



**Università degli Studi di Padova**

Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata

Corso di Laurea in Comunicazione

**Rappresentazione di genere e sessualità nell'animazione per bambini:**

**il caso Steven Universe**

Relatore:

Ch.mo Prof. Cosimo Marco Scarcelli

Laureanda:

Simona Angela Minervini

Matricola n. 2047744

Anno Accademico 2023/2024

## RINGRAZIAMENTI

Raggiungere questo traguardo superando tutti gli ostacoli incontrati lungo il percorso non sarebbe stato possibile senza il supporto e l'incoraggiamento di chi ha voluto rimanere al mio fianco e spronarmi a dare il meglio di me, nonostante tutto.

Prima di tutti, desidero ringraziare i miei genitori, che sono riusciti ad andare oltre ciò che per loro è sempre stata la normalità pur di comprendermi e aiutarmi nel periodo più difficile della mia vita, e a Robin, sempre pronto a coccolarmi quando ne avevo più bisogno.

Un importante ringraziamento va a Michele, che con pazienza e amore ha sempre trovato il modo di farmi ridere nei momenti difficili e, quando mi perdo, riesce sempre a ricordarmi quanto valgo e quanto posso essere forte.

Desidero ringraziare anche il professor Cosimo Marco Scarcelli, mio relatore, per la sua disponibilità e guida, fondamentali per la stesura di questa tesi.

Infine, un ringraziamento a tutti coloro che, nonostante le infinite difficoltà, hanno voluto starmi accanto e tendermi una mano in questi ultimi anni.

Grazie per aver creduto in me fino alla fine.

**INTRODUZIONE** **5****1. CORNICE TEORICA** **6****1.1 DEFINIZIONI** **6**

1.1.1 SESSO E GENERE 6

1.1.2 OLTRE IL BINARISMO DI GENERE 7

1.1.3 TRANSESSUALITÀ 7

**1.2 TEORIE DI GENERE** **8**

1.2.1 PRIMI STUDI DI GENERE 9

1.2.2 JUDITH BUTLER 10

1.2.3 APPROCCIO INTERSEZIONALE 11

1.2.4 FEMMINILITÀ E MASCHILITÀ 12

1.2.5 TEORIA QUEER 13

**1.3 TEORIE SULLA SESSUALITÀ** **13**

1.3.1 ORIENTAMENTO SESSUALE 14

1.3.2 SEXUAL SCRIPTS 14

1.3.3 ETERONORMATIVITÀ 16

**1.4 ANIMAZIONE E SESSUALITÀ** **16**

1.4.1 RAPPRESENTAZIONI DI MASCHILITÀ E FEMMINILITÀ 17

1.4.2 RUOLO DELLA RAPPRESENTAZIONE 17

1.4.3 QUALITÀ DELLA RAPPRESENTAZIONE 19

**2. METODOLOGIA** **22****3. ANALISI** **25****3.1 LA SERIE** **25**

3.1.1 STEVEN UNIVERSE 26

3.1.2 GEMME 28

3.1.3 FUSIONE 29

	4
<b>3.2 ANALISI DEI PERSONAGGI</b>	<b>31</b>
3.2.1 QUARZO ROSA/DIAMANTE ROSA	31
3.2.2 PERLA	34
3.2.3 GARNET	36
3.2.4 STEVONNIE	39
3.2.5 MALACHITE	40
3.2.6 BISMUTH	42
3.2.7 SADIE MILLER	43
3.2.8 SHEP	44
3.2.9 MYSTERY GIRL	45
3.2.10 FLUORITE	46
<b>4. CONCLUSIONI</b>	<b>48</b>
4.1 GENERE	48
4.2 SESSUALITÀ	49
4.3 CONSIDERAZIONI FINALI	50
<b><u>BIBLIOGRAFIA</u></b>	<b>52</b>
<b><u>SITOGRAFIA</u></b>	<b>58</b>
<b><u>EPISODI CITATI</u></b>	<b>59</b>

## INTRODUZIONE

Con lo scorrere del tempo, la rappresentazione di personaggi e storie queer nei media ha vissuto una grande evoluzione, passando da rappresentazioni marginali o addirittura stereotipate in modo negativo a ruoli progressivamente più rilevanti e inclusivi, arrivando a presentare al pubblico storie sempre più diverse e realistiche, sia per informare ed educare gli spettatori estranei a questo mondo, mostrando loro che le persone queer esistono e fanno parte della società, sia per fornire ai membri della comunità LGBTQ+ dei modelli positivi, concreti e accettati in cui rispecchiarsi.

Ciò risulta ancora oggi particolarmente rilevante, poiché oltre alla mancanza di modelli di riferimento, la comunità LGBTQ+ resta ancora marginalizzata e vittima di aggressioni verbali e fisiche: riuscire a diffondere una maggiore comprensione ed empatia nei confronti di essa, anche attraverso una rappresentazione realistica all'interno dei media mainstream, può nel lungo periodo contribuire a una totale accettazione della comunità all'interno della società.

Proprio per l'importanza di questo tema, questa tesi si occuperà di osservare che tipo di rappresentazione forniscano i media di oggi, e nello specifico i media indirizzati ai più giovani, andando più nello specifico ad analizzare come caso di studio il cartone animato *Steven Universe*, trasmesso sul canale di intrattenimento per giovani Cartoon Network; questo cartone ha ricoperto un ruolo pionieristico grazie alla sua rappresentazione particolarmente ampia di personaggi queer, arrivando anche a superare limiti che non erano mai stati sfiorati prima da altre opere di animazione occidentali indirizzate al pubblico più giovane.

Il primo capitolo fungerà da introduzione ai temi trattati fornendo definizioni e concetti fondamentali legati agli studi condotti su genere e sessualità, per poi passare a osservare le rappresentazioni convenzionali nell'animazione e i loro effetti sul pubblico più giovane.

Nel secondo capitolo si spiegherà invece com'è stata condotta l'analisi, i cui risultati verranno illustrati nel terzo capitolo, in cui prima si descriverà lo show e poi si procederà ad analizzare i personaggi. Il capitolo finale conterrà invece le considerazioni conclusive sul capitolo di analisi, andando a sviluppare le motivazioni che possono aver portato a una determinata scelta e a valutare le rappresentazioni effettuate nella serie di riferimento.

## 1. CORNICE TEORICA

Questo primo capitolo fungerà da introduzione a una serie di concetti essenziali e teorie di riferimento utili per comprendere in modo completo le argomentazioni proposte nei prossimi capitoli, iniziando con nozioni sul genere e sulla sessualità e passando poi a uno sguardo sul mondo dell'animazione e su come la rappresentazione si sia evoluta negli anni.

### 1.1 DEFINIZIONI

#### 1.1.1 Sesso e genere

L'Organizzazione Mondiale della Sanità (World Health Organization, WHO), agenzia delle Nazioni Unite che si occupa di promuovere la sanità a livello mondiale e divulgare informazioni riguardo ad essa, definisce così il sesso:

“Il termine sesso fa riferimento alle caratteristiche biologiche che definiscono gli esseri umani come femmine o maschi. Nonostante queste caratteristiche non siano mutualmente esclusive, in quanto esistono individui che possiedono entrambe, esse tendono a differenziare gli umani come maschi e femmine.”

Il sesso viene assegnato alla nascita basandosi su un'ispezione genitale del nascituro, solitamente avendo come opzioni il sesso maschile, quello femminile, o quello intersex: ciò sta a indicare una condizione in cui si presentano in un singolo individuo sia caratteri fisiologici maschili che caratteri fisiologici femminili.

Alle persone intersex viene assegnato un sesso il prima possibile basandosi solitamente sull'apparenza dei loro genitali, anziché su dei test più estesi: col passare del tempo, però, molti individui intersex si ritrovano insoddisfatti del sesso assegnatogli. Questo ha svelato la possibilità di ricondurre il vero sesso di una persona a caratteri che andassero oltre i genitali (Dreger, 2000).

A tal proposito, tornando alle definizioni fornite dalla World Health Organization, il genere viene definito come segue:

“Il termine genere fa riferimento a quelle caratteristiche costruite dalla società proprie delle donne, degli uomini, delle ragazze e dei ragazzi. Ciò include norme, comportamenti e ruoli associati con l'essere donna, uomo, ragazza o ragazzo, così come

le relazioni tra i generi. Trattandosi di un costrutto sociale, il genere varia da società a società e può cambiare con il tempo.”

### **1.1.2 Oltre il binarismo di genere**

Il genere viene spesso considerato come femminile o maschile, in quanto il sesso assegnato alla nascita si basa su un'ispezione visiva e superficiale dei genitali esterni, e a seconda del sesso assegnato viene automaticamente associato il genere corrispondente, e, di conseguenza, le preferenze sessuali che ci si aspetta che il nascituro avrà.

Tutti questi ragionamenti presuppongono che vi sia un sistema binario di maschile e femminile, in cui il maschile e il femminile vengono espressi in modi diversi.

Vengono però riportati casi di persone che nascono con caratteri sessuali che cadono fuori da questo binario (Richards et al., 2016), ossia le persone intersex (Roen, 2015); la maggior parte di queste persone si identifica comunque in un genere del binario, quindi come donne o come uomini (Harper, 2007; Richards e Barker, 2013).

D'altro canto, ci sono molte persone che non hanno una condizione di intersessualità ma che a livello di genere si identificano fuori dal binarismo di genere; queste espressioni di genere non binario esistono da molto tempo e in diverse culture nel mondo (Herdt, 1996).

Nel contesto occidentale, questi individui potrebbero identificarsi prevalentemente come maschi o femmine, ma adottare elementi tradizionalmente associati al genere opposto e comunque definirsi maschi o femmine, o, qualora non si rispecchino né in un'identità maschile né in un'identità femminile, come genderqueer o non-binary.

### **1.1.3 Transessualità**

Magnus Hirshfield propose la teoria secondo cui gli esseri umani sono una combinazione naturale di maschilità e femminilità, e per questo una singola identità sessuale non sarà o femminile o maschile; sfidò inoltre l'associazione tra l'omosessualità e il travestitismo, e la sua patologizzazione (1910).

Ciò pose le basi per definire due tipi di persone che praticano il crossdressing, ossia il vestirsi con abiti tipicamente associati al sesso opposto: da una parte vi è chi lo pratica senza sentirsi di appartenere all'altro sesso, e dall'altra chi invece si sente parte dell'altro sesso; questo

permise di introdurre il concetto di transessualità, approfondito anni dopo ma classificato come una patologia collegata all'omosessualità (Cauldwell, 1949).

Questa stigmatizzazione venne contestata dall'endocrinologo Harry Benjamin, che sosteneva che la transessualità fosse ben distinta dal travestirsi e dall'omosessualità, e che per questo le persone transessuali meritassero le cure ormonali e le operazioni chirurgiche che richiedevano per riconoscersi di più nella loro identità sessuale (1966, 1969). Secondo Benjamin, infatti, ogni individuo che non si riconosceva nel sesso attribuitogli alla nascita desiderava e richiedeva degli interventi di tipo medico; inoltre, sosteneva che alla base della transessualità ci fosse un profondo disagio di tipo psicologico dovuto all'idea di essere nel corpo sbagliato.

In opposizione a questo modello di varianza di genere promosso dalle autorità mediche vi era Virginia Prince, attivista trans che aveva a lungo combattuto per l'accettazione del crossdressing praticato da uomini eterosessuali: lei sosteneva che i cambiamenti di genere non fossero frutto di disturbi psichiatrici, e che per questo era possibile anche vivere un cambiamento di genere senza operazioni, in un modo che lei definiva "transgenere" ("transgenderist"); lei stessa non richiese validazioni mediche, in quanto riteneva che la sua vita non fosse disturbata o anormale.

Oggi, vengono indicate con l'aggettivo "transgender" le persone che si rispecchiano in un'identità di genere che non corrisponde al sesso biologico che gli è stato assegnato alla nascita; si tratta di un termine ombrello sotto cui sono racchiuse più identità, e che include anche le persone non binarie. Si definiscono invece "cisgender" le persone che si rispecchiano nell'identità di genere corrispondente al sesso che gli è stato assegnato alla nascita.

## **1.2 TEORIE DI GENERE**

In questa sezione si cercherà di fornire un quadro generale sulle teorie elaborate a proposito del genere, elemento che caratterizza pesantemente la nostra struttura sociale e i nostri rapporti pur non essendo sempre immediatamente visibile: non si può infatti ricondurre il genere solamente a caratteri biologici o anatomici, ma bisogna anche tenere in conto delle cause sociali e culturali che contribuiscono a costruirlo; si parlerà quindi di costruzione sociale del genere per spiegare come il genere, e le aspettative che la società ha su di esso, siano fortemente condizionati dallo spazio sociale e culturale in cui sono collocati.



### 1.2.1 Primi studi di genere

Negli anni '60, lo psichiatra americano Robert Stoller, con il libro *Sex and Gender* (1968), fu uno dei primi a distinguere il concetto di sesso, descrivendolo come l'insieme delle componenti biologiche ed anatomiche di un individuo, da quello di genere, inteso da lui come un insieme comportamenti, sentimenti e pensieri collegati al sesso ma privi di connotazione biologica, arrivando a definire i due termini come indipendenti tra di loro.

Stoller arriva inoltre a definire il concetto di nucleo (core) dell'identità di genere, che consiste nel riconoscimento da parte di un individuo di appartenere a un determinato genere, separato dallo studioso dalla mera affermazione di essere più maschile o più femminile; questo core deriverebbe da tre fonti: la prima sarebbero i fattori anatomici e fisiologici dei genitali dell'individuo, la seconda gli atteggiamenti della sua famiglia e dei suoi amici nei confronti del suo genere, definiti anche fattori ambientali, e l'ultima una forza biologica che può arrivare a modificare questi fattori ambientali.

Tra gli anni '60 e '70 vengono elaborate teorie sul genere fondate sulla corrente psicologica del costruttivismo, che sostiene che l'apprendimento e la conoscenza non siano dei processi passivi, consistenti solo nell'assorbimento di informazioni, ma processi attivi composti da un'interpretazione soggettiva della realtà basata sulle esperienze vissute da ciascun individuo.

Appartiene alla corrente costruttivista anche *Lo Scambio delle Donne* (*The Traffic in Women*, 1975), articolo dell'antropologa e attivista americana Gayle Rubin, che ha come obiettivo trovare l'origine dell'oppressione della donna attraverso una lettura analitica di teorie del marxismo, dell'antropologia e della psicanalisi.

Analizzando le idee alla base del marxismo, Rubin afferma che non venga considerato particolarmente il ruolo della donna, e l'oppressione femminile viene ritenuta una naturale conseguenza della struttura capitalista della società. Secondo l'autrice, però, l'oppressione delle donne non è una conseguenza del sistema capitalistico, in quanto sarebbe presente in ogni configurazione sociale e non solo in quella capitalista.

Passa poi ad analizzare i rapporti di parentela, da lei definiti come la parte più empirica e visibile del sex/gender system: si trattano di rapporti che regolano le interazioni sociali, l'organizzazione economica, politica e sessuale, assieme ai doveri, alle responsabilità e ai privilegi di alcuni individui rispetto ad altri.

