

Entre papéis e películas: imaginando novos mundos com Donna Haraway e Jack Halberstam

*Between Papers and Films: Imagining New Worlds with Donna
Haraway and Jack Halberstam*

*Entre el papel y el cine: imaginando nuevos mundos con Donna
Haraway y Jack Halberstam*

Pol Iryo¹

Resumo: A presente pesquisa teve como objetivo analisar o lugar da ficção na produção de conhecimento na teoria feminista queer. Para tal, analiso os usos que Donna Haraway faz da ficção científica em sua obra *Manifesto ciborgue* (1985/2009), para em seguida adentrar na proposta de Jack Halberstam a respeito dos potenciais presentes nas animações infantis em sua obra *A Arte queer do fracasso* (2011/2020). Os dois autores demonstram como as ficções são potenciais fontes de saberes para se imaginar novos mundos, e diferentes possibilidades de produzir existência. A partir de uma compreensão das estratégias utilizadas por estes dois autores para desafiar a matriz heterossexual, me inscrevo na tarefa queer de buscar uma saída para a realidade colonizadora que oprime a população dissidente do sistema cis-heterossexual. Proponho que ambos os autores encontram um terreno fértil nestas mídias alternativas que conseguem condensar teorias abstratas em linguagens mais acessíveis, ou como sugere Halberstam, operam com uma “baixa teoria”, fornecendo ferramentas para uma produção de conhecimento que foge da tradicional formatação textual, com normas restritivas e palavras rebuscadas, a chamada “alta teoria”.

Palavras-Chave: Teoria Queer; Ficção Queer; Jack Halberstam; Donna Haraway

Abstract: This research aimed to analyze the place of fiction in the production of knowledge in queer feminist theory. To this end, I analyze Donna Haraway's uses of science fiction in her work *Cyborg Manifesto* (1985/2009), and then delve into Jack Halberstam's proposal regarding the potentials present in children's animations in his work *The Queer Art of Failure* (2011/2020). Both authors demonstrate how fictions are potential sources of knowledge for imagining new worlds and different possibilities for producing existence. Based on an understanding of the strategies used by these two authors to challenge the heterosexual matrix, I subscribe to the queer task of seeking a way out of the colonizing reality that oppresses the dissident population of the cis-heterosexual system. I propose that both authors find fertile ground in these alternative media that can condense abstract theories into more accessible languages, or as Halberstam suggests, they operate with a “low theory”, providing tools for a production of knowledge that escapes the traditional textual formatting, with restrictive norms and elaborate words, the so-called “high theory”.

Keywords: Queer Theory; Queer Fiction; Jack Halberstam; Donna Haraway

Resumen: La presente investigación tuvo como objetivo analizar el lugar de la ficción en la producción de conocimiento en la teoría feminista queer. Para ello, analizo los usos que Donna Haraway hace de la ciencia ficción en su obra *Cyborg Manifesto* (1985/2009), para luego profundizar en la propuesta de Jack Halberstam respecto a las potencialidades presentes en la animación infantil en su obra *The Queer Art of Failure* (*The Queer Art of Failure* (*The Queer Art of Failure*) *Queer Art of Failure* (*El Arte Queer*

¹ Universidade Federal do ABC (UFABC)

del Fracaso) 2011/2020). Los dos autores demuestran cómo las ficciones son fuentes potenciales de conocimiento para imaginar nuevos mundos y diferentes posibilidades de producir existencia. Desde la comprensión de las estrategias utilizadas por estos dos autores para desafiar la matriz heterosexual, me uno a la queer tarea de buscar una salida a la realidad colonizadora que oprime a la población disidente del sistema cis-heterosexual. Propongo que ambos autores encuentren un terreno fértil en estos medios alternativos que logran condensar teorías abstractas en lenguajes más accesibles, o como sugiere Halberstam, operar con una “teoría baja”, brindando herramientas para la producción de conocimiento que escapa al formato textual tradicional, con normas restrictivas. y palabras elaboradas, la llamada “alta teoría”.

Palabras clave: Teoría Queer; Ficción queer; Jack Halberstam; Diana Haraway

Introdução

É possível produzir conhecimento a partir de livros de ficção científica? ou filmes de animação infantil? ou até mesmo videogame?

Estas são algumas das perguntas norteadoras da presente pesquisa que tem como ponto central o lugar da ficção na teoria feminista queer², a qual parece prometer novas possibilidades para viver os gêneros e sexualidades além da matriz heterossexual que naturaliza os corpos (Judith BUTLER, 2003). A fim de investigar esse lugar, a pesquisa almeja fazer uma hermenêutica crítica do ensaio *Manifesto Ciborgue* de Donna Haraway publicado em 1985 (2009), e da obra *Arte Queer do Fracasso* de Jack Halberstam publicada em 2011 (2020), nos Estados Unidos. As duas obras enxergam nas ficções potenciais fontes de saberes para se imaginar novos mundos, respectivamente, esmiúçam a fertilidade oriunda dos livros de ficção científica e das animações infantis para se imaginar outros modos de produzir existência. Vale ressaltar que mesmo que estejam inseridas no mesmo debate, em constante diálogo principalmente com o movimento feminista e marxista, ambas estão separadas por quase três décadas, momento em que o neoliberalismo e as tecnologias tiveram um gigantesco avanço, em que nossas perspectivas estão cada vez mais pessimistas em relação à existência de um futuro da humanidade, por conta da desilusão e desesperança que o capitalismo produziu, resultando na captura da nossa imaginação (FISCHER, 2020). Por isso a riqueza epistêmica do pensamento de Halberstam e Haraway, que mesmo em meio a tanto pessimismo, encontra outras vidas nos lugares mais inusitados.

Esse artigo é resultado de uma pesquisa de iniciação científica, que ganhou forma a partir das discussões tecidas no grupo de estudos do Núcleo de Estudos de Gênero Esperança Garcia e no UFABCuir: grupo de estudo e escrita. O interesse inicial era produzir um estudo acerca das intersecções entre ficção e epistemologia a partir de um viés filosófico, mas se

² sigo a discussão elaborada por Aléxia Bretas (2021) no verbete "Teoria queer"

mantendo fiel à interdisciplinaridade que ambos os autores exigem. A partir desta pesquisa, me inscrevo na tarefa queer de buscar uma saída para a realidade colonizadora que oprime a população dissidente do sistema cis-heterossexual, ao compreender quais foram as estratégias que os autores e autoras tem utilizado para desafiar a matriz heterossexual, driblando seus mecanismos que oprimem os corpos limitando as possibilidades de performatividade de gênero e afetiva mediante seu disciplinamento. Quanto ao campo teórico, este estudo busca entender como a arte da ficção pode ser um campo fértil para construção de conhecimento através de outros tipos de saberes, no caso, os filmes de animação infantil, os livros de ficção científica, e levanto a hipótese, ainda em fase inicial, do videogame. A mistura entre diferentes campos dos saberes, como por exemplo, as práticas artísticas e reflexões teóricas, geram frutos incertos, conhecimentos que fogem do tradicional cânone acadêmico, na medida em que não seguem regras rígidas para sua criação, ao mesmo tempo que atingem uma maior quantidade de pessoas para além da universidade.

