

A Dimensão Política do Desenho Animado: O Entretenimento e o Comum em *Steven Universe*

Cláudio Coração

Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Doutor em Comunicação: meios e processos audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Coordenador do Grupo de Pesquisa Quintais: cultura da mídia, arte e política (CNPq-UFOP-Rede Metacrítica). E-mail: crcorao@gmail.com.

Pedro Lavigne

Doutorando em Comunicação e Sociabilidade Contemporânea pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Membro do Grupo de Pesquisa Quintais: cultura da mídia, arte e política (CNPq-UFOP-Rede Metacrítica). E-mail: pedro.lavigne1@gmail.com.

Resumo: Neste trabalho, buscamos identificar os modos de existência do desenho animado enquanto objeto midiático com potencial de atuação política no cotidiano, a partir de breves análises do desenho *Steven Universe*, do *Cartoon Network*. Como parte de um estudo mais amplo, este recorte volta-se especificamente aos modos com os quais o desenho animado se insere nos campos de disputa pelo sentido e pela reivindicação de uma ideia de comum – processos que insistimos em chamar de dimensão política do desenho animado. Por fim, discutimos acerca da natureza própria ao comunicacional em um mundo intenso e constantemente penetrado pelo tecido midiático, no qual o entretenimento parece inseparável da própria noção de subjetivação política, seja enquanto objeto de partilha, seja enquanto sintoma.

Palavras-chave: política, entretenimento, comum, midiaticização.

La Dimensión Política del Dibujo Animado: El Entretenimiento y lo Común en *Steven Universe*

Resumen: En este trabajo, buscamos identificar los modos de existencia de la caricatura como objeto mediático con potencial de actividad política en la vida cotidiana a partir de breves análisis del dibujo animado *Steven Universe* creado para *Cartoon Network*. Como parte de un estudio más amplio, prestamos especial atención a las formas en que esta producción se inserta en los campos de disputa por el significado y por la reivindicación de una idea común, lo que insistimos en llamar la dimensión política de la caricatura. Finalmente, discutimos la naturaleza de lo comunicacional en un mundo con la presencia intensa y constante del tejido mediático, en el que el entretenimiento parece inseparable de la noción misma de subjetividad política, ya sea como objeto de compartir o como síntoma.

Palabras clave: política, entretenimiento, común, mediatización.

The Political Dimension of Cartoon: Entertainment and the Ordinary in *Steven Universe*

Abstract: By analyzing *Steven Universe*, a cartoon from the *Cartoon Network*, this article aims to tension the modes of existence of the cartoon as a media object with potential for political action in daily life. Being part of a broader study, this section focuses on the means by which the cartoon is inserted within the fields of dispute for meaning and for the claim of an idea of ordinary – what we insist on calling the political dimension of the cartoon. Finally, we discuss the nature inherent to the communication in a world intensely and constantly pierced by the media, where entertainment seems inseparable from the very notion of political subjectivity – either as a sharing object or a symptom.

Keywords: politics, entertainment, ordinary, mediatization.

Steven Universe é uma série de desenho animado estadunidense que estreou em 2013 na emissora televisiva *Cartoon Network* e é a primeira série produzida pelo *Cartoon Network Studios* a ser criada e liderada por uma mulher, Rebecca Sugar (Sugar, Lelash, Pelphrey, Miller, & Sorcher, 2013-hoje). Em meio às aventuras de Steven, dos moradores de *Beach City* e das alienígenas *Gems*, percebemos, sem muito esforço, que esse desenho animado é atravessado por várias tensões que permeiam o cotidiano das *sociedades midiáticas contemporâneas* – questões sobre gênero, Alteridade, amor e materialismo, por exemplo, emergem constantemente na narrativa. Não se trata de questões que invadem a narrativa do desenho por acaso, mas que aparecem justamente por se constituírem enquanto campos de disputa de sentido nessas mesmas sociedades. Este trabalho surge como desdobramento de um estudo mais amplo e, por isso, nos preocupamos menos em adentrar análises específicas dos episódios de *Steven Universe*, do que em refletir sobre aquilo que estamos considerando como a dimensão política do desenho animado – ou seja, sua existência enquanto objeto comunicacional que participa dos esquemas de circulação e reformulação cotidianos do simbólico.

Partindo de um lugar epistemológico que tenta compreender a organização da sociedade como um conjunto de fenômenos que não podem prescindir da comunicação, nosso enfoque direciona-se ao modo como o desenho animado marca seu lugar na temporalidade a partir das disputas simbólicas que atravessam amplamente a sua existência. Pensamos aqui nas disputas simbólicas como uma parcela dos poderes¹ que circulam na vida conjunta, que obviamente não se limitam à virtualidade dos signos ou dos meios, pois incidem diretamente na motilidade que é inerente ao viver-juntos. De tal modo, a investigação do que consideramos como dimensão política tem como pressuposto a existência de uma continuidade dialética entre o estético e o poético (Martino, 2007), a partir da qual a experiência sensível parece efetivamente imbricada no processo discursivo necessário à apreensão do mundo pelos sujeitos.

¹ Não temos nem intenção, nem pretensão, de discutir as definições epistemológicas da noção de poder. Não utilizamos o termo de maneira categórica (como se o compreendêssemos como limitado ao uso que empreendemos), mas também não de forma meramente genérica. Esta observação serve para esclarecer que vislumbramos aqui apenas um movimento de apreensão do que julgamos um dos possíveis modos de manifestação desse tipo de processo ou fenômeno que se percebe, seja enquanto causa, seja enquanto efeito, nas diferentes capacidades de expressão, atuação, ação e projeção estabelecidas entre grupos ou indivíduos, que convencionamos aqui chamar de *poder*.

É desse modo que a continuidade da estética, pensada enquanto fonte de estímulo sensível (enquanto produção) e entendida, para a poética, como o processo de recepção do estímulo que se configura na mente dos sujeitos (numa interface cognitiva com a experiência e a imaginação), abre espaço para um terceiro nível produtivo que se evidencia como resultante da própria dinâmica controversa das disputas simbólicas. Em outras palavras, queremos dizer que entendemos a dimensão política a partir das constantes disputas pelo sentido – que consideramos uma faceta significativa da manifestação do poder no cotidiano –, de modo que tanto as construções estéticas e linguísticas quanto os exercícios poéticos e discursivos podem ser questionados por meio de suas implicações políticas.

Partindo das reflexões de Iser (1979), se compreendemos o texto como um *jogo* estabelecido entre o ato intencional de intervir no mundo existente, por parte do autor, e o ato de imaginar e interpretar, por parte do leitor que se depara com a obra, não nos parece equivocada considerar que, na continuidade dialética exposta por Martino, tanto a produção quanto a recepção (e, conseqüentemente, a nova produção) serão configuradas a partir do jogo, isto é, de algum tipo de disputa pelo sensível que se desenrola no esforço de identificação dos significados no mundo e na reorganização deles no texto.

