



Figura 10. Personajes de la serie Arcane, con diferentes etnias, cuerpos y edades. Fuente: reproducción.

Jayne, Viktor y Ekko son personajes masculinos que pueden citarse como representaciones que, especialmente en la serie, se han alejado de las masculinidades estándar: Jayne es un guerrero que se vuelve fuerte, pero con algunas inseguridades en sus decisiones; Viktor es un científico con una discapacidad física; y Ekko es un adolescente negro de la periferia. En la serie, los cuerpos se representan con más realismo, dejando de lado las habituales exageraciones sobre la fuerza y el tamaño de los cuerpos y músculos.

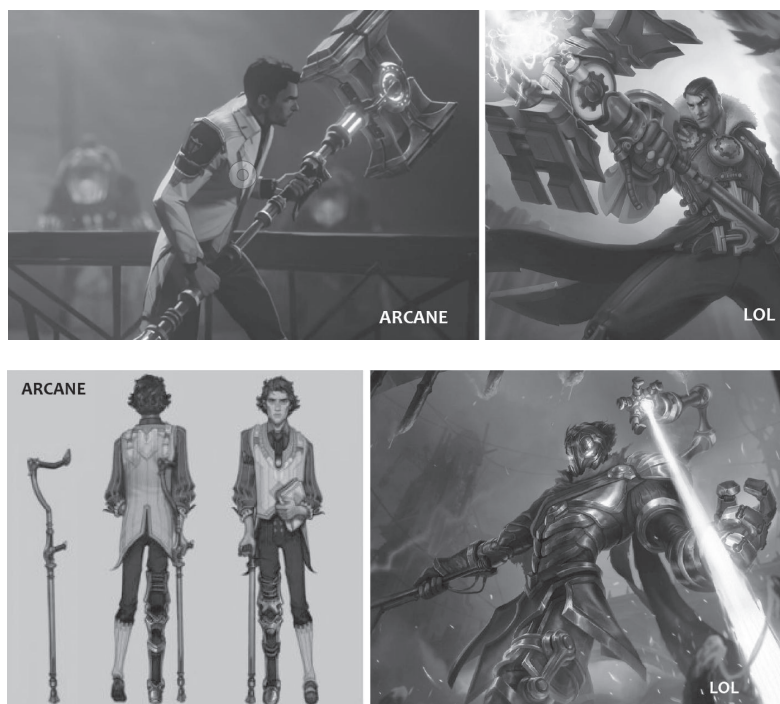


Figura 11. Los personajes Jayce y Viktor, en la serie y en el juego. Fuente: reproducción.

El protagonismo en la narración es de las hermanas Vi y Powder/Jinx. Su relación, desde la infancia, seguida de separaciones y reencuentros, es el hilo conductor de la historia. Son personajes que maduran, se transforman; y la serie sigue los cambios que ocurren en su entorno, amistades y nuevas relaciones.

En el juego, Vi y Jinx son personajes antiguas pero no tenían definido este parentesco. En la primera temporada de la serie, la protagonista Vi tiene una relación romántica, aunque discreta, con Caitlyn. En el juego, este coqueteo se sugería en algunos diálogos, pero sin definiciones claras. Todas son guerreras, fuertes, valientes, ágiles. Sus ropas y cuerpos son muy diferentes de la versión del juego, y la dimensión psicológica de las relaciones es profunda en la serie. En las siguientes figuras se pueden ver los cambios de diseño de los personajes de la serie en relación al juego, remodelación de cuerpos y vestuarios, ángulos de cámara, todo menos hipersexualizado y más real en sus roles: cuerpos físicamente fuertes, expresiones menos caricaturescas de sensualidad, ángulos de cámara que no exageran ni enfocan partes específicas del cuerpo de los personajes.

