pessoas); posicionamento. d) disposição de navios, aeronaves ou tropa, deslocando-se em conjunto. Essas noções acerca da terminologia podem oferecer subsídios na interlocução entre a atividade de design, a materialização e a

disseminação de discursos e o objeto de estudo desta pesquisa, que dizer, a performatividade de gênero em Power Rangers.

No intuito de elucidar o conceito de formação que pretendemos elaborar, vale adentrar esses quatro sentidos supracitados do termo:

a) ato, efeito ou modo de formar, constituir (algo); criação; - Esse entendimento de formação está intrinsecamente ligado às práticas de projeto, remetendo a uma figura(s) que concebe(m) um determinado arranjo visual, quer dizer, tangencia o problema da autoria no design (ato de formar). Outras duas questões que emergem desse sentido são as técnicas e os métodos para concepção formal dos artefatos (modo de formar) e impacto dessas abordagens no designer, usuário e/ou audiência (efeito de formar).

b) Disposição (de objetos ou pessoas); posicionamento - Essa é a primeira noção presente em Power Rangers, quer dizer, a disposição de personagens dentro de um conjunto pré-determinado. Essa conotação da palavra também tangencia, de forma direta, a atividade de design, pois evoca o sentido de composição. O design atua 'configurando', de forma sistemática, artefatos informacionais em prol de alcançar um determinado 'valor/significado'.

c) Disposição de navios, aeronaves ou tropa, deslocando-se em conjunto - No sentido militar, formação diz respeito à organização de elementos, muitas das vezes díspares, alinhados com o objetivo de vencer um determinado conflito. Há concepções de estratégia e uso de instrumentos entre forças antagônicas na disputa por uma situação de poder.

d) Maneira pela qual uma pessoa é criada ou educada - o que lhe molda o caráter, a personalidade - Formação, neste caso, está atrelado a longos e cuidadosos processos de aprendizado, a incorporação de uma série de saberes e convenções, as quais, por sua vez, farão parte da própria constituição do sujeito. Esse sentido do termo tange a processos que moldam perspectivas e valores de um sujeito, construindo sua visão acerca do mundo e sobre si (materializam uma subjetividade).

O conceito de formação proposto, por sua vez, requer o entendimento de que o ato, o modo e o efeito da designação formal não estão sob a tutela do designer. Dentro de uma perspectiva bastante difundida no design da informação, a figura do designer é quem realiza essa (en)formação da matéria, quer dizer, atribui significado à matéria a partir da configuração formal. Isso implica que o projetista atuaria na mediação entre matéria, significado e usuário:

Encontramos que o design da informação se define como uma atividade de mediação por excelência, buscando, de maneira ideal, tornar-se transparente para a apreensão de um dado por um usuário (SOUZA; MIRANDA; COUTINHO *et. al*, 2016, p. 107).

Como já problematizado por Carvalho e Emanuel (2015), através de um viés bakhtiniano do discurso (estruturalista-linguístico), essa pretensão do design da informação a neutralidade (no caso supracitado, essa técnica é descrita como ‘tornar-transparente’), diz respeito a um paradigma moderno e racionalista de pensar a apresentação visual:

As abordagens discursivas contrariam a pretensa objetividade e a suposta neutralidade dos elementos linguísticos. Dentro dos estudos da linguagem é impossível se isolar o enunciado de sua retórica como forma de persuasão, tanto quanto de se excluir os participantes e o contexto do processo comunicacional (CARVALHO; EMANUEL, 2015, p. 863).

No intuito de pensar o design da informação a partir de uma abordagem discursiva (pós-estruturalista), indicáramos que as práticas projetuais do campo, não são apenas práticas retóricas: aquelas que acontecem diante de estratégias persuasivas do campo e/ou dos seus congregados, valendo-se de artifícios linguísticos. Noutra perspectiva, essa narrativa de neutralidade está atrelada a incorporação do discurso científico, em especial das ciências duras. Dessa forma, tornar-se transparente no trecho supracitado, parece portar uma matriz decorrente das noções de verdade e de fato (é uma tentativa de expurgar as relações de poder da equação). É um dispositivo discursivo de apagamento não só das relações estratégicas de persuasão, mas um procedimento de emulação de todo o conjunto de enunciados (tratados por verdades) que estruturam o campo e ultrapassam tanto a vontade dos designers quanto a dimensão linguística da informação. Pensando com Foucault (2015, p. 87-88), podemos relacionar tal pretensão às noções de “vontade de saber”, indissociável da “vontade de verdade”.

O que apontamos é que essa (en)formação, quer dizer, esse ato transformativo das coisas em forma, da matéria em signo; não é fruto de uma autonomia do projetista, nem tampouco da forma. Noutra direção, apontáramos que essa mediação teria outro agente fundamental, o discurso. Nesse sentido, a mediação entre matéria e usuário (ou fenômeno e usuário), passaria, de forma respectiva, pelo discurso, em seguida pelo designer e, por fim, pela negociação de significados e sentidos.

Essa argumentação parte do princípio que o design da informação é um campo de saber-poder, ou seja, estruturou-se diante de uma série de acontecimentos descontínuos (discursos), os quais se alinharam, formando um conjunto de práticas, métodos e valores legitimados e difundidos no campo (Foucault, 2008). Como afirma Foucault (2015), os discursos são enunciados descontínuos, que irrompem em um determinado contexto histórico-social e estão indissociados das formas ‘verdadeiras’ de produção do saber. Posto isso, ele descreve como essa dinâmica acometeu o campo hoje entendido por economia:

Trata-se, então, de um conjunto de enunciados muito heterogêneos, formulados pelos ricos e pelos pobres, pelos letrados e pelos ignorantes, protestantes ou católicos, oficiais do Rei, comerciais ou moralistas. Nenhum deles prefigura exatamente essa outra forma de regularidade discursiva que toma a forma de uma disciplina e chamar-se-á “análise das riquezas”, depois, “economia política”. É, contudo, a partir deles que uma nova regularidade se formou, retomando ou excluindo, justificando descartando alguns de seus enunciados (FOUCAULT, 2015, p. 106).

O que Foucault (2008) salienta é que quando um campo de saber-poder (também podemos pensar como uma disciplina), materializa-se, ele regula as possibilidades de ação de seus congregados (pré-determina métodos, teorias, objetos, fronteiras, anomalias, exclusões, etc.). Dessa maneira, a feitura dos projetos de informação são produtos de polícias discursivas. Isso implica que, a figura do designer (autor) enquanto indivíduo congregado ao design da informação, sujeita-se a um ponto de materialização dos discursos, tanto daqueles singulares ao campo, quanto a uma coerção de outros enunciados que atravessam a área, seus processos e produtos:

O autor, não entendido, é claro, como o indivíduo falante que pronunciou ou escreveu um texto, mas o autor como princípio de agrupamento do discurso, como unidade e origem de suas significações, como foco de sua coerência. [...] O autor é aquele que dá à inquietante linguagem da ficção suas unidades, seus nós de coerência, sua inserção no real (FOUCAULT, 2015, p. 91).

Como apresenta Rati e Beccari (2020), os discursos atrelados ao campo do design gráfico, podem ser de dois regimes, os internos as práticas de projeto e os que se materializam através delas:

[...] os discursos do design podem ser compreendidos no âmbito de regimes de verdade, ou seja, os conjuntos de valores e lógicas (não supondo uma unidade, mas sim uma dispersão) que ditam aquilo que pode ser considerado verdade, neste caso, sobre o design (Foucault, 2008). No segundo caso (dos discursos por meio do design), pode-se dizer que, no âmbito da atividade projetual do designer, os elementos articulados na criação não estão dissociados das formações discursivas dos próprios regimes de verdade do design enquanto campo discursivo (área do conhecimento), bem como das visões de mundo, comportamentos e valores da sociedade em que se encontra. A linguagem (verbal e visual) materializa verdades, práticas e condutas que são reguladas por discursos, mas uma peça isolada não é suficiente para entender toda a sua dimensão discursiva (RATI; BECCARI, 2020, p. 176).

Ao investigarmos Power Rangers, produzimos uma análise que relaciona discursos externos ao campo do design da informação, imbricando-os às regulações impostas no processo de configurar categorias informacionais (cor, posição, corpo, pose e traje). Regulações, tanto no sentido de incitar certas práticas e subjetividades, quanto a excluir e interditar outras.

A partir desse cenário, entendemos o processo de concepção estético-formal na atividade de design como uma prática discursivamente regulada, de maneira mais

específica, como resultado de um duplo constrangimento: das verdades internas e externas ao campo.

Posto isso, inferimos que o processo de design da informação é tanto o ato de dar forma às coisas quanto um meio de sofrer coerções discursivas, quer dizer, a figura do designer se encontra nessa posição ambivalente de sofrer ações enquanto exerce outras. Dentro dessa perspectiva, a atividade de design é, por si só, um meio de interpelação e de incorporação discursiva.

Essa seria a condição da própria dinâmica do poder, isto é, ao agir, algo nos coage, e essa é a condição de qualquer relação de poder, quer dizer, é condição para qualquer existência social. Logo, o campo design e seus congregados (designers) estão inclusos nessa mecânica

Como poderemos saber a diferença entre o poder que promovemos e o poder ao qual nos opomos? [...] Porque alguém está, por assim dizer, no poder até mesmo quando se opõe a ele, porque o poder nos forma enquanto o reelaboramos, e esta simultaneidade é, ao mesmo tempo, a condição de nossa parcialidade, a medida do nosso desconhecimento político e também a condição da própria ação (BUTLER, 2021, p. 394).

Por fim, temos, diante desse pequeno apanhado, o nosso entendimento do conceito de formação, valendo-se dos quatro sentidos atribuídos ao termo: o ato de dar forma no campo do design da informação é a atividade de alinhar elementos estéticos-formais, os quais, de maneira consciente ou não, reforçam determinadas estruturas discursivas enquanto inibe outras. No caso de Power Rangers, abarca o alinhamento de formas, cores, poses, trajes, apetrechos, posições com determinados corpos, sexos, sexualidades e identificações de gênero, culminando na reprodução de discursos como a 'liderança falo-militar', os binarismos de gênero, os ideais corporais e os valores que regimentam a infância.

Num segundo momento, no intuito de elucidar a dinâmica do poder na própria atividade projetual, chegamos a seguinte conclusão: o processo de formação (dar forma) é um meio de interpelação e incorporação de discursos pelos projetistas através dos próprios atos da prática, ou seja, os designers são constantemente atravessados e enquadrados por relações de poder através das escolhas que aparentam emergir deles. Nesse sentido, formação também diz respeito a uma pedagogia discursiva que se materializa nas próprias práticas de projeto.

O objetivo desse posicionamento do campo de design dentro dessa mecânica do poder (ao agir, algo nos coage; na verdade, só podemos agir quando capturados) é esclarecer que o design/designer é um efeito do discurso, isto é, estão imersos em um panorama de conflito que os extrapolam e condicionam. A classe, ao compreender parte desse embate, pode, mesmo que numa dimensão atômica, interferir com mais consciência nessa relação. É essa pequena perturbação consciente que nos interessa, a

qual, ao nosso entender, só pode ser feita, no sentido de produzir uma crítica radical do design da informação e dos produtos informacionais, a partir de uma abordagem discursiva.

Já o segundo conceito, o de informação tecnocoreografada é, em certa medida, um dos efeitos possíveis do processo de formação, mais restrito, ao menos por enquanto, ao domínio do design de personagens. Esse tipo de informação se localiza em imagens nas quais os *roll calls* acontecem: há um *close*, uma parada performativa na qual os personagens realizam coreografias, muitas das vezes com auxílio de efeitos pirotécnicos (explosões, fumaça coloridas). São atos produtivos do discurso, os quais implicam coreografias cuidadosamente ensaiadas, posições calculadas, convenções de cor sistematizadas, estaturas hierarquizadas, ou seja, existem uma série de técnicas destinadas a reproduzir discursos sobre posições e identificações de poder. Dessa maneira, há algo de pedagógico nas cenas, sendo que o design participa projetando categorias informacionais, interferindo, por conseguinte, em seus efeitos de sentido. Aqui, é possível inferir, que a literacia discursiva por design ocorre tanto no seu processo, quer dizer, afeta os designers enquanto estruturam a informação, quanto os seus usuários: tem a potencialidade de materializar as estruturas que (re)produz.

Dessa maneira, entendemos a informação tecnocoreografada enquanto um efeito do processo de formação (o alinhamento de formas, cores, poses, trajes, apetrechos, posições com determinados corpos, sexos, sexualidades e identificações de gênero, de maneira a incitar certas situações e constranger outras). Tal noção advém do texto “Power Rangers: a estética da Justiça falo-militarista”, de McLaren e Morris (2004). Nesse artigo, os autores usam o termo no intuito de tecer críticas a espetacularização da violência em programas direcionados ao público infantil:

Os jovens são preparados ao longo do caminho para ver a violência como algo não apenas inevitável, mas necessário para trazer o mundo de volta a um estado de equilíbrio feliz. Nossas observações sugerem que a violência *tecnocoreografada* é agora parte da pedagogia perpetua dos programas de TV e subsequentemente tem uma participação informal na formação da criança (MCLAREN, MORRIS, 2004, p. 182. grifo nosso).

Nesta estrutura, usamos o termo com objetivo de pensar produtos de design capazes de (re)produzirem e/ou ‘produzirem’, efeitos performativos. Isso implica, que nos referimos a produtos de design com potencial de materializar estruturas e relações sociais diante de configurações da informação a partir da (re)citação de determinadas normas (Butler, 2021).

Em Power Rangers, a informação tecnocoreografada porta esse efeito performativo, ao estabelecer métricas e espaços no que tange às possibilidades menino/menina. Ou seja, a ação de alinhar elementos estético-formais com determinados corpos, sexos e gêneros, funciona enquanto um ato citacional, com a potência de gerar esse mesmo

alinhamento nas relações sociais. Para elucidar esse efeito performativo, vale (re)citar o seguinte trecho:

Como já referimos, para os meninos, as representações dos personagens masculinos do seriado Power Rangers aparecem associadas à força física e esta é indissociável da liderança grupal. Por isso, os meninos foram unânimes em afirmar que “Uma menina não pode ser líder por causa que não, o mais forte é o leão”. Quando questionados por uma das pesquisadoras quanto à possibilidade de uma menina ser o leão, uma vez que cada personagem possui um zord animal, prontamente respondeu um menino: “Daí ela não ia ser líder. Se ela fosse homem ela ia. Ia ficar ruim se o líder fosse menina por causa que as mulheres não têm força” (ESPERANÇA; DIAS, 2017, p. 543).

Como Butler (2019) aponta, não há nada de natural nas situações assimétricas de poder entre um gênero e outro (ou entre gêneros), essas diferenças são resultados de expressões significantes; de atos linguísticos capazes de vincular um corpo a uma determinada posição no discurso, isso diante do reconhecimento do sujeito a citações previamente a ele direcionadas (citacionalidade): “na verdade, só posso dizer “eu” na medida em que alguém tenha primeiramente se dirigido a mim e que essa abordagem tenha mobilizado meu lugar no discurso” (Butler, *op.cit*, 2019, p. 373).

Posto isso, no caso de Power Rangers, a informação tecnocoreografada funciona como um ato performativo, quer dizer, produz condições de organização social a partir da configuração de cenas: incita a produção de determinados corpos e subjetividades em acordo com as normas de gênero vigentes.

Como apontou Rati e Beccari (2020), o design é um meio pelo qual se materializam discursos. Nós apontaríamos, de maneira semelhante, que o design é uma ‘tecnologia de literacia discursiva’, regulada por e, ao mesmo tempo, meio pelo qual os discursos agem e se materializam. No caso de Power Rangers, os discursos instrumentalizam o design enquanto um meio de reprodução acerca das relações de gênero. Seria, portanto, dentro desse entendimento, que se torna viável utilizar do termo informação tecnocoreografada. Primeiro, por *tecno*⁷³ remeter ao aspecto produzido de algo, ou seja, a intervenção de uma certa técnica/interesse na elaboração de um determinado produto. Essa sentença poderia, de uma forma grosseira, ser uma definição para a atividade projetual. Em segundo ponto, por coreografia se associar facilmente à performance, performático, performatizado, performativo; termos chave nas reflexões de Butler (2019; 2021) acerca do processo de produção da identidade, quer dizer, do engendramento dos corpos.

⁷³ Campos da subjetividade pensados diante da ação de um conjunto de técnicas sociais são sintetizados em conceitos como os de “Tecnologias Sexuais”, de FOUCAULT, Michel. História da sexualidade I: A vontade de saber. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988 e de “Tecnologias de Gênero”, de LAURETIS, Teresa de. *Tecnologies of gender*. Indiana University Press, p.1-30, 1987.

A partir dessas colocações, entendemos o seguinte conceito de design da informação ainda de maneira limitada:

Design da informação é a arte de organizar, selecionar, otimizar e transformar dados complexos em informação mais fácil, útil e efetiva com a intenção de satisfazer as necessidades e objetivos do usuário de acordo com um contexto (SOUZA; MIRANDA; COUTINHO *et. al*, 2016, pp. 111-12 *apud* HERRERA, 2013).

Limitada por não considerar essa prática de tratamento da informação como uma atividade discursivamente regulada, a qual necessita ser problematizada e historicizada no intuito de se compreender a quais regimes de verdade as noções de facilidade, utilidade e efetividade atendem: como essas noções excluem outras formas de tratar, apresentar e vivenciar o universo da informação? Para quais subjetividades contribuem? Dessa forma, não pressupor a existência do discurso na relação design, designers, seus processos, produtos e a sociedade nos parece uma tentativa de retirar a área de um campo minado, o qual a ultrapassa e dita suas condições de possibilidade.

Noutra direção, também não entendemos o design da informação em sua realidade linguística, no sentido de ser um campo produtor de estruturas e análises morfológicas, sintáticas e semânticas dos artefatos: “design da informação compreende a análise, o planejamento, a apresentação e o entendimento de uma mensagem - seu conteúdo, linguagem e forma” (Pettersen, 2013, p. 229). Apesar de tratarmos os artefatos de design como realidade linguística-formal, especificamente no conceito de informação tecnocoreografada, não nos referimos a quaisquer estruturas linguísticas, ou a quaisquer efeitos de sentidos; mas sim a atos linguísticos capazes de vincular um corpo a uma ação, de um ato capaz de reproduzir, na esfera social, as configurações que materializa.

Como aponta Butler (1994, p. 33), os atos performativos são ações capazes de “dar existência àquilo que nomeiam”. Nesse sentido, referimo-nos a esse tipo específico de ato linguístico ‘por design’ (configurações estético-formais, direcionadas a um determinado público, a fim de reproduzir estruturas e relações sociais). Desse modo, como supracitado no tópico 3.2, performatividade: uma teoria da ação na produção da ‘identidade’, atos linguísticos performativos são aqueles que realizam uma coerção do sujeito diante de sua vinculação a um enunciado. Em última instância, são atos perpassados pelo poder de maneira específica (não que os demais atos também não sejam atravessados pelo poder), isto é, são instantes nos quais o ato linguístico e o discurso se encontram para reproduzir ou tensionar regras socialmente estabelecidas (Butler, 2019).

5.2 Experimentos Subversivos: da Abordagem

O presente experimento ocorreu a partir da colaboração de estudantes de design da Universidade Federal do Cariri (UFCA). Foram selecionados estudantes com habilidades

específicas de desenho (aqui nos referimos a habilidades técnicas de representação, quer dizer, alunos que previamente já demonstravam expertise no desenho anatômico, com facilidade em representar corpos, poses e expressões diversas).⁷⁴

Inicialmente, selecionamos dez estudantes, com idades entre 18 e 21 anos, de etnias, sexualidades e identificações de gênero distintas (a atividade contou com pessoas brancas, pardas, gays, lésbicas e transgênero), pois, como esse projeto se predispõe à inclusão, integrando diversas possibilidades de ser e estar no mundo no que diz respeito à identificação de gênero, ter sujeitos que estão posicionados de maneira diversa dentro dos discursos mostrou-se seminal para o objetivo pluralizante do trabalho. Posto isso, compreendemos que não há resultado inclusivo caso, em sua feitura, não houver a integração de corpos que falam de posicionalidades distintas. Todavia, dos dez participantes que iniciaram o experimento, apenas cinco trabalhos foram finalizados de acordo com as exigências da pesquisa: o exercício requeria ao menos a (re)elaboração de quatro categorias da imagem matriz (cor, posição, corpo e pose) e análise crítica, em formato de texto, dos possíveis discursos reguladores das categorias.⁷⁵

No que tange às categorias, apesar de não ter sido uma exigência da pesquisa, a maioria dos colaboradores também solicitou (re)elaborar a categoria traje, desejo esse que foi atendido. Dessa maneira, a maior parte dos trabalhos conta com a (re)leitura de cinco domínios (cor, posição, corpo, pose e traje), os quais podem ser atrelados ao design de personagens (*character design*) (Tillman, 2011).

Segundo Nesteriuk e Massarolo (2020, p. 241), “enquanto campo aplicado do Design, o *character design* pode ser entendido a partir de uma tríade elementar composta por forma (dimensão externa), conteúdo (dimensão interna) e função (articulação ou função narrativa)”. Dito isso, faz-se importante apontar que essa divisão acontece em detrimento de finalidades pedagógicas, pois forma, conteúdo e função estão mais para domínios imbricados na produção de uma mensagem do que instâncias radicalmente separadas. Todavia, quando nos referimos que os processos de (re)elaboração de categorias da imagem (cor, posição, corpos, pose e traje) podem ser atrelados ao design de personagens, nos referimos, de maneira mais específica, a dimensão externa (dinâmica visual), desse domínio projetual⁷⁶:

⁷⁴ Vale ressaltar que já havia um conhecimento prévio do pesquisador em relação aos colaboradores, tendo em vista que o mesmo já foi professor de todos eles.

⁷⁵ Aqui, nos referimos ao conceito de interseccionalidade, quer dizer, a posição discursiva de um corpo é resultado de um sistema de diferenças que engloba categorias como identificação de gênero, orientação sexual, corpo, idade, raça, etc., as quais interferem nas posições de poder, nas condições de precarização e, consequentemente, nas visões de mundo dos sujeitos (implica numa posicionalidade).

⁷⁶ O *character design* é um domínio amplo e interdisciplinar, de maneira mais abrangente poderíamos pensar a atividade enquanto uma prática narrativa. Segundo Tillman (2011) uma das habilidades mais importantes na concepção de um personagem é a capacidade de desenvolver uma história (story) capaz de gerar identificação com o público-alvo. O design de personagens, por sua vez, seria tanto um produto da história, quanto a plataforma basal de seu desenvolvimento. Ver: *Chapter 3: the most important part in character design*. in: TILLMAN, Bryan. *Creative Character Design*. CRC Press, 2011.

A manifestação formal da personagem deve externar seu perfil psicológico, sua dimensão interna – e vice-versa. Por dinâmica visual entendemos não apenas uma forma fixa, estática da personagem, que pode ser concebida por sua silhueta, tipo físico, figurino ou outras representações gráficas e visuais. Enquanto seres vivos, a personagem possui anima, movimento – mesmo em linguagens como a HQ. Elementos como poses, acting e voz, por exemplo, também são formas utilizadas para externar a dimensão interna da personagem (NESTERIUK; MASSAROLO, *op.cit*, 2020, p. 239).

Tendo em vista a abordagem da informação a qual essa pesquisa propõe (qualitativa), a quantidade de alunos diz mais respeito a um resultado (volume de material) que possamos averiguar com qualidade e em tempo hábil, como também a disponibilidade de colaboradores que preenchessem os requisitos de perfil.