É interessante perceber como a leitura de Silverstone (2005) do aspecto de *brincadeira* da experiência midiática também remete a esse potencial transformador (ou melhor, político) da disputa pelo sentido que é inerente à dialética da apreensão do mundo entre a estética e a poética. Tal natureza da experiência midiática, ou da experiência comunicativa, pensada principalmente pelo viés do *jogo textual* na centralidade das disputas sensíveis, explica como o aspecto lúdico de desenhos animados televisivos (e possivelmente do entretenimento midiático de forma ampla) pode ser apreendido politicamente tanto ao revelar uma organização de sentidos que brincam com os limites entre “fantasia e realidade, entre o real e o imaginado”, quanto ao proporcionar um espaço que convida (ou impele) os sujeitos a testarem realidades internas e externas a si, explorando as fronteiras “entre si-mesmo e o outro” (Silverstone, 2005, p. 123). Talvez não seja por mero acaso que o termo *brincadeira*, como consta na língua original do livro de Silverstone, traduz-se como

² “at the heart of media culture”, no original.

play, que também pode ser entendido como jogo. Tal relação é mais clara no estudo *Complicity and Collusion in the Mediation of Everyday Life* (Silverstone, 2002), em que o autor parece reconhecer a centralidade do brincar (ou, por extensão, do jogo) “no coração da cultura midiática”², mostrando como ela se manifesta em ambas as partes do processo comunicacional, determinando os limites, as regras e os mecanismos de confiança estruturantes da mediação (p. 16, tradução nossa).

³ Apropriamo-nos aqui dos termos de Ranciére (2009) e Yamamoto (2017).

Partindo mesmo da comunicabilidade sensível que está na base de qualquer possível comunicacional (Valverde, 2010), podemos considerar como uma espécie de jogo ou uma processualidade política se instaura na simples apreensão dos estímulos por outrem. Desse modo, consideramos que a Alteridade parte de um contato primordial com o Outro na comunicabilidade sensível e se desdobra numa manifestação comunitária, ou numa dívida comum – termo de Yamamoto (2017). Diante disso, julgamos necessário considerar a natureza ficcional de *Steven Universe* como imbricada num jogo discursivo de construção da realidade, que constantemente reivindica uma espécie de *partilha do comum*³ na vida social.

⁴ Ranciére (2012) fala de uma crítica que reafirma seu próprio objeto ao abdicar de um compromisso de transformação mais profunda do sistema de organização da vida, enquanto Žižek (2006) aponta um esvaziamento no antagonismo desvinculado da luta de classe. Nesse sentido, é válido pontuarmos também o trabalho *Cinismo e Falência da Crítica*, de Safatle (2008), que fala de um esgotamento dos processos críticos num capitalismo que se estrutura na chamada racionalidade cínica. Segundo o autor, o capitalismo tardio se legitima por meio do cinismo que pauta as formas de vida contemporâneas, de modo que tal cinismo consiste na decomposição de valores normativos partilhados entre os sujeitos. Um exercício crítico que parte, segundo o autor, desse esgotamento dos critérios normativos se esvazia pela própria incapacidade de voltar-se contra seus próprios critérios.

Nossa preocupação é justamente com esse nível de partilha que parece indicado no desenho, principalmente por considerarmos o que soa como a ascensão de uma temporalidade marcada pelo *antagonismo esvaziado numa falácia moralista*⁴, entre outras coisas. Levinas (1988), compreendendo uma permanente iminência da *guerra* na existência⁵, entende a política como o exercício próprio da razão pela qual se pretende vencer essa guerra por qualquer meio disponível. Destacamos a ideia de *guerra* justamente por compreendermos que o pensamento do autor pode ser esclarecedor aqui para tensionarmos o nível de disputa sensível, ou de partilha comum, que se supõe imbricado na processualidade do comunicar. O autor compreende que a guerra abstém a moral e anula os imperativos de obrigação com o outro, de modo que “a política opõe-se à moral, como a filosofia à ingenuidade” (p. 9).

⁵ Levinas pondera, na abertura de seu livro *Totalidade e Infinito* (1988, p. 9), se “a lucidez – a abertura do espírito ao verdadeiro – não consiste em entrever a possibilidade permanente da guerra”. Entendemos que o filósofo chama atenção para a natureza simultaneamente política e moral da existência, de modo que a *guerra*, em seu texto, é simbólica do caráter amplamente conflituoso que é inerente ao viver-juntos, ou seja, se pensarmos desde a iminência e a persistência dos conflitos político-econômicos globais até os conflitos que se desdobram mais precisamente na vida cotidiana dos sujeitos.

Nesse sentido, se considerarmos as reflexões de Silverstone (2002) sobre a experiência da mediação na vida diária, podemos compreender o cotidiano como o lugar de manifestação da própria guerra, isto é, como um lugar moral no qual constantemente criamos e sustentamos nossa humanidade em comum. É justamente pelo fato de o cotidiano se constituir como esse espaço moral, como lugar de exercício político das disputas, que podemos compreender que, em algum nível, essas disputas passam a agir no intuito de suspender a moral e de anular o Outro – efetivamente agindo em proximidade à ideia de guerra de Levinas (1988). Dessa forma, talvez não seja equivocado pensar que o cotidiano é simultaneamente um lugar e um tempo fundado na controvérsia – a complexidade da vida diária, como afirma Silverstone (2002), está no fato de os sujeitos se confrontarem com uma enorme diversidade de estímulos e modos de vida e buscarem a segurança de uma certa previsibilidade. Por isso, o autor considera que o cotidiano é um lugar duro para a maioria das pessoas, mostrando que não se trata apenas de uma mera celebração da diversidade do mundo e de uma luta por abertura do possível, mas que há uma justa e necessária movimentação de fechamento desse cotidiano, sem o qual a vida se tornaria impraticável. Assim, a vida diária como um lugar primariamente paradoxal, de celebração da diversidade, de luta contra as imposições das ideologias dominantes e de efetivação da multiplicidade política e estética do mundo é, para Silverstone (2002), um luxo das elites. Ainda que lugar do heterológico, do imprevisível e do tático, o cotidiano da modernidade “consiste na constante luta contra o incerto e pela clareza e confiança na conduta da existência diária” (Ibidem, p. 5, tradução nossa). Esse nível de ambiguidade inerente ao cotidiano, como um simultâneo lugar de abertura e fechamento, de ameaça e segurança, parece precisamente construído na canção *Cotidiano* de Chico Buarque, cuja narrativa varia do conforto ao tédio na rotina do eu-lírico, ao revelar uma vontade de quebra da repetição do dia a dia – o que nunca se concretiza, já que ele prefere a segurança da “vida pra levar” em detrimento de sua vontade de “dizer não”⁶.

