

She-ra, una heroína lesbiana en una serie de animación

Silmara Takazaki ⁽¹⁾

Resumen: Si las heroínas tienen su propio camino en su viaje, un poco distante de la teoría de Campbell, las heroínas lesbianas también tienen un camino aún más peculiar. Como los diversos feminismos (negro, lésbico, decolonial, etc.) que muchas veces necesitan demarcar su espacio, con sus pautas propias, la heroína que no se encaja en la cis-heteronormatividad también reclama su lugar de protagonismo.

En las películas de animación comerciales / occidentales, los personajes lésbicos no son comunes: desde finales de la década de 1990, solo después de la despatologización de la homosexualidad por la OMS, comenzó a aparecer el lesbianismo en dibujos animados. Guardados en los armarios, relegados a papeles muy discretos o, peor aún, ser el 'hazmerreír' y el alivio cómico en varios dibujos. Fue solo en los últimos años que surgieron algunos personajes importantes, como Garnet (Steven's Universe), Jujube y Marceline (Adventure's Time) y She-ra (Sera y las princesas del poder), que se ha convertido en la primera protagonista / heroína lesbiana en una serie comercial occidental.

Desde la primera versión de She-ra, encargada por Mattel - fabricante de muñecas Barbie (1985-1986) hasta la nueva versión de Netflix / Dreamworks (2018-2020), el personaje She-ra ha tomado un camino muy interesante. Empezando por el título de la serie: la anterior se llamaba Sera - la princesa del poder; y la nueva, titulada She-ra y las princesas del poder, deja claro el cambio en la forma de conducir la narrativa, pues si antes era única, ahora estará acompañada de otras amigas poderosas. A lo largo de la historia, la nota clave es el desarrollo de la amistad entre los personajes. En la nueva versión se profundiza más en los personajes y en sus relaciones (entre amigos, conocidos, madre-hija, madrastra, familia). La nueva serie está dirigida a los niños y se realizó casi en su totalidad con dibujos a mano. Fue dirigida por Noelle Stevenson, ilustradora y directora lesbiana, y su equipo de escritoras y guionistas está compuesto principalmente por mujeres. Noelle dijo en una entrevista que "todos los personajes de la serie son LGBT hasta que se demuestre lo contrario". Sin embargo, las relaciones de afecto entre los personajes se fueron introduciendo gradualmente durante la serie.

A través de una etnografía en pantalla (Rial, 2014), analizo los cambios entre la versión anterior y la más reciente, desde una perspectiva feminista y de género, así como el desarrollo de los afectos lésbicos dentro de la narrativa en las cinco temporadas de esta versión. El objetivo fue percibir las subjetividades en la construcción de identidades, sexualidades y las elecciones de la dirección del dibujo cuando se trata de las emociones representadas. En el universo fantástico de los dibujos animados, los personajes no humanos pueden leerse también de una manera reconocible en cuanto a actitudes, amores, elecciones. Las discusiones se centraron en los estereotipos, la representatividad, las formas corporales

(diversidad de cuerpos y etnias, cambios de vestuario, maquillajes), heteronormatividad e hipersexualización de personajes femeninos.

Los resultados fueron posibles interpretaciones sobre la relación entre el momento histórico de la exposición de la película y las elecciones narrativas; los vínculos espacio-tiempo entre los movimientos feministas / LGBT+ y la representatividad encontrada en las protagonistas, y especialmente el lugar del discurso de las directoras / artistas en relación directa con la imagen positiva del personaje en la historia. De todos modos, se nota cómo una heroína tiene su propia construcción y necesita tener algunas formas de redención que no se superpongan con un héroe masculino: o hipersexualización (Bernárdez-Rodal, 2018), o maternidad, amor romántico, familia – porque de esta manera se acerca a los roles proyectados sobre la femineidad aceptable. La heroína lesbiana, que se aleja del amor romántico heterosexual, necesita encontrar otras formas de ser bienvenida o buscar estrategias para ganar algún reconocimiento. Teniendo en cuenta que en 2021 todavía hay 69 países donde la homosexualidad es considerada un delito, la presencia de protagonistas y lesbianas fuertes en las películas de animación es, en sí misma, un acto heroico.

Palabras clave: Heroína - Lesbiana - Animación - Diversidad - Homosexualidad - LGBT - Representatividad - Serie - Género - Corporalidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 134 -136]

⁽¹⁾ **Silmara Takazaki** es profesora de Diseño, Fotografía y Animación, en la Universidade Tecnológica Federal do Paraná, en Brasil. Ha sido coordinadora y profesora en el curso de posgrado (lato sensu) en Narrativas Visuales. Su formación es en Artes (grado en Bellas Artes/Grabado, especialización en Enseñanza del Arte y en Artes Híbridas), Diseño (Técnico y Máster) y por fin Ciencias Humanas/Género (Doctorado). Sus líneas de investigación se centran en Estudios LGBT+, Género y Feminismos, y Películas de Animación. Ha organizado libros académicos sobre Comunicación y Género, y un libro artístico sobre No-monogamia LGBT+. Es brasileña, tiene abuelos japoneses, es madre, lesbiana, vegana, tiene dos gatitas, ilustradora, y por veces tatuadora en su tiempo libre.

Representatividad

Si las heroínas tienen su propio camino en su viaje, aunque algo distante de la teoría (El Camino del Héroe) de Campbell, las heroínas lesbianas tienen un camino aún más peculiar. Como los diferentes feminismos (negro, lésbico, decolonial, etc.) que muchas veces necesitan marcar su espacio, con sus propias pautas, la heroína que no se encaja en la cis-heteronormatividad también necesita reclamar su lugar de protagonismo. Preciado (2008), Foucault (1988) y Falquet (2013), ya han dicho que la homosexualidad – como la conocemos hoy,

asociada a un individuo con una determinada orientación sexual – fue inventada y citada en descubrimientos y teorías médicas a finales del siglo XIX. Muy cerca de esta fecha se inventa el cine y sus lenguajes, creadores de ficciones de género, como dice Teresa de Lauretis (1994):

