

# HEROÍNAS EM IMAGEM E AÇÃO: AGÊNCIA E REPRESENTAÇÃO FEMININA NO DESENHO ANIMADO DAS MENINAS SUPER PODEROSAS

## HEROINES IN IMAGE AND ACTION: AGENCY AND WOMEN'S REPRESENTATION IN THE POWERPUFF GIRLS' ANIMATION

DOI: 10.15668/1807-8214/artemis.v18n1p116-125

### Resumo

Residentes na cultura midiática infantil, as personagens de desenho animado desfrutam hoje de um lugar de destaque: são constituintes das subjetividades infantis contemporâneas, incentivando e disseminando rígidos padrões culturais de feminilidade e masculinidade. As personagens femininas, ao longo das últimas décadas, vêm apresentando mudanças significativas que remetem às transformações culturais concernentes aos agenciamentos e aos engendramentos nomeadamente femininos, os quais são incorporados e expressos na cultura de consumo. O artigo procura apontar e problematizar as principais transformações que conduzem as representações da heroína-vítima às superpoderosas no contexto da cultura de consumo dirigida às crianças que culminam na representação e nas agências das personagens femininas do desenho animado das Meninas Super Poderosas.

**Palavras-chave:** Representação Feminina. Cultura Midiática Infantil. Desenho Animado. Agência.

### Abstract

In the context of children's media culture, the cartoon characters now enjoy a prominent place as constituents of contemporary children's subjectivities, encouraging and spreading strict standards of femininity and masculinity. Female characters over the last few decades have shown significant changes that lead to cultural changes regarding the assemblages and particularly female engendering, which are embodied and expressed in the culture of consumption. The article seeks to highlight and discuss the main changes that lead to representations of the heroine-victim overpowered in the context of consumer culture to children that culminate in the representation and agency of female characters in Powerpuff Girls's animation.

**Keywords:** Women's Representation. Children's Media Culture. Animation. Agency.

---

**Juliane D. P. Q. Odino**

Universidade do Estado de Santa Catarina/Brasil.

E-mail: juodinino@gmail.com.

As personagens de desenho animado desfrutam hoje de um lugar de destaque no contexto da cultura midiática infantil, sendo inclusive um dos principais elementos constituintes das subjetividades infantis contemporâneas. Dada a larga disseminação oriunda da popularização das mídias, sobretudo o amplo alcance da televisão, os desenhos animados participam ativamente da vida das crianças no mundo inteiro, não apenas como mensagem, mas também de forma materializada nos brinquedos, nos utensílios, nas vestimentas e, inclusive, em alimentos industrializados dirigidos ao público infantil. Além disso, o desenho animado tem sido o carro-chefe na promoção de toda uma cadeia de indústrias de produtos voltadas às/aos pequenas/os, a partir do uso das temáticas das personagens que insurgem como marca. Contudo, salta aos olhos a bipolarização entre os universos infantis masculino e feminino. As personagens infantis femininas dos principais desenhos animados, ao longo das última décadas, vêm apresentando mudanças significativas que remetem às transformações culturais concernentes aos agenciamentos e aos engendramentos femininos incorporados e expressos na cultura de consumo. O objetivo deste artigo consiste em apontar e problematizar elementos e matrizes culturais que conferem inteligibilidade à imagem das heroínas do desenho animado das Meninas Super Poderosas (MSP). A partir do levantamento das principais características presentes em sua representação, busca-se exaltar as mais importantes transformações incididas sobre as personagens femininas de destaque dentro da cultura midiática produzida para crianças, no contexto da produção de amplo alcance, cujos produtores/as tendem a ver seus/suas espectadoras pela ótica do consumo. Em linhas gerais, as trajetórias das heroínas remetem a mudanças na ordem dos agenciamentos desencadeados pelas personagens no interior de suas tramas narrativas; estas por sua vez se associam às transformações vivenciadas pelas representações femininas e infantis na contemporaneidade. Esse conjunto delinea a difusa e paradoxal passagem da imagem da heroína-vítima, simbolizadas na figura das princesas, para a da superpoderosa, as super-heroínas. Uma junção de características costumeiramente contraditórias releva uma construção complexa e positivada da imagem feminina que tem encontrado suas bases comuns, de estereotipia e reconhecimento na difusa imagem da super-heroína.

