

## **A construção das imagens que nos constroem: marcas de gênero no corpo feminino representado em desenhos animados<sup>1</sup>**

Mônica Vitória dos Santos MENDES<sup>2</sup>  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### **Resumo**

O presente trabalho analisa a representação do corpo feminino em desenhos animados infantis da atualidade, investigando de que forma tais produções reproduzem, reforçam ou subvertem os estereótipos de gênero. Considerando que o cinema e a televisão possuem papel de destaque no imaginário coletivo e que o mundo imaginal constrói a vida social, parte-se de uma perspectiva maffesoliana, com base em conceitos como imaginário e corporeidade e na abordagem da construção identitária do corpo, para tentar entender que ideia de feminilidade está sendo transmitida ao público e como este pode apreender comportamentos e estereótipos a partir dos modelos difundidos nas animações. Além de Michel Maffesoli, autores como Pierre Bourdieu e David Le Breton também servem como fundamentação teórica para a pesquisa.

**Palavras-chave:** corpo, gênero feminino, representação, imagem, desenho animado.

### **1. Introdução**

A inserção de personagens femininas em desenhos animados tem acompanhado, de certa forma, o progresso do feminismo desde meados do século XX. Primeiramente relegadas a papéis secundários nas tramas, passaram a ter destaque e até mesmo a protagonizar histórias de heroísmo pouco a pouco, com a força da terceira onda do movimento feminista, que questionava a ideia de feminilidade e a naturalização dos papéis sociais de gênero. Mesmo antes, era aparente, especialmente nos desenhos com animais antropomórficos, o quanto o gênero masculino é socialmente visto como neutro. Quando surgiram as grandes personagens mulheres nas animações, eram em sua maioria princesas, sem muitas qualidades ou ocupações que não fossem o cuidado com a beleza e com a vida doméstica.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação, Imagem e Imaginários do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-Uerj). E-mail: [vitoriamonica@yahoo.com.br](mailto:vitoriamonica@yahoo.com.br).

Posteriormente, ainda que perdessem a realeza, tais personagens eram marcadas pelas características culturalmente atribuídas ao gênero feminino.

Ainda hoje se vê a força do cor-de-rosa como marcador de gênero e categoria. Para Bourdieu (2007), as posturas corporais e as formas de andar, olhar, se mover e se mostrar estão impregnadas de uma ética e uma política que se alinham à dominação. Fazem parte de um adestramento do corpo para naturalizar esta ética e reforçar a diferenciação entre os gêneros feminino e masculino e suas identidades antagônicas. Nos desenhos atuais tudo isso permanece vívido. A apresentação das histórias e personagens, além de categorizada veementemente, tem elementos visuais (as cores, o brilho) que o tempo todo se destacam do neutro e se contrapõem ao que é masculino ou considerado “para meninos”, como se o feminino precisasse ser sempre explicitamente caracterizado, como assinala Bourdieu.

E qual a importância de se examinar a forma como a mulher é representada nesses programas infantis, muitas vezes tratados apenas como entretenimento leve e “inocente”? O que as crianças absorvem e repetem em sua imaginação e suas brincadeiras? Os modelos aprendidos nas tramas e reificados no uso de produtos licenciados poderão determinar a repetição ou questionamento de comportamentos sociais, ideologias, estereótipos. Segundo Walter Benjamin, a brincadeira está na origem de todos os hábitos: “Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhados pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito” (BENJAMIN, 1994, p. 253).

As representações sociais estão diretamente ligadas ao imaginário de uma sociedade. De acordo com Maffesoli (2007), o mundo imaginal, isto é, o conjunto matricial que transcende e ordena as imagens e experiências, constrói a vida social. Segundo o autor, “as diversas modulações da aparência (moda, espetáculo político, teatralidade, publicidade, televisões) formam um conjunto significativo, um conjunto que, enquanto tal, exprime bem uma dada sociedade. É então que se vê a necessidade de uma reflexão sobre a forma” – o que ele chama de formismo: o estudo das formas, das aparências. Para ele, a forma é formadora (1996, p.126-127) e é uma mediação entre o indivíduo e o mundo. Mais do que isso, “o formismo faz passar de uma lógica da identidade a uma lógica da identificação” (MAFFESOLI, 1996, p.138).