⁶ Canção do álbum *Construção*, lançado em 1971.

Se a vida social ganha sentido na sua própria ordem previsível (Silverstone, 2002), como podemos pensar a atuação efetiva de um antagonismo vendido como mercadoria? Isto é, parece haver um movimento de naturalização da diferença que insere o antagonismo numa certa ordem de *normalidade*, ou de previsibilidade, o que pode ser fruto menos de uma expansão das expressões do possível no cotidiano do que de uma incorporação das lutas antagônicas na ordem do mercado, desvinculando-as

da luta de classe e atingindo uma falsa ideia de igualdade. A diferença fundamental que Žižek (2006) aponta entre o antagonismo e a luta de classe é importante ao considerarmos o questionamento acima, pois se o objetivo da primeira é transformar-se em diferença pacífica ou amenizar o próprio antagonismo social na chave de um tipo de tolerância, a segunda busca exatamente o oposto, isto é, acirrar a relação antagônica entre as classes. No entanto, se a luta antagônica é apropriada por uma lógica de mercado, de preenchimento de demanda para um determinado público, então como pensar o cotidiano se não como o lugar da diversidade, restrita àqueles que são capazes de uma suposta emancipação pela inserção da identidade na esfera do consumo? Por isso nos é cara a noção do cotidiano como expressiva manifestação dos jogos, das disputas políticas que buscam, em grande parte, previsibilidade e segurança, noção que construímos a partir da visada de Silverstone (2002). Se considerarmos o uso do antagonismo como ferramenta de sustentação das demarcações de classes, podemos supor, por exemplo, como o exercício instrumental de uma *pseudo* luta feminista é utilizado para reafirmar a posição intelectualmente superior de determinados grupos frente a outros, de modo a garantir a previsibilidade das relações entre eles, em última instância.

De maneira semelhante, um dos pontos em que *Steven Universe* nos parece particularmente revelador (ou talvez até denunciativo) desse esvaziamento é o processo de representação da heteronormatividade no desenho, principalmente se pensarmos no episódio *The Answer*⁷, que mostra expressivamente a repressão de fusões como Garnet na sociedade das Gems. A partir dele, podemos questionar quais fatores fazem da homoafetividade uma manifestação que contraria uma lógica estabelecida do social. Por exemplo, podemos supor como as Gems, que são construídas para cumprir uma função muito específica na ordem social altamente instrumentalizadora controlada pelas *Diamonds*, se empoderam com a fusão e deslocam-se das lógicas tradicionais dessa organização social. Do mesmo modo, as lógicas consolidadas de acumulação econômica e de organização social podem se ver fragilizadas quando diferentes atores assumem posições mais empoderadas. Nesse sentido, é importante, para a manutenção de uma ideia de *status quo*, que instituições como o sistema judiciário sejam predominantemente ocupadas por um determinado espectro social, por exemplo. Nos parece que *Steven Universe* toca justamente nesse aspecto da complexidade política do viver-juntos, mostrando um expressivo imbricamento do antagonismo com uma ordem social mais profunda.

Podemos até ponderar, assim, uma diminuição da violência no cotidiano pela abertura indicada na subjetivação política por meio do antagonismo que privilegia as identidades, mas se isso só acontece na chave do consumo, a lógica tradicional de violência permanece essencialmente a mesma. A fuga de Garnet da estrutura social de *Homeworld* não aconteceu em prol apenas de uma expressão mais sincera da sua personalidade, mas talvez do estabelecimento de outra relação com as demandas de um tempo social alheio ao seu – o que se resume no diálogo final do episódio, em que Garnet questiona a si mesma, querendo saber o porquê de preferir ser uma fusão, mudando seu destino e abrindo mão de tudo o que deveria ser, ao invés de assumir os papéis anteriormente delegados a ela, ao que Rose Quartz, o símbolo máximo da revolta contra *Homeworld*, responde dizendo: “*no more questions! Don't ever question this. You already are the answer*”⁸. Portanto, não parece ser no simples elogio à diferença que o desenho vai questionar uma lógica de abertura do possível, e sim no suposto culto à controvérsia, que se manifesta em grande parte num elogio ao *loser* na série e que se apresenta como central na estruturação da narrativa. É esse cotidiano moral que invade o desenho animado e que, ao se tornar mediação, pode ser apropriado pela chave de um moralismo muito avesso à própria proposta que o desenho parece colocar, o que, com efeito, nos indica a necessidade da subjetivação política, isto é, o modo como os sentidos são disputados num viver-juntos atravessado por tal moralismo.

Política no Entretenimento: entre a Abertura e a Privação da Experiência Mediada

Se a política, a partir de Levinas (1988), pode ser compreendida como um ato comunicacional por excelência, ao lidar diretamente com a possibilidade de transposição dos limites da moral e do possível, seria o moralismo, então, avesso à política (ou, talvez, apolítico)? Arriscamos considerar que provavelmente

⁷ Vigésimo segundo episódio da segunda temporada. *Steven Universe: The Answer*. USA: Cartoon Network, 2016.

⁸ Em português: “sem mais perguntas! Nunca mais questione isso. Você já é a resposta”. Tradução nossa.

o vazio político carregado no moralismo trabalha (politicamente), se não para um fechamento do possível, para a reafirmação de uma ideia de *status quo* – isto é, o moralismo trabalha travestindo a guerra de “paz messiânica” (Ibidem, p. 10), escondendo um processo político que justifica a violência com o Outro, numa espécie de amoralidade escondida na moral. Esse tipo de processualidade perversa da moral é evidente, por exemplo, em organizações políticas contemporâneas como o Movimento Brasil Livre (MBL), que justifica a violência contra determinados grupos políticos e sociais apelando para a defesa da moral e dos bons costumes de nossas crianças (como no apoio à censura da mostra “Queermuseu – Cartografias da Diferença na Arte Brasileira”, em que o grupo acusa a exposição de apologia à pedofilia e à zoofilia). É precisamente nesse sentido que o discurso moralista é esvaziado de moral, à medida que grupos como MBL parecem querer acabar com a dita violência de governos populistas de esquerda, mas, na verdade, operam na velha lógica neoliberal de fechamento do possível em favor da manutenção do poder político, da reafirmação dos esquemas de acumulação e de concentração de renda.