No que tange o espaço e a duração do experimento, ao todo foram realizados quatro encontros durante o mês de outubro de 2022, no período da tarde, com duração de 04h cada. Semanalmente, trabalhamos com uma ou duas categorias (ex: semana 01 - posição e cor). As atividades começavam em sala, diante de nossas instruções. Quando não finalizadas na Universidade, era solicitado que os alunos as terminassem em casa, tendo a tarefa de apresentá-las na semana seguinte.

A dinâmica do exercício consistiu na apresentação de uma imagem matriz, neste caso uma imagem de caráter tecnocoreografada da 21ª temporada do programa (*Power Rangers Super Megaforce*, 2014).⁷⁷



Figura 41 – Informação tecnocoreografada modelo: *Super Megaforce* (2014), EP.01, S21, 13:31min

Fonte: Youtube

Após isso, foi solicitado que (re)elaborassem categorias do design de personagens que atravessam o *frame* (ex: “(re)elabore a categoria corpo dentro de um formato que você considera inclusivo, englobando tipologias corporais que não são materializadas na imagem”). Após o ‘comando’, os colaboradores ficavam ‘livres’ para pesquisar e

⁷⁷ O uso dessa temporada fez-se viável por sua formação similar à de MMPR (1993-1996), com três rangers masculinos e dois femininos. Essa distribuição cor gênero (vermelho/masculino; azul/masculino; verde/masculino; amarelo/feminino; rosa/feminino) também é uma das atribuições de maior preponderância do produto. Um terceiro fator para essa escolha, é que *Super Megaforce* não porta elementos que requereriam um repertório cultural elaborado para entender algumas configurações de poses, muitas das vezes estreitamente relacionadas à cultura ninja e/ou samurai.

(re)formular a categoria através do desenho e/ou da ilustração, podendo realizar atividades de busca por referências diante da pesquisa on-line com seus smartphones.

Diante desses procedimentos, a abordagem crítica aqui se faz a partir de ações discordantes em relação a uma informação normativa, quer dizer, consiste em materializar condições de aparecimento de formas dissidentes de ser e estar no mundo no que diz respeito à performatividade de gênero que circunda os corpos. Dessa forma, a proposta não é a de apenas analisar uma imagem, mas de colocá-la em investigação através da ação, ou melhor, diante de atos de design ((re)configuração de cores, posições, corpos, poses e trajés).

Durante esses momentos (re)elaborativos, foi solicitado aos participantes que trouxessem material de desenho (grafites, lápis de colorir, canetinhas). Para facilitar a representação e reprodução dos desenhos também observamos a necessidade de subsidiar materiais como papel sulfite, papel vegetal, fita crepe e régua.



Figura 42 – Colaborador se vale do papel vegetal na (re) elaboração da categoria cor

Fonte: O autor

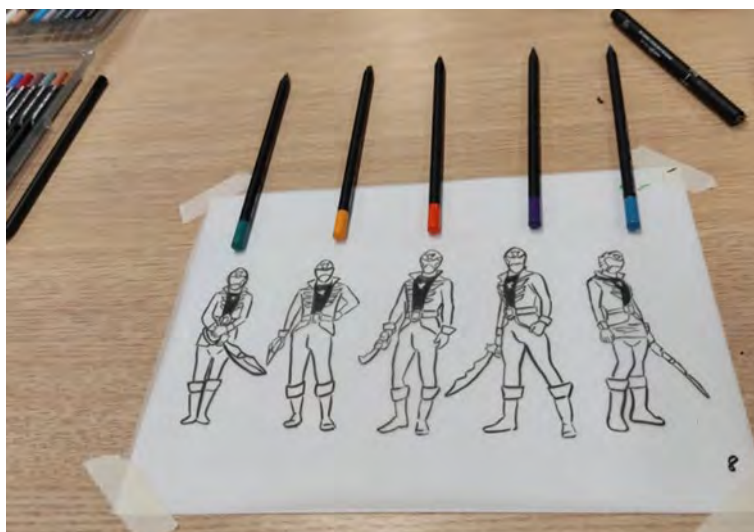


Figura 43 – Colaborador experimenta possibilidades cromáticas

Fonte: O autor

No final das atividades (re)elaborativas foi realizado outro procedimento, o de indagação: o aluno é impelido a se questionar o “porque?” e o “de onde vêm?” (ex: “porque os corpos que representei em ‘minha’ formação não apareceriam na imagem matriz? De onde vêm as normas, valores e relações que impedem esses tipos de adentrar o campo da representação?”). Para esse exercício, os participantes registraram suas análises em formato textual, as quais podem ser conferidas nos anexos A, B, C, D, E e F⁷⁸. Além da categoria corpo, exercícios dessa ordem foram direcionados às demais categorias.

Esses processos culminam na hipótese de que esses procedimentos: (re)elaboração e busca da compreensão do “por que” certos elementos não podem ser representados em algumas circunstâncias ou, por quais motivos outros nem sequer podem adentrar a dimensão da materialidade; tem, em última instância a potência de contribuir para uma análise discursiva da informação. Para o início de uma investigação dos discursos, dos pontos de sua proliferação (de onde vêm?), das normas e dos valores que condicionam formatos de fazer design. Portanto, a abordagem consiste em um método de sensibilização dos estudantes acerca das relações de poder que agenciam a informação e a maneira de materializar categorias de design discursivamente. É uma maneira de refletir a respeito das forças que estruturam escolhas ao se projetar imagens e cenas (de maneira mais abrangente, poderíamos inferir que toda dinâmica cristalizada de projetar a informação é regulada por discursos).

Finalizada as (re)elaborações das categorias e a análise crítica dos seus resultados pelos participantes, foram extraídas algumas passagens dos seus textos, diferenciando-as entre análises de cunho descritivo e/ou de conteúdo de uma análise mais próxima de uma abordagem discursiva. Por fim, foram realizadas investigações de discursos presentes nos resultados dos colaboradores, no que tange seus resultados visuais e/ou textuais (discursos acerca das binaridades de gênero, discursos sobre a liderança feminina; discursos sobre corpos gordos, discurso sobre corpos PcD e capacitismo; discursos sobre corpos transgênero, etc.).

Essa abordagem parte de uma premissa foucaultiana de que, para entender a norma (o aspecto produtivo do poder; aquilo que a sociedade incita o sujeito a seguir), faz-se necessário também investigar as técnicas de exclusão (aspecto corretivo do poder):

Eis a questão que a análise da língua coloca a propósito de qualquer fato de discurso: segundo que regras um enunciado foi construído e, consequentemente, segundo que regras outros enunciados semelhantes poderiam ser construídos? A descrição de acontecimentos do discurso coloca uma outra questão bem diferente: como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar? [...]. Não se busca, sob o que está manifesto, a

⁷⁸ O anexo F, em especial, compreende o experimento incompleto de um dos colaboradores, o qual não será analisado neste capítulo. O trabalho será anexado na pesquisa pois foi finalizado e apresentava um resultado visual provocante, todavia, devido a um incidente, alguns desenhos foram perdidos, não sendo, por conseguinte, viável escaneá-los e apresentá-los no formato digital.

conversa semi-silenciosa de um outro discurso: deve-se mostrar por que não poderia ser outro, como exclui qualquer outro, como ocupa, no meio dos outros e relacionado a eles, um lugar que nenhum outro poderia ocupar (FOUCAULT, 2008, p. 30-31).

Alocando a passagem supracitada nesta pesquisa, para entender as normas reproduzidas e incitadas em Power Rangers, seria necessário elucidar os discursos de produção do 'anormal' (técnicas de exclusão). Dito de outra maneira, a compreensão da liderança masculina perpassaria o entendimento acerca dos discursos que deslegitimam a liderança feminina; a compreensão da mulher feminina e do homem masculino demandaria a compreensão das relações de constrangimento destinadas a mulheres e homens que preenchem de maneira precária esse ideal; para compreender o corpo padrão, seria necessário entender todo um arcabouço discursivo que engendra corpos (extra)normativos. De maneira sucinta, entender o moral, o salutar e a incitação, exigiria o entendimento do 'imoral', do 'doentio' e da interdição (dos dispositivos produtores dessas precarizações).

Sendo assim, faz-se necessário entender como discursos hegemônicos, ao se materializarem através de determinados modelos informacionais (representados aqui pela imagem matriz de Power Rangers), desmoralizam e interditam outras materialidades discursivas (modos subversivos de projetar a informação). A questão é mostrar o 'por que' não poderiam ser outros; como excluem esse conjunto de alteridade 'imoral' (Foucault, 2008).

Dessa maneira, em última instância, a proposta desta abordagem é a de pensar o aspecto produtivo do poder através de subversões performativas, quer dizer, de atos (re)configurados por design, ou seja, portam uma certa intenção, mas não possuem controle sobre os processos e resultados projetuais. Ações de caráter subversivo, pois objetivam desestabilizar as práticas estruturadas de leitura da informação no que tange às performances de gênero apresentadas, em especial, ao público infantojuvenil.

Na verdade, eu diria que a subversão é um efeito incalculável. É isso que a faz subversiva. [...]. O que me preocupa são aqueles atos que são mais imediatamente legíveis. Esses são os que eu acho que são mais prontamente recuperáveis. Mas as que desafiam as nossas práticas de leitura, que nos deixam inseguros sobre como ler, ou que nos fazem pensar que temos de renegociar a forma como lemos os sinais públicos, parecem-me muito importantes (BUTLER, 1994, p. 38, tradução nossa).⁷⁹

⁷⁹ *In fact, I would say that subversion is precisely an incalculable effect. That's what makes it subversive. [...] What I worry about are those acts that are more immediately legible. Those are the ones that I think are most readily recuperable. But the ones that challenge our practices of reading, that make us uncertain about how to read, or make us think that we have to renegotiate the way in which we read public signs, these seem really important to me* (BUTLER, 1994, p. 38).

5.3 Experimentos Subversivos: Resultados e Análise das Produções Discursivas

Os trabalhos resultantes da abordagem estão dispostos tomando como base os números sorteados a cada participante do experimento (01-10). A (re)elaboração das categorias segue a ordem supracitada: cor, posição, corpo, pose e traje. No que tange a ordenação das categorias, compreendemos que não é um fator de interferência significativo, pois, se (re)elaboradas em outra sequência, poder-se-ia obter resultados similares.

Após a apresentação do processo visual percorrido pelos participantes, dispomos, em uma imagem maior, a última categoria (re)elaborada pelo participante. Em seguida, extraímos alguns trechos das análises textuais, diferenciando-as entre análise de conteúdo e de análises mais próximas de uma abordagem discursiva. Por fim, tomamos como referência os resultados de cunho visual e/ou verbal na investigação de alguns discursos levantados pelos trabalhos.

Por fim, antes de adentrar os resultados do experimento, vale ressaltar que estamos operando dentro de um registro ocidental de investigação, quer dizer, não nos detemos a cultura oriental, pois, como afirma Shimada (2014), os *sentais* sofrem adaptações (ou não) a depender dos valores disseminados em cada país. Nesse sentido, essa abordagem discursiva se centra no produto apresentado nos EUA e transmitido no Brasil sem nenhum impasse (isso implica que, no que tange a infância, as duas nações possuem valores similares).



Figura 44 – Processo de (re)elaboração das categorias cor, posição, corpo e pose

Fonte: Colaborador 1



Tabela 2 –
(Re)elaboração
finalizada do
colaborador 1:
Categoria traje

Fonte: Colaborador 1

Apesar de um resultado visual potente, a análise textual do colaborador 1 se detém, em grande medida, a uma descrição sintática dos elementos estético-formais, com algumas alusões às relações de hierarquia de gênero. A sintaxe visual diz respeito às regras construtivas de uma determinada composição, ao estudo formal de uma determinada figura e dos modos pelas quais se relacionam na produção de um determinado efeito (hierarquia, equilíbrio, contraste, movimento, unidade, etc.) (Arnheim, 1994; Dondis, 1997). Nesse sentido, temos a seguinte análise dos códigos cromáticos da imagem matriz:

Nesse pensamento dos personagens centrais, o vermelho é colocado ao centro, pois é o líder, uma cor forte. Já o verde é oposto, como uma cor secundária, estando ao lado direito do ranger vermelho, também sendo uma cor complementar desta (vermelho). O azul acaba mantendo esse conceito de ser uma cor “masculina”, sendo colocado junto aos personagens centrais. [...]. Rosa e Amarelo acabam sendo jogados de lado na imagem, junto a suas personagens femininas. Essas cores e personagens acabam não sendo tão destacadas quanto os do centro, provavelmente por não terem as características masculinas (Anexo A).

Num segundo momento, ao explicar a disposição de cores para determinados personagens, há uma tensão no discurso binário de gênero, em especial, a expressão desse binômio já na infância pela dicotomia rosa/azul. Outra questão levantada, é a crítica a padrões corporais reproduzidos em Power Rangers (mulheres magras e relativamente baixas, e homens de aparência atlética)

É interessante notar, por exemplo, a ranger azul, essa cor que geralmente representa masculinidade ou força, sendo posta a uma mulher alta e forte com armadura de soldado de metal. Ou também, a cor rosa, delicada, sendo atribuída a um homem gordo, grande e com a armadura de um viking: um guerreiro bruto e violento. Essas cores, mesmo tendo esse sentido social, não mudam a personalidade destes seres (Anexo A).

A leitura do participante, ainda que tangencia esses dois discursos, se aproxima, de maneira muito incipiente, de uma abordagem discursiva da informação. Noutra direção, uma leitura discursiva exigiria uma exegese da composição, no intuito de produzir conexões entre o discurso binário, a linguagem cromática e os tipos corporais (extra)normativos. Dito isso, para este primeiro resultado (participante 01), nos deteremos a refletir sobre os códigos cromáticos rosa/azul como ponto de coerção infantil a binaridade.

A politização cromática (“menino veste azul e menina veste rosa!”⁸⁰), é um ponto histórico recente de (re)citação da binaridade de gênero. São reiteraões performativas estruturadas e destinadas a engendrar os corpos nos seus primeiros anos de vida (pensemos no ritual do chá-revelação, nas decorações dos quartos, nas roupas, nos personagens de desenhos animados, etc.). Desse modo, o uso do rosa e do azul é apenas uma dentre inúmeras técnicas de pedagogia do gênero, talvez, mais violenta do que outras, devido ao seu caráter precoce.

A artista sul-coreana JeongMee Yoon, retrata em *The pink and blue project* (2005), como esse fenômeno se fez global a partir de estratégias de marketing, as quais estão indissociadas do design de personagens e do design de brinquedos (a exemplos da Barbie nos EUA e da Hello Kitty no Japão)⁸¹. No intuito de registrar como o gênero é construído através do consumo, Yoon produziu fotografias de crianças em seus quartos com toda uma rede de objetos (brinquedos, roupas, material escolar, decorativos, etc.) em diferentes partes do mundo, indicando que a dicotomia rosa e azul perpassa fronteira nacionais

Essa diferença de cor e associação não apenas “afeta os padrões de pensamento e comportamento”; também reforça o binário de que meninas e meninos devem agir e atuar de uma determinada maneira. Nas imagens, “os itens são todos deles” [...]. “Portanto, isso também funciona como um documentário. Os espectadores podem ver as tendências sociais e culturais da sociedade através dos itens.” (YOON, 2019, n.p, tradução nossa).⁸²

⁸⁰ Fala proferida durante o governo Bolsonaro por Damares Alves, então ministra da mulher, da família e dos direitos humanos. Essa expressão foi motivo de debates e chacotas nas redes sociais, todavia, a vinculação naturalizante do rosa às meninas e do azul aos meninos escancara um total desconhecimento histórico e cultural a respeito das associações cor-gênero. O azul, por exemplo, na própria história do cristianismo (em especial a vertente que entendemos hoje como catolicismo apostólico romano), é tido como matiz da Virgem Maria: “O azul feminino é a cor de Maria – que chamamos também de “a cor de Nossa Senhora”. Maria aparece num luminosíssimo azul ultramarino como Virgem, como Nossa Senhora da lua crescente e deusa celestial. Como manto, Nossa Senhora carrega um manto azul, tão vasto quanto o céu sobre os fiéis. Como Nossa Senhora das Dores, ela traça um vestido de um azul profundo” (HELLER, 2013, p. 34).

⁸¹ Essa discussão, do rosa enquanto uma cor globalmente associada à feminilidade como resultado da influência de personagens direcionados ao público infantil (Barbie e Hello Kitty) é trabalhada em YANO, Christine R. *Pink Globalization: Hello Kitty's Trek Across the Pacific*. Durham: NC, 2013.

⁸² Not only does this difference in colour and association “affect thinking and behavioural patterns”; it also enforces the binary that girls and boys should act and perform in a certain manner. In the images, “the items are all their own,” adds JeongMee. “So this also works kind of like a documentary. Viewers can see society’s social and cultural trends through the items (YOON, 2019, n.p).”



Figura 45 – Registro do quarto perpassado por objetos em azul de um bebê do gênero masculino

Fonte: *The Pink and Blue Project*



Figura 46 – Registro do quarto perpassado por objetos em rosa de uma criança do gênero feminino

Fonte: *The Pink and Blue Project*

Essa literacia do gênero através da imbricação da linguagem cromática, dos programas midiáticos e dos objetos estão relacionados a espacialização do poder: enquanto meninos são estimulados a atividades que envolvem aventura e competitividade, as meninas são engendradas a práticas como o cuidado materno, doméstico e as relações amorosas. Dessa maneira, “um menino que tem aspectos considerados “femininos” ou uma menina muito “masculina” parecem inapropriados”

(Piscitelli, 2009, p. 130). Portanto, essa mecânica cromática opera enquanto artifício material naturalizante das diferenças entre os ideais menino/menina. Para isso, vale voltar ao entendimento de identidade de gênero em Gayle Rubin:

Longe de ser uma expressão de diferenças naturais, a incidência de gênero exclusiva é a supressão de similaridades naturais. Ela requer repressão: nos homens, da versão local das características "femininas", quaisquer que sejam elas; nas mulheres, da definição local das características "masculinas". A divisão dos sexos tem por efeito reprimir alguns dos traços de personalidade de virtualmente todo mundo, homens e mulheres. O mesmo sistema social que oprime as mulheres nas suas relações de troca, oprime todo mundo pela sua insistência numa divisão rígida da personalidade (RUBIN, 1993, p. 12).

Dito isso, poderia a parafernália de objetos em rosa e azul funcionarem como uma espécie de rede de vigilância primeira, ou, valendo-se dos termos de Preciado (2018), enquanto parte de uma "arquitetura ortopédica" infantil?

Diante de uma perspectiva histórica, a designação azul/masculino e rosa/feminino se apresenta enquanto uma associação recente na cultura ocidental, de maneira mais precisa, há mais ou menos um século esse padrão contemporâneo começou a se desenhar. Blaszczyk e Spiekermann (2017, p. 15) apontam que duas pinturas do século XVIII ajudaram a consolidar esse panorama, *The Blue Boy* (1770) de Thomas Gainsborough e *Sarah Barrett Moulton: Pinkie* (1794) de Thomas Lawrence. Sendo assim, são telas produzidas num espaço de mais de vinte anos. Ambas retratam adolescentes, a primeira mostra um jovem em traje azul e a segunda uma garota com vestido branco e um chapéu de fitas rosadas. No início do século XX, especificamente no final da década de 1920, as duas pinturas foram adquiridas pelo *The Huntington Museum* e, apesar de não serem um par, foram publicizadas em outras mídias, tal qual revistas, como um, ajudando a construir a dicotomia rosa/azul presenciada atualmente (Blaszczyk; Spiekermann, *op.cit*, 2017).



Figura 47 – “Rosa e azul, os dois Thomas e o casal que nunca existiu”⁸³

Fonte: *In the vintage culture*

De modo mais abrangente, a dicotomia rosa e azul enquanto expressão da binaridade de gênero, está enraizada em um processo cognitivo milenar no pensamento ocidental. Na grande parte de sua história filosófica, operou diante de separações radicais entre dois polos: corpo/alma; bem/mal; natureza/cultura, razão/emoção, masculino/feminino, etc.

Na tradição filosófica que se inicia em Platão e continua em Descartes, Husserl e Sartre, a distinção ontológica entre corpo e alma (consciência, mente) sustenta, invariavelmente, relações de subordinação e hierarquia políticas e psíquicas (BUTLER, 2021, pp. 35-36).

Essa operação, para Butler, está também no cerne do binômio sexo/gênero e da relação assimétrica entre as categorias homem/mulher. Façamos o seguinte exercício: qual categoria estaria atrelada às noções de alma, bem, cultura e razão? Posto isso, podemos compreender outro movimento da cultura ocidental, a misoginia (ressentimento e desprezo à figura feminina).

Por fim, voltando à elaboração do participante, é interessante perceber na sua exposição, que as vinculações azul/masculinidade e rosa/feminilidade não são da ordem da natureza: “Essas cores, mesmo tendo esse sentido social, não mudam a personalidade destes seres” (Anexo A). Quer dizer, entendemos nessa passagem, a produção de outras categorias performativas (o homem parrudo, macho e que adora rosa, como também a

⁸³ Título em referência a matéria publicada no site *The Vintage Culture* (*Pinkie and Blue, the two Thomas’ and the couple that never was*). Disponível em: > <https://inthevintagekitchen.com/2016/04/07/pinkie-and-blue-the-two-thomas-and-the-couple-that-never-was/>. < Acesso em: 11 Mar. 2023.

mulher que prefere o azul e, apesar de grande força e estatura, entender-se-ia pertencente ao gênero feminino).



Figura 48 – Processo de
(re)elaboração das categorias cor,
posição, corpo e pose

Fonte: Colaborador 2



Tabela 3 –
(Re)elaboração
finalizada do
colaborador 2: Categoria
Pose

Fonte: Colaborador 2.

Já o colaborador 2, em algumas passagens da sua análise, aproxima-se de maneira mais concreta de uma abordagem discursiva da informação. Num primeiro ponto, há uma descrição das relações entre tipos corporais (escolhas estético-formais; silhuetas) configurados na intenção de tensionar padrões binários (feminilidade/masculinidade):

Corpo - (Branco): Em contraste a visão conservadora, que liga o ideal de masculinidade a características como maior estatura e corpo musculoso, o ranger branco, apesar de possuir um corpo definido e robusto, possui baixa estatura. (Vermelho): Fazendo novamente a distinção entre o corpo ideal feminino e masculino propagados por discursos de gênero conservadores, o vermelho possui curvas mais marcadas e coxas grossas, características comumente associadas à sensualidade feminina. [...] (Rosa): A personagem rosa, por sua vez, tem como propósito contradizer a narrativa do corpo feminino ideal, de maneira similar, porém, inverso ao vermelho, porta menos curvas e mais músculos, além de estatura mais elevada (Anexo B).

Num segundo momento, há uma exteriorização maior da composição, no sentido de pensar ideais, valores e polos de poder atrelados a figuras interditadas, como corpos de pessoas gordas e de PcD:

(Preto): O intuito com o ranger preto foi a inclusão de um homem com deficiência física, trazendo uma mudança à narrativa que associa pessoas com algum tipo de deficiência a ideia de *vulnerabilidade e incompetência*. (Ciano): Similar a pessoas com deficiência, em *mídias* com o tema de super-heróis de ação, pessoas gordas possuem representatividade escassa, visto a associação desse tipo de corpo a *indisponibilidade atlética e preguiça*. Pose - (Ciano): Já a personagem em ciano, teve sua pose alterada como uma tentativa de distanciá-la da caracterização comumente vista em personagens gordos na mídia: utilizados como *alívio cômico* ou possuem uma personalidade tímida e afável. O segundo caso, apesar de não necessariamente negativo, ainda assim constitui um estereótipo. Portanto, ela foi colocada em uma pose a qual revela convicção e vigor (Anexo B, grifo nosso).

