

STEVEN UNIVERSO: as narrativas audiovisuais contemporâneas e suas implicações subjetivas para a construção de saberes na educação

*Rosemary Lapa de Oliveira*¹
Universidade do Estado da Bahia
<https://orcid.org/0000-0003-1165-8265>

*Samuel Possidonio de Souza*²
Universidade Federal do Recôncavo Baiano
<https://orcid.org/>

RESUMO

A mediação através de filmes e animações possibilita a aprendizagem, pois a fantasia provoca discussões e produções de saberes e implicações na subjetividade no contexto escolar. Esta pesquisa se norteou através da questão: em que estilo a narrativa audiovisual Steven Universo pode viabilizar implicações subjetivas com vistas à construção de saberes? Tem como objetivo analisar a construção de saberes no sujeito através de narrativas audiovisuais contemporâneas e suas implicações subjetivas. A metodologia é qualitativa; método de análise documental de uma animação (Steven Universo) e como dispositivo de pesquisa a análise fílmica psicanalítica. A categoria principal de análise foi a construção da subjetividade. A pesquisa foi organizada em blocos: (I) Educação e subjetividade(s), apresenta discussão sobre a relação entre essas duas questões entrelaçadas, sendo possível uma educação com vistas à subjetividade na sala de aula; (II) A pós-modernidade, apontando que o sujeito na pós-modernidade se encontra em uma grande sensação de desamparo e ruptura, saídas ao mal estar; e (III) A função da fantasia e as Narrativas audiovisuais contemporâneas, dialogando essas questões enquanto interface que medeia o sujeito com o real e o auxilia a simbolizar sua vida. Demonstrou-se possível aplicar Steven Universo em sala de aula pois alcança elementos relacionados ao conceito de subjetividade e temas que estão orientados em documentos da educação.

Palavras-chave: Narrativas Audiovisuais Contemporâneas; Steven Universo; Psicanálise e Educação; Subjetividade e Saberes

¹ Doutora e Pós-Doutora em Educação, UNEB, rosy.lapa@gmail.com

² Mestre em Educação e Contemporaneidade, PPGEDUC-UNEB, samuel.possi@gmail.com

STEVEN UNIVERSE: contemporary audiovisual narratives and their subjective implications for the construction of knowledge in education

ABSTRACT

Mediation through films and animations enables learning, as fantasy provokes discussions and production of knowledge and implications for subjectivity in the school context. This research was guided by the question: in what style can the Steven Universe audiovisual narrative enable subjective implications with a view to the construction of knowledge? It aims to analyze the construction of knowledge in the subject through contemporary audiovisual narratives and their subjective implications. The methodology is qualitative; method of document analysis of an animation (Steven Universe) and as a research device the psychoanalytic film analysis. The main category of analysis was the Construction of Subjectivity. The research was organized into sections: (I) Education and subjectivity(ies), establishing that subjectivity is production in a social relationship, making possible an education with a view to subjectivity in the classroom; (II) Post-modernity, pointing out that the subject in post-modernity is in a great sense of helplessness and rupture, leaving the malaise; and (III) The role of fantasy and Contemporary audiovisual Narratives, arguing that the fantasy of narratives as a tool that mediates the subject with the real and helps him to symbolize his life. It proved possible to apply Steven Universe in the classroom as it reaches elements related to the concept of subjectivity and themes that was oriented in education documents.

Keywords: Contemporary Audiovisual Narratives; Steven Universe; Psychoanalysis and Education; Subjectivity and Knowledge

STEVEN UNIVERSO: narrativas audiovisuales contemporáneas y sus implicaciones subjetivas para la construcción del conocimiento en educación

RESUMÉN

La mediación a través de películas y animaciones posibilita el aprendizaje, ya que la fantasía provoca discusiones y producción de saberes e implicaciones para la subjetividad en el contexto escolar. Esta investigación estuvo guiada por la pregunta: ¿en qué estilo la narrativa audiovisual de Steven Universe puede posibilitar implicaciones subjetivas con miras a la construcción del conocimiento? Tiene como objetivo analizar la construcción del conocimiento en el sujeto a través de las narrativas audiovisuales contemporáneas y sus implicaciones subjetivas. La metodología es cualitativa; método de análisis documental de una animación (Steven Universe) y como dispositivo de investigación el análisis psicoanalítico de películas. La principal categoría de análisis fue la Construcción de la Subjetividad. La investigación se organizó en secciones: (I) Educación y subjetividad(es), estableciendo que la subjetividad es producción en una relación social, posibilitando una educación con miras a la subjetividad en el aula; (II) Posmodernidad, señalando que el sujeto en la posmodernidad se encuentra en un gran sentido de desamparo y ruptura, saliendo del malestar; y (III) El papel de la fantasía y las narrativas audiovisuales contemporáneas, argumentando que la fantasía de las narrativas es una herramienta que media al sujeto con lo real y lo ayuda a simbolizar su vida. Se demostró la posibilidad de aplicar Steven Universe en el aula ya que alcanza elementos relacionados con el concepto de subjetividad y temáticas que se orientan en los documentos educativos.

Palabra-chaves: Narrativas Audiovisuales Contemporáneas; Universo Steven; Psicoanálisis y Educación; Subjetividad y conocimiento

INTRODUÇÃO

A educação pode se inovar e assim acompanhar em seu tempo novas narrativas e interfaces. Napolitano (2003) defende que o cinema, uma das interfaces da cultura, pode mediar a ampliação de conhecimentos curriculares no ambiente da escola, e é importante transformar a escola em algo vívido e fundamental na cultura, muitas vezes deterioradas.

Nos últimos anos, os conteúdos midiáticos, a indústria do consumo e do entretenimento, se popularizaram nos setores da sociedade, principalmente por conta da pandemia COVID-19, doença causada pelo vírus Sars-Cov-2, durante a qual o acesso à rede de *internet* passou a ser imprescindível e, com isso, vários efeitos na educação têm sido vistos, inclusive o uso de dispositivos móveis como interfaces para mediar o aprendizado.

É nesse emaranhado de ideias e posturas emergentes que se propõe o desenho animado como uma peça fundamental para o convívio social da criança na escola, como um conteúdo que gere aprendizagens notadamente no campo da subjetividade, relativa aos temas transversais sugeridos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e reforçados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Um desenho animado, como todo produto cultural, é capaz de oferecer elementos para a construção de significados e saberes através de sua narrativa, inclusive alcançando idades que não cabem apenas no rol da infância, atingindo jovens e adultos, a depender das temáticas envolvidas e de como serão abordadas. Atualmente, há uma gama de mídias que apresentam essas narrativas e têm cada vez mais cativado pessoas.