Há, em nossa sociedade, um “jogo da aparência, onde o corpo se exhibe em uma teatralidade contínua e onipresente” (MAFFESOLI, 1996, p. 13). O corpo é construído para ser visto, teatralizado ao mais alto grau, e esta teatralidade exacerba-se de várias maneiras,

numa lógica relacional, que leva sempre em conta a alteridade, a coletividade, a socialização. A partir disso, nos identificamos com grupos, ideias e o que mais resgatarmos como ícones no imaginário.

O ser humano se expressa com seu corpo e interage fazendo uso dele, na imagem, na fala e no tato, como um aparelho codificador e decodificador de mensagens. Seria, portanto, um meio de comunicação. “Poder-se-ia dizer, em termos quase de física natural e social, que o corpo engendra comunicação, porque está presente, ocupa espaço, é visto, favorece o tátil” (MAFFESOLI, 1996, p.133-134). Segundo o autor, “a corporeidade é o ambiente geral no qual os corpos se situam uns em relação aos outros”, referindo-se aqui a todos os tipos de corpos, incluindo instituições e grupos, metafóricos ou não. Haveria uma correlação entre o corpo humano e o corpo social, de modo que o primeiro simboliza o segundo.

Na modernidade, o corpo era retrato do individualismo ocidental, do aprisionamento do homem sobre si mesmo (BRETON, 2007, p. 31). Além de sublimado, era parte constituinte de uma identidade fixa que – acreditava-se – era o núcleo do indivíduo. A criança moderna era provida de uma identidade intangível, e isso incluía, em primeiro lugar, a identidade sexual, que deveria ser estabelecida e estável: ou você é homem ou você é mulher (MAFFESOLI, 2012, p.46). Hoje, há a porosidade dessa identidade. No que diz respeito à “[...] identidade ideológica, política, sexual, profissional, é sobretudo com as ‘incertezas imediatas’ que nos confrontamos hoje em dia” (MAFFESOLI, 1996, p.37). Na mídia de modo geral, incluindo alguns desenhos animados, como veremos a seguir, evidências de tais mudanças têm se tornado presentes, ainda que timidamente.

Vale adotar, portanto, a ideia de identificação, substituindo a de identidade, pois esta teria como característica uma estabilidade e uma unicidade que não comportam mais a complexidade humana – a identidade como algo dado ou acabado, que só atenderia aos anseios do pensamento moderno. Como aponta Hall, “a identidade plenamente unificada, completa, segura, e coerente é uma fantasia” (2003, p.13). Para Maffesoli, as culturas onde “prevalecem a clareza, a unidade conceitual, a centralização burocrática, em suma, o processo identitário, dedicam-se a atribuir, a cada um, um sexo particular (masculino, feminino), e a atribuir-lhe funções precisas que não devem ser transgredidas” (1996, p.318). Em contrapartida, em culturas mais pluralistas e difusas (pós-modernas?), o que surge é um processo de identificação em que o sexo não é uma entidade estabelecida, mas uma construção pontual, com papéis cambiantes e sem funções naturais e eternas atribuídas.

Com base nos conceitos e discussões expostas, o presente artigo desenvolve o entendimento teórico acerca dos temas tratados e analisa animações conhecidas internacionalmente com audiência significativa na última década, como as produções cinematográficas *Valente* e *Frozen - Uma Aventura Congelante* e as séries televisivas *Hora de Aventura*, *Steven Universe*, *Winx Club* e *Miraculous: As Aventuras de LadyBug*.

