



Significação: revista de cultura

audiovisual

E-ISSN: 2316-7114

significacao@usp.br

Universidade de São Paulo

Brasil

Pereira de Sousa, Juliana

Da ficção ao brinquedo: enunciados plásticos em As Meninas Superpoderosas
Significação: revista de cultura audiovisual, vol. 36, núm. 32, julio-diciembre, 2009, pp.

159-187

Universidade de São Paulo
São Paulo, Brasil

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=609766006009>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc



Da ficção ao brinquedo: enunciados plásticos em *As Meninas Superpoderosas* | Juliana Pereira De Sousa



Da ficção ao brinquedo: enunciados plásticos em *As Meninas Superpoderosas*



Juliana Pereira de Sousa
Centro Universitário Curitiba





Resumo

Esta pesquisa se propõe ao exame dos processos significacionais constituídos entre a televisão e os brinquedos-personagem a partir do desenho animado *Meninas Superpoderosas* (*The Powerpuff Girls*). Tal análise busca reconhecer o brinquedo contemporâneo como um objeto de comunicação capaz de traduzir fatores socioculturais contextualizados na atual sociedade midiática. Para tanto, faz-se uso dos sistemas significantes e mecanismos de articulação de sentidos da semiótica discursiva e da relação entre os níveis do conteúdo e de expressão, segundo fundamentos da Teoria Semiótica Plástica.

Palavras-chave

Comunicação; televisão; brinquedos; consumo;
As Meninas Superpoderosas.

Abstract This work presents an examination of the significant processes formed between television and the character-toys from the animation *Meninas Superpoderosas* (*The Powerpuff Girls*). This analysis aims to recognize the contemporary toy as a communication object capable of translating social-cultural facts contextualized in the contemporary mediatic society by using the significant systems and the mechanisms of articulated senses by discursive semiotic and the relation between the levels of content and expression, according to the basis of Plastic Semiotic Theory.

Key-words

Communication; television; toys; consumption;
The Powerpuff Girls.

A materialidade da imagem

A conjunção entre a criança e o mundo se dá também pelo brinquedo. Ele se transforma na medida em que o imaginário coletivo e as práticas culturais em relação à criança se modificam no tempo e na história. Sua competência comunicacional está justamente no fato de se apresentar como um *mediador*, apontando em uma extremidade as marcas de uma cultura específica e contextualizada pela enunciação de uma certa rede imaginária sobre a infância; e na outra ponta, a criança enunciataria também contextualizada, para quem o brinquedo se dirige.

Legitimado pelos meios de comunicação de massa, o brinquedo pode ser visto como um objeto em conjunção com valores socio-culturais, transformando-se como produto de um mercado cultural. Ele deixa revelar marcas do consumo de signos a partir de uma nova linguagem, a linguagem instituída pela *imagem*. Propostos como um texto plástico da personagem “fora da tela” da televisão ou do cinema, os brinquedos-personagem abrem a possibilidade de estender o acesso dessa experiência a outros sujeitos.

Assim potencializada, a relação entre desenho animado e criança favorece o desejo pelos brinquedos na medida em que os transforma em *ícones de uma imagem* narrativizada e os insere em uma categoria específica impregnando-os de consumo. A fórmula desse sucesso parece ser a de uma imaginação proposta em sentido contrário – de “fora” para “dentro” – dando vida à personagem na forma da imagem em movimento, para depois trazer sua presença concreta na vida “real” da criança. E a televisão foi o meio que tornou possível



transformar o brinquedo nesse “eco” da imagem, nessa “presença” feita de “ausência”.

Com base nos estudos semióticos, a relação estabelecida entre as personagens *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* e as bonecas de brinquedo a que deram origem apontam possibilidades de encontrar significações contextualizadas na narrativa do desenho animado homologando o nível do conteúdo com o nível das manifestações plásticas. Pesquisá-las, portanto, é torná-las importantes naquilo que elas podem revelar como cultura.

Peças de um jogo proposto entre televisão e criança, as bonecas “*Superpoderosas*” incitam o desejo por meio de discursos enunciativos do próprio desenho animado. Com a estrutura de um modelo tradicional constituído por um percurso narrativo *bem* versus *mal*, e uma fórmula também já conhecida da relação entre três heroínas, *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* lançam-se como um espelho para a criança enunciataria, investidas de um conjunto de manifestações pertinentes à contemporaneidade imagética, com a competência de disseminar valores de culto ao *feminino*, de uma atrofia da agressividade na qual a agilidade mental tem mais peso do que a própria força física. As Meninas *Superpoderosas* lutam “diariamente” na trama ficcional contra o mal figurativizado em personagens masculinos sugerindo, sobretudo, que nessa disputa a força feminina sempre prevalece, é superior, é a parte que vence. Refletindo sobre este cenário, o homem também perde seu papel de herói transformando-se no vilão.

Da ficção ao brinquedo, o discurso de referênciação pode então ser identificado em dois níveis: o primeiro, nos enunciados que circunscrevem a interioridade e a plasticidade das personagens no desenho animado; o segundo, nos enunciados narrativizados em cenários constantemente associados a ambientes urbanos e localidades de diversão e lazer em conjunção com os ambientes do próprio enunciatório infantil. Ou seja, as personagens assim manifestas por um desenho com “vida” na televisão simulam os ambientes e as rotinas das crianças espectadoras, intensificando os mecanismos de projeção-identificação: as crianças brincam “de ser”, encenam as atitudes, revestem-se dos superpoderes, demonstrando uma certeira relação afetiva com a imagem assistida.

Na substância desses brinquedos-personagem, imagens de plástico, de borracha, de pelúcia ou de papel, em materiais artificiais, ganham “vida” fora do *écran*, no imaginário infantil, situado em espaços também artificiais: *shoppings*, lojas de brinquedos, aparta-

mentos, condomínios, escolas, parques temáticos – lugares comuns da infância urbana.

As irmãs *Superpoderasas* diferenciam-se pelas cores, gostos e personalidades distintas – características que favorecem a identificação da criança com as personagens a partir de três possibilidades: delicada e romântica em *Lindinha*; aventureira e rude em *Docinho*; ou inteligente e feminina em *Florzinha*. A presença de uma característica particular (em vez de apresentar todos os atributos em uma única personagem) profundamente explorada no percurso narrativo evita a concorrência, permite reconstruções adaptadas do mundo real para a criança e incentiva as coleções de brinquedos pela “presença” das personagens em objetos dos mais variados tipos: bonecas, pijamas, toalhas de banho, camisetas, roupas íntimas, pantufas, bijuterias, produtos de maquiagem e perfumaria, material escolar, bolsas e mochilas. Além disso, ancorados na ficção televisiva, a identificação com as personagens funda um sentimento de pertencimento a um grupo social regido pelo prazer da aquisição do brinquedo.