Tal qual grifado na explanação acima, uma análise das produções discursivas estaria mais direcionada aos seguintes valores: o entendimento acerca da vulnerabilidade, da incompetência e da preguiça; o corpo atlético enquanto ideal social; ou em investigar quais motivos levam o corpo gordo ao constrangimento do risível na mídia. Posto isso, nesse segundo ato, deter-nos-emos a terceira questão.

No intuito de pensar o constrangimento e a interdição do corpo gordo na sociedade e na mídia, vale imbricar essa prática a mais três discursos: a elaboração do corpo midiático ideal, as noções sobre saúde e a pressão estética sobre o corpo feminino (as mulheres tendem a ser mais afetadas pelas normativas corporais). Todavia, antes de adentrar essas três questões, nos parece seminal entender o corpo gordo na contemporaneidade como uma espécie de ‘falência moral’ (Arruda, 2019; Pereira, 2020).

Os corpos gordos nem sempre foram negativados. Segundo (Pereira, 2020, p. 150 *apud* Sant’ana, 2015) teria sido do século XIX para o início do XX, com a proscrição da comunidade médica, que o constrangimento a tais tipos se cristalizou. Dessa forma, escritos como *Obesity* (1926) do médico Leonard Williams colocavam o corpo gordo na ordem da repulsão, quer dizer, apontava-o como situação a qual o sujeito tinha o dever de transformar.

Já Arruda (2019) aponta outro fenômeno que também estaria imbricado radicalmente a exclusão do corpo gordo, a midiatização imagética do corpo. Nesse sentido, também podemos apontar o século XIX como período de fortalecimento dessa prática, devido ao desenvolvimento da fotografia e da otimização dos meios impressos:

Nestes e em diversos outros sentidos, pode-se dizer que a segunda metade do século 19 marcou o início de uma nova etapa na valorização cultural, social e econômica das imagens. Nunca antes existira ou circulara tamanha quantidade de imagens: qualquer pessoa merecia ser retratada; qualquer paisagem merecia ser vista; qualquer incidente acabava sendo registrado. A fotografia completou o processo de transformar a imagem em mercadoria abundante e barata, mas ironicamente, essa abundância toda acabou por esvaziar as imagens de uma parte de seu poder simbólico (CARDOSO, 2008, p. 61).

É interessante perceber, que a perda desse ‘simbólico’ apontado no trecho acima, parece dizer mais a respeito de um movimento contemplativo, ou do valor de uma imagem em termos de posse (exclusividade do bem), pois, como aponta Arruda (2019), essa profusão imagética estaria atrelada a concepções simbólicas do ideal de corpo. Isso implica que, apesar de uma ‘reprodutibilidade técnica das imagens’, o simbólico não exatamente se perde, mas transforma-se, quer dizer, a velocidade de reprodução das figuras contribuiu para outras interações entre corpo e imagem, também simbolicamente materializadas.

Posto isso, o que é apontado na sua tese autoetnográfica, é que a profusão cada vez maior de imagens do corpo corroborou para um imaginário inatingível da materialidade corporal

Dessa forma, pode-se dizer que a gordofobia, tal como se compreende como fenômeno para este trabalho, tem sua origem e aprofundamento no próprio bios midiático, a partir do momento em que, com os meios eletrônicos, especialmente com os meios que transmitem imagens, a transposição do concreto para o virtual se tornou uma questão de ordem (ARRUDA, 2019, p. 12).

Outro debate levantado pela autora diz respeito a própria noção de gordo, a qual é distinta da noção de obeso/obesidade. O corpo obeso seria, segundo as convenções médicas, aquele cujo índice de massa corporal (IMC) ultrapassa o número 30, um fator resultando da divisão do peso corporal pela altura ao quadrado⁸⁴:

De acordo com a OMS, uma pessoa com peso considerado normal é aquela que tem o resultado dessa equação entre 18,5 e 24,9. Obesa é a pessoa que tem seu IMC maior que 30. Se o resultado estiver entre os 25 e os 29,9 é considerado sobrepeso e, se for maior que 40, é obesidade grave (SBEM, 2017). [...] Falar que uma pessoa é gorda significa algo diferente do fato de seu IMC estar acima dos números considerados normais pela OMS; significa, de fato, que ela não é aceita pela forma física que apresenta (ARRUDA, *op.cit*, 2019, p. 29).

O que autora pontua é que, diante dessas classificações, um corpo considerado atlético (a exemplo dos fisiculturistas), pode ser enquadrado enquanto obeso, todavia, ao contrário da noção de gordo, geralmente é percebido como êxito social. Já a noção de gordo, estaria relacionada a um corpo não aceito socialmente, imbricado a características tais quais ao acúmulo de gordura e flacidez, impelido a modificação.

Calculadora de Índice de Massa Corporal

Insira seus dados abaixo e compare seu resultado com nossa tabela.

Informe seu peso e altura

70,0 1,77 **Calcular**

Seu IMC é 22,34. Você está em seu peso ideal.

O IMC (Índice de Massa Corpórea) é uma medida internacional usada para avaliar nosso peso ideal. Seu cálculo é feito dividindo-se o peso pela altura elevada ao quadrado.

O resultado diz se estamos dentro de uma faixa saudável ou não. Caso você esteja abaixo ou acima do recomendado, procure ajuda especializada para receber acompanhamento.

IMC	CLASSIFICAÇÃO	OBESIDADE (GRAU)
Menor que 18,5	Magreza	0
Entre 18,5 e 24,9	Normal	0
Entre 25,0 e 29,9	Sobrepeso	I
Entre 30,0 e 39,9	Obesidade	II
Maior que 40,0	Obesidade Grave	III

Figura 49 – Classificações do corpo de acordo com o cálculo do IMC⁸⁵

Fonte: Portal Sempre Bem. Pague Menos

Para Pereira (2020) essa coerção de transformação do corpo gordo está radicalmente atrelada ao discurso da saúde, movimentando um extenso mercado que inclui dietas,

⁸⁴ IMC = PESO/ALTURA².

⁸⁵ Há o estabelecimento de um padrão (saudável) e uma categorização das demais situações (problematizáveis).

fármacos e cirurgias plásticas.⁸⁶ Nessa direção, a situação gorda estaria para doença, em contraponto a situação magra, que estaria para o salutar. O gordo, dessa forma, teria que seguir protocolos de limpeza, de higiene, de purificação

Vivemos em uma época de “lipofobia”, que está diretamente ligada a uma “obsessão pela magreza, sua rejeição quase maníaca pela obesidade.” A pessoa gorda representa um peso socialmente inadequado e é percebida por meio de uma imagem negativa. Nossa cultura de valorização da magreza transformou a obesidade em um símbolo de falência moral. O corpo gordo, muitas vezes, denota descuido, preguiça, desleixo, falta de disciplina (PEREIRA, 2020, p. 154-55 *apud* FISCHLER, 2005, p. 15).

Pensando com Foucault (1985), a patologização e a exclusão dessa situação poderia ser atrelada à vontade de saber, a qual mensura, classifica e posiciona os corpos, atribuindo-lhe valores de ordem positiva ou negativa. No que tange ao corpo gordo, implica numa verdade que a sociedade e o sujeito são incitados a reproduzir: a da reprovação, a qual gera, conseqüentemente, o dever de transformação do corpo, quer dizer, produz realidades materiais e materializantes

O controle da sociedade sobre os indivíduos não se opera simplesmente pela consciência ou pela ideologia, mas começa no corpo, com o corpo. Foi no biológico, no somático, no corporal que, antes de tudo, investiu a sociedade capitalista. O corpo é uma realidade biopolítica. A medicina é uma estratégia biopolítica (FOUCAULT, 1985, p. 80).

Arruda (2019) relaciona esse panorama (das dietas e das cirurgias plásticas) a um contexto medieval cristão, em especial, ao das práticas ascéticas (exercícios punitivos e/ou de renúncia a fim de se atingir o paraíso). Dessa maneira, poderíamos pensar os jejuns prolongados e autoflagelação de maneira similar às dietas e as cirurgias plásticas vigentes, ambas acionadas no sentido de corrigir uma falha moral, quer dizer, de purificar a alma no sentido cristão e de normatizar um corpo no senso contemporâneo.

Esse panorama, de necessidade ascética, afeta de maneira mais severa as mulheres (Arruda, 2019; Pereira, 2020). Essa afirmação ganha respaldo quando analisados números de cirurgias plásticas, como a lipoaspiração⁸⁷, um dos procedimentos estéticos mais realizados no mundo. Diante da investigação de 102 óbitos, de 1987 a 2015, decorridos desse tipo de técnica no Brasil, Di Santis, Yarak, Martins, *et.al* (2020),

⁸⁶ Aqui vale trazer o conceito de capitalismo farmacopornográfico, o qual funciona através da veiculação de imagens, fármacos, cirurgias plásticas, próteses, hormônios, esperma, etc. Estando indissociável da produção de corpos desejáveis e estimulantes: “no regime farmacopornográfico, o gênero se constrói nessas redes de materialização biopolítica, ele se reproduz e se consolida socialmente ao transformar-se em espetáculo, em imagem em movimento, em dados digitais, em moléculas farmacológicas, em cibercódigos” (PRECIADO, 2018, p. 128).

⁸⁷ Lipoaspiração é o procedimento médico cirúrgico para o tratamento do acúmulo de tecido adiposo superficial que prejudica a silhueta corporal. A aspiração é feita por meio de cânulas conectadas à bomba a vácuo (sugador) ou à seringa, as quais geram pressão negativa. De 2011 até 2020, a lipoaspiração figurou entre as primeiras posições no ranking das cirurgias estéticas mais realizadas no mundo, sendo que, em cada ano, mais de um milhão de cirurgias são realizadas (DI SANTIS, YARAK; MARTINS, *et.al*, 2020, p. 321).

mostram que as mortes não só estão quase integralmente relacionadas ao público feminino, mas grande parte dos casos não especifica o motivo dos óbitos:

Foram levantados 102 casos de morte relacionados à lipoaspiração entre 17 de janeiro de 1987 e 15 de setembro de 2015, e obtidas 86 certidões de óbito (84,31%) nos cartórios de registro civil. O sexo feminino representou 98,04% desses 102 pacientes. A idade variou entre 18 e 62 anos. A faixa etária entre 31 e 40 anos representou 40% dos casos. [...]. Em 44,18% dos casos, não foi possível determinar a causa do óbito (DI SANTIS, YARAK; MARTINS, *et.al*, 2020, pp. 321-22).

Posto isso, o que faz da categoria mulher o grupo de maior adesão, e em certa medida, de maior sofrimento a esse tipo de transformação radical do corpo? Porque não há um interesse equiparável entre os gêneros por esse tipo de procedimento? De onde vêm os valores que coagem o público feminino a esse tipo de prática? Existiriam aproximações possíveis entre a misoginia e a correção coletiva do corpo feminino na contemporaneidade? Poderia, tal situação, ter relação com uma pedagogia infantil do gênero, atrelada também a indústria midiática?

Voltando aos estereótipos e ao constrangimento do corpo gordo na mídia, problemas levantados pelo colaborador 2, temos as seguintes representações:

[...] Tem-se modelos em que as pessoas gordas apresentadas e representadas servem ou de alívio cômico à história, quando suas características físicas são utilizadas como ponto de humor, ou de estepe para o personagem principal seja como conselheiro, melhor amigo ou aliado. Outra representação comum é a da pessoa gorda como sendo feio, repulsivo, com poucos hábitos de higiene, ou então uma abobalhada patética. Entretanto, é difícil uma pessoa gorda aparecer como personagem principal ou modelo a ser seguido. Não raro é possível ver que, para ser bem-sucedido, o personagem percebido gordo precisa passar por uma transformação estética que inclui, obviamente, o processo de emagrecimento (ARRUDA, 2019, p. 14).

Nos anos 1990, na Franquia Power Rangers, essa situação, que imbrica a figura gorda a características como a comédia e a repulsividade são clinicamente materializadas no personagem Bulk. Junto do personagem Skull (tido como 'demasiadamente magro'), a dupla é retratada de forma boba, com pouca inteligência e por vezes asquerosa, ficando claro que esses corpos (extra)normativos não eram adequados às posições de protagonismo (personagens de corpos magros e/ou atléticos).



Figura 50 – Bulk e Skull, personagens de Power Rangers em 1990⁸⁸

Fonte: PRPHD Blogspot

Com o objetivo de elucidar visualmente, como Bulk e Skull fazem parte de um conjunto de performances negativadas, vale citar o quadrinho no qual ambos se tornam Power Rangers: *Mighty Morphin Power Rangers Anual* (2016), publicado pela *Boom Studios*. Bulk e Skull se transformam temporariamente no ranger roxo e no ranger laranja de maneira respectiva, no intuito de salvarem os protagonistas. Isso, a pedido do próprio Zordon (mentor do esquadrão de heróis).

Após resgatarem os Rangers de forma bem sucedida, apesar de atrapalhada, Bulk e Skull tem suas memórias apagadas, voltando a sua posição narrativa comum (de suporte roteirístico).



Figura 51 – Bulk e Skull se tornam Power Rangers e designs contrastam com a normatividade corporal atrelada a figura do herói

Fonte: *Arkade*

⁸⁸ Usados como alívio cômico dentro da narrativa.



Figura 52 – Performatividade corporal
diante da presença de Bulk e Skull junto
dos protagonistas

Fonte: Ranger Wiki (*Twitter*)

O que fica explícito nessa adaptação dos personagens é a permanência da ridicularização enquanto qualidade de corpos (extra)normativos, quer dizer, mesmo após adquirirem uma posição de poder na narrativa, Bulk e Skull foram retratados de forma desengonçada: o primeiro com a barriga à mostra, já o segundo, veste calças caindo. Dessa forma, num primeiro momento, o quadrinho reitera que esses corpos estão longe da posição do herói (magro e/ou atlético) e da situação de seriedade e de racionalidade que essa figura demanda.

Numa segunda abordagem, podemos pensar Bulk e Skull como uma oportunidade na Franquia. São uma possibilidade performativa para positivarmos o corpo socialmente gordo e o demasiadamente magro, apresentando também a possibilidade de um herói/heroína que seja mais caricato e passional. Eles podem ser uma abertura para a materialização de outras representações e subjetividades no produto.

De acordo com Pereira (2020) o corpo gordo pode ser uma plataforma para outros mundos:

O corpo gordo pode ser uma resistência à padronização estética capitalista e, pode tornar-se um acontecimento político de empoderamento, manifestando uma vontade de oposição ao que se vive na sociedade de controle, capturando e revelando fluxos de crenças e de desejos contra a naturalização do sistema e reafirmando a revolução que o indivíduo pode se propor na abertura de uma possibilidade a novos mundos possíveis (PEREIRA, 2020, p. 156).

Posto isso, o resultado do experimento do colaborador 2 aponta no (re)direcionamento dessa situação, quer dizer, para um mundo no qual o corpo gordo

(em especial, o feminino) não seja motivo de exclusão, de constrangimento e de correção. Nesse sentido, busca contribuir na mudança de um cenário no qual os sujeitos estão presos, paradoxalmente, na possibilidade radical de mudança dos corpos aglutinados a padrões protéticos que patologizaram não só o corpo gordo, mas também a velhice (Pereira, *op.cit*, 2020).



Figura 53 – Processo de (re)elaboração das categorias cor, posição, corpo e pose (de cima para baixo)

Fonte: Colaborador 3



Tabela 4 – (Re)elaboração
finalizada do colaborador 3:
Categoria traje

Fonte: Colaborador 3

O colaborador 3 aproximou-se mais de uma abordagem discursiva da informação: realizou movimentos de exteriorização da imagem, pensando como valores sociais regulam sua produção. A princípio, refletiu acerca da interdição do ‘corpo gordo e do corpo demasiadamente magro’ a partir da relação com discursos médicos:

Os corpos na série original, lançada em 2013, são os considerados padrões para a época, sempre magros e esguios, com músculos e nunca gordos. O discurso da medicina junto ao do capitalismo sempre trabalharam muito para que corpos diferentes do padrão não apareçam na mídia, pois, um corpo gordo é, automaticamente, um corpo que não tem saúde: não é corpo de princesa nem de super-herói. Já um corpo magro “demais”, é um corpo desnutrido e não desejável. Dessa forma, a sociedade se esforça para que o que reflita na personalidade do público alvo de tais mídias, normalmente crianças, seja apenas o que eles consideram certo e bonito (Anexo C).

Em seguida, adentra a problemática do local designado às mulheres em programas dessa natureza (que envolvem ação e combate):

Na hora de trabalhar as posições, é também perceptível a existência de regras, que fazem com que os homens estejam sempre nas partes centrais, e as mulheres nas laterais, como se estivessem sendo coadjuvantes, uma espécie de apoio. É notável, no tópico de posição, principalmente, a existência de um discurso com base no patriarcado, pois é quase como se fosse um padrão os personagens masculinos estarem no centro, enquanto as mulheres ocupam as extremidades. Na ilustração feita por mim, a rosa troca de lugar com o vermelho e ocupa a posição central, já que é a líder, porém, por causa de várias outras regras sociais, não é esse o tipo de mensagem que as mídias escolhem passar (Anexo C).

Posto isso, são os discursos que excluem as mulheres das posições de liderança na sociedade, em especial, nas instituições militares, o objeto de interesse nesta análise.

Numa pesquisa realizada por D'Araújo (2003), intitulada 'Mulheres e questões de gênero nas forças armadas brasileiras', podemos compreender melhor as narrativas que deslegitimam não só a presença das mulheres nas forças armadas, como também a participação dos homossexuais. O instigante nessa pesquisa, é que a autora apresenta entrevistas de ex-militares do alto escalão das forças armadas, além de mostrar argumentos para interdição das mulheres e dos homossexuais nos ambientes militares de outros países. Outra investigação realizada no projeto são comparações qualitativas e quantitativas acerca da inserção de tais grupos no Brasil com países da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN).

Os argumentos apresentados na pesquisa podem ser divididos em quatro esferas: a) os da ordem da biologia; b) o impacto nos conflitos armados; c) a quebra da coesão interna e a libido; d) o enfraquecimento do estado-nação.

A primeira narrativa, diz respeito às fragilidades biológicas das mulheres: não teriam condições físicas (estatura, força, resistência, velocidade, agilidade, etc.) para participar, por exemplo, dos grupos da artilharia, cavalaria e infantaria⁸⁹ de nenhuma das três academias nacionais (exército, marinha e aeronáutica) (Zucatto, 2017).

O segundo argumento, diz respeito ao aumento da violência nos combates devido à presença feminina. Afetariam a performance do grupo, pois acionariam a posição de proteção dos companheiros, como também produziriam uma sensação de ridicularização nos adversários, os quais tenderiam a agir de forma mais violenta no embate homem a homem

Segundo vários de nossos entrevistados, as mulheres são consideradas prejudiciais à guerra por despertarem nos homens o sentimento de proteção. Citam estudos de Israel (que desconhecemos) mostrando que quando as mulheres entram em combate a guerra fica mais violenta e isso por duas razões: o homem tenderia a proteger a colega mulher e com isso o inimigo ganha tempo para avançar; o inimigo, também movido pelo sentimento de proteção ou de superioridade, não aceitaria lutar com uma mulher e se atiraria com mais violência contra os homens. Ou seja, as mulheres não seriam compatíveis com a guerra (D'ARAÚJO, 2003, n.p).

O instigante nessa argumentação são as posições assumidas pela subjetividade masculina. Num primeiro momento, a posição de macho alfa, responsável pela proteção da prole. Já no segundo ponto, a insuportabilidade de ser posto no mesmo nível e/ou inferior em relação às mulheres⁹⁰.

A terceira problemática a inserção das mulheres na caserna está imbricada, de maneira radical, a exclusão do homossexual dos ambientes militares, em especial, das

⁸⁹ Força militar especializada para as mais diversas situações, seja lidar com o reconhecimento em ambientes e condições meteorológicas extremas, como também preparados para embates bélicos. De maneira sumarizada, poderíamos designá-los por esquadrões de elite (*elite squads*).

⁹⁰ Nesse debate a questão da mulher transgênero não é abarcada, logo, estamos nos referindo às mulheres cisgênero.

situações de afastamento prolongado dos soldados de suas famílias. A presença desses grupos, segundo falas dos militares, quebraria a 'coesão interna' das instituições:

O relacionamento entre homens e mulheres nos quartéis evoca também considerações de ordem afetiva e sexual. É suposto que a mulher seja objeto do desejo do homem e por isso deveria ser poupada de um contato mais próximo com os homens no dia-a-dia. O homem, especialmente em momentos de carência afetiva por afastamento prolongado da esposa, poderia fazer da colega militar alvo de seus instintos masculinos. Esta proximidade seria ainda mais sensível nos navios, situação de solidão mais extrema que poderia levar o homem a querer suprir suas carências afetivas, ainda que maternais, com as mulheres a bordo (D'ARAÚJO, *op.cit*, 2003, n.p).

O ex-ministro da marinha do Brasil, Mauro Cesar Rodrigues Pereira, apontava, no final dos anos 1990, para impossibilidade da presença de mulheres e homossexuais na instituição a partir da seguinte arguição:

Olha, há um artigo de um padre americano, muito interessante, que mostra que o assédio sexual do mesmo sexo é muito pior do que o assédio sexual de sexos opostos. Eles não se aguentam. Lá pelas tantas, começam a assediar mesmo. Vivendo em ambientes confinados, restritos, essa coisa fica insuportável. Você já imaginou uma barraca de fuzileiros acampados dias e dias no mato, dois caras, um sendo homossexual? Não tem como. O problema das mulheres a bordo dos navios também não é fácil. Eu acho que não dá certo. Passar 30 dias no mar, um bando de homens com meia dúzia de mulheres, o desejo sexual vai aparecer, naturalmente. Neste caso o respeito ainda pode aparecer, mas, quando é homossexual, o respeito vai embora. Depois de um certo tempo, o homossexual começa a perturbar. Ele não se aguenta. Num determinado momento, ele começa a querer coisas absolutamente incompatíveis. Começa a querer conquistar os praças, não dá certo (D'ARAÚJO, 2006 *apud* PEREIRA, 1999, n.p).

O que é possível inferir de tais passagens é que as instituições militares são um dos pontos de maior insistência no controle do desejo humano. É um microcosmo no qual a disciplina tem o dever de aniquilar quaisquer manifestações da carne. Segundo Foucault (2009), as instituições militares são um espaço de profusão dos três tipos de relações que objetificam um corpo: relações capacitistas, relações de comunicação e relações de constrangimento direcionadas a incorporação de uma certa performance por obediência.

Noutra perspectiva, é possível relacionar o apagamento das mulheres e dos homossexuais nesses ambientes enquanto uma técnica de manutenção do discurso da família monogâmica e heterossexual: a presença das mulheres em situações de isolamento prologado, atrelados a distância dos soldados de suas respectivas cônjuges, poderia levar a uma tensão do discurso monogâmico. Já a presença dos homossexuais, diante da fala do ex-militar, seria ainda mais perniciosa, pois colocaria em risco o discurso da heterossexualidade enquanto *status quo* das relações entre os sexos no interior da própria organização militar.

