

SELMA REGINA NUNES OLIVEIRA

MULHER AO QUADRADO –
AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS NOS QUADRINHOS NORTE-
AMERICANOS:
PERMANÊNCIAS E RESSONÂNCIAS.
1895 – 1990

Tese apresentada como requisito para a
obtenção do grau de Doutor em História,
da linha de pesquisa:
História: Discurso, Imaginário e Cotidiano,
da Universidade de Brasília.
Orientador: Maria T. Negrão de Mello

BRASÍLIA
2001

Aos meus pais Jethro e Jurucema,
pois sem eles nada seria possível.

AGRADECIMENTOS

Um grande obrigada a todos os amigos, cujas palavras carinhosas foram tremendamente valiosas ao meu coração. Um agradecimento especial aos meus amigos Wagner, Márcia Flau, Maria Rita e Zé Ferreira, pelas muitas e muitas horas de *ralação* e conversas. À minha irmã Cláudia que está *sempre por perto*. À professora Doutora Tânia N. Swain, por suas primeiras orientações e importantes contribuições a este trabalho. À minha amiga Elce, pela força e pelo *help* mais que oportuno. À *incansável* Debi e sua pena revisora. Aos amigos Toni e Denise. À Faculdade de Comunicação da UnB pelo apoio constante. À minha orientadora professora Doutora Thereza Teca Negrão, pela valiosa orientação, dedicação, paciência, boníssimo humor e pelo grande e aconchegante colo. Um agradecimento especialíssimo à Soraya, companheira de todas e em todas as horas. Acima de tudo, meu agradecimento a todas as forças e energias que abriram os caminhos que trilhei e nos quais vou seguir em frente.

Um grande beijo a todos.

SUMÁRIO

	RESUMO.....	vii
	ABSTRACT.....	viii
	PRA COMEÇO DE CONVERSA.....	2
1	FIAT LUX.....	10
1.1	Balão de ensaio.....	11
1.2	Mulheres em movimento.....	27
2	MULHER QUADRO A QUADRO.....	35
2.1	Um certo Domingo.....	36
2.2	Tudo em família.....	41
2.3	Quem é essa garota?.....	48
2.4	Um mais um são três.....	61
2.5	A eterna namorada.....	65
2.6	A outra face de Eva.....	74
2.7	Ele, o magnífico.....	81
2.8	Notícias de uma guerra.....	92
2.9	Já para casa!.....	101
2.10	Dura lex sed lex.....	107
2.11	Ciranda cirandinha.....	112
2.12	A bala que matou a mística.....	122
2.13	Eu tenho a força!.....	132
2.14	Sei que eu sou bonita e gostosa.....	143
2.15	Yes, nós temos quadrinhos.....	162
3	COMO DIZIA JACK.....	176
3.1	Vamos por partes.....	177
3.2	O jogo das curvas.....	190
3.3	O teu cabelo não nega.....	207
3.4	O hábito e o véu.....	222
3.5	Nada se cria, nada se perde.....	234
4	CONCLUINDO!?!.....	254
	ALGUMAS NOTAS.....	260
	CORPUS DA PESQUISA.....	262
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	271
	BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	275

RESUMO

OLIVEIRA, Selma R. N. **Mulher ao quadrado** – representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias. 1895-1990. Brasília, 2001. 283 p. Tese (doutorado) – Programa de Pós-graduação em História, Linha de Pesquisa: História: Discurso, Imaginário e Cotidiano - Instituto de Ciências Humanas/ Departamento de História da Universidade de Brasília.

A investigação tem como objeto as representações femininas nas histórias em quadrinhos norte-americanas, publicadas no Brasil, no período compreendido entre as décadas de 30 e 90, do século XX e, como objetivo, averiguar a existência de modelos femininos básicos. O argumento norteador tem como eixo possíveis modificações das representações femininas em conjunturas históricas específicas. A pesquisa examina, analisa e compara as personagens femininas principais – a mocinha e a vilã – e também, no caso do segundo capítulo, o personagem masculino principal, o herói. Eles foram retirados de dois ou três títulos, de determinados recortes históricos – aqueles apontados pelos teóricos da área como os de maior relevância. Tendo como pressuposto teórico uma conduta interdisciplinar, o *corpus* selecionado considerou como referenciais um programa de reflexão que abriga categorias e noções tais como a Indústria Cultural, questões de Gênero, Representações Sociais, elementos da Análise do Discurso (AD Francesa) e a História enquanto área do saber. Em tais articulações e em variadas modalizações, dimensões do cotidiano e do imaginário foram pinçadas do empírico, cenário de permanências e reelaborações no qual aquelas se configuraram mais pulsantes que estas. Como resultado, tem-se a análise de personagens, modos e hábitos cotidianos, linguajar, moda e vestuário, assim como as condições de produção que propiciaram o aparecimento dessa ou daquela história, a constituição dos discursos engendrados, as redes de sentido na qual se inscreve cada personagem e as representações neles ancoradas.