## 2. Corpo, gênero e identificação

Para Lauretis (1994, p. 211), gênero é uma construção, uma categoria que representa não um indivíduo, mas uma relação social. Como ato performativo, produz significados. Há uma ordem compulsória na sociedade que relaciona gênero, sexo biológico e desejo sexual e faz parecer natural uma classificação que, na verdade, seria fruto de convenções culturais e históricas. A legitimação dessa ordem, carregada de determinismo biológico, reiteraria normas sociais e serviria aos fins de reprodução por garantir a heterossexualidade e a normatização dos corpos a partir de oposições binárias (homem x mulher). O discurso cria e atualiza o que é o gênero. Tal questão merece, até hoje, grande atenção dentro do feminismo, das ciências sociais e até no campo das políticas de saúde.

Bourdieu aprofunda a discussão sobre os processos socioculturais que marcam a diferenciação entre os gêneros, como se vê a seguir:

“O trabalho de construção simbólica não se reduz a uma operação estritamente performativa de nominação que oriente e estructure as representações, a começar pelas representações do corpo [...]; ele se completa e se realiza em uma transformação profunda e duradoura dos corpos (e dos cérebros), isto é, em um trabalho e por um trabalho de construção prática, que impõe uma definição diferencial dos usos legítimos dos corpos, sobretudo os sexuais, e tende a excluir do universo do pensável e do factível tudo que caracteriza pertencer ao outro gênero [...] para produzir este artefato social que é um homem viril ou uma mulher feminina”. (BOURDIEU, 2007, p. 33)

De fato há um esforço de longo prazo, sutil e minucioso de construção simbólica da categorização dos indivíduos, e conseqüentemente naturalização dessa categorização, que adapta as identidades, os corpos e os comportamentos sociais à visão de mundo dominante – neste caso, androcêntrica. A divisão sexual é dada como “realidade natural não ultrapassável” (MAFFESOLI, 1996, p.321), o que leva à estigmatização.

Como já tratado aqui, Maffesoli, que defende que o ser humano não se acomoda numa identidade resoluta e definitiva, observa que “a noção de identidade sexual é muito estreita: o eu é constituído, senão de uma infinidade, pelo menos de uma pluralidade de personalidades” (1996, p.319). É a partir do contato com o outro que há a identificação, e

por isso a imagem tem papel crucial neste processo, cujo início se dá na infância. “A formação do eu no “olhar” do Outro, de acordo com Lacan, inicia a relação da criança com os sistemas simbólicos fora dela mesma e é, assim, o momento da sua entrada nos vários sistemas de representação simbólica — incluindo a língua, a cultura e a diferença sexual” (HALL, 2000, p.37).

Para David Le Breton, o corpo é sempre político e nele se manifestam as desigualdades sociais e de gênero. Não é apenas um organismo vital, matéria biológica que sustenta a existência humana e lhe dá forma, mas possui funções sociais na medida em que é decodificado pelos sentidos dos demais corpos, posto para a interação.

“As características físicas e morais, as qualidades atribuídas ao sexo, dependem das escolhas culturais e sociais e não de um gráfico natural que fixaria ao homem e à mulher um destino biológico. A condição do homem e da mulher não se inscreve em seu estado corporal, ela é construída socialmente. Como escrevia S. de Beauvoir, ‘não se nasce mulher, torna-se mulher’”. (BRETON, 2007, p.66)

Breton ainda acrescenta que as crianças são educadas conforme uma “predestinação social que, de antemão, lhes impõe um sistema de atitudes que corresponde aos estereótipos sociais”. Esta educação é oferecida pelos pais, retomada pela escola e reforçada por jogos, brinquedos, parlendas etc. Geram hábitos, como já vimos em Benjamin (1994). Da mesma maneira, também o fazem os desenhos animados e programas televisivos infantis, que sempre inspiram brinquedos e brincadeiras que serão inventadas na ausência da televisão.