O que o trecho de Pereira (1999) traz à tona, em certo sentido, é a fragilidade do discurso monogâmico e heterossexual, os quais, longe da condição de natural, só funcionam diante de um conjunto disciplinar excludente.

O quarto e último discurso atrelado a exclusão desses grupos é mostrado no estudo *Soldiers and civilians: the civil-military gap and American national security*, organizado por Peter Feaver e Richard Kohn (2001), no qual a feminilização das forças armadas estaria atrelada ao enfraquecimento do estado-nação norte americano

[...] as resistências à presença de mulheres e homossexuais nas Forças Armadas, especialmente em funções de combate, derivam de três argumentos: existe um hiato entre civis e militares no que toca à definição de políticas para as Forças Armadas; tal hiato leva os civis a apoiarem políticas para as Forças Armadas que são consideradas pelos militares como inadequadas ou até mesmo perniciosas para a instituição; que a adoção das políticas demandadas por civis levaria a uma perda de coesão militar e a uma consequente queda em sua capacidade de combate. São fortes ainda, portanto, as opiniões que referendam a ideia de que a “feminilização dos exércitos” levaria ao declínio do poder americano assim como são fortes os argumentos que sustentam não se poder usar as Forças Armadas como laboratório para experimentos de integração social ou de implementação de direitos civis demandados pela sociedade (D’ARAÚJO, 2003, p. 363 *apud* MILLER; WILLIAMS, 2002).

Esse descompasso entre sociedade civil e organizações militares é de suma importância para entendermos a inserção de grupos minoritários, em especial das mulheres, nas forças armadas a nível global. É a partir de situações de instabilidade política, econômica e/ou social que as mulheres começam a adentrar o serviço militar.

No Brasil, o primeiro registro de uma mulher nas linhas de combate dentro das forças armadas foi o de Maria Quitéria, a qual precisou disfarçar o gênero para participar da Guerra da Independência, na Bahia (1822-1823)⁹¹. No século XIX, na Guerra Civil Americana (1861-1865), temos o caso de Cathay Williams (1866) que também assume uma identidade masculina para se alistar no exército americano, como também a atuação de Harriet Tubman, a qual colaborou para libertação de dezenas de escravos no período⁹².

No século XX as mulheres passaram a participar de maneira mais efetiva das forças militares, atuando especialmente como enfermeiras, na produção de utensílios para os soldados e em atividades logísticas na 2ª Guerra Mundial (Zucatto, 2017). Nesse cenário temos o caso da 46ª Regimento de Aviação de Bombardeiros Noturnos da Aviação Soviética, composta somente por mulheres, as quais realizaram milhares de missões

⁹¹ Ver: COELHO, Raphael. A memória de uma heroína: a construção do mito de Maria Quitéria pelo exército brasileiro. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

⁹² Tanto Williams quanto Tubman eram mulheres negras que vinha de situação de escravidão.

frente a Alemanha Nazista. As combatentes ficaram conhecidas como por *nachthexen* (Bruxas da noite), e muitas foram condecoradas heroínas da pátria.⁹³



Figura 54 – Integrantes do 46º Regimento de Aviação de Bombardeios Noturnos da antiga União Soviética

Fonte: *Searching for a circuit breaker*. In: *Tumblr*

Segundo Zucatto (2017) a contestação do ambiente militar enquanto masculino de forma generalizada só vai se concretizar nos anos 1970. No Brasil, como aponta a autora, a introdução das mulheres nas forças armadas também está atrelada ao fracasso da ditadura militar e da emergência social cada vez mais pujante por igualdade de gênero (a organização militar não conseguiu barrar os anseios civis, os quais começaram a se capilarizar na caserna). Foi, a partir desse contexto que, na década de 1980, as mulheres brasileiras passaram a ingressar nas academias, circunscritas a atividades de intendência (burocráticas e administrativas).

Apesar dos inúmeros relatos de mulheres atuando de forma bem sucedida em operações militares e da sua inserção cada vez maior nas forças armadas de vários países no mundo, o contexto militar continua sendo majoritariamente povoado e liderado por homens (D'Araújo, 2003; Zucatto, 2017). Essa abertura para as mulheres cisgênero estão relacionadas a fatores como a mudança na dinâmica das guerras (o uso de aparatos e tecnologias da informação mais sofisticados) atrelados a exigência civil por igualdade de gênero (ainda binária) em todas as instituições sociais.

De modo geral, essa exclusão das mulheres dos ambientes militares se relaciona, de maneira indissociável, do discurso binário que estratifica e espacializa as possibilidades dos corpos: as atribuições qualitativas de mente/razão/força para os homens, em contraponto as noções de corpo/emoção/fragilidade as mulheres, excluem a possibilidade dos sujeitos femininos de participação e de liderança nessas circunstâncias: o bom líder, seria aquele capaz de conter seus afetos, de autocontrolar-se; quer dizer, aquele que 'pensa, logo existe'.

⁹³ Ver: ARMENI, Rita. As bruxas da noite: a história não contada do Regimento Aéreo Feminino Russo Durante a Segunda Guerra Mundial. Colaboração de Eleonora Mancini; tradução Karina Jannini. - São Paulo: Seoman, 2019.

As mulheres, por sua vez, na cultura ocidental cristã estão ligadas ao descontrole de si, e, em certa medida, do outro: pensemos no mito cristão do pecado humano, ou no relato do ex-militar no artigo de D'Araújo (2003). Em ambos os casos, a mulher é o veículo do descontrole masculino. Outra designação comum às mulheres advém da própria formação da psicanálise no séc. XIX, a qual atribuiu às mulheres a histeria (conceito atrelado ao excesso e descontrole emocional em decorrência da repressão e de traumas sexuais).⁹⁴

Esses dualismos vão imbricar de forma radical os corpos femininos a posições de fragilidade e de cuidado frente aos filhos e ao cônjuge, como também a espacialização do corpo ao ambiente doméstico. Temos, nesse sentido, o binômio público/privado, com a subjetividade feminina acoplada ao segundo. Em última instância, a restrição do corpo feminino diante do masculino estaria ligada a cisão natureza/cultura, na qual a cultura domina a natureza; quer dizer, a primeira é quem atribuiria significado a segunda

As antropólogas Marilyn Strathern e Carol MacCormack argumentaram que o discurso natureza/cultura normalmente concebe que a natureza é “feminina” e precisa ser subordinada pela cultura, invariavelmente concebida como masculina, ativa e abstrata. Como na dialética existencial da misoginia, trata-se de mais um exemplo em que a razão e a mente são associadas com a masculinidade e a ação, ao passo que corpo e natureza são considerados como a facticidade muda do feminino, à espera de significação a partir de um sujeito masculino oposto. Como na dialética misógina, materialidade e significado são termos mutuamente excludentes. A política sexual que constrói e mantém essa distinção oculta-se por trás da produção discursiva de uma natureza e, a rigor, de um sexo natural que figuram como a base inquestionável da cultura (BUTLER, 2021, pp. 74-75).

⁹⁴ Ver: FREUD, Sigmund; BREUER, Josef. *Studies on hysteria. The hogarth press and the institute of psycho-analysis, London, 1985.*

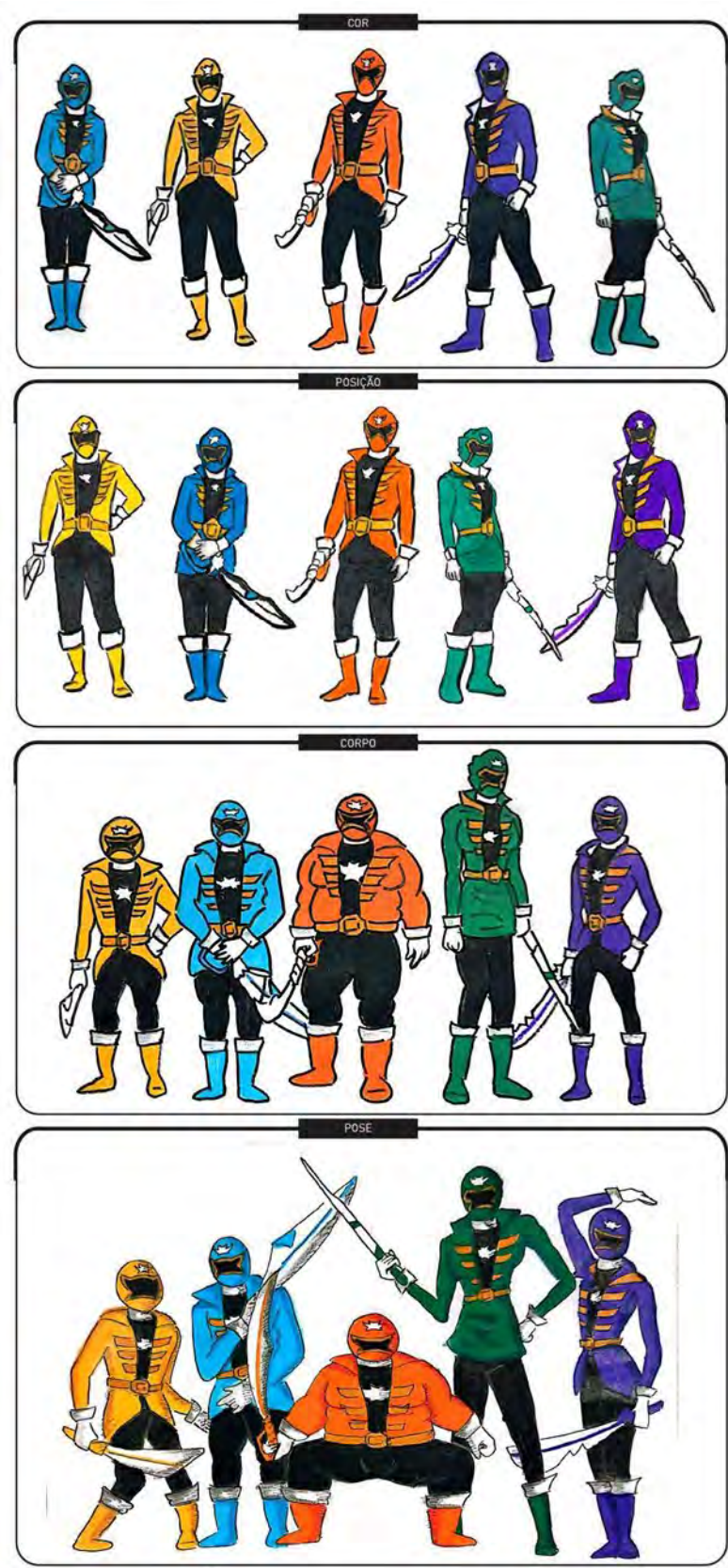


Tabela 5 - (Re)elaboração das
categorias cor, posição, corpo e
pose: Colaborador 4

Fonte: Colaborador 4



Figura 55 –
(Re)elaboração
finalizada do
colaborador 4:
Categoria traje

Fonte: Colaborador 4

Homem afeminado, mulher trans, homem lutador, mulher lésbica masculina, homem acuado, etc.; todas realidades distantes das representações na televisão por questões culturais, de valores ancestrais que oprimem cada uma dessas possibilidades, que mantêm as crianças presas em uma bolha cíclica de inibição e apagamento (Anexo D).

Exceto o homem lutador, todas as outras performances de gênero são tidas como socialmente inadequadas. Como apontou Rubin (1975), o gênero é uma espécie de programa de expectativa social. Um programa, cujo o sexo, os comportamentos estabelecidos como masculinos/femininos e o desejo sexual devem estar dispostos de maneira a reproduzir uma heterossexualidade compulsória, indissociado de uma relação dual e assimétrica entre os gêneros. Segundo Butler (2019), esses ideais binários de gênero (masculino/feminino), são concepções que nunca são plenamente preenchidas e se mostram longe de uma natureza. Isso fica explícito a partir do momento em que os estados-nações precisam de um conjunto de sanções para seus transgressores

Na medida em que as normas de gênero heterossexuais produzem ideais inatingíveis, pode-se dizer que a heterossexualidade opera por meio da produção regulada de versões hiperbólicas de “homem” e “mulher”. Em sua maior parte, são performances impostas, performances que nenhum de nós escolheu perfazer, mas que todos somos obrigados a negociar. [...] Tais normas são permanentemente perturbadas pela própria ineficácia; donde o esforço angustiadamente reiterado para instalar e aumentar sua jurisdição (BUTLER, 2019, p. 388).

Nesse sentido, as exclusões e precarizações que sujeitam os corpos estão intrinsecamente relacionados a quebra de uma dada ‘coesão interna’, ao sistema que Rubin (1975) denominou de sexo-gênero-desejo, os quais ‘devem’ ser mutuamente excludentes. Dessa forma, a precarização de uma vida, isto é, sua desumanização, está

ligada à quebra dessa coesão, como também a outras diferenças, como raça e classe social.

O que se torna perceptível, é que a exclusão dessas performances, são atos embasados na noção de natureza humana, quer dizer, de algo da ordem da imanência, inerente às relações sociais, que determina, de forma legítima e universal, uma métrica de ser e estar no mundo. Posto isso, transgressões como as transgeneridades (transgêneros, transsexuais, travestis), tal qual também o homem afeminado e a mulher lésbica, configurar-se-iam enquanto espécies de traições a natureza, antes de tudo, binária.

Na questão transgênero, em específico, há a possibilidade de (re)configuração radical desse sistema, no qual um corpo pode nascer macho, identificar-se enquanto feminino e ter desejo por outro corpo macho. Isso quando não há uma mudança na anatomia corporal através de técnicas hormonais e cirúrgicas. Essas performances, passam por preconceitos e necropolíticas, muitas das vezes sob a narrativa de traição a uma verdade: ‘como pode a pessoa nascer homem e querer ser mulher?’; ‘você nasceu homem!’; ‘esse corpo foi dado por Deus!’, são alguns dos argumentos que deslegitimam pessoas transgênero recorrendo a ideia de um conteúdo imanente ao sujeito.

Como aponta Preciado (2018), essa coerção não tem nada de natural, mas se materializa a partir de métricas morais: reposição hormonal, técnicas cirúrgicas, fármacos, próteses, etc; fazem parte da existência de todos os gêneros, sejam eles cisgênero, transgênero e/ou não-binários. Sendo assim, seria legítimo um corpo macho ingerir hormônios, realizar cirurgias plásticas no corpo (inclusive nas genitálias), desde que fossem alinhadas a otimizar sua masculinidade. Entretanto, se o mesmo corpo realiza procedimentos similares, mas com objetivo de se alinhar a uma performance feminina, ele é, automaticamente, constrangido. Portanto, o problema não reside nas práticas performáticas, hormonais, cirúrgicas, protéticas, etc; mas no atendimento ou na desobediência de uma natureza que se daria de maneira intrínseca ao corpo (Preciado, 2018; Butler, 2021).

É, nesse cenário, que as exclusões das performances citadas pelo colaborador 4, em certa medida, se dão. É, também nele, que o trabalho de Foucault (1985) e do Butler (2019; 2021) são filosóficos no sentido estrito, pois, se a filosofia se propõe a pensar problemas como os da verdade e da ética, o pensamento de ambos explicita que refletir tais questões imbrica uma analítica dos modos pelos quais a sociedade estabelece as noções de sexo, de sexualidade e de gênero.



Tabela 6 – Processo de (re) elaboração das categorias cor, posição, corpo e pose: Colaborador 5.

Fonte: Colaborador 5



Figura 56 –
(Re)elaboração
finalizada do
colaborador 5:
Categoria traje

Fonte: Colaborador 5

Corpo - A construção do corpo dos personagens se deu de forma que buscasse trazer uma maior diversidade de formatos. No personagem rosa, temos um corpo extremamente forte e considerado “ másculo”, fazendo assim um contraponto com a ideia associada a delicadeza e fragilidade, além de ir contra o padrão de masculinidade. No personagem de cor laranja temos um corpo de uma PcD (Pessoa com deficiência), corpo que nunca foi retratado na série original justamente por se ter uma falsa ideia de que pessoas com deficiências não são seres autônomos ou com capacidade de realizar ações complexas. O personagem azul possui um corpo gordo, que vai contra a associação de que apenas corpos magros e atléticos são saudáveis e funcionais, corpos magros esses que são padrão na produção. Por fim, com a personagem roxa, temos o corpo de uma mulher trans, questão que não é abordada justamente pela imensa pressão referente a ideia do corpo que nascemos e como ele se relaciona a nossa identidade de gênero (Anexo E).

Neste último experimento, vamos descrever discursos que engendram corpos PcD. Essa questão foi levantada tanto pelo colaborador 2 quanto pelo colaborador 5. O primeiro aponta para associação desse grupo a valores como vulnerabilidade e incompetência, já o segundo, se detém a problematizar a crença de que pessoas com deficiência não possuem autonomia. Em certa medida, ambas as problemáticas estão circunscritas a um panorama de estigmatização e exclusão desses corpos da esfera social e das condições de poder, isto é, relacionam-se a uma história social (ao menos nos últimos dois séculos), no qual o debate acerca das deficiências ficou restrito aos discursos médicos da patologização, medicalização e das práticas cirúrgicas (uma situação sempre a ser transformada, ou melhor, normalizada).

Como aponta Berri (2018), o tratamento das pessoas com deficiência passou por dois tipos de abordagens no decorrer da história ocidental, a primeira, de exclusão e eliminação desses corpos, e a segunda, de assistencialismo e de cuidado. Na Grécia antiga, em cidades-estados como Esparta, crianças que nasciam com algum tipo de

malformação podiam ser jogadas de precipícios e/ou lançadas ao mar. Já em Atenas, o dever da sociedade era o de promover assistência a esses grupos. O que se faz importante perceber é que os tratamentos corporais são sempre regulados por verdades que povoam as relações de um grupo social, desse modo, a eliminação dos bebês no primeiro caso estava atrelada a positividade do corpo/soldado, isso diante da valorização das guerras pela sociedade espartana. Dessa forma, o corpo com deficiência se tornava descartável por não servir as situações de embate físico. Em contraposição, os valores de Atenas se alinhavam a proposições "aristotélicas de justiça", cuja a proposição era a de 'tratar igualmente os desiguais'⁹⁵, sendo assim, pessoas com deficiência deveriam ser assistidas (Berri, 2018, p. 46 *apud* Fonseca, 2000, grifo nosso).

Nos dias de hoje, os estigmas que envolvem os corpos PcD estão, assim como o corpo gordo, atrelados aos discursos da saúde e as noções estéticas. O artigo 3^a do Decreto nº 3.298, de 20 de dezembro de 1999, o qual visa regulamentar a lei de integração das pessoas com deficiência no Brasil (Lei nº 7.823 de 24 de outubro de 1989), traz a seguinte formulação do conceito de deficiência: "toda perda ou anormalidade de uma estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica que gere incapacidade para o desempenho de atividade, dentro do padrão considerado normal para o ser humano"⁹⁶. Segundo Berri (2018), essa definição é problemática e estigmatizante, enquadrando corpos com deficiência enquanto anormais. A autora indica que esse conceito advém da *International Classification of Impairments, Disabilities, and Handicaps* (ICIDH) (1980), a primeira tentativa da OMS de dispor 'parâmetros universais' sobre pessoas com lesões e/ou deficiências.

Ao invés da adoção apenas de uma perspectiva médica, que visa corrigir o corpo com deficiência, seria necessária a adoção de um modelo alternativo, embasado na possibilidade da criação de políticas públicas e na ressignificação da relação da sociedade com os PcD.

[...] referem-se ao surgimento dos Estudos sobre Deficiência como uma contraposição ao Modelo Médico da Deficiência, que se norteia pela ideia de cura ou medicalização do corpo deficiente. Nesse sentido, a deficiência surge de um corpo que não se enquadra aos padrões de normalidade e deve ser reabilitado para tal. [...] Os estudos sobre deficiência propuseram o Modelo Social da Deficiência, que implica em visualizar a deficiência para muito além do corpo, mas sim como uma interação dessa pessoa com o seu entorno social e ambiental. Dessa forma, ao se pensar deficiência no contexto social não se constrói uma política especial para o atendimento dessa demanda em específica

⁹⁵ Aqui, a autora não traz a existência a possibilidade de tratamento diferente no que tange a corpos de homens e mulheres, tendo em vista que as segundas eram tratadas enquanto subcategoria na Grécia antiga.

⁹⁶ Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d3298.htm Acesso em: 30 Mar. 2023

– como produz o Modelo Médico, mas se constrói uma política pública geral que venha a atender às demandas universais da população. O “problema” da deficiência passa a ser estrutural e social uma vez que é a sociedade que não abarca a diversidade corporal impondo às pessoas diversas barreiras (Berri, 2018, pp. 48-49 *apud* Mello; Nuernberg; Block, 2014).

Se o corpo gordo está para a falência moral, os corpos PcD se encontram atrelados ao ambiente privado e a noção de incapacidade, isto é, um corpo a ser continuamente enclausurado e assistido. Assim como o corpo gordo, quando pensamos na representação midiática, há raras referências positivas em relação a PcD.

Nas mídias e desenhos animados voltados ao público infanto-juvenil, podemos notar a presença de personagens PcD de maneira bastante positiva em casos como o do Professor Xavier de X-men (1963), um protagonista paraplégico. Em X-men, ele não é apenas o líder de jovens heróis do programa, mas um mentor astuto, disposto a escutar e a direcionar os jovens ao autoconhecimento. Outro caso recente e exemplificador da positivação de personagens com deficiência é o de Toph, de Avatar: a lenda de Aang (2005), a qual é retratada como uma poderosa dobradora da terra⁹⁷. Na narrativa, Toph desenvolve suas habilidades de luta através da sensibilidade dos seus pés às vibrações da terra, isto é, esses membros operam como os olhos da personagem.



Figura 57 – Toph, personagem com deficiência visual de Avatar

Fonte: *Heroes Wiki*

O que Toph aponta, a partir dessa ‘visão com os pés’, é que as deficiências podem ser ressignificadas, em certa medida, como uma possibilidade de apresentação de novas relações entre corpo e mundo, desnaturalizando as maneiras cristalizadas de uso do aparelho biológico. No Brasil, temos o caso da Associação de Pintores com a Boca e os Pés (APBP), a qual apoia artistas que por deficiência congênita e/ou adquirida não

⁹⁷ Em Avatar, existem os chamados dobradores: personagens com habilidades de manipular um e/ou mais dos quatro elementos (água, terra, fogo e ar).

portam e/ou não conseguem usar os membros superiores. A partir de uma espécie de inteligência adaptativa do corpo, os artistas da associação produzem pinturas que diluem a distinção entre pessoas com deficiência e as demais.

Por fim, diante da descrição dessa série de discursos descontínuos, não objetivamos encerrar nenhuma questão, mas propor uma descrição de relações entre valores que estão, de maneira direta ou indireta, imbricados na produção por design da informação normativa de *Power Rangers Super Megaforce* (2014). Isto implica que, as técnicas de disposição de objetos, a discriminação formal, as seleções de cor, o uso do movimento e de coreografias e as relações de escala na projeção de cenas dessa temporada do programa, são práticas discursivamente agenciadas (as binaridades, a liderança ‘falo-militar’, os estereótipos acerca da feminilidade, a compulsão heterossexual, os ideais corporais vigentes, noções capacitistas, a transfobia, etc.). Portanto, diante desse entendimento, a nossa compreensão da forma no design está intrinsecamente relacionada a um efeito do discurso (Foucault, 2009).