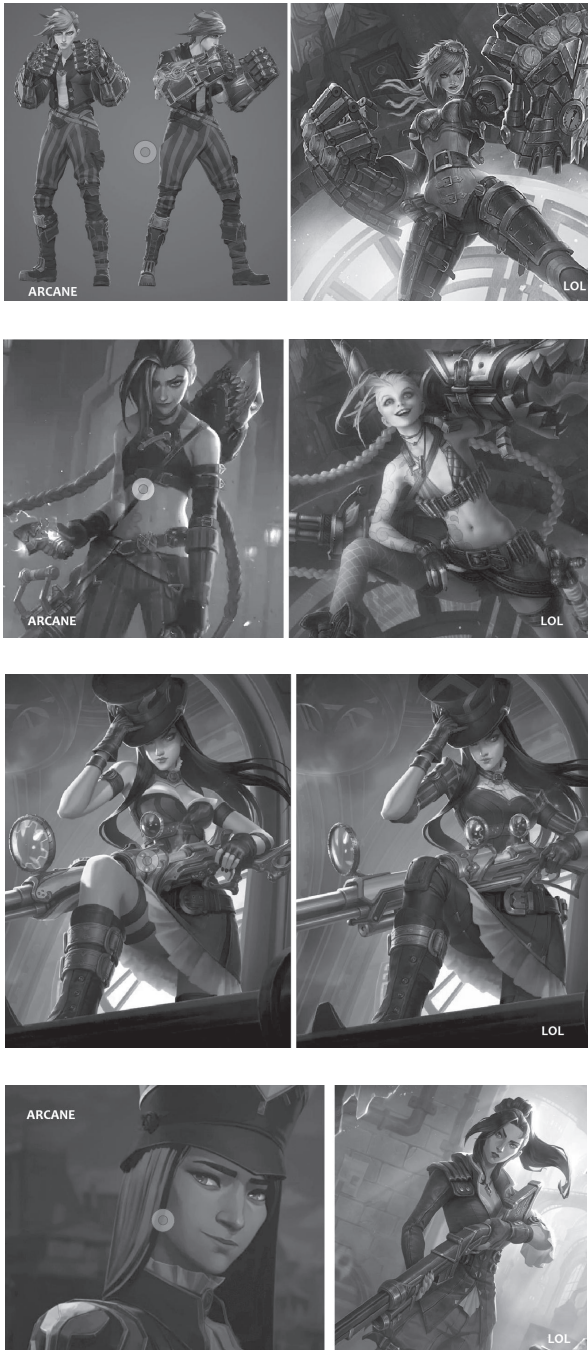


Figura 12. De arriba a abajo, las protagonistas Vi, Powder/Jinx y Caitlyn: actualizaciones de personajes. Caitlyn ya tuvo un cambio importante dentro del juego, en cuanto a sus ropas. Fuente: reproducción.

En la serie se hace evidente la relación romántica entre Vi y Caitlyn. La orientación afectiva lésbica es tratada con naturalidad, ligereza y sin fetiches ni los habituales clichés de la infelicidad, la soledad o la muerte. Es una relación más, como otras relaciones afectivas de la serie, no es un tabú, no hay salidas de armario, no hay preguntas, y por tanto es la representación más positiva que se puede encontrar en una narrativa audiovisual. En la figura 13, una de las escenas de acercamiento entre las personajes.

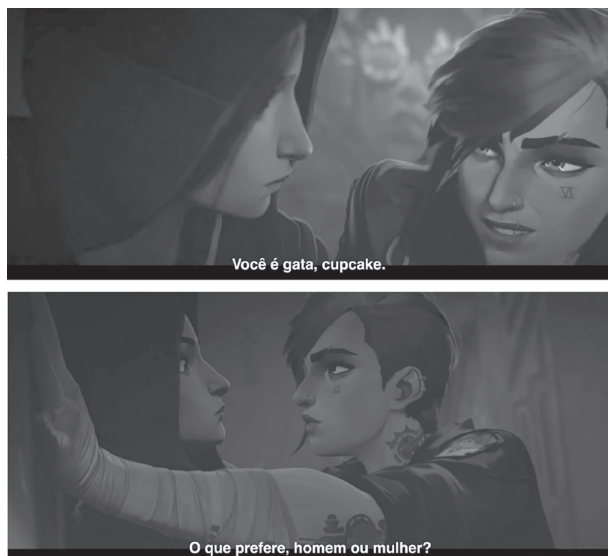


Figura 13. Vi y Caitlyn, en la escena donde Vi coquetea y pregunta sobre la orientación afectiva de Caitlyn. Fuente: reproducción.