Figura 1. Personagens da série “As Meninas Superpoderosas”. Disponível em www.cartoonnetwork.com.br

A análise das características imanentes das personagens *As Meninas*



Superpoderosas, para além do crivo simbólico assumido pela estrutura narrativa em uma condição de intertextualidade mimética para com a cultura contemporânea, as formas plástico-visuais de *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* também se tornam capazes de propor significações seja enquanto imagem, na forma de desenho animado, seja enquanto bonecas¹ de brinquedo. Partindo-se de uma estrutura lógica que apresenta a investigação de aspectos como o design (*dimensão cromática e eidética*) e suas relações de gênero, princípios de manipulação e uso (*dimensão topológica*) e estímulos sensoriais despertados pelos materiais de fabricação (*dimensão matérica*)

1.Utiliza-se nesta investigação o termo “boneca” para designar: “pequena figura de mulher ou de menina, feita de pano, cartão, madeira, porcelana, plástico ou outro material e destinada a brinquedo de crianças”. (Houaiss, 2001, verbete “boneca, p. 342”).



das personagens, pode-se identificar um campo de interação tátil e cognitivo capaz de sugerir que entre imagem e espectador existe um nível de “realidade” matérica, substancial, despertada pelos sentidos. Entendendo-se *dimensões* a partir da Teoria Semiótica Plástica de origem francesa:

Como cor, constituem a dimensão cromática, enquanto forma, a dimensão eidética. Essas dimensões são ambas constituídas a partir de matérias, materiais, técnicas e procedimentos que lhe dão uma corporeidade que, quando é apreendida por sua fiscalidade própria, constitui-se por si mesma uma dimensão distinta das demais, a matérica. Como tudo que existe, essas três dimensões ocupam um espaço, tela ou qualquer outro suporte no qual são distribuídas e têm uma posição: assim uma outra dimensão, a topológica, concretiza-se pela combinatoria das anteriores em um dado espaço-suporte (...) as dimensões cromática, eidética, matérica e topológica, arranjadas num constructo desencadeiam determinados efeitos de sentido entre os quais o de que o referido arranjo assemelha-se ou se distancia dos objetos do mundo natural. (Oliveira, 2004, p. 119).

Portanto, conforme a distribuição das formas, o uso das cores, a textura dos materiais, as dimensões podem ser vistas como recursos capazes de construir *categorias significantes* associadas a significados. Nesse sentido, pode-se, por exemplo, descobrir traços de identidade das personagens *As Meninas Superpoderosas* seja no modo recorrente de vestir, nas combinações cromáticas e geométricas, no agir, no propor brincadeiras e experiências táteis nos brinquedos, no sugerir diferenças a partir das configurações topológicas, dos contrastes eidéticos e cromáticos, dos procedimentos formais de *contiguidade e ruptura*, identificando, sobretudo, de que modo a colocação dessas imagens-boneca em enunciados as transformam de uma simples representação da criança em uma representação lúdico-ficcional – pressupondo-se a existência de uma boneca denotada sobre a qual conotações sociais podem ser projetadas construindo, por vezes mitemismos com o real e, por outras, construindo representações imaginárias do real.

Para tanto, as personagens *As Meninas Superpoderosas* colocam-se como um objeto sensível na posição de sujeitos entre televisão e espectador infantil tal como uma relação de mediação que se aponta entre o universo das imagens e o mundo concreto. Como se a ima-

gem pudesse existir de *verdade* para a criança, na forma concreta de um brinquedo determinando uma identidade quanto à espécie *bonecas*. Originadas de uma imagem que se transformou num brinquedo, e, portanto, tratadas como produtos midiáticos, as bonecas apresentam características que as adjetivam e as qualificam apontando semelhanças e diferenças dessas para com outras representações do gênero. Ou seja, pressupondo-se a existência de traços sempre presentes entre as personagens e destas para outras representações, determina-se, nessa investigação, *boneca* o termo geral ao qual uma série de atributos se subsistiria propondo a especificação de um coletivo, de uma forma universal extraída da multiplicidade do gênero *brinquedos*. As personagens *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho*, determinadas então como *substância própria*, podem ser colocadas como um termo específico do termo geral *boneca*. Como substância primeira, elas próprias, sujeitos da análise que se desencadeia entre aproximações do que muda e do que permanece entre elas e delas para outras bonecas.

2.O termo design é utilizado nesta análise conforme a significação coloquial utilizada no Brasil para designar o conjunto constituído pelas características de forma, cor, diagramação (ou distribuição espacial) de um objeto de investigação o que, consequentemente, reúne as dimensões de análise eidéticas, cromáticas e topológicas de acordo com a teoria semiótica de origem francesa.

O design: dimensão eidética, cromática e topológica

Partindo-se do *design*², *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* apresentam características que lhes são comuns e outras que sofrem uma certa transitividade. As características permanentes do *design* podem ser observadas tanto na imagem (desenho animado) quanto no brinquedo (bonecas).

Fig.2 – Bonecas “As Meninas Superpoderosas” (plástico).
Coleção particular.

3. "Forma psicológica de o homem perceber o mundo. Projeções dos processos mentais para o exterior. Imposições das leis que regem a vida mental às coisas reais". (Freud, 1999, p. 98). Ou seja, quando o homem percebe os esquemas corporais propostos como um fazer figurativo resultante da leitura do seu próprio corpo como modelo. Coleção particular.



As personagens são apresentadas por uma forma de base antropomórfica³: cabeça, tronco e membros que lembram representações do corpo humano com desproporções acentuadas, conotando um exagero à beira da distorção. A cabeça de forma ovalada e sentido horizontal, apóia-se na superfície de base menor do tronco em trapézio e de sentido vertical de forma que, dividindo-se a forma-base da es-



trutura plástica em unidades iguais poder-se-ia dizer que a proporção da cabeça em relação ao tronco e membros está na relação 2:1:1.

Ou seja, a cabeça situada na porção superior do plano “personagem” ocupa metade da área total composta por uma outra metade constituída de tronco, braços e pernas. Nessa relação, pode-se identificar a oposição que se estabelece entre cabeça *versus* tronco na qual o esquema das formas visuais da cabeça *oval/horizontal/superior* se contrapõe ao tronco *angular/vertical/inferior* sendo que as proposições superiores ganham maior valor em relação às inferiores pelo tamanho da área que ocupam na totalidade do objeto.

Os braços situados na porção superior e sentido lateral do tronco – trapézio são representados por $\frac{1}{4}$ (um quarto) de círculo, cilíndrico e contínuo, não denotando a existência de dedos ou articulações como o cotovelo e punhos. Isso se repete também na representação das pernas retas e cilíndricas, em sentido vertical ocupando a base inferior do tronco trapézio o que não deixa de apresentar uma certa continuidade da forma-tronco.

Cabeça, tronco, braços e pernas assim constituídos configuram uma outra oposição que pode ser entendida quando se percebe que a porção superior constituída não apresenta nenhuma articulação ou movimento em relação aos braços e pernas – de movimentos contidos (e não totais). Ou seja, porção superior / sem mobilidade vs porção inferior / com mobilidade, conotando o sentido de que a *atitude* está na porção geométrica superior associada ao *espaço de interioridade* no qual se exteriorizam plasticamente as características imanentes da *personalidade* de cada heroína (como os diferentes traços que caracterizam os cabelos e as cores a eles e aos olhos aplicadas). E prevalece sob o *agir*, porção inferior onde se manifestam as características que lhes são comuns deixando-se perceber apenas a diferença das cores como um recurso de reiteração das diferentes personalidades. Dessa maneira têm-se:

SUPERIOR	INFERIOR
<i>cabeça</i>	<i>tronco/membros</i>
<i>oval/horizontal</i>	<i>angular/vertical</i>
<i>imóvel</i>	<i>móvel</i>
<i>interioridade</i>	<i>exterioridade</i>
<i>transcedência</i>	<i>permanência</i>
ATITUDE	AÇÃO

As oposições assim determinadas pelo nível da expressão plástica podem ser fundantes de significados conotados e contextualizados em relação ao sujeito-imagem (desenho animado) As Meninas Superpoderosas. Ponderadas e delicadas por suas percepções cognitivas as heroínas priorizam o raciocínio e as suas experiências sensório-emocionais em detrimento da *força física*, do *lutar* contra as forças do mal.