Em primeiro lugar, analisamos a proposta da feminista, filósofa e bióloga norte-americana, Donna Haraway, em sua obra *Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*, originalmente publicado na *Socialist Review*, em 1985, que se tornou posteriormente um capítulo do livro *Simians, Cyborgs and Women – The Reivention of Nature*, de 1991. Trata-se de um ensaio que pretende construir um mito político crítico ao feminismo identitário que vinha sendo produzido na época. Através da figura do ciborgue como centro de sua ontologia, a autora reflete sobre a influência da ciência e novas tecnologias do século XX sobre as relações sociais. O ciborgue, este ser tão controverso e complexo, sintetiza o que o ser humano se tornou a partir do desenvolvimento das tecnologias da guerra.

A filósofa analisa de modo poético e irônico como as tecnologias — em especial a ascensão da cibernética na metade do século — impactaram as fronteiras entre natural/artificial. Com grande influência marxista, mas também de autores como Foucault e feministas, Haraway redigiu seu manifesto, tendo como norte principal o posicionamento que tomaríamos em relação ao mundo em que vivemos.

Por outra parte, Jack Halberstam, professor trans de estudos de gênero e de literatura, investiga com uma abordagem cômica a presença do fracasso como característica importante da arte queer. Seu livro se arrisca ao colocar em prática a baixa teoria a fim de alcançar um público maior, construindo uma teoria que atinja tanto aqueles que já tem familiaridade com a linguagem acadêmica, quanto aqueles ditos leigos, mas interessados em teorias contra-hegemônicas. Ao se aliar à cultura popular, no caso as animações infantis, encontra um frutífero

debate sobre aquilo comumente considerado fútil, parte então de um arquivo “bobo” — filmes de animação infantil — para analisar as alternativas às normas.

Na introdução de sua obra *Arte Queer do Fracasso*, o autor propõe-se a olhar com outros olhos para o fracasso, encontrando nele uma potência de romper com a normatividade, com nosso ideal de família, gênero e sexualidade. Para Halberstam, o capitalismo é apenas uma parte da história, ou seja, antes de sua existência tiveram outros sistemas de governança. Mesmo que vários grupos já tenham se rebelado contra o capitalismo, buscando alternativas a fim de subvertê-lo e falhando, sua falta de sucesso, no sentido de se tornarem dominantes, é importante para nos apoiarmos e pensar em outras alternativas. Outro recurso que também possui grande potência transformadora são os desenhos animados infantis, os quais abriram portas para novas narrativas, um encontro entre o infantil e o queer, que oferece lógicas estranhas e anticapitalistas de agir e saber por meio de uma expressão realista, mas não naturalista, mostrando que o humanismo não é nada mais do que uma ideologia. Aliás, para o autor, a infância é profundamente queer, na medida em que é marcada pela estranheza, humilhação e limitação, momento em que a heterossexualidade começa a ser construída, disciplinando estes corpos essencialmente anarquistas e rebeldes. Por isso, as animações são tão importantes, pois nelas as coisas são tão vivas quanto as pessoas, novos mundos são possíveis.

Estas animações que abordam questões que tratam de temas que jamais seriam tratados em filmes adultos, são denominadas pelo autor como “*pixarvolt*” – e.g. *Vida de Inseto* (1998). Este gênero pode conectar animais a novos modos de ser, oferecendo alternativas de pensar sobre relacionamentos, reproduções, ideologias e subjetividades. Um ser humano como animação, não como animal, a identificação do público não é feita por recursos visuais, mas com tom de voz, expressões, ações, subvertendo a lógica de identificação que temos no cotidiano. Além destas características fortemente queers, uma relação humano/monstro é criada na animação *Monstros S.A.* (2001), provocando uma reorganização da noção de família e interrompendo laços românticos mais convencionais, assim como na animação *Robôs* (2005), em que a criança é criada a partir de peças novas e antigas, ou seja, de forma compartilhada, improvisada e não-natural. Em *Procurando o Nemo* (2003), uma subversão dos afetos é criada quando Martin, Dory e Nemo constroem uma relação queer, em que não há uma família nuclear (pai-mãe-filho) ou romântica (Dory não surge como a “nova mãe” de Nemo), uma relação de coletividade e cooperatividade é criada, Dory ajuda Marlin sem visar receber nada em troca, Dory subverte totalmente o sistema capitalista hetero-cis-normativo.

Dado o cenário de ambas as pesquisas, a reflexão que conduziu e estruturou o texto está resumida nas seguintes perguntas: por que estas escolhas em ambas as metodologias? Quais as divergências e convergências entre ambas?

Donna Haraway, Manifesto Ciborgue e Ficção Científica

Ao analisar o estado da arte das pesquisas com o recorte da ficção científica no contexto do *Manifesto Ciborgue* encontramos enormes dificuldades, são escassas as hermenêuticas interessadas neste enfoque. Em sua grande maioria os estudiosos harawayanos se dedicam aos estudos ecológicos, como, por exemplo, o antropólogo Bruno Latour, com quem a autora mantém um diálogo crítico constante sobre a ideia de modernidade³. Outro foco é o diálogo entre as tecnologias, corpo e sexualidade, debate muito rico ao transfeminismo e teoria queer, que influenciou muitos autores importantes na área, como, por exemplo, Paul B. Preciado, filósofo trans que registra seu processo de hormonização através de uma análise filosófica entre corpo e sexualidade na sociedade contemporânea que ele denomina ‘era farmacopornográfica’⁴, com grande influência da análise biotecnológica proposta por Haraway décadas antes.

No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos — teóricos e fabricados — de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica. (...) a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. As coisas que estão em jogo nessa guerra de fronteiras são os territórios da produção, da reprodução e da imaginação (Haraway, 2009, p.37)

Como exposto no trecho acima, a autora enfatiza a materialidade do contexto em que foi escrito, portanto, é de grande valor situar histórico-geograficamente o momento em que Haraway deu forma ao manifesto. Este foi um período conturbado em que o êxito de Ronald Reagan nas eleições estadunidenses apontaram para o início de um período conservador, o que culminou na mobilização do coletivo *Socialist Review*, cuja composição de feministas socialistas reconheceram a urgência de se promover uma mudança política. Foi proposto, então, para algumas autoras da época, entre elas Haraway, algumas páginas que oferecessem uma esperança perante o cenário.

³ ver Donna Haraway: *Story Telling for Earthly Survival*. Dirigido por Fabrizio Terranova, Produção: Ellen Meiresonne Belgica, 2016, 32’50”

⁴ ver PRECIADO, Beatriz, *Testo Junkie: sex, drugs and biopolitics in the pharmacopornographic era*. New York: Feminist Press, 2013

Um manifesto ciborgue em busca de um novo feminismo, que tem por objetivo a afinidade ao invés da identidade, por isso a figura híbrida do ciborgue. Essa figura habita o espaço entre a ficção e a realidade social, é uma metáfora para a nova era do neoliberalismo em que as tecnologias de guerra encontram-se cada vez mais superdesenvolvidas. O ciborgue habita tanto nosso imaginário nas ficções científicas quanto o cotidiano nas próteses médicas e nos aparatos de guerra.