Para Miranda (1978), pela via do desenho, a criança solta sua imaginação e procura criar significados e sentidos para as coisas do mundo, mesmo que sejam permeados pelos ideais dos produtores de determinada animação. Completando com Coelho (2012, p. 102) (grifos da autora), a “*linguagem simbólica é, pois, a mediadora entre o espaço imaginário (do inconsciente, do Mistério, do Enigma...) e o espaço real em que a nossa vida se cumpre*”.

Enfim, o que teóricos das narrativas defendem é que, nesse universo de animação, ocorre uma série de situações socioculturais que encaminham espectadores/fãs para uma produção de saberes frente ao conteúdo apresentado, auxiliando-os na elaboração de significados para as situações que passam em suas vidas. Ao levar esses produtos culturais e suas realidades de forma crítica para a sala de aula, profissionais da educação atingem as novas realidades contemporâneas que alguns autores definem como pós-modernidade.

Este texto apresenta resultado de pesquisa sobre um desenho animado com grande audiência entre crianças e adolescentes, lançado nos Estados Unidos em 2013 e no Brasil em

2014, *Steven Universe* (Steven Universo, em português) (SU), como possibilidade de abordagem de conhecimentos curriculares transversais nas escolas, em seus diversos contextos e identidades. Steven Universo é considerado um dos produtos televisivos de maior sucesso em várias faixas etárias e, igual à todas as obras narrativas audiovisuais, apresenta um universo de elementos que pode mediar aprendizagens em contextos formais e não formais de ensino, notadamente em temáticas geralmente pouco abordadas, tratadas nos documentos governamentais como temas transversais.

Uma educação criativa tenta abordar temas emergentes no ambiente escolar, um desenho animado é uma interface possível para isso; Steven Universo oferece essa mediação de saberes. É importante se compreender a forma com que o programa faz essa mediação, um auxílio à criança e ao adolescente na construção de sua personalidade a partir da narrativa, em meio às adversidades da vida em sociedade, uma vez que algumas abordagens curriculares podem não abranger tal sensibilidade em abordar assuntos de valores humanos. Assim então, o objetivo geral aqui proposto é analisar a construção de saberes no sujeito através de narrativas audiovisuais contemporâneas e suas implicações subjetivas.

Abordar a importância de uma animação na mediação de significados é apontar a possibilidade de que o sujeito, principalmente ainda criança, cria mundos paralelos e ficções, tal qual o mito ou a fantasia dos contos de fada para simbolizar a sua singularidade. Sob essa discussão é que este trabalho compreende a relevância de abordar novas interfaces, narrativas e identidades que circundam a contemporaneidade e desafiam os integrantes da comunidade escolar. Steven Universo é uma personagem carismática com a qual pessoas de diferentes idades podem se identificar e construir alteridade.

Estudar cultura, produções animadas e cinematográficas para a produção de saberes, significados (ou quaisquer epistemes que circulam a dimensão da subjetividade e das relações sociais) no contexto da educação foi o percurso em pesquisa, e de um processo de subjetivação longo, realizada durante o curso de mestrado do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia (PPGEDUC/UNEB), concluído em 2021, inserido no Grupo de Pesquisa e Estudo em Leitura e Contação de Histórias (GPELCH).

METODOLOGIA

A pesquisa realizada foi de natureza qualitativa, que compreende também a produção de saber a partir das relações culturais, isso é, através de conhecimentos dos fãs que estudam a série e seus elementos como atividade de cunho pessoal, ou mesmo para construção e democratização do conteúdo – em blogs, Wikipédia, Fandom (wikia) e canais do Youtube.

Essas informações produzidas em meio digital foram utilizadas para a apresentação de Steven Universo, dada a escassez de produção acadêmica utilizando essa narrativa.

Para a análise e entendimento do estudo, tomamos como campo epistemológico a Psicanálise, sobretudo aspectos sobre a subjetividade, principalmente porque essa é o que está em questão quando se fala de processos culturais, de identidade, de modos de subjetivação etc., observados na relação do sujeito com narrativas de ficção. Lo Bianco (2003) introduz dois tipos de pesquisa em psicanálise, uma clínica e outra acadêmica; essa segunda é na qual esse artigo realizado se localiza, alinhado com a psicanálise de extensão, que, segundo Lacan (2003), tem função de difundir o conhecimento psicanalítico.

O método adotado foi o de análise documental, que segundo Sá-Silva *et al.* (2009), visa investigar, analisar e tecer reflexões; o documento em questão é a narrativa da animação Steven Universo, viabilizando possíveis manejos da subjetividade e identidade através dessa história em contexto da educação. Para a produção de informações, foi utilizado como dispositivo da pesquisa a Análise Fílmica Psicanalítica, que consiste numa leitura psicanalítica – isso é, uma análise feita através de conceitos psicanalíticos. Dessa forma, essa leitura possibilita a análise de personagens, temas ou linguagens de cinema (RIVEIRA, 2008). O dispositivo ainda é basicamente uma leitura, discutindo processos psicanalíticos, e é aberta, isso é, pode ser focada em um sintoma do personagem, em um conceito da psicanálise, em uma psicopatologia, em qualquer elemento dentro do campo da psicanálise, permitindo liberdade ao pesquisador para a escolha dos elementos da discussão. A subjetividade aqui então é tomada como esse grande processo, dentro dela toma-se *a construção da subjetividade* enquanto categoria de pesquisa. Essa categoria foi dividida em duas subcategorias, para melhor análise da pesquisa: 1) Implicações subjetivas e 2) Construção de saberes.

Para a realização da análise das informações produzidas, um episódio foi escolhido para discutir subjetividade, Amigo monstro (episódio 26, temporada 1), pois aborda a relação com o outro, a compreensão, a construção do eu, identidade e consciência de si, elementos necessários para falar do assunto.

EDUCAÇÃO E SUBJETIVIDADES

A docência demanda ampliação de concepções para a mediação através de mais recursos para a sala de aula. Pode-se entender as narrativas audiovisuais contemporâneas como possíveis recursos nesse sentido, através da exibição da e discussão sobre ela, focando em temas transversais à educação, questões que envolvem a subjetividade. Tais temas transversais podem ser encontrados inicialmente nos PCNs, mas também foram ratificados na BNCC, integrando

os saberes necessários à formação cidadã, relacionados a questões contemporâneas. Essas discussões põem a escola a refletir e atuar na educação de valores e atitudes em todas as áreas, orientando todo trabalho pedagógico em outras perspectivas de maneira transformadora e transversal na sala de aula, sobretudo nas relações humanas (BRASIL, 1997).