O contraste entre os tamanhos das áreas ocupadas também conduz à leitura de que é na porção superior que se encontram as marcas mais importantes das personagens, potencializadas a emanar a transcendência de atitude entre elas: nas diferentes representações dos cabelos e acessórios aplicados e também nas diferentes duplas de cores associadas. Em *Lindinha* pode-se perceber uma divisão central da área total/superior que representa o cabelo simetricamente molhado por amarras esféricas lateralmente colocadas próximo da altura dos olhos. A forma estrutural que representa o cabelo em *Lindinha* conduz à percepção de que se trata de cabelos longos, claros (louros) e estão comportados, passivos (dado o sentido cultural da expressão plástica). Em *Florzinha*, os cabelos estão presos por uma única amarra posterior/superior da área geométrica da cabeça, denotando a qualidade de cabelos compridos e retos até a altura dos pés. Na porção superior/central encontram-se duas formas elípticas iguais, angulares e paralelas no sentido vertical ligadas por uma porção menor e esférica. O conjunto dessas formas leva à leitura do que parece ser um *laço de fita*, dada a significância cultural conotada. O conjunto das formas estruturais, por sua vez, que representam o cabelo de *Florzinha*, conduz à leitura de que se trata de cabelos longos, ruivos e igualmente comportados apresentando, no entanto, formas esféricas e arredondadas combinadas com formas angulares e retas. Já em *Docinho*, a representação dos cabelos se dá por uma extensa área geométrica elaborada por rupturas e descontinuidades sugerindo a leitura de que se trata de cabelos curtos, angulares, escuros (ou castanhos), levando à percepção de cabelos ativos ou rebeldes. As características assim manifestas podem sugerir a leitura de que as formas arredondadas, culturalmente associadas a representações de emoção e do feminino estão em oposição às formas angulares e retas, percebidas como figuras de racionalidade e do masculino. As formas arredondadas encontradas nos cabelos de *Lindinha* sugerem uma certa delicadeza em relação a *Docinho*, cujos cabelos sugerem uma certa agressividade. Já em *Florzinha* encontram-se um conjunto de formas *redondo-angulares* sugerindo a presença da deli-



cadeza de *Lindinha* em equilíbrio com a agressividade de *Docinho*. Entretanto, o conjunto das formas no topo da área frontal do cabelo – e que sugere a leitura de um laço de fita – assim posicionado em *Florzinha*, também pode sugerir a leitura de “estar coroada”, com um “manto” posterior formado pela extensão longitudinal de seus cabelo, levando ao conteúdo da “majestade”, “daquela que lidera” a relação de três entre as personagens. Nesse sentido, têm-se uma continuidade que aponta em uma extremidade *Lindinha* como *interioridade e sensibilidade*, conduzindo ao conteúdo da *feminilidade e liderança* em *Florzinha*, e na outra extremidade, *exterioridade e força*, conduzindo ao conteúdo de uma porção *masculina* em *Docinho*:

CABELOS		
LINDINHA	FLORZINHA	DOCINHO
arredondados	redondo-angulares	angulares
semi-longos	longos	curtos
passivos	passivos	rebeldes
interioridade	interior e exterior	exterioridade
claros	meio tom	escuros
FRAGILIDADE	EQUILÍBRIO	FORÇA
Sensibilidade		Racionalidade

Pressupondo-se que se trata de personagens (e bonecas) de ação, dada a referência do enredo narrativo, não se pode deixar de observar que, ao contrário de outros personagens de ação – que em sua maioria são representações do gênero *He-man*, *She-Ha* ou mais atualmente *MaxStill* – *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* não apresentam a figurativização de músculos salientes. São esguias, pequenas se comparadas a outras representações e aparentemente frágeis já que não oferecem nenhum tipo de apoio para a sustentação da porção inferior/vertical em função da desproporção geométrica das partes. Desta forma, as bonecas não ficam em pé sozinhas solicitando sempre um suporte para auxiliá-las, levando a perceber que as características dos superpoderes, que as permitem saltar “*mais alto que um prédio*”, enxergar através de paredes e obstáculos, congelar superfícies, objetos e organismos vivos; socar e chutar o inimigo até nocauteá-lo, só estão manifestas no desenho animado e não fisicamente nas personagens, convocando o espectador a *completá-las* imaginariamente. Ou seja,

elas só são heroínas no desenho animado, pois suas características físicas não sugerem a presença de poderes sobre-humanos, a não ser nos olhos grandes predominantes na área geométrica superior, formados por quatro círculos concêntricos. O primeiro círculo abriga internamente todos os outros em um tom contínuo de branco. O segundo, diametralmente menor, deixa revelar um tom cromático, também contínuo, entretanto diferente para cada personagem: azul em *Lindinha*, rosa em *Florzinha* e verde em *Docinho*. O terceiro círculo é preenchido por preto e o quarto, de branco, representando a pupila dos olhos, a partir do qual se pode perceber o foco do olhar das personagens.

Ausência de nariz, presença de uma boca identificada por um traço em forma de semi-círculo (em formato de “U”) justificando apenas a presença de um lugar “por onde sai o som” e conduzindo à leitura de uma ordem hierárquica dos sentidos na qual “ver” tem maior valor na representação plástica do que o “falar”, constituído pela presença de uma pequena área e está em grau de superioridade ao “ouvir” já que não há manifestação plástica desse órgão dos sentidos. Desta maneira, também as expressões emocionais são favorecidas pelo olhar na porção geométrica superior – e está em um valor de superioridade em relação às ações (porção inferior das manifestações plásticas), seja pelo tamanho dos olhos ou pela localização da área geométrica ocupada.

Reiteradamente, são as diferentes posições assumidas pelos olhos que sugerem modificações totais nas expressões das personagens, conduzindo o enunciatório à leitura de mudanças de *estados* passionais. Percebe-se que, ao alterarem (as personagens) a direção do círculo branco e central que constituem o ponto pupilar dos olhos, tanto no desenho animado como através de alguns mecanismos encontrados nas bonecas, oferecem expressões que podem estar associadas à alegria e à tristeza, raiva e amor, compaixão, medo e coragem. Nesse sentido, a importância dos olhos apresenta-se plasticamente evidenciada sugerindo o predomínio das manifestações visuais provocando *mudanças totais* nas *expressões* das personagens e prevalecendo-se sobre as ações corporais das lutas, gestos e poses.

Nota-se, ainda, que a porção geométrica pupilar leva o enunciatório à percepção de uma inversão de representação. Enquanto em sua maioria as representações da pupila dos olhos “copiam” de uma certa maneira a pupila humana de forma circular, diâmetro pequeno, preto e central; nas personagens a pupila é branca e grande.