Haraway tenta definir com mais precisão o que vem a ser a figura da ciborgue, e por que a escolha por ela. Entende que é mais do que uma guerra de fronteiras entre organismo e máquina, mas uma guerra pela produção, reprodução e imaginação. Afinal, quais imagens nos remetem ao ciborgue? Quais personagens de ficção são ciborgues? Ciborgues são feministas?

Em uma disputa política sobre o imaginário, Haraway almeja romper com a visão que o senso-comum tem acerca da figura ciborgue — que na época foi marcada pelos grandes filmes de ação, como por exemplo, Arnold Schwarzenegger em *O exterminador do futuro* (1984) —, a autora quer construir uma ciborgue feminista, afinal, ciborgue é um ser sem telos, sem uma unidade original, rompem com a barreira entre humano e animal, portanto, com o criacionismo cristão e qualquer ideia de apocalipse. Ciborgues questionam a tradicional noção ocidental de natureza ao romper com a barreira entre artificial e natural, questionando a possibilidade de qualquer interpretação transcendental ou uma ontologia fundamental. Ciborgue é um ser de comunicação e interdependência, ao romper com as fronteiras do físico e não-físico ele permite formar alianças improváveis⁵.

O que resta é esta disputa entre a guerra das estrelas masculinistas e os saberes localizados construídos pelas feministas que, segundo Haraway, devem se apropriar dessas novas possibilidades que a linguagem da cibernética, das tecnologias avançadas e *hard sciences* trouxe para a sociedade, agindo de maneira nem tecnofílica, nem tecnofóbica, mas com responsabilidade e sem inocências⁶. O poder da ciência não é meramente utilitarista, ou seja, não apenas cria coisas para um fim, mas possibilita novas cosmologias, visões.⁷

Haraway na última parte do manifesto ciborgue pretende “concluir com um mito sobre identidades e sobre fronteiras, o qual pode inspirar as imaginações políticas do final do século XX.” (Idem, p.83). Para tanto, a autora reconhece e agradece alguns autores fundamentais para

⁵ Este ponto será aprofundado em obras futuras da autora, que irão enfatizar a importância da interconexão criada por espécies-companheiras.

⁶ FAUSTO, Juliana. A NATUREZA DE DONNA HARAWAY: COIOTES, XENOGÊNESE E FC. In: HARAWAY, Donna. *A Reinvenção da natureza: Símios, Ciborgues e Mulheres*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2023.

⁷ Ver **Saberes localizados**: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu* (5), Núcleo de Estudos de Gênero – Pagu/Unicamp, 1995, pp.7-42.

a potencialidade de seu mito político, enfatizando dois grupos, as mulheres de cor e os livros de ficção científica. Analisa a importância desses corpos marginalizados se apropriarem da linguagem para recontar as histórias que permeiam o nosso imaginário, que até então era construído principalmente por autores homens europeus, cis e brancos. Algumas das autoras citadas ao falar sobre o feminismo da segunda onda — este que visa romper com o olhar único da branquitude — é Cherríe Moraga (1983) em *Loving in the war years*, que através de um tom poético encontra em uma linguagem imaginativa, que mistura inglês e espanhol, uma saída para moldar sua própria identidade, das mulheres de cor denominadas chicanas que vivem na fronteira entre os EUA e o México, estas acabam por se tornar quimeras através de uma mutação linguística como meio de construir sua própria identidade.

Depois de falar sobre a hibridez das mulheres de cor, Haraway se volta para a lógica dos monstros-ciborgue presentes na ficção científica, percebe o potencial emancipatório proporcionado pela cibernética e a fragmentação da clássica noção de natureza, os novos códigos e significantes. Já que não são claras as fronteiras entre natural e o artificial é constatável que muito do que acreditamos ser natural é socialmente e historicamente construído, a própria ideia de natural é construída, parte de uma normatividade que foi tradicionalmente produzida e por ser tão naturalizada, não nos damos conta de sua artificialidade, portanto a cibernética aparece como uma nova linguagem, um meio de mostrar uma nova visão sobre o mundo, uma tecnologia emancipatória que nos possibilita fabular sobre esses limites entre natural e artificial. Norbert Wiener, um matemático conhecido por ser o fundador da cibernética, a definiu em 1948 como “o estudo científico do controle e comunicação no animal e na máquina”. Ou seja, a partir do momento em que o ser humano pode ter controle sobre as menores partes de qualquer ser vivo ou não vivo, tudo que é natural mostra-se potencialmente modificável. Assim a maneira que pensamos o gênero e a sexualidade pode ser construída e fantasiada a partir dos livros de ficção científica, o surgimento dessa nova cosmologia que a cibernética proporcionou permite pensar identidades e relacionamentos fora da matriz cis-heterossexual.

Para Haraway, as feministas devem utilizar esse discurso a seu favor, não deixar cair nas mãos do capitalismo, pois pode se transformar em apenas mais uma forma de controle, se transformando em uma tecno-biológica⁸ apropriada pelo sistema de cis-heterossexual, que funcionará como um dispositivo de controle de corpos, a partir, por exemplo, de chips inseridos

⁸ Uma brincadeira de resignificação com o termo biopolítica cunhado por Michel Foucault. Haraway entende que é mais do que um controle dos corpos a partir do adestramento comportamental, vai além da esfera macro e se introduz no nosso microorganismo; ver a entrevista *When We Have Never Been Human, What Is to Be Done?*

em pessoas ou modificação genética para o aprimoramento humano. Por fim, sugere a ficção científica feminista e pós-colonial como uma saída, entendendo o papel da ciência para além do utilitarismo da técnica, compreendendo-a também como criação de mundo.

Mas não devemos ser tão inocentes, não basta apenas inserir mulheres na literatura, como, por exemplo, o romance de Mary Shelley, *Frankenstein*, que acaba se tornando apenas mais um mito sobre a necessidade de uma salvação baseada na matriz heterossexual, no qual o monstro criado por Frankenstein anseia desesperadamente por uma parceira para se sentir completo. O que interessa a autora são os monstros-ciborgues presentes na ficção, aquelas criaturas que fogem do que entendemos por corpo humano natural e da lógica da inteireza inocente, da busca por um holismo. Haraway então seleciona um extenso e fértil “catálogo incompleto de monstros promissores e perigosos que contribuem para redefinir os prazeres e a política da corporificação e da escrita feministas” (HARAWAY, 2009, p.94). Ficções como a de Samuel R. Delany que brincam com as histórias originais da civilização e papéis de gênero na reprodução da espécie, de Octavia Butler que explora a pauta ambiental e racial junto com viagens no tempo e holocaustos nucleares. Assim, ao fabular sobre as potencialidades presente nas ficções, Haraway encontra nelas sementes de mundos que poderiam germinar em outros tipos de existência, outras alternativas para se pensar com e sobre o mundo.