“La construcción del género se da hoy a través de diversas tecnologías del género (por ejemplo, el cine) y discursos institucionales (por ejemplo, la teoría) con el poder de controlar el campo del significado social y así producir, promover e ‘implantar’ representaciones de género. Pero también existen los términos para una construcción diferente al género, al margen de los discursos hegemónicos. Propuestas fuera del contrato social heterosexual, e inscritas en prácticas micropolíticas, estos términos también pueden contribuir a la construcción del género y sus efectos se dan en el nivel “local” de resistencia, subjetividad y autorrepresentación”. (De Lauretis, 1994, p. 228)

De Lauretis cuestiona la relación entre lo sexual y lo político en el cine y las experiencias de las mujeres en las películas, ya sea su ausencia, su representación o su papel como espectadora. El abordaje de los problemas sociales, como la incipiente representación de personajes lésbicos en películas de animación, o la presencia de estereotipos en sus apariciones, surge como un campo de batalla simbólico, al igual que las luchas internas en una película, como sugiere De Lauretis. Es a partir de aquí que podemos pensar en una crítica cinematográfica feminista, desde una perspectiva múltiple y diversa, que incluye y cruza otros marcadores además del género, como la orientación sexual, los diferentes cuerpos, la etnia, la raza, la edad, las diferentes capacidades...

Si la representación femenina es aún pequeña en el cine, la representación lésbica es aún menor. Cualquier tema LGBT+¹ a menudo se asocia con “temas para adultos” y, por lo tanto, raras veces se abordan en los dibujos animados, que a menudo se consideran una categoría infantil dentro del cine. En las películas de animación comerciales / occidentales, los personajes² lésbicas no son comunes: fue solo a fines de la década de 1990, después de la despatologización de la homosexualidad por parte de la OMS, que la lesbianidad comenzó a aparecer en los dibujos animados. Guardadas en armarios, relegadas a papeles muy discretos o, peor aún, ser un hazmerreír y un alivio cómico en varios dibujos, fue solo en los últimos años que surgieron algunas protagonistas importantes, como Garnet (Steven Universe), Jujube y Marceline (Hora de aventuras) y She-ra (She-ra y las princesas del poder), quien se convirtió en la primera heroína lesbiana protagonista de una serie comercial occidental en 2020.

De muñeca de plástico a heroína lesbiana

Desde la primera versión de She-ra, encargada por Mattel - fabricante de muñecas Barbie (1985-1986) hasta el *remake* de Netflix/Dreamworks (2018-2020), el personaje She-ra ha tomado un camino muy interesante. Empezando por el cambio en el título de la serie (la anterior se llamó ‘Shera: la princesa del poder’; y la nueva, titulada ‘She-ra y las princesas

del poder’) que deja claro el cambio en la forma en que la narrativa se lleva a cabo, porque si antes estaba sola, ahora la personaje principal estará acompañada de otras amigas poderosas. A lo largo de la narrativa, el tema clave es el desarrollo de la amistad entre los personajes. La nueva versión profundiza los personajes y sus relaciones (entre amigos, conocidos, madre-hija, madrastra, familia). La nueva serie está dirigida a los niños y se realizó casi en su totalidad con dibujos hechos a mano. Fue dirigida por Noelle Stevenson, una ilustradora y directora lesbiana, cuyo equipo de escritoras y guionistas está compuesto principalmente por mujeres. Noelle dijo en una entrevista que “todos los personajes de la serie son LGBT hasta que se demuestre lo contrario”. Sin embargo, las relaciones románticas entre los personajes se fueron introduciendo gradualmente durante la serie. Describo aquí el desarrollo de las protagonistas lesbianas y algunos otros personajes LGBT+ en cada temporada.

Temporada 1 (2018)

En el primer episodio se presentan las protagonistas principales: Adora y Catra son adolescentes, huérfanas, amigas desde la infancia y entrenadas como guerreras del ejército de la Horda, para luchar contra sus princesas enemigas (figura 1). Su relación es de amistad, pero también tienen algunos desacuerdos en la forma de actuar. Ambas son aventureras y valientes, y bastante leales a su ejército. Son muy cercanas y se presentan como amigas. Adora es básicamente humana y tiene rasgos dóciles, mientras que Catra es híbrida: tiene orejas, uñas, dientes, ojos y cola de gato, pero humanizada. Su apariencia es más agresiva, sarcástica, a menudo cruel, y su personalidad muestra algunos sentimientos de abandono y tristeza, que en ocasiones influyen en sus decisiones y estrategias. Cuando era joven, Catra dormía en la cama de Adora, a sus pies, acostada como un gatito. En el segundo episodio, Adora se da cuenta de que su ejército ha sido cruel con la población y decide unirse a la rebelión, pero Catra permanece en el ejército de la Horda. De esta manera, ambas se separan y luchan entre sí en todas las estaciones, aunque eventualmente se salvan o se protegen en batallas, o recuerdan con ternura algunas situaciones de su pasado de amistad. Adora encuentra una espada mágica y descubre que eventualmente puede transformarse en una guerrera legendaria, She-ra, volviéndose más grande y poderosa, con una fuerza sobrehumana que transforma su cuerpo. En este momento comienza a liderar un ejército de princesas mágicas contra Horde, junto con sus nuevas mejores amigas, Bow y Glimmer. Es muy inteligente e ingeniosa y prioriza las decisiones que se toman en conjunto con su equipo.



Figura 1: Catra y Adora. Reproducción.

En el episodio 04 las princesas Netossa y Spinnerella (figura 2) se presentan como aliadas a la rebelión, todavía sin muchos diálogos, pero visiblemente cercanas. En los siguientes episodios siempre aparece una al lado de la otra, del brazo, mirándose, con breves diálogos donde Spinnerella llama 'querida' a Netossa y muestra visiblemente una relación cercana. Netossa es negra, siempre tiene una postura fuerte y activa, mientras que Spinnerella tiene posturas más delicadas, de cabello y uniforme rosado. La serie se centra en las aventuras y el desarrollo de relaciones amistosas a lo largo de la temporada, y estas princesas son extras y no importantes en este momento. Casi siempre aparecen juntas, pero son muy discretas en las expresiones de cariño. La relación afectiva de los personajes fue confirmada por el productor de la serie en ese momento (antes de las siguientes temporadas) y fue celebrada por la comunidad LGBT+.