“A configuração distintiva dos sexos prepara [...] o homem e a mulher para um papel futuro dependente dos estereótipos do feminino e do masculino. [...] A interpretação que o social faz da diferença dos sexos orienta as maneiras de criar e educar a criança segundo o papel estereotipado que dela se espera”. (BRETON, 2007, p. 67)

Em sua obra, Foucault (1987) destacava que o corpo é objeto e alvo do poder. Por meio da vigilância exercida pela própria sociedade, o corpo disciplinado, domesticado e docilizado se torna um corpo produtivo (ou reprodutivo, especialmente no caso das mulheres), o que serve à reprodução da ordem vigente. Nas questões de gênero, esta ordem tenta manter o binarismo homem-mulher e a divisão de funções conforme o sexo. Maffesoli (2012, p.64-65) entende que, nas sociedades pós-modernas, este corpo dócil cederia lugar a um corpo “erótico”, que vale por si mesmo.

Quando falamos de corpo, falamos de todas as maneiras com que ele se exhibe socialmente, o que inclui o que os adorna e os cobre (ou não), como o vestuário. Segundo Maffesoli, roupas são “máquinas de comunicar” (1996, p.161). Desde a infância aprendemos como devemos nos vestir, quase de maneira ritualística, somos ensinados a

adequar nossos trajes a cada ocasião e compreendemos a importância da moda como forma de expressão de nossas personalidades, origens e intenções. Por isso a imitação, tão útil na vida social, é base da conjunção “roupa-hábito”. “O vestuário e os costumes estão ligados” (MAFFESOLI, 1996, p.173). O processo de identificação também passa por ela - a roupa/hábito classifica o modo de ser de um grupo, e não o livre arbítrio do indivíduo.

As saias e vestidos, por exemplo, ainda são símbolos do feminino, embora as mulheres já vistam calças compridas há mais de um século em grande parte do mundo ocidental. Um homem usar certos modelos de saias, no entanto, é considerado subversivo ou motivo de chacota. Mesmo no caso de travestis, o tabu perdura até hoje. Apesar de terem opções mais flexíveis e diversificadas no vestuário, as mulheres que assumem um visual de forma totalmente não feminina também causam uma estranheza que, no entanto, não é igual à reação sofrida por homens que se adornam de acessórios coloridos, joias, brilhos e afins, geralmente ridicularizados como se fossem destituídos de poder. A repetição tanto destas reações como discurso comum quanto da afirmação de adereços e características físicas como femininas ou masculinas perpetua o sistema patriarcal que hierarquiza os sexos e impõe a binaridade dos gêneros e a heteronormatividade como naturais.

A apresentação do corpo humano se configura dentro de uma lógica que é reconhecida e copiada diariamente, e ainda que muitas vezes o processo não seja ou não pareça proposital, serve ao sistema mercadológico e ao patriarcalismo. De acordo com Bourdieu, as estruturas de dominação “são produtos de um trabalho incessante (e, como tal, histórico) de reprodução, para o qual contribuem agentes específicos [...] e instituições, famílias, Igreja, Escola, Estado” (BOURDIEU, 2007, p. 46) – e aqui, caberia incluir também a mídia.

### **3. Relações entre mídia e imaginário**

Sodré (2006) entende a mídia como uma ambiência, e a TV, especialmente, desperta uma identificação no espectador que é fantasiosa, mas que tenta ao máximo se aproximar da realidade. Isto porque a imagem, a forma, como já abordado anteriormente, ainda que em representação, conserva em si uma força de criação e mediação das relações sociais, base do conjunto de referências que norteiam o modo como vivemos em sociedade. Maffesoli (1996, p. 135) afirma que “a imagem é expressão de vitalismo, e enraíza-se num substrato natural. Por isso, ela é ecológica por construção. Isto é, estabelece correspondências (sociais, naturais), e favorece interações. P. Klee observava que ‘a arte não cria o visível,

ela torna visível””. O ser humano seria, portanto, “menos criador de imagens, que forjado por elas” (MAFFESOLI, 1996, p.150).