Uma das ficções citadas nesta parte final do *Manifesto Ciborgue* é o livro *A Mão Esquerda da Escuridão* de Ursula K. Le Guin, uma das pioneiras escritoras mulheres na história da ficção científica que sempre foi uma área muito masculina. A narrativa se passa em uma realidade alternativa, em que um planeta superdesenvolvido tecnologicamente decide colonizar os milhares de planetas presentes na galáxia, incluindo a Terra. Um terráqueo chamado Genly Ai é convocado para viajar pela galáxia e tem como missão fazer uma aliança com o rei do planeta Getchen, o qual ainda não estava em conexão com as demais civilizações na chamada confederação Ekrumen. Muitas foram as dificuldades do personagem principal em se entender com os habitantes gethenianos, mas uma das mais notáveis foi a diferença cultural em relação à diferença sexual, no contexto deles não há diferença sexual ou de gênero, todos são hermafroditas, ou seja, a ideia de natural ou natureza não faz sentido para esse povo. A exemplo de uma frase retirada do segundo capítulo em um diálogo entre o rei Argaven e o terráqueo, “Não sei que diabo é você, sr. Ai, uma aberração sexual, um monstro artificial ou um visitante dos Domínios do Vácuo” (LE GUIN, 2019, p.45).

Nesta realidade, a teoria do ciborgue de Haraway encontra lugar na imaginação e fantasia da ficção científica. A diferenciação sexual é aparente apenas em ciclos de 26 dias e não é fixa. Uma mesma pessoa pode desenvolver ambas as características, pode, na mesma

vida, engravidar ou engravidar outro alguém, ser ao mesmo tempo pai e mãe de diferentes crianças. Tudo isto é retratado através da visão do personagem principal, que julga toda a cultura baseada em suas próprias crenças. Um choque de culturas que o próprio narrador percebe ao constatar “Tentei, mas meus esforços tomaram a forma, desajeitada, de ver o getheniano primeiro como homem, depois como mulher, forçando-o em uma dessas categorias tão irrelevantes à sua natureza, e tão essenciais à minha” (LE GUIN, 2019, p.23). Isso que em tese ele estava preparado para lidar com essas diferenças, para se relacionar com diferentes povos, seria como um antropólogo que entra em contato com diferentes culturas na esperança de entendê-las e traduzi-las para sua própria lógica epistêmica, mas a dificuldade de se imaginar outras formas de se viver a sexualidade é tão grande que escancara o quanto a matriz cis-heterossexual está enraizada na nossa sociedade.

Também noto essa construção de novo imaginário em *The Camille Stories* escrito por Donna Haraway, 30 anos depois do seu *Manifesto Ciborgue*. Mesmo não sendo uma proposta explícita pela autora, creio que exemplifica muito bem o que ela pretendia dizer prematuramente em seu ensaio anos antes. A ficção se passa no século XX, comunidades ao redor do mundo sentiram uma urgência de se refazer as formas de vida e morte, uma destruição que tem afetado humanos e não humanos, nessas comunidades foi decidido que pelo menos três pais ou mães era necessário para criação de uma criança, o que já é por si só revolucionário e pouco utópico quando pensamos a constituição familiar e os papéis de gênero dentro da sociedade. Mas para além dessa brincadeira com a naturalidade da maternidade associada à figura materna, nesta comunidade também é necessário que a decisão de ter uma criança não era algo que alguém apenas decidia individualmente, mas coletivamente, tirando todo o peso da responsabilidade individual que o sistema neoliberal atribui à figura da mãe. Uma sociedade onde as conexões são valorizadas, em que a ideia naturalizada de individualidade e coletividade também não fazem sentido.

A ficção científica aparece com maior evidência na gestação, sendo que quem quer que fosse gestar a criança teria que escolher outra criatura, em específico, um animal em extinção para estar em simbiose com o bebê humano durante todo seu desenvolvimento até se tornar adulto, uma troca de cosmologias desde o nascimento. Ou seja, durante a sua infância criaria a consciência de que sua existência é singular assim como o de outros seres vivos, sua visão de mundo é parcial e todos os seres tem uma história para ser contada, uma história a ser construída e desconstruída.

Assim, após explicar brevemente a teoria de Haraway e analisar brevemente as duas ficções *A Mão Esquerda da Escuridão* e *The Camille Stories*, creio ter explicitado o que a autora

apenas pincelou nas últimas 10 páginas de seu *Manifesto Ciborgue*. A riqueza epistêmica das ficções científicas proporciona uma nova construção de imaginário para a luta feminista, especialmente ao que tange na diversidade sexual e de gênero, não é mera alienação da realidade, mas um combustível para a mudança. Através de uma leitura fácil e acessível, uma obra de ficção é capaz de condensar todo um argumento teórico complexo acadêmico em uma narrativa voltada ao público geral. O foco principal foi dado às questões do feminismo queer, mas muitos outros recortes poderiam ter sido escolhidos, ficções científicas apresentam mundos a serem explorados, alternativas para o que já está tão naturalizado que às vezes nem percebemos. Deixo as reflexões de será que a ficção científica auxiliaria na construção de novos tipos de epistemologia? Ou seria ela mesma uma nova forma de epistemologia? Um possível futuro ramo da filosofia?

Jack Halberstam, Arte Queer do Fracasso e Animação Infantil

Ao analisar o estado da arte das obras de Jack Halberstam são poucos os estudos sobre o autor no Brasil, acredito que pelo baixo número de traduções das suas obras para o português — a obra em análise nesta pesquisa foi traduzida recentemente, apenas em 2020. As principais análises se concentram na performatividade de gênero por pessoas trans e no campo das artes, em especial a arte de massas. Por isso, me detive a uma análise rigorosa do texto e as citações referenciadas ao invés de me guiar por alguns comentadores.

Halberstam inicia seu livro com uma citação de *Bob Esponja Calça Quadrada*, desenho infantil muito popular nos anos 1990 e 2000, que marcou uma geração de crianças. O autor começa estrategicamente referenciando a obra, pois é a partir da cultura popular que ele pretende construir sua tese, entendendo que ela propicia um rico debate epistemológico. Faz uma série de perguntas questionando justamente a dificuldade de sonhar no capitalismo, de encontrar uma alternativa entre o trabalho exaustivo e o se tornar mercadoria, uma tentativa de criar “uma relação esponjosa nova com a vida, a cultura, o conhecimento e o prazer.” (HALBERSTAM, 2020, p.6). Em suma, o que se procura é uma nova forma de viver a vida, construindo um projeto político através da “baixa teoria” e conhecimento popular para pensar além do sujeito liberal consumidor. Com um recorte sobre o fracasso, tece uma crítica à sociedade capitalista cis-heterossexual.

Logo no capítulo introdutório o autor discorre brevemente sobre algumas categorias, como a da baixa teoria, estupidez e sucesso, importantes para entendermos o porquê pela escolha do gênero de animação infantil, assim como o recorte que pretende dar em sua análise. Seu livro está longe de ser um sistema fechado em lógicas rigorosas que pretendem explicar

tudo, mas abre caminhos e rotas para questões que não se resolvem, por isso as temáticas abordadas nele são várias, entre elas as animações infantis. Dado o recorte, me atentarei principalmente ao conceito de “baixa teoria” abordado pelo autor no início do livro e melhor elaborado ao longo dele. Para tanto, se faz necessário também analisar as categorias de “fracasso” e “sucesso” na sociedade neoliberal do século XX, bem como as tecnologias de animação recém criadas, para compreender como o autor articula a animação para se pensar alternativas à lógica cis-heterossexual capitalista.