Más que estrategias comerciales para la inclusión de minorías en una serie occidental, son evidentes los vínculos espacio-temporales entre los movimientos feministas/LGBT+ y la representación positiva que se encuentra en las protagonistas. La empresa Riot ha tomado decisiones que se adaptan a la diversidad, a pesar de los numerosos movimientos conservadores de los jugadores/espectadores que no están de acuerdo.

Heroínas LGBT+: un camino de luchas dentro y fuera de la pantalla

La diversidad de cuerpos, etnias, identidades que se encuentran en la serie *Arcane* trae personajes lejos de los clichés: negras, lesbianas, mujeres maduras, hombres con discapacidad,

cuerpos fuertes sin hipersexualizarse. Lejos del camino de Murdock, estas heroínas no adquirieron comportamientos “masculinos” (muy al contrario, cuestionan la asociación de estos comportamientos con algún tipo de masculinidad), no consideraron ilusorio su éxito, no se reconectaron con las diosas o la maternidad, no anhelaban reconexiones con su femenino interior, no buscaban integraciones binarias internas. En esta narrativa, las protagonistas siguieron sus objetivos y lucharon sin que eso sea masculino (después de todo, los estándares de liderazgo y masculinidad en la serie son diferentes), maduraron y tuvieron sus luchas internas en temas de salud mental, pero sin romantizar ni espiritualizar estos procesos, y ganaron algunas batallas dentro de feminidades no cis-heterosexuales, no sexualizadas, disidentes de las normas, pero mucho más cercanas a una realidad posible, en la vida real y también en el universo distópico en el que se encuentran.

A partir de este y otros análisis sobre el papel de las mujeres heterosexuales disidentes en el cine de animación (como She-ra, Garnet, Marceline), propongo un esbozo de un posible camino. Un camino positivo de la heroína LGBT+, según se ha visto en las narrativas dentro y fuera de pantalla, se ha basado en los siguientes pasos:

1. tener un papel protagónico, contando su historia según su punto de vista;
2. reunir aliadas, que son su red de apoyo, sin ser una ‘pitufina’ (POLLITT, 1991) en la narrativa;
3. salir del lugar del fetiche, que suele ocurrir en las historias contadas por y para hombres cis-hetero;
4. dejar de intentar encajar en los cánones estéticos habituales de delgadez, delicadeza, raza, edad, etc.;
5. no ser juzgada en base a su capacidad o deseo reproductivo, y mucho menos sus instintos maternos intrínsecos;
6. no estar obligada a seguir un cliché romántico, cuestionando la norma hetero-cis-monógama;
7. alejarse de los clichés femeninos simplistas en la construcción de personajes: princesa buena, bruja mala, loca solitaria, madre protectora, etc.;
8. acoger las diversidades internas y externas, tales como personalidades, intereses, afectos, etnias, conocimientos, habilidades;
9. tener su propia historia y sin estar guiada o referenciada por la historia de un personaje masculino (esposa de, hija de, madre de...);
10. ocupar espacios de poder - y esto hay que pensarlo dentro y fuera de la pantalla: como directoras, como personajes, como público deseado;
11. después de ganar batallas, conservar el espacio conquistado, resistir con fuerza; y
12. lograr una representación justa, positiva y de calidad, sin solo cumplir con una cuota, y, de nuevo, muy importante: dentro y fuera de las pantallas. Y así, el ciclo comienza de nuevo: con esta representatividad, obtenemos más protagonismo (1), más red de aliadas (2), menos fetiches en la representación...