De acordo com Hall, o signo televisivo é complexo, pois combina dois tipos de discurso: o visual e o auditivo. “Além do mais ele é um signo icônico, na terminologia de Peirce, ‘porque possui algumas das propriedades da coisa representada’” (HALL, 2003, p. 392). E a força e apelo deste meio não se devem apenas à junção de imagem e som, mas à atmosfera de intimidade em que se localiza primeiramente e à dinâmica que cria com o público. É como se a televisão saísse do aparelho estático de transmissão e ganhasse forma na vida social, substituindo os lugares de formação convencionais como a família e a escola. Para Sodré, ela cria uma espécie de nova moralidade por sensorialismo e cognição, a serviço do mercado. Douglas Kellner complementa esta ideia:

“Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento”. (KELLNER, 2001, p. 27)

É de um sensorialismo pós-moderno de que fala Maffesoli (1996). Por meio dos sentidos – e aqui se destaca especialmente a visão – experimentamos o mundo. O corpo humano é um instrumento de comunicação e de interação, e se hoje a preocupação com sua imagem parece excessiva, não é, ao contrário do que se pode julgar, devido a um egocentrismo ou individualismo exacerbado, mas porque procuramos nos relacionar com os outros – e é pela alteridade que se cria a identificação. A estética liga pessoas, e é possível entender esta lógica relacional na imitação do que vemos. “Só existimos pelo e sob o olhar do outro” (MAFFESOLI, 2012, p.41).

Com efeito, a indústria cultural se apropria desses fenômenos sociais não só como consequência inevitável, mas com certo interesse. Mike Featherstone (1995), citando Baudrillard para falar do papel da imagem na cultura, avalia como as imagens na mídia são usadas de forma a fantasiar a realidade e ativar desejos continuamente, o que atende à lógica do consumo e pode ser confirmado na publicidade e nas produções audiovisuais (que posteriormente vendem não só programas ou canais mas produtos diversos relacionados):

“Assim, a sociedade de consumo não deve ser vista apenas como a divulgadora de um materialismo dominante, pois ela também confronta as pessoas com imagens-sonho que falam de desejos e estetizam e fantasiam a realidade [...] Para Baudrillard, a concentração, a densidade, a extensão inconsútil e abrangente da produção de imagens na sociedade contemporânea nos empurram para uma sociedade qualitativamente nova, o mundo simulacional ou a cultura pós-moderna, na qual se aboliu a distinção entre realidade e imagem, estetizando-se a vida cotidiana”. (FEATHERSTONE, 1995, p.100)



Historicamente, os mitos, lendas e heróis, mais do que entreter e desempenhar um papel meramente lúdico ou mesmo linguístico, servem para disciplinar as crianças, inseri-las na sociedade a partir da apreensão e repetição de costumes e valores transmitidos pelos mais velhos. É um imaginário que vai sendo passado e se reciclando de geração em geração. O imaginário social cresce a partir das imagens que captamos. Desta forma, o ser humano é arrastado para um “magnetismo ardente das imagens”: “Quando adere às imagens televisivas, quando é encantado pelos estereótipos das imagens publicitárias, ou quando é submerso pelas imagens políticas, ele apenas reconhece os arquétipos do ‘mundo imaginal’” (MAFFESOLI, 1996, p.151). O corpo representado na TV, portanto, é cheio de significados (SIQUEIRA, 2014). E esses significados alimentam e são alimentados pelo imaginário continuamente.

#### **4. Representações femininas nos desenhos animados atuais**

A predominância de cores consideradas femininas e o tipo de indumentária, alinhada à moda para criar identificação no público, introduzem elementos relacionados a uma representação da mulher que obedece aos padrões de beleza e feminilidade contemporâneos, como se vê em revistas, filmes, videoclipes e novelas. É claro que as formas de representação têm mudado ao longo do tempo e não se restringem a características fixas, imutáveis. Nem só de vestidos cor-de-rosa, cabelos de Rapunzel e silhuetas esguias se compõem os jovens corpos femininos na mídia. Mas mesmo onde as possibilidades de representação são teoricamente infinitas – como no caso dos desenhos animados, em que o processo de criação pode ser totalmente imaginativo, independente da existência material prévia de um corpo humano registrável, a não ser dentro da cabeça do criador dos traços – guardam em boa parte resquícios de clichês da feminilidade.