I caratteri e i principi di questi rapporti variano da una società all'altra: Rubin cita Levi-Strauss, che ne "Le Strutture elementari della parentela" (1949) va ad analizzarli e a commentare a sua volta un altro saggio, il Saggio sul Dono di Mauss (1924), che si concentra su come i rapporti sociali si basino su uno scambio reciproco di doni, intesi come strumento con cui le comunità venivano tenute assieme in assenza di istituzioni governative specializzate.

Secondo Levi-Strauss la forma più basilare e antica di dono sarebbe il matrimonio, che vede la donna come oggetto donato dal padre della sposa al marito, dando quindi anche una spiegazione al tabù dell'incesto: non si tratterebbe della regola di non sposare le proprie madri, sorelle o figlie, ma di un obbligo a donare ad altri uomini le stesse madri, sorelle o figlie: è questo lo "scambio" a cui fa riferimento Rubin nel titolo del suo articolo.

Lo scambio delle donne sta quindi alla base dei rapporti di parentela, e per questo l'oppressione delle donne può essere vista come un prodotto delle relazioni di parentela, con cui sesso e genere sono organizzati e prodotti. Per questo, secondo Rubin, bisognerebbe riformare i sistemi di parentela, che vedono le donne come mera merce di scambio per far ottenere potere agli uomini.

Per Rubin, quindi, i ruoli attribuiti ai generi, e in particolare quelli correlati al genere femminile, vengono definiti tramite questi rapporti di oppressione interni alla società; si può arrivare a una soluzione, sempre secondo l'autrice, solo osservando il sistema per intero, nella sua dimensione simbolica, culturale, ed economica.

### **1.2.2 Judith Butler**

Un importante approfondimento su cosa sia il genere e come esso si costruisca viene effettuato attraverso gli studi di Judith Butler.

Per Butler, la distinzione che si effettua tra sesso e genere serve a dimostrare che il sesso biologico non determina il genere; per questo, e in quanto socialmente costruito, il genere viene considerato meno stabile rispetto al sesso, che però, suggerisce, è esso stesso costruito socialmente: in questo caso, genere e sesso corrisponderebbero.

Il sesso viene descritto da Butler come una norma culturale, in quanto non è più solo un qualcosa di determinato dal corpo, ma che va a determinare come il corpo dovrebbe essere; infatti, nella norma culturale è previsto che tutti siano o maschio o femmina, ed è per questo

motivo che i bambini intersex vengono operati alla nascita per normalizzare i loro corpi e farli corrispondere alla norma maschile o femminile, e allo stesso modo molte persone trans vengono spinte dalla società a operazioni genitali per corrispondere al loro genere e per essere riconosciuti come nella norma (1988).

Per spiegare invece il genere secondo Butler, bisogna prima introdurre il concetto di performatività: ciò sta a indicare una serie di atti ripetuti nel tempo che vanno a produrre degli effetti e delle aspettative (Austin, 1962). A determinare la forza di questi atti e degli effetti che producono è proprio il fatto che siano ripetuti nel tempo.

Secondo Butler, il genere è un atto performativo: il genere viene formato da una serie di azioni, e prima di compiere queste azioni correlate al genere nessuno ha un genere; il genere viene quindi definito da Butler come un “fare”, che va a costituire, attraverso i vari atti che si compiono, l’identità di chi va a compiere gli atti appena citati. Inoltre, essendo performativo, esiste solo mentre viene performato (Butler, 1990).

Bisogna però evitare di generalizzare il pensiero di Butler riconducendo il genere al comportamento: se questi due elementi corrispondessero, basterebbe, per esempio, entrare in un bagno maschile per diventare un uomo o indossare vestiti femminili per diventare una donna, e così il genere sarebbe una scelta effettuata dall’individuo che compie questi atti. Per Butler, invece, è il genere stesso a spingere le persone a compiere gli atti performativi che vanno, nel momento in cui sono ripetuti nel tempo, a definire il loro genere.

### **1.2.3 Approccio intersezionale**

L’approccio intersezionale nasce dalle femministe nere statunitensi, che sostenevano che i loro problemi e le loro esperienze, a livello sociale, non potevano essere inclusi in quelli degli uomini neri e allo stesso tempo in quelli delle donne bianche: le donne nere affermavano di affrontare determinate situazioni come donne nere, in modo unico e distinto rispetto agli uomini neri o alle donne bianche.

Una prima definizione dell’intersezionalità viene data da Kimberlé Crenshaw nel suo articolo “Demarginalizing the Intersection of Race and Sex” (1989):

“L’intersezionalità è una metafora per capire il modo in cui forme diverse di disuguaglianza o svantaggio si combinano e creano ostacoli che spesso non vengono compresi nei modi convenzionali di pensare.”

Si tratta quindi di uno strumento utile per comprendere le relazioni di potere strutturali e come plasmano le disuguaglianze nelle vite degli individui.

Oltre a essere importante per gli studi di genere, il concetto di intersezionalità ha dato importanti contributi anche alle teorie femministe, a livello sociale e politico, dando la possibilità di valutare criticamente le relazioni sociali esponendo rapporti di potere e dominio: non si applica quindi solo a gruppi marginalizzati, ma va a espandersi in ogni area della nostra vita, visto che tutti quanti possediamo facciamo parte di una certa etnia o ci identifichiamo in una razza, e che le strutture di genere plasmano la società. Queste strutture di potere possono avvantaggiare alcune categorie e svantaggiarne altre, e si può per questo affermare che tutti quanti siamo privilegiati sotto certi aspetti e svantaggiati per altri.

#### **1.2.4 Femminilità e maschilità**

Gli studi di Connell si sono concentrati in particolare sui diversi tipi di maschilità presenti nella società, a partire dalla mascolinità egemonica, una specifica maschilità che va a legittimare le disuguaglianze tra uomini e donne, e, di conseguenza, tra maschilità e femminilità, ma anche tra i vari tipi di maschilità (1987). Di conseguenza, per Connell, le relazioni tra i generi si basano proprio su queste disuguaglianze.

Essenziale per la costituzione della maschilità egemonica è la femminilità enfatizzata, tipo di femminilità che si adatta al potere maschile tramite la tolleranza dell’atteggiamento nei confronti delle donne, e quindi tramite collaborazione, e caratterizzata da elementi come l’empatia e l’affetto, tradizionalmente associati alla femminilità.

In contrapposizione alla femminilità enfatizzata, vengono individuate anche delle femminilità ulteriori che invece resistono al sistema di disuguaglianza definito dalla mascolinità egemonica attraverso resistenza, cooperazione, e finta accettazione.

Va anche a identificare quattro maschilità non egemoniche, che nella società esistono assieme a quelle egemoniche: le maschilità complici non presentano le caratteristiche di quelle egemoniche, ma traggono comunque beneficio dalle disuguaglianze di genere; le mascolinità

subordinate sono invece considerate come esplicitamente inferiori o devianti rispetto a quelle egemoniche; quelle marginalizzate, invece, sono soggette a discriminazioni a causa di disuguaglianze esterne, relative quindi a fattori di classe, razza, etnia o età; infine, le mascolinità di protesta, descritte come delle mascolinità che compensano a una mancanza di potere economico o politico esprimendo una maschilità amplificata (Connell, 1995).

### **1.2.5 Teoria Queer**

Dai lavori di Butler su come il genere sia un atto performativo parte il filone della teoria queer, nato tra gli anni '80 e '90: la parola queer, che significa letteralmente strano o bizzarro, veniva utilizzata in modo dispregiativo verso le persone omosessuali, che se ne erano poi riappropriate, assieme al resto della comunità LGBTQ+, dandole un ruolo da termine ombrello per chiunque non si consideri come eterosessuale o differisca a livello di genere dall'eteronormatività.

Questo insieme di teorie si occupa di analizzare i processi riguardanti sesso, sessualità e genere esterni alla normatività, celebrando la fluidità dell'identificazione sessuale, l'idea che i desideri di un individuo non debbano necessariamente corrispondere alle identità sessuali disponibili nella sua cultura, e che i sessi fisici non corrispondano necessariamente ai generi sociali: per questo, d'altra parte, critica il ricollegare la sessualità ai caratteri biologici o a qualcosa di innato o naturale; ciò viene anche definito essenzializzazione della sessualità.

Si tratta di una corrente di pensiero che contiene posizioni e prospettive non unitarie, e per questo ha un rapporto ambivalente con le istituzioni, a seconda di quanto un pensiero o l'altro si adegui nella sua dimensione antinormativa alle procedure metodologiche consolidate in determinati contesti, quali quello istituzionale: per questo, più che essere una vera e propria teoria, si tratta di una forza decostruttiva con l'obiettivo di leggere in modo trasversale le diverse identità, ridefinendo i concetti legati a genere, sesso e sessualità.

## **1.3 TEORIE SULLA SESSUALITÀ**

Per capire appieno il concetto di genere, è importante anche distinguere questo concetto da quello di sesso, identificabile come l'insieme di caratteri biologici di un individuo: proprio per questo, dipende da un grande insieme di fattori, quali cromosomi, ormoni, organi riproduttivi esterni e interni, e caratteristiche sessuali secondarie.

### 1.3.1 Orientamento sessuale

### 1.3.2 Sexual scripts

Nel libro *Sexual Conduct*, John Gagnon e William Simon (1974) espongono la loro teoria dei Sexual Scripts (“copioni sessuali”), con la premessa essenziale che ogni comportamento sociale, incluso quindi quello sessuale, segua una sorta di copione sociale che indicano come sarebbe giusto comportarsi in determinate situazioni sociali.

Alla base della teoria dei Copioni Sessuali sta il costruzionismo sociale, quella corrente di pensiero secondo cui l’interpretazione della realtà – e quindi anche dei comportamenti sociali - derivi da delle credenze condivise all’interno di un determinato gruppo sociale (Delamater e Hyde, 1998); i comportamenti sociali considerati in questa teoria sono quelli sessuali.

I copioni sociali sono delle rappresentazioni mentali che gli individui costruiscono e poi usano per dare senso alla propria esperienza, includendo il loro comportamento e quello degli altri; questi si sviluppano su tre livelli: scenari culturali, copioni interpersonali e copioni intrapsichici.

Gli scenari culturali sono il livello più astratto, ma sono necessari a provvedere un contesto per i ruoli. I media di massa hanno un ruolo importante nel diffondere gli scenari culturali, ma le norme sessuali vengono diffuse anche attraverso istituzioni culturali, come il governo, la legge, l’educazione e la religione, con cui gli individui sono a contatto quotidianamente.

I copioni interpersonali si basano sui ruoli e sui contesti che vengono forniti dagli scenari culturali, ma includono anche come adattarsi alle diverse specifiche situazioni in cui ci si può trovare; se gli attori che partecipano a un’interazione possiedono dei copioni simili, lo scambio procede in modo armonioso. Se invece i copioni dei partecipanti presentano differenze significative, possono verificarsi risultati negativi nell’interazione.

I copioni intrapsichici, infine, includono strategie e piani per seguire al meglio i copioni interpersonali, ma anche fantasie, ricordi, e delle prove effettuate mentalmente dell’interazione che deve ancora avere luogo, in cui gli attori cercano di prevedere e risolvere i possibili problemi che potrebbero verificarsi durante l’interazione. A livello sessuale, i copioni intrapsichici includono anche aspettative o idee raccolte dai media di massa o dall’esperienza personale: per questo si tratta di qualcosa di unico relativo a ogni singolo individuo.

Gagnon e Simon consideravano i tre tipi di copioni come separati, ma connessi, in quanto si influenzano a vicenda nella vita delle persone; l'importanza dei singoli copioni varia in base alla società in cui ci si trova: nelle società definite "paradigmatiche" gli scenari culturali, accostati a una serie di possibili specifiche variazioni, sono tutto ciò che serve per far capire agli attori sociali il loro ruolo e i significati attribuiti ai loro comportamenti. Nelle società "post paradigmatiche", invece, i significati condivisi dalla società diminuiscono drasticamente, e per questo ogni situazione sociale richiede un adattamento specifico da parte dell'attore sociale coinvolto.

Nonostante Gagnon e Simon si siano concentrati sul comportamento sessuale nell'applicare la teoria dei copioni, non vi è un motivo significativo per questa scelta; gli autori sostengono che le attività sessuali assumano uno status sociale speciale solo perché la società gli conferisce questo status.

Inoltre, i due hanno osservato come particolari copioni abbiano dei requisiti di età: l'inizio e la fine del ciclo vitale vengono considerati rispettivamente come periodi presessuali e postsessuali, non perché non accadano avvenimenti significativi a livello sessuale durante questi momenti, ma poiché non dipendono da scenari culturali tipici della giovinezza o dell'anzianità. L'adolescenza invece è un periodo particolarmente significativo in quanto è durante questo periodo che si formano i copioni interpersonali e intrapsichici; qualora i copioni adottati durante l'adolescenza si rivelino efficaci, vengono conservati e ripetuti anche nelle fasi successive della vita.

A differenza delle prospettive psicoanalitiche e biologiche, Gagnon e Simon sostenevano che non si potesse presupporre nulla a proposito della sessualità, oltre al fatto che emergesse in quanto determinati stimoli, o situazioni, o comportamenti venivano etichettati come sessuali dagli individui coinvolti. I copioni sessuali vengono inoltre considerati come strettamente legati ai copioni di genere:

Non si tratta della prima teoria sulle interazioni sociali basata su una metafora teatrale: il sociologo Ervin Goffman paragonò le interazioni sociali a una performance teatrale con annessi ruoli (1959), mentre Henslin e Briggs elaborarono un primo esempio di drammaturgia applicata alla sessualità (1981).

### 1.3.3 Eteronormatività

Con il termine “eteronormatività” si indica un’artificiale interdipendenza tra sesso, genere e sessualità (Ingraham, 1996) e si basa su una rigida concezione binaria dei generi e sul considerare l’eterosessualità come naturale; di conseguenza, le altre espressioni sessuali sono considerate deviazioni dalla norma, e per questo devono essere regolate.

Ciò viene spesso correlato e giustificato dal fatto che l’eterosessualità sia considerata naturale e necessaria a livello biologico per la procreazione (Lancaster, 2003) e pertanto ciò che rientra nella norma eterosessuale è “l’adesione al genere tradizionale e una permanente monogamia” (Seidman, 2005), mentre chi vi si discosta viene categorizzato come inusuale e inaspettato.

Viene anche privilegiato un certo tipo di eterosessualità: sono inclusi tra gli aspetti desiderati tra le persone eterosessuali l’essere sposati, monogami, e procreativi; vengono invece sanzionate le coppie interraziali e caratterizzate da disuguaglianze di classe (Rubin, 1984). Questa serie di regole viene definita da Rubin nel cosiddetto “Charmed Circle”, schema che va a rappresentare quei tratti della sessualità che vengono incoraggiati e quelli che invece vengono visti negativamente.

## 1.4 ANIMAZIONE E SESSUALITÀ

Quando si parla di animazione per bambini, a livello contenutistico ritroviamo elementi didattici o pedagogici in misura maggiore rispetto ai media diretti a un pubblico più adulto: la ricerca ha infatti dimostrato che l’esposizione ai media può portare a una maggiore inclusione sociale, capacità di comprensione e abilità socioemotive (Cole et al., 2018).

Inoltre, trattandosi ormai di un’attività sostanziale nella crescita, i media per bambini, in particolare i cartoni animati, possono essere un potente agente di socializzazione per spiegare come funziona il mondo e come comportarsi all’interno della società: per questo, le rappresentazioni di genere possono fornire valori e indicare ai più piccoli come vedere i ruoli di genere presenti nella società. Si crede infatti che le idee dei bambini riguardo al genere e il loro atteggiamento a riguardo sia fortemente influenzato da come i ruoli di genere vengono rappresentati nei cartoni animati (Martin et al. 2002).