Outro discurso fundamental para entender não só Power Rangers, mas quaisquer programas direcionados ao público infantil, são as regimentações sobre a infância. A própria noção de infância é, por si só, um constructo (Ariè, 1981). Dessa forma, a espacialização etária do consumo, do que pode e do que não pode ser acessado pelas crianças, exerce também influência na construção e apresentação dos personagens. A restrição da sexualidade, dentre outros inúmeros limites, é um fator de cisão entre o mundo dos adultos e o das crianças (Foucault, 1985). Nos programas de desenho animado, temos exemplos de personagens proibidos para as crianças, como Jessica Rabbit e Betty Boop, justamente por seu forte apelo sexual.

Por fim, o que emerge deste experimento (re)elaborativo, é que esse conjunto de ações divergentes em relação a um produto normativo, opera, em certa medida, como uma espécie de ato abduativo, método amplamente difundido no campo do design, o qual se coloca questões de um devir: *how it could be?* Como poderia ser determinada situação?⁹⁸. Desse modo, esse exercício, coloca-se sempre na antecipação de cenários ideais, sendo que tal recurso também é amplamente utilizado através do design enquanto uma prática de renovação contínua dos fluxos dos produtos, mecânica essa que tem se mostrado tóxica a todo um conjunto de vida no planeta. Isso implica, que mudar as estruturas de relações sociais e/ou consumo não significa, necessariamente, um ato salutar. Entretanto, há um aspecto positivo dessa lógica (como poderia ser?) juntamente das práticas de projeto de design.

⁹⁸ Essa lógica é comumente difundida em obras que tangenciam o tema do design thinking. Para entender como a discussão é tratada neste domínio, ver: BROWN, Tim. *Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro, Elsevier 2010. MARTIN, Roger. *Design de negócios: por que o design thinking se tornará a próxima vantagem competitiva dos negócios e como se beneficiar disso*. Rio de Janeiro: elsevier, 2010.

Ao contradizer uma métrica, apresentando todo um conjunto de performances constrangidas e negativadas socialmente, esse experimento salienta que o design pode ser um instrumento de visualização para outros mundos possíveis, atuando de maneira similar à ficção. Nesse aspecto, as práticas de projeto podem brincar, alterar, transformar e até subverter o que está posto (*status quo*), diante da materialização de conjuntos vivíveis divergentes. Subverter no sentido butleriano, isto é, produzir desestabilizações e estranhamentos na forma que lemos sinais socialmente legíveis e legitimados (Butler, 1994).

Dessa maneira, essa postura (re)elaborativa, ao menos no sentido usado neste experimento, reitera que não há situação dada, pois, as relações, as subjetividades e os valores atrelados aos signos ‘poderiam ser outros’, ou melhor, podem ser diferentes. Como nos aponta Foucault (2008; 2015), assim como a condição dos discursos e das verdades é o contínuo deslocamento, semelhante também pode ser a condição do sujeito e a dos corpos, quer dizer, ao se colocar no problema do *how it could be?* a identidade do sujeito nada mais seria do que uma abertura constante a novas possibilidades. Sendo assim, um papel ético para o design residiria em sua potência de (re)configurar (em certa instância, parodiar) situações tidas enquanto dadas, ou seja, de contribuir na visualização, na antecipação e nas múltiplas possibilidades de outros mundos e subjetividades. Portanto, é esse processo que estamos denominando de subversões performativas: ações divergentes em relação a um produto informacional legitimado e legitimante com objetivos de produzir a visualização de outras existências possíveis.

6

CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 Dificuldades e Fragilidades
da Pesquisa

6.2 Hipóteses da Pesquisa e
Problemas do Método

6.3 Sobre Power Rangers

6.4 Tensões e Potencialidades de
uma Abordagem Discursiva no
Design da Informação

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 Dificuldades e Fragilidades da Pesquisa

Os impasses na realização desta investigação advêm de diversas circunstâncias, desde a necessidade/oportunidade de conciliar o trabalho docente no campo do design com a pesquisa durante seus dois anos de feitura, quanto a ausência de base filosófica para uma empreitada articulativa entre o pensamento de Foucault, de Butler e das práticas de projeto da informação.

O ímpeto em tentar compreender, tanto o conceito de discurso em Foucault, quanto a noção de performatividade em Butler, foram atos de renúncia a um enquadramento discursivo (institucionalmente instaurado) que indicavam para a conveniência de abordagens cristalizadas no design da informação, em especial, a da retórica visual. Como também de noções, bastante rasteiras, de que suas colocações poderiam subsidiar instrumentos analíticos potentes dos objetos de design.

A dificuldade, não foi apenas apreender os dois conceitos, mas de refletir quais tipos de relações eles estabelecem com a atividade de design: onde e como se aplicam? Quais efeitos da ação desses conceitos na compreensão das práticas de projeto? Isso, especificamente, dentro de um objeto muito específico, todavia exemplar, para tais articulações.

No que tange a elaboração dos dois conceitos de interface: formação e informação tecnocoreografada, entendemos que são formulações ainda incipientes, as quais necessitam de mais aportes teóricos e rebatimentos com as práticas de projeto. Entretanto, eles se mostraram interessantes, no sentido de serem veículos de aproximação entre a compreensão das relações de poder e a constituição da 'identidade' no fazer e no consumir produtos por design.

6.2 Hipóteses da Pesquisa e Problemas do Método

Nossa primeira hipótese, a de que os *frames* de caráter tecnocoreografado são momentos nos quais os papéis de gênero são pedagogicamente ensinados por recursos e técnicas de design (disposição de objetos, discriminação formal, seleção de cor, uso do movimento e de coreografias, relações de escala, etc.), mostrou-se, de maneira geral, assertiva. Todavia, faz-se necessário pontuar que existe um embate acerca da presença feminina e da sua posição de liderança na história da Franquia: é possível achar informação tecnocoreografada com as mulheres em posição central e/ou enquanto líderes, entretanto essa presença ainda é tímida⁹⁹. Neste momento, seria impreciso definir uma causa para essa questão, o que poderíamos indicar, de maneira precária, é

⁹⁹ Nas temporadas, há episódios direcionados às personagens femininas, todavia, assim como são minoria em número, também são menores essas passagens em relação a presença masculina.

que parece haver uma articulação entre a inclusão das personagens femininas e à amplificação do comércio de produtos da marca, articulado ao fator social da inclusão e igualdade binária cisgênero (reforço mútuo).

Essa hipótese (a qual precisa ser investigada) parte do entendimento que os próprios *sentaís* foram uma estratégia mercadológica japonesa de elaborar brinquedos para ambos os gêneros (com a preponderância do gênero masculino), quer dizer, excluir, de maneira total, todas as meninas de consumir os produtos da marca seria perder uma oportunidade de mercado. A questão mercadológica é apontada em *The Toys that Made Us* (2019), entretanto, se restringe a citar, que um esquadrão de heróis seria mais interessante, em termos de vendas, do que um herói solo. Já a questão da inclusão de gênero é trazida por Raphael Maiffre em menção a Yuji Kobayashi:

Power Rangers é uma franquia adaptada dos *super sentai*, certo? Que é uma série japonesa, e desde a década de 1970 as séries *super sentai* tentam equilibrar isso. Tem um livro muito bacana, traduzido em português, que é “*Como fazer um programa de super-heróis tokusatsu?*” De Yuji Kobayashi. Ele comenta que em 1975, quando saiu o primeiro *super sentai*, eles queriam ter protagonistas femininas porque as garotas queriam brincar, eles também queriam que as garotas brincassem. Mas eu não via nos *super sentais*, principalmente reassistindo as séries mais antigas, a existência de um balanço, porque o programa era muito mais voltado para os meninos, isso lá no Japão (APÊNDICE A).

Desse modo, seriam necessárias pesquisas especializadas para averiguar a inserção do gênero feminino em Power Rangers (no qual, em relação aos *sentaís*, os grupos passam, majoritariamente, a serem integrados por duas mulheres, ao invés de uma), como um efeito da articulação entre discursos mercadológicos e de igualdade binária cisgênero.

Já a segunda hipótese da pesquisa, diz respeito ao método de investigação da informação modelo (elementos do *frame* matriz) através de (re)elaborações das categorias de design, acompanhadas das respostas a indagações do “por que” e “de onde vêm” os discursos que excluem as materialidades apresentadas pelos colaboradores. Nossa premissa, é que tal abordagem contribuiria para uma análise crítica da informação, aproximando-se de uma abordagem discursiva. O que inferimos, dessa abordagem, é um atendimento parcial às nossas expectativas.

No geral, os colaboradores conseguiram sair pouco das questões estético-formais e, na sua totalidade, não realizaram nenhum tipo de excursão de cunho histórico ou menção a algum documento e/ou fonte. Esses problemas, são impasses que precisam ser repensados na proposição da análise para com os colaboradores: solicitar a citação de fontes históricas e/ou contemporâneas que reforçam discursos como a não coesão da mulher ao ambiente militar, a descrição de corpos que atendem, de maneira precária, as expectativas de masculinidade e feminilidade, a patologização e depreciação de determinados corpos, etc. Dessa maneira, propor pesquisas circunscritas a algum

momento histórico de irrupção ou difusão de tais discursos, ou que tragam alguma fonte para a investigação (artigos, entrevistas, cartazes, imagens, questionários com um determinado público mais propenso a reproduzir esses valores, etc.), pode potencializar uma aproximação de uma abordagem discursiva para os produtos de design da informação.

Outra questão a ser considerada, é a potencialidade desse método: ao analisar a informação através de subversões performativas (ações discordantes em relação a informação performatizada) pode ser uma abordagem pedagógica relevante no sentido de incitar a reflexão crítica das regras socialmente legitimadas. Isso, pensando num cenário no qual os estudantes de design, pouco se interessam na leitura e na interlocução do campo da filosofia e o processo de concepção projetual. Desse modo, uma reflexão através da contradição e/ou da parodização, isto é, diante do ato de (re)feitura do artefato, pode colaborar numa percepção mais crítica de mundo da categoria (designers). Isso implica, que só o ato de ‘contradizer’ é, em si mesmo, um ato condutor da reflexão.

6.3 Sobre Power Rangers

Power Rangers é um modelo narrativo que fez e ainda faz parte da infância de muitas crianças do Brasil, desse modo, é surpreendente a não existência de pesquisas especializadas sobre o fenômeno em território nacional (talvez existam, mas não conseguimos localizá-las). É só pensarmos que todas as temporadas do produto foram transmitidas em canais abertos e/ou fechados do país, povoando, por mais de uma década, a programação das manhãs da maior emissora do Brasil (Rede Globo), ou que o termo *megazord* se tornou categoria para robô gigante, quer dizer, para nos referirmos a algo demasiadamente grande (ver Anexo 1).

Consideramos que Power Rangers, ao menos no universo dos *live-actions*, é um produto que ainda reitera discursos hegemônicos e excludentes a respeito dos problemas de gênero e de representatividade vigentes (reposicionamento da figura feminina,¹⁰⁰ inclusão da comunidade LGBTQIA+, adesão de outras materialidades corporais como os gordos e PcD, além da possibilidade desses sujeitos serem colocados em situação de protagonismo e de poder). Todavia, em outras mídias como os quadrinhos, questões como a presença de personagens LGBTQIA+, a liderança feminina e a desestabilização de regras binárias expressas no domínio visual, tal qual as associações cor-gênero, são melhor trabalhadas, apesar de uma normatividade corporal

¹⁰⁰ A nova temporada da série, *Power Rangers Cosmic Fury*, foi anunciada para o ano de 2023 (ainda sem data específica de estreia) e contará com uma ranger vermelho, liderando o grupo de maneira integral.

violenta¹⁰¹. Nesse aspecto, indicamos para a vasta possibilidade de pesquisas no que tange ao objeto, pelo seu caráter multimídia (*live-actions*, filmes, pôsteres, quadrinhos, brinquedos, jogos, etc.), podendo, por conseguinte, ser investigado no campo do design a partir de diferentes perspectivas (design de personagens, *branding*, design de brinquedos e consumo, *game design*, etc.).

A última consideração acerca do objeto é, de fato, sua exemplificação seminal das relações hegemônicas de gênero por design. Power Rangers opera, ao menos dentro de uma visão ocidental, como uma paródia tecnocoreografada que, ao contrário da prática *drag*, reitera normatividades sociais

Serve a uma função subversiva na medida em que reflete as personificações mundanas pelas quais os gêneros heterossexualmente ideais são cumpridos e naturalizados, e enfraquece o poder desses gêneros em virtude da efetuação dessa exposição artificial (BUTLER, 2019, p. 379).

É tão caricato que para os adolescentes e adultos é motivo de ‘memerização’, mas no público infantil ainda funciona como uma técnica pedagógica da binaridade.

6.4 Tensões e Potencialidades de uma Abordagem Discursiva no Design da Informação

Este trabalho, antes de tudo, encontra-se circunscrito a um pequeno e incipiente conjunto de acontecimentos no campo do design da informação. Pequeno e incipiente, pois, a abordagem discursiva da informação (em especial a visual), diante de um crivo foucaultiano, é um advento recente e pontual dentro do campo, em contraposição a abordagens linguísticas (morfológicas, sintáticas e semânticas). Como apontam e apresentam Rati e Beccari (2020; 2020) essa abordagem é viável, entretanto requer a adoção de pontos de vista distintos dos cristalizados no design.

Nesse sentido, a pesquisa faz parte de uma abertura-tensão a valores que sustentam teorias e métodos basais no design da informação (pretensão de tratamento imparcial da informação; conceitos de objetividade e eficiência; leituras semióticas, estudos retóricos, etc.): a abordagem discursiva pós-estruturalista se apresenta como um ruído ensurdecedor, pois, ao desfazer a díade significante/significado, desconstrói a noção de um conteúdo interior aos artefatos. Isso implica, que leituras da informação que se detém ao objeto como uma existência em si ou enquanto portadores de um conteúdo a ser revelado, não só passam a serem imprecisas, mas tornam-se maquiagem da própria dinâmica do poder.

Noutro crivo, entender os objetos e os campos de saber requer a percepção de que ambos são irrupções histórico-sociais fundadas discursivamente, destinadas a perpétua

¹⁰¹ Nos quadrinhos, o arco *Power Rangers* 1969, traz uma equipe com um ranger rosa do gênero masculino, como também uma mulher com um traje preto, além de uma líder vermelha. Como também temos o caso da Ari, no arco *Solar Rangers*, a qual é explicitamente lésbica e vive um romance, vivenciando um romance com outra personagem.

transformação, mesmo que esse movimento não seja visível a olho nu e, por vezes, pareça um não-movimento. Posto isso, não há como compreender os objetos de design da informação sem uma análise das relações discursivas que agem continuamente sobre e por meio deles: isto é, faz-se necessário uma exteriorização ao objeto, recortes de cunho histórico-social-filosófico, investigação de arquivos e narrativas; além de seus processos de continuidade e de transformação (Foucault, 2008). Sendo assim, o problema se coloca na tentativa de desembaraçar uma trama da qual os objetos são efeitos, imbricando, de maneira radical, o campo do design da informação, seus congregados, processos e produtos a regulações discursivas, isto é, permeados por relações de poder.

Por fim, apontamos não só para uma praticabilidade, mas para uma necessidade de abordagens discursivas no design da informação. Isso, no intuito de desestabilizar entendimentos e práticas cristalizadas no campo: retirar o domínio das suas pretensões de neutralidade, da esfera da vontade dos designers, do encerramento de seus objetos em si, quer dizer, englobar esse conjunto de narrativas numa ordem mais complexa de relações que não se pode dominar, mas que podemos descrever, desnaturalizar e compreender melhor sua dinâmica. Portanto, uma abordagem discursiva, traz à tona não só o problema dos métodos de tratamento dos fenômenos visuais, mas questionamentos sobre a constituição do próprio campo de saber-poder (design da informação), no intuito de pensar os valores reguladores e partilhados no campo e quais relações e subjetividades tais noções incitam e interditam.

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, L. **Aparelhos Ideológicos do Estado**: nota sobre aparelhos ideológicos do Estado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. 8ª ed. São Paulo: Pioneira, 1994.
- ARRUDA, Agnes. **O peso e a mídia**: uma autoetnografia da gordofobia sob o olhar da complexidade. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Paulista (UNIP), 2019.
- AUSTIN, J. L. **Quando dizer é fazer** – palavras e ação. Trad. Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- BENTO, Berenice. **Nome social para pessoas trans**: cidadania precária e gambiarra legal. Contemporânea - Revista de Sociologia da UFSCar, São Carlos, v. 4, n. 1, pp. 165-182, jan./jun. 2014.
- BERRI, Bruna. **O corpo para pessoas com deficiência física**: mídia e representações sociais. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2018.
- BLASZCZYK, Regina Lee; SPIEKERMANN, Uwe. *Bright Modernity Color, Commerce, and Consumer Culture*. Switzerland: Palgrave Macmillan, 2017.
- BOYATZIS, C. J., MATILLO, G. M., & Nesbitt, K. M. (1995). *Effects of the "Mighty Morphin Power Rangers" on children's aggression with peers*. *Child Study Journal*, 25(1), pp. 45-55.
- BUTLER, Judith. *"Gender as performance: an interview with Judith Butler"*. Interview by Peter Osborne and Lynne Segal. *Radical Philosophy* (67), Summer, 1994, pp. 32-39.
- BUTLER, Judith. **Corpos que importam**: os limites discursivos do "sexo". São Paulo: N-1 edições, 2019. E-book.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2021.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução a história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.
- CHAVES, Ernani. [S.l.: s.n], 2022. 1 vídeo (1 hora 27 min e 45 seg). **Publicado pelo canal Ubu editora**. Sexualidade e Verdade em Michel Foucault. Disponível em: < <https://youtu.be/pMLO6aZ4xCM> >. Acesso em: 15 jan. 2023.
- D'ARAUJO, M. C. **Mulheres e questões de gênero nas Forças Armadas brasileiras**. In: Seminário Sobre Investigación y Educación en Estudios de Seguridad y Defensa, 2003.
- DERRIDA, J. **"Assinatura, acontecimento, contexto"**. Trad. Constança Marcondes Cesar. Campinas, SP: Papyrus, 1991.
- DI SANTIS, É; YARAK, Sa; MARTINS, M; HIRATA, S. **Mortes relacionadas à lipoaspiração no Brasil**. *Surg Cosmet Dermatol*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 4, pp. 320-325, out./nov. 2020.

DONDIS, D. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes: São Paulo, 1997.

ESPERANÇA, Joice; DIAS, Cleuza. “**Meninos versus meninas**: representações de gênero em desenhos e seriados televisivos sob olhares infantis”. in: Educação, Santa Maria, v. 35, n. 3, pp. 533-546, set./dez. 2010.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Trad. Roberto Machado. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1984, 4ª edição.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1985, 6ª edição.

FOUCAULT, Michel. **As Palavras e as Coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. Tradução Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade II**: O uso dos prazeres. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

FOUCAULT, Michel. **Michel Foucault, uma entrevista: sexo, poder e a política da identidade**. in: Verve nº5, 2004, pp. 260-277.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do saber**. tradução de Luiz Felipe Baeta Neves, -7ed. - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Dois ensaios sobre o sujeito e o poder**. 2009, p.1-15. Disponível em: > <http://michel-foucault.weebly.com/uploads/1/3/2/1/13213792/sujeitopoder.pdf> <. Acesso em: 07 Mar. 2023

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 02 de dezembro de 1970. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2015.

GRANGEIRO, Cláudia. **Michel Pêcheux e Michel Foucault**: diálogos transversos sobre formação discursiva. Letras & Letras. Uberlândia (2), 2006, pp. 133-141.

GONZALES, Lélia. **Racismo e sexismo na cultura brasileira**. In: Revista Ciências Sociais Hoje, Anpocs, 1984, pp. 223-244.

GRISARD, Dominique. “*Real Men Wear Pink*”? *A Gender History of Color*. In: BLASZCZYK, Regina Lee; SPIEKERMANN, Uwe. *Bright Modernity Color, Commerce, and Consumer Culture*. Switzerland: Palgrave Macmillan, 2017, pp. 77-96.

GUIMIL, Eva. **Fugas, discriminações e tragédias**: a história por trás de ‘Power Rangers’, o fenômeno que se recusa a morrer. EL PAÍS. 07/10/2020. Disponível em: < <https://brasil.elpais.com/cultura/2020-10-07/fugas-discriminacoes-e-tragedias-a-historia-por-tras-de-power-rangers-o-fenomeno-que-se-recusa-a-morrer.html> > Acesso em: 15 jul. 2021.

HARAWAY, Donna. **Gênero para um dicionário marxista**: a política sexual de uma palavra. (Tradução: Mariza Corrêa; Revisão: Iara Beleli.), in: Cadernos Pagu (22), 2004, pp. 201-246.

HELLER, Eva. **Psicologia das Cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

LAURETIS, Teresa de. *The technology of gender. Technologies of gender*. Indiana University Press, pp. 1-30, 1987.

LEANDRO, Flávio. Reflexões. In: LEANDRO, Flávio. **Brasilidade**. 2000. Faixa nº 6. Disponível em: < <https://open.spotify.com/intl-pt/track/2DIDkZrD8gTWMNRd70Jt2R?autoplay=true> > Acesso em: 11 Jul. 2023.

LEVIN, Diane E.; CARLSSON-PAIGE, Nancy. *The Mighty Morphin Power Rangers: Teachers Voice Concern*. *Young Children*, v.50, n. 6 pp. 67-72, Sep 1995.

MANZ, Nordan. **Metáforas políticas no gênero Tokusatsu**: a metamorfose dos signos na mídia japonesa. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2013.

MATSUDA, Michel; GOES, Rodrigo. Alexandre Nagado (org). **Cultura pop Japonesa**: história e curiosidades. 1ª edição, 2011.

MCLAREN, Peter; MORRIS, Janet. **Power Rangers**: a estética da justiça falo-militarista. In.: STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe L. *Cultura Infantil: a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. pp. 181-199.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS, in: *The toys that made us*. Direção: Brian Volk-Weiss. Produção: Brian Volk-Weiss. Estados Unidos, 2019. Disponível em: < Netflix > Acesso em: 05 Jan. 2023.

NESTERIUK, S.; MASSAROLO, J. **Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas**. *Revista GEMINIS*, v. 11, n. 3, pp. 233-253, set./dez. 2020.

O'HAGAN, Minako. *Manga, animes and vídeo games: globalizing japanese culture production*. *Perspectives: studies in translatology*, V. 14, nº 04, 2006.

OLIVEIRA, Francine. **Entre excessos e tensões: a proposta não-binária**. In: Congresso de Diversidade Sexual e de Gênero, 2017, pp. 138-147.

ORLANDI, E. P. **Análise de Discurso**: princípios e procedimentos. 5. ed. Campinas: Pontes, 2005.

PÊCHEUX, Michel. *Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio*. Tradução Eni Pulcinelli Orlandi. 2 ed. Campinas, SP. Editora UNICAMP, 1995.

PEREIRA, Tânia. **O discurso de resistência do corpo gordo à ditadura da beleza**. *Discursividades* - v. 7, n. 2, jul-dez 2020, pp. 149-169.

PETTERSON, R. 2013. - *IIID Public Library. Information Design Basic ID-concepts*. Disponível em: <<http://www.iiid.net/>> Acesso em: 30 Dez. 2022.

PISCITELLI, Adriana. **Gênero**: a história de um conceito. Sociedade em foco. In: Diferenças e igualdades. Org: Heloisa Buarque de Almeida, José Szwako. São Paulo, 2009, pp. 116-148.