Os PCNs abordam temas como: Ética, Pluralidade Cultural, Meio Ambiente, Saúde, Orientação Sexual e Temas Locais. Introduzem questões sociais no ensino e aprendizagem de valores e atitudes, autonomia, respeito, justiça, diálogo, solidariedade, afetividade e racionalidade. Todos os temas envolvendo relações sociais e subjetividade além de aspectos como: cidadania; participação social e política; solidariedade, respeito; valorização da pluralidade; contra quaisquer formas de discriminação; autoconhecimento; preservação ambiental, dentre outros, embora todos associados às relações sociais e subjetividades. (BRASIL, 1997).

Guattari e Rolnik (1996) discutem subjetividade como uma produção em relação social, que pode ser entendida como uma base pura da vida e em constante mutação que se confronta com elementos externos ao sujeito e se relaciona com a forma com que o sujeito experimenta e experiencia o mundo. Mansano (2009, p. 111) nessa linha de raciocínio defende que isso acontece através de “[...] uma produção incessante que acontece a partir dos encontros que vivemos com o outro. Nesse caso, o outro pode ser compreendido como o outro social”. A autora ainda destaca o pensamento sobre subjetividade em Guattari e Rolnik (1996) como um processo pelo qual vários elementos se inter-relacionam, “Esses componentes são resultantes da apreensão parcial que o humano realiza, permanentemente, de uma heterogeneidade de elementos presentes no contexto social” (MANSANO, 2009, p. 111).

Completando com Pereira (2016, p. 27), a subjetividade “é um processo que articula simultaneamente a existência de indivíduo e meio, a subjetivação articula sujeito e coletivo social [...] não são realidades diversas, separáveis: sua condição de possibilidade é a coincidência, eles são correlativos”.

Deleuze e Guattari (2010) postulam a subjetividade como constituída na experiência de uma relação, construída e reconstruída à medida que essas relações e experiências são vivenciadas. Pensar produções de cinema, do desenho, das narrativas, entre outras, nessa perspectiva, é conceber a possibilidade do ato de reflexão dos sujeitos que entram em contato com determinado material construído por outro sujeito, fruto de suas relações sociais e experiências como ser, estando esse material como um dispositivo de relação com o mundo (MANSANO, 2009).

Destaca-se inicialmente a concepção da subjetividade como um produto de alienação, operação que, segundo Lacan (1988), o sujeito se confunde com o Outro, e desse outro é objeto. Enquanto em Guattari e Rolnik (1996); Mansano (2009); Larrosa (1994); Pereira (2016); Deleuze e Guattari (2010); a subjetividade é uma experiência de relação do sujeito com o outro em âmbito social, para Freud (1996), as relações sociais são subordinadas ao inconsciente que é da ordem do sujeito, e não do social. É um processo de construção contínua, mas não é o mesmo que sujeito. A subjetividade pode ser entendida através de emaranhados de relações e experiências.

Temos então parâmetros diversos para serem trabalhados na escola em todas as séries da educação básica e a viabilidade de abordar tais temas a partir de dispositivos como narrativas, contos e histórias, sejam orais, escritas, imagéticas, multimídias ou digitais, entre outras que possam vir a surgir.

AS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS E A PÓS-MODERNIDADE

Gancho (2012) apontou que o ato de narrar acompanha o homem na civilização há muito tempo e atualmente se narra com um escopo diverso. Uma narrativa audiovisual é uma produção cinematográfica que utiliza recursos visuais e de áudios, isso é: filmes, seriados, animações e animes. As Narrativas Audiovisuais Contemporâneas (NACs) são dispositivos de que o sujeito faz uso para seu cotidiano, daí a possibilidade de inovação na educação, contextualizados no tempo da pós-modernidade, de forma contemporânea.

Bauman (1998; 2001) define a pós-modernidade como a multiplicidade de saberes e difusão sociocultural. As relações são imediatas e o sujeito individualista; há no sujeito a necessidade de depositar suas angústias referentes à fragilidade das relações no que, o autor chama de “cabides”, pondo o “ter” acima do “ser”. Corroborando com a ideia de Freud (1974), o sujeito em troca de amparo das relações afetivas renunciou a seu prazer sexual pulsional. Há impasses nas relações humanas e sociais, além do sofrimento psíquico demarcado na relação social, pois em civilização o sujeito é impedido por uma série de tradições e leis que o endereçam e normatizam, todavia, essa interdição pulsional desagua em mal-estar. O sujeito pós-moderno não possui um referencial apenas para se localizar no mundo, além disso sua orientação é à satisfação de suas necessidades pulsionais.

O sujeito é então atravessado por uma série de rupturas de modelos e concepções que a história e a modernidade demarcaram, nesse contexto, é possível a compreensão de que a consequência sócio-histórica e psicológica nos sujeitos é uma sensação de desamparo, que

empurra os sujeitos à identificação às formas múltiplas de ser e estar no mundo que a Pós-modernidade oferece. As culturas oferecem interfaces de linguagens para os sujeitos com suas rupturas se identificarem, interfaces essas que englobam atributos e narrativas.

As narrativas audiovisuais não possuem apenas imagens desenhadas e projetadas em movimentos a partir de técnicas de desenho e animação, além da estética que lhe é peculiar, servem ao sujeito um repertório de emoções e sensações com os quais dialogar e não só seguir de forma literal, subsidia a criação de modos de ser a partir disso, pois são dotados de subjetividade e fantasia.

A fantasia possui uma função importante para o sujeito e sua subjetividade – principalmente em seus primeiros anos de vida. Corso e Corso (2006) apontaram que a fantasia possui a função de mediar a relação do sujeito com o real. As narrativas de ficção oferecem aos sujeitos formas de subjetivação e aprendizados relacionados à experiência do outro e de si. O que reprimimos para viver em uma civilização retorna sempre à vida psíquica através de outras formas, a fantasia é uma dessas formas que demarcam a não-renúncia da pulsão, então tod@s estamos sujeitos a fantasiar, principalmente através de narrativas.

Bettelheim (2016) postulou que as crianças sem acesso aos contos de fadas podem apresentar dificuldades de lidar com a realidade, por conta da falta da fantasia. A fantasia também proporciona ao sujeito lidar com os medos, com as (não) relações sociais, de forma a nos direcionar nos caminhos da nossa existência em trilhas tortas e complexas, como apontam Corso e Corso (2011, p. 259): “É preciso reviver e funcionar com sistemas de pensamento que já seriam superados nos adultos para encontrar e criar a fantasia necessária”.