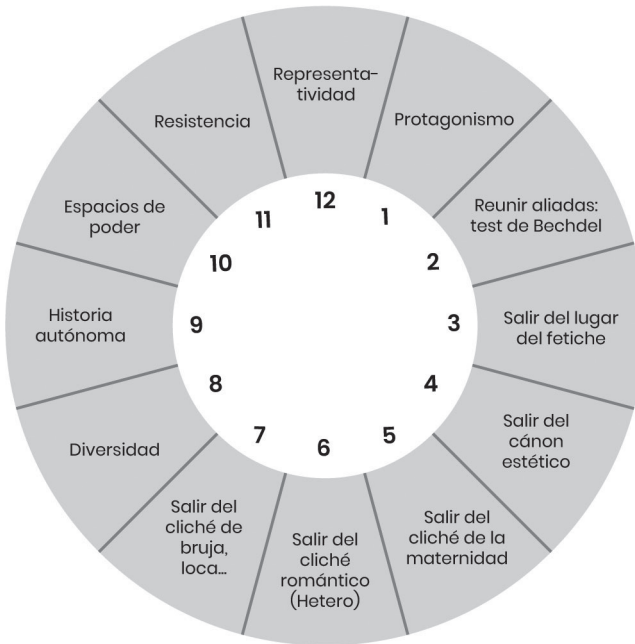


Figura 14. Un posible camino de heroínas no heterosexuales. Fuente: autora.

Por fin, el objetivo fue comprender las subjetividades en la construcción de identidades y sexualidades en esa serie. Las protagonistas son guerreras, fuertes, valientes y ágiles; sus ropas y cuerpos son muy diferentes de la versión del juego, y se profundiza en la dimensión psicológica de sus relaciones. La diversidad de cuerpos, etnias e identidades que se encuentran en la serie trae personajes lejos de los clichés: negras, lesbianas, mujeres mayores, hombres con discapacidad, cuerpos fuertes sin hipersexualizarse.

Al final del análisis, se notan resultados prometedores: las protagonistas, a pesar de que llevan varios años en el juego, rehicieron y volvieron a contar sus historias en la serie con una narración profunda, y desde su propio punto de vista. Protagonistas femeninas y lesbianas en películas animadas son un acto heroico de personas que trabajan por la diversidad en la pantalla. La diversidad retratada en los dibujos animados y en los videojuegos puede ayudar a construir una imagen positiva de una sociedad rica y plural donde se respetan las diferencias y la disidencia.

Un producto audiovisual enseña comportamientos, y crea lo que conocemos como género (Lauretis). Es necesario analizar y criticar para entender qué, por qué, por quién y cómo se está representando en estos productos: reconocer a las otras, y reconocerse en los personajes. Los diseñadores tienen la responsabilidad de repensar cuerpos, vestuario, posiciones de cámara, colores, símbolos. La representatividad y la representación positiva no surgen sólo con el paso del tiempo, sino con lucha y resistencia.

Referencias

- Arcane - League of Legends. Autores: Christian Linke e Alex Yee. 1ª Temporada. 2021. Acesso em nov. 2021.
- Amossy, Ruth; HERSCHBERG PIERROT, Anna. Estereotipos y Clichés. Buenos Aires: Eudeba, 1997
- Aumont, Jacques; e MARIE, Michel. A Análise do Filme. Lisboa: Texto e Grafia, 2013.
- Bechdel, Alison. Dykes To Watch Out For. Disponível em <http://dykestowatchoutfor.com>. Acesso em 25 jan 2019.
- Bernárdez-Rodal, Asunción. Soft power: Heroínas y Muñecas el en la cultura Mediática. Madrid: Editorial Fundamentos, 2018.
- Lauretis, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: Hollanda, H. B. de. Tendências e impasses. O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- Murdock, Maureen. A Jornada da Heroína. Rio de Janeiro: Sextante, 2022. (original: 1990)
- Pedro, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. In: História. São Paulo, 2005, p. 77 a 98.
- Penafria, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2022.
- Rial, Carmen. 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, 2005: pp.107-36
- Scott, Joan. O enigma da igualdade. In: Revistas Estudos Feministas, Florianópolis, v. 13, n. 1, p. 11-30, jan. 2005.
- Sedgwick, Eve Kosofsky. A epistemologia do armário. IN: Cadernos Pagu n. 28 (2007) -Queres, pp 19-54.