Sherry Ortner (2007<sup>a</sup>), pesquisadora envolvida nos estudos sobre desigualdades de gênero, questionou-se sobre a maneira com que os sistemas que alicerçam as práticas sociais estavam fundamentados em relações sociais de vários tipos. Seu postulado partiu da constatação de que “a reprodução social nunca é total; é sempre imperfeita e vulnerável às pressões e às instabilidades inerentes a toda situação de poder desigual” (2007a: 26). Problematiza agência como fruto de uma construção cultural calcada por uma espécie de empoderamento além de constituírem as bases para que se persigam projetos dentro de um mundo de dominação e desigualdade (2007a: 37). Este último ponto seria crucial para entender as relações entre agência e poder. A autora circunscreveu três aspectos que permeiam a definição de agência: a intencionalidade, a questão da construção cultural e a relação entre poder e agência. Sua reflexão aponta para alguns cuidados que devem ser tomados no uso desse conceito como ferramenta para a compreensão das identidades de gênero. Em relação à intencionalidade, ela afirma que é esse o ponto que faz com que agência se diferencie de práticas de rotina. Contudo, pondera o foco excessivo nas intenções que pode obscurecer as demandas sociais e até as consequências não intencionais da ação. Chama a atenção também para a questão da universalidade da agência, pontuando a importância de situá-la como cultural e historicamente construída. Por fim, sob a ótica da agência e do poder, Ortner remete à complexidade e à contradição calcadas pelas imposições sociais, com fortes impactos subjetivos. Sendo atravessados por jogos de poder, os mesmos fazem com que agência se configure como prática transformada: como “propriedade dos sujeitos sociais” (2007b: 74), por esse motivo a agência é descrita como empoderamento, no sentido de ser necessariamente distribuída de forma desigual: uns têm mais e outros menos. Historicamente, num mundo marcado pelas expectativas culturais que interpelam os agenciamentos femininos e masculinos, são inscritas expectativas e práticas sociais a partir das diferenças impostas pelas marcas sexuais biológicas polarizadas. Tais diferenças definem uma cultura globalizada marcada pela dicotomização e hierarquização dos papéis de gênero. O desenho animado em questão busca irromper em alguma medida a cristalizada, limitada e estereotipada representação atribuída, enquanto construção histórico-social, à personagem feminina.

A série de animação das Meninas Super Poderosas ou MSP é considerada como um dos marcos importantes no tocante às mudanças nos agenciamentos das personagens femininas infantis, devido às determinantes características sobre-humanas atribuídas a três meninas de cinco anos de idade criadas em laboratório. Os aspectos contraditórios conjugados na representação da menina poderosa são exaltados como de um lado a meiguice, a dependência, a subserviência e a delicadeza, simultaneamente conjugados aos atributos de poder, sagacidade e valentia, sinalizando mudanças significativas em tais agenciamentos.

A análise se orienta no sentido de constatar tais mudanças, para além do binômio passividade/atividade, comumente atribuído às diferenças entre os gêneros masculinos e femininos (ORTNER, 1996). A ideia de passividade feminina, apontada por Ortner em relação à posição das heroínas-vítimas dos contos de fadas encontra, na prática, uma apropriação que se destaca pela complexidade das interações sociais das personagens. Segundo a autora:

No conto feminino mais comum, a heroína se casa no final. Mas, se tiver sido ativa no conto (e às vezes mesmo se não tiver sido), tem invariavelmente de passar por várias provações severas antes de merecer casar-se com o príncipe ou com qualquer homem. Essas provações sempre envolvem símbolos e práticas de profunda passividade e/ou total inatividade, assim como práticas de humildade e subordinação. (ORTNER, 2006: 60-61)

As meninas poderosas da série reelaboram essa construção de modo inovador. São personificadas na figura de garotinhas de cinco anos de idade em que as contradições específicas das representações femininas se apresentam como elementos centrais. Envoltas sob um tom cômico conjugam mais uma vez as seguintes atribuições: devem desempenhar os mais difíceis feitos dignos dos super-heróis – como salvar a cidade de *Townsville* dos mais terríveis monstros e vilões – ao mesmo tempo mantêm vivas as características culturalmente remetidas à suposta fragilidade feminina por serem meninas pequenas, apresentando: medo (de escuro), sensibilidade, carências, inseguranças, entre outros tipos de sentimentalismos comuns aqueles prescritos culturalmente às mulheres na literatura feminina.

Criado em 1998 por Craig McCracken, o desenho animado é uma produção norte-americana dirigida pelo russo Gendy Tartakovsky. Inicialmente havia sido produzida pelos estúdios Hanna Barbera. Mais tarde, devido a sua grande popularidade, em 2004 passou a ser controlada pela Cartoon Networks. Somam-se setenta e nove episódios divididos em três temporadas, com sucesso em nível mundial. Os episódios têm duração de cerca de dez minutos e em nosso país foram durante muitos anos veiculados nos canais SBT, da TV aberta e Cartoon Network, de TV por assinatura. Seu sucesso estendeu-se para além dos meios audiovisuais, abrindo-se nos mais diferentes tipos de brinquedos e objetos utilitários. A princípio direcionadas para o público infantil, sua estética inovadora conquistou também o público adulto, principalmente o feminino, estabelecendo um ponto de fusão entre eles.