Nessa perspectiva, as NACs potencializam a experiência humana e são fundamentais no processo da fantasia. É importante comentar que elas são narrativas, tais como as tradições orais, mitos, contos de fadas, romances etc., pois apresentam temas diversos que mantêm a função da fantasia viva. As NACs podem ser consideradas contos de fadas, pois contos de fada, segundo Corso e Corso (2006), são histórias com elementos mágicos independente de fadas. Além disso eram narrativas da tradição oral em um contexto que havia distanciamento entre o lar e o trabalho nem daquilo que é criança e aquilo que é um adulto – não existia um olhar especial para a criança. Ainda para os autores, os contos de fada conseguem atravessar todas as gerações independente da modalidade pela qual se conta; isso é, estão na linguagem transgeracional e são utilizadas inclusive em momentos em que as gerações mais velhas precisam conversar sobre algum tema que permeia alguma inquietação ou fenômeno infantil com as gerações mais novas.

Segundo Corso e Corso (2006) as crianças podem se apoiar nas histórias, dessa forma terão mais possibilidades de enfrentar seus problemas, embora seja necessária uma atuação ativa da criança em coletar ou se identificar com os elementos da narrativa e assim construir, de forma singular, modos de simbolizar e viver a vida. Para que haja essa possibilidade, é necessário reviver e repetir a experiência do sujeito com os contos de fada provocando um encontro com a fantasia, pois: “Com ela conseguimos lidar com tudo aquilo que habita terrenos pouco delimitados, como o que os outros nos dizem sem palavras e o que nossos desejos imiscuem na vida cotidiana” (CORSO; CORSO, 2011, p. 259).

Os contos de fada, como aponta Bettelheim (2016) dialogam com a identidade da criança, assim é possível lidar com temas e inquietações internas e inconscientes de forma mais lúdica. O que devemos questionar talvez seja como a criança faz uso do que escutou, leu e assistiu. Os contos podem estimular a imaginação à fantasia, possibilitando a criança atribuir sentido à sua vida. As crianças podem compreender processos inconscientes através das imagens ou da fantasia, mesmo que sejam exageradas. Inclusive nas histórias as crianças simpatizam com ações de personagens, se identificam com eles, e isso as auxilia a entender temáticas caso estejam preparadas para tal feito, de forma que passam a ser tão importantes quanto abordagens realistas.

Para Corso e Corso (2006), existem temas diversos e atemporais que são abordados em narrativas de contos de fada, como amor, família, relação parental, gênero e suas relações, dentre outros - independente da história ser antiga ou atual, pois mesmo as atuais são baseadas em diversas histórias antigas. Os contos de fadas permanecem no imaginário social atual pois “[...] nos tocam de determinada forma e que provavelmente algo foi preservado de seu arranjo inicial. Caso contrário, teriam perdido a força, o encanto e cairiam no esquecimento.” (CORSO; CORSO, 2006, p. 28).

Independente de narrativa, todas possuem uma função de fantasia. Dentro dessa ideia, Campbell (2013) nos dá pistas suficientes para compreender essa associação. Para o autor, na história da humanidade, as narrativas mitológicas mantinham similaridades, assim com histórias de conto de fadas posteriormente, mesmo as releituras, todas seguindo projeções do inconsciente (coletivo) que possui elaborações de determinada cultura, que é transmitido de formas diversas – sendo a mais comum, a oralidade. Ocorre uma sequência de eventos e atitudes dos heróis dos mitos ao redor do mundo e ao longo do tempo que aparecem em várias mitologias e narrativas orais, inclusive em romances ou narrativas da cultura popular contemporânea. Existe um padrão que se repete na contação de histórias ao redor do mundo, algo que ele chama de jornada do herói, ou monomito. A ideia do autor é de que as narrativas já contadas e as que

virão a ser contadas são as mesmas, se repetem através de alguns elementos centrais, e refletem verdades universais da vida humana em civilização.

Também importante pontuar que narrativas contemporâneas de quadrinhos, cinema, literatura etc., provocam o mesmo efeito de comprometimento simbólico que auxilia o sujeito simbolizar o viver. É possível, dentro dessas histórias contemporâneas, a criança subjetivar-se, pois, ainda para os autores, não só os contos de fadas fornecem possibilidades de fantasia, as ficções modernas também o fazem.

STEVEN, O UNIVERSO

Steven Universo (SU) é um desenho animado criado e produzido por Rebecca Sugar, uma animadora, compositora e diretora norte-americana. Como é uma produção contemporânea, não há dados acadêmicos ou bibliografia suficiente para apresentar os episódios da série. Isso justifica as fontes utilizadas para a composição dessa seção. Começou a ser exibido em 2013 nos Estados Unidos da América (EUA) e 2014 no Brasil. Possui ainda um filme (*Steven Universe: The Movie*) e uma temporada de epílogo (chamada *Steven Universe Future*, ou *Steven Universo Futuro*, no Brasil) (WIKIPEDIA, 2019).

A criadora imaginou uma narrativa que juntasse realidade e fantasia, utilizando também a inspiração de seu irmão caçula Steven Sugar, exprimindo o personagem principal. A intenção da primeira produtora mulher de desenhos da *Cartoon Network Studios* busca incentivar as crianças de hoje a serem elas mesmas, sem a ideia imperativa de se ajustar em uma sociedade, por causa disso a série aborda temas inclusivos, com um impacto de (em média) 2 milhões de telespectadores por episódio em 2013 (FANDOM, 2019).

Inicialmente, o universo de Steven Universo apresenta as *gems*, que são alienígenas do Planeta Natal, composta por uma pedra/jóia que projeta seu corpo de luz, ou “holograma com massa”. As *gems* são criadas a partir de diversos tipos de minerais, sua incubação é feita no solo, isso permite que existam classes de *gems*, cada uma com uma função na sociedade *Gem*, no Planeta Natal ou em suas colônias (FANDOM, 2019).

Esses seres ainda possuem formas de produção semelhante: são incubadas no solo – quer seja no Planeta Natal, quer seja em uma colônia – a partir das informações básicas de determinado tipo de *gem* e eclodem do solo, levando consigo todos os seus nutrientes. São seres que não precisam comer ou dormir, seus corpos já retiraram da terra tudo o que precisam para sobreviver (FANDOM, 2019).

As *Crystal Gems* – personagens principais, juntamente com Steven – são um grupo de dissidentes rebeldes que lutaram contra as colonizadoras do planeta Terra, há 5 mil anos, e

escolheram esse planeta para proteger suas criaturas viventes e sua beleza. Seus motivos atuais envolvem acompanhar o crescimento de Steven e lutar pelo que acreditam: *Rose Quartz*, vida, amor, paz no planeta Terra. *Crystal Gems* é um movimento que representa esse dito, deixada por Rose. (SUGAR, 2015).