Abstract: Campbell's "hero's journey" can be applied to many familiar narratives dealing with male characters, but Murdock's "heroine's journey" also doesn't work for us when it comes to lesbian heroines, who have an even more peculiar way inside and out of screen - that is, as characters in stories or as directors, screenwriters, producers of visual narratives. The feminine version of that journey (by Murdock) is cis-heterocentric, binary, and uses the masculine as a reference (identification, wounded masculine, reconnection with the feminine, integration with the masculine, mother/daughter break, etc.). Therefore, although it can be used to describe some narratives of women, this theory does not fit the journey of women who move away from heterosexuality, mainly because of diversity, prejudice, coming out of the closet, and the many other issues on the fluidity of identities and affective dissidences. The various feminisms (black, lesbian, decolonial, etc.) often need to find their own space, and the heroine who does not pay attention to cis-heteronormativity also claims her place of prominence and walks her way to achieve some power space. After the depathologization of homosexuality by the WHO, lesbianism began to appear in cartoons, but often in negative ways - as a fetish, the comic character, or within stereo-

types of a fake masculinity. Only in recent years, perhaps by the struggles of many people off-screen, have lesbian characters moved away from stereotypes and been able to achieve positive representation.

The theoretical foundation of this work is based on the texts of Lauretis (1987), recognizing the role of cinema as a gender technology: cinema is a powerful creator of subjectivities such as gender and sexualities, and not only a reflection of what we find in society. Based on this assumption, the series was analyzed in an interdisciplinary way, bringing together the perspective of graphic design and gender studies. It is analyzed, with the methodologies of Aumont and Marie (2013), Penafria (2009) and Rial (2005), protagonisms, identities, naturalness of lesbian relationships, diversity of bodies and ethnic groups, political discourses and power relations, stereotypes. Representativeness tests, such as those by Bechdel and Vito Russo, are also used to address diversity in narratives.

Arcane is a cartoon series (Netflix, 2021) based on the League of Legends video game (Riot Games, since 2009). His script features a more complex narrative than in the game universe. Even with only one season premiered until the writing of this work, the series brings several possibilities of analysis in terms of diversity, corporeality, and plural and positive representation. The objective was to understand the subjectivities in the construction of identities and sexualities in this series. The protagonists are warriors, strong, brave and agile; their clothes and bodies are very different from the game version, and the psychological dimension of their relationships is delved into. The diversity of bodies, ethnicities and identities found in the series brings characters far from the clichés: black, lesbian, older women, men with disabilities, strong women's bodies without hypersexualizing.

The construction of a heroine always needs to have some forms of redemption: hypersexualization (Bernárdez-Rodal, 2018), maternity, monogamous romantic love, family nucleus - because this is how she approaches the roles expected for acceptable femininity. Lesbian heroines, moving away from heterosexual romantic love, must find other ways to be welcomed or seek strategies (journeys) to gain recognition. Female and lesbian leads in animated films are a heroic act of people working for diversity on screen.

At the end of the analysis, promising results are noted: the protagonists, despite having been in the game for several years, remade and retold their stories in the series with deep narration, and from their own point of view. The diversity portrayed in cartoons and video games can help build a positive image of a rich and pluralistic society where differences and dissidence are respected.

Keywords: Heroin - Lesbian - Animation - Diversity - Homosexuality - LGBT - Representativeness - Series - Gender - Cinema.