Un personaje importante es Scorpia, una guerrera más alta y más fuerte que la mayoría de los demás personajes. A pesar de tener grandes garras de escorpión y el poder de picar e inocular veneno, Scorpia huye del estereotipo de brutalidad: su personalidad es emocional y dócil, muy amable y habladora, y juega con sus garras en momentos de tareas comunes, como sujetar papeles o pinchar botones en dispositivos pequeños. La relación de Scorpia con Catra (figura 3) es de admiración e interés afectivo por parte de Scorpia. Juntas en una fiesta, como pareja, Scorpia está bastante feliz. Su atuendo es un vestido negro largo, escotado, maquillaje y bisutería; y Catra viste un traje con corbata suelta. Sin embargo, Catra es bastante distante de cualquier amistad más profunda u otras muestras de afecto a Scorpia.

Al final de esta temporada, la relación de amor/odio entre Catra y Adora es evidente, y la tensión entre las supuestas enemigas termina volviéndose un poco romántica.



Figura 2: Netossa y Spinnerella. Reproducción.



Figura 3: Scorpia y Catra. Reproducción.

Temporada 2 (2019)

En la segunda temporada, todavía prestamos mucha atención a los sentimientos de Scorpia por Catra. Scorpia la llama para una cita, pero reconoce que Catra y Adora tienen una conexión emocional que ella no tiene con Catra. No está del todo claro si el interés de Scorpia es romántico, pero todo apunta a que es más que amistad: su timidez al llamar a una cita, la comparación con Adora, su deseo explícito de atención.

Temporada 3 (2019)

La tercera temporada trae a otro personaje lésbica, en el segundo episodio: Huntara, que tiene menos participación que las princesas, pero es una guerrera muy fuerte, intrépida, líder de una pandilla en el desierto (figura 4). Cuando aparece, Adora está claramente encantada con ella: sus ojos brillan y se queda distraída, una característica visual típica del anime que se usa mucho en la serie, como cuando Bow mira a SeaHawk. En esta secuencia, Huntara coquetea con otra chica, antes de ser interrumpida por las princesas. Probablemente sea el personaje con el cuerpo más expuesto de la serie, y es un cuerpo fuerte, grande y musculoso, su voz es baja. Huntara es más adulta que las protagonistas adolescentes, es una mujer experimentada, de líneas más cortas, agresiva y desconfiada.



Figura 4: Huntara. Reproducción.

Temporada 4 (2019)

En este momento, la serie ya trae cuestiones más interesantes del universo LGBT+: aparece DoubleTrouble, un personaje no binario, y la pareja Netossa y Spinnerella tienen mayor participación en la historia. En el capítulo 4, los diálogos hacen más evidente la relación afectiva entre estas princesas, con pequeños juegos entre ellas y breves discusiones diarias. Cuando Spinnerella cae, Netossa se preocupa y corre hacia ella y la llama “mi niña”. En otro capítulo, hay una escena donde los amigos obstaculizan un encuentro romántico entre ellas - en la escena hay un violinista, un ramo de flores, están abrazadas (figura 5).



Figura 5: Netossa y Spinnerella. Reproducción.

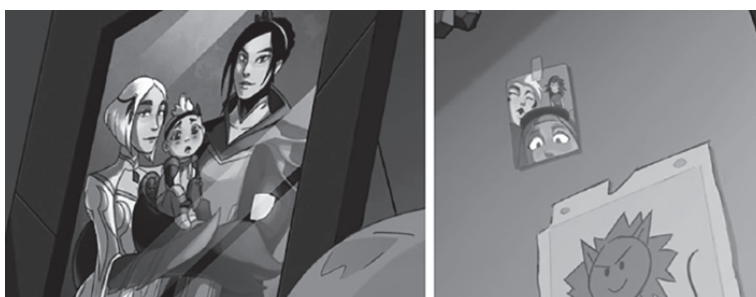


Figura 6: La foto con las madres de Scorpia. Es evidente que Scorpia tiene un cabello que se parece al de una de las madres y la composición corporal que más se parece a la de otra. Reproducción.

Los últimos capítulos de esta temporada también están más dedicados a Scorpia. En su habitación, los dibujos que hizo de Catra se muestran en las paredes, y en una mesa hay una foto familiar del bebé Scorpia en el regazo de sus madres (figura 6).

Temporada 5 (2020)

La última temporada finaliza la serie y resuelve intrigas y guerras de la forma más clásica: el bien vence al mal, y lo que más importa es la amistad entre todas.

Perfuma es un personaje con poca participación en las otras temporadas, pero que tiene más atención en esta última. Es como un hada hippie del bosque, conectada con las plantas, la naturaleza, las flores, siempre delicada y amable, con un carácter ligero y suave. Rara vez pierde el control, siempre está sonriendo, meditando. Trata a Huntara con mucha dulzura en la temporada 4, aunque al principio esta es bastante grosera, y en esta temporada coquetea con Scorpia en una fiesta (figura 7).



Figura 7: Perfuma, con Huntara y luego con Scorpia. Reproducción.



Figura 8: Netossa y Spinnerella en la última temporada. Reproducción.

Esta temporada también dedica más tiempo a la relación de Netossa y Spinnerella. Hay más escenas cotidianas, en las que juegan y hablan. Se besan en el episodio 6, pero luego su historia es un poco más tensa: Spinnerella está controlada por el ejército enemigo, y durante algunos capítulos, se desarrolla el intento de Netossa por rescatar a su esposa (como ella la llama) usando sus conocidas debilidades. Como la serie mantiene un estado de ánimo positivo durante todas las temporadas, Netossa obviamente tiene éxito (figura 8).

La pareja más importante, sin embargo, son Felina y Adora, la protagonista, que han sido amigas desde la infancia, y han estado luchando en ejércitos opuestos en casi toda la serie, pero siempre se han defendido en las batallas. El desarrollo de los personajes fue bastante profundo a lo largo de la serie, con cuestiones sobre su 'madre' adoptiva, sobre aceptación, respeto, justicia, lealtad. Adora y Catra, así como las demás personajes, son retratadas con diversas dimensiones psicológicas, con defectos, con diferentes formas de percibir y actuar en diversas situaciones. A pesar de estar dentro de un universo de fantasía, las interacciones entre las protagonistas son bastante reales y humanas, incluyendo superheroínas con poderes mágicos, robots, híbridos de animales, clones...