Per questo motivo, e poiché i cartoni animati sono, così come gli amici, i genitori e i gruppi sociali, dei potenti agenti identitari, e quindi possono spingere i bambini a una maggiore



comprensione di loro stessi risulta particolarmente rilevante indagare come si siano evolute nel tempo le rappresentazioni fornite.

#### **1.4.1 Rappresentazioni di maschilità e femminilità**

Generalmente, il genere nella televisione per bambini viene descritto in modo rigido, stereotipato e cisnormativo, rappresentando in modo ben distinto personaggi femminili e maschili (Ward e Aubrey, 2017): ai personaggi maschili vengono associate caratteristiche come la forza e l'aggressività, mentre i personaggi femminili fanno più domande e chiedono più spesso aiuto (Aubrey & Harrison, 2004; Signorielli, 2012; Ward & Aubrey, 2017).

Un'altra sostanziale differenza sta in come vengono rappresentati i corpi femminili e quelli maschili: i primi hanno più probabilità di essere ritratti come iper-sottili (Götz & Lemish, 2012) e di concentrarsi e preoccuparsi del loro aspetto rispetto a quanto lo facciano i personaggi maschili (Thompson & Zerbinos, 1995): ciò potrebbe influenzare come i bambini percepiscono il loro aspetto e come vengono socializzati a come dovrebbe essere il loro aspetto basandosi sul loro genere (Halim & Lindner, 2013).

Per quanto riguarda invece i ruoli che vengono attribuiti ai personaggi, quelli maschili vengono spesso ritratti come leader potenti (Ahmed & Abdul Wahab, 2014; Leaper et al., 2002; Murnen et al., 2016; Thompson & Zerbinos, 1995), e sono visti in modo positivo se prendono l'iniziativa e se dirigono le azioni degli altri, comportamento interpretato negativamente se assunto da personaggi femminili (Aubrey & Harrison, 2004; Signorielli, 2012).

Tutte le caratteristiche qui elencate e rappresentate nei media per bambini possono facilmente influenzare i giovani spettatori, che a loro volta potrebbero assorbire queste rappresentazioni e usarle come aspettative per ciò che è appropriato per sé stessi e per gli altri dal punto di vista degli schemi di genere (Bussey & Bandura, 1999; Martin & Halverson, 1981).

#### **1.4.2 Ruolo della rappresentazione**

Nei media per bambini hanno sempre prevalso rappresentazioni stereotipate e cisgender di bambini, bambine, uomini e donne (Thompson e Zerbinos, 1995; Ward e Aubrey, 2017) e per questo è importante analizzare come questi stereotipi sono cambiati e come i cambiamenti hanno influito sui bambini.

Col passare del tempo è iniziata una progressiva innovazione nelle rappresentazioni presenti nei cartoni per bambini, a partire dall'inclusione esplicita di personaggi non binari (Flowerday, 2014; Clark, 2017), generalmente presentati come ambigui nella loro presentazione di genere; la maggiore rappresentazione di queste diversità nei media diventa sempre più importante con l'aumento del numero di bambini che si identificano in generi diversi (Brooks, 2017; Olson & Gülgöz, 2018).

Si è individuato che rappresentare in modo positivo un certo gruppo può portare i bambini esposti alla rappresentazione ad avere opinioni e credenze positive a proposito di quel determinato gruppo (Browne Graves 2002; Ward e Aubrey, 2017); inoltre, per chi si identifica in un'identità marginalizzata, le rappresentazioni positive portano a una maggiore autoaccettazione e autostima (Martins & Harrison, 2012; Ward & Aubrey, 2017) specialmente considerando che le rappresentazioni di questo tipo si stanno iniziando a diffondere solo negli ultimi tempi.

Inoltre, la televisione può influenzare lo sviluppo del genere dei bambini, ma anche la loro comprensione e le credenze che sviluppano nei confronti degli altri in base al loro genere (Bussey & Bandura, 1999; Martin & Halverson, 1981). Venire esposti a trasmissioni e programmi che vanno contro gli stereotipi porta a sviluppare atteggiamenti che promuovono l'uguaglianza e a evitare (Ward & Aubrey, 2017), assieme al percepire un maggiore apprezzamento e validazione se si fa parte di un gruppo marginalizzato, come il genere femminile, o minoranze sessuali o di genere.

Si tende inoltre ad assorbire informazioni sui corpi e sulla sessualità in base all'esposizione ai media (Fredrickson & Roberts, 1997; Trekels & Eggermont, 2017), per esempio sviluppando aspettative negative rispetto alle capacità delle donne (Grabe & Hyde, 2009; Tiggemann & Slater, 2015): queste rappresentazioni stereotipate sono generalmente associate ad aspettative stereotipate (Nathanson et al., 2002; Puchner et al., 2015), mentre le aspettative che vanno contro gli stereotipi sono correlate ad atteggiamenti e aspettative più positive.

Nonostante i grandi passi compiuti per quanto riguarda la rappresentazione, c'è ancora chi si oppone alla discussione di queste tematiche nei media per bambini a causa di rimasugli di matrice religiosa e conservatrice instaurati nelle profondità della società.

Se guardiamo indietro alla storia della produzione mediatica, e più precisamente alla nascita dell'industria cinematografica, troviamo tracce di censura di "contenuti inappropriati", tra cui figurava anche l'omosessualità; nel 1930, Hollywood stabilì il Motion Picture Production Code, anche conosciuto come Hays Code, un insieme di norme per rendere i film e i programmi televisivi appropriati per il pubblico.

Questo rigido codice fu poi sostituito negli anni '60 dal MPAA Film Rating System, passando da una censura completa di un certo contenuto alla classificazione in base a quale pubblico fosse più adatto; nonostante la maggior flessibilità, anche questo codice si basava su sentimenti conservatori.

### **1.4.3 Qualità della rappresentazione**

In seguito alla diffusione e alla crescita dei media televisivi, gli studiosi hanno cercato di sviluppare dei criteri per valutare la qualità della rappresentazione delle minoranze.

Kelso (2015) cita un modello di progressione ideato da Cedric Clark (1969), che si sviluppa attraverso quattro stadi: nel primo vi è una non-rappresentazione, in cui la minoranza presa in considerazione viene esclusa totalmente o quasi dal contesto; si passa poi alla ridicolizzazione, in cui la minoranza viene rappresentata solo come oggetto di comicità stigmatizzante, per poi arrivare alla regolazione, stadio in cui i membri della minoranza vengono ritratti in ruoli più accettabili a livello sociale, ma comunque in quantità ristretta. Si arriva infine allo stadio del rispetto, in cui le minoranze vengono rappresentate su larga scala, sia in ruoli positivi che negativi.

Oltre ai criteri definiti da Clark, la GLAAD (Gay and Lesbian Alliance Against Defamation, letteralmente "Alleanza dei gay e delle lesbiche contro la diffamazione") ha sviluppato un suo modello per determinare la qualità della rappresentazione queer, il Vito Russo Test, basato a sua volta sul Bechdel Test, utilizzato in precedenza per valutare la rappresentazione femminile nei film.

Per superare con successo il Vito Russo Test, i film devono raggiungere questi criteri standard nella loro rappresentazione LGBTQ+:

- “1. Il film contiene un personaggio che sia riconoscibile come lesbica, gay, bisessuale o transgender.

2. Il personaggio non deve essere definito solo o dalla maggior parte dal loro orientamento sessuale o dalla loro identità di genere; deve avere lo stesso tipo di tratti unici usati solitamente per distinguere tra di loro i personaggi eterosessuali.
3. Il personaggio deve essere inserito nella trama in modo che la loro rimozione dalla storia avrebbe delle conseguenze significative, in modo che non servano solo per inserire diversità, realismo, o, più comunemente, per fare umorismo. Il personaggio dovrebbe importare.”

In questo modo, i personaggi queer non possono essere silenziati o ridotti a uno stereotipo, e nonostante sia ancora possibile ricollegare un certo personaggio alla malvagità, questo collegamento non sarebbe più dovuto alla sessualità del suddetto personaggio.

Un’ultima modalità per valutare la qualità delle rappresentazioni (Benshoff e Griffin, 2004, citati in McInroy e Craig, 2017): innanzitutto, nella creazione del prodotto mediale devono essere coinvolte persone appartenenti alla comunità LGBTQ+, e il prodotto deve contenere temi, simboli, o un linguaggio appartenente alla comunità. Inoltre, il prodotto deve essere accettato dal pubblico appartenente alla comunità LGBTQ+.

Per quanto riguarda invece la rappresentazione negativa delle minoranze, si ritiene opportuno introdurre il concetto di “trope”: si tratta di espedienti narrativi ricorrenti in opere di narrativa, quali film, fumetti o serie TV, e hanno un’origine antica, in quanto riconducibili ai topoi narrativi dell’epoca classica.

I trope costituiscono uno strumento utile per il pubblico in quanto provvedono un senso di familiarità e delle aspettative per ciò che succederà nella narrazione, ma spesso diventano dannosi, arrivando a stereotipare categorie di persone e rendendo questi stereotipi radicati nelle rappresentazioni.

Tra i più diffusi stereotipi relativi ai personaggi LGBTQ+ vi è il cosiddetto “Bury Your Gays”: questo trope vede i personaggi fare coming out ed essere uccisi poco dopo, in modo da scaturire sconcerto nello spettatore; ciò, però, può danneggiare gli individui LGBTQ+, in quanto presenta dei personaggi queer che muoiono prima di poter ottenere la felicità conseguente al coming out (Waggoner, 2018).

Un altro strumento dannoso è il queerbaiting, che consiste nel suggerire che determinati personaggi possano essere queer senza però portare a compimento una vera rappresentazione (McDermott, 2020). In questo caso, l'obiettivo non è quello di fornire una rappresentazione, ma di ottenere più ascolti attirando i membri delle minoranze e quindi trarre maggiori guadagni.

Un ultimo trope rilevante per il tema trattato è quello del queer coding, attraverso cui si sottintende che un certo personaggio faccia parte della comunità LGBTQ+ senza però dirlo esplicitamente. Non è necessariamente un qualcosa di negativo, ma lo diventa quando a essere queer coded sono principalmente i personaggi negativi e gli antagonisti (Jaigirdar, 2021), in quanto si comunica al pubblico che vi è un collegamento tra la malvagità e l'essere parte della comunità LGBTQ+.

## 2. METODOLOGIA

Questa ricerca intende osservare e analizzare la qualità della rappresentazione queer nello show di animazione Steven Universe, tenendo conto di come questo sia stato creato appositamente per un target di bambini e ragazzi, per valutare a che tipo di modelli questi ultimi siano esposti.

La serie è stata scelta proprio per la grande quantità di personaggi queer presenti nonostante il suo target, oltre che per essere stata la prima rivolta a questo pubblico a fornire una tale quantità di rappresentazione, stabilendo un nuovo standard nel campo dell'animazione per bambini.

L'approccio scelto per questa analisi è quello qualitativo, con cui si andrà ad analizzare i personaggi della serie che sono rappresentati come esplicitamente queer: verranno esclusi pertanto dall'analisi i personaggi che sono stati etichettati come LGBTQ+ solo tramite dichiarazioni esterne alla serie, per esempio sui social degli autori del cartone; una volta effettuata la selezione e constatati quindi i personaggi idonei alla ricerca, potranno essere utilizzati contenuti secondari o derivanti dalla serie, come fumetti, libri o video promozionali.

Dopo aver presentato un quadro generale sulla trama della trasmissione, si procederà a fornire informazioni essenziali riguardanti l'ambientazione e il contesto rappresentato, assieme a una descrizione del protagonista, sia per la sua rilevanza all'interno della trama della serie, sia perché, pur essendo un personaggio eterosessuale e cisgender, presenta un modello di maschilità non tradizionale che può essere interessante osservare per la ricerca condotta.

Dopodiché si passerà all'analisi dei personaggi selezionati attraverso il criterio scelto, di cui verranno elencati i particolari più rilevanti: una breve descrizione degli eventi principali della loro vita, le relazioni più significative per l'analisi, la loro identità di genere e il loro orientamento sessuale. Inoltre, trattandosi di un aspetto che nel campo dell'animazione permette di ricavare ulteriori informazioni riguardo ai personaggi, si andrà anche a considerare il loro character design: questo ha il compito di esplicitare parzialmente la presentazione di genere a cui il personaggio aderisce, risultando pertanto particolarmente rilevante a questa indagine. Si cercherà inoltre di fornire un'analisi interiore del personaggio, studiandone il carattere, lo sviluppo psicologico e gli eventuali conflitti interiori che possono aiutare a trarne una maggiore comprensione.

Tutte queste informazioni sono state raccolte tramite una visione di ogni singolo episodio della serie, che conta, nelle sue sei stagioni, ben 180 episodi, per un totale di 34 ore di contenuto. È

stato creato un file riepilogativo con ciascun personaggio, in cui, durante la visione, veniva annotato ogni indicatore esplicito dei campi sopracitati in modo da avere per ciascuno di essi un quadro chiaro di qualsiasi informazione utile e rilevante per l'analisi.

Sono poi stati rimossi dal file i personaggi non esplicitamente queer, arrivando a un totale di quattordici personaggi analizzati. È importante segnalare che ciascun personaggio che nella serie viene presentato come Gemma è tecnicamente di genere non-binario: tra questi personaggi sono stati selezionati, per evitare ridondanze, solo quelli che presentano relazioni o classificabili come non eterosessuali.

Ognuno di essi sarà analizzato singolarmente, a eccezione delle cosiddette "Fusioni", in quanto manifestazioni di una relazione tra due individui separati, come verrà meglio illustrato nel prossimo capitolo: per loro si andrà ad analizzare la Fusione, e, se conosciute o mostrate nella serie, le sue componenti in modo distinto.

Si farà inoltre riferimento ai vari episodi della serie: di essi verrà indicato tra parentesi il titolo, la stagione, abbreviata con la lettera "S", e l'episodio, indicato con la lettera "E", entrambi seguiti dal numero di stagione ed episodio corrispondente o, qualora si trattasse di episodi della stagione conclusiva (Steven Universe Future), il numero della stagione verrà sostituito da una F.

Attraverso questa analisi si intende osservare come i creatori di Steven Universe abbiano voluto rappresentare le identità queer, e se queste rappresentazioni si configurano come modelli positivi o negativi per i più giovani: considerando che il target originario della serie sono i bambini dagli otto ai dodici anni, un'età in cui i bambini iniziano a formare le proprie opinioni venendo anche influenzati dai media a cui sono esposti, è fondamentale che le rappresentazioni delle identità queer, sia in termini di sessualità che di genere, siano inclusive ma soprattutto realistiche, evitando di ricorrere a stereotipi o caricature.

Osservare in modo critico il modo in cui le persone queer vengono presentate a un pubblico di giovanissimi può permetterci di capire se tali rappresentazioni siano appropriate e adeguate ai destinatari o, qualora si riscontrassero casi di rappresentazioni stereotipate o negative, può spingere a indagare ulteriormente sulle cause sociali e culturali che porterebbero alla formazione di queste immagini dannose per l'intera comunità LGBTQ+.