Resumo: A “Jornada do herói” de Campbell pode ser aplicado a muitas narrativas conhecidas que tratam de personagens masculinos, mas a “Jornada da heroína” de Murdock também não se adequa quando se trata de heroínas lésbicas, que têm um caminho ainda mais peculiar por dentro e por fora das telas - ou seja, como personagens de histórias ou como diretoras, roteiristas, produtoras de narrativas visuais. A versão feminina dessa Jornada (de Murdock) é cis-heterocêntrica, binária e tem como referência o masculino (identificação, masculino ferido, reconexão com o feminino, integração com o masculino,

ruptura mãe/filha, etc.). Portanto, embora possa ser utilizada para descrever algumas narrativas de mulheres, essa teoria não se encaixa na trajetória de mulheres que se afastam da heterossexualidade, principalmente pela diversidade, preconceito, saída do armário e tantas outras questões sobre a fluidez de identidades e dissidências afetivas. Os diversos feminismos (negro, lésbico, decolonial, etc.) muitas vezes precisam encontrar seu próprio espaço, e a heroína que não atende a cis-heteronormatividade também reivindica protagonismo e caminha a sua própria maneira para conquistar algum espaço de poder.

Após a despatologização da homossexualidade pela OMS, a lesbianidade passou a aparecer nos desenhos animados, mas muitas vezes de forma negativa - como fetiche, personagem cômico, ou dentro de estereótipos de uma masculinidade-fake. Somente nos últimos anos, graças às lutas de muitas pessoas fora das telas, as personagens lésbicas se afastaram dos estereótipos e conseguiram uma representação positiva.

A fundamentação teórica deste trabalho parte das teorias de Lauretis (1987), reconhecendo o papel do cinema como tecnologia de gênero: o cinema é um poderoso criador de subjetividades como o gênero e as sexualidades, e não somente um reflexo do que encontramos na sociedade. Partindo desse pressuposto, a série foi analisada de forma interdisciplinar, reunindo a perspectiva do design gráfico e dos estudos de gênero. Analisam-se, com as metodologias de Aumont e Marie (2013), Penafria (2009) e Rial (2005), protagonismos, identidades, naturalidade das relações lésbicas, diversidade de corpos e etnias, discursos políticos e relações de poder, estereótipos. Testes de representatividade, como os de Bechdel e Vito Russo, também são utilizados para abordar a diversidade nas narrativas.

Arcane é uma série de desenho animado (Netflix, 2021) baseada no videogame *League of Legends* (Riot Games, desde 2009). Seu roteiro apresenta uma narrativa mais complexa do que no universo do game. Mesmo com apenas uma temporada estreada até a escrita deste trabalho, a série traz diversas possibilidades de análise em termos de diversidade, corporeidade e representação plural e positiva. O objetivo foi compreender as subjetividades na construção de identidades e sexualidades nesta série. Os protagonistas são guerreiros, fortes, valentes e ágeis; suas roupas e corpos são muito diferentes da versão do jogo, e a dimensão psicológica de seus relacionamentos é aprofundada. A diversidade de corpos, etnias e identidades encontradas na série traz personagens distantes dos clichês: negras, lésbicas, mulheres mais velhas, homens com deficiência, mulheres com corpos fortes sem hipersexualização.

A construção de uma heroína precisa sempre ter algumas formas de redenção: hipersexualização (Bernárdez-Rodal, 2018), maternidade, amor romântico monogâmico, núcleo familiar – pois é assim que ela se mantém dentro dos papéis esperados para uma feminilidade aceitável. As heroínas lésbicas, afastando-se do amor romântico heterossexual, devem encontrar outras formas de serem acolhidas ou buscar estratégias (caminhos) para obter reconhecimento. Protagonistas lésbicas em filmes de animação são um ato heróico de pessoas que trabalham pela diversidade na tela.

Ao final da análise, notam-se resultados promissores: as protagonistas, apesar de já estarem no jogo há vários anos, refizeram e recontaram suas histórias na série com uma narração profunda, e sob seu próprio ponto de vista. A diversidade retratada em desenhos animados e videogames pode ajudar a construir uma imagem positiva de uma sociedade rica e plural onde as diferenças e dissidências são respeitadas.

Palavras-chave: Heroína. Lésbica. Animação. Diversidade. Homossexualidade. LGBT. Representatividade. Séries. Gênero. Cinema.

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