O desenho conta a história de três meninas chamadas *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* (*Blossom*, *Bubbles* e *Buttercup*), cujo objetivo é salvar o mundo e a cidade de *Townville* de terríveis criminosos e criaturas perigosas. Elas ganham vida durante uma experiência realizada pelo *Professor Utonium*, que acidentalmente mistura a fórmula composta por «açúcar, tempero e tudo que há de bom» o *Elemento X*, criando assim as três meninas com super-poderes, as quais passa a “cuidar” como se fossem filhas.

As personagens das MSP acionam elementos do imaginário dos super-heróis masculinos, sobretudo dos quadrinhos norte-americanos, aqui compreendidos como parte da literatura da cultura de massa, compreendida pela importância atribuída ao contexto de recepção, conforme a seguir:

Dizer ‘cultura de massa’, em geral, equivale a nomear aquilo que é entendido como um conjunto de meios massivos de comunicação. (...) as modalidades de comunicação que neles e com eles aparecem só foram possíveis na medida em que a tecnologia materializou mudanças que, a partir da vida social, davam sentido a novas relações e novos usos. Estamos situando os meios no âmbito das mediações, isto é, num processo de transformação cultural que não se inicia nem surge através deles, mas no qual eles passarão a desempenhar um papel importante a partir de um certo momento – os anos 1920. (MARTIN-BARBERO, 2003: 203-204)

Dentre as formas de expressão remetidas ao grande público, merece destaque o cinema que, desde seu início, trabalha com mitos contemporâneos, muito ligados à própria história de consolidação desses meios, como aqueles apontados por Edgar Morin (1972): o mito da felicidade, do amor, da promoção de valores femininos, do lazer, da estética e da juventude. Inseridos no contexto das narrativas, esses mitos desenvolveram-se para promover eficientes processos de identificação e projeção no sentido de nivelar diferenças e abarcar ampla audiência. Um olhar mais atento aos processos de construção narrativa que vão definir as ações dos personagens masculinos e femininos da cultura de massa que se associam ao desenho animado podem oferecer subsídios para compreender o modo como as representações são constituídas e vivenciadas no plano das interrelações e vivências culturais.

Do ponto de vista das características culturalmente femininas, as três personagens associam e reúnem cada uma, em diferentes graus, aspectos conhecidos como infantis (ingenuidade), femininos (meiguice) e masculinos (força), o que sugere certa maleabilidade frente às inúmeras possibilidades com que esses elementos podem ser recombinaados numa mesma identidade. Cada uma delas exalta um desses aspectos, mas como um trio elas insinuam serem complementares, pois cada uma leva ao extremo determinadas características que as tornam imperfeitas: *Lindinha* é ingênua demais (infantil/feminina), o que é contrabalançado pela irmã *Docinho*, que por sua vez é agressiva e impulsiva demais (masculina) e assim é policiada por *Florzinha* que muitas vezes por ser considerada a mais inteligente e aspirante a líder, é, por sua vez, criticada pelas irmãs. Em outro nível, a feminilidade aparece inscrita em suas configurações identitárias, como normatização de gênero constitutiva das próprias identidades dos sujeitos (BUTLER, 1993) e desse modo, são descortinados interesses e valores culturalmente reconhecidos como típicos das diferenciações de gênero.

Tradicionalmente, no interior da literatura dos super-heróis, a identidade dúbia e contraditória não consiste numa novidade, a exemplo do *Superman*, que vive os conflitos de sua dupla identidade, leia-se: de um homem comum e de baixa autoestima, sendo super-herói. No entanto, quando reapropriado pelas meninas esse aspecto adquire novos contornos. Como o humor é o elemento central ao gênero narrativo da animação,

ocupa uma centralidade a própria temática da lida com a crise de identidade que acompanha a imagem feminina na contemporaneidade. Tal crise encontra-se representada pelo tom exagerado e dramático com que as meninas vivem a experiência de conciliar suas identidades infantis com seus medos, frustrações, expectativas e carências, sentimentos aliados à responsabilidade social de realizar grandes feitos sociais, cujo fundo compromete a própria existência da humanidade.

Essa é a grande marca das *Meninas Super Poderosas* e talvez daí decorra seu sucesso. Sendo decorrente da atualidade da temática exerce uma intensa identificação por parte do público feminino em geral. Aliás, esse fenômeno tornou-se emblemático dessa nova onda identitária, consolidada principalmente entre as mulheres das realidades urbanas. Segundo depoimento de seu criador, Craig McCracken:

os adultos gostam das personalidades claramente definidas delas. É claro que elas são fofinhas, mas também são fortes, corajosas, cheias de energia. É muito fácil se identificar com essa aparente contradição das personagens. Toda mulher gosta de se achar bonita e delicada, e, ao mesmo tempo, poderosa. Elas usam os produtos como símbolos de suas próprias personalidades.<sup>1</sup>

Dadas limitações sociais impostas às crianças, a relação de projeção-identificação ocorre imaginariamente a partir da realização dos grandes feitos heroicos. Segundo Held (1980), a criança desde pequena sabe que somente através dos poderes ela vai conseguir materializar sonhos e necessidades. “Em todas as idades do destino individual ou coletivo do homem, os grandes sonhos que o perseguem são sonhos de potência” (1980: 125).