Como podemos pensar realmente em discutir o racismo enquanto violência cotidiana, se tal luta antagônica passa ao largo de um sistema mundial de globalização que reafirma lógicas seculares de dominação imperialista? Por isso Levinas (1988) considera que a moral, enquanto avesso da política, opera pela escatologia (isto é, por uma visão profética do *deve ser*) que funda a visão maniqueísta que situa guerra e paz como meros opostos. Isso constitui um nível de hipocrisia social que sustenta uma espécie de império da opinião, fonte, por excelência, da escatologia, intensificando, podemos supor, as dinâmicas temporais de retomada dos extremismos políticos nas sociedades contemporâneas. Assim, associamos essa espécie de doutrina escatológica à complexa natureza ideológica da modernidade, que se fundamenta regularmente em noções como progresso, mérito e racionalidade técnica, mas sem deixar de se estruturar no binarismo falacioso da guerra de Levinas (mesmo que pensemos numa guerra das identidades). Aqui, a crítica de Žižek (2016) parece mais clara se pensarmos que, ao contrário do que ora poderíamos supor, a expansão e o desenvolvimento dos processos de mediação aliados à ascensão da racionalidade técnica, culminando na chamada modernidade reflexiva, podem ter mais intensificado esse binarismo escatológico do que efetivamente libertado reflexivamente o ser. Se consideramos, desse modo, que a estrutura simbólica do *nós*, enquanto Alteridade inerente ao agir, é progressivamente colonizada pelos meios de comunicação, então não se trata apenas do efetivo esvaziamento do gesto, mas de que o próprio estabelecimento das distâncias corretas no processo de mediação podem ser significativos para compreendermos tais dinâmicas da subjetivação política contemporânea.

Nessa linha de raciocínio, a *retórica do mal* é um bom exemplo de um problema de distância colocado na mediação. Para Silverstone (2002), a mediação, enquanto processo de reprodução do simbólico através do tecido midiático, é um processo de natureza social e tecnológica imprescindível para que o mundo faça sentido – isto é, é um processo necessário para o estabelecimento de nossa relação com o Outro, à medida que interfere diretamente na relação indivíduo-sociedade (podemos pensar na constituição da Alteridade na chave do Grande Outro). A mediação nos coloca, neste raciocínio, a certa distância desse Outro, de modo que através dela é possível tanto homogeneizar quanto complexificar a experiência do cotidiano. Neste raciocínio, a questão da distância consiste justamente no dilema da processualidade comunicacional que nunca incorpora o Outro plenamente – o que o autor considera ser, simultaneamente, a falha e a salvação da mediação. Por isso, Silverstone (2002) argumenta que a base da moralidade no cotidiano depende da posição assumida pelos sujeitos no engajamento dos dilemas sociais, a partir justamente dos jogos de distância e proximidade com que a mídia nos proporciona a experiência. É assim que a mediação pode tanto nos privar da experiência quanto nos abrir a ela – o que ocorre, precisamente, com o uso da *retórica do mal* que nos revela o Outro como algo tão distante que nos impede, muitas vezes, de entender os esquemas éticos de responsabilidade para com ele (efetivamente nos privando da experiência do e com o Outro).

A privação da experiência na mediação é uma chave interessante para pensarmos o entretenimento, principalmente se considerarmos como a experiência estética

se relaciona com a Alteridade, admitindo, a partir de Jauss (1979), que esta nos permite ter uma espécie de experiência de si no Outro. Talvez esse seja mais um caminho para compreendermos a confusão entre uma real atuação do antagonismo e a expressão de um moralismo que reafirma as distâncias entre classes sociais, confusão essa que estabelece a luta antagônica como o ápice da subjetivação política contemporânea. É obviamente necessário, ou mesmo incontornável, o movimento de constante revisão e subversão dos poderes que se manifestam, por exemplo, na linguagem como expressão de um patriarcado ou de uma heteronormatividade que condiciona os esquemas de visibilidade e invisibilidade do sujeito. Entretanto, há um nível mais subterrâneo da experiência cotidiana de que somos privados e que, com efeito, nos priva do Outro.

Nesse sentido, segundo a leitura que Serelle (2016) faz da obra de Silverstone, a mídia, ao organizar o simbólico que dá sentido aos objetos do mundo, opera por mediações que tendem a parecer transparentes, mas que ocultam certas “estratégias midiáticas de representação” (p. 78). O autor observa como a omissão de estratégias de codificação se relaciona com certas neutralidade e objetividade nos meios, semelhantemente à noção da imagem técnica de Flusser, que parte da ilusão de que nossa relação com o mundo seria imediata e igualmente neutra. A própria racionalidade técnica parece determinante nessa ilusão, se considerarmos, segundo o entendimento de Silverstone (2002), que os mecanismos de confiança que depositamos na estrutura midiática não necessariamente é relativa ao puro conteúdo dos meios, mas sim às regras segundo as quais esses meios se estruturam. É dessa forma que julgamos necessário questionar como o entretenimento, em sua mediação supostamente despreziosa e resguardada sob o véu da ficção, pode nos privar ou nos abrir à experiência do mundo. Se a mediação é necessária para nos posicionarmos a uma distância adequada do Outro, como compreender o modo com o qual somos privados da experiência? A questão seria justamente compreender quando a complexidade social (ou sua falta), estruturada na mediação, volta-nos a sentidos que acirram as distâncias, sustentando um esvaziamento da Alteridade que justifique a negação do Outro, produzindo o que Silverstone (2002), em sua leitura de Shanagan e Morgan, considera uma cultura de suspeita e hostilidade, além da inviabilização do julgamento moral, que envolve uma sensação de responsabilidade com o Outro.

⁹ Podemos observar esse tipo de processo em uma gama de outros desenhos contemporâneos ao *Steven Universe*, notadamente em *Adventure Time*, *Irmão do Jorel*, *The Amazing World of Gumball* e *Rick and Morty*.

¹⁰ Consideramos a pós-verdade como um fenômeno em ascensão neste século, que consiste, em linhas gerais, em um tipo de construção ideológica meramente retórica, desvinculada das raízes de legitimidade, como a busca pelo factual do trabalho jornalístico, para se ancorar, por exemplo, na opinião, a qual deve ser pensada a partir do cinismo que é inerente à racionalidade no capitalismo tardio (Safatle, 2008). Segundo Dunker (2017), além do cinismo que se espalha no espaço público, há uma espécie de “cultura da indiferença” que produz uma relação de Alteridade pouco interessada em ocupar o lugar do Outro. Nesse cenário, o autor pondera como a atitude estética é fundamental para a ascensão da pós-verdade, à medida que quem fala passa a ser mais importante do que a própria argumentação, além de uma simultânea “administração calculada do esquecimento” (p. 24). Muitos discursos políticos de Donald Trump (como aquele em que Trump acusa Barack Obama de fundar o Estado Islâmico) e algumas propostas de reformas públicas como o Escola Sem Partido, são exemplos desse tipo de manifestação retórica que passa ao largo de uma ancoragem factual ou científica.