Fig.3 – Bonecas “As Meninas Superpoderosas” (plástico). Coleção particular.



Como se sabe, a pupila tem a função de receber a luz do exterior para o interior. Nas personagens, essa luz parece ser projetada do interior das personagens para o mundo exterior, de dentro para fora, conotando impressões que beiram a significação de “estarem sempre ligadas”, “alertas”, “vendo tudo com clareza” caracterizando a manifestação de um *estado permanente de vigília das heroínas*.

Além disso, na ordem de leitura visual dos formantes plásticos, as personagens incitam o enunciatário a *ver primeiro os olhos* em função do alto contraste preto/branco. Este parece ser o principal traço distintivo das *Meninas Superpoderosas* conhecidas na trama narrativa como “aberrações de olhos grandes” (*freaky bug-eyed*). As personagens estabelecem o primeiro contato com o enunciатário infantil, através do olhar, e a partir desse momento tem-se a oportunidade de uma nova forma de comunicação, a comunicação não-verbal. Por consequência favorecem *ler primeiro* as manifestações emocionais das personagens que se fazem representantes das experiências passionais do homem. Esta atração pelo contato visual *olho-no-olho* faz das personagens “reais” e diretamente conscientes da presença de outro ser humano, a criança enunciatária, dotada também de consciência e de intenções próprias.

A representação dos olhos como objeto de comunicação através de uma linguagem corporal nas *Meninas Superpoderosas* pode revelar uma influência, ainda que indireta, dos desenhos japoneses conhecidos como *mangás*. Neles, o predomínio dos olhos grandes e iluminados é acentuado pelos traços exagerados e cores em tons variáveis e gradativos. Caricaturas que favorecem, sobretudo, a leitura dos *estados de alma* das personagens. Nesse sentido, por exemplo, observa-se na boneca *Docinho*, em um primeiro momento, um olhar calmo e sereno “olhando para a criança que brinca”. Quando se dá a mudança do olhar, por um mecanismo próprio da boneca, esta passa a expressar (*a new expression in her eyes⁴*), pelo traço reto e de sentido descendente sobre os olhos, uma alteração físico-emocional que pode sugerir *raiva e agressividade* reforçando sua personalidade *explosiva, inconstante* e os valores de *auto-suficiência* evidentes na narrativa do desenho animado.

Na boneca *Florzinha*, em um primeiro momento, ela “olha para a criança que brinca”, possibilitando, pelo mesmo mecanismo, a alteração do foco visual para um dos lados apenas (lado direito de quem segura o brinquedo) sugerindo um “estado” *pensativo e desconfiado*, reforçando sua personalidade *intelectual e autoconfiante*.

4. Mensagem encontrada na embalagem do brinquedo.

Por sua vez, a boneca *Lindinha* incide seu olhar “para a criança que brinca” oferecendo uma mudança de foco no sentido esquerdo e “para cima”.

O traço retilíneo e ascendente que se forma no canto exterior dos olhos sugere um “estado” *acolhedor, altruista, meigo* reforçando sua personalidade *frágil e sensível*.

As personagens não denotam também a sexualidade própria de representações como *Barbie* e *Witch*, caracterizadas pela existência de traços curvos e formas cilíndricas nos seios, cintura, pigmentação na boca e nos olhos revelando que estão de maquiagem, de vestimentas curtas e de acessórios como brincos, colares, bolsas e sapatos de salto. *Lindinha, Florzinha e Docinho* originariamente são representadas por traços simples, sem detalhes e podem estar figurativizando a presença de uma linguagem que se dirige não exclusivamente mas sobretudo ao público espectador, ou seja, de uma linguagem que se dirige, pela mediação do traço e das formas, ao público infantil. Já nas vestimentas, configuradas por uma forma-trapézio, de traços retos e contínuos, sem detalhes e de tom único. O caráter de simplicidade da forma-vestido que se apresenta como uma representação intertextual capaz de citar personagens como, por exemplo, *Mônica* e/ou *Luluzinha*, pode conduzir o enunciatário ao conteúdo da infância, ainda que imaginária, pertinente ao gênero feminino. Mostra-se como uma vestimenta de lazer, mas que na narrativa é utilizada para “salvar o dia”, missão rotineira das personagens no desenho animado. Entretanto, trocam de roupas “para dormir e brincar”, trazendo para os brinquedos roupas e acessórios para vestir e enfeitar as bonecas incitando, nas caixas das embalagens, um universo de moda e aventura como cenário para as brincadeiras (*action to fashion*). Ainda pela mediação do traço, o predomínio do tamanho da cabeça redonda em relação ao corpo, a presença dos olhos representados por círculos fechados grandes, corpo retangular, braços e pernas constituídas por linhas simples, retas, e deslocadas junto à cabeça, podem ser manifestações também associadas a uma linguagem que se dirige ao público infantil, se comparadas a representações do esquema corporal de crianças por volta dos quatro anos de idade e podem estabelecer relações com as expressões gráficas das personagens.

Nessa linguagem do traço, a forma geométrica do desenho da criança – e que traduz sua experiência sensória em relação ao seu próprio corpo – cria possivelmente um discurso inteligível de reconhecimento e verossimilhança das personagens, ou seja, uma apro-



ximação sensível na busca por uma igualdade imaginária já que “a criança projeta no desenho o seu esquema corporal, deseja ver a sua própria imagem refletida no espelho do papel (...) índice de uma realidade psíquica não imediatamente acessível, exibindo uma atividade profunda do inconsciente.” (Derdyk, 1994, p.51).

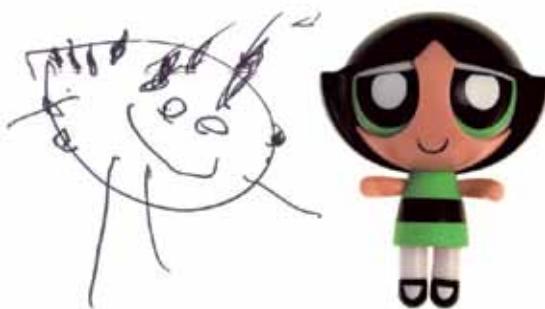


Figura 4. Desenho corporal de criança (4 anos). Fornecido por Escola de Educação Infantil Tustu, Curitiba, Paraná, 2006.

Dessa maneira, enunciadas por uma forma conhecida pela criança, as personagens adquirem uma existência imaginária: “a personagem tem uma alma quando a sua representação é antropomórfica”. (Brougère, 2004, p.75) levando o enunciatório infantil a perder de vista que o “jogo” é proposto por um desenho animado conduzindo-o à ilusão de que as personagens “realmente existem”.

Se por um lado são delicadas, subjetivas, expressivas e estáticas na porção superior, são também um pouco ágeis e cinéticas na porção inferior. Ou seja, apresentam na parte superior a manifestação de marcas da *feminilidade*, seja pelas expressões dos olhos, pela representação dos cabelos, pela área geométrica ocupada; e na parte inferior, uma porção *masculina* que se manifesta tanto na narrativa através dos *superpoderes* quanto fisicamente sugerindo movimentos, porém contidos, nas articulações. Assim *feminino* e *masculino* assumem um percurso de existência nas personagens transitando geometricamente nas porções superior/inferior e imaginariamente na ficção televisiva.