Halberstam propõe o termo baixa teoria inspirado em Stuart Hall, Gramsci, Walter Benjamin e Foucault. Um modo alternativo de saber teórico que busque mais envolver do que explicar, que atua em vários níveis de uma só vez. O termo surge da análise que Stuart Hall faz das críticas que Gramsci recebeu, as quais apontavam para a insuficiência de desenvolvimento teórico em suas teorias, por isso, eram consideradas inferiores. Mas, na verdade, Hall percebe que a riqueza epistêmica de suas teorias estavam exatamente nessa suposta carência teórica que propiciava maior acessibilidade, ao partir de exemplos banais, Gramsci recusa a corroborar com as hierarquias dos saberes. A característica destacada em Gramsci por Hall é a de que ele não é apenas um teórico que pretende formular pensamentos abstratos neutros, mas um intelectual político e ativista social que faz uma teoria voltada a uma prática política. Gramsci pretende construir um marxismo aberto que não adere aos textos marxistas de modo pragmático, mas procura questionar e ser flexível perante as condições variáveis do momento geo-histórico. A “hegemonia” é construída por um grupo de pessoas que convencem as pessoas de reter determinadas ideias, essas técnicas persuasivas constroem o senso comum, são poderosas e perigosas justamente porque não se apresentam como ideologia, nem tentam explicitamente convencer ninguém. Halberstam nota que no ambiente acadêmico, os intelectuais têm pensado muito mais em “hegemonia” do que “contra-hegemônia”, o que tem fortalecido ainda mais o poder da hegemonia, nos impossibilitando de imaginar outras alternativas. Mas tanto Hall quanto Gramsci, enxergam na “baixa teoria,” na educação como prática popular, um modo de produção contra hegemônica de teorizar de forma não disciplinar. Halberstam sustenta a tese de que o intelectual subversivo deve ser aquele que resiste à maestria, construindo um saber situado, contra as teorias abrangentes globais totalizadoras (Foucault, 2012). Por isso integra em sua metodologia, por meio dos modos contraintuitivos de saberes, a “baixa teoria” já analisada anteriormente, o “fracasso” e a “estupidez.”

“Fracasso” e “sucesso” são categorias intrinsecamente conectadas às normas de sexualidade e o sistema econômico. É impossível desvencilhar a heteronormatividade do capitalismo, a maturidade reprodutiva do acúmulo de riquezas, e por conseguinte, o colapso do

mercado financeiro com as altas taxas de divórcio. Halberstam pretende dismantelar essa lógica dos padrões de aprovação, tanto no campo econômico quanto das normas de gênero e sexualidade, encontrando um lugar fecundo, em algumas circunstâncias, no terreno do fracassar, que pode germinar em outras formas de lidar com o mundo.

Em seguida, o autor aponta como pessoas que sempre fracassaram muito bem, o que as liberta de seguir determinadas normas, portanto, oferece liberdade para seguir outras lógicas. Assim, ao escapar às normas punitivas que disciplinam o comportamento, o “fracasso” pode recuperar a indisciplinaridade da infância, que é perdida na vida adulta; a preservação da anarquia da infância pode ser encontrada no fracasso que marca este período da vida de todo indivíduo adulto. Ora, toda criança necessariamente irá experimentar o fracasso em seu aprendizado, ele é inescapável quando estamos experienciando o mundo pela primeira vez, o risco de se deparar com uma frustração é muito maior, visto que a experiência de vida ainda é limitada, assim como outros sentimentos negativos são comuns, a exemplo da culpa e vergonha que também são apropriadas pelo sistema para normatizar os corpos e seus desejos (SEDGWICK, 2002). Além disso, o fracasso proporciona um escape à positividade tóxica que assola os Estados Unidos, tornando emoções negativas algo a ser evitado ao extremo, a ponto de ter que se manter sempre sorrindo ao fazer quimioterapia. A positividade tóxica se tornou um sofrimento norte-americano que através de uma crença meritocrática, em que o sucesso é destinado às pessoas boas e as fracassadas são aquelas que se comportaram indevidamente, ignora completamente a esfera social e suas condições estruturais de opressão, atribuindo às “vitórias” ao trabalho árduo. Ao ignorar os efeitos do sistema capitalista, uma insistência na responsabilidade pessoal e sentimento de culpa são perpetuados, afastando o olhar sobre a degradação ambiental e problema social que nosso estilo de vida vem resultando. O feminismo também se favoreceu muito do “fracasso”, pois não se adequar ao “sucesso” pode significar a subversão da pressão patriarcal de se igualar ao homem, ao fracassar em seguir as normas patriarcais surge a possibilidade de recriar os sentidos de gênero, uma substituição do “tornar-se” pelo “inadequar-se”.

O “fracasso” aparece como lugar de potência, mas não se trata de um elogio ao fracasso, muito menos abolir as categorias de “sucesso” e “fracasso”, senão, de experimentá-lo, reconhecendo nele a possibilidade de transformação e desvio das normas sociais que são impostas pelo sistema. Não devemos abraçar o fracasso como um ideal estético. Mas a experiência dissidente do fracasso pode deformar a experiência normativa, para que dali emergam coisas novas. Trata-se de olhar para essas experiências descartáveis, como os filmes de animação infantil, um campo em que não se cria muitas expectativas e frequentemente é

associado ao estúpido pela abordagem acadêmica clássica, que volta-se para as artes ditas cultas, e que, portanto, exclui estes filmes como fonte de conhecimento. Halberstam, então, perpassa por várias animações infantis ao longo do livro para argumentar a favor de sua tese da riqueza epistemológica presente nesses filmes da cultura popular. São os seus guias de animação para vida, mas reconhece que ao fazer isso tem altas chances de não ser levado a sério no meio intelectual-acadêmico, e assume isso como um dos seus objetivos, a partir de uma relação benjaminiana com o saber, pretende viajar na imaginação recusando os códigos disciplinares usualmente propagados na academia de treinamento e aprendizagem, perdendo-se nas ruas inexploradas em direções “erradas”.

Ademais, a infância é profundamente queer, na medida em que é marcada pela estranheza, humilhação e limitação, momento em que a heterossexualidade começa a ser construída, disciplinando estes corpos essencialmente anarquistas e rebeldes. Por isso, nada mais conveniente do que pensar uma arte que parta dela para pensar essas questões. Animações infantis apresentam lógicas estranhas que seriam impossíveis de se perceber em filmes de outro gênero. As animações podem abordar diversos temas como a luta de classes, *e.g.*, *A fuga das galinhas* (2000), a partir de uma luta entre criaturas humanas e não humanas, várias alternativas são pensadas pelas criaturas não humanas como saída da opressão que vivem, uma revolta contra a exploração realizada pela indústria de produção e consumo. Aliás, também se apresenta como uma linguagem rica para pensar a questão do humanismo, pois coloca no centro nossa relação com outros seres não-humanos, como a codependência que temos com as abelhas em *Bee Movie* (2007), em que a extinção delas resulta em um colapso na reprodução das árvores. Mas é importante destacar, também, o risco de antropomorfização quando lidamos com essas temáticas. O humanismo está tão enraizado na cultura ocidental que muitas vezes as especificidades de cada espécie são ignoradas, atribuindo narrativas e comportamentos humanos a animais que não seguem essa lógica. Como exemplo, cito o mesmo filme, *Bee Movie*, que ignora o fato de que a colmeia é composta majoritariamente por seres fêmeas, e tem sua narrativa construída pela composição contrária, sendo a maioria dos personagens “machos”. As animações infantis não apenas desestabilizam as noções de gênero, como também escapam ao binarismo feminino e masculino, trazendo figuras não-humanas para o jogo, tensionando até mesmo o sujeito da luta feminista para além dos seres-humanos, como em *A Fuga das galinhas*. Afinal, seria possível uma revolução feminista que não abranja os outros seres que coabitam neste mundo conosco?