Steven Quartzo Universo é um menino híbrido de humano e Gem, o filho da Rose Quartz, da qual detém sua pedra no umbigo. O garoto possui um escudo como sua arma principal, seus anseios são para aprender a ser um *Crystal Gem* e entender a todos. Desde pequeno é criado pelas *Crystal Gems*, que acompanham seu desenvolvimento. Steven demonstra ser um garoto amigável, carinhoso, solidário, otimista, confiante em si mesmo, empático, criativo, inteligente, alegre, divertido, não guarda mágoas ou ressentimentos, não discrimina nem inimigos, sensível e esforçado em aprender a ajudar a equipe com seus poderes, que se desenvolvem a partir de seu estado emocional e de seu crescimento dentro da narrativa. (SUGAR, 2015; FANDOM, 2019).

A líder das *Crystal Gems* remanescentes é a Garnet. A mais forte lutadora. Além dela, há a Ametista, que foi uma soldado quartz deixada para trás na retirada das colonizadoras da Terra na guerra Gem. Por fim, outra personagem é a Pérola, que lutou desde o início da rebelião com a Rose, ficando a seu lado onde quer que ela fosse (SUGAR, 2015; FANDOM, 2019).

ANALISANDO A NARRATIVA DE STEVEN UNIVERSO

Apontar Steven e esse episódio como possibilidade de construção de saberes é também um exercício de autorreflexão sobre aquilo que evoca experiência de si, autointerpretação, como apontou Larrosa (1994), e em como e no que há entre essa relação com o outro, pois, assim como orientam os PCNs (BRASIL, 1997), à escola, nesse âmbito, cabe realizar um trabalho que viabilize o desenvolvimento dessa atitude de reflexão ética em prol da formação humana (BRASIL, 1997).

Apresentamos agora o episódio “Amigo Monstro”. O episódio começa com as *Crystal Gems* batalhando contra um monstro gelado dentro de uma caverna de gelo. Enquanto as três estão lutando, Steven se mantém mais afastado assistindo a luta. Nesse período da história, o rapazinho não desenvolveu seu poder completamente, então ele não ajuda nas missões. Um fato curioso é que quando um braço do monstro de gelo cai, Steven segura no seu e comenta que deve ter doído, demonstrando empatia; até que o monstro é derrotado e as *Gems* poderiam assim seguir com a missão de capturar uma gem estrela cadente. Ao derrotar o monstro, a caverna começa a desmoronar e para salvar Steven, Garnet embolha ele com seu poder, isso é,

com magia o envolve com uma bolha, como se estivesse dentro de uma bolha de sabão da cor vermelha, e o manda para o templo através de sua magia.

No templo, Steven aparece embolhado e contempla outras pedras preciosas, outras gems enlouquecidas, embolhadas, apenas em forma de gems. Ele então tenta sair da bolha, estourando-a, entretanto cai sobre outra bolha, fazendo com que ela libere uma gem que começa a se formar.

As gems são seres de luz, seu corpo é luz tangível, mas suas pedras é que são de verdade “gem”. Quando uma gem é ferida de forma fatal, ela dissipa sua forma física e volta ao seu estágio de pedra. A pedra que Steven derruba é de uma gem corrompida – esse nome é dado para as gems que sobreviveram à grande batalha gem mas tiveram danos na mente em função de um ataque realizado pela Autoridade Diamante, isso fez com que elas virassem monstros. Uma gem então começa a sair da sua forma de pedra e construir sua forma de luz tangível, mas Steven reconhece: é a centíпода, um monstro que eles lutaram em episódios anteriores e capturaram.

A centíпода tem forma de centopéia, mas aparenta ter um tamanho de um cachorro, possui aproximadamente seis patas, e sua cabeça lembra uma planta carnívora, com olho dentro da boca e uma cabeleira branca ao redor de sua cabeça. As outras Crystal Gems aparecem e tentam atacar a Centíпода, mas Steven protege a gem corrompida, na justificativa de que ele iria protegê-la, treiná-la e ajudá-la. Garnet permite e assim o episódio se passa com Steven acompanhando a centíпода e ensinando-a truques de cospir ácido a seu comando.

Steven vai à casa e mostra às *gems* que treinou o monstro. Ele faz o som de comando e o monstrinho cospe ácido pela casa de maneira condicionada. As Crystal Gems desaprovam a relação, mas a conversa acaba com o consenso de levar a Centíпода para as cavernas geladas, pois ela possui ácido e pode ajudar na missão de achar a Estrela Cadente. E assim todos voltam para a missão com a Centíпода abrindo buracos nas paredes de gelo até a sala em que a Estrela Cadente se encontra.

Nesse momento, Garnet põe suas luvas para não se machucar, mas a Centíпода se assusta, pois já havia levado golpes da Garnet com aquelas luvas de batalha e começa a cuspir ácido por todos os lados. As Crystal Gems começam a se preparar para batalhar contra o monstro e Steven se desespera, “não ataquem ela, está apenas assustada”, falava Steven enquanto as Crystal Gems desferem golpes contra a Centíпода.

Steven consegue conter a Centíпода com um abraço, fazendo com que as Crystal Gems não conseguissem desferir outro golpe no pequeno monstro. Steven então pede desesperadamente para a Centíпода se acalmar, enquanto ela derrama ácido nas costas do

menino, que continua tentando acalmá-la. Até que uma estalactite cai do teto e a Centíпода empurra Steven para salvá-lo... A estalactite cai sobre a monstrix, ferindo-a fatalmente e, assim, dissipando sua forma de luz tangível e recolhendo na sua forma de pedra, que rola em direção de Steven, que a pega de forma cuidadosa e com muita tristeza nos olhos, diz: “ela só estava me protegendo”. Nesse momento, o protagonista faz algumas perguntas às Crystal Gems, do porquê da Centíпода estar assim, se as gems corrompidas vão poder voltar a ser como eram antes. Pérola e Garnet falam sobre os poderes curativos da mãe do Steven, a Rose Quartz, e como Steven tem sua pedra no umbigo, talvez Steven consiga ajudar as Gems corrompidas quando ele desenvolver seus poderes. Mas era difícil para Rose, ela não conseguiu salvar as corrompidas.

Steven embolha a gem corrompida com suas mãos, põe uma face de quem decidiu um objetivo – fazendo as Crystal Gems se admirarem, pois ele nunca havia embolhado antes –, e o rapaz então diz “Espere por mim”, e promete salvar a Centíпода da corrupção.

IMPLICAÇÕES SUBJETIVAS

O início do episódio possui cenas em que discussões sobre a ética podem ser levantadas dentro de uma sala de aula, mediando o questionamento de o que cada estudante faria na posição do Steven, promovendo um exercício reflexivo sobre qual atitude assumir perante o outro, se essa atitude precede de valores de igualdade, dando a mesma dignidade ao outro.