PRECIADO, Paul B. **Testo Junkie**: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica. N-1 edições, 2018.

RAGO, Margareth. [S.I.: s.n], 2018. 1 vídeo (40 min e 8 seg). **Publicado pelo canal Café Filosófico CPFL**. Disponível em: <https://youtu.be/jw6zuBloclI>. Acesso em: 1 jan. 2023.

RANOYA, Guilherme. **Biopolítica, comunicação e o poder pastoral**. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

RATI, B; BECCARI, M. **A dimensão retórica e a dimensão discursiva no design gráfico**. In: Infodesign: São Paulo, v. 17, n. 1, 2020, pp. 176 – 183.

RATI, B, BECCARI, M. **Design gênero neutro**: uma análise discursiva do design das marcas de cosméticos Simple Organic e Fluide. In: Infodesign: São Paulo, v. 17, n. 3, 2020, pp. 43 – 58.

RODRIGUES, Carla. **Butler e a desconstrução do gênero**. Estudos Feministas. Florianópolis, 2005, pp. 179-183.

RUBIN, Gayle. **O tráfico de mulheres**: notas sobre a "economia política" do sexo. Recife: SOS Corpo - Gênero e Cidadania, 1993.

SHIMADA, Akiko Sugawa. **Japanese superhero teams at home and abroad**: super-sentai in Japan and their adaptation in South Korean cinema. Journal of Japanese and Korean Cinema, v. 6, n. 2, pp. 167-183, 2014.

SILVA, Giuslane; JÚNIOR, Sérgio. **O discurso em Michel Foucault**. Revista Eletrônica História em Reflexão: Vol. 8 n. 16 – UFGD – Dourados, jul/dez - 2014.

SOUZA, Ivan. Super sentai: conheça todos os esquadrões japoneses. Toku Blog, 2019. Disponível em: < <https://tokusatsu.blog.br/super-sentai/> > Acesso em: 16 Ago. 2022.

SOUZA, Ivan. **Roll Call de Tokusatsu**: por que heróis japoneses fazem pose antes da luta? Toku Blog, 2019. Disponível em: < <https://tokusatsu.blog.br/roll-call-de-tokusatsu/> > Acesso em: 16 Ago. 2022.

SOUZA, E. A; OLIVEIRA, G. A. F; MIRANDA E. R; COUTINHO, S. G., FILHO, G; WAECHTER; H. N. **Alternativas epistemológicas para o design da informação**: a forma enquanto conteúdo. In: Infodesign. São Paulo, v. 13, n. 2, 2016, pp. 107 - 118.

SUGAR, Rebecca. *'Steven Universe' creator on growing up, gender politics, her brother*. in Entertainment Weekly. Interview by By Nia Howe-Smith. 2019 Disponível em: < <https://ew.com/article/2015/06/15/steven-universe> >. Acesso em: 10 jan. 2023.

TEIXEIRA, Jacqueline. [S.I.: s.n], 1 vídeo (1 hora 9 min 8 seg.), 2017. **Publicado pelo canal LabNAU-USP**. [Aula 06 - Parte 01/02] Problemas de Gênero / Judith Butler (Curso de Extensão FFLCH-USP). In: "Poder e Performatividade Pública: introdução a Judith Butler e Michel Foucault". Disponível em: < <https://youtu.be/nU8AsOM8YyY?list=PLy0IdlptYwJYP0ai263znT4-gokzf8fi1> > Acesso em: 1 Mar. 2023.

TEIXEIRA, Jacqueline. [S.I.: s.n], 1 vídeo (1 hora 9 min 19 seg.), 2017. **Publicado pelo canal LabNAU-USP**. [Aula 07 - Parte 02/02] Problemas de Gênero / Judith Butler (Curso de Extensão FFLCH-USP). In: "Poder e Performatividade Pública: introdução a Judith Butler e Michel Foucault". Disponível em: < <https://youtu.be/lFqrF0BtKk0?list=PLy0IdlptYwJYP0ai263znT4-gokzf8fi1> > Acesso em: 1 Mar. 2023.

TILLMAN, Bryan. *Creative Character Design*. Boca Raton: CRC Press, 2011.

YOON, JeongMee. *A study of gender and colour over 14 years*: JeongMee Yoon on The Pink and Blue Project. In: IT'S NICE THAT. Article by Jyni Ong, 2019. Disponível em: <https://www.itsnicethat.com/features/jeongmee-yoon-the-pink-and-blue-project-photography-040319>. Acesso em: 1 mar. 2023.

ZUCATTO, Giovana. **Participação feminina nas Forças Armadas:** a Marinha do Brasil. In: 9º Congresso Latinoamericano de Ciência Política, Montevideo, 2017.

**APÊNDICE A - PROBLEMAS DE REPRESENTATIVIDADE E IDENTIDADE DE GÊNERO NA
FRANQUIA POWER RANGERS: ENTREVISTA COM RAPHAEL PALMA MAIFFRE,
IDEALIZADOR DO CANAL MEGA POWER BRASIL**

Wilton (W) - Como você observa as relações de gênero nas séries televisivas (a gente tá fazendo um recorte, Raphael) as relações e espaços de poder entre os rangers masculinos e femininos são equitativas? Como você observa essas relações?

Raphael (R) - Power Rangers é uma Franquia adaptada dos *super sentai*, certo? Que é uma série japonesa, e desde a década de 1970 as séries *super sentai* tentam equilibrar isso. Tem um livro muito bacana, traduzido em português, que é 'Como fazer um programa de super-heróis tokusatsu?', de Yuji Kobayashi. Ele comenta que em 1975, quando saiu o primeiro *super sentai*, eles queriam ter protagonistas femininas porque as garotas queriam brincar, eles também queriam que as garotas brincassem. Mas eu não via nos *super sentais*, principalmente reassistindo as séries mais antigas, a existência de um balanço, porque o programa era muito mais voltado para os meninos, isso lá no Japão. Quando a gente faz esse recorte pro ocidente, já em Power Rangers, em 1993, com *Mighty Morphin*, é um pouco diferente. Claro que ainda existiam na época, elementos onde a figura masculina ficava em evidência na maioria das vezes, mas você percebia já em *Mighty Morphin* que eles queriam quebrar isso, tanto que o Hall Saban e a equipe de produção faziam episódios focados nas garotas, elas tinham destaques em episódios, elas tinham vozes várias vezes. Eu senti, agora revendo, que eles queriam quebrar um pouco isso que vinha do Japão, eles queriam trazer uma equidade.

Se você pegar *Zyurangers*, que é o material que serve como base para *Mighty Morphin*, você só tem uma mulher na equipe, que é a *Pteraranger*, aí você tinha o amarelo que era o *boy*. Então, quando eles passam por ocidente, eles transformam o amarelo em amarela, para você ter duas garotas na equipe. Claro que ainda fica desbalanceado, mas é muito melhor do que tinha anteriormente. Então mais garotas se identificavam com as personagens, você vai conversar com a Ana, vou dá um *spoiler* (ela vai falar isso pra você também). Você pode conversar com qualquer outra menina, você vai ver que tem isso, porque é importante também ter a figura presente da mulher! É importante! Porque Power Ranger sempre se vendeu como uma série para todos! todo mundo assiste, todo mundo se identifica.

Eu vou só adiantar um pouquinho para você, por exemplo, depois de *Mighty Morphin Power Rangers* você tem *Mighty Morphin Alien Rangers*, que é uma temporada de transição, onde você tem a Delphine como ranger branca e líder da equipe, já na década de 90. Então, você vê que já naquele período, eles já estavam querendo desassociar a figura do ranger vermelho como a figura do líder. O vermelho é eventualmente o líder,

mas já naquele período, o Tomy, como ranger branco, exerce o papel de líder em uma época, e você tem a Delphine como ranger branca sendo líder da equipe dos *Alien Rangers*. Então, Power Rangers é uma Franquia que sempre prezou em ter a figura feminina em destaque e eu acho isso ótimo, sabe? E a gente vê isso ecoando até nas séries mais recentes e em outras mídias paralelas.

W - Nessa temporada de *Alien Rangers* ela liderou a temporada inteira?

R - Inteira. É uma mini-temporada de dez episódios, mas eu tenho outro exemplo maior lá na frente que é Força do tempo, com Jen, que é a ranger rosa. Em *Mighty Morphin Alien Rangers*, você tem a Delphine, em uma mini-temporada de transição, que eram dez episódios. Ela é a líder da equipe, sendo a mais poderosa inclusive, citada na temporada como a mais poderosa dos cinco rangers. Na versão japonesa a branca também exerce um papel de liderança, mas eu percebi para Delphine aqui eles deram um destaque ainda maior.

W - Muito bom!

W - Como você observa as relações de gênero nos quadrinhos e em outros materiais da série? Há mais casos? Como é a questão da liderança feminina nos quadrinhos?

R - É muito mais presente. O que acontece, vamos lembrar que Power Ranger depende/dependia muito das cenas japonesas, principalmente nas primeiras temporadas. Eu quero quebrar logo esse mito que Power Ranger só tem cena japonesa quando estão morfados. Não, isso é mentira! Já no final dos anos 90 se tinha muita cena americana de Power Ranger feita pelos americanos, mas por depender do material japonês, a figura do homem líder é muito presente, porque no Japão é assim. No Japão é muito forte o lance do homem ser o líder, então, quando você faz a adaptação, é difícil, porque a figura do homem sempre está na frente, mas Power Ranger vai mudando isso com o tempo. Força do tempo tem a Jen Scotts, que é a líder da equipe como ranger rosa, o tempo inteiro, até o final da temporada. Um outro exemplo que você deve conhecer muito bem é a Taylor de força animal, a ranger amarela, ela a líder antes do Cole entrar, que era o ranger vermelho. Power Rangers sempre tentou fazer isso de uma forma diferente. S.P.D, no esquadrão A, a ranger vermelho é a líder, e não tem na versão japonesa. Em Samurai, a verdadeira líder do Clã Shiba é Lauren, que é a ranger vermelha. Mas quando você chega nos quadrinhos, Wilton, essa coisa expande de uma maneira muito bacana.

A gente tá acompanhando agora, nos quadrinhos, por exemplo, a Kimberly, como ranger rosa, ela exerce papel de liderança praticamente o tempo inteiro, porque o Tomy

ainda tá aprendendo a ser o ranger branco e ser o líder, e Kimberly tá mostrando esse papel. Você tem a Triny, como ranger ômega amarela, sendo a líder... entre outros exemplos que eu posso citar aqui. A Grace, que é a líder da equipe de 1969, é a ranger vermelha. A ranger Slayer, que é a Kimberly, do universo sem moeda, é a líder de uma equipe como ranger rosa. A solar ranger, que é a ranger roxa, é líder também da equipe. Então, no universo expandido você tem uma variedade, que é uma coisa que você não poderia fazer na série de TV por conta da limitação do material oriental. No quadrinho, você pode inventar o que quiser, você tem vários momentos onde a mulher é líder, onde o ranger secundário também é líder. Você tinha, por exemplo, o Billie assumindo papéis de liderança, ele não era o líder em *Mighty Morphin*, mas no quadrinho ele assume, então você tem essa liberdade maior e eu acho isso ótimo!

W – Então, me confirma isso: nas séries televisivas tiveram duas temporadas inteiras com personagens femininos liderando? Que seria em *Alien Rangers* e *Força do Tempo*?

R - Isso, isso!

W - Já tiveram quantas temporadas?

R - São 28.

W - Então de 28, lideraram em duas. A temporada inteira sendo que em *Samurai* a Lauren lidera por um tempo e depois a irmão dela retorna. Né isso?

R - Exatamente.

W - Agora, mais específico sobre cor: como você observa as convenções cor-gênero nas séries televisivas?

W - O branco por si só, não define o gênero, o que define são as cores que compõe o traje do ranger junto do branco, como é o caso da ranger branca (complemento rosa) em *Força Animal* e do ranger branco em *Dinotrovão* (complementos vermelho e preto).

R - Legal, legal.

R - No mesmo livro que eu comentei com você, 'Como fazer um programa de tokusatsu?' perguntam pro Kobayashi que é o roteirista: Por que a cor vermelha? Por que vocês escolheram a cor vermelha para ser o homem? A ideia da cor vermelha no Japão é de liderança, força, poder e aí não sei por que eles associaram com o homem, talvez isso seja

parte da cultura deles, eles enxergam dessa maneira. A cor vermelha tem haver com força, com liderança e etc, eles associaram com a figura do homem. Enfim, faz parte da cultura do Japão. Veja que isso é antigo, é década de 70 quando eles definiram isso. Vem mudando com o tempo, mas eu sempre percebi que eles colocaram a figura do vermelho como homem.

Quando a gente faz esse recorte pro ocidente, onde realmente eu domino mais, consumimos isso vinte quatro horas por dia. Eu vejo que Power Rangers, no começo, eles seguiam um pouco da pegada japonesa, mas eles tentam mudar. Como eu te falei, eles mudaram o lance do amarelo. O amarelo lá no Japão, se você for olhar, é muito a figura do homem.

W - O amarelo no oriente é uma cor masculina, na China especificamente, não sei como isso influencia o Japão. Mas na China, tem toda uma história do amarelo ser a cor dos imperadores chineses. Então, por que que a gente faz essa tradução do amarelo como cor feminina? Por que não o preto ou azul? Porque a gente já tem códigos arraigados ali.

R - É verdade, daí você tem essa mudança, o boy era um homem em *Zyuranger*, em Power Ranger você têm a Triny como amarela, embora em *Alien Rangers* o amarelo é um homem, mas como foi uma coisa rápida, ninguém associou com a figura do homem, até porque *Mighty Morphin* fez muito sucesso, são mais de 100 episódios, estourou, e a figura da mulher como amarela ficou por bastante tempo. Eles vão repetindo isso, tanto que em outras temporadas eles também mudam o homem pra mulher: Força Animal o amarelo era um homem, Força do tempo também era um homem e eles trocam pra mulher e tal. Daí ficou isso, meio que carimbado que a figura da mulher era sempre a amarela. Chegando em Tempestade Ninja, você tem outra mudança: como assim?! O homem é amarelo e a mulher é azul? nossa, que louco isso. Foi um choque na época, porque você faz a mudança de vez, porque ninguém lembra de *Alien Rangers*, a verdade é essa. Então, pra muita gente, a figura do homem amarelo foi em Tempestade Ninja. Então, você tem aquele choque: perai, o homem é amarelo e a mulher é azul? Não entra em minha cabeça. Pra muita gente foi assim.

Eu não sei onde você quer chegar, mas eu estou citando alguns exemplos e com o tempo a gente vai mudando. Essa figura da cor em Power Rangers, eles sempre tentam mudar, Wilton, porque em Power Ranger eles sempre trazem isso no *core* da marca: “qualquer um pode ser ranger”. A cor não importa, você pode ser qualquer cor! Tanto que eles tentam o máximo quebrar esse lance do vermelho ser o líder. Eles tentam ao máximo fazer isso com o que eles podem fazer, né? Dependendo do material (inelegível), eles fazem o máximo pra mudar isso, tanto que lá em *Mighty Morphin* a gente tem o Tomy como ranger branco e líder! não é mais o vermelho. Então, eu vejo que em Power Rangers eles tentam fazer isso, e fazem muito bem: todo mundo pode ser o que quiser. Tanto que você chega

na internet, abre o *twitter* e vê: “eu sou o rosa, eu sou o branco, eu sou o amarelo. As pessoas se sentem mais à vontade quando o lance é ser a cor que você quiser. Ser quem você quiser ser, entendeu?

W - Mas eu fico pensando, não é Raphael? A gente que foi educado para performar enquanto homem, dificilmente a gente vai se identificar com uma ranger feminina, com uma cor que está associada a uma ranger feminina, né?

R - Por exemplo, minha cor favorita é rosa, só pra você saber. Então, tipo, é difícil pra gente. Porque você tem que gostar de azul, Raphael. Sua cor tem que ser azul. Não pô, minha cor favorita é rosa, e é isso. Mas enfim, desculpa lhe cortar, pode continuar.

W - Não, não. Era isso que eu estava te dizendo, né? Você falava que gostava do rosa na infância?

R - Sim, sim. Eu tinha boneco.

W - Legal, porque geralmente, Raphael, quando a gente mostra o interesse por códigos que não são associados ao seu gênero, você é podado, você é cortado. A sociedade diz pra você: não é assim não!

R - Existe muito preconceito, né Wilton? principalmente a geração dos nossos pais, avós, né? Estão incutidos. É difícil de quebrar, né? Eu gosto de azul, eu gosto de outras cores, eu gosto de cor, sabe? Eu gosto de coisas vibrantes, né? Você percebe que eu botei no Mega Power junto com a Ana, o azul, com rosa, com vermelho pra fazer a mistura. Esteticamente, eu gosto muito de fazer essa mistura. Mas eu tive a sorte que na minha família, não tinha muito isso de preconceito, então eu podia assistir o que eu queria, consumir o que eu queria. Ainda bem, eu sei que muita gente não teve esse privilégio, com certeza.

W - Não, com toda certeza. E eu fico curioso, né? para saber como as pessoas trans se sentiam assistindo Power Rangers.

R - Não tinha referências, né cara?

W - Na verdade tem referências nas séries televisivas?

R - Ainda não, certo? O que acontece... repare, como eu te falei, depende muito do material japonês. Eles às vezes seguiam a mesma história... não é bem a mesma história, vou corrigir essa parte, mas eles não saiam muito do modelo do Japão. Mas, à medida que você vai mudando de produção, você vê amarras sendo soltas. Vamos lembrar que é um produto dos anos 90, vai fazer trinta anos, então a percepção das pessoas que faziam o material naquela época, por mais que eles eram inclusivos: você tinha um ator negro, um ator asiático... ainda existia ali... não sei bem se um preconceito, Wilton, mas eles não queriam usar mais, né? E, apesar de entender, eu sei que muita gente não se identificava porque faltava representação. Mas com o tempo isso foi se soltando, como eu te falei, ter uma líder mulher é bacana. Cara, em *Alien Rangers* você ter a Rosa líder, você ter uma vermelha. Pô, é muito bom! Aí depois, agora em *Dinofury*, você tem uma personagem lésbica, abertamente na temporada. Ela tem uma companheira e eles falam abertamente, né? o que a galera chama de *pink money*. Acho que esse é o termo né? Me corrija.

W - Sim, sim.

R- Que não é só pra você fazer aquele *teaser* né? “ô gente, ela é viúva? mas a gente não vai mostrar, mas ela é”. O que muita, muita empresa faz, né? E diz... o personagem nunca demonstra isso na série ou no filme, mas numa entrevista: “não, ele é gay, ela é lésbica”. Mas tipo... pra mim não faz diferença porque você não mostra isso no produto. Então, você tem agora a Izzy Garcia, mas você já teve nos quadrinhos algumas vezes, tá? Então, não é a primeira vez! Você tem a Twin do filme de 2017 que é lésbica. Você tem, é... nos quadrinhos.

W - Mas que é mostrado de forma sutil, não é isso?

R – Sutil, né!? Mas você, por exemplo, tem no quadrinho a Ari, a *solar ranger* que tem uma companheira. Elas se beijam, ela tem uma história de romance entre as duas no quadrinho, né? Você teve agora é... num arco... é... *Unlimited Power*, nos quadrinhos, é, um eltariano que era apaixonado pelo Adam, ranger preto, muito legal, né? E... e você vai ter agora, não posso confirmar isso pra você porque não saiu o quadrinho ainda, tá Wilton? Personagem não-binário, tá? Eu não posso confirmar isso agora.

W - Uhum, uhum.

R - Pelo que foi dito em entrevista, é um personagem não-binário, mas eu não posso lhe confirmar isso agora, só no dia 29 de dezembro eu posso lhe confirmar isso.

W - Ah, tudo bem. Não, eu tenho acompanhado a questão das especulações para as séries da Netflix, tenho visto as movimentações. O personagem, o ranger azul de *Mighty Morphin*, o ator ... ele é gay, não é?

R - Sim, sim! Ele era não, ele é gay. O David Yost é gay! Inclusive, na época, ele sofreu preconceito por parte de membros da produção e do elenco. É... não do elenco de Power Rangers, mas das pessoas que trabalhavam em *Mighty Morphin*. Ele deu várias entrevistas depois que, ele se sentiu mal e saiu da série e tals. Mas hoje ele fala abertamente disso, ele consome Power Rangers e tals, sabe que foi algo da época e que isso não se repete. Mas, então, é muito legal ver que uma Franquia continua evoluindo com o tempo. Mas que tinham pessoas que trabalhavam na produção que eram pessoas retrógradadas, preconceituosas, né, a Franquia continua evoluindo. E hoje é uma Franquia, Wilton, que você tem gays trabalhando, trans trabalhando, todo mundo trabalhando. E, digo na parte de baixo do horizonte, é uma Franquia que é para todos! Né? E sempre foi. E eu fico muito feliz em ver que hoje a gente trabalha com a marca que conversa com todo mundo cara! Entende? Eu sei que na época foi tímido isso, mas foi com o tempo, e eu amo isso! Sou uma pessoa que vive Power Rangers muito por conta dos valores também da Franquia, né!? É muito legal você... a gente divulgou essa notícia do ranger possivelmente não-binário e gente mandando: “finalmente vou poder me identificar”. E eu fiquei muito feliz com isso. Representatividade importa cara, de verdade!

W - Muito!

R - Sabe?

W - Muito! Porque é isso, não é Raphael? A cultura não é morta, ela é viva! A noção de diversidade que a gente tinha em 1993, quando foi lançado *Mighty Morphin*... olha só, de novo, vou repetir: aquela formação, abarcava aquela noção de diversidade, trinta anos depois não abarca. Não abarca! Se continuar com a mesma formação, não abarca, né?

R - Certo.

W- Tem que trazer outras questões. Eu acho que tem que ter sim essa representação.

R - Se um dos...

W - (inaudível) queria mais né?

R - Se é uma Franquia que fala de representatividade desde os anos noventa tem que continuar falando.

W- Uhum!

R - Você não pode mudar isso, cara.

W- Uhum!

R - Só se você quiser matar a Franquia. Se você quer matar a Franquia, você pode fazer isso. Mas aí você já tá matando, e você vai perder tudo que você construiu lá atrás, entende? Então... pra mim, Power Rangers ganha muito com isso, né!? Eu sempre falo, cara, que só lembram de *Marvel* e da DC, mas Power Rangers faz isso também, tá? E Power Rangers faz de uma maneira que respeita o público, respeita a pessoa que tá do outro lado, entende? Então, consumo mais Power Rangers porque é uma Franquia que tem muito a oferecer, de verdade cara, de verdade mesmo!

W- Uhum! É... eu vi que é até confusão nessa questão de *Mighty Morphin* com essa questão de as cenas de luta serem um personagem masculino e as cenas ali, que não são de luta, ser um personagem feminino... Uma certa confusão né? Nesse...

R - Orçamento, né Wilton? Uma coisa que eu falo para o pessoal é: “gente, no começo Power Rangers não tinha tanto dinheiro, tá?”. Foi ali, foi tudo uma jogada de arriscar, né? Não sei se você assistiu um documentário, se não assistiu eu recomendo, que é *Brinquedos Que Marcaram Uma Época*, que tem na Netflix, que mostra justamente como foi esse processo para adaptar Power Rangers. Tem um episódio só sobre isso, então seria legal você dar uma olhadinha.

W - Vou olhar, vou olhar sim!

R - Porque na época não tinha grana, então eles fizeram do jeito que dava. Hoje em dia tá muito melhor!