Recentemente, animações como *Valente* e *Frozen - Uma Aventura Congelante*, aclamadas por feministas que acompanham os movimentos da cultura *pop*, insinuaram tendências de subversão desses clichês. *Valente*, a protagonista do filme homônimo lançado em 2012, chama a atenção por seus cabelos rebeldes e desgrenhados, que combina com sua personalidade indomável. Ao contrário do que habitualmente se vê nas princesas da Disney, ela não possui atributos físicos e psicológicos alinhados com os estereótipos relacionados à ideia do que é ser uma princesa, símbolo de feminilidade que perdura mesmo numa época em que os regimes monárquicos perdem força e prestígio. No entanto, é justamente por não



se encaixar no formato de uma princesa padrão que a personagem se destaca: a exceção que confirma a regra.

Menos de dois anos após o lançamento de Valente, Frozen levou ao público a história de duas princesas com corpos, trajes e trejeitos típicos das personagens femininas. Neste caso, a crítica feminista valorizou a trama e a relação entre as irmãs do filme, que ressalta a importância da sororidade e coloca em segundo plano os relacionamentos amorosos com personagens masculinos. Mas os elementos imagéticos da feminilidade estão ali presentes, mais uma vez. E como a maioria das princesas Disney, são brancas e magras, têm cabelos longos e não apresentam deficiências.

Focando agora nas produções televisivas, algumas animações recentes têm trazido novidades na abordagem do corpo feminino e até quebrado paradigmas de gênero. Um exemplo é Hora de Aventura, cujas personagens, ainda que sejam princesas, mostram uma variedade de representações. Uma delas, chamada Princesa Caroço, possui um corpo disforme (em formato de nuvem) e sua voz é grave; a dublagem tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil é feita por um homem. Ainda há outras princesas com corpos em formato de frutas e bichos, ou exageradamente musculosas (Princesa Músculos), além de outros personagens que não têm gênero definido.

Na mesma linha de Hora de Aventura, temos Steven Universe, em que há personagens assexuados e alguns sequer exibem sinais aparentes de distinção de gênero. Diferentemente de Hora de Aventura, todos são humanoides, mas a diversidade de tipos físicos é grande. A questão do corpo é crucial no desenho, já que os personagens com frequência se fundem para gerar novos organismos, mais fortes, que preservam características dos seres originais que os compõem. As personagens consideradas femininas não se encaixam num padrão corporal específico: são baixas, altas, magras, gordas, têm pernas grossas ou finas, nem sempre proporcionais. As roupas, os tons de pele e os tipos de cabelos também são muito variados.

Em desenhos produzidos com um público-alvo definido, voltado para meninas, ficam mais claras as marcações de gênero – como se fosse fundamental classificar, assinalar determinado produto como “feminino”, ou como se meninos não pudessem se interessar por coisas “femininas demais”. Entre animes, desenhos animados japoneses, há inclusive uma divisão por categorias de gênero: os *shoujo* são produções direcionadas para meninas, enquanto os *shounen* são voltados para meninos. Os *shoujo*, como Sailor Moon e Sakura Card Captors, são conhecidos por apresentarem protagonistas esbeltas em uniformes

coloridos, geralmente compostos por saias curtas ou volumosas, ou *collants* justos, acessórios delicados, joias, laços e flores. Mesmo no caso de guerreiras, quase nunca se usam armaduras ou proteções funcionais – o que deixaria o visual mais “bruto” ou esconderia a silhueta. Isso já era visto em histórias de super-heroínas norte-americanas, como a Mulher Maravilha e a Supergirl, que, apesar de sofrerem constantes atualizações em seus uniformes, ainda deixam pele e membros expostos aos perigos.