En las cinco temporadas, hay un cariño entre Adora y Catra que podría estar justificado por la gran amistad de las dos adolescentes, pero cada temporada se daban algunas señales de que el cariño entre ellas era un poco más romántico. En el último capítulo se declaran enamoradas, en una dramática escena donde Adora casi muere por salvar el planeta. Es a partir de su beso que el poder de She-ra se restaura y todo se resuelve, y el planeta vuelve a la vida (figura 9).



Figura 9: She-ra y Felina, en el último capítulo. Reproducción.

Adora y Catra también son de diferentes razas / etnias, así como Netossa y Spinerella. Como los personajes de She-ra son bastante diversos, prácticamente todas las parejas son interraciales y las diferencias se tratan de forma natural.

En las escenas finales, Scorpia elogia a Perfuma y terminan abrazándose, Netossa y Spinerella se besan, se restablecen las amistades y se perdonan los desacuerdos. No hay cuestiones sobre Adora y Catra juntas, solo hay fiesta y abrazos entre mejores amigas. La única relación afectiva que se cuestiona es la de Entrapta con Hordak, un clon/robot 'equivocado' del peor villano, enemigo de las princesas durante todas las temporadas pero que acaba redimiéndose. Al verlos juntos, Mermista sugiere cierta preocupación ("¿estamos bien con esto?"). Todas las demás relaciones (o posibilidades) se tratan como normales y no se discuten en la historia.

La serie fue muy elogiada por el desarrollo emocional de los personajes y la complejidad con la que se desarrolló el guion, así como por una mirada muy feminista y empoderadora. Se trata de problemas familiares y relaciones muy diversas, densas, ligeras, profundas, abusivas, con celos, abandono, manipulación, sobreprotección. Las diversas habilidades de las princesas también son interesantes: su poder puede ser la fuerza, la teletransportación, pero también la familiaridad con la tecnología, o la conexión con la naturaleza. La serie logró alejarse mucho de los estereotipos de género, masculinidades/feminidades, de

los estándares estéticos de los cuerpos y la heteronormatividad, y de los clichés cinematográficos sobre princesas y personajes infantiles planos (buenos/malos).

She-ra es una repetición de un tema exitoso; y también una serie (ECO, 1989): una continuación reformulada y actualizada, con personajes reconocibles entre la primera y la nueva versión, pero más profundos y mejor elaborados; y trae una situación fija, un esquema narrativo constante que satisface la necesidad de retorno y reconocimiento de la historia. Son narraciones casi predecibles, cuya audiencia es la que conoció la serie original y los hijos de este público que ahora es adulto. Sin duda, los movimientos feministas y LGBT+ contribuyeron a una nueva mirada –de la dirección de la serie y de la audiencia– para ambas versiones de la serie.

Es la primera serie de dibujos animados occidentales/comerciales con una protagonista-heroína lesbiana, y sin duda una representación a celebrar. Ya sea como estrategia comercial, o simplemente como una elección narrativa casi novelística, el clímax de la relación se deja para el último capítulo. El hecho de la salida del armario muy tarde deja al público con ganas de una continuación de la historia con el desarrollo de la relación, y así fue también con Jujuba y Marceline en Hora de Aventuras, y Korra y Asami. De todos modos, She-ra y Hora de Aventuras tienen en común que los personajes protagonistas no buscaban el amor romántico, son series de aventuras dirigidas al público infantil/juvenil, y la relación surge de forma natural, sin fanfarrias de otros personajes sobre el tema.

Al igual que las historietas de Bechdel y la serie *live-action* The L word y Orange is The New Black, vemos que las representaciones de personajes lesbianas en películas animadas producidas por mujeres LGBT+ también tienen algunas preocupaciones políticas, como la intersección de raza, clase, y deconstruye algunos estereotipos en la caracterización de la relación homoafectiva. La inclusión de forma naturalizada, la representación de las diversidades y la postura feminista en diversos discursos, finalmente, aporta profundidad y relevancia social a las narrativas, lo que genera un impacto muy positivo en los espectadores. La productora de She-ra: las princesas del poder, Noelle Stevenson (1991-), es estadounidense, ya reconocida por sus libros de cómics con buena diversidad de personajes, con premios Eisner y GLAAD. Noelle confirma que la presencia de personajes LGBT+ es por representatividad, en una entrevista con el sitio web Den of Geek:

Creo que, como niña queer, cuando te sientes representado en las cosas que miras, tienes una idea de cómo puede ser tu vida, qué tipo de persona podrías ser, los amigos que podrías tener en el futuro. Es la capacidad de verse en el ejemplo y darse cuenta: “mira, hay todas estas formas de ser” (...) “Creo que esta soy yo, creo que me veo aquí”. Como mujer lesbiana, es algo que siempre me ha parecido importante mostrar en una animación para niños. Precisamente para mostrar la riqueza de experiencias en el mundo y las diferentes formas en que los personajes se aman. Es algo que espero sea natural y muy parte de la serie. (Stevenson, 2018, entrevista en Den of Geek).

La serie actual repasa varios temas omitidos en la versión de los 80, y cuenta con varios personajes LGBT+ que desarrollan relaciones sólidas e historias profundas, con intensos lazos de amistad entre personajes femeninos, dilemas y problemas propios de la adoles-

encia. Está claro, una vez más, que el lugar del discurso del creador importa mucho en el desarrollo de animaciones inclusivas y responsables.

La representación de los cuerpos de los personajes de la serie merece ser destacada, no solo por el cambio entre la versión estandarizada e hipersexualizada de los años 80, sino también por la diversidad sin estereotipos. Aunque se trata de un universo mágico, con personajes con superpoderes y algunas características animales (como las garras de escorpión de Scorpia, o la cola de Catra, orejas puntiagudas...) las personajes están suficientemente humanizadas como para reconocer cuerpos femeninos con una variedad de expresiones: altas, bajas, adolescentes, adultas, delgadas o gordas, con diferentes habilidades y expresiones, con flores y espadas, diferentes estilos y razas, con cabellos de todo tipo, con diferentes etnias y colores.

En la versión anterior, todos los personajes obedecían a la forma del cuerpo de las muñecas Barbie fabricadas por la empresa contratante, y la nueva versión – y un nuevo momento político – permitió afortunadamente una diversidad anatómica y racial. La diversidad de dirección, contenido y profundidad de los temas de la narrativa seguramente fue conquistada con las luchas de diferentes movimientos feministas y LGBT+ de nuestra historia.