Se tomarmos os discursos atravessados em *Steven Universe* na chave do moralismo, por exemplo, desracionalizamos o Outro ao nos esquivarmos de nossa responsabilidade com ele. Entretanto, se consideramos uma leitura mais ampla, menos sustentada no binarismo escatológico, podemos notar indícios que nos conduzem mais para uma atenção com a Alteridade, clamando por uma responsabilidade ao vincular o antagônico ao sistêmico. Percebe-se isso, no desenho, a partir, por exemplo, da quantidade de personagens que representam corpos desviantes do que é considerado padrão estético na contemporaneidade ocidental, sem que isso seja diretamente problematizado no desenho: o protagonista, além de outras personagens importantes, é gordo, fato que não é usado, em nenhum momento, como objeto de humor na trama de *Steven Universe*.

No esforço reflexivo que propomos aqui, não nos aprofundaremos nas análises das personagens gordas que não são usadas como chacota, da forte presença de relações homoafetivas ou dos lugares ocupados por personagens negras na narrativa de *Steven Universe*, mas vale apontar que esses são três exemplos que evidenciam como esse desenho animado pode manifestar a complexidade das disputas simbólicas que permeiam o viver-juntos. A preocupação em revelar a natureza social pelo culto da controvérsia, no desenho, parece fundamental para a aproximação entre a ideia de Alteridade e a noção de responsabilidade, fazendo com que *Steven Universe* possa ser representativo de uma certa cultura questionadora⁹ que não se manifesta na mera escolha de um dos lados do maniqueísmo que reduz a moral à pós-verdade¹⁰, mas que efetivamente antagoniza ao complexificar a realidade do contato com o Outro no viver-juntos.

É evidente como o entendimento de mediação de Silverstone não coloca os sujeitos numa posição de passividade, como meras vítimas que se alienam frente à força dos conglomerados midiáticos. A noção de responsabilidade serve justamente

para refletirmos se os sujeitos são participantes que corroboram passivamente ou se engajam ativamente numa cultura mediada que, em diversas situações, “falha em entregar sua promessa de comunicação e conexão” (Silverstone, 2002, p. 4). Por isso, tendemos a compreender, com base na leitura de Serelle (2016), que é necessário que o processo de interpretação identifique “as estratégias que tanto conformam uma voz enunciadora como a relação proposta, no texto, com o enunciatário” (p. 82). *Steven Universe*, nesse sentido, não parece ser um processo mediador que busca nos afastar do mundo, para usar o termo do autor, mas parece trabalhar numa ética da relação com o Outro, ao problematizar a diferença num contexto mais profundo de violência e controvérsia, proporcionando um nível de reconhecimento de uma certa comunhão na diferença, em vez da sustentação de um abismo intransponível entre o *nós* e os monstros, por exemplo. Levinas (1988), ao se afastar da ideia de uma subjetividade egoísta, fundada na vontade racional do sujeito livre, considera que esta só pode ser construída pela Alteridade, a partir da relação com o Outro. A reflexão de Serelle (2016) nos é válida aqui por indicar como a subjetivação política exigida na leitura dos textos midiáticos é construída a partir das relações comunitárias, de grupos e classes.

Assim, numa inversão da lógica da imagem técnica, podemos nos preocupar em vislumbrar o real que se manifesta no desenho pela evidência de sua não neutralidade na representação da vida, nos atentando para a ficcionalidade enquanto fenômeno de mediação que aponta para questões que parecem abordar uma problemática que diz da própria estruturação político-econômica da partilha do comum, como evidencia a centralidade do *loser* na estrutura narrativa. A questão seria, então, até que ponto tal estrutura narrativa não cai numa ideia de estetização mercadológica da vida e se um suposto potencial subversivo não se esvaziaria pelo capital despolitizado das corporações de entretenimento. Apesar dessa questão, de difícil solução, reconhecemos a importância de uma mediação que se proponha a mostrar, ainda que com limitações, a vida social mais próxima de sua complexidade, sem uma simplificação excessiva de suas controvérsias, principalmente porque pressupomos a necessidade de uma coabitação que não passe ao largo dessa mesma complexidade da manifestação do viver-juntos. Parece que *Steven Universe* revela, na diversidade dos dilemas sociopolíticos que o atravessam (mesmo aqueles não limitados à representação na diegese, como as reverberações geradas em suas comunidades de fãs), a importância da subjetivação política na sustentação de um convívio que não esvazie completamente nossa relação (e principalmente nossa responsabilidade) com o Outro.

Será ingênuo, então, apostar na sociabilidade pautada na subjetivação política como saída para uma melhor relação comunitária, ou para uma subjetividade mais pautada na Alteridade do que no individualismo? Mas como identificar, nesse caso, as situações em que o próprio vínculo comunitário é utilizado como justificativa da violência com o Outro? Por isso as discussões sobre a modernidade recorrentemente retratam um nível de crise dos sistemas de organização social, que parecem caminhar entre manifestações reacionárias de um apego vazio a antigas formas de partilha e uma busca escatológica por liberdade e comunhão. Temos, nesse sentido, o esvaziamento da ideia de comunidade quando essa se torna um mero objeto de consumo na liquidez das relações modernas, de modo que Bauman (2001) considera que ela não mais se dá na dimensão do encontro quando perde sua categoria de lugar da vida em comum. Como crítica equivalente a essa temporalidade moderna, Žižek (2016) fala do enfraquecimento da estrutura simbólica do Grande Outro e sua conseqüente colonização pela mídia, causando um certo nível de desamparo dos sujeitos frente ao mundo. Já Yamamoto (2017) percebe a necessidade da revisão das noções de comunidade justamente por reconhecer um nível de crise na própria ideia do comum, na medida em que a comunidade seria a manifestação de uma substância comum que permite que nos reconheçamos como iguais e que, simultaneamente, pratiquemos a violência com o diferente.

Assim, é cabível refletir como existe um vazio que tende a ser preenchido pela necessidade de uma autoridade externa, talvez da própria figura do pai castrador de que fala Žižek (2016). Isso é possível considerando a comunidade pelo viés da busca por segurança, sustentada na manutenção de uma política do medo ou mesmo de uma sociedade do risco (segundo as leituras de Bauman e Beck¹¹, respectivamente),

¹¹ Referimo-nos ao livro de Ulrich Beck, *Risk Society: Towards a New Modernity* (1992, apud Žižek, 2016, p. 151).

que faz com que a noção de comunidade se transforme num “bom argumento de venda” (Bauman, 2001, p. 108); bem como a ideia do próprio enfraquecimento das estruturas simbólicas, que outrora vinculavam os sujeitos a esses contextos (tais como a Natureza, a Religião e a Tradição) e que agora permitem que estes sejam supostamente mais libertos das constrições identitárias. Daí a substituição do Grande Outro por um *nós* alimentado midiaticamente, que proporciona, por exemplo, a aposta em figuras perversas e controversas como Donald Trump e Jair Bolsonaro, já que tais figuras apelam para um simulacro de conforto normativo, através da volta a uma suposta simplicidade do passado.