Pertanto, l'obiettivo non è solo raggiungere una maggiore comprensione dei modelli a cui è stato esposto il giovane pubblico di riferimento, ma anche promuovere delle rappresentazioni più inclusive, consapevoli e realistiche, in modo tale da educare i più giovani a una condotta più rispettosa attraverso l'uso dei media, che ancora oggi continuano a essere degli agenti potenti nella formazione d'opinione.



### 3. ANALISI

#### 3.1 La serie

Steven Universe è una serie animata rivolta al pubblico più giovane, più precisamente ai ragazzi dagli 8 ai 12 anni, andata in onda dal novembre 2013 al gennaio del 2019, per poi essere seguita da un film (Steven Universe: il Film) e una serie epilogo (Steven Universe: Future).

Nonostante il target originario, la fanbase dello show si compone anche di membri più adulti, anche e soprattutto grazie ai temi trattati, quali identità, crescita, politica, classismo e razzismo, ma anche grazie alla rappresentazione queer presente nello show, che ha permesso alla comunità LGBTQ+ di avvicinarsi al programma e identificarsi in molti dei personaggi.

Il cartone è ambientato a Beach City, immaginaria cittadina collocata negli Stati Uniti, ed è incentrato sul personaggio da cui prende il nome, Steven Universe, il figlio di Greg Universe, umano, e di Quarzo Rosa, membro della razza aliena delle Gemme e componente delle Crystal Gems, una squadra di Gemme ribelli che cercano di proteggere il pianeta Terra dai tentativi di colonizzazione messi in atto dal Pianeta Natale, il loro pianeta d'origine; dalla scomparsa di Quarzo Rosa, avvenuta in concomitanza con la nascita di Steven, a occuparsi dei ragazzi sono proprio le compagne di sua madre, le Crystal Gems: Garnet, Ametista e Perla.

Nel corso della serie, Steven dovrà imparare a controllare i poteri ereditati da sua madre e gestire le responsabilità che ne derivano, confrontandosi con le Gemme, provenienti da una realtà infinitamente diversa da quella a cui è abituato, e insegnando a chi gli sta intorno l'importanza dell'empatia e del perdono, in un viaggio esistenziale di accettazione e crescita.

Creata da Rebecca Sugar, persona non-binaria e bisessuale, la serie è stata la prima trasmissione indirizzata ai bambini a rappresentare relazioni non eterosessuali e persone non-binarie, fino ad arrivare alla celebrazione di un matrimonio tra due personaggi non-binari che si presentano come femminili: tema chiave della serie è proprio il corpo di questi personaggi, come questi cambiano e come si esprimono. Vengono anche trattati altri temi ancora più adulti, quali la politica, l'oppressione e la discriminazione.

Nonostante la profondità di queste tematiche, gli episodi della serie presentano anche vicende più vicine al pubblico più giovane, in modo tale da poter risultare adatti e interessanti sia al suo target originario che a un pubblico più giovane o più adulto. Si tratta di una scelta intenzionale, come spiegato dalla creatrice Rebecca Sugar nel libro "Steven Universe: Art & Origins", in cui

sostiene che non serve necessariamente essere bambini per poter apprezzare un cartone animato ben fatto.

### 3.1.1 Steven Universe

Il protagonista della serie, Steven, è un ragazzino ibrido umano-Gemma: per questo, pur possedendo l'aspetto di un essere umano, ha ereditato i poteri di sua madre, Quarzo Rosa, di cui conserva anche la Gemma, rimasta incastonata sulla sua pancia al momento della sua nascita.

Questa sua duplice natura, unita alla scomparsa di sua madre, avvenuta prima di poterla conoscere, instilla in Steven forte confusione a livello esistenziale, sentendosi in parte legato al mondo delle Gemme e a quello umano, e in parte estraneo a entrambi, non essendo completamente nessuna delle due razze.

Inoltre, Steven nasce grazie al sacrificio di sua madre: la Gemma rimasta a lui è proprio parte del corpo di Quarzo Rosa, che si è sacrificata proprio per darlo alla luce; per questo, come confermato da Rosa stessa in una videocassetta lasciata al figlio, si può dire che Steven non abbia ereditato il corredo genetico di sua madre, come sarebbe successo in una nascita umana, e che invece Rosa sia parte integrante di Steven, e proprio per questo ha dovuto rinunciare alla sua forma corporea, non potendo entrambi esistere allo stesso momento.

A causa di questo, più volte i personaggi della serie, e più nello specifico Gemme che avevano conosciuto Rosa, sovrappongono la figura di Steven alla sua: tralasciando il loro legame, Steven riflette la fluidità di sua madre e la sua scelta di esprimere sé stessa senza seguire le norme dettate dai Diamanti del Pianeta Natale.

Steven presenta infatti una mascolinità non normativa, che fluttua spesso verso la femminilità varcando i confini dettati dalle norme di genere, non esitando a vestirsi da donna ("Sadie's Song", 2x17) non provando vergogna e non sentendosi per questo a disagio nella sua identità di genere; inoltre, non esita a piangere, a manifestare i suoi sentimenti e a essere gentile con il prossimo, sua caratteristica principale, tratti solitamente associati a personaggi femminili nelle serie di animazione.

I suoi poteri sono inoltre associati alla guarigione e alla difesa; eredita da Rosa anche una spada, che però non utilizza mai, dandola in regalo alla sua amica Connie: anche questa sua scelta è

inusuale per un personaggio maschile, tradizionalmente associato al combattimento e non a poteri curativi.

Steven cresce in quella che ricade sotto la definizione di famiglia queer, una comunità di persone che vivono insieme per scelta in quanto legate da affinità affettiva, in contrapposizione alla definizione di famiglia nucleare, che consiste di una singola coppia di genitori con i loro figli legittimi: il ragazzo vive infatti non con suo padre Greg, ma con le tre compagne di avventura di sua madre, Garnet, Ametista e Perla, che gli fanno da figura materna pur non avendo con lui alcun legame biologico.

Nonostante sia Steven, personaggio di sesso maschile, a dare il titolo al programma, le tre Gemme assumono un ruolo comprimario, risultando essenziali sia nella crescita di Steven, attraverso addestramento e insegnamenti, sia nel superamento di ostacoli che il ragazzo non riuscirebbe a superare da solo, come succede nel primo episodio in cui viene mostrato l'atto della Fusione ("Giant Woman", 1x12), in cui lui stesso afferma che, se potesse, lui stesso vorrebbe diventare una donna gigante, prendendo quindi parte a una Fusione, andando ancora una volta a sottolineare come Steven sia flessibile nella sua mascolinità.

Oltre a loro, anche Greg, suo padre, ricopre un ruolo rilevante nella sua vita: pur non essendo perfetto, dimostrandosi spesso infantile e irresponsabile, Greg offre a Steven amore e supporto incondizionato, relazionandosi al figlio con gentilezza e comprensione e sfidando i trope che vedono i padri come figure emotivamente distanti o aggressive.

Nella stagione conclusiva, Steven si ritrova ad affrontare i risultati che hanno avuto sulla sua salute mentale le varie situazioni pericolose e traumatiche affrontate negli anni: nonostante per gran parte della stagione scelga di ignorare questa tensione per poter continuare ad aiutare chi gli sta intorno, scelta spesso fatta nel mondo reale anche dagli uomini che sentono la pressione sociale di non poter chiedere aiuto per non apparire deboli o non poter più fare il loro dovere, la situazione va fuori controllo quando, proprio per lo stress affrontato, la Gemma di Steven viene corrotta, trasformandolo in un mostro. Le Gemme riescono a salvarlo facendogli capire quanto tengono a lui, riuscendo a riportarlo alla sua forma originale ("I Am My Monster", Fx19).

Steven è pertanto una prova che gli uomini possono essere forti e potenti e allo stesso tempo gentili e pieni di amore, rappresentando una sfida alla mascolinità tossica e andando ad

affrontare un percorso di crescita del personaggio basato sulla comprensione e sull'affetto anziché sulla forza, come spesso succede con i protagonisti maschili delle trasmissioni per bambini, andando a esprimere perfettamente le intenzioni di Rebecca Sugar nella creazione di questo cartone animato:

“Il mio obiettivo con lo show era quello di distruggere e giocare con la semiotica di genere nei cartoni per bambini, perché credo sia assurdo che tra un cartone per bambini e uno per bambine debbano esserci delle differenze radicali.”

### **3.1.2 Gemme**

Come già anticipato, le Gemme sono una razza aliena dall'aspetto umanoide caratterizzata dall'associazione con una certa gemma da cui prendono solitamente il colore, la dimensione, la struttura o altre caratteristiche fisiche o di combattimento, che è l'unica parte reale del corpo di una gemma, oltre che l'unica parte che può essere danneggiata o distrutta.

Il loro aspetto fisico, infatti, è meramente una proiezione di luce proveniente dalla loro gemma, che le Gemme possono modificare temporaneamente a loro piacimento, mantenendo il loro colore e la loro dimensione originale; per spiegare meglio a Steven e al pubblico come funziona il corpo delle Gemme, esso viene descritto nella serie come un'illusione (“Fusion Cuisine”, S1E32) e come un costrutto creato dagli umani (“Reformed”, S2E5).

Una particolarità delle forme fisiche delle Gemme è che, se gravemente, ma non totalmente, danneggiate, esse si ritireranno nella loro Gemma per rigenerarsi, in un processo definito “poofing”: questo processo è di durata variabile, e se per fattori esterni la Gemma viene costretta a rigenerarsi troppo in fretta, essa si riformerà con deformazioni fisiche. Ogni volta che una Gemma si rigenera, essa sarà caratterizzata da un design leggermente diverso dal precedente che manterrà fino alla rigenerazione successiva, conservando però i tratti fisici distintivi che la caratterizzano.

I loro corpi non possiedono organi vitali, e quindi nemmeno un battito cardiaco (“Nightmare Hospital”, S2E16), suggerendo che il loro interno sia arbitrario, proprio come il loro esterno: i corpi delle Gemme non possiedono caratteristiche proprie degli umani, né tantomeno caratteri sessuali o sistemi riproduttivi, nascendo non tramite una riproduzione sessuata ma crescendo spontaneamente dal terreno, proprio come delle normali pietre preziose.

Proprio per questo motivo, a livello tecnico, le Gemme non possiedono un sesso; i tratti femminili che manifestano sono illusori e utilizzano tutte pronomi femminili, ma si tratta di una scelta fatta per integrarsi meglio nell'ambiente degli umani con cui sono entrate in contatto. Possono cambiare forma a loro piacimento, assumendo le sembianze di oggetti, animali o persone, a riprova di quanto flessibile sia la loro forma fisica.

Vi sono due gruppi principali di Gemme: quelle presenti sul Pianeta Natale e le Crystal Gems. Le prime sono governate dall'Autorità dei Diamanti, un gruppo di quattro gemme che impongono alle loro sottoposte un rigido sistema di caste basato sulle loro pietre preziose e sui ruoli che gli vengono attribuiti nella società, che hanno come scopo la prosperità e la crescita del potere dei Diamanti e del Pianeta Natale.

Le Crystal Gems sono invece delle Gemme contrarie al sistema imposto dal Pianeta Natale, a cui in passato si sono ribellate per proteggere la Terra, su cui si sono stabilite. Nonostante avessero tanti membri da poter essere considerate un esercito, durante la Ribellione molti di essi furono distrutti da un attacco dei Diamanti, lasciando come uniche sopravvissute Garnet, Ametista, Perla e Quarzo Rosa, leader del gruppo, in realtà Diamante Rosa sotto mentite spoglie.

Quest'ultima decide di avere un bambino col suo compagno umano, Greg Universe, sacrificando però la sua forma corporea. Per dare la vita al figlio, infatti, Rosa deve anche dargli la sua Gemma, fonte della sua energia vitale; Steven è il primo ibrido conosciuto tra un umano e una Gemma, di cui eredita i poteri e la pietra preziosa, incastonata dove dovrebbe essere il suo ombelico.

### **3.1.3 Fusione**

Definito dalla creatrice della serie come il più potente mezzo di espressione dei temi della serie, la Fusione è un'unione tra le coscienze di più Gemme in un singolo corpo, che avrà caratteristiche fisiche di entrambe le componenti e che conserverà le rispettive identità individuali.

Nella società del Pianeta Natale viene accettata solo la Fusione tra Gemme dello stesso tipo, solitamente effettuata per creare una Gemma più forte, più grande e più capace di compiere il suo compito nella società, considerato come fine ultimo nella vita di ciascuna Gemma;

terminato il suo compito, la Fusione deve essere sciolta, avendo portato a termine la sua funzione pratica.

Fondersi per scopi diversi dall'assolvere un compito viene considerato inappropriato dalla società delle Gemme, così come non viene contemplata la Fusione tra Gemme di tipo diverso, punita dalla Corte dei Diamanti con la distruzione, e quindi con la morte.

Per fondersi, Gemme di tipo diverso hanno bisogno di sincronizzare le loro coscienze attraverso una danza, mentre Gemme dello stesso tipo hanno personalità abbastanza simili da potersi fondere a loro piacimento; anche Gemme diverse, raggiunto un legame abbastanza stretto, acquisiscono questa capacità, essendo già sincronizzate: vi è quindi bisogno di una sincronia fisica, che si viene a creare tramite la danza o è già presente tra gemme dello stesso tipo, e di una mentale, che permette alla Fusione di rimanere intatta. Viene spiegato che nel momento in cui l'armonia tra le Gemme coinvolte viene a mancare la Fusione si dissolve.

Fino alla Fusione tra Connie e Steven, era ritenuto impossibile per un umano fondersi con una Gemma: ciò è però reso possibile dalla doppia natura del ragazzo, ibrido tra le due specie.

Sugar spiega quanto sia importante però anche mantenere intatte le identità delle Gemme partecipanti alla Fusione ricorrendo alla teoria della differenziazione, che afferma che mantenendo e rafforzando l'individualità dei membri coinvolti, una relazione diventa più forte: ironicamente, nella ricerca psicologica (Bowen, 1978), il termine "fusione" viene utilizzato per fare riferimento a relazioni con una mancanza totale di differenziazione, mentre una buona Fusione nell'universo di Steven Universe conserva completamente le identità delle Gemme coinvolte.

Sugar spiega come la Fusione sia una metafora per qualsiasi tipo di relazione, da quelle romantiche a quelle che richiamano i rapporti familiari, senza escludere le relazioni tossiche: in questa rappresentazione, le Fusioni positive riescono a stabilire un legame più intenso e quindi a ottenere una forza maggiore; al contrario, i rapporti negativi danno vita a Fusioni instabili, che perdono facilmente il controllo dei loro poteri o che non riescono a rimanere fuse per molto tempo. A tal proposito, spiega la creatrice dello show:

“La metafora che cerco di usare, quando spiego come l'espressione di genere si colleghi alla fusione, è che alcune persone - non tutte, ovviamente - trovare e accettare il proprio genere non

è una trasformazione con una vera e propria conclusione, bensì un'esperienza e un viaggio. Questo, almeno, è ciò che la Fusione è per me.”

Trattandosi di una metafora per le relazioni, la Fusione diventa, in alcuni casi, anche simbolo di desiderio e attrazione sessuale: in un'occasione, mentre Garnet e Ametista stanno danzando per fondersi di fronte a Steven, Perla gli copre gli occhi imbarazzata (“Coach Steven”, S1E20), considerandolo come un qualcosa di inappropriato per lui da vedere.