Uma narrativa como essa é deveras importante para a construção da própria subjetividade, e abre espaços para identificação. Podemos perceber que a própria construção do personagem Steven já contém elementos éticos envolvidos, como deveres, atitudes, solidariedade, respeito, justiça e cooperação. Dentro da educação, compreendendo que nos processos socioculturais os sujeitos se identificam entre si e com valores, é possível esperar uma certa identificação aos elementos que Steven apresenta.

Compreender narrativas audiovisuais contemporâneas e seus efeitos sobre o sujeito é um caminho possível para a educação. Dentro disso é importante pensar no potencial ativo das escolas na provocação de sujeitos do desejo de saber e seus caminhos na construção ou produção desses saberes. Importante apontar a experiência de si, pois no mesmo texto é discutido a importância de se atentar às formas de subjetivação, pois a escola é um lugar inundado por sujeitos que constroem laços, socializam, constroem suas subjetividades e seus eus.

Retomando o episódio, a Centíпода se mostra inicialmente agressiva, instintiva, representando uma parte animal. Quando percebemos que ela gostou de batatas fritas, da

relação com o Steven, inclusive indo em sua proteção no final do episódio, é possível tecer metaforicamente um pensamento de que ela constituiu nesse período com Steven algo de si. A racionalização em querer proteger seu cuidador só foi possível após o tempo em que esteve alienada a ele, que a salvou da ameaça de morte quando as Crystal Gems estavam contra ela; que a alimentou quando estava com fome. Steven investiu afeto na relação com a Centípeda. Na cena em 03'26'' Steven se pôs entre as Crystal Gems e a Centípeda, e fez sua oposição a protegendo de suas cuidadoras. Garnet, a líder do grupo acaba cedendo.

Recolher as gems corrompidas, como a Centípeda, que estão no planeta Terra era uma das tarefas do legado de Rose Quartz, a mãe do Steven. O personagem cresceu ouvindo o quanto sua mãe era maravilhosa, correta e um exemplo a ser seguido. O rapaz passa a maior parte da história com essa divisão entre aderir aos ideais de Rose ou criar uma forma nova de ser. Mas Steven possui sua própria forma de ser, envolvendo atitudes de solidariedade, empatia e acolhimento por exemplo. É esse jeito do Steven, apresentado desde o início da primeira temporada, que o faz querer cuidar da Centípeda ao invés de permitir que as Gems a ferissem e a embolhassem novamente. É um dos momentos em que podemos associar com a construção de uma identidade, de um novo ser-estar no mundo, de sua subjetividade.

Steven passa uma parte da série tentando seguir o que sua mãe fez e determinou, principalmente por existir certa cobrança de forma indireta pelas Crystal Gems, que o comparavam com sua mãe o tempo inteiro – quer seja por causa de um poder que a Rose possuía, quer seja por alguma atitude da Rose. Entretanto o desenvolvimento do personagem toma um rumo diferente e singular, mesmo frente às expectativas que eram lançadas a ele.

Falar sobre a mãe de Steven é complexo, pois era uma líder que guardava muitos segredos, inclusive das suas companheiras, que a seguiam fielmente. Além de que Steven tem a pedra de sua mãe, logo, para a lógica Gem, Steven era Rose, mas com forma de humano, e esse pensamento custou de sair da cabeça das gems, principalmente após perceber que o personagem estaria, por vezes, tomando um rumo diferente.

Sobre a constituição do indivíduo, Freud (2006d; 2006a) apontou que a criança se mantém dividida entre a identificação com o legado dos pais, a realidade e seus desejos próprio. Há uma grande angústia para o indivíduo, fazendo com que o Eu (construído na alteridade com os pais) tente se defender de conflitos internos e inconscientes. Em Steven Universo, o personagem fica dividido na lógica: de um lado aderir ao legado da mãe, ser como a mãe, possuir a pedra da mãe; do outro lado construir seu próprio caminho, sua singularidade. Mas ambas as posições desse jogo de forças compõem o eu e a identificação subjetiva.

Freud (2006c;2006a) discorreu acerca do ideal do eu ideal, que é aquilo que o indivíduo gostaria de exercer ou ser ao decorrer de suas vivências, constituído de imagens recalçadas ao inconsciente. Freud (2006b) ainda apontou que o ideal do eu se funde com o Supereu, que é denominado como herdeiro do processo da dissolução da castração do complexo de Édipo, que herda além do ideal do eu os mandamentos relacionados à identificação com os pais, que no caso do Steven, a identificação ocorre com os ensinamentos das três Crystal Gems que cuidam do mesmo. O Steven introjetou a imagem de um ideal de eu e os ensinamentos ditos que rodam a sua relação com suas criadoras.

Nesse episódio em questão, há um conjunto de valores que são discutidos e podem dialogar com temas apontados nos PCNS como ética, cidadania, justiça, deveres, direitos, atitudes, solidariedade, respeito e justiça, cooperação, atitude contra discriminação de qualquer tipo (BRASIL, 2000), todos redundam em construção psicossocial. Nesse episódio, vemos Steven com empatia até para com seus inimigos: com essa empatia ele demonstra uma ideia de valor que não discrimina o outro mesmo sendo seu inimigo. Essa própria empatia do Steven aparece com a centíпода: ele a protege quando as Crystal Gems se põe a atacá-la, se mantém solidário a ela, se propõe a tomar conta dela e cria uma relação de respeito e cooperação com a Centíпода quando retorna à caverna atrás da Estrela Cadente.

Nos PCNs, a ética também se relaciona às reflexões que podem ser desenvolvidas a respeito das atitudes humanas. O documento aponta de forma prática como compreender a questão ética: “A pergunta ética por excelência é: ‘Como agir perante os outros?’” (BRASIL, 1997, p. 26). O próprio documento indica o princípio da igualdade como “a necessidade de garantir a todos a mesma dignidade e possibilidade de exercício de cidadania” (ibidem, p. 20).

Na escola, o tema deve aparecer na sala de aula, dentro das disciplinas e do currículo, como prescrevem os PCNs das séries iniciais, o qual aponta como um tema de extrema necessidade. À escola, nesse âmbito, cabe realizar um trabalho que viabilize o desenvolvimento dessa atitude de reflexão ética em prol da formação humana, em função disso, o documento apresenta alguns blocos temáticos, como respeito mútuo, justiça, diálogo e solidariedade, que são princípios da dignidade do ser humano (BRASIL, 1997).