O desenho das MSP apresenta uma estética bastante colorida, limpa, de traços bem definidos, com muita mudança de planos, efeitos sonoros, rapidez dos movimentos, música, acontecimentos absurdos beirando o surrealismo, luzes, além da vasta influência da estética dos desenhos japoneses. Por um lado, acompanha a tradição dos desenhos animados dirigidos para o público infantil inaugurada por Disney, porém também inova em seu estilo: com o exagero dos traços fortes, os olhos grandes

<sup>1</sup> Entrevista colhida do endereço <http://jbonline.terra.com.br/jb/papel/caderno/2002/07/03/>, acessado dia 30/10/2003.

e expressivos das principais personagens, as referências cinematográficas e televisivas de outras séries conhecidas pelo público adulto, a influência dos *mangás*, as tomadas ao estilo vídeo-clipe e o desenrolar dos episódios que nem sempre apresentam uma constância narrativa tão fixa.

Em contrapartida, os agenciamentos das “personagens do mal”; as vilãs ou inimigas das meninas, efetuam-se como ameaça à ordem e à justiça da cidade de *Townsville*, de forma a desestabilizarem a ordem natural das coisas. São, em sua maioria, representadas como figuras que, acima de tudo, infringem a lei e ferem a integridade do outro. Em relação aos vilões, Dorfman e Mattelart (1980: 82) afirmam: “esta obsessão de qualificar de delinquente qualquer personagem que infrinja a lei da propriedade privada faz observar mais de perto as características desses malvados”. Ainda nesta linha, é possível constatar o fato de voltarem-se à máxima de levar vantagem em tudo, bem como serem gananciosos/as, sentirem prazer em prejudicar o próximo, divertirem-se com a destruição e o caos e não medirem esforços para satisfazer seus desejos pessoais.

Por outro lado, a principal atribuição das meninas, enquanto heroínas, consiste em lutar pela manutenção da ordem, assim como faziam os primeiros super-heróis norte-americanos. Há uma espécie de estrutura narrativa que se repete em todas as tramas do desenho: uma voz em *off* anuncia: “tudo ia bem na cidade de *Townsville*, até que...”. Em seguida, é revelado um plano de algum monstro ou inimigo que almeja desestabilizar a paz na cidade e a de seus habitantes. É quando as Meninas Super Poderosas são acionadas. O telefone toca no quarto delas: é o prefeito que lhes chama para salvar a cidade em apuros. Rapidamente, as meninas vão ao encontro do/a inimigo/a, que nunca é facilmente derrotado/a, impondo a elas estratégias que envolvem além da habilidade e do poder físico, também a criatividade e a ousadia para destruí-lo/a. Ao final, a mesma voz do narrador anuncia: “e mais uma vez o dia foi salvo pelas Meninas Super Poderosas”.

Martín-Barbero (1996) atribui a denominação *matrizes culturais* referindo-se aos elementos que são acionados para manter vivo, através dos tempos, o imaginário popular, o que garante em grande medida as *competências de recepção*, imprescindíveis para que haja uma boa comunicação das narrativas midiáticas junto ao público mais amplo. No tocante aos elementos da

matriz cultural que sinaliza as mudanças na agência das personagens femininas nas tramas, a figura da Mulher-Maravilha dos quadrinhos, além de ser bastante atual, revela-se pioneira na medida em que incorpora a ação antes remetida exclusivamente aos heróis masculinos, a saber: a força, a habilidade, a destreza, o combate ao mal pelas próprias mãos, a responsabilidade de salvar a nação ou o mundo e a incumbência de estabelecer a ordem e a justiça. As histórias em quadrinhos norte-americanas consolidam-se como uma importante matriz cultural nesse contexto. A linguagem de caráter predominantemente de entretenimento, sendo assim altamente acessível e facilmente assimilável, alcançou os mais diferentes públicos. O foco da atenção no tocante à reconfiguração da imagem feminina remete ao incorporamento do gênero de superaventuras, dada a centralidade dos super-heróis, neste caso, as super-heroínas, em que se reconhece sua marca e especificidade pela máxima: “O que distingue um super-herói de um herói? (...) o herói possui habilidades excepcionais mas humanamente possíveis enquanto que o super-herói possui habilidades sobre-humanas.” (VIANA, 2003: 19)

Em linhas gerais, percebe-se que a imagem das heroínas acaba herdando muitos elementos dos contos de fadas e populares, até por que essa representação continua muito presente até os dias de hoje, sendo em sua maioria retratadas como heroínas-vítimas. Por outro lado, as representações femininas como dos romances de folhetins lançaram a imagem da “moça apaixonada”, a que burla códigos sociais e leis em nome de um grande amor, além disso sofre, embora viva grandes aventuras e fortes emoções, inscrevendo-se na heroína de tipo sonhadora. Já os quadrinhos tenderam a privilegiar a representação das heroínas-sedutoras, a exemplo da *Mulher-Maravilha*.