Corporalidades

El cuerpo es uno de los principales lugares donde recaen las más diversas cuestiones de género, en la crítica feminista del cine. Uno de los desafíos de un análisis crítico es entender cómo se representa este cuerpo, como dice Bernárdez-Rodal:

[...] un objetivo fundamental ha sido analizar y cuestionar cómo es representado el cuerpo femenino en el cine. Para estas críticas, el cuerpo de las mujeres, más que representar la base de la identidad y la subjetividad, es mostrado como un objeto valorado en claves de belleza espectacular e hipervisible, lo que contribuye a reforzar la construcción diferenciadora entre lo femenino y lo masculino. (Bernárdez-Rodal, 2015, p 202)

En cualquier obra visual (arte, publicidad, cine) que se ocupe del cuerpo femenino, hay varias implicaciones: qué cuerpo se muestra, qué partes, cómo y quién es el espectador. En el caso del cine/televisión, la cámara determina todas estas cuestiones y esta es una estructura de poder: quién puede mirar, a qué hora, qué partes del cuerpo, durante cuánto tiempo.

Las superheroínas son casi siempre poderosas porque adoptan algunas de las llamadas características masculinas: razón, control, fuerza. El caso es que la heroína se acepta a pesar de estas características solo si está hipersexualizada, como Xena, Lara Croft (Tomb Raider), Catwoman. Ropa corta, muy ajustada, chicas que no pierden la elegancia, siempre se depilan. Esto la devuelve a la “normalidad” de los estereotipos de género. Es decir, vuelve a la normalidad de servir al placer de la mirada masculina heterosexual. Quizás en algún momento necesite la ayuda de un hombre para salvarla o romper una puerta. Qui-

zás ella se enamore de él. Quizás ella sufra por él, y por eso será perdonada por ser (casi) tan valiente como un hombre. Ella puede ser madre y tendrá una cierta justificación en su maternidad para su valentía: salvar a un hijo, por ejemplo. Se vuelve a colocar en su lugar, en su papel subordinado.

La segunda ola de feminismo (de la década de 1970) y sus logros se reflejaron en el cine convencional, donde surgieron algunas personajes fuertes y guerreras que desafiaron los roles de género comúnmente vistos, inspirando a muchas espectadoras. Esto comenzó en las películas *live-action* con los personajes de Ripley y luego Vázquez en *Alien* (1979 y 1986); y Sarah Connor en *Terminator* (1991), Trinity en *Matrix* (1999), Beatrix Kiddo en *Kill Bill*. Estos personajes fueron un poco más allá del estereotipo de la heroína hipersexualizada, reflejando personajes de lucha fuertes y valientes. Aunque son blancas, delgadas y hermosas, se desvían del estándar de la feminidad, ya sea por sus disfraces más apropiados a las narrativas, o por su actitud que no apela (al menos, no mucho) a la sensualidad como las anteriores. Sara Connor dio un paso más en una nueva secuela de la película *Terminator* de 2019, donde la misma actriz –Linda Hamilton– interpretó al mismo personaje casi 30 años después. Por fin, el estandarte de la juventud de la heroína se ha roto.

En el mundo de la animación infantil, el surgimiento de protagonistas fuertes, que estaban fuera del cliché de mujeres frágiles que necesitan ser salvadas, tomó un poco más de tiempo: con historias de princesas y otros personajes femeninos estereotipados durante más de 60 años (como las princesas de Disney, Betty Boop, Minnie) fue recién a finales de los 1990 cuando empezaron a aparecer películas de animación con protagonistas valientes y fuertes, como *Mulan* (1998 y 2005), de Disney y, mucho más tarde, *Merida* (2012), de Pixar; ambas citadas como princesas, pero que lucharon por sus ideales y no esperaron a un príncipe. Sin duda, ahora las niñas y los niños pueden ver algunos personajes femeninas asociadas con el poder y la independencia de una personalidad autónoma. Aunque a menudo se las retrata como princesas, con vestidos largos, son valientes y se enfrentan a las órdenes de los personajes masculinos, y la belleza ya no es su principal atributo; sus miradas y posturas muestran coraje y fuerza: hombros fuertes, pecho abierto, mentón arriba, piernas bien apoyadas, brazos activos, empuñando armas.

En la década de 1980, el personaje She-ra también estaba hipersexualizado, aunque un poco más discretamente, dado que su público objetivo eran las niñas. La nueva versión, más de 30 años después de su primer lanzamiento, trajo cambios considerables en términos de estética, guión y construcción de personajes. Además de la representatividad y presencia de varias personajes femeninos de manera inclusiva, aportando diversidad de expresiones de género, etnia, tipos físicos, nos interesa el cambio visual de la personaje protagonista: la versión de 1985 era una mujer hipersexualizada, cuyo vestuario (falda corta y escote) evidenciaba el cuerpo de una mujer adulta, y bastante expuesto, a pesar de que el personaje tenía solo 16 años en la narrativa y la serie estaba dirigida a niñas. El personaje de 2018 tiene senos más pequeños, una blusa cerrada en su regazo y usa pantalones cortos debajo de su falda, así como menos maquillaje y botas, en lugar de tacones altos. En la última temporada, 2020, el uniforme incorpora pantalón largo. La comparación se muestra en la Figura 10.

La narrativa aún difiere de la versión de los 80 por la profundidad de los personajes: sus problemas internos, las dudas en las relaciones y las situaciones psicológicamente difíciles componen una trama más elaborada e interesante que la serie anterior, considerada solo un *spin-off* (serie o película derivada de otra producción principal) de la serie He-man: She-ra aparece como una hermana gemela previamente desconocida y fue una estrategia comercial para vender muñecas Barbie.



Figura 10: el personaje She-ra de 1985, la versión 2018 y el nuevo uniforme de la temporada pasada, en 2020. Reproducción.



Figura 11: Comparación de las versiones de los otros personajes de la serie She-ra. Montaje de 'Jogo que Roda', Youtube. Reproducción.

Estos cambios de vestuario, diseño corporal, etnia, construcción psicológica ocurren en todas las personajes: mucho más cercanas a la edad que tienen en la historia (16 años), presentan diferentes alturas, pesos, personalidades y problemáticas típicas de la adolescencia (figura 11). En una encuesta pública, la nueva She-ra no fue bien aceptada por los hombres mayores de 40 años, aunque ambas versiones de la serie estaban dirigidas a niños de 6 a 12 años. Pasó de ser una muñeca sexualizada, a ser una guerrera adolescente común.