A utilização das narrativas, segundo Corso e Corso (2006), são instrumentos de trabalho para o terapêutico e para as crianças, pois possibilita seu vir-a-ser, a construção de seus elementos subjetivos. Se o pedagógico e a escola são espaços para a construção do eu, como postulou Larrosa (1994), os elementos e interfaces dessa construção precisam ser valorizadas, e um desses se encontram na cultura popular jovem: as narrativas audiovisuais, de ficção e fantasia, contemporâneas das quais tanto propus discutir nessa pesquisa. Aderir ao pensamento

do referido autor significa refletir as produções subjetivas no contexto pedagógico. Apontar as narrativas audiovisuais contemporâneas para provocar construção de saberes subjetivos é oferecer um outro dispositivo que cause o sujeito na sua experiência de ser, através da identificação que ocorre entre o ser e o dispositivo linguístico e escópico dessas produções.

O que é contingente também convoca o sujeito a se posicionar, o que ele fará de acordo com sua constituição, com identificações, com o que se constituiu na relação com o outro e com sua experiência de si. A possibilidade da utilização da cena que Steven protege a Centípodas foi decorrente de uma escolha que o personagem fez. A aplicação dessa contingência ficcional na sala de aula poderia ser uma interface que evocasse dos participantes comportamentos, de ideias e ideais que circundam o campo da subjetividade dos envolvidos.

Retomando à cena do episódio em questão encontramos um recorte preciso no diálogo sobre essa relação com o outro, sendo a escola um lugar que possibilita esse processo, além de ser um lugar para produção de saber sobre subjetividade, sobre os posicionamentos do sujeito, sobre a autorreflexão, sendo o sujeito o núcleo de todo o processo, aquele que atua no mundo e constrói interfaces na relação social.

É importante compreender que é trabalho docente intermediar a relação do sujeito com a sua própria construção de saberes sobre si mesmo. Larrosa (1994, p. 50) descreve alguns processos que circundam a sala de aula que o docente medeia: “As palavras-chave desses enfoques sobre a formação do professorado são reflexão, autorregulação, autoanálise, autocrítica, tomada de consciência, autoformação, autonomia, etc.”

A reflexão que o personagem faz no episódio, a sua posição de proteção ao outro e sua relação com a Centípodas nos convoca, em um exercício de autorreflexão, a pensar sobre como agir perante situações parecidas. Larrosa (1994, p. 39) comentou sobre um vocabulário Pedagógico, um conjunto de significantes heterogêneos constituídos de uma recontextualização e convergência entre várias proposições: “[...] utilizam-se muitos termos que implicam algum tipo de relação do sujeito consigo mesmo. Alguns exemplos poderiam ser ‘autoconhecimento’, ‘autoestima’, ‘autocontrole’, ‘autoconfiança’, ‘autonomia’, ‘autorregulação’ e ‘autodisciplina’”. Ainda para o autor, algumas práticas pedagógicas precisam mediar as formas de subjetivação, pois elas estabelecem a experiência do sujeito de ser si mesmo, para o autor: “[...] é a experiência de si a que constitui o sujeito, o eu enquanto a si mesmo [...]” (LARROSA, 1994, p. 55).

Ainda com a ideia de Larrosa (1994), a experiência de si enquanto fundamental na experiência pedagógica, indica que é valorizada em contexto terapêutico e ocorre de maneira independente de ambos os contextos. A experiência de si é importante para a construção da

própria subjetividade e do eu. O ponto é que em toda a animação vemos Steven desenvolvendo essa construção, essa experiência de ser ele mesmo. No contexto da escola, o autor ainda comenta que essa experiência de si precisa ser valorizada no percurso do educando para uma educação mais significativa, sendo um espaço para acolhimento das construções dos estudantes. Uma narrativa audiovisual que é difundida amplamente e assistida pelos educandos é uma interface importante, pois faz parte do contato do sujeito com o mundo. Se Steven Universo media a relação do real com o sujeito através da experiência do personagem principal em ser ele mesmo, então essa animação é um dispositivo candidato a adentrar o contexto da escola e fortalecer a mediação entre o sujeito e a experiência de sua subjetividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em qualquer cultura existem elementos possíveis de serem inseridos no contexto da escola. Essa pesquisa sustentou essa ideia, trazendo à tona uma discussão que aborda narrativas audiovisuais, tais como filmes, séries, animações e animes, utilizando como exemplo e para a uma análise, a narrativa da Animação Steven Universo. Vale ressaltar que os conteúdos midiáticos se popularizaram em diversos setores da sociedade, não seria estranha a inserção na educação, tendo em vista a gama de sujeitos que se identificam com os temas personagens e conteúdos dessas narrativas.

É importante lembrar que Corso e Corso (2006; 2011) e Bettelheim (2016) sustentam a ideia de que narrativas de mitos e contos de fadas são fundamentais no exercício da simbolização do sujeito, inclusive a fantasia dessas histórias auxiliam a criança a mediar a relação com o real. Independente de qual história for, narrativas de fantasias possuem uma estrutura, que Campbell chamou de monomito – ou a jornada do herói –, logo narrativas mais contemporâneas continuam mantendo a função que contos de fadas e mitos possuem. Os desenhos animados fazem parte dessa gama de histórias e possuem função de auxiliar a atividade de simbolização das relações humanas e sociais e são importantes para o desenvolvimento infantil, uma vez que, segundo Coelho (2012, p. 102), a “*linguagem simbólica* é, pois, a mediadora entre o *espaço imaginário* (do inconsciente, do Mistério, do Enigma...) e o *espaço real* em que a nossa vida se cumpre” (grifos da autora). Contribuindo com Miranda (1978), pela via do desenho, a criança solta sua imaginação e procura criar significados e sentidos para as coisas do mundo, mesmo que sejam permeados pelos ideais dos produtores de determinada animação.

É importante destacar a subjetividade nesse contexto, pois é de interesse de alguns educadores sustentar a importância da(s) subjetividade(s) na sala de aula, para provocar

potencialidades e construção de saberes de forma significativa. Com isso, a visão de Kupfer (2000) ilustra uma questão central, de que não há possibilidade de previsibilidade e de padronização de avaliações e resultados, além de que posições tecnicistas imputam um apagamento do sujeito no contexto da educação. Nada se aprende senão por via subjetiva: os saberes que os sujeitos constroem têm relação com os seus próprios saberes subjetivos e suas identificações que surgem na relação com o outro.

Os resultados da pesquisa puderam exemplificar em como a fantasia da narrativa audiovisual em questão pode abordar temas que conduzem ao exercício de simbolização da vida, dos medos, das relações e do real. Em verdade que os achados desse artigo em relação à subjetividade foi de que ela é produzida a partir da relação com o outro. Logo, tal pergunta ética convoca o sujeito a refletir sobre si, sobre o outro e sobre a relação das partes.