Efetivação do Comum na Comunidade

Se realmente podemos pensar no surgimento de novas formas de sociabilidade, ou, como afirma Yamamoto (2017), em uma resignificação dos modos tradicionais de partilha, de comunhão, de violência e de extermínio, então seria necessária uma revisão da própria ideia de comum, considerando, inclusive, em que medida o vínculo social ainda se manifesta como objeto primordial da comunicação. Nesse sentido, Soares (2009) observa como o fundamento comunicacional, desde as origens epistêmicas que o sustentam, parece sempre se relacionar a um “ideal de completude” (p. 102), como se o comunicar fosse capaz de tudo preencher e tudo dizer. Entretanto, a autora pondera que, se há uma impossibilidade ou uma falta que é própria ao ser humano, a comunicação estaria se sustentando na ilusão de uma possibilidade de preenchimento, de encontro e/ou de união, impedindo que reconheçamos “a própria falta como estrutura constituinte do humano” (p. 102). Evidentemente, é nessa mesma natureza faltante, como observa a autora, que a comunicação – enquanto necessidade do ser – se sustenta.

Partindo dessas leituras, é possível ponderarmos se *Steven Universe* não seria representativo de uma certa temporalidade de urgências, no sentido de se manifestar tanto como sintoma da efetivação de novas demandas políticas (ou de uma releitura de velhas demandas, em alguns casos) quanto como reivindicação de um desejo por subjetivação política (mesmo que, por vezes, essa subjetivação caia na armadilha do consumo, como um mero adereço à vaidade individualista). Por aqui, possivelmente passaria a resignificação dos modos tradicionais da sociabilidade de que fala Yamamoto (2017), considerando que, para o autor, a sociabilidade consistiria numa dimensão menos técnica do que humana que diz da vinculação dos sujeitos para além de um nível familiar, ou seja, que os coloca em relação com o diferente e o distante. Assim podemos pensar essa relação entre o comum enquanto vínculo (Sodré, 2014), no qual se baseia a sociabilidade, e a noção de uma dívida originária (Yamamoto, 2017), que consiste num nível de obrigação com o Outro que acreditamos como estruturante da natureza dialética da Alteridade (enquanto relação que perpassa o *eu* e o *nós*). Se podemos pensar numa abertura semântica do mundo pela dimensão sensível, isto é, numa reelaboração estética do simbólico para captar novas formas sociopolíticas em *Steven Universe*, semelhantemente à leitura que Yamamoto faz da proposta empirista de abertura do possível de Deleuze, podemos considerar também uma semelhante ampliação semântica nos sujeitos, à medida que as dinâmicas temporais que atravessam e dão forma aos elementos (subversivos ou não) da narrativa do desenho são compartilhados com eles. Parece haver, desse modo, um possível movimento de integração de um *communitas* no processo de significação comunitária (Yamamoto, 2017). Por *communitas* o autor compreende um insistente, isto é, poderíamos pensá-lo como a própria falta, como o possível que se abre pela necessidade de novos modos de subjetivação.

Se o *communitas* pode ser entendido como um tipo de contínuo comunitário, como uma falta que perdura, ele seria, então, relativo ao próprio sentido da subjetividade verdadeira de Levinas (1988), a qual se manifesta unicamente a partir da busca de completude no Outro. De modo semelhante, Yamamoto (2017) refere-se à dívida originária a partir da ideia de que o indivíduo, em qualquer pretensão de formação comunitária, deve abrir mão de si mesmo, de sua individualidade, para efetivamente participar, poderíamos supor, do que Rancière (2009) chama de partilha do sensível. Por exemplo, problematizações como a questão do *ser gordo*, aliadas à perspectiva de uma temporalidade marcada pelo *império do corpo*, parecem agir no sentido de discutir esse comum que sustenta as relações

de Alteridade, buscando uma certa expansão da partilha ao definir novas situações de competências e incompetências – e o desenho não parece se abster desse jogo justamente pela forma como tais lugares sociais são distribuídos e tensionados no seu universo ficcional.

Por fim, com base na leitura de Adorno e Horkheimer (1985), ponderamos brevemente se a alienação do sujeito – que ora pode se manifestar nos processos de mediação, condicionados às lógicas limitadoras da racionalidade técnica e do consumo que tem no lucro a via última do sucesso – não poderia ser análoga a uma alienação que parece ser imprescindível à própria Alteridade. Como pensar qualquer dimensão de contrato ou de laço social, qualquer nível de efetivação do comum, sem essa simultânea alienação de si e do Outro? De modo semelhante à justa apropriação que poderíamos fazer da obra de Adorno e Horkheimer, a questão seria refletir sobre os limites e a atuação da Alteridade nos processos políticos e na organização social das sociedades midiaticizadas – que são significativamente manifestados na mediação. Parece que há um tipo de ironia subterrânea que fomenta a existência de desenhos animados que trabalhem propostas de representação e de subversão do comum de modo semelhante ao do *Steven Universe*, um tipo de ironia que tenta transformar os processos de significação dos *losers*, ou mesmo de algumas minorias, justamente por uma mediação que se assenta nos pressupostos ético-políticos do cotidiano e ao mesmo tempo os nega – como nas representações ancoradas na necessidade de uma diferença pela chave do eu, com uma simultânea necessidade de uma identidade que não seja completamente avessa à conformidade.

A Noção de Entretenimento e suas Ambivalências Políticas

Talvez mais importante do que justificar as contribuições especificamente subversivas de *Steven Universe*, seja a compreensão de que ele representa um determinado processo simultaneamente social, temporal, comunicacional e político que talvez não se destaque por uma ampliação do espectro de vozes e lugares de fala que ocupam, por assim dizer, as instituições supostamente legitimadas e consolidadas que compõem as bases culturais e organizacionais do mundo capitalista ocidental (pelo menos). Em outras palavras, há uma dinâmica, que insistimos em chamar de temporal, que se revela em *Steven Universe*, a qual não se limita a dar maior alcance a atores antes desprezados ou desamparados (pela mídia e pelo Estado), que agora podem participar ativamente dos enredos das novelas, dos filmes, das propagandas, das músicas, dos telejornais e dos desenhos animados. Antes disso, vislumbramos em *Steven Universe* sintomas de um tempo marcado por controvérsias que pulsam constantemente nas disputas e nos jogos cotidianos, nas subjetividades e nas vidas políticas dos sujeitos – controvérsias que parecem ocupar a centralidade do viver-juntos.