W- Uhum!

R - Na verdade, não só já nos anos noventa, quando Power Rangers estava dando rios de dinheiro, já se sentia uma melhora em termos de produção. Você sente. Porque deu muito

certo, velho! Deu muito certo. Todo mundo sabe o que é Power Rangers, até quem não assiste sabe o que é.

W- Uhum!

R - Você vê que...

W - Sim não, com certeza!

R - *Megazord* virou sinônimo de categoria para robô gigante!

W - Aham! Sim, sim!

R - Você não fala “o robô gigante”. Você fala “o *Megazord*”.

W - Não, é justamente por isso que eu tenho interesse em estudar, porque eu sei da dimensão da coisa. Vendo números, vendo o tempo de existência da série, a quantidade de temporadas. Esse produto faz sentido para o mercado, fez e faz sentido, né? Então, só para entender melhor sua percepção: você acha que atualmente Power Rangers é uma série inclusiva no sentido de representatividade agora, falando de Power Rangers agora em dois mil e vinte e um?

R - Certo!

W - Você acha que sim?

R - Sim, com certeza! Sem sombra de dúvidas!

W- Entendi!

R - Não tem nem como fingir que não é, porque é! Ela é muito representativa, muito. Em todos os braços: séries de TV, quadrinhos, jogos, tudo!

W- Uhum! Inclusive eu baixei o jogo..., baixando os jogos para jogar também, tentando fazer esse *input*, essa imersão.

R - É bom, é bom! Cuidado que vai ficar viciado, cuidado viu?

W - Não, não pode! tem muita coisa pra fazer, não pode não!

R - Cuidado viu?

W - Então, Raphael, como funciona essa questão da referência de Power Rangers com as séries do *Super Sentai* lá do Japão? Todas as séries são com referência às séries que passaram no Japão ou tem algo que é do ocidente mesmo?

R - Então, como eu falei: Haim Saban adaptou primeiro o *Super Sentai Zyuranger* pra cá, né!? Com *Mighty Morphin* como um teste. A ideia original dele era trazer a série japonesa como ela era, mas nenhuma emissora aceitou. Você vai ver muito bem isso no documentário. Nenhuma emissora aceitou fazer isso. Outra pessoa que tentou fazer isso lá atrás foi Stan Lee, que também não conseguiu, mas não era Power Rangers, ele só queria trazer o *Super Sentai*. E aí ele falou: “bom, vamos fazer o seguinte, vamos usar as cenas de luta e mudar as cenas com atores, e não vai ser todo mundo japonês. A gente vai ter um asiático, vai ter um negro, a gente vai ter um americano, a gente vai ter um latino, a gente vai fazer uma mistura!”. E aí deu certo, né? Eles conseguiram vender esse piloto para a Fox, que se deu muito bem, né? A Fox se deu muito bem, porque, se não me engano, e você pode corrigir isso vendo o documentário, ela só exigiu a participação de brinquedos. Olha só que esperta! E você sabe o que aconteceu com os brinquedos de Power Rangers, né!? Então... estourou! O que acontece é que, não é interessante Wilton, vamos ser honestos, pegar uma série japonesa, adaptar pro Ocidente e ser a mesma coisa, né? você contar a mesma história.

W- Uhum, uhum!

R - Não faz sentido! Então, a ideia era contar a sua própria história. Diferente do *Super Sentai* que são séries isoladas, as quais, eventualmente, as equipes se encontram em *crossovers*, Power Rangers é uma continuidade só. Você deve ter percebido isso. As temporadas se conectam, é uma única história. Você não tem, é *Mighty Morphin Power Rangers* é uma coisa e Força Animal é outra, se você ver, eles são contados como temporadas.

W - Uhum!

R - Hoje, tá passando *Dino Fury*, é a vigésima oitava. Em *Super Sentai*, você tem *Zyuranger*, *Oranger*, *Turboranger*, etc. são séries isoladas que se conectam, mas não é uma parada esterilizada.

W - Uhum!

R - Então, Power Rangers segue em formato ocidental, o qual muita gente gosta, de universo compartilhado, né? As séries se conectam, os personagens se conhecem, seja num mesmo universo, seja em universos diferentes. Então, Power Rangers difere nisso, essa é uma diferença: são histórias interconectadas.

Dois: São equipes diversas! Não são apenas equipes de asiáticos. Lá no Japão ainda é muito isso, são só japoneses que fazem parte do *Super Sentai*.

W - Uhum!

R - Nos Estados Unidos não! Pra gente tem latino, você tem o neozelandês, tem o asiático, você tem branco, etc.

W - Tem brasileiro.

R - Preto, tem brasileiro, você tem tudo, cara! Então, Power Ranger sempre fez isso, na temporada atual você tem, é... não sei se é na atual ou na anterior, você teve o (inaudível), então você tem uma mistura muito grande, que o Japão não tem, né? Eles são uma parada muito tradicional, essa é outra diferença. Tivemos cronologia, temos aí a mistura étnica, temos a mistura de gêneros e tudo mais! E Power Rangers também quebra com isso das cores, Power Ranger quebra com esse lance das cores, eles brincam com isso!

W - Uhum!

R - Você pode ter isso: a primeira líder vermelha não é do Japão é dos Estados Unidos, tá? É de Power Rangers. Porque a vermelha de SPD do esquadrão "A", apesar de ser uma coisa bem breve, é uma invenção americana. *Super Sentai* só vai ter uma líder vermelha em *Shinkenger*, que é a versão japonesa de Samurai. Então, os Estados Unidos começaram isso. Você tem Tommy como líder branco, não tinha isso em *Super Sentai*. Você tem a Jen Scott como ranger rosa, você não tinha isso na versão japonesa de *Força do Tempo*. Então, eles já mudavam isso nos Estados Unidos, o que é muito bacana. Você tem três coisas aí que eu posso falar: cronologia, que o *Super Sentai* não se prende; mistura de pessoas e de lugares diferentes, gêneros diferentes; e cores sempre tem nessa dança das cadeiras, né? Então, isso é muito legal!

W - Uhum!

R - Dessa forma, Power Rangers é muito diferente. Sem contar que são histórias próprias, tá Wilton? Eles não usam histórias japonesas. Podem usar como base, mas eles extrapolam para dentro do universo deles.

W - Uhum!

R - Você deve ter acompanhado, em vídeos de quadrinho, que o negócio é bem grande.

W - Não, sim, sim, sim! Muito complexo, eu disse: “não dá pra mim, vou ficar aqui!” Tenho que recortar o objeto, tenho que recortar! Não dá, né!?

R - Sem contar que tem outras coisas que a gente pode estender, jogos, filmes, etc.

W - Uhum!

R - Mas enfim, continuando...

W - Sim! Olha, vou te perguntar aqui e vamos ver se a gente consegue se alinhar. Você acha que formatos mais inclusivos, disruptivos, de formações nas séries..., eu sei que nos quadrinhos tem, você já falou, mas colocar mulheres ou personagens LGBTQIA + na liderança é típico? E mais mulheres do que homens? Acontece isso? Não vi nas séries. E associações com o gênero, por exemplo, algumas coisas você já falou, como uma mulher vermelha..., já imaginou um homem rosa liderando?

R - É, um homem rosa só aconteceu nos quadrinhos e no RPG. Porque Power Rangers também tem uma parte em RPG. É que não é canônico. No RPG que saiu teve outro ranger rosa homem. Queria muito ver isso na série de TV, de verdade! Mas eu acho que não vai demorar muito, tá cara? Eu acho que vai acontecer logo!

W - Tá! Não, eu também espero. Por exemplo, me refiro a essas disrupções, mais mulheres que homens, um personagem LGBTQIA + liderando, uma mulher azul liderando, um homem rosa... estou me referindo a tensão de certos códigos.

R - Certo!

W - Tencionar as convenções e pensar outros formatos. Você acha que isso poderia ser um elemento importante para o desempenho comercial da Franquia nas próximas edições dos próximos anos?

R - Cara, sim! porque você hoje tem esses públicos mais vocais nas redes sociais. Hoje existe um espaço muito maior de inclusão. Então, o público LGBTQIA + é muito mais presente. Por mais que Power Rangers faça isso timidamente (timidamente não), essa galera não consome muito Power Ranger, porque é um produto muito nichado. Ainda existe aquele estigma de ser uma coisa para criança, muita gente não procura Power Ranger para assistir ou pra ler, não é, Wilton? Eu estou sendo bem franco com você, porque eu tenho números para isso, a gente sabe que Power Ranger é um produto rotulado para criancinha.

W - Uhum!

R - Então, a pessoa não olha para o quadrinho e vê: “pô, esse quadrinho é legal”. É, “esse quadrinho é um gibizinho pra criancinha pequena ler”. E não é! agora como Power Ranger vai ser um produto da Netflix, que é uma plataforma muito ampla! dessa forma, mais pessoas vão conhecer e acho que isso vai ser muito importante para a marca crescer ainda mais. Vai ser muito bacana, por exemplo, saiu uma série agora da Netflix, vou chutar, e você tem um ranger rosa homem, você ter uma personagem LGBTQIA +, a pessoa assistir e gostar daquilo, ela vai procurar e vai ver “poxa, já teve no quadrinho! e eu não vi isso, que legal!”.

W - Uhum!

R - E aí vai consumir o quadrinho que já fez isso antes, certo? E vai ver para série infantojuvenil *Dinofury*, que teve uma personagem lésbica que, a Izzy. Vai achar aquilo bacana e mostrar para o filho ou pra filha assistir, porque a criança precisa ter contato com esse tipo de material, porque isso é normal, tá gente!? Você viver num mundo onde isso não existe você está prendendo a sua criança...

W - Não...

R - De um mundo como ele é, tá?

W - Claro!

R - Existem pessoas LGBTQIA +, tá? Tá bom? Então tipo...

W - Não, é muito louco né Raphael. Essa é a minha percepção: como assim não pode ter personagens LGBTQIA + para séries e programas voltados para o público infanto juvenil? Gente? Nós existimos!

R - Não faz sentido pra mim, sabe Wilton? Não faz sentido ter esse tipo de preconceito, ter esse tipo de divisão, porque, não entra na minha cabeça. Como eu te falei, sou uma pessoa que, graças a Deus, fui criado em um ambiente familiar não-tóxico. Então, nunca tive nenhum tipo de preconceito com nada! Para mim, isso é assim e acabou! E tem que ter, a criança tem que ter consumo disso aí, tem que consumir! Então, no momento que você tem uma série para adultos, que eu acho que essas séries vão ser, é uma parte para adultos, porque já divulgaram; vai-se fazer com que procurem o que veio antes, vai mostrar que a teve na série TV, porque gente, é... teve um relacionamento de Tommy com Kimberly, por que não pode ter um relacionamento da Izzy com a Fern, não é mesmo? Por que não pode ter?

W - E, e, e muitas temporadas tem esse flerte né? De uma ranger com uma ranger.

R - Wilton, eu já tive algumas discussões em rede social quando saiu a questão da Izzy: “ah, mas Power Rangers sempre foi uma série de luta, esse negócio de agora, de relacionamento, não é importante”. E aí eu comentei: “mas porque era importante quando tinha o Tommy e a Kimberly, e agora não é importante quando tem a Izzy?”. E a pessoa fica sem reação. Porque antes relacionamento podia em Power Ranger quando era relacionamento heterossexual e agora não pode?

W - Uhum!

R - E aí a pessoa fica sem reação, né? Então, Power Rangers vai continuar fazendo isso! Vai continuar como sempre fez! Sempre vai ter representatividade. Sinto muito se você não faz parte de um mundo que tem representatividade. É muito triste!

W - Uhum!

R - É muito triste que você vai ficar pra trás.

W - É muito triste você conviver em um mundo onde não há diferença, porque eu acho que é na diferença que a gente se constrói!

R- É...

W - Quanto mais contato com o diferente, Raphael, você vai descobrindo versões novas de si mesmo!

R - É isso cara!

W - É muito importante!

R - Eu sei que não é meu local de fala, sabe Wilton? Mas vejo o quanto Power Rangers é uma Franquia que abraça o público LGBTQIA +, e eles se sentem confortáveis.

W - Aham!

R - É uma Franquia...

W - Não, eu vejo que tem muitos, assim (rsrs), estou rindo lembrando dos memes, deles dançando, porque muita gente se veste, né? Se caracteriza...

R - É cara!

W - De Power Rangers, e dançam, é muito engraçado!

R - Eu me amarro com tudo isso, sabe? Tipo...

W - Eu acho que era, não sei nem falar, que eles estavam dançando, eu disse “nossa”, assim...

R - Isso é ótimo!

W - A fanbase, né?

R- A *fanbase* de Power Rangers é muito diversa, muito diversa mesmo! Em tudo que você imaginar. E eu fico tão feliz, sabe, Wilton? Porque sinto que poucas marcas conseguem fazer isso. Entende? Você ter isso, te faz sentir tão confortante. Power Rangers, hoje, é um negócio que eu me sinto bem fazendo parte.

W - Uhum!

R - São tantas pessoas diferentes, tantos gostos diferentes, é uma Franquia que sempre falou: “gente, aqui é contra o preconceito, aqui é contra é contra a não representatividade”. Então, me sinto muito bem trabalhando com a marca. Hoje, quando eu falo trabalhar..., eu

trabalho mesmo, tá? A gente trabalha junto com a HASBRO, que é uma empresa ainda mais inclusiva do que era a Saban. Então, é muito bom, é muito bom mesmo!

W - Essa é, desculpa interromper, Raphael...

R - Não, tudo bem!

W - Essa questão do domínio sobre os direitos da série, sobre o direito dos materiais de Power Rangers, né? Ela começou, me explica: tem uma questão da Saban, depois vai pra Disney, depois Hasbro... me explica essa relação.

R - Então, é legal você perguntar isso, a gente soltou até um vídeo. O Haim Saban, quando comprou, quando criou, ele criou a *Saban Entertainment*, que é a empresa dele. Ele fez uma parceria com a Fox, na época, lá nos Estados Unidos, e eles criaram juntos um canal que deve ter ouvido falar já, o Fox Kids.

W - Uhum!

R - O lance é que o Haim Saban tinha metade dos direitos da *Fox Kids*, era metade dele e metade da Fox. Então, ele colocou todos os programas dele pra passar na Fox. Que incluía, claro, Power Rangers. Quando ele fez essa parceria com a Fox ele criou uma *joint venture*, né? Então se...

W - Sim!

R - Se em algum momento, é...

W - Um acordo temporário.

R - É! Se algum momento tivesse alguma treta de falência, é... declarar falência, o canal seria vendido! Então... a Disney comprou a Fox Kids, quando a Fox Kids estava falindo e Power Rangers veio junto. Muita gente não entende, mas a Disney não comprou Power Rangers. A Disney comprou a Fox Kids e dentro da Fox Kids tinha Power Rangers.

W - Power Rangers estava no pacote!

R - E aí, a partir de “Força Animal”, todas as temporadas passaram a ser da *Disney*. “Força

Animal” foi produzida pela Saban, tá? Mas foi distribuída pela *Disney*. A primeira temporada cem por cento produzida pela *Disney* é “Tempestade Ninja”.

W - Uhum!

R - Só que como eu falei, a *Disney* comprou o quê? A *Fox Kids*. Ela não comprou *Power Rangers*, então ela não tinha esse apreço pela marca! Apesar de temporadas muito boas terem saído pela *Disney*, porque a *Disney* tem um padrão de qualidade, obviamente.

W - Nossa! “Tempestade Ninja” é muito bom, uma das minhas prediletas!

R - Eles não poderiam fazer um material ruim, Wilton. Veja, a *Disney* não podia fazer pouca coisa, né? Mas a *Disney* nunca teve interesse em *Power Rangers*, tanto que em dois mil e dez começa a se ter uma conversa de venda, eles vendem de volta para Haim Saban, que faz a era que o pessoal apelidou e ‘Era *Neo Saban*’. Acabou que é um termo de fã que foi inclusive usado pela empresa: a empresa começou a se chamar de “*Neo Saban*”. Você tem a ‘Era *Saban*, era *Disney* e a *Neo Saban*’, a partir de dois mil e onze. Acontece, que com a venda para Hasbro, e é legal que, só um detalhe: na época da *Neo Saban* eles tinham uma equipe muito legal trabalhando, que eu conheci, cara! A Melissa Flores e o Jason Bischoff, foram até entrevistados no canal. A Melissa Flores é LGBTQIA +, então trouxe um ar diferente para a Franquia, o que é muito bacana também. Uma equipe muito diversa que estava nessa geração de dois mil e onze até dois mil e dezenove. Eles venderam para Hasbro, Wilton, porque o seguinte, a Haim Saban é uma empresa pequena, comparada a Hasbro. E o Haim Saban, falou em entrevista, e também entrevistando outros membros da equipe que a gente conheceu, *Power Rangers* só podia crescer até um ponto com a Saban, ela nunca ia furar a bolha! A gente tá falando da Hasbro, que é a maior empresa de brinquedos do mundo! Uma empresa de brinquedos que faz brinquedos pra *Disney*, *Marvel*, *Star Wars*, etc., né? Então, eles falaram “poxa, a gente só vai conseguir crescer até aqui, vamos vender!”. Eles venderam tudo pra Hasbro, né, e aí você tá vendo hoje, *Power Rangers* aparecendo mais na mídia.

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO: EXPERIMENTOS

O presente documento tem por objetivo esclarecer as obrigações do pesquisador **Wilton Carvalho Ferreira** e dos participantes do curso “por uma análise crítica da imagem”, no que diz respeito a publicização dos trabalhos gerados no estudo e a divulgação de informações dos integrantes da formação.

O curso faz parte da pesquisa de mestrado em andamento no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (PPGD - UFPE). As atividades aconteceram na Universidade Federal do Cariri (UFCA), com a participação de discentes do bacharelado em Design da instituição cearense, nos dias 06, 13, 20 e 27 de outubro e no dia 03 de novembro, na sala G24, das 14h às 17h30.

Cláusula I - Das disposições do pesquisador

- a) Se dispõe a gerar certificado de participação de 30h para cada integrante, cuja participação tenha sido de maneira integral, cumprindo com os exercícios e prazos solicitados;
- b) O pesquisador se obriga a não publicizar dados pessoais dos integrantes do curso;
- c) O pesquisador não se obriga a publicizar todos os trabalhos gerados no curso em seu projeto de mestrado, ficando a seu critério quais atendem ou não as expectativas do estudo;

Cláusula II - Das disposições dos participantes

- a) Estão cientes que o curso faz parte da pesquisa de mestrado em design, a qual vem sendo realizada na UFPE;
- b) Se dispõe a seguir as orientações e prazos do pesquisador, compreendendo, que caso contrário, a certificação pelo curso e a publicização do trabalho na pesquisa de mestrado não ocorrerão;
- c) Os participantes estão cientes e de acordo que os materiais gerados no curso (desenhos, ilustrações e áudios resultantes de entrevistas) podem vir a ser publicizados no projeto de mestrado do pesquisador, desde que resguardados seus dados pessoais;

Assinatura do pesquisador responsável

Assinatura do participante

Juazeiro do Norte - CE
03 de novembro de 2022

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO: ENTREVISTA

O presente documento tem por objetivo esclarecer as obrigações do pesquisador Wilton Carvalho Ferreira e do entrevistado Raphael Palma Maiffre. A entrevista faz parte da pesquisa de mestrado em andamento no Programa de Pós- Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (PPGD - UFPE).

Cláusula I - Das disposições do pesquisador

- a) Se dispõe publicar a entrevista na íntegra, como apêndice da sua dissertação, para efeito de acesso completo dos leitores ao material;

Cláusula II - Das disposições entrevistado

- a) Está de acordo com a publicação da entrevista;
- b) Está ciente de que o pesquisador pode discordar, através da demonstração de exemplos a e da análise crítica, de afirmações proferidas pelo entrevistado;

Assinatura do pesquisador responsável

Assinatura do entrevistado

Juazeiro do Norte - CE
12 de janeiro de 2023

ANEXO A - ANÁLISE DO COLABORADOR 1

Cor - As cores utilizadas nos personagens na imagem de referência, para mim, representam uma hierarquia destes, não somente na imagem. Os três homens do grupo, ao centro, com as cores vermelho, verde e azul, enquanto as cores rosa e amarelo das personagens femininas são colocadas de canto.

Nesse pensamento dos personagens centrais, o vermelho é colocado ao centro, pois é o líder, uma cor forte. Já o verde é oposto, como uma cor secundária, estando ao lado direito do ranger vermelho, também sendo uma cor complementar desta (vermelho). O azul acaba mantendo esse conceito de ser uma cor “masculina”, sendo colocado junto aos personagens centrais.

Rosa e Amarelo acabam sendo jogados de lado na imagem, junto a suas personagens femininas. Essas cores e personagens acabam não sendo tão destacadas quanto os do centro, provavelmente por não terem as características masculinas.

Ao fazer a mudança das cores desses personagens, até que de forma aleatória, chego a algumas conclusões.

No centro, a cor verde, antes secundária, vem agora ao meio da imagem, antes do líder vermelho. Ao lado, assume o roxo, cor não apresentada anteriormente na imagem, a qual não é associada a nenhum gênero, uma cor fria, porém intensa.

Além de colocar a cor vermelha, antes principal, agora ao canto, onde antes estava o amarelo, retiro também essa imagem de cor principal que o vermelho possuía. Ademais, troco as cores rosa e azul dos personagens, invertendo essa associação de gênero que existe entre as duas. Porém, essa troca geral entre as cores, pra mim, apenas “bagunça”, mas não muda a hierarquia que há entre os personagens.

Posição - Na mudança de posições, coloco a personagem feminina que estava de canto ao centro, e a outra, agora ranger vermelha, passo de um canto ao outro, *inconscientemente*, ponho o verde como uma cor secundária novamente, dessa vez da cor azul, ao lado da roxa. Por último, o ranger rosa, o qual inicialmente era o vermelho, é posto ao canto direito da imagem.

Ao mudar a posição dos personagens, isso ainda muda a hierarquia inicial entre estes. Porém, devido a troca de cores e posições entre os rangers, fico me perguntando se a hierarquia foi também trocada junto, ou agora ela se torna inexistente a partir dessa mudança. Afinal, não estaria mudando apenas esses indivíduos de lugar, mas também a posição que os gêneros deles ocupam nessa equipe.

Corpo - Os corpos dos rangers sempre mantiveram um mesmo padrão, mudá-lo provavelmente causaria um estranhamento ou desconforto, como mudar as posições de cores. Porém isso, pelo menos pra mim, não foi o caso, muito pelo contrário.

Deixando as personagens femininas como mulheres altas e fortes, ou os personagens homens, centrais e secundários como figuras baixas de início pareceu uma ideia incomum

para o que seria os power rangers, os quais sempre mantiveram um certo padrão de corpo ao longo dos anos. Mas, pensando em um conceito que as roupas dos rangers são dadas a pessoas normais para poderem lutar contra seus inimigos, eles terem diferentes corpos e tamanhos faz total sentido e se torna até mesmo confortável de se imaginar.

Afinal, o padrão que geralmente é colocado nos corpos desses personagens, reproduz esse conceito de que apenas os de corpos “atléticos” são os heróis que conseguem fazer acrobacias. Conceito esse que é implantado, principalmente, ao público juvenil que consome o seriado, o que faz com que continue sendo reproduzido. Dessa forma, a ideia de corpos fugindo dessa estética se torna difícil de ser aplicada a um episódio, mas ainda sim possível, pois, diferentes corpos existem.