As primeiras super-heroínas surgiram como uma versão feminina erotizada dos heróis masculinos dos quadrinhos, endossando suas aventuras sob o ponto de vista de um leitor primordialmente masculino, a partir da década de 1930. No final da década de 1990, o sucesso do desenho animado das MSP assinala um contexto de tensões e mudanças por que passavam os próprios desenhos animados. Com a intensiva influência dos desenhos animados japoneses, a incorporação de uma linguagem herdeira do estilo vídeo-clipe e também da rapidez dos filmes publicitários, além da forte onda de

incorporação das críticas sociais, tudo isso proporcionou a boa aceitação de um desenho de cunho inovador, que logo virou signo de diversas tribos sociais que se diziam “a frente de seu tempo”.

Contudo, elas continuam na linha de uma afirmação identitária genuinamente marcada pelo viés da marca da feminilidade, ainda que múltipla. Pelo fato de serem em número de três, a possibilidade de dosar e compensar tais características aponta para uma riqueza proporcionada pela complementariedade afetiva das personagens. Nesse sentido, os sinais negativos e suas consequências podem ser sintetizados a título de exemplo da seguinte forma: excesso de auto-confiança que gera decepção (*Florzinha*), muita ingenuidade que remete à vulnerabilidade (*Lindinha*) ou muita agressividade e determinação que causa mal-entendidos (*Docinho*). É importante destacar enquanto matrizes culturais: a influência dos traços e conteúdos dos desenhos japoneses na maioria dos desenhos atuais, estabelecida no setor de animações em todo mundo. Os olhos grandes e expressivos tão característicos são determinantes. As expressões das personagens, as mudanças rápidas de plano e o estilo em seu conjunto exibem uma espécie de fusão entre a linguagem estética e a narrativa numa mistura entre as produções norte-americanas e as japonesas (LUYTEN, 2000). Da herança das animações norte-americanas destacam-se as diferenças bem definidas entre o bem e o mal, o masculino e o feminino, o estilo de vida voltado para o consumo, a manutenção da ordem, o tipo de organização social calcado nos valores urbanos. No geral, a estética bastante colorida, os traços bem definidos, a constante mudança de planos, efeitos sonoros, rapidez dos movimentos, comicidade, tomadas rápidas entre outros elementos, enfim, independentemente da procedência estes passaram a ser ideais presentes no universo da cultura dos desenhos animados de uma maneira geral, tendência mundializada.

Constata-se que o germe no contexto da mídia de amplo alcance remonta às protagonistas dos romances de folhetim e da literatura dos contos-de-fadas. Estes últimos, a partir do século XVIII, foram compilados e organizados no contexto europeu por autores como os irmãos Grimm, Gianbattista Basile e Charles Perrault (COELHO, 1987) de forma a se orientarem para atender às exigências de um determinado perfil de público infantil, que passou a ganhar expressividade e sentido como grupo específico.

O pano de fundo tratava-se, pois, do contexto da Modernidade, da exaltação da racionalidade, do pensamento científico. Nesses termos, a infância passa a ser exaltada como fase preparatória para o universo adulto. Philippe Ariès (1978), ao estudar a história da infância, aponta a instituição escolar como basilar para o reconhecimento desta etapa da vida a qual precisava ser preparada para o mundo adulto. Entre os múltiplos esforços em defini-la, houve uma inclinação de predomínio biológico em reconhecê-la por sua universalidade, vista como um ente carente de cuidados que necessitava, conforme defendeu Jean Rosseau, ser preservada e bem orientada para não sucumbir ao mal do mundo.

Nesta mesma linha, os contos-de-fadas cumpriram um importante papel para a almejada formação moral, pois além de serem produzidos por adultos, sem a participação das crianças, reforçaram, endossaram e disseminaram a imagem da criança pura, carente de cuidados, ingênuo e passiva. De fato, os enredos das histórias dirigidas às crianças tendem a continuar preservando tais aspectos até os dias atuais. Nos desenhos e quadrinhos infantis, mesmo com a influência dos mangás, em que essas fronteiras aparecem de modo mais difusas, ainda se percebe a tendência em enfatizar pares de opostos característicos da cultura ocidental, como os binômios: masculino/feminino, bem/mal, herói/vilão.