Pertanto, la Fusione può essere interpretata come un atto performativo queer, che sconvolge i confini dettati dall'individuo, che tramite la fusione può espandersi e modificarsi, dal sesso biologico, che le Gemme non possiedono, del genere, come dimostrato dalla Fusione tra Steven e Connie, un ragazzo e una ragazza, e della specie, in quanto le Gemme possono fondersi anche con gli esseri umani (Ziegler, Richards, 2020).

## **3.2 Analisi dei personaggi**

### **3.2.1 Quarzo Rosa/Diamante Rosa**

Essendo il membro più giovane della Grande Autorità dei Diamanti, Diamante Rosa veniva spesso ignorata dalle sue compagne, nonostante il suo desiderio di colonizzare un pianeta con un esercito tutto suo, proprio come loro; a farle compagnia le fu assegnata una Perla Rosa, poi danneggiata nel corso di una sua crisi emotiva (“Volleyball”, SFE4).

Diamante Rosa si presenta quindi come una figura infantile, come evidenziato dai suoi vestiti, che richiamano un costume da pagliaccio, incline a sbalzi d'umore e capricci derivanti da episodi di abusi da parte degli altri Diamanti, effettuati tramite i loro poteri con il pretesto di proteggerla: Diamante Blu la abusa emotivamente, facendola sentire in colpa e facendola piangere, Diamante Giallo fisicamente, reagendo con aggressività alle sue richieste e confinandola più volte in una torre, e Diamante Bianco psicologicamente, controllando la sua mente e il suo corpo.

In seguito, Diamante Bianco le diede un'altra Perla e le assegnò come obiettivo di colonizzazione il Pianeta Terra; insoddisfatta e annoiata dal suo compito, decise di travestirsi da Quarzo e insediarsi tra le Gemme nate sulla Terra, iniziando ad apprezzare il pianeta, così come i suoi abitanti. Decise quindi di creare con questo travestimento una seconda identità come Quarzo Rosa, arrivando a guidare una ribellione contro il Pianeta Natale per poter salvare

la Terra dalla colonizzazione e da un'eventuale distruzione ("Now We're Only Falling Apart", S5E19).

Non riuscendo a conciliare la sua doppia identità, divisa tra il dover rispettare i suoi doveri di colonizzazione con i Diamanti e la sua impresa di ribellione come Quarzo Rosa, decise di fondare il gruppo ribelle delle Crystal Gems e di abbandonare definitivamente l'identità di Diamante Rosa, attraverso una messa in scena in cui Quarzo Rosa avrebbe distrutto definitivamente Diamante Rosa, con la complicità di Perla, che fu costretta a mantenere questo segreto per migliaia di anni.

Il loro rapporto si basa saldamente sulla lealtà di Perla nei confronti di Rosa, e proprio per questo la promessa verrà mantenuta per così tanto tempo: alle domande di Steven in proposito, Perla si dimostra fisicamente impossibilitata a rispondere, essendo ancora legata al giuramento fatto secoli addietro.

In seguito alla morte di Diamante Rosa, la Grande Autorità dei Diamanti, messa in difficoltà dalla ribellione delle Gemme terrestri, lanciò un ultimo attacco per corrompere le gemme sulla Terra; le uniche a sopravvivere furono Perla, Garnet e Quarzo Rosa, che le aveva protette con il suo scudo. A loro si aggiunse una quarta gemma, Ametista, un quarzo difettoso nato sulla Terra. Il gruppo rimase al sicuro fino all'incontro di Rosa con Greg Universe, un umano con cui generò un figlio, Steven: per potergli dare la vita, Rosa sacrificò la sua forma corporea, lasciando la sua gemma al figlio e smettendo di esistere.

Il ruolo materno di Rosa viene sottolineato anche dal suo ruolo di leader delle Crystal Gems, che guida e protegge proprio come farebbe una madre; inoltre, presenta caratteri tipicamente femminili, come capelli lunghi e pieni di boccoli, labbra carnose, un abito bianco e lungo che richiama un vestito da sposa, oltre alla sua palette di colori, che si aggira prevalentemente sul rosa, colore associato alla femminilità.

Un altro elemento importante per questa analisi sono i suoi poteri, di tipo curativo, che vanno nuovamente ad accostarsi allo stereotipo della donna curatrice e protettrice; ciononostante, Rosa possiede anche una spada che utilizza più volte. Bisogna però evidenziare che, all'arrivo di Steven, sarà lui, un ragazzo, a ereditare i suoi poteri curativi, e darà la spada di sua madre alla sua amica Connie, una ragazza: si verifica quindi un'inversione dei caratteri tipicamente associati a femminilità e mascolinità, con Steven che cura e protegge e Connie che attacca.



Tornando all'analisi, come Diamante prima e come Quarzo in seguito, il personaggio di Rosa dimostra un grande attaccamento nei confronti degli esseri umani, che sfocia più volte in relazioni ("Your Mother and Mine", S5E13), come confermato da Perla ("Mr. Greg", S3E18), che nutre nei suoi confronti una totale devozione, arrivando più volte durante la guerra coi Diamanti a rischiare la sua vita pur di proteggerla ("Sworn to the Sword", S2E6); i sentimenti di Perla sono ricambiati da Rosa, come confermato ufficialmente da Matt Burnett, uno degli scrittori dello show, oltre che dallo show stesso, che mostra esplicitamente la complessa natura della loro relazione.

Più nello specifico, attraverso un flashback ("We Need to Talk", S2E9), ci viene mostrato il loro rapporto in concomitanza all'arrivo di Greg: le attenzioni di Rosa vengono contese dall'umano e da Perla, che rinfaccia all'uomo come il loro rapporto sia solo una fase, poiché, trattandosi di un rapporto tra un umano e una Gemma, non sarà possibile per loro fondersi, parte essenziale delle connessioni emotive per una Gemma.

Questo episodio, e più nello specifico il considerare solo una fase l'attrazione di Rosa nei confronti di Greg, è paragonabile agli stereotipi di bifobia rivolti alle persone bisessuali: infatti, nonostante nel nostro caso si faccia riferimento più alla differenza di specie tra i due, piuttosto che all'orientamento sessuale di Rosa, la scelta di utilizzare la parola "fase" richiama come spesso le persone bisessuali vengano accusate di stare solo attraversando una fase, andando così a cancellare la loro identità (Human Rights Campaign).

Nonostante ciò, è proprio con Greg che Rosa decide di creare una famiglia, rinunciando alla sua forma corporea e diventando parte di Steven, il nascituro ("Lion 3: Straight to Video", S1E35); dalla nascita di Steven, Rosa scompare definitivamente, comparando nella serie solo attraverso flashback o illusioni.

Greg e Rosa compiono due percorsi molto simili: entrambi abbandonano la loro famiglia per seguire i loro sogni, cambiando nome e lasciandosi il passato alle spalle. Poiché la loro relazione è inizialmente leggera e divertente, Greg non si sente compreso e le chiede quindi di essere trattato da suo eguale, cosa che nessuno aveva mai fatto prima: i Diamanti si sono sempre posti al di sopra di lei, mentre tutte le persone che aveva incontrato l'avevano trattata come superiore a lei, come Perla. È proprio questo porsi come suo pari a farla innamorare.

Tenendo in conto le considerazioni fatte finora, possiamo definire Rosa come bisessuale o pansessuale - considerando che Perla tecnicamente non ricade nel binario di genere - e, considerando che nel corso dei secoli oltre alla relazione con Perla intraprende varie relazioni con esseri umani, potenzialmente poliamorosa. Inoltre, specialmente nei panni di Diamante Rosa, il personaggio può essere interpretato come una metafora dei giovani queer che decidono di allontanarsi dalle proprie famiglie pur di poter vivere la loro vita come desiderano.

### 3.2.2 Perla

In qualità di attendente di Diamante Rosa, il compito di Perla era di intrattenere e fare compagnia a quest'ultima, sviluppando con lei un legame molto stretto, aiutandola a trasformarsi in Quarzo Rosa e a combattere nella ribellione. A Perla venne anche assegnato il compito di mantenere il segreto sulla doppia identità di Diamante Rosa. Dopo la ribellione, si stabilì con le altre Crystal Gems a Beach City.

Il rapporto tra Perla e Rosa è di natura esplicitamente romantica: nonostante all'inizio fossero rispettivamente attendente e nobile, durante la ribellione Perla arrivò più volte a mettere la vita di Rosa davanti alla propria ("Sworn to the Sword", S2E6) e ad assumere il ruolo di sua unica confidente ("Rose's Scabbard", S1E45), insieme alla responsabilità di conservare il segreto di Rosa con le sue stesse compagne e con la sua famiglia.

Assistendo per la prima volta a una fusione tra gemme diverse, Perla tentò senza successo di fondersi con Rosa, prima di scusarsi e confessare i suoi sentimenti per lei, arrivando quasi a fondersi effettivamente ("Now we're Only Falling Apart", S5E19). La sua ritrosia nel fondersi può essere spiegata dal fatto che vede in Rosa ancora la figura di Diamante a lei superiore, di cui non si ritiene degna.

Questa doppia natura di dama di compagnia prima e guerriera poi è rappresentata anche nel suo character design: Perla viene raffigurata come longilinea e delicata, spesso in posizioni che richiamano i movimenti aggraziati di una ballerina, ma presenta anche tratti appuntiti e spigolosi, come i suoi capelli o il suo naso, che, come sottolinea Rebecca Sugar, accentuano il suo carattere: "Il suo essere appuntita è parte del suo personaggio: lei ha una direzione, lei ha un'opinione, lei ha una punta!"

Nel corso degli anni, Perla non si dimostra particolarmente preoccupata dalle relazioni di Rosa con gli esseri umani, almeno fino all'arrivo di Greg Universe. Dapprima spavalda nei suoi

confronti, sostenendo che si trattasse solo di una fase, si ricrede non appena capisce che, nonostante i due non possano fondersi, i sentimenti che Rosa prova per l'uomo sono genuini ("We Need to Talk", S2E9), al punto di rinunciare alla sua esistenza per poter dare la vita al figlio avuto con l'uomo

Questa sua disapprovazione nei confronti delle fusioni tra umani e Gemme traspare anche durante l'incontro con Stevonnie ("Alone Together", S1E37), fusione tra Steven e la sua amica umana Connie, che viene da lei definita come impossibile e inappropriata.

Il suo atteggiamento in queste due specifiche situazioni, con Greg e Rosa prima e con Steven e Connie dopo, può essere paragonato all'omonormatività, una prospettiva che accetta solo alcune sessualità queer, escludendo quelle meno affermate (McIntosh, 2023). Nel caso di Perla, la Gemma privilegia alcune fusioni, quelle tra Gemme, ma non riesce a contemplare quelle tra umani e Gemme.

La gelosia di Perla nei confronti di Greg compromette il rapporto tra i due, fino a quando Steven, anni dopo, non li farà riconciliare, facendoli comprendere come le loro situazioni siano simili, essendo stati entrambi innamorati di Rosa ed essendo ora rimasti soli dopo la sua morte ("Mr. Greg", S3E8).

Nel corso della serie, Perla fatica a trovare una sua dimensione al di fuori della devozione dannosa che prova ancora nei confronti della scomparsa Rosa, per cui era anche disposta a sacrificarsi, mostrando quanto questo rapporto danneggiasse la sua considerazione di sé stessa, al punto di ritenersi sacrificabile al posto della Gemma da lei amata.

È importante sottolineare come Perla, fin dal momento della sua adesione alla ribellione contro il Pianeta Natale, sia riuscita a superare i limiti imposti dalla società delle Gemme, passando dall'essere un'attendente a diventare una guerriera priva di padroni, con i suoi desideri e opinioni. Questo costituisce una forza distruttrice nei confronti del progetto coloniale del Pianeta Natale, che si basa sulla premessa che le Gemme si adeguino al ruolo assegnato, rappresentando quindi una sfida alle aspettative della società.

Anche il suo rapporto con Rosa è un esempio di questa dinamica: trattandosi di due Gemme diverse, il Pianeta Natale disapproverebbe completamente la loro relazione, senza considerare la loro immensa differenza di classe, trattandosi di una Perla, destinata a servire, e di un Diamante, una delle Gemme più potenti e nobili dell'universo.

Attraverso le varie stagioni, molti esprimono interesse amoroso verso Perla, sia esseri umani, sia la gemma Bismuth; tuttavia, Perla non sembra nemmeno accorgersi di queste attenzioni, fino alla comparsa del personaggio secondario Ragazza Misteriosa ("Last One Out of Beach City", S4E6), molto simile fisicamente a Rosa, facendo notare come l'attrazione nei suoi confronti persista ancora anni dopo la sua scomparsa. Inoltre, si dimostra spesso a disagio nei confronti degli uomini: per questo, e per il fatto che viene vista provare interesse amoroso solo per personaggi femminili, potremmo considerarla come lesbica.

Per Steven, Perla diventa un'insegnante di combattimento, mostrandosi più volte estremamente protettiva nei suoi confronti, trattandosi di ciò che le rimane del suo passato con Rosa. Tuttavia, a differenza di Garnet, si dimostra spesso una figura non completamente affidabile e, anzi, lacunosa a livello morale.

A riprova di ciò, possiamo analizzare un episodio ("Cry for Help", S2E11) in cui Perla manipola Garnet a fondersi con lei con il pretesto di sconfiggere una minaccia inesistente, messa in scena da Perla stessa, facendo credere alla compagna che, se non si fondessero, il mondo sarebbe in grave pericolo. Considerando la fusione come un atto fisico paragonabile a qualcosa di natura sessuale, questo episodio può essere interpretato come una violazione del consenso da parte di Perla, danneggiando il rapporto con Garnet, per cui la fusione rappresenta l'atto più importante e intimo di connessione con altre Gemme, soprattutto considerando la sua natura di fusione tra gemme innamorate.

Nonostante questo episodio, Perla si dimostra nel corso delle stagioni un personaggio in continua crescita, estremamente complesso e realistico proprio grazie ai suoi lati positivi e negativi. Nel tempo, riesce a superare l'autodistruttivo amore nei confronti di Rosa, dedicandosi a trovare sé stessa, riuscendo anche a superare il suo astio verso gli umani e inserendosi finalmente nella società terrestre.

### **3.2.3 Garnet**

Garnet nasce come fusione accidentale tra Rubino, una guardia del corpo, e Zaffiro, una nobile con il potere della preveggenza. Le due si fondono accidentalmente sulla Terra quando Rubino cerca di difendere Zaffiro durante un attacco delle gemme ribelli. Scacciate dalla Corte di Diamante Blu, cui erano associate, fuggono insieme e si fondono nuovamente, incontrando Quarzo Rosa, che le incoraggia a rimanere fuse come Garnet. Da quel momento, la fusione entra a far parte delle ribelli Crystal Gems e diventa simbolo della libertà perseguita dal gruppo,

poiché la fusione tra gemme di tipo diverso è disprezzata e proibita dal Pianeta Natale (“The Answer”, S2E22).

La loro relazione non solo si scontra con gli ideali utilitaristici del Pianeta Natale, che proibirebbero la loro unione perché non finalizzata a uno scopo preciso, ma sfida anche la gerarchia sociale, trattandosi di una relazione tra una gemma nobile e una guardiana.