Pose - Outra característica essencial no visual dos power rangers são as poses de batalha. Geralmente, em outras temporadas, e na imagem inicial também, os personagens homens são colocados com poses de luta. Já as mulheres posam de forma mais tímida, diferente dos de gênero oposto, o que leva à uma imagem de que não são tão imponentes quanto os homens. Além disso, essas poses não dão muita personalidade para os personagens em si, apenas os colocando em posição de ataque.

Ao mudar a pose destes, tirando as personagens femininas desse lugar de timidez, não se invertem os papéis. Agora as mulheres estão também se preparando para a luta, e os personagens masculinos como o ranger agora roxo, e o rosa entram em uma pose de descanso, mas ainda com armas em mão, demonstrando seu preparo. O verde assume ainda seu lugar secundário, em uma pose que possa parecer que está protegendo a personagem central, mas também se exibindo junto, querendo, talvez, estar à frente daquela personagem feminina, e de maneira maior.

Traje - As roupas dos rangers são, junto das cores, a principal característica desses personagens. Elas, assim como os corpos, mantêm um padrão entre estes, mantêm, inclusive, uma mesma personalidade visual entre os personagens, afinal, usam a mesma roupa, diferenciando as cores e também os gêneros adicionando uma saia à personagens femininas.

Porém, junto com a mudança de pose, essa diferenciação entre as roupas também é algo que diferencia a personalidade desses indivíduos.

Fui a um conceito dos rangers, sendo guerreiros, soldados ou patrulheiros, porém saindo desse padrão de todos usarem o mesmo uniforme, mas seguindo a regra de cores entre eles. Cada um é um guerreiro diferente, com armaduras que diferenciam quem são junto às cores.

É interessante notar, por exemplo, a ranger azul, essa cor que geralmente representa masculinidade ou força, sendo posta a uma mulher alta e forte com armadura de soldado de metal. Ou também, a cor rosa, delicada, sendo atribuída a um homem gordo, grande e com a armadura de um viking: um guerreiro bruto e violento. Essas cores, mesmo tendo esse sentido social, não mudam a personalidade destes seres.

ANEXO B - ANÁLISE DO COLABORADOR 2

Cor - (Ciano): A alteração da personagem rosa para a cor ciano se deu como uma tentativa de contradizer o discurso de gênero que associa tons de azul a figura masculina. (Preto): A escolha de substituir o verde pelo preto foi impulsionada por pura referência e liberdade criativa. (Vermelho e branco): Já foi mantido o vermelho por ele já encaixar na narrativa de liderança, visto que os olhos do telespectador são naturalmente guiados a ele antes de qualquer outra cor. A adição do branco, a qual substitui a cor azul, se deu com o objetivo de, juntamente ao vermelho, aludir a bandeira do Japão, país de origem da franquia.

Posição - (Preto e branco): Ambos foram posicionados uma ao lado do outro, à esquerda, com a intenção de gerar contraste. O branco situa-se mais próximo ao vermelho para referenciar a bandeira japonesa, como citado na categoria cor. (Ciano e rosa): Espelhando a posição dos personagens preto e branco, a ciano e a rosa foram colocadas juntas, a direita do vermelho, como oposição ao discurso patriarcal, o qual apresenta as mulheres como submissas ao posicioná-las nas extremidades da imagem base, além de também contradizer o discurso heteronormativo, através da aproximação sutil das duas personagens, de modo a indicar um possível vínculo amoroso entre elas.

Corpo - (Preto): O intuito com o ranger preto foi a inclusão de um homem com deficiência física, trazendo uma mudança à narrativa que associa pessoas com algum tipo de deficiência a ideia de vulnerabilidade e incompetência. (Branco): Em contraste a visão conservadora, que liga o ideal de masculinidade a características como maior estatura e corpo musculoso, o ranger branco, apesar de possuir um corpo definido e robusto, possui baixa estatura. (Vermelho): Fazendo novamente a distinção entre o corpo ideal feminino e masculino propagados por discursos de gênero conservadores, o vermelho possui curvas mais marcadas e coxas grossas, características comumente associadas à sensualidade feminina. (Ciano): Similar a pessoas com deficiência, em mídias com o tema de super-heróis de ação, pessoas gordas possuem representatividade escassa, visto a associação desse tipo de corpo a indisponibilidade atlética e preguiça. Desse modo, a personagem ciano possui como objetivo desafiar esse estereótipo. (Rosa): A personagem rosa, por sua vez, tem como propósito contradizer a narrativa do corpo feminino ideal, de maneira similar, porém, inverso ao vermelho, porta menos curvas e mais músculos, além de estatura mais elevada.

Pose - (Preto): a mudança na pose do personagem preto se deu com intuito de refletir a personalidade pensada para ele, neste caso, firme e orgulhoso. (Branco): Em contraste ao corpo musculoso, normalmente associado à masculinidade, confiança e, muitas vezes, brutalidade, o ranger branco possui uma postura introspectiva, visando transparecer timidez, característica frequentemente ligada à feminilidade. (Vermelho): assim como o ranger preto, a pose do vermelho visa espelhar sua nova personalidade, brincalhona e

imaginativa, talvez até dramática. (Ciano): Já a personagem em ciano, teve sua pose alterada como uma tentativa de distanciá-la da caracterização comumente vista em personagens gordos na mídia: utilizados como alívio cômico ou possuem uma personalidade tímida e afável. O segundo caso, apesar de não necessariamente negativo, ainda assim constitui um estereótipo. Portanto, ela foi colocada em uma pose a qual revela convicção e vigor. (Rosa): Novamente, procurando contrariar os papéis de gênero que transparecem na obra original, a qual posiciona as personagens femininas de modo submisso, houve uma tentativa de projetar a ranger rosa de maneira a torná-la forte e dominante.

ANEXO C - ANÁLISE DO COLABORADOR 3

Nas aulas iniciais do minicurso, por uma análise crítica da imagem, foi nos explicado o conceito de discurso. Após essas explicações foi possível notar a existência de vários discursos em diversas mídias, mas, principalmente, na que foi trabalhada, power ranger.

Com o primeiro tópico trabalhado sendo a cor, foi fácil notar que havia um padrão na imagem original. Cores fortes e que passam dominância sendo atribuídas aos personagens masculinos, e cores mais pastéis, que não expressam tanta agressividade, às personagens femininas. O personagem com a paleta de cores rosa claro foi mantido na minha ilustração, pois a cor rosa, apesar de ser usada para representar a feminilidade como algo frágil e pacífico, entra em conflito com o visual final da personagem mais andrógino e agressivo, que será citado mais adiante. O ranger verde, no trabalho original, foi trocado para a cor azul escuro, pois queria que esse personagem representasse alguém de personalidade mais reclusa e menos agressiva. Já o vermelho, foi substituído, em meu trabalho, pela cor amarela, apesar de, no trabalho original, a mesma cor ser atribuída a uma ranger mulher. O ranger azul foi trocado pelo personagem com a paleta de cores semelhante à da ranger rosa claro, tendo ele, em sua composição, apenas um tom mais escuro de rosa. E, por fim, a ranger amarelo claro foi substituída pela cor roxa, pois, assim como o azul escuro, também queria que sua personalidade, mostrada através do design de personagem, fosse introspectiva.

Na obra original, é possível identificar vários discursos que existem como um contexto para que as cores sejam essas. Falando sobre teoria da cor, as cores mais fortes e as primárias, como o azul e o vermelho, são as que expressam maior agressividade e dominância, e estas são sempre atribuídas aos personagens masculinos. Isso se dá devido às regras e aos discursos. O discurso religioso, que não permite que mulheres se associem a elementos considerados masculinos, pois prega que a mulher deve ser submissa, é um desses discursos, e, por isso, personagens femininas são, quase sempre, associadas a cores mais pastéis, mais claras e que exprimem menos agressividade.

Por conta de regras e noções como estas, os trabalhos feitos na disciplina não são os escolhidos para aparecer na mídia mainstream.

Na hora de trabalhar as posições, é também perceptível a existência de regras, que fazem com que os homens estejam nas sempre nas partes centrais, e as mulheres nas laterais, como se estivessem sendo coadjuvantes, uma espécie de apoio.

No trabalho original, enquanto a ranger rosa ficava do lado esquerdo, por último, na minha ilustração, ela acabou no centro, por ser a líder. O ranger verde, que no meu trabalho é o azul, ocupou o lugar da rosa, e ficou na ponta esquerda, pois por ser um personagem com uma personalidade mais introvertida, fez sentido ele não ocupar as posições centrais. Já o ranger vermelho, agora amarelo, ficou ocupando a quarta posição, depois da rosa, pois ele seria um personagem confiante e forte, com personalidade

brilhante e que não tem problemas em ser o centro das atenções. O ranger azul, por sua vez, agora sendo o rosa escuro, ocupa a segunda posição e fica ao lado esquerdo da líder. Por fim, a ranger amarela, que agora é a roxa, continuou na mesma posição, lateral direita, pois, seguindo a mesma lógica do ranger azul, ela também é uma personagem mais reclusa e introvertida.

É notável, no tópico de posição, principalmente, a existência de um discurso com base no patriarcado, pois é quase como se fosse um padrão os personagens masculinos estarem no centro, enquanto as mulheres ocupam as extremidades. Na ilustração feita por mim, a rosa troca de lugar com o vermelho e ocupa a posição central, já que é a líder, porém, por causa de várias outras regras sociais, não é esse o tipo de mensagem que as mídias escolhem passar.

Os corpos na série original, lançada em 2013, são os considerados padrões para a época, sempre magros e esguios, com músculos e nunca gordos.

O discurso da medicina junto ao do capitalismo sempre trabalharam muito para que corpos diferentes do padrão não apareçam na mídia, pois, um corpo gordo é, automaticamente, um corpo que não tem saúde: não é corpo de princesa nem de super-herói. Já um corpo magro “demais”, é um corpo desnutrido e não desejável. Dessa forma, a sociedade se esforça para que o que reflita na personalidade do público alvo de tais mídias, normalmente crianças, seja apenas o que eles consideram certo e bonito.

No meu trabalho, os rangers azul e roxo têm um corpo mais magro e menos definido, pois eles são, para a equipe, a força intelectual, e não trabalham tanto os músculos como os outros três que têm, como principal fonte de força, a força física. A ranger rosa e o ranger amarelo são mais musculosos: a rosa, por ser a líder, se esforça mais treinando; o amarelo tem uma personalidade vaidosa, além de treinar seus músculos para ter mais força também tem apreço por sua aparência. O rosa escuro é o ranger que detém mais força e, por isso, ele tem um corpo gordo e com músculos.

Já nas poses, é visível que, na imagem de referência, os rangers masculinos estão ocupando uma posição de dominância. Os personagens masculinos ocupam mais espaço do que as personagens femininas. Enquanto os rangers verde, vermelho e azul estão de pernas abertas, poses que exprimem dominância, a ranger rosa e a amarela estão fazendo poses que ocupam menos espaço: pernas fechadas, mãos juntas ao corpo, como é o caso da ranger rosa. Na minha ilustração, tentei criar uma imagem em que as poses expressam um pouco a personalidade de cada um. O azul está agachado e com os braços para frente, enquanto a líder, que está de pernas abertas, levanta o braço. O ranger rosa escuro é acertado no rosto por ela. O ranger amarelo faz uma pose que realça seus músculos, com uma mão na cintura e a outra no joelho, e, por fim, a ranger roxa está deixando a cena com as armas dos outros personagens.

O discurso de gênero é presente em todos os aspectos em power ranger, no entanto, é bem visível quando se analisa as poses. É esse discurso que impede um ranger masculino

de executar uma pose mais feminina como a pose que o ranger amarelo faz, ou impede uma ranger feminina de fazer uma pose que exprima mais dominância, como a pose da ranger rosa, a líder.

Por fim, o último tópico trabalhado foi o traje. Na obra original, os rangers têm a calça e a blusa preta, com botas e capacetes na cor de cada ranger. A diferença entre personagens masculinos e femininos, é que os masculinos têm um blazer, combinando com a paleta de cores de cada um, já as rangers femininas, além do blazer, usam também uma saia. Na minha releitura, usei como base para o uniforme geral, uma calça e uma blusa de mangas longas. Optei por tirar as saias das personagens femininas, pois, em um traje de luta, esse tipo de vestimenta restringe bastante os movimentos e não faz sentido seu uso. Quanto às armas, o ranger rosa escuro e o ranger amarelo, os que utilizam força física, carregam na perna suas armas, como adagas e lâminas. Já os rangers roxo e azul, que representam a força intelectual do time, têm uma faixa no tronco para carregar apetrechos tecnológicos. A líder, por sua vez, como representa o equilíbrio entre as duas forças, não carrega nenhuma arma. Quanto às viseiras, elas têm símbolos diferentes: os das viseiras dos rangers roxo e azul tem uma safira, que representa a inteligência e a sabedoria. Os dos rangers rosa escuro e do ranger amarelo são duas metades de um símbolo africano, *asase ye duru*, que significa prudência e força. Por fim, a viseira da ranger rosa claro carrega o símbolo da visão, que representa a liderança e o olhar/cuidado que ela tem sobre os outros membros da equipe. Há também outro símbolo na viseira um pouco mais acima, que é um fragmento de uma estrela, e todos os rangers têm um fragmento, que se repete no colar e, quando se juntam, formam a estrela completa, representando a união e o trabalho em equipe.

Muitas são as normas sociais que influenciam os elementos de Power Ranger, no entanto, juntamente com a cor, o traje é um dos tópicos em que é mais notável o discurso de gênero. Mulheres de saias e homens de calças, mesmo em um contexto de combate físico, em que os uniformes das personagens femininas não seriam considerados apropriados.

ANEXO D - ANÁLISE DO COLABORADOR 4

Por que essa configuração de cores nunca apareceu? Esta configuração parece, a princípio, uma quebra agressiva dos padrões de feminino e masculino. Primeiramente, a troca das cores das personagens femininas acaba confrontando e retirando-as do local meigo e vulnerável, para sua representação trajando cores mais fortes, o verde e o azul que são tidas principalmente como cores masculinas. A sociedade machista e seu viés opressor sempre tenta reduzir o papel feminino a submissão, ao adereço, colocando-as em escanteio. Essas cores nunca seriam vistas em um cenário diferente por esses fatores.

O laranja não surgiria pois se aproxima do amarelo, cores claras, que trazem este aspecto feminino aos personagens, reduzindo sua imponência e importância. Do mesmo modo, o roxo é descartado da disposição original, pois clareia o tom de azul, suavizando o poder masculino que o personagem carrega.

Posição - mulheres no centro. Isso seria impensável na construção social midiática, pois integralizá-las mais ao centro da imagem, ao foco, tensionaria a predefinição que apenas os homens podem tomar a dianteira da batalha. [inelegível] décadas, de chefias abusivas, diretores de estúdio de televisão, cinema, de machismo de atores, de corpos femininos sendo utilizados como “auxílio” dos principais.

Iniciando da direita para a esquerda, o corpo do homem magro, para não surgir, porque assim como homem gordo, estão longe do que se espera do padrão de beleza masculino, da perfeição que ganha espaço na mídia por inspirar e vender mais, fazendo o telespectador buscar incansavelmente aquilo que nunca será capaz de alcançar.

O homem deve ser sempre ágil, esbelto e bonito, esta é a narrativa, isso condiciona o público a tomar isso como verdade e se afundar em um poço sem saída de ilusões.

Possivelmente, a alta não apareça por meros motivos estéticos, de manter o homem em um nível, num patamar mais alto, mostrando-se como líder. Bem como o homem mais baixo seria anulado, a mulher um tanto mais forte não ficaria com um papel em um show como este.

Homem afeminado, mulher trans, homem lutador, mulher lésbica masculina, homem acuado, etc; todas realidades distantes das representações na televisão por questões culturais, de valores ancestrais que oprimem cada uma dessas possibilidades, que mantem as crianças presas em uma bolha cíclica de inibição e apagamento.

Talvez, salvo o personagem central, todas as demais causariam medo e alvoroço tanto por partes executivas, quanto por parte dos pais. O personagem central mantém a postura heteronormativa da agressividade heroica e por isso poderia ser mais aceito, enquanto as outras não.

Traje - os trajes recriados trazem preceitos e representatividades que seriam tolhidos por expor a diversidade e personalidade, palavra que se contrapõe a padronização do público que se aliena e se conforma com que é exposto, o que tem total relação com o

cultural de origem da série e com o padrão conservador brasileiro que traz consigo suas raízes dominantes e opressoras.

Além da adaptabilidade do novo traje às necessidades e gostos de cada um, o cabelo é um dos elementos que não surgem pelo mesmíssimo motivo da padronização infantil de feminino e masculino que raramente é quebrada.

ANEXO E - ANÁLISE DO COLABORADOR 5

Cor - Começando pela cor vermelha, optei por mantê-la ao representar a liderança, pois acredito que o significado da cor para o meio em que o “show” foi originado é interessante e funciona bem, no entanto, a cor se encontra em um personagem feminino. Dificilmente (e acredito que em nenhuma temporada) vemos uma personagem feminina como representante da cor vermelha, acredito que isso se deva justamente ao fato dessa cor ser atribuída ao papel de liderança. Dessa forma, ter um personagem feminino nesse posto vai contra todo um discurso de gênero em que o homem tem uma pré-disposição a assumir um cargo de maior poder, controle ou força.

Já a cor rosa, cor essa que por toda a atribuição com a feminilidade sempre é presente em personagens femininos, dessa vez se encontra em um personagem masculino. Assim, associar a cor rosa a um personagem masculino vai contra a ideia criada e generalizada do que é ser “homem” ou do conceito de masculinidade, onde um personagem masculino ao possuir a cor rosa poderia ser considerado “frágil”, “delicado” ou “fraco”.

As cores amarela e verde foram descartadas, sendo substituídas pelas cores laranja e roxo. A mudança pode ser considerada como uma quebra a esse padrão estético pré-definido de cores, onde possuímos cores básicas que devem compor os protagonistas da produção, tendo apenas pequenas mudanças de tom e raramente a presença de uma cor diferente (como o preto), mas geralmente essa nova cor se encontra em personagens não tão frequentes ou que não são do grupo principal.

Posição - Referente a posição, temos um destaque na personagem feminina que se encontra no centro e em posição de destaque, o que não acontece na produção original, já que as personagens femininas são geralmente colocadas em posições mais “escondidas”, com pouca expressão.

Corpo - A construção do corpo dos personagens se deu de forma que buscasse trazer uma maior diversidade de formatos. No personagem rosa, temos um corpo extremamente forte e considerado “ másculo”, fazendo assim um contraponto com a ideia associada a delicadeza e fragilidade, além de ir contra o padrão de masculinidade. No personagem de cor laranja temos um corpo de uma PcD (Pessoa com deficiência), corpo que nunca foi retratado na série original justamente por se ter uma falsa ideia de que pessoas com deficiências não são seres autônomos ou com capacidade de realizar ações complexas. O personagem azul possui um corpo gordo, que vai contra a associação de que apenas corpos magros e atléticos são saudáveis e funcionais, corpos magros esses que são padrão na produção. Por fim, com a personagem roxa, temos o corpo de uma mulher trans, questão que não é abordada justamente pela imensa pressão referente a ideia do corpo que nascemos e como ele se relaciona a nossa identidade de gênero.

Pose - A pose dos personagens busca trazer mais de ação e movimento, o que condiz muito com a série original. Na mesma, temos frequentemente uma configuração de pose

voltada para performance, onde muitas vezes temos poses nos personagens femininos que servem para ressaltar seu lado feminino e “delicado”. Assim, busquei trazer poses que realçassem o lado do combate já que os mesmos costumam realizar essas poses momentos antes de uma cena de luta.

Traje - Os trajes realizados tem uma inspiração tecnológica e futurista, que com uma maior presença do preto busca unificar os personagens, criando um uniforme “padrão” independente de gênero. Na série, isso muitas vezes não acontece: é preciso acrescentar algum elemento de vestimenta comumente associado ao sexo feminino no uniforme das personagens mulheres, para assim trazer à tona justamente essa questão de feminilidade; elemento de vestimenta esse que, muitas vezes, é indiferente para o traje da personagem, ou que pode ser até prejudicial ao se levar em conta a praticidade da vestimenta na vida real. Em relação as armas dos personagens, temos uma diversificação maior, com armas que podem se adequar as personalidades dos personagens, onde, por exemplo, o personagem masculino rosa possui um leque que se contrapõe a seu físico, comumente associado a armas mais “pesadas” e “violentas”.

ANEXO F - ANÁLISE DO COLABORADOR 6



Figura 58 – (Re)elaboração incompleta do colaborador 6 (categorias cor e pose)

Fonte: Colaborador 6

Cor - Inicialmente, coloquei o verde no meio por ser minha cor favorita, queria dar bastante destaque a ela. O personagem a direita do verde demonstrava bastante confiança, com os punhos cerrados e segurando uma espada, decidi que esse seria o rosa, principalmente pelo fato de ranger rosa nunca ser representado dessa maneira. Já o ranger azul, ficou à direita do rosa, pela posição e a cor lembrarem muito a ranger azul do antigo seriado “Power Ranger Tempestade Ninja”. O Ranger amarelo ficou à esquerda do verde, fechando “o trio central” junto do rosa, gosto bastante dessa cor. No canto esquerdo, onde anteriormente era o rosa, em uma posição bem mais rígida e encolhida que os outros, coloquei o vermelho, por achar engraçado, pois, normalmente, ele é sempre representado como o “principal”, recebendo mais destaque que os demais.

Posição - Trouxe o vermelho, novamente, para o centro, mas agora menos espaçoso e mais “inofensivo” devido a pose. Coloquei o rosa à esquerda do vermelho, para que ele fosse um dos primeiros elementos a serem notados (direção de leitura ocidental - Esquerda > direita). O azul ficou à direita do vermelho, dando mais destaque para ele, pois sua pose trazia um fechamento interessante para o todo. O amarelo foi para o canto

direito, a ele parecia querer se encostar em algo. O verde, meu favorito, foi para o canto esquerdo, com objetivo de ser percebido primeiro na sequência de leitura visual.

Corpo - O primeiro que desenhei foi o vermelho, fiz ele com uma estatura bem abaixo da média, acho interessante histórias com protagonista fora do padrão. Fiquei intrigado pensando em como ele seria em um seriado de verdade. O azul ficou mais gordo e musculoso, modelo de corpo que quase nunca é representado com papel de destaque nas grandes produções. O amarelo está mais magro, fugindo também do corpo idealizado pela indústria. O rosa, no entanto, está representando tudo que os desenhos da década imaginam como o físico 'ideal': alto, músculos cheios e definidos; nunca, até então, representado no ranger rosa. O ranger verde, já apresenta mais curvas e músculos, não tão exagerados.

Pose - O vermelho está em uma posição mais ativa agora, o fiz assim para mostrar confiança como líder, à frente dos outros Rangers. No geral quis fazer todos em poses cômicas, fora do comum. Nessa etapa do processo, o que eu mais queria, era criar uma paródia do que seriam os Power Rangers. Procurei ressaltar uma personalidade em cada pose. Desejei o exagero enquanto imaginava explosões por trás dos personagens, cenas características do próprio seriado.

Traje - Nos trajes, quis mostrar mais a pele dos Rangers, procurando trazer mais representatividade racial à obra. Roupas consideradas mais escandalosas, mostrando braços e coxas por completo: 'lembrei bastante de integrantes do circo'. Mudei as espadas para martelos pois ornava melhor. O que mais me guiou foi o teor cômico e crítico.