Não nos parece precipitado, neste esforço de alinhar nossas reflexões destas considerações finais, propor que *Steven Universe* reverbera e atualiza sentidos do que entendemos aqui como uma *atmosfera de controvérsia*, que pode ser percebida em diversas produções midiáticas que permeiam a cultura das mídias do século XXI, pelo menos se voltarmos nosso olhar para parcela das produções que inundam a televisão brasileira desde os anos 2000, mas que já se fazia ver com certa expressividade desde os anos 1990. Nesse sentido, trazemos apenas alguns exemplos que nos parecem convenientes: 1. desenhos clássicos de perseguição como *Tom e Jerry* (inclusive as várias versões do *Pica-pau* e dos *Looney Tunes*), que parecem construir o humor majoritariamente na desgraça alheia; 2. algumas animações japonesas (desde desenhos clássicos como *Os Cavaleiros do Zodíaco* e *Yu Yu Hakusho* a filmes como *Akira* e *A Viagem de Chihiro* do *Studio Ghibli*), que lidam em vários momentos com mundos distópicos, na iminência da destruição ou da guerra, nos quais as relações humanas são testadas, muitas vezes em batalhas que se desenrolam menos num nível físico do que psicológico; 3. desenhos em formato de *sitcom* norte-americana (notadamente *Os Simpsons*, *Uma Família da Pesada*, *American Dad*, *South Park*, *O Rei do Pedaco*, entre outros), que se sustentam quase inteiramente na paródia e na ironia e geralmente são finalizados com uma espécie de reconciliação que deixa as coisas sempre do jeito que começaram; e, finalmente, 4. o universo de animação de emissoras norte-americanas, como *Nickelodeon* e *Cartoon Network*, cujos desenhos parecem, em certo sentido, herdeiros do legado

crítico de séries como *The Simpsons* (como *Johnny Bravo*, *A Vaca e o Frango*, *Rocco na Cidade Grande*, *Bob Esponja*, *As Trapalhadas de Flapjack*, *A Hora da Aventura*, *O Fantástico Mundo de Gumball*, entre outros), e que muitas vezes caminham entre a ironia e o *nonsense*, possivelmente como um modo de subverter o malogro em riso, num tipo de ironia quase melancólica.

Sem a pretensão de elaborar um argumento fechado, conclusivo ou limitador, percebemos que esse espírito de controvérsia e ironia, que se desdobra num tensionamento crítico quase melancólico, vai muito além dos desenhos animados. Podemos pensar, por exemplo, no extinto programa *Hermes e Renato*, da MTV Brasil, que apostava na paródia como elemento central para o desconcerto das bases discursivas sociais e midiáticas. Bem, isso não é exatamente original, sobretudo se pensarmos nas diversas manifestações da comédia como gênero discursivo satírico e incisivo no decorrer dos séculos. Em grande medida, porém, o programa se tornou uma espécie de síntese argumentativa reveladora de um mundo *cruelmente* midiaticizado, firmado por uma espécie de cultura debochada, em que a concepção do entretenimento se diluía como marca meramente ilustrativa, motivo pelo qual o entretenimento era o esteio da revelação de uma sociedade condicionada pela própria “farsa da representação”. Daí, possivelmente, emana a força mais particular e “engraçada” do programa.

Portanto, não é exagero afirmar, a partir do fenômeno *Hermes e Renato*, que o mundo das representações na sociedade contemporânea se *hermesrenatiza*¹², na medida em que chaves de compreensão sobre a função da paródia, ou da sátira, se misturam às formas intensas do atributo prescritivo de um fenômeno midiático radical, o qual prevê a memeficação do mundo como elemento decisivo de sociabilidade vigilante na esfera pública. Alegorias à parte, há uma discussão de fundo ancoradas em, no mínimo, três frentes para pensarmos a concepção do entretenimento:

1. A força e a fragilidade do discurso midiático;
2. A presença de um “fascismo” lógico da sociedade do consumo;
3. A mediação dos discursos e os seus ecos políticos.

O que parece sobressair desses itens é a noção fluida do entretenimento ante a intensidade das referências do mundo midiaticizado. Podemos estreitar ou alargar a ideia de modernidade a partir dos inconvenientes das marcas implicadas nessa noção, principalmente a sensação de aceleração do mundo, frequentemente confundida com tal intensidade midiaticizada. No entanto, se pensarmos *Steven Universe* como uma obra que tensiona as temáticas do entretenimento, moldando a reflexão aguda e melancólica no seu eixo central, sua medida discursiva se dá por meio da denúncia dos atributos prescritivos da representatividade e da tenra desconstrução do estigma social, incorporando um regime de visibilidade altamente político. A respeito disso, Soares (2020) nos diz que:

Entre a super-interpretação das imagens – dotando-as com as nossas vozes, como se pudessem tudo dizer – e o esvaziamento de seu sentido – como se elas não tivessem nada a dizer, incorporando quaisquer sentidos – oscilam as tensões em torno das imagens contemporâneas. Esse movimento pendular nos faz retomar, baseados nas produções midiáticas em suas injunções com o espetáculo, o questionamento sobre se tais imagens operam apenas como reforços de discursos estabilizados (ou circulantes) ou se, por outro lado, permitem o surgimento de discursos de ruptura (ou de resistência), deslocando e rearticulando os discursos correntes e, desse modo, interferindo nas políticas da representação e nos regimes de visibilidade. (Soares, 2020, p. 335)

Desenha-se, a partir dessa descrição, uma incorporação fundada teoricamente a respeito das fragilidades de uma política diluída pela forma do entretenimento, nos seus “regimes de visibilidade”. O condicionante dessa demanda do entretenimento firma-se como um tema recorrente das dimensões – e empecilhos – para o próprio processo de divertimento, ou a condução do tempo do entretenimento nas telas, estilizado nesses “universos próprios” da instância da representação.

¹² Evidentemente, poderíamos pensar em diversos outros termos que compreendam esse movimento crítico que se assenta numa cultura midiática irônica, estendida sobre uma atmosfera de controvérsia. Aqui, nos parece válido apontar como esse fenômeno pode ser pensado, particular mas não definitivamente, a partir de uma expressão televisiva notadamente brasileira.

Parece-nos, a partir dessa premissa, que *Steven Universe* aponta inconstâncias do processo de mediação por meio das realizações de pautas nobres: a discussão de gênero, direitos individuais, diversidade étnica, agendamentos civilizatórios etc.