Alla scomparsa di Rosa, Garnet assume il ruolo di leader delle Crystal Gems e quello di figura genitoriale per Steven, più di quanto non facciano Ametista, ancora immatura, e Perla, spesso impreparata di fronte alle circostanze. Garnet guida Steven nel suo percorso di fusione con l'amica Connie in molteplici occasioni: alla vista di Stevonnie, si illumina in un gigantesco sorriso, distante dall'impassibilità che sfoggia di solito, e consiglia alla fusione appena nata di godersi l'esperienza e divertirsi (“Alone Together”, S1E37).

Questo suo ruolo di guida si ripresenta più volte all'interno della serie, non solo per Steven, ma anche per altri personaggi, grazie alla sua saggezza ed esperienza: in una particolare occasione, infatti, la si vede tenere una seduta di terapia di coppia per due umani (“Everything’s Fine”, SFE18).

Più avanti, Garnet addestra Stevonnie e spiega come superare i pensieri negativi che possono minare la stabilità della fusione (“Mindful Education”, S4E4). In questa occasione, attraverso una rappresentazione dei pensieri di Garnet, viene mostrato un momento di crisi anche per Rubino e Zaffiro, che riescono a superare solo aiutandosi a vicenda.

Garnet, Zaffiro e Rubino rimangono fuse per gran parte della prima stagione e, poiché Steven scopre insieme allo spettatore la loro natura di fusione, si comprende che dalla nascita del ragazzo le due gemme sono sempre rimaste fuse. Ciò conferma la forza del loro legame, poiché mantenere una fusione a lungo richiede grande armonia tra le gemme coinvolte.

Bisogna inoltre considerare come Garnet non si fonda con altre Gemme per motivi sentimentali, a differenza di come fanno Rubino e Zaffiro. Inoltre, rifiuta le avances di Jamie (“Love Letters”, S2E4), postino umano che si innamora di lei, affermando che non sappia nemmeno cosa Garnet sia, alludendo alla sua natura di Fusione. Possiamo quindi trarre la conclusione che, essendo Garnet la personificazione della relazione tra Rubino e Zaffiro, si tratti di una relazione monogama.

Il design di Garnet è un misto di quello delle sue componenti: presenta il rosso come colore principale, come Rubino, di cui conserva anche i capelli afro e scuri, ma possiede i poteri di preveggenza e la struttura facciale di Zaffiro. I tre occhi di Garnet, solitamente coperti con occhiali da sole, sono un altro simbolo della fusione: uno rosso, uno blu e uno viola, rappresentano rispettivamente Rubino, Zaffiro e la loro fusione. Questa scelta di design potrebbe essere ispirata alla divinità induista Ardhanarishvara, che, come Garnet, possiede tre occhi ed è nata dall'amore di due entità.

Per quanto riguarda invece le loro personalità, Rubino e Zaffiro sono molto diverse: Rubino è impulsiva, rumorosa ed energica, mentre Zaffiro è silenziosa e caratterizzata da un'estrema calma. Quando sono assieme, entrambe esprimono una forte gioia e prestano poca attenzione a ciò che le circonda, preferendo invece concentrarsi sul passare tempo assieme. Anche per questo motivo Garnet si dimostra molto più efficiente delle due prese singolarmente, essendo la possibilità per loro di stare assieme; lei, a differenza delle sue componenti, è nella maggior parte del tempo seria e silenziosa, dedicando i suoi pochi momenti di tenerezza o entusiasmo a Steven.

Nonostante siano una fusione, Rubino e Zaffiro conservano la loro individualità, mantenendo i loro pensieri separati e, in momenti di elevata tensione, arrivano a dividersi. Ciò accade, ad esempio, quando scoprono la vera identità di Rosa, che era stata nascosta loro per secoli da Rosa stessa e da Perla. Essendo stata Rosa a incoraggiare la loro fusione e la loro relazione, le due gemme iniziano a mettere in discussione la natura del loro rapporto (“Now We’re Only Falling Apart”, S5E19).

Rubino si allontana per cercare sé stessa, ma capisce che vuole essere Garnet insieme a Zaffiro. Decide quindi di tornare e chiederle di sposarla (“The Question”, S5E21), rappresentando per la prima volta un matrimonio omosessuale in una serie animata per bambini, che si conclude con un bacio tra le spose e la rinnovata fusione tra le due (“Reunited”, S5E23).

Rebecca Sugar ha spiegato che ci sono voluti anni per inserire le nozze tra Rubino e Zaffiro nella serie. Alla loro prima apparizione (“Jailbreak”, S1E52), non fu consentito rappresentarle in una relazione romantica né mostrarle mentre si baciavano. Come affermato da Sugar, nel 2014 c'era ancora un forte stigma verso i contenuti LGBTQ+ e Cartoon Network richiedeva di adeguarsi agli standard dei paesi più conservatori per poter esportare lo show all'estero.

Arrivati alla fine della serie, Sugar decide di rischiare la cancellazione dello show per inserire definitivamente il matrimonio tra Rubino e Zaffiro, che divenne il primo matrimonio LGBTQ+ rappresentato in una serie animata per bambini.

In occasione delle loro nozze, inoltre, possiamo osservare uno scambio a livello di design: Rubino, solitamente più butch e mascolina, indossa un tradizionale abito da sposa bianco e cammina fino all'altare, mentre Zaffiro, di solito raffigurata come più femminile, indossa un completo composto da giacca e pantalone e aspetta la sposa all'altare.

Il personaggio di Garnet risulta quello più significativo a livello di rappresentazione nella serie, andando a simboleggiare una relazione tra due individui che si presentano come femminili e che riescono a superare, con il loro amore, le loro personali difficoltà e gli ostacoli che gli vengono posti dalla società in cui si ritrovano, riuscendo a conservare una loro individualità anche scegliendo di passare il resto delle loro vite come un'unica entità.

#### **3.2.4 Stevonnie**

Dopo aver espresso frustrazione per non riuscire a fondersi con le altre Gemme, Steven chiede alla sua amica Connie di ballare per fare pratica; avvicinandosi sempre di più, i due si fondono accidentalmente, accorgendosi di stare condividendo un singolo corpo ma conservando entrambi le loro coscienze, situazione sottolineata dalla scarsa coordinazione della Fusione e dallo scambio di battute tra i due bambini pronunciato però dalla stessa Fusione.

Dopo aver chiesto consiglio alle Gemme e aver scelto come nome Stevonnie, unione dei nomi dei suoi componenti, sotto consiglio di Garnet decide di godersi questa esperienza e di divertirsi. I due, però, iniziano ad avere alcune difficoltà a restare assieme, che culminano in un attacco di panico quando a una festa un ragazzo costringe Stevonnie a ballare con lui: i due, spaventati, si separano, capendo che ciò che gli serviva in quel momento non era essere fusi, ma essere assieme per supportarsi a vicenda in una situazione di pericolo.

Successivamente, i due iniziano ad allenare la loro Fusione sotto la guida di Garnet e Perla ("Mindful Education", S4E4). Durante uno di questi allenamenti, però, Connie, turbata da un episodio successo a scuola, non riesce a controllare i suoi sentimenti negativi e rende così instabile il rimanere Stevonnie, come spiegato dall'esperta Garnet.

Nonostante la lezione di Garnet abbia aiutato Connie, quando i due ragazzi tornano a formare Stevonnie è Steven a farsi sopraffare da sentimenti negativi: Connie lo incoraggia ad affrontarli, in quanto si tratta dell'unico modo per poterli superare. Dopo questa riflessione riescono a fondersi nuovamente: Stevonnie, che sente arrivare di nuovo un attacco di panico, riesce finalmente a calmarsi e a rimanere in sé.

Essendo la fusione tra un essere umano femmina e un ibrido umano-Gemma maschio, e poiché le Fusioni presentano le caratteristiche fisiche delle sue componenti, Stevonnie è intersex; utilizza i pronomi neutri e pur richiamando un aspetto femminili, con capelli lunghi e curve pronunciate, in un'occasione vediamo la Fusione radersi la barba ("Jungle Moon", S5E12).

L'identità intersex di Stevonnie viene esplicitata in una serie di corti animati da Cartoon Network in collaborazione con la compagnia di prodotti per l'igiene Dove, nata per promuovere l'autostima degli spettatori. Il corto dedicato a Stevonnie ("Social Media") spiega il potere dei social media e come essi possano essere destabilizzanti per i più giovani; compare anche una pagina social di Stevonnie, in cui oltre a essere presenti i pronomi neutri usati dalla Fusione viene indicato esplicitamente come si tratti di una persona intersex, mostrando anche la bandiera intersex tra i post del profilo.

Una considerazione rilevante da fare su questo personaggio è come tutte le persone con cui entra in contatto reagiscano in modo analogo alla sua vista: arrossiscono, si dimostrano goffi e nervosi e sembrano provare nei suoi confronti una certa attrazione, a evidenziare come anche un corpo che può essere percepito come distante dalla norma possa essere percepito come oggetto di attrazione.

Inoltre, è interessante osservare come l'instabilità di questa Fusione sia dovuta anche al fatto che si tratta di due ragazzini che devono ancora sviluppare la capacità di stare insieme a un'altra persona e di gestire i loro sentimenti, una relazione appena nata che sta imparando a fare i primi passi, ma che, proprio poiché si tratta di due persone legate assieme, si sente più forte e più sicura di sé di quando è separata.

### **3.2.5 Malachite**

Malachite nasce come fusione tra Jasper e Lapis: la prima è un soldato al servizio dei Diamanti, aggressiva antagonista intenzionata a ristabilire la colonia delle Gemme sulla terra; proprio per questo si ritrova a fronteggiare più volte le Crystal Gems e Steven.



Lapis, invece, è una Gemma del Pianeta Natale, imprigionata in uno specchio per essere interrogata dai Diamanti dopo essere stata scambiata per una ribelle. Durante la ribellione e la fuga delle Gemme colonizzatrici lo specchio fu dimenticato sulla Terra, lasciando Lapis prigioniera per millenni, fino all'incontro con Steven, con cui sviluppa un rapporto di sincera amicizia. Questo stato di prigionia le fece sviluppare un profondo astio sia verso le Crystal Gems, essendo stata catturata per errore come se fosse stata una di loro, sia verso il Pianeta Natale, diretto responsabile della sua reclusione.

Sfruttando questo suo odio per le Gemme ribelli, Jasper cerca di persuaderla a fondersi con lei per combattere le Crystal Gems: Lapis sembra accettare, dando così per la prima volta vita a Malachite. Si tratta in realtà di un piano per poter intrappolare Jasper sul fondo dell'oceano con i suoi poteri; tuttavia, partecipando alla fusione, anche lei torna a essere intrappolata.

Questa sua scelta evidenzia un forte spirito di abnegazione, scegliendo di sacrificarsi e tornare in uno stato di prigionia dopo aver appena riacquisito la libertà, tutto per poter proteggere Steven.

Poiché si tratta di un legame nato da coercizione (da parte di Jasper) e inganno (da parte di Lapis), Malachite è una Fusione estremamente instabile. come evidenziato anche dal fatto che le personalità delle sue componenti non sembrano fondersi in un'unica risultante, ma alternarsi nella loro manifestazione, dando voce prima ai pensieri di Jasper, poi a quelli di Lapis. Un'ulteriore espressione di questa instabilità è data dalla scelta di dare a Malachite due voci sovrapposte in fase di doppiaggio, invece che una singola voce, assieme al suo aspetto mostruoso. La stessa Garnet sottolinea quanto Malachite sia malsana e disfunzionale, definendola come la peggior relazione immaginabile (Sugar, 2015).

Tempo dopo il suo confino nelle profondità dell'oceano, Steven riesce a vedere Lapis nei suoi sogni, osservando come la Gemma e Jasper siano in un costante conflitto per poter ottenere il controllo della loro instabile Fusione. L'arrivo di Steven distrae Lapis, che perde quindi il controllo e soccombe alla Fusione, perdendo la sua coscienza: Malachite diventa quindi aggressiva e fuori controllo, mostrandosi molto più simile a Jasper.

Ricompare tempo dopo e viene sconfitta dalle Crystal Gems, che riescono così a liberare Lapis, che a sua volta si stabilisce sulla terra e inizia una vita pacifica e serena con l'aiuto di Steven.

Jasper ritorna nuovamente tendendo un'imboscata a Lapis mentre è su una barca con Steven ("Alone at Sea", S3E15) implorandola di tornare a fondersi con lei: Lapis rifiuta, sostenendo che la Gemma l'abbia solo usata per sentirsi più forte. Al suo rifiuto, Jasper minaccia Steven, convinto che sia stato il ragazzo a convincere Lapis a non fondersi più con lei: per proteggerlo, Lapis usa i suoi poteri di controllo dell'acqua per scaraventarla giù dalla barca e scappare.

In questa occasione possiamo vedere una Lapis più risoluta, anche grazie al periodo sicuro trascorso sulla Terra, che riesce a rinunciare al rapporto tossico instaurato con Jasper anche per amore di Steven: sono infatti le minacce rivolte al ragazzo a convincere definitivamente Lapis a rifiutare la Fusione e Jasper stessa.

La definitiva scomparsa di Malachite indica una conclusione definitiva al rapporto tra Jasper e Lapis, suggerendo che quest'ultima abbia compreso il proprio valore e riconosciuto quanto questa Fusione fosse autodistruttiva e pericolosa, nonostante l'iniziale sensazione di forza e sicurezza che aveva creato nelle due Gemme: la loro relazione si riconferma quindi come tossica e dannosa, e la scelta di concluderla definitivamente può essere vista come un atto di autoconsapevolezza, segno del processo di crescita personale di Lapis.

### **3.2.6 Bismuth**

Nata col ruolo di Gemma costruttrice per il Pianeta Natale, Bismuth si aggiunge alle Crystal Gems nella Ribellione in modo da poter lavorare come fabbro, fornendo a ciascuna delle sue compagne un'arma da lei costruita. Nel corso della guerra, Bismuth creò il Punto di Rottura, un'arma pensata per distruggere definitivamente le Gemme nemiche e i Diamanti: Rosa si oppose, dando valore anche alle vite dei suoi nemici, e, in seguito a uno scontro, intrappolò Bismuth fino a quando Steven non la liberò, trovandola per puro caso. Ebbe di nuovo lo stesso conflitto con il ragazzo, che, essendo della stessa opinione di sua madre, decise di intrappolare nuovamente Bismuth ("Bismuth", S3E20).

In questa sua introduzione Bismuth assume un ruolo di antagonista, non riuscendo a controllare la sua rabbia ma arrivando a riconoscere il valore di Steven quando la risparmia, capendo così gli errori commessi fino a quel momento.

La Gemma resta imprigionata fino al matrimonio di Rubino e Zaffiro, momento in cui si riappacifica definitivamente sia con le altre Gemme che con Steven, riflettendo sulle sue scelte passate e regalando a Rubino e Zaffiro delle fedeli costruite da lei ("Made of Honor", S5E22).

Durante le nozze porge gli anelli alle spose e piange con gioia al loro scambio delle promesse (“Reunited”, S5E23). Nelle sue successive apparizioni, Bismuth ricopre sempre il ruolo di compagna e supporto per le Crystal Gems.

Dal punto di vista estetico, Bismuth si presenta come una gemma marcatamente mascolina, con una fisicità robusta e una preferenza per abiti maschili, tra cui un’armatura da lei costruita indossata in occasione delle nozze tra Rubino e Zaffiro.