Algumas contribuições de Larrosa (1994) auxiliaram na relação dos temas apresentados no episódio com o contexto escolar, pois o autor acredita que além do ato pedagógico, a escola é um lugar que também oferece espaço para relações sociais e construção de subjetividades, ao passo em que essas relações se desenvolvem e que possibilitam que o sujeito entre em contato com a experiência de si - dentro do episódio utilizado para a análise é possível observar aquilo que Larrosa aponta sobre a experiência de si. Com o autor, foi possível também associar que toda a série animada apresenta, mesmo que de forma fictícia, Steven experienciando ser ele mesmo, principalmente porque ele é um ser inédito enquanto híbrido, e um ponto de divergência entre as *Crystal Gems*. Crianças e adolescentes se encantam com essa narrativa exatamente por se identificarem com essa fase de descoberta de si por que passa SU.

Podemos associar a inserção das narrativas audiovisuais na educação com Temas Transversais que versam sobre construção de si e da relação com o outro, consoante com a ideia de filósofos e psicanalistas sobre a subjetividade ser um produto da relação social e o sujeito o seu núcleo. Pensar tais narrativas requer compreender a forma com que os sujeitos se apresentam no tempo histórico atual (Pós-Modernidade) isso é, com construção da identidade de forma fugaz e fluída; em um estado de crise, atravessado pelo imediatismo, capitalismo, consumo, rupturas e desamparo.

Para o educador utilizar tais narrativas como dispositivo de construção de saberes é importante que seja dada atenção a alguns aspectos apresentados neste texto. O principal é de que o uso das tais narrativas precisa sustentar a subjetividade dos educandos como ponto principal de partida, pois quem produz o saber não é o docente – os saberes docentes são saberes que apenas os tais detêm; os saberes discentes são os saberes que os tais produzem. Isso implica em romper com perspectivas mais tradicionais de educação em que o docente é o detentor de

todo o saber e não inserir nessa relação mil e uma atividades integrativas, pois se nada for pensado em relação subjetiva com o educando, ousar a dizer, o trabalho estará fadado ao fracasso, conforme farta bibliografia na área da formação de professores.

Recomenda-se inclusive que tais aproximações devem possibilitar um diálogo dentro da narrativa audiovisual contemporânea que os sujeitos possuem identificação; que os sujeitos consigam decidir, e provocar na cena pedagógica que os tais sejam protagonistas de seus próprios aprendizados. A função do docente nesse contexto é de mediar a relação entre subjetividade(s) e seus sujeitos, a narrativa audiovisual elencada e os saberes produzidos, claro que dentro de algum objetivo de aprendizagem.

A pesquisa realizada e aqui apresentada brevemente contribui para o campo da educação (a escola e a comunidade acadêmica) reforçando o lugar da subjetividade na aprendizagem. Além disso, trouxe à discussão novas formas de compreensão de narrativas audiovisuais, pois são discriminadas por parte das pessoas que compõem a sociedade, as quais tratam essas narrativas apenas através da estética da violência, desprezando sua forte importância enquanto campo de discussões de movimentos sociais e subjetivação.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

BAUMAN, Z. **O Mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1998.

BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. 32ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Ensino Médio**. Ministério da Educação. Brasília, DF: Secretaria da Educação, 2000, 109p. Disponível em: <https://cptstatic.s3.amazonaws.com/pdf/cpt/pcn/bases-legais.pdf>. Acesso em: 01 set. 2019.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Ministério da Educação. Brasília, DF: Secretaria da Educação, 1997, 79p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 01 set. 2019.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 10ª ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento. 2013.

COELHO, B. **Contar histórias: uma arte sem idade**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2004.

CORSO, D. L.; CORSO, M. **A psicanálise na terra do nunca**. Porto Alegre: Penso, 2011.

CORSO, D. L.; CORSO, M. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O que é a filosofia**. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

FANDOM, **Steven Universo Wiki**: Página Inicial. Disponível em:
https://stevenuniverso.fandom.com/pt-br/wiki/Steven_Universo_Wiki. Acesso em: 5 jun. 2019.

FREUD, S. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Vol 14. Rio de Janeiro: Imago, 2006a.

FREUD, S. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Vol 19. Rio de Janeiro: Imago, 2006b.

FREUD, S. **O Mal Estar na Civilização**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1974.

FREUD, S. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. v. 15. Rio de Janeiro: Imago, 2006c.

FREUD, S. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. v. 17. Rio de Janeiro: Imago, 2006d.

GANCHO, C. V. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 2012

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1996.

LACAN, J. **Escritos**. Rio de Janeiro: J. Zahar Editor, 1998.

LACAN, J. **Outros escritos**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003.

LARROSA BONDÍA, J. Tecnologias do eu e educação. *In*: SILVA, T. **O sujeito da educação**. Petrópolis: Vozes, 1994, p.35-86.

LO BIANCO, A. C. Sobre as bases dos procedimentos investigativos em psicanálise. **Psico-USF**. 2003, v. 8, p. 115-123. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/pusf/a/tymM3zrH3ymjQfb9mnHbxHn/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 out. 2019.

MANSANO, S. R. V. Sujeito, subjetividade e modos de subjetivação na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da Unesp**. 2009, v. 8, p 110-117. Disponível em:
<https://seer.assis.unesp.br/index.php/psicologia/article/view/946>. Acesso em: 10 nov. 2019.

MINISTÉRIO DA SAÚDE: **Sobre a doença**. Disponível em:
<https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca#o-que-e-covid>. Acesso em: 10 mar. 2021.

MIRANDA, O. **Tio Patinhas e os mitos da comunicação**. São Paulo: Summus, 1978.

NAPOLITANO, M. **Como Usar o Cinema na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

PASSONE, E. F. Fracasso na Implementação de Políticas Educacionais: Uma Abordagem pelo Discurso Psicanalítico. **Revista Educação e Sociedade**. 2014, v. 35, p. 275-291. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v35n126/16.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2020.

PEREIRA, M. R. **O nome atual do mal-estar docente**. Belo Horizonte: Fino Traço, 2016.

RIVEIRA, T. **Cinema, Imagem e Psicanálise**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2008.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais.**, v. 1, p. 1-15. 2009. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/rbhcs/article/view/10351/pdf>. Acesso em: 15 jan. 2019.

SUGAR, R. **Guide to the Crystal Gems**. New York: Cartoon network Books/Penguin Young Readers Group-Penguin Random House LLC, 2015.

WIKIPEDIA, A enciclopédia livre: **Steven Universe**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Steven_Universe. Acesso em: 15 jun 2019.

Recebido em: julho 2022

Publicado em: outubro 2022