A cor: dimensão cromática

Uma outra dimensão plástica passível de ser investigada nas personagens *Meninas Superpoderosas* e reiterada nos brinquedos-personagem trata da categoria dos signficantes cromáticos. Segundo

Oliveira (2004) “as formas-cores agem como codificadoras de mundos; são em si mesmas uma linguagem autônoma e é a sensibilidade para apreendê-las e um desenvolvimento do modo de olhar que possibilitem o reconhecimento de seus efeitos de sentido” (*id.ibid.*, p. 119). Conseqüentemente, pode-se afirmar que a experiência humana com a cor é uma construção de sentido contextualizada, pois está em relação com as significações culturais de aplicação e uso, ou seja, a cor está em relação a simbolismos construídos culturalmente solicitando atualização efetiva da percepção.

A utilização simbólica da cor cumpre as funções de distinção dos objetos do mundo e de poder de expressão, justificando seu caráter comunicativo, instigando que a idéia de cor também depende da definição dada pela área de sua aplicação, ao mesmo tempo em que “provoca uma vibração psíquica e seu efeito físico superficial é apenas, em suma, o caminho que lhe serve para atingir a alma”. (Kandinsky, citado por Guimarães, 2004, p. 14). O que se propõe, sobretudo, trata da análise dos princípios cromáticos das personagens *Lindinha*, *Docinho* e *Florzinha* a partir das conjunções culturais definidas pela relação entre os princípios cromáticos cor/área aplicados e os possíveis efeitos das cores sobre o espectador, ou seja, os efeitos de sentidos e “estados de alma” provocados.

Dessa maneira, o uso da cor nas *Meninas Superpoderosas* pode revelar significações culturais contextualizadas pelo desenho animado que se organizam por sistemas de regras (ou códigos) constituídos pelos fatores biofísicos somados às características intrínsecas da cor, levando a conceitos como tranqüilidade, agressividade, passionalidade, entre outros.

Lindinha, Florzinha e Docinho, além de seus traços e formas figurativas, são distinguidas também pela cor. *Lindinha* tem a predominância do amarelo aplicado a uma grande área representada pela cabeça, que pode ser entendida como a figurativização do cabelo. Traçando-se uma escala de referência para a desproporcionalidade da personagem, poder-se-ia dizer que *Lindinha* possui $\frac{2}{4}$ (dois quartos) de sua representação cromática em um matiz de amarelo. A qualidade ou valor de amarelo pode ser encontrado a partir da escala aditiva⁵ ou das cores-luz que, na natureza, formam-se a partir da decomposição da luz branca em um espectro de sete cores fundamentais correspondentes a sete comprimentos de ondas diferentes: vermelha, alaranjada, amarela, verde, azul, anil e violeta e como tons primários o vermelho, o azul e o verde:

5. Figura 20.



Consideramos tons primários as cores que não podem ser formadas pela soma de outras cores, e secundárias ou complementares, as cores formadas pelo equilíbrio óptico ou físico entre duas cores primárias, ou seja, cores formadas pela mistura de duas cores primárias em iguais quantidades ou iguais intensidades. (Guimarães, 2004, p. 66).

Assim obtém-se as cores-luz secundárias cyan, magenta e amarelo pela mistura em igual intensidade das luzes azul e verde (cyan), das azuis e vermelhas (magenta) e das luzes verde e vermelha (amarelo). As três cores-luz primárias projetadas em igual intensidade reconstroem a luz branca qualificando-a como “a adição máxima de luminosidade” (*id.ibid.*, p. 67). Conseqüentemente, a ausência das cores-luz produz o preto “a subtração máxima de luminosidade”. Sabe-se que a partir do mundo natural encontram-se ainda a escala formada pela síntese subtrativa, ou cores-pigmento cujos matizes primários cyan, magenta e amarelo foram definidos pela indústria como as três cores básicas de impressão (Guimarães, 2004).

A utilização da análise das cores das personagens a partir da *síntese aditiva* ou *cores-luz*, deve-se ao fato de que as personagens surgem antes em uma forma-luz, na forma do espectro luminoso da televisão e define-se pela composição dos *pixels* – entendidos como unidades de composição da imagem em meios eletrônicos e digitais. As cores primárias dos *pixels* estão para as cores-luz em valor de igualdade. São definidas pelos matizes *Red*, *Green* e *Blue*, ou escala RGB. Dessa maneira, os brinquedos-personagem são fabricados a partir da referência às cores-luz do desenho animado, contexto no qual as significações cromáticas propõem-se a criar efeitos de sentido no espectador.

O segundo matiz predominante em *Lindinha* pode ser encontrado no conjunto dos formantes dos olhos acompanhando a porção circular externa à porção pupilar definida por círculos concêntricos, um preto e um branco. Trata-se da cor azul-claro, tom que se repete também no vestido da heroína. O preto também é aplicado à forma arredondada dos pés representando os sapatos “tipo boneca” e o branco, representando a meia-calça componente da vestimenta. A pele da personagem, que pode ser vista no rosto e nos braços despidos, está representada por um tom rosa-claro contínuo aproximando-se de um matiz naturalístico da pele humana que se caracteriza culturalmente como “branca”. No conjunto dos elementos cromáticos de *Lindinha* pode-se perceber, então, a predominância do amarelo e do azul, em iguais intensidades, criando uma identidade para a

personagem. A combinação cromática constituída pelos tons predominantes em relação ao contexto do desenho animado (forma da sua primeira aparição) é capaz de criar um efeito de sentido que pode ser percebido pelo espectador infantil como pureza, luminosidade e harmonia. A combinação cromática do azul e do amarelo, cores secundárias na escala aditiva, apresenta também equilíbrio na polaridade da temperatura percebida que por correspondência convoca o “quente” ou calor, na faixa amarelo-laranja-vermelho, e o “frio” na faixa verde-azul (Guimarães, 2004). Assim, dividindo-se o hemisfério das cores em superior para os tons quentes e inferior, para os tons frios, pode-se encontrar em posição ambígua a polaridade do amarelo-superior e do azul-inferior. Ou seja, um contraste entre amarelo-quente e azul-frio, dois tons que se complementam.

Dessa maneira, o enunciado cromático de *Lindinha* deixa perceber marcas de uma personalidade que em correspondência às significações contextualizadas na narrativa, mostra-se sensível, equilibrada, luminosa, harmoniosa e agradável. O amarelo, encontrado na escala tonal a um grau abaixo do vermelho, pode ser percebido como a cor que mais se associa à luz depois do branco e que antecipa o vermelho. A utilização simbólica do amarelo pode representar agilidade e luminosidade (a partir das características físicas da cor), e também pode convocar a frágil sensibilidade emocional da personagem *Lindinha*, que, em uma situação de “ação” contra as “forças do mal”, convoca a presença de suas irmãs, *Florzinha* (ou do vermelho), e *Docinho* (ou do verde) em igual complementaridade. Já o azul, aplicado aos olhos – lugar do primeiro ou principal contato visual com a personagem, e também ao vestido, simbolicamente pode convocar outras características da identidade de *Lindinha* (elementos de sua personalidade) em sensações associadas à passividade e à tranquilidade (a partir das características físicas da cor), que, em oposição à agitação do amarelo, sugere que a personagem está em equilíbrio e harmonia, ou seja, as forças de atração e repulsão entre as cores azul e amarelo compensam-se mutuamente e a totalização da composição sugere pausa, ou repouso. Nesse contexto, em *Lindinha*, o equilíbrio visual pode sugerir no espectador um “estado” de estabilidade e distensão, apesar de carregar consigo toda a energia do amarelo e das relações entre seus elementos.