Na esteira das personagens femininas protagonistas, seguindo a trajetória dos gêneros narrativos tradicionalmente voltados ao público feminino, destaca-se o melodrama. Gênero narrativo consolidado desde os folhetins do século XIX, décadas mais tarde veio ocupar um importante espaço na grade televisiva, sobretudo na América Latina, como primeira narrativa voltada às expectativas femininas, ainda que direcionada a toda a família. Muitos autores e autoras (MORIN, 1975; RADWAY, 1984; ANG, 1996; PASSERINI, 1995) confirmam que esse gênero foi o responsável pelo surgimento e estabelecimento de um gênero narrativo próprio do universo cultural da mulher, aqui retomado por contribuir com elementos hoje também presentes nas séries infantis. Desse modo, uma das principais características desse gênero narrativo é a exaltação de sentimentalismos, em oposição ao gênero de aventura e ação, associado ao público masculino (MIRA, 2003). Ann Kaplan (1995) reforça que mesmo o melodrama

familiar, apesar de trabalhar com temáticas consideradas feminilizadas, continua operando com estereótipos femininos que incitam às restrições e limitações impostas às mulheres pelo tipo de organização centrada na família nuclear. Laura Mulvey (apud KAPLAN, 1995) defende que o melodrama cumpre uma função importante, ao explorar as desilusões e amarguras das mulheres, agindo como contraponto em relação aos gêneros “principais”, isto é, grande parte das produções que celebram a ação masculina, como *western*, policial e de aventura. A grande questão, para a autora, está relacionada à crise edipiana da menina, na qual a ela é designado o lugar de objeto (ausência); portanto, ela é depositária do desejo masculino, aparecendo assim de modo passivo, e não ativo. “Nesta posição, seu prazer só pode ser construído em torno de sua própria objetificação” (KAPLAN, 1995: 47). Para a autora, uma mudança só ocorreria caso às meninas fossem propiciadas as condições para o desenvolvimento de um conjunto de estágios psíquicos que as instigasse à necessidade de satisfação através da ação, no lugar de somente aprenderem comportamentos que remetem à passividade e à satisfação do desejo do outro.

Selma Oliveira (2007) chama a atenção para o contexto da radicalização dos movimentos feministas da década de 1980, que passaram a ganhar grande expressividade no cenário mundial. A partir daí, começou a ser operada nas mídias uma nova imagem feminina: da mulher ativa, independente e mais agressiva (OLIVEIRA, 2007: 36). Emergem as diferenças de agenciamentos socialmente demandados por elas. Estes incidiram na nova imagem aqui referenciada: a da supermulher, a partir da incorporação de agência em forma de desafios e provações a serem encabeçados pelas meninas/mulheres. Nesse conjunto de mudanças, destaca-se a maior participação da mulher na vida pública, com importantes implicações na sua representação e, conseqüentemente, ao próprio estágio liminar da transição rumo à adultez, reconhecida pela adolescência.

Na década seguinte, entre os desenhos animados de sucesso no imaginário da cultura de massa popular, merece destaque outra importante super-heroína: She-Ha. Antes de mais nada, apesar de ter uma série própria, é a irmã do He-Man. Fora criada na esteira do sucesso desse herói, em 1985, com a finalidade de abranger de forma mais intensiva um desdobramento: o público infantil

feminino. A empresa de brinquedos Matell financiou essas produções com o intuito final de vender bonecos e brinquedos, tendência inaugurada efetivamente a partir dessa época. Esta se constitui quase que exclusivamente pelo meio do desenho animado, exibido prioritariamente pela televisão em quase todo o mundo. Como na tradição dos super-heróis dos quadrinhos, também apresenta dupla personalidade: Adora, a princesa delicada e sem poderes, e She-Ha, quando se transforma na super-heroína. Como heroína, incorpora os atributos já assinalados como dignos de um super-herói masculino, de posse dos poderes de *Grayskull*. Diferentemente do desenho animado de He-Man, seus episódios são mais romantizados, mais descontraídos e apresentam uma estética repleta de simbologias que remetem a feminilidades: exatidão do cor-de-rosa, castelo de cristal, cavalo alado, personagens mais dóceis e delicados, entre outros.

Finalmente, a década de 1990 consagra-se como um período de ruptura e transformação na imagem das super-heroínas infantis. É nesse contexto que surgem as personagens apontadas como um marco na imagem das super-heroínas de desenho animado: as Meninas Super Poderosas, super-heroínas protagonistas femininas do gênero infantil na TV. Além disso, apesar de terem incorporado as ações antes restritas aos heróis, elas se assemelham mais a uma espécie de “cópia malfeita” dos similares masculinos, protótipos do macho militar guerreiro, aos moldes dos super-heróis dos quadrinhos e dos desenhos animados (STEINBERG E KINCHELOE, 2004: 46). Isto é, apesar das representantes femininas em geral serem fortes e lutarem, elas não parecem ser tão fortes à altura dos personagens masculinos. Com a atenção voltada às narrativas de super-heroínas, percebe-se que, igualmente importante, tanto quanto combater os inimigos no caso das super-heroínas, encontram-se as temáticas voltadas à grande realização reconhecidamente feminina, contemplando ao mesmo tempo: 1) as preocupações relacionadas aos interesses públicos da sociedade, aos moldes dos valores ligados à modernidade (a manutenção da ordem social, a defesa da figura do Estado, o nacionalismo, os princípios cristãos, o ideal da família burguesa, etc.), centrais nas narrativas dos heróis; 2) as motivações voltadas à constituição da família, traduzidas na preocupação constante pela busca de um possível parceiro do gênero oposto; e, conseqüentemente

e, finalmente; 3) a centralidade que a beleza desempenha neste contexto.