Los comentarios más agresivos en las redes sociales, incluso antes del lanzamiento, vinieron de hombres adultos, espectadores de la versión anterior. Dijeron que el nuevo personaje “no parecía una mujer”, era “como un niño disfrazado” o “un adolescente con faldas”, “nada femenino, una broma”. Las princesas Spinnerella y Glimmer también fueron criticadas por no ser delgadas, “insalubres”, ‘poco atletas”, “muy gordas”, como decían algunos comentarios. Definitivamente, el viejo público no estaba contento con la pérdida de poder visual que tenía sobre los cuerpos estandarizados.

Cuerpos gordos, fuertes, delicados, ágiles: en esta serie hay cuerpos de muchos tipos, como en la vida real. Sin embargo, se espera, incluso en las caricaturas infantiles, que los cuerpos femeninos obedezcan a estándares únicos de belleza y juventud. Sara Ahmed, cuando habla de interseccionalidad, trata del cuerpo femenino que se demanda, de cómo se espera que sean los brazos de una mujer: delicados, delgados, blancos, frágiles. Y son precisamente los brazos (y aquí metáforas de diferencias, fortalezas, batallas) los que unen a las mujeres:

Si las normas de género funcionan para crear una idea limitada de cómo debería aparecer un brazo femenino, un brazo blanco, un brazo delgado, un brazo que no ha trabajado, un brazo que está delicadamente sintonizado con una asignación, entonces muchas de las mujeres de las que se entienden como mujeres, no serán consideradas mujeres debido a sus brazos. Son los brazos lo que nos desvía. Los brazos no solo tienen una historia; están conformados por la historia; los brazos hacen carne histórica. No es extraño que sigan apareciendo brazos. Son los brazos los que pueden ayudarnos a establecer la conexión entre historias que de otro modo no parecen encontrarse. Hay muchos brazos; brazos que son musculares, brazos fuertes, brazos trabajadores, brazos que se niegan a ser empleados, brazos en huelga; brazos sacrificados al servicio de la máquina industrial; brazos partidos. La interseccionalidad es brazo. La interseccionalidad es ejército de brazos. (Ahmed, 2018)

Diferentes brazos, diferentes mujeres que luchan juntas: nada más fuerte y más apropiado para una imagen de interseccionalidad. Obviamente, un cuerpo que se desvía del estándar de feminidad en el cine es visto como abyecto, desviándose de lo esperado. Y así, a menudo es el cuerpo de la mujer el que se desvía del patrón de la heterosexualidad: un cuerpo que se niega a ser atractivo para un público masculino, que rechaza su deseo o incluso su visión de espectador. Cuerpos fuertes, musculosos y de brazos grandes, agresivos, trabajadores, luchadores, rotos, independientes, insustanciales, marcados, que exigen y critican: todo esto está fuera de los estándares deseados de la feminidad.

Las críticas de cine feministas también consideran al público: quién es el espectador y cómo ve e interpreta la película. Por un lado, la objetivación del cuerpo representado en la pantalla y, por otro, la identificación con esta imagen. ¿Cómo ve una espectadora este cuerpo representado? ¿Puede un personaje hipersexualizado, por fuerte y belicoso que sea, ser un modelo de empoderamiento para los espectadores? ¿Las mujeres ven a estos personajes como una imitación de las características masculinas del poder que reflejan y como un cuerpo que deberían tener? ¿O, por el contrario, el cine solo muestra relaciones que ya existen en la sociedad?

El cine puede ser un espejo de la realidad, pero casi nunca lo es. Lo que no cabe duda es que es una maquinaria muy potente de creación de significados que pueden acabar convertidos en modelos de comportamiento personal o de representación de las aspiraciones sociales. Teresa de Lauretis decía que una de las cosas más interesantes que hace el cine es construir identidades sociales. Por eso, pensar en el cine, en los modelos que crea y en los vínculos que pueden existir sobre la realidad social, es uno de los objetivos de la crítica feminista. (Bernárdez-Rodal, 2018. p. 142).

El gran problema que veo es que el cine no es necesariamente un espejo, pero casi siempre parece ser un espejo de la sociedad. Esta simulación trae al espectador la idea de que lo que se ve en la pantalla es la verdad y, por tanto, la sensación de que debería ser así, o al menos, debe querer serlo. La proposición de Bernárdez-Rodal y De Lauretis es cierta: el cine puede reflejar, pero sobre todo construye subjetividades. Y una forma de construir es hacer que los espectadores quieran ser un reflejo de lo que ven en el cine. Obviamente, los hombres no aspiran a ser como las personajes femeninas, porque aprenden que no deberían hacerlo. Ser comparado con una mujer, aspirar a ser como una mujer, es rebajarse. Aunque las mujeres no se están reflejando conscientemente en los hombres porque quieren su lugar, simplemente se les enseña que está bien querer ser como ellos: el personaje masculino puede ser deseado por ser superior (en ser, en tener, en poder...). El hombre está en la posición deseable o, al menos, se le considera el elemento neutro.

She-ra fue muñeca (símbolo de lo artificial, inorgánico, manipulable) y se convirtió en heroína (poder, lucha y fuerza), que son dos formas muy poderosas de elaborar la feminidad en la cultura audiovisual. Pero más que una heroína violenta y relacionada con la guerra, She-ra es una adolescente que intenta salvar el mundo y cuida de sus amigos. Su orientación afectivo-sexual no es el tema de la narrativa, es solo un detalle más. Se aleja del suave protagonismo de las princesas, de los clichés cinematográficos LGBT+ sobre sacar del armario o de los dramas lésbicos con finales tristes, por lo que puede ser un buen reflejo para las espectadoras jóvenes.

Reflexiones finales

El dibujo de She-ra tiene varios otros personajes LGBT+, como los padres homosexuales de Bow; y DoubleTroube, un personaje no binarie, así como algunas posibilidades transgénero. El creador del dibujo, siendo una persona LGBT+, logró representar una posible diversidad para una sociedad humana, con sentimientos y relaciones reconocibles incluso dentro de un mundo fantástico, habitado por seres no humanos y con superpoderes.