Para retomar exemplos recentes da televisão, em *Winx Club* (ou “O Clube das Winx”) vemos fadas que usam tops brilhantes e justos, minissaias e shorts, calças coladas ao corpo (*leggings*) e vestidos esvoaçantes e coloridos. Apesar de precisarem de agilidade e de terem envolvimento direto com a natureza, todas usam sapatos de salto alto, quase o tempo todo. Uma prova da estética do consumo que permeia as tramas é a presença constante de acessórios que reforçam a ligação das meninas com o mundo *fashion*, já que nem todos possuem utilidade para os embates da trama. Pulseiras, joias, laços, fitas amarradas a braços e pernas, luvas, tiaras e outros enfeites de cabeça são frequentes, além de maquiagem.

Os corpos das personagens não se diferem tanto em formato, apenas no tom de pele e na cor e forma dos cabelos e olhos. Todas são igualmente magras, mas possuem silhuetas curvilíneas acentuadas, mais desproporcionais que os padrões da boneca Barbie: a cintura extremamente fina, seios empinados, quadris largos e pernas longas que seguem a lógica do tronco – coxas e panturrilhas grossas, definidas, e joelhos estreitíssimos. Como em outras super-heroínas, não se salientam músculos nos braços finos. No rosto, os olhos ganham dimensões que se assemelham ao estilo japonês dos mangás e animes, enfatizando nas expressões e emoções. Os narizes de todas as Winx se resumem a um traço quase imperceptível, ainda que elas tenham origens étnicas distintas, e as bocas são preenchidas com batom cor-de-rosa. O cabelo comprido, ícone histórico de feminilidade que perdura até hoje, está presente na série em cinco das seis meninas-fadas. A exceção é Tecna, considerada a mais inteligente e “moderna” do grupo.

Em grande parte das imagens de divulgação do programa ou de produtos atrelados a ele, é nítida a sexualização dos corpos das personagens – e neste quesito nem Tecna está a salvo. As poses, expressões e trejeitos contêm uma carga simbólica de sedução e sensualidade, evidente também no caimento e no corte das roupas, que deixam expostos braços, pernas, colo e barriga. Mais uma vez, não há preocupação em cobrir nenhuma parte

com proteções, o que geralmente acontece nos heróis, mesmo nos que não usam armaduras para guerrear.

Há, no entanto, tentativas de se equalizar os papéis de homens e mulheres nas histórias de super-heróis, pelo menos no que diz respeito a vestimentas de combates. Para ilustrar com um último exemplo, a recente série de animação nipo-franco-coreana *Miraculous: As Aventuras de LadyBug*, lançada em 2015, apresenta uma menina chamada Marinete/LadyBug como protagonista, que divide a cena e algumas missões com Adrien/Chat Noir, seu aliado e par romântico na trama. Os dois são magros e têm cabelos de curtos a médios, com a diferença de que Marinete os usa sempre no estilo de penteado “maria-chiquinha”. O uniforme de ambos é composto de um collant justo que cobre o corpo inteiro e máscaras.

Se houver um olhar minucioso, porém, mesmo aí se encontram diferenças fundamentadas na distinção entre os gêneros. O uniforme de Marinete é vermelho com círculos pretos – uma alusão ao bicho que representa, a joaninha (*ladybug*) – enquanto o de Adrien é preto, fazendo alusão ao gato negro (*chat noir*). Até aí, é possível justificar as cores como sendo referências dos animais em questão. Mas Adrien também veste uma jaqueta, justa e quase imperceptível, com detalhes que parecem ser de zíperes de bolsos, o que confere um visual diferenciado em relação a outras roupas de super-heroínas que remetem a gatos, por exemplo. Como se fosse necessário um complemento “mais masculino” ao collant que evidencia as curvas dos corpos. Lembrando que o jovem Adrien, ao contrário da maioria dos super-heróis que usam collant, não é musculoso – o que, numa avaliação rápida, poderia suscitar dúvidas sobre qual seria seu gênero.