O desenho animado *As Meninas Super Poderosas* ao tratar diretamente da própria questão da identidade feminina, ainda que de forma satírica, revela sentimentos reprimidos e dramáticos relacionados a uma espécie de desestabilização identitária vivenciada contemporaneamente pelas mulheres. Essa forma não deixa de ter um componente crítico, pois além de colocar em evidência os dramas sociais femininos, através do exagero que beira ao ridículo, explicitam as artimanhas de um mundo comandado por uma sociedade cuja máxima é regida pelos ideais apregoados pelo consumo e pelo sexismo. As mudanças pelas quais passaram os heróis e as heroínas dos quadrinhos aos desenhos animados, ao longo dos tempos, levam a refletir sobre aspectos determinantes para a consolidação das imagens das atuais super-heroínas infantis, as quais comportam a ambivalência de serem constituídas como parte de um complexo imaginário que combina ao mesmo tempo mito e realidade, técnica e estética, lúdico e racional, aspirações e imposições sociais, ou seja, elementos que irrigam nossa vida prática e cotidiana e nos unem sob determinadas visões de mundo e concepções identitárias de gênero. Esse é o contexto que comporta a menina-mônada: uma imagem que, tal como o discurso definido por Roland Barthes (1972), inscreve-se nos corpos generificados, fiéis a uma ditadura das imagens femininas. Elas estão presas a uma inteligibilidade, vítimas de uma coerência em meio a um caos de imagens, discursos e outros fragmentos. É a mistura de tudo aquilo que simboliza a mulher e sua feminilidade: a criança, o bebê, ou seja, o que tem graça, carisma e, acima de tudo, seduz pela organização de seus traços e enredos. Em linhas gerais, ela reúne atributos que a tornam forte, bela, jovem, bonita, independente, amiga, e ainda sonha viver “feliz para sempre” se “entregando” a um parceiro do gênero masculino. Na qualidade de super-heroína, condensa em si uma série de imagens femininas contraditórias em suas origens, sendo, entretanto, promovidas pelo universo do consumo tanto adulto como infantil, travestido como um frustrante e inatingível ideal a ser buscado, porém constantemente apresentado como passível de ser realizado pela indústria do desejo, num contexto da fábula contemporânea irrigada pela cultura de consumo.

## Referências

- ANG, Ien. (1996). *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences for a Postmodern World*. New York: Routledge.
- ARIÈS, Philippe. (1978). *História Social da Criança e da Família*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- ALMEIDA, Heloísa Buarque de & DEBERT, Guita Grin. (2006). *Entrevista com Sherry Ortner*. In: *Cadernos Pagu*, n. 27, julho-dezembro, pp. 427-447
- APPADURAI, Arjun. (1996). *Modernity at Large Cultural Dimensions of Globalization*. London: University of Minnesota Press.
- BAN, Toshio. (2003). *Osamu Tezuka: Uma Biografia Manga*. São Paulo: Conrad.
- BARTHES, Roland. (1972). *Mitologias*. São Paulo: Difusão Europeia do Livro.
- BENJAMIN, Walter. (1984). *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São-Paulo: Summus.
- BETTELHEIM, Bruno. (1980). *A Psicanálise dos Contos da Fadas*. São Paulo: Paz e Terra.
- SOUZA, Wilton et al (orgs.) (1995). *Sujeito, o lado oculto do receptor*. São Paulo: Brasiliense.
- BEAUVOIR, Simone. (1970). *O Segundo Sexo*. São Paulo: Difusão Europeia do Livro.
- BUCKINGHAM, David. (2000). *The Age Of Electronic Media*. Londres: Polity Press.
- BUTLER, Judith. (1993). *Bodies That Matter: On The Discursive Limits of Sex*. Routledge.
- CAMPBELL, Joseph. (1990). *O Poder do Mito*. São Paulo: Associação Palas Athena.
- COELHO, Nelly. (1987). *O Conto de Fadas*. São Paulo: Ática.