En el área de la animación, como muchas otras áreas de trabajo, se invisibiliza la presencia femenina, hay falta de reconocimiento y falta de puestos de liderazgo. Sin embargo, también hay un escenario prometedor: cada año, más mujeres se convierten en animadoras, algunas más son directoras y su trabajo es reconocido, mientras que más mujeres dan una mirada feminista, inclusiva y empoderada a sus personajes. Somos pocas, pero hay logros

que celebrar. Abordar la presencia de la mujer en la animación –como personajes y como autoras– es delimitar un campo, una geografía a registrar y reconocer. Las ausencias están conectadas: la ausencia de directoras (mujeres, lesbianas, negras, gordas, mayores etc.) es directamente proporcional a la ausencia de los personajes (ídem).

Hay otras narrativas más recientes donde los personajes lésbicos son coprotagonistas y tratan la relación homoafectiva con naturalidad, como en *Hora de Aventuras* y *Steven Universe*. Como en *She-ra*, en estos dibujos, el lesbianismo y salir del armario no fueron temas centrales de ningún episodio, clichés recurrentes en las películas LGBT+. Pasan las pruebas de representatividad de Bechdel (1994) y Vito Russo (Glaad, 2020) y aún permiten el debate sobre el lugar del discurso de las personas que producen y animan la serie. Esta es exactamente la gran diferencia para las representaciones justas y coherentes de personajes lesbianas: directoras, creadoras, animadoras LGBT+, que viven en su piel lo que representan. Estas narrativas también incluyen otros temas profundos, como la relación, la amistad, el coraje, el afecto. Su activismo consiste en la normalidad: la relación lésbica no necesita ser un tema para ser tratado de manera diferente, es solo una relación afectiva más dentro de la historia como todas las demás, ningún personaje llama la atención sobre este hecho, pero está ahí, visible y sin dudas: hay besos, abrazos, no son solo amigas.

También pienso en la gran responsabilidad del cine de animación como instrumento ‘didáctico’, según el personaje con el que te identificas: aprendes a tener reacciones de extrañeza, de disgusto, de normalidad y cariño; o se aprende que su propia existencia puede ser motivo de risa, o asco, o respeto... Evidentemente, siempre habrá representaciones estereotipadas, degradantes, violentas y LGBTfóbicas, pero poco a poco van surgiendo contenidos que tratan de la diversidad y la libertad. Una representación digna y tratada normalmente enseña sobre vidas, cuerpos y relaciones posibles y respetables.

Notas

1. Lesbianas, Gays, Bisexuales y Transgénero. La señal + tiene la intención de cubrir otras categorías no contempladas pero que componen el mismo universo de las diversidades de género / sexualidad, como travestis, intersexuales, *queer*, asexuales, pansexuales, etc. En la imposibilidad de un acrónimo que oficialmente organice todas las categorías, incluidas las que todavía están en clasificación, opto por el signo inclusivo [+]. Muchos grupos han ampliado el acrónimo con algunas otras letras posibles, como LGBTQIAP+.

2. He optado por escribir “las personajes” en vez de los personajes, porque considero que es importante reafirmar el género a que se refiere.

Bibliografía

- Ahmed, S. (2018). *Vivir una vida feminista*. Barcelona: Bellaterra.
- Bechdel, A. (1994). *Dykes To Watch Out For*. Acceso: 25 de enero de 2019. <http://dykes-towatchoutfor.com>.

- Bernárdez-Rodal, A. (2018). *Soft power: Heroínas y Muñecas de la cultura Mediática*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Bernárdez-Rodal, A. (2015) *Mujeres en Medio: Propuestas para analizar la comunicación masiva con perspectiva de género*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Bernárdez-Rodal, A.; Padilla-Castillo, G. *Mujeres cineastas y mujeres representadas en el cine comercial español (2001-2016)*. Revista Latina de Comunicación Social, 73. pp 1247 a 1266.
- De Lauretis, T. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, H. B. de. *Tendências e impasses*. O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- GLAAD (2020). *Relatórios*. Acceso: 20 jun 2020. Disponível em <glaad.org>.
- Preciado, P. B. (2019) *Un Apartamento en Urano*. Barcelona: Editora Anagrama, 2019.
- Rial, C. S. M. (2004) *Antropologia e mídia: breve panorama das teorias de comunicação*. In: Antropologia em primeira mão. Florianópolis, UFSC.
- Rial, C. S. M. (2005) *Mídia e Sexualidade: Breve panorama dos estudos de mídia*, in GROSSI, Miriam P. et al. (eds), *Movimentos Sociais, Educação e Sexualidade*, Rio de Janeiro: Garamond.
- Sedgwick, E. K. *A epistemologia do armário*. IN: Cadernos Pagu n. 28 (2007) *Querer*, pp 19-54. Acceso 15 de octubre de 2020. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332007000100003

Filmografía

- Culliford, P. (1981). *The Smurfs*. Serie.
- Groening, M. (1989-2021). *The Simpsons*. Serie.
- Stevenson, N. (2018-2020). *She-ra*. Serie.
- Sugar, R. (2013-2019). *Steven's Universo*. Serie.
- Ward, P. (2010-2018). *Hora de Aventuras*. Serie.

She-ra, a lesbian heroine in an animated series

Abstract: If heroines have their own path on their journey, although somewhat distant from Campbell's theory, lesbian heroines also have an even more peculiar journey. Like the various feminisms (black, lesbian, decolonial, etc.) that often need to demarcate their space, with their own guidelines, the heroine who does not fit into cis-heteronormativity also claims her place of protagonism.

In commercial/occidental animated films, lesbian characters are not common: since the late 1990s, only after the depathologization of homosexuality by the WHO, the lesbians began to appear in cartoons. Kept in closets, relegated to very discreet roles or, even worse, being a laughing stock and comic relief in several drawings, it was only in recent years that some important characters emerged, such as Garnet (Steven's Universe), Jujube and

Marceline (*Adventure's Time*) and She-ra (*She-ra and the Princesses of Power*), who has become the first lesbian protagonist/heroine in occidental commercial series, in 2020.