Nella serie conclusiva *Steven Universe: Future*, Bismuth insegna alle altre gemme come forgiare armi e armature nella sua fucina; in una specifica occasione lascia la fucina per imparare a socializzare con gli umani assieme a Perla, per poi confessare a Steven di essere lì solo per passare del tempo con Perla, per cui prova dei sentimenti, nonostante lei non sembri esserne ancora consapevole (“Bismuth Casual”).

Bismuth, pur comparando solo nelle stagioni finali della serie, compie un percorso di crescita notevole, passando da un ruolo negativo a un membro rispettato delle Crystal Gems, percorso che riflette il tema ricorrente nella serie del potere del perdono e della redenzione, fino ad arrivare a condurre una vita serena seguendo la sua aspirazione di fabbro e passando il tempo con la Gemma che ama.

### **3.2.7 Sadie Miller**

Introdotta nella prima stagione come impiegata nel negozio di ciambelle di Beach City, Sadie è una giovane umana amica di Steven.

Sadie dimostra più volte di provare sentimenti romantici per il suo collega Lars, che non sembra accorgersene: esprime gelosia quando il ragazzo afferma di voler trovare una fidanzata (“Mirror Gem”, S1E25) e si sente ferita quando finge di essere malato per stare con altri amici invece che con lei (“Joking Victim”, S1E21).

Nell’episodio più significativo per il loro rapporto (“Island Adventure”, S1E30) i due finiscono su un’isola deserta assieme a Steven e, non riuscendo a tornare a Beach City, dopo un iniziale smarrimento decidono di provare a godersi il periodo sull’isola. Dopo varie peripezie, Lars e Sadie si avvicinano sempre di più fino a dormire abbracciati e baciarsi. In seguito, il loro rapporto si incrina quando Sadie rivela di aver nascosto la via d’uscita dall’isola pur di poter passare più tempo assieme al ragazzo.

Alla scomparsa di Lars, Sadie è visibilmente preoccupata e stressata, e per distrarla Steven la invita alle prove della sua band, a cui la ragazza partecipa come cantante, arrivando a licenziarsi pur di poter farne parte (“Sadie Killer”, S5E9): la band riceve molto successo e Sadie riesce a essere felice fino al ritorno di Lars sulla terra (“Change your Mind”, S5E29).

La relazione tra i due può essere definita come altalenante, con Sadie che fa di tutto pur di passare del tempo con Lars, anche a costo di danneggiare sé stessa facendolo, e Lars che sembra pensare solo ai suoi interessi, spesso trascurandola per sembrare interessante agli occhi dei ragazzi popolari della città, che, ironicamente, diventano nel corso della storia proprio i compagni di band di Sadie, scatenando una forte gelosia nel ragazzo; si tratta quindi di un rapporto alquanto disfunzionale, che nasce sì da un forte legame, ma che sembra svilupparsi solo tramite sentimenti negativi.

Nella stagione conclusiva, la band di Sadie ha riscosso successo al punto di fare un tour, in cui la ragazza ha incontrato Shep, persona non-binaria con cui ha iniziato una relazione, con grande sgomento da parte di Steven. A detta di Sadie, lei e Lars avevano provato a riavvicinarsi al suo ritorno sulla terra con scarso successo, ma sono rimasti amici nonostante la nuova relazione della ragazza: per questa relazione possiamo intuire che Sadie sia pansessuale, avendo avuto interesse per un uomo e per una persona non-binaria.

La crescita di Sadie avviene principalmente a livello di autostima: dapprima docile e facile ad arrendersi, col tempo e con l'aiuto della sua band riesce a migliorare la percezione che ha di sé, arrivando anche a capire come il rapporto con Lars non facesse per lei fin dal principio e scegliendo un partner più adatto a lei, con cui può condividere ogni sua sfaccettatura liberamente.

### **3.2.8 Shep**

Oltre alle Gemme, per definizione esterne al binario di genere, anche Shep è un personaggio esplicitamente non binario, questa volta però umano.

Si tratta di un personaggio secondario comparso solo in un episodio (Little Graduation, SFE9) in cui Steven si accorge che molti dei suoi amici sono cresciuti e stanno prendendo direzioni diverse nella loro vita, che li porteranno potenzialmente lontani da lui e da Beach City. Proprio per questo motivo, quando conosce Shep, nonostante gli si presenti come una persona

amichevole e spigliata, Steven si mostra aggressivo e non disponibile a fare la sua conoscenza; Lars, invece, nonostante i suoi trascorsi con Sadie, esprime apprezzamento per la loro relazione.

Nel momento in cui i poteri di Steven prendono il sopravvento a causa della tensione da lui provata, è proprio Shep a farlo calmare e a fargli capire che i suoi amici gli vorranno bene anche una volta lontani da lui: si presenta quindi come una persona responsabile e matura.

Nel corso della puntata, i personaggi che si rivolgono a Shep utilizzano in lingua originale pronomi neutrali, mentre in italiano si evita di usare desinenze di genere maschile o femminile, in quanto manca la possibilità di utilizzare il neutrale. A doppiare il personaggio c'è Indya Moore, attrice, modella e attivista non-binaria che utilizza i pronomi neutrali e femminili.

Per quanto riguarda il character design di Shep non ci sono elementi più femminili o più maschili: indossa degli abiti colorati, ha i capelli fino alle spalle raccolti in dreadlock, non ha curve pronunciate ed è una persona piuttosto alta.

In merito alla sua relazione con Sadie, vediamo i due essere felici e andare molto d'accordo, ottenendo addirittura l'approvazione di Lars, ex della ragazza. Anche con quest'ultimo Lars si dimostra particolarmente amichevole e vediamo quanto si lusinghi quando Lars esprime questa sua approvazione.

Il personaggio di Shep viene introdotto senza fare riferimento al suo genere, semplicemente constatando che i suoi pronomi sono neutrali; è quindi messa in atto una pratica di normalizzazione che considera il personaggio in quanto tale e vede il suo genere come una semplice caratteristica intrinseca a esso.

### **3.2.9 Mystery Girl**

Il vero nome di questo personaggio non ci viene rivelato: al pubblico viene presentata come "Mystery Girl" (letteralmente "Ragazza Misteriosa") e ricopre un ruolo importante in un singolo episodio ("Last One Out of Beach City", S4E6).

Si tratta di una giovane donna umana dai folti capelli rosa molto simile fisicamente a Rosa; a differenza sua, tuttavia, esibisce uno stile alternativo e ribelle, con un trucco scuro, un piercing al labbro, e dei pantaloni strappati assieme a degli anfibi scuri.

Perla nota immediatamente la sua somiglianza con Rosa, e per questo Steven e Ametista la spingono a parlarle, ma prima che possa riuscirci la ragazza si allontana. La incontrano nuovamente per strada mentre i tre si stanno dirigendo a un concerto, ma vengono nuovamente seminati, con grande sconforto di Perla.

Successivamente riescono a ritrovarla a una festa, e Perla riesce a parlarci. Nonostante le preoccupazioni di Ametista, che teme che l'amica possa essere rifiutata per le loro differenze, le due riescono a passare del tempo assieme e Mystery Girl lascia il suo numero a Perla.

Pur trattandosi di un personaggio secondario, comparso in un singolo episodio della serie e che non sentiamo mai parlare, Mystery Girl è un'interessante aggiunta per la crescita del personaggio di Perla, che, per fare colpo su di lei, impara a seguire meno le regole e a essere più flessibile.

Inoltre, questo personaggio è una rappresentazione chiara ed esplicita di una donna lesbica, essendo un umano femmina interessato a Perla, una gemma che si presenta in modo femminile a livello fisico: a sottolineare ciò, il numero di telefono lasciato dalla ragazza alla Gemma, espressione di interesse nei suoi confronti. Si tratta poi di un esempio di interazione positiva e andata a buon fine, con entrambe le parti che dimostrano un interesse reciproco nel corso dell'episodio.

### **3.2.10 Fluorite**

Sul Pianeta Natale, bandite dalla società, si nascondono le Sclorite, ("Off Colors", S5E3) gruppo formato da gemme difettose o Fusioni tra Gemme diverse: tra di loro troviamo anche Fluorite, una Fusione composta da sei Gemme diverse che però non vengono mai specificate.

Essendo una Fusione tra più Gemme, Fluorite è molto più grande delle altre Gemme e la sua forma ricorda quella di un bruco, con molte braccia e gambe; sul suo corpo sono presenti le sei gemme che la compongono, e, essendo un insieme di così tante coscienze, parla molto lentamente per coordinare ciò che le sue componenti vogliono dire (McDonnell, 2020).

Poiché, come già detto, le Fusioni non sono altro che la manifestazione di una relazione, Fluorite può essere considerata una relazione poliamorosa, come evidenziato anche da come risponde a Garnet quando le chiede da quante Gemme sia composta, suggerendo che, se trovasse le Gemme giuste, le aggiungerebbe alla sua Fusione.

Si tratta inoltre di una Gemma particolarmente anziana, come suggerito dalla sua voce e dalle rughe sul suo viso: tutte le altre Gemme sono raffigurate come giovani, o al massimo adulte, ma Fluorite è l'unica anziana; combinando questo alla sua natura di relazione poliamorosa, si tratta di una minoranza raramente rappresentata che viene qui normalizzata e accettata da Steven prima e dal Pianeta Natale poi.

## 4. CONCLUSIONI

Per presentare le considerazioni conclusive si è deciso di suddividerle rispetto ai due temi centrali di questa tesi, descrivendo le osservazioni ottenute rispettivamente per il genere e per la sessualità dei personaggi, e come queste tematiche siano state rappresentate attraverso i pretesti narrativi, le metafore e gli elementi fantastici presenti nel programma.

### 4.1 Genere

Nel mondo di Steven Universe il genere ci viene presentato come un qualcosa di estremamente fluido e soggetto a cambiamenti, anche grazie alla pratica della Fusione messa in atto dai personaggi, ma non solo; i personaggi umani, non avvezzi a questa pratica, non si dimostrano ostili alle Gemme o alle Fusioni, pur riconoscendole come diverse da loro, come dimostrato dalle reazioni dei personaggi umani alla vista di Stevonnie, figura radicalmente fluida che presenta caratteristiche maschili e femminili.

Inoltre, anche tra gli umani ritroviamo un personaggio non-binario, la cui identità di genere non viene in alcun modo osteggiata o ridicolizzata. Lo stesso Steven presenta una maschilità poco convenzionale, non trasmettendo mai tratti patriarcali o egemonici ed essendo invece molto flessibile nella sua presentazione di genere, oltre ad avere come tratti principali del suo personaggio la sensibilità e la gentilezza, solitamente associati più a ruoli femminili che maschili.

La società delle Gemme, formata da figure prive di un sesso biologico ma che si presentano e si identificano come femminili, può essere vista come una comunità in cui le discriminazioni e gli ostacoli basati sul genere vengono sostituiti da un forte classismo, volto alla colonizzazione e alla prosperità del loro pianeta: proprio per questo, la Fusione non è solo un atto di espressione identitaria, ma anche un gesto di sfida volto a decostruire l'ordine preesistente che limita questa espressione.

Le Crystal Gems in particolare, oltre a rappresentare delle entità che vanno contro le norme della società in cui sono nate, costituiscono esempi di personaggi femminili che deviano dalla rappresentazione tradizionale della femminilità nelle serie animate: si tratta non solo di individui che conoscono il mondo che li circonda molto di più del protagonista maschio, ma di esseri estremamente potenti, che combattono, che si ritrovano più ad aiutare che a chiedere aiuto e che ricoprono molto spesso il ruolo di mentore nei confronti del giovane Steven.



Tutte le gemme, peraltro, rappresentano diverse presentazioni di femminilità, che variano sia nell'aspetto che nel carattere, sovvertendo le aspettative del pubblico nei confronti di ciò che ci si aspetterebbe da personaggi femminili: a fianco di entità più femminili, come Zaffiro, Perla, o Rosa, vediamo anche Gemme con tratti di androginia, come Rubino, Jasper o Bismuth.

Il tema della costruzione identitaria si ripresenta più volte nel corso della serie, sottolineando l'importanza dello scegliere cosa essere e cosa diventare nonostante gli ostacoli imposti dalla società, oltre che il rispetto nei confronti delle scelte degli altri: per il pubblico più giovane si tratta quindi di una lezione al rispetto e all'accettazione, ma anche di un incoraggiamento ad abbracciare la propria vera natura.

#### **4.2 Sessualità**

Amore e sessualità sono temi essenziali nella trama di questa serie, ma, trattandosi di uno show rivolto a un pubblico più giovane, non ci sono rappresentazioni di esplicita natura sessuale, riducendo le dinamiche amorose tra i personaggi a interazioni di natura romantica e amorosa: la sessualità non viene pertanto esclusa totalmente, ma solo ridimensionata in modo da adattarsi al meglio al pubblico di riferimento.

Il tema dell'amore ricopre un ruolo fondamentale nella storia di questa serie, specialmente nella sua forma romantica, di cui vediamo numerose sfaccettature, sia attraverso relazioni eterosessuali, come quella tra Rosa e il padre di Steven, sia attraverso relazioni omosessuali, come quella tra Perla e Rosa: è interessante notare come le identità sessuali dei personaggi non vengano mai esplicitate attraverso un coming out, ma semplicemente mostrate attraverso espressioni di desiderio o affetto.

Questa scelta potrebbe essere da una parte un tentativo di oltrepassare le iniziali censure imposte da Cartoon Network, ma dall'altra anche un modo di normalizzare gli orientamenti queer; i personaggi, infatti, non mostrano mai particolari reazioni alla scoperta di un certo orientamento in quanto tale, non considerando quindi il non essere eterosessuali come qualcosa di strano o negativo.

Una metafora che viene usata al posto dell'omofobia, probabilmente anche per rendere questo tema più leggero per il pubblico più giovane, è il disgusto verso la Fusione tra Gemme diverse e verso le relazioni tra Gemme e umani: sul Pianeta Natale, infatti, le uniche Fusioni contemplate sono quelle fatte con uno scopo, non per sentimenti.

Ciò può essere vista come una trasposizione delle logiche eteronormative secondo cui l'eterosessualità sia l'unica sessualità valida in quanto necessaria per la procreazione: al posto della procreazione, però, nel mondo delle Gemme lo scopo finale è quello di contribuire alla prosperità del pianeta, obiettivo non raggiungibile da Fusioni tra Gemme diverse, considerate difettose, o da Fusioni tra Gemme e umani, considerati come una razza inferiore.

Sempre parlando della Fusione, la danza da cui essa è espressione di desiderio romantico ma anche fisico, attraverso i movimenti sensuali delle sue componenti, elemento piuttosto inusuale per una trasmissione rivolta a un pubblico così giovane: si tratta di un elemento ancor più innovativo se pensiamo che molte di queste danze sono effettuate da personaggi femminili, andando a varcare confini mai raggiunti da altre serie per bambini.

Un altro tema inusuale per uno show per ragazzi è quello del consenso, ampiamente trattato in più episodi: viene più volte sottolineato come la Fusione sia un atto che va a simboleggiare un forte legame, e quindi raggiungere la Fusione con l'inganno o con la forza viene presentato come eticamente scorretto, non solo se fatto da personaggi negativi, come nel caso di Jasper, ma anche quando ciò avviene da parte di protagonisti, come Perla, che dopo aver ingannato Garnet perde la sua fiducia e viene pesantemente sanzionata dal gruppo per il suo gesto scorretto.