Entretanto, compreendendo as agruras da alegoria, ou os limites do que é posto como fantasia, a realidade se impõe, em *Steven Universe*, como a materialização de uma ambivalência. Sobre essa condição, Pasolini, em ensaio de 1974, já afirmava que a natureza do semblante do consumo se entrosa na ordem do que ele chama de novo fascismo:

Mesmo se tivéssemos querido, não teríamos podido nos prostrar diante deles [os comportamentos jovens dos anos 1960/1970]. Porque o velho fascismo, ainda que através da degeneração retórica, distinguia, enquanto o novo fascismo – que é algo bem diferente – não distingue mais: não é humanisticamente retórico, é americanamente pragmático. Seu propósito é a reorganização e a padronização brutalmente totalitária do mundo. (Pasolini, 2020, p. 83)

Ou seja, estamos diante de um dilema de apreensão, já que a dimensão política de *Steven Universe* se estende às artimanhas propositivas ou respectivas da *hermesrenatização* do mundo, na medida que não há metáfora ou alegoria suficientemente nítidas para a desconstrução da barbárie fascista do consumo. Nesse sentido, se percebemos outros produtos do canal Cartoon Network (como *Irmão do Jorel* e *Hora da aventura*), a melancolia é marca do impacto da experiência estética medida pela desconstrução dessa natureza fascista da qual Pasolini chama atenção, e que se reveste, de forma contundente, como veio crítico paródico decisivo.

É como se, em outras palavras, o entretenimento propósito do canal, e mais especialmente em *Steven Universe*, estivesse calcado na dinâmica outra do seu estatuto, este fantasma da confusão da mediação como amparo simbólico.

Aqui, a contemporaneidade é, pois, uma temática para a poeticidade no entorno não mais da representação social dosada em tipologias, embora *Steven Universe* faça uso intenso desse dispositivo, mas da indissociabilidade entre o triunfo estético tido como sublime – ou ordenador – e o mundo da memeficação das simbologias da ruína dessa estética. Nas palavras de Serelle (2016):

A mediação das mídias é fortemente inclusiva devido ao fato de as tecnologias de comunicação terem se enredado no cotidiano, sendo praticamente impossível estar fora dela. Mas muito de sua força reside, também, na capacidade que ela tem de nos confortar por meio de uma simbólica viciada, não provocativa, mas familiar e redutora e que nos ajuda a lidar com a complexidade da vida imediata. Entretanto, como denuncia Silverstone, isso tem muito pouco a ver com comunicação ou com um domínio verdadeiramente público capaz de nos abrir para o desafio que é o outro. Se não podemos, de fato, viver fora dessa mediação, cabe-nos, a todo momento, pensar as relações e as frestas entre o vivido e o representado e reconhecer que, embora necessária, a mediação é inevitavelmente incompleta e não deve ser usada para nos afastar do mundo. (Serelle, 2016, p. 89)

Nesses termos, depreende-se que a dimensão política de *Steven Universe* se associa à dimensão do entretenimento com elemento de fundo, na descrição de um mundo corrosivo de mediação, ou da necessidade de compreensão do mundo em seu condicionante de divertimento, cada vez mais privado, em que limites da “epopeia temática” da esfera pública se mostram fantasiosos ou exageradamente fantasmáticos diante da proposta de vivência cultural.

Assim, o entretenimento se edifica pelas deformações de sua face, uma inconstância pouca preocupada com o jogo dos afetos, que os desenhos do canal Cartoon parecem investir de simbologias nobres. Nas ambivalências estabelecidas, então, no que diz respeito à representação e suas demandas de desconstrução simbólica, o ponto central é mesmo a *hermesrenatização* do mundo, um mundo “posto no ridículo e na impossibilidade de ser base de identificação”. Nesse sentido, *Steven Universe* se manifesta como meta utópica e, ao mesmo tempo, materializa-se como diabolicamente divino.

Referências

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1985). *Dialética do Esclarecimento: Fragmentos filosóficos* (G. A. Almeida, Trad.). Jorge Zahar.
- Bauman, Z. (2001). Tempo/Espaço. In Z. Bauman, *Modernidade líquida* (P. Dentzien, Trad.). Jorge Zahar, 2001.
- Dunker, C. I. L. (2017). Subjetividade em tempos de pós-verdade. In M. C. Pinto, & M. Leão (Org.), *Ética e Pós-Verdade* (pp. 9-42). Dublinenses, 2017.
- Iser, W. (1979). O jogo do texto. In L. C. Lima (Trad. & Org.), *A literatura e o leitor: Textos de estética da recepção*. Paz e Terra, 1979.
- Jauss, H. R. (1979). O prazer estético e as experiências fundamentais da poiesis, aisthesis e katharsis. In L. C. Lima (Org.), *A literatura e o leitor: Textos de estética da recepção* (pp. 85-103). Paz e Terra.
- Levinas, E. (1988). *Totalidade e infinito*. Edições 70.
- Martino, L. M. S. (2007). A produção da consciência significativa. In L. M. S. Martino, *Estética da Comunicação: Da consciência comunicativa ao "eu" digital* (pp. 25-54). Vozes.
- Pasolini, P. P. (2020). *Escritos corsários* (M. B. Amoroso, Trad.). Editora 34.
- Rancière, J. (2009). *A partilha do sensível: Estética e política* (M. C. Netto, Trad.). Editora 34.
- Rancière, J. (2012). *O espectador emancipado*. WMF Martins Fontes.
- Safatle, V. P. (2008). *Cinismo e falência da crítica*. Boitempo.
- Serelle, M. V. (2016). A ética da mediação: Aspectos da crítica da mídia em Roger Silverstone. *Matrizes*, 10(2), 75-90. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v10i2p75-90>
- Silverstone, R. (2002). Complicity and collusion in the mediation of everyday life. *New Literary History*, 33(4), 761-780.
- Silverstone, R. (2005). *Por que estudar a mídia*. Loyola.
- Soares, R. L. (2009). *Margens da comunicação: Discurso e mídias*. Fapesp.
- Soares, R. L. (2020). *Sutileza e grosseria da exclusão nas mídias*. Alameda.
- Sodré, M. (2014). *A ciência do comum: Notas para o método comunicacional*. Vozes.
- Valverde, M. (2010). Comunicação e experiência estética. In B. S. Leal, C. C. Mendonça, & C. Guimarães (Org.), *Entre o sensível e o comunicacional* (Vol. 1, pp. 57-71). Autêntica.
- Yamamoto, E. Y. (2017). *Comunidade e Comunicação: A crise do comum* (Vol. 1). Appris.
- Žižek, S. (2006). *The parallax view*. The Mit Press.
- Žižek, S. (2016). *O sujeito incômodo: O centro ausente da ontologia política*. Boitempo.

Referências audiovisuais

- Sugar, R., Lelash, C, Pelphrey, J., Miller, B. R., & Sorcher, R. (Produtores Executivos). (2013-hoje). *Steven Universe* [Série de TV]. Cartoon Network Studios.