Halberstam traz o pensamento do filósofo esloveno, Slavoj Žižek, o qual defende que com o capitalismo novas formas de autoritarismo estão surgindo, entre eles, condena os filmes

de animação infantil que ao se passarem por simples entretenimento escondem a sua propaganda ideológica hegemônica. É como se, para Zizek, a cultura popular servisse como um veículo de enganação que produz uma espécie de lavagem cerebral na população, afastando-a da sabedoria e virtuosidade intelectual, sendo um fracasso perante a emancipação. Halberstam critica tanto a visão sobre as animações infantis quanto a percepção negativa sobre o fracasso de Zizek, afinal, essa categoria na verdade foi imposta pelos vencedores contra os perdedores e a falta de investimentos no futuro não se dá porque a sociedade está sofrendo lavagem cerebral pela cultura popular, mas porque as alternativas para a prolongação da vida são pouco rentáveis, fizemos tanto em nome da utilidade e do progresso que perdemos a conexão com o meio-ambiente, tornando-se difícil imaginar outras alternativas que não estejam dentro da lógica neoliberal (KRENAK, 2020).

E o cinema de animação não é um simples veículo de propaganda, mas um campo tecnológico rico para se repensar o modo que estamos vivendo com o mundo. Para defender essa ideia, Halberstam faz um breve panorama de como o cinema de animação foi visto ao longo do século XX, por mais que atualmente tanto a direita, quanto a esquerda, condenem os filmes como alienantes, Sergei Eisenstein, na década de 1940, enxerga a Disney como modo de revolta, uma perspectiva diferente sobre o mundo que despertava a mágica na vida monótona padronizada dentro do sistema capitalista. E Walter Benjamin enxergava nos desenhos uma força pedagógica para elucidar as barbaridades por trás da aparente cordialidade burguesa, e para os adultos voltarem a ter contato com o lúdico e o infantil.

Ao falar sobre as excelências acadêmicas, Halberstam fala sobre aqueles intelectuais que não se conformaram com os moldes da academia e foram percorrer outros rumos, entre eles os cientistas da computação que fundaram a tecnologia CGI⁹. Essa ferramenta é essencial para a compreensão da tese proposta por Halberstam. Quando a tecnologia CGI entra em voga surge um novo gênero de longa-metragem de animação, os, assim chamados pelo autor, *pixarvolts* que nos permitem reconhecer que pensar outras alternativas de personificação e desejo também são importantes na luta contra o capitalismo, nos clareia “a ligação às vezes contraintuitiva entre o ser queer e a luta socialista” (HALBERSTAM, 2020, p.34). Essa tecnologia permite a criação de imagens geradas por computadores, e foi essencial para o crescimento da PIXAR — por isso o nome dado pelo autor. Antigamente, antes do uso da tecnologia CGI nos filmes de animação a partir da década de 1990, havia os desenhos bidimensionais que frequentemente abordam formas individuais em sequências lineares, que tornavam possíveis narrativas como a de *Tom*

⁹ Sigla que significa imagens geradas por computador, oriunda do inglês *Computer Generated Imagery*, se refere a todos os elementos visuais produzidos por computadores.

e *Jerry*, em que um gato persegue um rato, ou *Pica-Pau*, em que um passarinho está sempre se metendo em encrencas e fugindo de algum outro personagem. Mas com a tecnologia CGI como ferramenta para produzir filmes de animação muita coisa mudou, novas possibilidades surgiram, uma técnica de animação para a multidão, novas narrativas dominaram o mundo da animação, a multidão se tornou comum. O aumento de filmes de animais sociais, como abelhas, formigas, pinguins, foi notório.

Realmente, as animações são poderosas como vimos anteriormente. Halberstam reconhece o potencial de fácil transmissão de ideologias densas, mas é injusta a redução delas a totalmente “forma” ou simplificação das narrativas em puro conteúdo, é impossível dissociar a imagem da mensagem nas animações, pois elas compõem uma obra completa. Ignorar esse fato é ignorar a complexidade do surrealismo mágico que mistura ciência, matemática, biologia, artes, e no caso do *stop-motion*, alquimia, engenharia e teatro de fantoches. É ignorar a combinação de texto e imagem que permite a identificação do espectador com os avatares de animação, que não são humanos, mas que nos afetam.

Halberstam discorre sobre filmes *Pixarvolt* que tem como marco inicial *Toy Story*, obra que marca o gênero como irrevogavelmente masculino, com foco no doméstico, um imutável complexo de Édipo, hierarquias sociais, relações entre mundo exterior e o interior, forte desejo de revolução, transformação e rebelião. Essas características são comuns em muitos filmes CGI pós-*Toy Story*, mesmo que a *mise-en-scène* mude. Uma visão queer radical, acredita que as narrativas exploram aquilo que a criança vê como um potencial de mudança, uma possibilidade, e não uma clássica narrativa do herói, uma mera representação dos ritos de passagem que seria a visão de um crítico cínico. O questionamento das animações sobre as disfuncionalidades da vida adulta não deve ser rejeitado como “infantilizado” e, portanto, descartado, mas entendidos como reflexões pertinentes e urgentes aos nossos tempos.

Mas afinal, “o que possibilita que alguns mundos da animação sejam transformadores enquanto outros retornam à repetição inconsciente do mesmo?” (HALBERSTAM, 2020, p.176)

Halberstam cita o complexo artigo *A Theory of Animation: Cells, L-systems, and Film* de Christopher Kelty e Hannah Landecker (2004), cuja temática central é o surgimento da animação e sua conexão com os estudos da biologia sobre tentativas científicas de registrar vida e morte celular. No processo de combinação entre animação e imagens inteligentes, as imagens começam a pensar por si mesmas. A tecnologia L-system utilizada na biologia como um autômato na simulação de desenvolvimento celular foi utilizada em uma cena de *O Clube da Luta* para simular neurônios em um cérebro, toda a cena é construída através da tecnologia, é como se a imagem ganhasse vida própria, uma lógica e complexidade interna que vai para além

de colocar uma imagem em movimento. A junção entre o modelo matemático e os sistemas biológicos de crescimento cultiva uma imagem, um encontro que resulta em uma outra forma de vida. Segundo a arqueologia da mídia proposta pelos autores, essa tentativa do início do século de capturar os processos de vida e morte celular é o que possibilita a criação da arte animada do final do século. Isso indica que mais do que uma possível mudança da realidade, essas tecnologias criam verdadeiros cosmos, como sintetiza o autor no seguinte trecho:

Os mundos animados, eles parecem sugerir, são mais do que uma visão realçada da realidade ou até mesmo uma alternativa imaginada do real; são, na verdade, sistemas vivos com sua própria lógica interna, com matéria viva em crescimento (HALBERSTAM, 2020, p.177)

Não há garantias que a animação traga narrativas que destoem da norma cis-heterossexual, mas de fato, como analisamos a operação das tecnologias de computação gráfica possibilita a elaboração de outros mundos. É inadequado apenas analisar a narrativa e entender como ela absorveu determinada mensagem, ignorando completamente a formatação dessa linguagem. O que traz força para a crítica de Halberstam à Zizek, além do pressuposto que parte essa arrogância em acreditar que os jovens espectadores são meros receptáculos, tábulas rasas, que assistem aos filmes e apenas absorvem as informações que os alienam.