Em *Florzinha*, assim como em *Docinho*, a utilização da aplicação cromática de preto, branco e rosa-claro (na figurativização da pele) são reiteradas, no entanto em *Florzinha* a predominância



dos matizes encontra-se na faixa tonal amarelo-vermelho da escala aditiva. O cabelo está representado pelo tom alaranjado e os olhos e o vestido, pelo tom rosa em um valor intenso quase próximo ao vermelho. Na divisão bipolar do hemisfério das cores (quente-frio), *Florzinha* encontra-se na porção mais superior, formada pela agitação das partículas físicas dos tons quentes. A predominância de dois matizes próximos, laranja-rosa, deixa perceber pouco contraste e definição cromática, levando o enunciatório à leitura de um tom único percebido, o vermelho. Isso se deve ao valor cromático do laranja, que, na escala tonal, forma-se pela intermediação dos tons vermelho e amarelo. Já o rosa, sugere uma breve suavização do vermelho, por sua intermediação ao branco. Nesse contexto, *Florzinha* é formada por significantes cromáticos intermediários, de grande agitação física e luminosidade, sugerindo calor, intensidade, dinamismo e pouco contraste. Os matizes aplicados à personagem e contextualizados pelo desenho animado simbolicamente podem revelar valores percebidos de identidade, associando *Florzinha* à liderança, à intermediação de conflitos entre suas “irmãs” e à coragem para a ação. Além disso, o laranja, tom aplicado a maior área geométrica, apresenta predominância cromática de extrema força suportando uma atenuação ascendente, tornando-se suave e feminino no rosa. Conseqüentemente, a personagem pode ser distinguida também pela atenuade de sua “força guerreira” e “espírito de liderança” a partir de suas características femininas sugeridas pelo tom rosa intenso que, apesar de simbolizar possivelmente vaidade e forte personalidade emocional, não deixa revelar a delicadeza e a sensibilidade sugerida pelos tons mais claros. Nesse contexto, o par cromático de *Florzinha* (laranja e rosa) pode oferecer ao espectador um efeito de sentido capaz de provocar um “estado” de excitação e euforia que, por um lado, se evidencia nos valores físicos da cor (excesso de vibração) e, por outro, associa-se às características de personalidade da personagem propostas no contexto do desenho animado.

Já em *Docinho*, pode-se perceber a presença do preto, em tom contínuo, em grande proporção da cabeça, figurativizando os cabelos e o matiz de verde; também em tom contínuo, aplicado aos olhos e vestidos. A aplicação de um tom único da escala aditiva pode sugerir na forma plástico-cromática da personagem marcas de uma característica bem definida de personalidade que se associa às qualidades de valor do matiz presente. O verde, que na escala tonal aproxima-se do hemisfério inferior sugerindo uma sensação associativa de “frio”

constitui-se por um matiz puro, sem misturas, levando-o ao conceito de tom primário. O preto, que na escala aditiva forma-se pela ausência total de luz, associado ao verde no par cromático da personagem, forma um conjunto percebido “pesado” sugerido pelo excesso de contraste e pela falta de harmonia. O efeito de sentido provocado por *Docinho* sugere a presença da escuridão que, contextualizada pelas ações das personagens no desenho animado, pode simbolizar, entre as irmãs, aquela que se encanta pelos perigos, mistérios e que age com agressividade reiterando as características de personalidade da heroína que se mostra de estilo rebelde, arisca, corajosa e auto-suficiente. *Docinho*, em comparação às suas irmãs *Lindinha* e *Florzinha* (formadas por pares combinados suaves e quentes), parece sugerir um “estado” de tensão e suspense no espectador, que se antecede às ações das personagens, capaz de evidenciar características culturalmente propostas para a personalidade masculina. Nesse contexto, *Docinho* figurativiza, no papel de sua personagem, aquela que se identifica pela busca de aventura, de desafio e de ação.

Figura 5. Bonecas “As Meninas Superpoderosas” (plástico). Coleção particular. Estudo Cromático.



Além das características cromáticas imanentes em cada personagem, o conjunto formado pelas três heroínas também deixa perceber marcas de uma identidade *Superpoderosa*. Basicamente, *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* são identificadas pelo espectador infantil através dos matizes azul, rosa e verde. O conjunto desses matizes, constituído a partir dos tons percebidos pela criança, pode ser associado ao conjunto dos tons primários dos *pixels* da televisão, a partir das cores primárias da escala R (red), G (green), B (blue). Como unidades eletrônicas, os *pixels* possuem a função de formar “todas as cores” no *écran* do aparelho, partindo-se da alta luminosidade (branco) à ausência de luz (preto), equiparando-se à escala aditiva das cores-luz.



Por analogia, *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho* também se constituem em unidades, porém heróicas, no desenho animado agindo “sempre juntas” para “salvar a cidade” das “forças do mal”. A unidade que as constitui pode ser percebida e reiterada, além da trama narrativa, a partir das representações cromáticas nas assinaturas visuais encontrada nos produtos e brinquedos que levam a marca *Meninas Superpoderosas*. Fundamentalmente, a percepção cromática que as distingue (e é percebida pela criança) parte da representação de formas coloridas, fazendo fundo às figuras geométricas das personagens. Assim, a figura de *Lindinha* é acompanhada por um fundo predominantemente azul (*Blue*) no mesmo matiz que caracteriza sua personagem. Respectivamente, *Florzinha* é representada pelo rosa (*Red*) e *Docinho* pelo verde (*Green*).

Nas representações visuais em que as personagens não aparecem – constituídas apenas por letras – há o predomínio de três diferentes tons de rosa, principalmente identificando as caixas dos brinquedos: púrpura, malva e rosa-claro. Contextualizados pela narrativa, a partir das características emocionais das personagens, e também intertextualmente pelas aplicações culturais contemporâneas, as variações do rosa-pink podem revelar, por comparação, três tipos de feminilidade. Além das identificações de gênero, no tom mais claro podem-se encontrar significantes indicativos de inocência, vida familiar e delicadeza. No malva, ou rosa intermediário, uma feminilidade mais marcante, decidida e que desperta para a sexualidade. Já no púrpura, ou rosa escuro, pode-se encontrar, por sua vez, uma feminilidade misteriosa, indicativa das aventuras associadas à adolescência. Reiteradamente, essas características também podem ser identificadas nas personalidades imanentes das personagens: o rosa claro como índice de *Lindinha*, a personalidade mais frágil e comedente; o rosa-malva como índice de *Florzinha*, a personalidade mais marcante e decidida; e o rosa-púrpura em *Docinho*, a mais agressiva e imprevisível personalidade feminina.

Figura 6. Assinatura de “As Meninas Superpoderosas”. Disponível em www.cartoonnetwork.com.br. Acesso em abril de 2009.