In questo modo una tematica complessa e delicata come il consenso viene insegnata ai bambini in modo semplice, senza ricorrere a immagini eccessivamente violente o potenzialmente disturbanti per i più piccoli e insegnando il valore delle connessioni stabilite su fiducia e rispetto reciproco, andando inoltre a sottolineare come i traumi provenienti da rapporti tossici o negativi esistano, ma siano anche superabili.

### **4.3 Considerazioni finali**

Steven Universe è uno show rivoluzionario, che cerca di insegnare al suo pubblico quanto sia importante comprendere il prossimo nonostante le differenze di cultura, genere o sessualità, e quanto sia importante conoscere sé stessi per poter condurre una vita felice.

La dinamica della Fusione si presenta come l'elemento più rappresentativo della queerness del programma, andando a rappresentare sia un corpo dinamico e fluido, una scelta di cambiare ciò che si è per diventare qualcosa di diverso e allo stesso tempo rimanere sé stessi, sia una

metafora per qualsiasi relazione, sia romantica che di amicizia, un'unione che nasce dal legame di più individui.

Gli individui che deviano dalla norma nello show vengono riconosciuti dai personaggi positivi con confusione o ammirazione, ma mai con scherno o odio: Stevonnie è l'esempio perfetto di questo, andando a rappresentare le persone non binarie come attraenti e carismatiche, in un processo di normalizzazione che può aiutare a portare le realtà queer non solo nei media, ma anche nella vita reale.

Vi è normalizzazione anche nel non effettuare esplicitamente coming out per affermare la propria identità sessuale, che viene sempre immediatamente accettata e non diventa oggetto di discussione all'interno degli episodi: questa scelta, oltre ad avere uno scopo normalizzante, potrebbe anche essere stata fatta per evitare di raggiungere quel grado di rappresentazione esplicita che avrebbe potuto portare alla censura.

Romanticismo e sessualità sono temi che vengono affrontati con grande frequenza nello show, andando a rappresentarne numerose sfaccettature: si tratta di rappresentazioni soprattutto realistiche, che non vanno a includere solo rapporti di natura positiva, ma anche relazioni tossiche, rapporti che finiscono e amori che superano gli ostacoli e riescono a rimanere insieme.

Pertanto, lo show non presenta solo rappresentazioni numerose e normalizzate in un'ottica di comprensione e accettazione, ma anche descrizioni realistiche, che non esitano a trattare di realtà tossiche e negative, ma anche di difficoltà a cui tutti vanno incontro.

Attraverso queste dinamiche, Steven Universe cerca di insegnare ai più piccoli come la realtà che li circonda possa essere imprevedibile e diversa da ciò che ci si aspetta, ma anche come questo sia un elemento di valore da apprezzare e rispettare, e come, attraverso la comprensione e l'amore, si possa costruire un mondo più inclusivo e armonioso per tutti.

## BIBLIOGRAFIA

Ahmed, S., & Abdul Wahab, J. (2014). Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network. *Asian Social Science*, 10.

Aubrey, J., & Harrison, K. (2004). The Gender-Role Content of Children's Favorite Television Programs and Its Links to Their Gender-Related Perceptions. *Media Psychology*, 6, 111–146.

Austin, J. L. (1975). *How to Do Things with Words: Second Edition*. Harvard University Press.

Benjamin, H. (1966). *The Transsexual Phenomenon (First Edition)*. Julian Press, Inc.

Benjamin, H. (1969). Newer Aspects of the Transsexual Phenomenon. *The Journal of Sex Research*, 5(2), 135–141.

Benshoff, H. M., & Griffin, S. (2004). *Queer Cinema: The Film Reader*. Psychology Press.

Bowen, M. (1982). *Family Therapy in Clinical Practice (First Edition)*. Jason Aronson, Inc.

Browne Graves, S. (1999). Television and Prejudice Reduction: When Does Television as a Vicarious Experience Make a Difference? *Journal of Social Issues*, 55(4), 707–727.

Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review*, 106(4), 676–713.

Butler, J. (1988). *Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory*. *Theatre Journal*, 40(4), 519–531.

Butler, J. (1990) *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, New York, 33.

Cauldwell, D. O. (1949). Psychopathia transexualis. *Sexology*, 16: 274-280. THEORIES OF TRANSSEXUALISM, 71, 72.

Clark, H. (2017). "My lesbian space rock show": Representations of intersectional identities in Steven Universe. Cal Poly Humboldt theses and projects.

Cole, C. F., Lee, J. H., Bucuvalas, A., & Sıralı, Y. (2018). Seven Essential Elements for Creating Effective Children's Media to Promote Peacebuilding: Lessons from International Coproductions of Sesame Street and Other Children's Media Programs. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2018(159), 55–69.

Connell, R. W. (1987). *Gender and power: Society, the person and sexual politics* (pp. xvii, 334). Stanford University Press.

Connell, R. W. (2005). *Masculinities* (2° edizione). Univ of California Pr.

Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *U. Chi. Legal F.*, 1989, 139.

DeLamater, J. D., & Hyde, J. S. (1998). Essentialism vs. social constructionism in the study of human sexuality. *Journal of Sex Research*, 35(1), 10–18.

DeLamater, J., & Plante, R. F. (A c. Di). (2015). *Handbook of the Sociology of Sexualities* (2015th edition). Springer.

Dreger, A. D. (2000). *Hermaphrodites and the Medical Invention of Sex*. Harvard Univ Pr.

Ekins, R., & King, D. (2005). Virginia Prince: Transgender pioneer. *International Journal of Transgenderism*, 8(4), 5–15.

Flowerday, K. (2014). Learning to Read (Gender): Children's Animation and the New Heterosexism. *Anthos*, 6, 73–91.

Fredrickson, B. L., & Roberts, T.-A. (1997). Objectification theory: Toward understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21(2), 173–206.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life* (Edizione con copertina flessibile). Anchor.

Götz, M., & Lemish, D. (2012). *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers*.

- Grabe, S., & Hyde, J. S. (2009). Body objectification, MTV, and psychological outcomes among female adolescents. *Journal of Applied Social Psychology, 39*(12), 2840–2858.
- Harper, C. (2007). *Intersex* (1° edizione). Berg Publishers.
- Henslin, J. M. (1971). *Studies in the sociology of sex* (First Edition). Appleton-Century-Crofts.
- Herdt, G. (A c. Di). (1996). *Third Sex, Third Gender: Beyond Sexual Dimorphism in Culture and History* (First Paperback Edition). Zone Books.
- Hirschfeld, M. (1991). *TRANSVESTITES: The Erotic Drive to Cross Dress* (M. Lombardi-Nash, Trad.). Independently published.
- Ingraham, C. (1994). The Heterosexual Imaginary: Feminist Sociology and Theories of Gender. *Sociological Theory, 12*(2), 203–219.
- Kelso, T. (2015). Still Trapped in the U.S. Media's Closet: Representations of Gender-Variant, Pre-Adolescent Children. *Journal of Homosexuality, 62*(8), 1058–1097.
- Lancaster, R. N. (2003). *The Trouble with Nature: Sex in Science and Popular Culture*.
- Leeper, C., Breed, L., Hoffman, L., & Perlman, C. (2006). Variations in the Gender-Stereotyped Content of Children's Television Cartoons Across Genres. *Journal of Applied Social Psychology, 32*, 1653–1662.
- Martin, C. L., & Halverson, C. F. (1981). A Schematic Processing Model of Sex Typing and Stereotyping in Children. *Child Development, 52*(4), 1119–1134.
- Martin, C. L., Ruble, D. N., & Szkrybalo, J. (2002). Cognitive theories of early gender development. *Psychological Bulletin, 128*(6), 903–933.
- Martins, N., & Harrison, K. (2012). Racial and gender differences in the relationship between children's television use and self-esteem: A longitudinal panel study. *Communication Research, 39*(3), 338–357.

- McDermott, M. (2020). The (broken) promise of queerbaiting: Happiness and futurity in politics of queer representation. *International Journal of Cultural Studies*, 24, 136787792098417.
- McDonnell, C., & Jemisin, N. K. (2020). *Steven Universe: End of an Era*. Abrams.
- McDonnell, C., Sugar, R., & Tartakovsky, G. (2017). *Steven Universe: Art & Origins* (1° edizione). Harry N Abrams Inc.
- McInroy, L. B., & Craig, S. L. (2017). Perspectives of LGBTQ emerging adults on the depiction and impact of LGBTQ media representation. *Journal of Youth Studies*, 20(1), 32–46.
- McIntosh, D. M. D. (2023). Homonormativity. In *Oxford Research Encyclopedia of Communication*.
- Murnen, S., Greenfield, C., Younger, A., & Boyd, H. (2016). Boys Act and Girls Appear: A Content Analysis of Gender Stereotypes Associated with Characters in Children’s Popular Culture. *Sex Roles*, 74.
- Murnen, S. K., Greenfield, C., Younger, A., & Boyd, H. (2016). Boys Act and Girls Appear: A Content Analysis of Gender Stereotypes Associated with Characters in Children’s Popular Culture. *Sex Roles*, 74(1), 78–91.
- Nathanson, A., Wilson, B., McGee, J., & Sebastian, M. (2002). Counteracting the Effects of Female Stereotypes on Television Via Active Mediation. *Journal of Communication*, 52, 922–937.
- Olson, K. R., & Gülgöz, S. (2018). Early Findings From the TransYouth Project: Gender Development in Transgender Children. *Child Development Perspectives*, 12(2), 93–97.
- Prince, C. (2005). Homosexuality, Transvestism and Transsexuality: Reflections on Their Etiology and Differentiation. *International Journal of Transgenderism*, 8, 17–20.
- Prince, V. (1978). Transsexuals and pseudotranssexuals. *Archives of Sexual Behavior*, 7(4), 263–272.

- Puchner, L., Markowitz, L., & Hedley, M. (2015). Critical Media Literacy and Gender: Teaching Middle School Students about Gender Stereotypes and Occupations. *Journal of Media Literacy Education*, 7(2), 23-34.
- Reiter, R. R. (A c. Di). (1975). *Toward an Anthropology of Women* (First Edition). Monthly Review Press.
- Richards, C., & Barker, M. J. (2013). *Sexuality and Gender for Mental Health Professionals: A Practical Guide* (1° edizione). SAGE Publications Ltd.
- Richards, C., Bouman, W. P., Seal, L., Barker, M. J., Nieder, T. O., & T'Sjoen, G. (2016). Non-binary or genderqueer genders. *International Review of Psychiatry* (Abingdon, England), 28(1), 95–102.
- Roen, K. (2019). Intersex or Diverse Sex Development: Critical Review of Psychosocial Health Care Research and Indications for Practice. *Journal of Sex Research*, 56(4–5), 511–528.
- Rubin, G. (1975). The Traffic in Women: Notes on the «Political Economy» of Sex. In R. R. Reiter (A c. Di), *Toward an Anthropology of Women* (pp. 157–210). Monthly Review Press.
- Rubin, G. S. (1984). *Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality*.
- Seidman, S. (1996). *Queer Theory/Sociology*. Blackwell Pub.
- Signorielli, N. (2012). Television's gender-role images and contribution to stereotyping: Past, present, future. In *Handbook of children and the media*, 2nd ed (pp. 321–339). Sage Publications, Inc.
- Simon, W., & Gagnon, J. (2011). *Sexual Conduct: The Social Sources of Human Sexuality*. Transaction Publishers.
- Slater, A., & Tiggemann, M. (2015). Media exposure, extracurricular activities, and appearance-related comments as predictors of female adolescents' self-objectification. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 375–389.
- Stoller, R. J. (1994). *Sex and Gender: The Development of Masculinity and Femininity*. Routledge.



Sugar, R. (2015). *Guide to the Crystal Gems*. Cartoon Network Books.

Thompson, T. L., & Zerbinos, E. (1995). Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years? *Sex Roles*, 32(9), 651–673.

Trekels, J., & Eggermont, S. (2017). Aspiring to have the looks of a celebrity: Young girls' engagement in appearance management behaviors. *European Journal of Pediatrics*, 176(7), 857–863.

Waggoner, E. B. (2018). Bury Your Gays and Social Media Fan Response: Television, LGBTQ Representation, and Communitarian Ethics. *Journal of Homosexuality*, 65(13), 1877–1891.

Walsh, A. (2020). Representations of Gender-Diverse Characters in *Adventure Time* and *Steven Universe*. *Studies in Media and Communication*, 8, 61.

Ward, L. M., & Aubrey, J. S. (2017). *Watching gender: How stereotypes in movies and on TV impact kids' development*. San Francisco, CA: Common Sense.

Ziegler, J. R., & Richards, L. (2020). *Representation in Steven Universe*. Springer Nature.

## SITOGRAFIA

Bisexual FAQ. (s.d.). Human Rights Campaign. Consultato 26 giugno 2024, da <https://www.hrc.org/resources/bisexual-faq>

Brooks, J. (2017, maggio 2). A New Generation Overthrows Gender. NPR. Consultato 26 giugno 2024, da <https://www.npr.org/sections/health-shots/2017/05/02/526067768/a-new-generation-overthrows-gender>

Gender and health. (s.d.). Consultato 26 giugno 2024, da <https://www.who.int/health-topics/gender>

Jaigirdar, A. (2021, luglio 9). What is Queerbaiting vs Queer Coding? BOOK RIOT. Consultato 26 giugno 2024, da <https://bookriot.com/what-is-queerbaiting-vs-queer-coding/>

Sexual health. (s.d.). Consultato 26 giugno 2024, da <https://www.who.int/health-topics/sexual-health>

The Vito Russo Test | GLAAD. (2021, giugno 11). Consultato 26 giugno 2024, da <https://glaad.org/sri/2021/vito-russo-test/>

Halim ML, Lindner NC. Gender Self-Socialization in Early Childhood. In: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Martin CL, topic ed. Encyclopedia on Early Childhood Development [online]. Consultato 26 giugno 2024, da <https://www.child-encyclopedia.com/gender-early-socialization/according-experts/gender-self-socialization-early-childhood>. Published: December 2013.

### EPISODI CITATI

Stagione 1	Episodio	Titolo	Episodio	Titolo
	12	Giant Woman	32	Fusion Cuisine
	20	Coach Steven	35	Lion 3: Straight to Video
	21	Joking Victim	37	Alone Together
	25	Mirror Gem	45	Rose's Scabbard
	22	The Answer	52	Jailbreak
	30	Island Adventure		

Stagione 2	Episodio	Titolo
	6	Sworn to the Sword
	9	We Need to Talk
	16	Nightmare Hospital
	11	Cry for Help
	22	The Answer
	4	Love Letters

Stagione 3	Episodio	Titolo
	8	Mr. Greg
	15	Alone at Sea
	20	Bismuth

Stagione 4	Episodio	Titolo
	4	Mindful Education
	6	Last One Out of Beach City

Stagione 5	Episodio	Titolo	Episodio	Titolo
	9	Sadie Killer	21	The Question
	12	Jungle Moon	22	Made of Honor
	13	Your Mother and Mine	23	Reunited
	19	Now We're Only Falling Apart	29	Change Your Mind

Future	Episodio	Titolo
	4	Volleyball
	12	Bismuth Casual
	18	Everything's Fine
	19	I Am My Monster