O cinema de animação não pode ser a encenação disso nem um conjunto unificado de comprometimentos ideológicos. É também a imagem da mudança e da transformação, propriamente ditas, portanto, não deveríamos nos surpreender com a descoberta de que no cinema de animação a transformação é um dos temas mais dominantes. (HALBERSTAM, 2020, p.180)

Gostaria de concluir a apresentação da tese de Halberstam sobre os *pixarvolts* com uma breve análise de uma das animações citadas em seu livro, *Vida de Inseto* (1998), que nos permitirá analisar não apenas como o conteúdo foge a lógica hegemônica, mas sua forma também. Sem a tecnologia de computação gráfica, um filme como esse, que tem sua essência constituída na coletividade dos insetos, não poderia ter sido feito. Aliás, ele é conhecido por seus avanços no uso da ferramenta, pois a multidão criada não usou a metodologia da replicação da unidade para construir uma coletividade, mas sim, surgiu de um longo estudo sobre o “comportamento de massas, movimento, ondas de atividade e reações individuais dentro da multidão para criar um ‘estado de multidão’” (HALBERSTAM, 2020, p.175). Uma representação mais viva da realidade, mais do que uma mera representação plástica. Como o próprio diretor comentou em uma entrevista, apenas uma formiga não faz um formigueiro, então mais do que uma narrativa de cooperação interespecie, sua forma já traz consigo a

coletividade, também, porque um filme de animação depende do trabalho de uma equipe cinematográfica grande. Portanto, mais do que uma narrativa alternativa, os filmes de animação se mostram como cosmos com sua própria lógica de cultivo de vida, aí está um dos seus potenciais mais latentes.

Baixa teoria e epistemologia: Ficção como produção de conhecimento queer?

Será que os interesses apresentados no manifesto ciborgue em relação às ficções científicas não dialogam com o interesse perante as animações infantis na *Arte Queer do Fracasso*? Será que Halberstam não conseguiu dilatar ainda mais essa possível busca por um conhecimento que bebe das fontes da “baixa teoria” que se encontrava ainda incipiente em Haraway?

Haraway encontra possibilidades de fabulação por meio das ficções científicas, novas narrativas para se pensar a vida no e com o mundo, enquanto Halberstam parece enxergar nas animações infantis não apenas possibilidades, mas mundos que além de possuírem suas próprias lógicas, também produzem suas vidas de modo quase mágico através da tecnologia CGI. Ao pensarmos no conceito de “baixa teoria” é possível tecer uma análise sobre o uso que faz Haraway da ficção científica com essa noção, afinal, nos anos 1980 um livro poderia ser muito mais acessível do que um filme. Mas me pergunto se nos dias de hoje, com a tecnologia atual desenvolvida pelos estúdios de animação, não seriam ainda mais potentes esses filmes em comparação aos livros?

Além do fato de que o cinema é uma arte coletiva, pois é produzido em coletivo para um coletivo de pessoas assistirem, uma das artes mais democráticas existentes (BENJAMIN, 1994). Uma arte anti-individualista para se pensar narrativas alternativas que visem não apenas uma utopia de gênero e sexualidade, mas do sistema todo. Uma utopia que mova e não simples fuga da realidade.

A continuação da pesquisa da qual estou dando conta até aqui parte da hipótese que *League of Legends*, um jogo eletrônico do gênero MOBA (multiplayer online battle arena) desenvolvido pela Riot Games para Windows e Mac OS inicialmente, mas que vem alcançando até outros formatos como o Android. Tão popular no século XXI, pode nos fornecer ricas contribuições para se pensar gênero e sexualidade, a partir de personagens com múltiplas formas e mutações entre humanos, máquinas e animais, dotados de habilidades mágicas que misturam alquimia com espadas, canhões com feixes de luz ardentes, parcerias inesperadas e novas possibilidades de pensar o mundo. Ao analisar o estado da arte das pesquisas no campo encontramos muitos artigos voltados à área da programação e tecnologia, mas outros com análises mais sociais, entre eles alguns artigos que falam sobre a dificuldade de mulheres

ascenderem no jogo, mesmo jogando tão bem quanto homens. Mas meu objetivo aqui é sugerir outra perspectiva sobre o jogo, uma possibilidade de se pensar alternativas contra-hegemônicas.

A dinâmica do jogo consiste em uma disputa entre dois times formados por cinco jogadores cada um, cujo objetivo é chegar à base inimiga e destruir o Nexus¹⁰ do time adversário. Aquele que destruir o Nexus vence a partida. O que me interessa, mais do que a jogabilidade, é como a narrativa dos personagens é construída, bem como a interação do jogador com ele. Há muitos personagens interessantes, mas quero chamar a atenção para três deles, Annie, Quinn e Viego. Há nas duas primeiras interdependência entre seres humanos e seres não-humanos. Já no caso do terceiro, uma de suas habilidades no jogo é de se transformar em outro jogador.



11

Imagem 1: #PraTodoMundoVer A imagem tem formato de card, uma criança branca, com olhos verdes, cabelos vermelhos de tamanho médio e franja está no centro da imagem. Ela usa uma tiara com orelhas de gato rosa e um vestido roxo, uma de suas mãos está cercada por chamas e a outra segura um urso de pelúcia. O fundo é composto por um céu escuro e uma fumaça flamejante. A menina está em posição de ataque olhando fixamente e com um tom de raiva para sua frente.

¹⁰ Nexus é a principal construção da base de cada time, ela é cercada por diversas torres que visam defendê-la, é a última construção a ser destruída na base para que o jogo se encerre.

¹¹ Imagem disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/>; acessado em: 28/09/2023



12

Imagem 2: #PraTodoMundoVer A imagem tem formato de card, duas figuras ocupam o espaço, uma ave azul que veste um tipo de armadura dourada no peitoral voa por cima de uma mulher, branca, com os olhos dourados, que porta uma arma em uma das mãos e veste uma armadura e capacete dourado. O céu está preenchido por tons de rosa e roxo e ocupa a maior parte do cenário, vemos a ponta de uma rocha em que a mulher está agachada sobre. A ave parece olhar para a mulher, enquanto ela está em posição de ataque, com sua arma, que aparenta ser um arco e flecha, pronta para atacar.