From the first version of She-ra, commissioned by Mattel - Barbie doll factory (1985-1986) - to the Netflix/Dreamworks remake (2018-2020), the character She-ra has taken a very interesting path. Starting with the change in the title of the series (the previous one was called 'Sera: the princess of power'; and the new one, titled 'She-ra and the princesses of power') because if before she was alone, now she will be accompanied by other powerful friends. Throughout the narrative, the key theme is the development of friendship between the characters. The new version deepens the characters and their relationships (between friends, mother-daughter, stepmother, family). The new series is aimed at children and was made almost entirely with handmade drawings. It was directed by Noelle Stevenson, a lesbian illustrator and director, and her team of writers and artists is composed mainly of women. Noelle said in an interview that "all the characters in the series are LGBT+ until proven otherwise". However, the romantic relationships between the characters were gradually introduced during the series.

Through an on-screen ethnography (Rial, 2014), I analyze the changes between the previous version and the most recent one, from a feminist and gender perspective, as well as the development of lesbian affections within the narrative in the five seasons of this version. The objective was to understand the subjectivities in the construction of identities, sexualities and the choices of the direction of the drawing with regard to the emotions represented. In the cartoon fantasy universe, non-human characters can also be read in a recognizable way in terms of attitudes, loves, choices. The discussions focused on stereotypes, representativeness, body shapes (diversity of bodies and ethnicities, changes in costumes, makeup), heteronormativity and hypersexualization of female characters.

The results were possible interpretations about the relationship between the historical moment of exhibition of the movie and the narrative choices; the space-time connections between feminist/LGBT+ social movements and the representativeness found in the protagonists and, mainly, the place of the speech of the directors/artists in direct relation with the positive image of the character in the story. Anyway, one realizes how a heroine has her own construction and needs to have some forms of redemption that do not overlap with a male hero: or hypersexualization (Bernárdez-Rodal, 2018), or motherhood, romantic love, family - because this way approaches the roles expected for acceptable femininity. Lesbian heroines, moving away from heterosexual romantic love, need to find other ways to be welcome or seek strategies to gain some recognition. Considering that in 2021 there are still 69 countries where homosexuality is considered a crime, the presence of protagonists and strong lesbians in animated movies is, in itself, a heroic act.

Keywords: heroin - lesbian - animation - diversity - homosexuality - LGBT - representativeness - serie - gender - corporality.

She-ra, una heroína lesbica em uma série de animação

Resumo: Se as heroínas têm seu próprio caminho em sua jornada, um pouco distante da teoria de Campbell, as heroínas lésbicas têm um caminho ainda mais peculiar. Como os diversos feminismos (negro, lésbico, decolonial etc.) que muitas vezes precisam demarcar seu espaço, com suas próprias diretrizes, a heroína que não se enquadra na cis-heteronormatividade também reivindica seu lugar de protagonismo.

Em filmes de animação comerciais/ocidentais, personagens lésbicas não são comuns: somente no final dos anos 1990, após a despatologização da homossexualidade pela OMS, a lesbianidade começou a aparecer nos desenhos animados. Mantidas em armários, relegadas a papéis muito discretos ou, pior ainda, sendo motivo de chacota e alívio cômico em vários desenhos, foi apenas nos últimos anos que surgiram alguns personagens importantes, como Garnet (Steven Universo), Jujuba e Marceline (Hora da Aventura), e She-ra (She-ra e as Princesas do Poder), que se tornou a primeira protagonista lésbica heroína em uma série comercial ocidental.

Desde a primeira versão de She-ra, encomendada pela Mattel - fabricante de bonecas Barbie (1985-1986) até o remake da Netflix/Dreamworks (2018-2020), a personagem She-ra percorreu um caminho muito interessante. A começar pela mudança no título da série (a anterior chamava-se 'She-ra: a princesa do poder'; e a nova, intitulada 'She-ra e as princesas do poder') que deixa clara a mudança na forma como a narrativa é conduzida, pois se antes estava sozinha, agora estará acompanhada de outras amigas poderosas. Ao longo da narrativa, a tônica é o desenvolvimento da amizade entre os personagens. A nova versão aprofunda as personagens e suas relações (entre amigos, conhecidos, mãe-filha, madrastra, família). A nova série é dirigida ao público infantil e foi feita quase inteiramente com desenhos feitos à mão. Foi dirigida por Noelle Stevenson, uma ilustradora e diretora lésbica, e sua equipe de roteiristas e artistas é composta principalmente por mulheres. Noelle disse em uma entrevista que "todos os personagens da série são LGBT até prova em contrário". No entanto, as relações afetuosas entre as personagens foram gradualmente introduzidas durante a série.

Por meio de uma etnografia na tela (Rial, 2014), analiso as mudanças entre a versão anterior e a mais recente, a partir de uma perspectiva feminista e de gênero, bem como o desenvolvimento dos afetos lésbicos dentro da narrativa nas cinco temporadas desta versão. O objetivo foi perceber as subjetividades na construção das identidades, as sexualidades e as escolhas dos rumos do desenho no que diz respeito às emoções representadas. No universo de fantasia dos desenhos animados, personagens não-humanos também podem ser lidos de forma reconhecível em termos de atitudes, amores, escolhas. As discussões centraram-se em estereótipos, representatividade, formas corporais (diversidade de corpos e etnias, mudanças de figurino, maquiagem), heteronormatividade e hipersexualização de personagens femininas.

Os resultados foram interpretações possíveis sobre a relação entre o momento histórico de exibição do filme e as escolhas narrativas; as ligações espaço-temporais entre movimentos feministas/LGBT+ e a representatividade encontrada nas protagonistas e, principalmente, o lugar do discurso das diretoras/artistas em relação direta com a imagem positiva da personagem na história. Enfim, percebe-se como uma heroína tem sua própria construção e

precisa ter algumas formas de redenção que não se sobreponham a um herói masculino: ou hipersexualização (Bernárdez-Rodal, 2018), ou maternidade, amor romântico, família - pois desta forma se aproxima dos papéis esperados para uma feminilidade aceitável. A heroína lésbica, afastando-se do amor romântico heterossexual, precisa encontrar outras maneiras de ser bem-vinda ou buscar estratégias para obter algum reconhecimento. Considerando que em 2021 ainda existem 69 países onde a homossexualidade é considerada crime, a presença de protagonistas e lésbicas fortes em filmes de animação é, por si só, um ato heróico.

Palavras chave: heroína - lésbica - animação - diversidade - homossexualidade - LGBT - representatividade - serie - gênero - corporalidade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