## 5. Considerações finais

Como parte de uma programação midiática, os desenhos animados trabalham com representações cristalizadas no imaginário coletivo, especialmente de uma forma de fácil apreensão para o público infantil. Assim sendo, acabam reproduzindo estereótipos diversos, que estão presentes no cotidiano em diferentes situações e embasando pensamentos e opiniões. Tais estereótipos servem para que apreendamos e compreendamos o mundo em que vivemos, por isso têm utilidade sobretudo na infância – no entanto, também são geradores de preconceitos, desigualdade e discriminação, em níveis que podem sistematizar uma cultura de opressão, como o machismo, que acaba por autorizar violências das mais variadas formas. A base cognitiva do preconceito se ancora “nos estereótipos, conjunto de

crenças – corretas ou não – que atribuímos a indivíduos ou a grupos. [...] No caso dos papéis de gênero, por exemplo, isto pode conduzir a erros de julgamento no que diz respeito à manutenção de desigualdades entre homens e mulheres” (JABLONSKI et al., 2010, p.162).

É evidente que há diferenças biológicas entre os corpos de homens e mulheres, mas a questão que interessa e há tempos mobiliza, por exemplo, o movimento feminista é como este fato gera um determinismo que contamina as interações sociais e cria papéis totalmente distintos, com características criadas apenas culturalmente para reforçar as diferenças entre os dois gêneros como se fossem naturais e inquestionáveis. Os modos de se representar o corpo feminino dizem muito sobre estas diferenças e imprimem mensagens sobre como a mulher é ou deve ser.

A mídia e a arte são instituições com poder de perpetuar ou romper os padrões de gênero, por este motivo se faz relevante questionar qual dos caminhos estão tomando nesse sentido. Especialmente os meios audiovisuais, que usam as imagens e as formas como representações. Como lembra Maffesoli (1996, p.141), “pode-se imaginar que cada fragmento é em si significativo e contém o mundo na sua totalidade. É esta a lição essencial da forma. É isto o que faz da frívola aparência um elemento de escolha para compreender um conjunto social”.

Nos desenhos analisados, é possível perceber que os modelos corporais se repetem e insistem em conservar as ideias de feminilidade já estigmatizadas e que sempre opõem a mulher ao homem. O uso de determinadas cores (tons pastéis ou muito vivos, o cor-de-rosa), as silhuetas magras e delicadas, os cabelos e penteados, as maquiagens e a quantidade de acessórios ornamentais, as roupas que revelam ou criam curvas, a hiperssexualização, a dicotomia infantilização-adultização etc.

Por outro lado, também se observa o lançamento de produções que insinuam novas tendências, corpos mais variados e até sem gênero definido. De acordo com Maffesoli (1996, p.38), há uma “saturação dos valores dominantes e gerais que são aceitos e partilhados contratualmente pela maioria”, o que começa a despontar na indústria cultural, como notado em animações mais recentes. O próprio binarismo dos gêneros passa a ser questionado, seguindo o espírito das sociedades contemporâneas. São as identificações múltiplas que conseguirão prevalecer, no lugar da identidade única (MAFFESOLI, 2012, p.99). Há, portanto, um longo caminho a ser trilhado se o destino, talvez utópico, for a

amortização dos estereótipos de gênero, mas os passos estão sendo dados, ainda que numa velocidade que não parece acompanhar as discussões sociais a respeito do tema.

## 6. Referências bibliográficas

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

FEATHERSTONE, Mike. *Cultura do consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Nobel, 1995.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: o nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

\_\_\_\_\_. *Da Diáspora*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

RODRIGUES, Aroldo; ASSMAR, Eveline M. L.; JABLONSKI, Bernardo. *Psicologia Social*. Petrópolis: Vozes, 2010.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). *Tendências e Impasses – o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LE BRETON, David. *A sociologia do corpo*. Petrópolis: Vozes, 2007.

MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996.

\_\_\_\_\_. *O tempo retorna: formas elementares da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *O corpo representado: mídia, arte e produção de sentidos*. Rio de Janeiro: Ed. Uerj, 2014.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear em rede*. Petrópolis: Vozes, 2006.