Annie (imagem 1) possui um ursinho de pelúcia que a acompanha para todos os lados. Uma de suas habilidades é a de trazer vida ao urso, que cresce de tamanho e deixa de ser um mero acessório para se tornar um personagem ativo no jogo. Sem ele, Annie é uma personagem fraca, que provavelmente não sobreviveria em uma batalha, nem contribuiria muito para o seu time vencer a partida. Algo similar acontece com Quinn (imagem 2) que tem uma relação de interdependência com sua parceira de batalha, uma ave. Diferente do poderoso urso de Annie, que de brinquedo inanimado ganha vida, a ave de Quinn é realmente um animal que a acompanha e influencia quase todas suas habilidades de combate. Por conta dessa parceria com a ave, Quinn tem a possibilidade de ampliar o seu campo de visão temporariamente, tornar seus ataques mais fortes e voar, graças a sua relação quase simbiótica com a ave. Uma nova lógica de cooperação entre humanos, animais e brinquedos é possibilitada.

Já Viego é um personagem interessante, pois tem como habilidade “roubar” a aparência e a habilidade de outros personagens. Um ser metamorfo que tem a possibilidade de tornar-se qualquer outro personagem do universo de *League of Legends* — que contém mais de 140 criaturas. Aqui além da personagem, proponho uma breve reflexão sobre as possibilidades que o formato do jogo pode trazer. Quando alguém está jogando com determinado personagem seus

¹² ibid

objetivos e comportamentos se alinham a lógica própria dele, com base nas suas habilidades e vulnerabilidades. Quando um personagem é metamorfo e tem a possibilidade de se transformar em outros uma ampla variação de possibilidades lógicas é aberta em uma mesma partida. Novos cosmos e narrativas que exercitam a imaginação e conexões improváveis por parte do jogador. Forneceria esse personagem uma oportunidade de se pensar a diferença a partir de uma simples partida de videogame?

Conclusão

Ao longo desse artigo, propus uma aproximação da proposta de Haraway e Halberstam com as ficções o que me levou a algumas conclusões sobre as diferentes metodologias. É nítida a riqueza epistêmica das ficções científicas, elas proporcionam uma nova construção de imaginário para a luta feminista, especialmente ao que tange a diversidade sexual e de gênero. Através de uma leitura fácil e acessível, uma obra de ficção é capaz de condensar todo um argumento teórico complexo acadêmico em uma narrativa voltada ao público geral, o que enquadra ela em uma espécie de baixa teoria. Mas acredito que o tensionamento mais interessante entre os livros de ficção científica e os filmes de animação infantil é o uso da tecnologia na criação da obra, enquanto a escrita de um livro de ficção depende de uma pessoa para sua elaboração, a inteligência artificial que traz vida às animações consegue animar as imagens a partir de suas próprias lógicas internas codificadas. Uma diferença na metodologia de criação desses produtos possibilita diferentes linguagens que as singularizam e potencializam. Outro diferencial, que acho importante ressaltar, é a experiência em grupo proporcionada pelo cinema, o que não está sempre presente na experiência literária, que muitas vezes pode ser bem solitária. Seria, como Walter Benjamin já afirmou décadas antes, o cinema a arte mais democrática, portanto, mais revolucionária? Claro que não negligenciando o potencial dos livros de ficção, e também reconhecendo as dificuldades que implicam fazer um filme, mas seria a linguagem cinematográfica mais viva que a linguagem escrita?

Terminei com uma reflexão sobre *League of Legends* que pretendo aprofundar em futuras pesquisas. Mas já deixo algumas perguntas norteadoras iniciais para incitar reflexões, seria a linguagem do videogame não apenas uma possibilidade de se imaginar alternativas ou novas lógicas, mas uma construção já feita em conjunto com o jogo? O que resulta da mistura entre as narrativas das personagens com a subjetividade do jogador? Qual o impacto dos videogames nas vidas das pessoas no que tange a ficção e imaginação?

Referências Bibliográficas:

- BENJAMIN, Walter. Obras Escolhidas vol. I: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BRETAS, Aléxia. QUEER. Blogs de Ciência da Universidade Estadual de Campinas: Mulheres na Filosofia, V. 7, N. 2, 2021, p. 01-15. Edição eletrônica URL: <https://www.blogs.unicamp.br/mulheresnafilosofia/queer/> ISSN: 2526-6187 . Acesso em 28/09/2023
- BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- FISCHER, Mark. Realismo Capitalista: é Mais Fácil Imaginar o fim do Mundo do que o fim do Capitalismo? São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
- FOUCAULT, Michel. Em defesa da Sociedade. São Paulo: WMF Martins Fontes; 2ª edição, 2012.
- HALBERSTAM, Jack. A arte queer do fracasso. Recife: CEPE, 2020.
- HARAWAY, Donna. “Manifesto Ciborgue. Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX”. Em: TADEU, Tomaz (org.). Antropologia do ciborgue. As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, pp. 34-118.
- HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. Cadernos Pagu (5), Núcleo de Estudos de Gênero – Pagu/Unicamp, 1995, pp.7-42.
- HARAWAY, Donna. Staying with the Trouble. Duke University Press, 2016.
- HARAWAY Donna: Story Telling for Earthly Survival. Dirigido por Fabrizio Terranova, Produção: Ellen Meiresonne, Bélgica, 2016.
- HARAWAY, Donna. When We Have Never Been Human, What Is to Be Done? Entrevista por Nicholas Gane. Theory, Culture & Society 23(7–8). 2006. DOI: 10.1177/0263276406069228135-158 069228.
- KRENAK, Ailton. Ideias para adiar o fim do mundo. São Paulo: Companhia das Letras; 2ª edição, 2020.
- LANDECKER, Hannah; KELTY, Christopher. A Theory of Animation: Cells, L-systems, and Film. DOI: 10.1162/1526381042464536, 2004. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/249564443_A_Theory_of_Animation_Cells_L-Systems_and_Film. Acessado em 28/09/2023.
- LE GUIN, Ursula. A mão esquerda da escuridão. São Paulo: Editora Aleph, 2019.
- PRECIADO, Paul Beatriz, Testo Junkie: sex, drugs and biopolitics in the pharmacopornographic era. New York: Feminist Press, 2013.
- SEDGWICK, Eve Kosofsky. Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity. Duke University Press Books, 2003.

Referências Audiovisuais

- Bee Movie. Direção: Simon J. Smith e Steve Hickner. Produção: Christina Steinberg, Jerry Seinfeld e Mark Swift. Estados Unidos: DreamWorks, 2007.
- Monstros S.A. Direção: Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich. Produção: Darla K. Anderson e Kori Rae. Estados Unidos: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, 2001.

O Exterminador do Futuro. Direção: James Cameron. Produção: Gale Anne Hurd. Estados Unidos: Orion Pictures, 1984.

Procurando Nemo. Direção: Andrew Stanton e Lee Unkrich. Produção: Graham Walters e Jinko Gotoh. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2003.

Robôs. Direção: Chris Wedge. Produção: Jerry Davis, William Joyce e John C. Donkin. Estados Unidos: Blue Sky Studios e 20th Century Fox Animation, 2005.

Vida de Inseto. Direção: Andrew Stanton e John Lasseter. Produção: Darla K. Anderson e Kevin Reher. Estados Unidos: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, 1998.

Submetido em 15/05/2024

Aceito em 26/09/2024