Figura 7. Assinatura de “As Meninas Superpoderosas”. Disponível em www.cartoonnetwork.com.br. Acesso em abril de 2009

O que se deixa perceber, no nível fundamental do conjunto cromático das personagens, parece ser uma estrutura isotópica capaz de convocar a presença dos meios eletrônicos na infância contemporânea. *Pixels* e cores se integram nos personagens do desenho animado e nos brinquedos-personagem a que dão origem enfatizando que se trata de figuras de ação advindas antes do meio eletrônico, artificial e simulado da televisão do que das formas naturalísticas encontradas no mundo “vivido” pela criança. Assim, crianças e adultos se encantam com personagens que magicamente “saem” da televisão e passam a fazer parte de suas vidas como ícones de um universo de imagens.

As relações sensoriais: dimensão matérica.

Nas manifestações originais em plástico, borracha e pelúcia das bonecas das personagens de *As Meninas Superpoderosas* não existe a presença de mecanismos eletrônicos. Totalmente analógicas, solicitam a participação tátil da criança que, em sua maioria e dada a proporção das bonecas (não ultrapassam de dez centímetros de altura) apóiam-nas na palma da mão pela parte superior (pela cabeça) e as manipulam com os dedos.

As bonecas elaboradas em material plástico e rígido não se apóiam sozinhas verticalmente, solicitando sempre a presença de um aparador (seja a criança que brinca ou um suporte fixo de encaixe). Oferecem como acessórios roupas do mesmo material (de plástico rígido) conformadas em uma peça única. Essas roupas apresentam-se para a criança enunciatária como “peças”, sugerindo-se como brincadeira, também nas inscrições das caixas de embalagens, um jogo de encaixe e transformação - dado o mecanismo na parte posterior da “cabeça” que, acionado mecanicamente, muda a expressão das personagens:

Help Bubbles transform from action to fashion. Snap the included fashion outfit over your Powerpuff Girl's superhero dress. Then roll the button on the back of her head, either up or down, to see a new expression in her eyes.

Ajude Lindinha a se transformar da luta para a moda. Encaixe a moderna roupa de descanso sob a roupa de super-heróína da sua Superpoderosa. Depois gire o botão atrás da cabeça dela, para cima ou para baixo, para ver uma novo expressão nos olhos dela.



Encaixar e transformar parecem ser as funções lúdicas despertas por essa manifestação que, comparada a outros materiais, como a borracha e a pelúcia, mostra-se artificial, fria, rígida e insegura ao tato, estimulando pouca proximidade e intimidade da criança ao brincar.

Nas bonecas de borracha e cabelos cinéticos, as roupas são elaboradas em tecido, com fechamento em velcro, em peças separadas: shorts, saias, blusas. A criança que brinca é incentivada, também pelas inscrições nas embalagens, a vestir a boneca, pentear seus cabelos, aplicar acessórios:

- Brush my hair!
- Give Blossom a new hairstyle and dress her in one of the two outfits and she's ready to hit the town.

Escove meu cabelo!

Dê a Florzinha um novo estilo de cabelo e de vestir com uma das duas roupas de passear e ela estará pronta para o sucesso na cidade.



Pequenas no tamanho (sete centímetros em média) e de material mais “quente”, macio e natural ao tato (convoca a lembrança da maciez da pele humana) tanto no corpo da boneca (de borracha) quanto nos cabelos (em fios de nylon) do que o plástico rígido e “frio” da primeira manifestação, a manipulação nessas bonecas se

Figura 8. Bonecas “As Meninas Superpoderosas” – modelo borracha e cabelos cinéticos. Coleção Particular. Guliver.

torna mais intensa, diversificada e duradoura, permitindo combinações diferentes dos acessórios ao inaugurar um *jogo do “vestir”* no qual “*deixá-las na moda*” parece ser o *desafio* da brincadeira. Nessa manifestação, as bonecas de borracha são acompanhadas de uma pequena base de plástico rígido em formato “coração”, na qual são encaixadas pela parte inferior dando-lhes apoio para ficarem em pé. Como se pudessem, depois de “transformadas” pela imaginação da criança ao brincar de combinar as peças de roupas, ficar expostas para serem vistas, como pequenas manequins em uma vitrina.

A terceira manifestação das bonecas, entre as mais comuns encontradas nas lojas de brinquedo no Brasil, é aquela que se apresenta em tecido. Com aproximadamente trinta centímetros de altura, são grandes se comparadas a outras representações, e costuradas em tecido artificialmente peluciado, permitindo que a criança a manipule apoiando-a pelo corpo (e não mais pela cabeça).

Figura 9. Bonecas “As Meninas Superpoderosas” – modelo pelúcia. Coleção Particular. Mattel.





O tamanho, além de oferecer mais segurança, entra em conformidade com o material capaz de despertar um sentido mais agradável do que a borracha pela maciez do tecido. Nesse sentido, tamanho e maciez incentivam a criança a relações afetivas de grande intimidade e aproximação: na brincadeira, podem se manifestar como um abraço, um carinho, um beijo, um “dormir com a boneca”. A função lúdica que compreende esta manifestação parece convocar imaginariamente a presença da personagem como companheira e amiga da criança espectadora: *“As meninas mais valentes e adoráveis da TV agora vão brincar com você!* ⁶.

A relação de proximidade também se reitera no formato da embalagem que acolhe a boneca. De papelão em formato retangular-vertical e plástico transparente na área frontal, a estrutura em conjunto com as cores e os detalhes impressos, lembra o formato de um prédio com janelas, referenciando duplamente, por um lado, o cenário da ficção, e por outro, o cotidiano moderno das crianças urbanas – ou espectadoras.

Nesse sentido, as três representações originais das bonecas das personagens *Lindinha*, *Florzinha* e *Docinho*, em plástico, borracha e pelúcia, inauguram manifestações sensoriais nos brinquedos que podem assim ser configuradas:



6. Inscrição da caixa da embalagem.

Levando em conta outro aspecto, as funções que parecem prevalecer nas bonecas configura-se prioritariamente como *de representação*, por um lado, dada a existência de um desenho animado, de uma realidade ficcional que serve como referência para o *design* dos brinquedos; e *de imitação*, pois a trama ficcional tenta, por outro lado, copiar



o cotidiano do enunciatário introduzindo elementos de sua cotidianidade nos brinquedos como os cenários nas caixas das embalagens (na praia, no parque, no quarto de dormir, na cidade), os animais de estimação que acompanham algumas bonecas, da moda contemporânea nas roupas para “vestir”. Nesse intuito, uma hierarquia de sentidos faz prevalecer a visão (na forma do desenho animado) sobre o tato (na forma da boneca personagem) convocando o imaginário da criança, ao brincar, a estabelecer um *ir e vir* entre *ficção* e *realidade*. Ou seja, entre a fantasia proposta pela narrativa (no desenho animado) e a “realidade” concreta da imagem (na boneca) nos diferentes estímulos materiais provocados, situando o espectador infantil como um mediador, há um elo *entre* ficção e brinquedo: só a ele cabe “apropriar-se do sentido dado” ao personagem na representação que dele se faz no brinquedo.

Do conjunto de objetos que levam a assinatura *As Meninas Superpoderosas*, recentemente pôde ser observado o surgimento de materiais escolares, papéis de carta, diários, rádios CD, *walkman*, com uma “nova forma das personagens.