- CORSO, Mário & CORSO, Diana. (2006). *Fadas no Divã: Psicanálise nas Histórias Infantis*. Porto Alegre: Artmed.
- DAWSEY, Jonh. (2005). “Victor Turner e a Antropologia da Experiência”. In: *Cadernos de Campo*, n.13, pp. 163-176.
- DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. (1980). *Para Ler o Pato Donald*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- \_\_\_\_\_ & JOFRÉ, Materlart. (1978). *Super-Homem e seus Amigos do Peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- ECO, Umberto. (2004). *Apocalípticos e Integrados*. 6a. edição. São Paulo: Perspectiva.
- FISCHER, Rosa. (1993). *O Mito na Sala de Jantar: Discurso Infanto-juvenil sobre Televisão*. 2ª. Edição. Porto Alegre: Movimento.
- GUEDES, Roberto. (2004). *Quando Surgem os Super-Heróis?* Vinhedo, São Paulo: Opera Graphica Editora.
- HELD, Jacqueline. (1980). *O Imaginário no Poder: as Crianças e a Literatura Fantástica*. São Paulo: Summus.
- KAPLAN, Ann. (1995) *A Mulher e o Cinema*. São Paulo: Summus.
- KLINE, Stephen. (1995). *Out of Garden: Toys and Children's Culture in The Age of TV Marketing*. London-New York: Verso.
- LOURO, Guacira. (1997). *Gênero, Sexualidade e Educação*. Rio de Janeiro: Vozes.
- LUYTEN, Sonia Bibe. (2000). *Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. 2ª. edição. São Paulo: Hedra.
- LUCHETTI, Marco. (2001). *As Sedutoras dos Quadrinhos*. Vinhedo/SP: Editoractiva.
- MALTIN, Leonard. (1987). *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. New York: New American Library.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. (2003). *Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Editora UFRJ
- MIRA, Maria Celeste. (2003). “O masculino e o Feminino nas Narrativas da Cultura de Massa ou o Deslocamento do Olhar”. In: *Cadernos Pagu, Revista Semestral do Núcleo de Estudos de Gênero*, Unicamp, vol. 21, pp. 13-38.
- ODININO, Juliane. (2009). *As Super-heroínas em Imagem e Ação: Gênero, Animação e Imaginação Infantil no Cenário da Globalização das Culturas*. Tese de Doutorado. Florianópolis, UFSC.
- \_\_\_\_\_ et al. (2010). “Meninas Super-Poder-Rosa”: imagem de uma cultura midiática e infantil”. In: GROSSI, Miriam et al (org). *Estudos In(ter)disciplinados: gênero, feminismo, sexualidade*. Florianópolis: Editora Mulheres, pp. 143-174
- OLIVEIRA, Selma. (2007). *Mulher ao Quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanência e ressonâncias*. Brasília: Editora Unb.
- ORTNER, Sherry. (1996). *Making Gender: The Politics and Erotics of Culture*. Boston: Beacon Press.
- \_\_\_\_\_. (2007a). “Uma Atualização da Teoria Prática”. In: GROSSI, Miriam et al (orgs.). *Conferências e Diálogos: Saberes e Práticas Antropológicas – 25a. Reunião Brasileira de Antropologia*. Goiânia: Nova Letra, pp. 19-44
- \_\_\_\_\_. (2007b). “Poder e Projetos: Reflexões Sobre Agência”. In: GROSSI, Miriam et al (orgs.). *Conferências e Diálogos: Saberes e Práticas Antropológicas – 25a. Reunião Brasileira de Antropologia*. Goiânia: Nova Letra, pp. 45-80

PACHECO, Elza Dias. (1985). *O Pica-pau: Héroi ou vilão? Representação social da criança e Reprodução da Ideologia Dominante*. São Paulo: Loyola.

PASSERINI, Luisa. (1995). “Mulheres, Consumo e Cultura de Massas”. In: DUBY, George & PERROT, Michelle (orgs.). *Histórias das Mulheres no Ocidente*. Vol. 5, Porto: Edições Afrontamento; São Paulo: Ebratil.

RADWAY, Janice. (1984). *Reading the Romance. Women, Patriarchy and Popular Literature*. North Carolina: Chapel Hill.

RAMOS, José Mário Ortiz. (1995). *Televisão, Publicidade e Cultura de Massa*. Petrópolis: Vozes.

SCOTT, Joan. (1990). “Gênero: Uma Categoria Útil de Análise Histórica”. In: *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 2, pp. 5-22

STEINBERG, Shirley & KINCHELOE, Joe (orgs.). (2004). *Cultura infantil: a construção corporativa da infância*. trad. George Bricio. 2a. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

VIANA, Nildo. (2003). “Super-Heróis e Inconsciente Coletivo. Espaço Acadêmico”. In: *Sociologia, Sociologia dos Quadrinhos, Psicanálise, Psicologia, Marxismo*, v. 25, Maringá/PR, pp. 18-27.

WELL, Paul. (1998). *Understand Animation*. London, by Routledge.