Figura 10. Representação em papel de carta. Coleção particular. *Cartoon Network*.



De traços mais finos, contrastes cromáticos atenuados e proporção geométrica regular, as novas *Superpoderosas* deixam perceber que o enunciatário infantil cresceu, está com aproximadamente nove anos de idade, revelando que durante estes dez anos de convivência com a *imagem* das personagens (desde 2001, data da primeira aparição em televisão de canais por assinatura), elas também cresceram e acompanham agora os objetos-brinquedos de seu antigo e fiel público-alvo. Estes objetos, que atualmente fazem parte da intimidade da



infância, preenchem, por fim, o percurso dos objetos originados pela série revelando, sobretudo, que uma imagem possui a competência de fazer parte da vida imaginária e da vida real das crianças, participando de brincadeiras na materialidade de uma boneca e da vida prática, na materialidade dos objetos de uso.

Considerações finais

Com mais de dois milhões de domicílios-assinantes do canal *Cartoon Network*⁷, o desenho animado *As Meninas Superpoderosas* passou a ser referência de uma classe privilegiada da sociedade que se impôs como eixo temporal de uma fase superficial e prestigiosa da elite infantil. De uma classe inscrita em um jogo mais amplo no qual “jamais se consome um objeto por ele mesmo ou por seu valor de uso, mas em razão de seu valor de troca signo, isto é, em razão do prestígio, do status, da posição social que confere” (Lipovetsky, 2003, p. 171). De um jogo no qual, por meio da imagem, as crianças passam a participar da existência serial dos brinquedos transformando-se em receptores também seriados.

Além da incorporação do “lugar” do masculino na narrativa, elas são também vaidosas, preocupadas com a aparência, delicadas, sensíveis e altruístas, remetendo-se a um híbrido de personalidade masculino-feminina. Onipotentes, elas transmitem a sensação de serem mais fortes e potentes que o próprio corpo: superforça, supersalto, visão além do alcance humano.

Desproporcionais na forma física, intensas nas manifestações cromáticas, as personagens exibem uma imagem espeacular: uma criança imaginada, ficcional, sobre a qual se projetam as expectativas dos adultos. De uma infância que, por isso, requer cuidados específicos de lazer, segurança, saúde, educação; e de um adulto que não cuida apenas, mas que se torna refém dessa criança assim atribuída de “superpoderes”.

Se antigas reflexões sobre o brinquedo repousavam sobre conhecimentos do campo da psico-aprendizagem ou da sócio-antropologia, ele se propõe nessa investigação como um objeto de potencialidade comunicativa atualizando a reflexão necessária, examinando novos contornos delineados entre a criança e a sociedade.

Ainda que seja substantivo, como objeto que se manipula e com o qual se interage, ou tornado verbo, como ato de brincar, o

7. Fonte: PTS 94 Dezembro 2004.
Departamento de Pesquisa da TBSI/
Distribuição Outubro 2004.



brinquedo constitui-se como um *meio superpoderoso*, um suporte de mensagens culturalmente entendidas como representando uma possibilidade analítica a partir da qual se pode compreender a produção cultural dos diferentes momentos que compõem a trajetória humana e, consequentemente, de que tipo de identidade se trata de constituir.

Que tipo de identidade, portanto, os brinquedos-personagem tratam de constituir? Seja talvez a identidade de uma infância permeada de experiências simuladas em suportes midiáticos. Ou então, a identidade de uma infância que se rende à lógica do consumo, do sistema de classes e do efêmero. Mas, sobretudo, a identidade de um homem que pode buscar no herói de sua infância a sua própria história.

Afinal, “*para todo homem existe uma imagem que faz o mundo todo parar. Para quantos essa imagem não está em uma caixa de brinquedos?*” (Benjamín, 2002).



Bibliografia

- ARISTÓTELES . 2005. *Categorias*. Coleção Clássicos. Goiás: UFG.
- BARROS, D.L.P. 2002. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática.
- BENJAMIN, W. 1986. *Magia e técnica, arte e política*.
(Obras Escolhidas, 1). São Paulo: Brasiliense.
- _____. 2002. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*.
São Paulo: Editora 34.
- BREÉ, J. 1995. Los Niños, el consumo y el marketing.
Barcelona: Paidós,
- BROUGÉRE, G. 1997. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez,
- _____. 2004. *Brinquedos e Companhia*. São Paulo: Cortez.
- CAILLOIS, R. 1994. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Econômica.
- COURTÉS, J.; 1979. GREIMAS, A.J. *Dicionário de Semiótica*.
São Paulo: Cultrix.
- DERDYK, E. 1994. *Formas de pensar o desenho da criança*.
São Paulo: Scipione.
- FIORIN, J.L. 2005. *Elementos de análise do discurso*.
São Paulo: Contexto.
- FLOCH, J. M. 2001. Alguns conceitos fundamentais em semiótica
geral. Documento de estudo do Centro de Pesquisas
Sociossemióticas. São Paulo: Centro de Pesquisas
Sociossemióticas.
- FREUD, S. 1920. *A divisão da personalidade psíquica*. (Obras
completas. V. XVII). Rio de Janeiro: Delta.
- GREIMAS, A.J; FONTANILLE, 1993. J. *Semiótica das paixões*.
Dos estados de coisas aos estados de alma. São Paulo: Ática.
- GUIMARÃES, L. 2000. *A cor como informação. A construção
biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores*.
São Paulo: Annablume,
- KLINE, S. 1993. *Out of the garden. Toys, TV and children's culture
in the age of marketing*. Londres: Verso.

- LACAN, J. 1998. *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

LANDOWSKI, E.; OLIVEIRA, A.C. (Eds.). 1995. *Do inteligível ao sensível. Em torno da obra de Algírdas Julien Greimas*. São Paulo: EDUC,

LARAIRA, R. 1995. *Cultura. Um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar,

LEBOVICI, S. 1985. *Significado e função do brinquedo na criança*. Porto Alegre: Artes Médicas.

MEREDIEU, F. 1995. *O desenho infantil*. São Paulo: Cultrix.

MORIN, E. 2002. *O Espírito do Tempo*. Vol. 1 e 2. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

OLIVEIRA, A. C. (org.). 2004. *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores.

OLIVEIRA, V. B. 1996. *O símbolo e o brinquedo*. São Paulo: Vozes.

PIETROFORTE, A.V. 2004. *Semiótica visual. Os percursos do olhar*. São Paulo: Contexto.

POSTMAN, N. 1999. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia.

STEINBERG, S.R.; KINCHELOE, J.L. 2001. *Cultura infantil. A construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira,

SUTTON-SMITH, B. 1986. *Toys as Culture*. Nova York: Gardner.

THE POWERPUFF GIRLS. THE MOVIE. 2002. Craig McCracken: Cartoon Network Production: Warner Bros. DVD (74 min.): son., digital color.

AS MENINAS SUPERPODEROSAS. Disponível em: http://www.cartoonnetwork.com.br/tv_shows/ppg/index.htm. Acesso em 22/08/2005.

THE POWERPUFF GIRLS – THE MOVIE. A Cartoon Network Production. Criado e dirigido por Craig McCracken. Waner Bros: 2004.