Palavras-chaves: história em quadrinhos, História, Imaginário, Cultura de Massa e representações sociais de gênero.

ABSTRACT

OLIVEIRA, Selma R. N. **Mulher ao quadrado** – representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias. 1895-1990. Brasília, 2001. 283 p. Thesis (doctorate) – Program of Post Graduation in History, Line of research: History: Discourse, Imaginary and Quotidian – Instituto de Ciências Humanas/ Departamento de História of Universidade de Brasília.

The investigation has as object feminine roles in north-American comics, published in Brazil, during the period that ran from the 30's until the 90's of the 20th century, and the purpose is to ascertain the existence of basic female templates. The guiding argument has, as an axis, possible modifications of the portrayals of women in specific historic conjunctures. The research tests, analyses and compares the main female characters, the good girl and the bad one and also, in the case of the second chapter, the central male character, the hero. They were depicted from two or three magazines published in historical moments pointed out by theoreticians as the most relevant ones. Having as theoretically presupposed that the many departments of knowledge are interacted, the selected *corpus* considers as a reference a program of reflections that includes categories such as Cultural Industry, Gender, Social Representations, elements from the Analysis of Discourse (French AD) and History as a field of knowledge. In such articulations and in different levels of modal propositions, dimensions of the imaginary and of the daily life were taken from the empirical form, which is the scenery of remanance in one hand and of re-edition in the other, a scenery in which the former turned out to be more thrilling than the latter. As a result, we have an analysis of the personages, manners and everyday customs, modes of speech, fashion and its garment, as well as the conditions of production that rendered propitious the emergence of this or that story, the constituents of a discourse engendered, the net of sense in which each character is inscribed and the depictions anchored in them.

Key words: comics, History, Imaginary, Mass-Culture, social representations of gender .

INTRODUÇÃO

PRA COMEÇO DE CONVERSA

Algo só é impossível até que alguém duvida e acaba provando o contrário.

Einstein

PRA COMEÇO DE CONVERSA

E disse o Senhor Deus: Não é bom que o homem esteja só; far-lhe-ei uma adjutora que lhe esteja como diante dele. (...) Então o Senhor Deus fez cair um sono pesado sobre Adão, e este adormeceu; e tomou uma das suas costelas e cerrou a carne em seu lugar. E da costela que o Senhor Deus tomou do homem, formou uma mulher e trouxe-a a Adão. (...) E chamou Adão o nome de sua mulher, Eva; porquanto ela era a mãe de todos os viventes. (Gênesis 2: 18, 21, 22: Gênesis 3: 20)

Deus criou o homem e a mulher. Deus deu um nome ao homem. O homem deu nomes aos animais e depois deu um nome à mulher. Eis o que parece ser a ordem das coisas: após ter nomeado a primeira mulher, o homem parece ter-se incumbido, ao longo da história, de criar e nomear suas próprias Evas. Criou-as em textos dramáticos ou em comédias, em prosa e em versos, em baladas românticas ou bufas, em mosaicos, pinturas e à medida que foram surgindo novas formas de comunicação continuou a criá-las e nomeá-las, dando-lhes as mais variadas alcunhas - Avas, Dalvas, Odetes, Sharons – os mais variados rostos; porém, o que me parece ser especialmente instigante, deu a todas essas Evas personalidades que, em sua aparente variedade, parecem estar fundadas num princípio constante e ambíguo que reúne em sua representação a castidade e a sedução, a vida e a morte, a maternidade e a bruxaria; enfim o bem e o mal, posto que, aparentemente, todas elas carregam em si a marca da expulsão do paraíso: o pecado.

Sobre essa dupla, as vezes múltipla, representação da mulher, a psicóloga Rhoda K. Unger, reexaminando algumas das suposições epistemológicas do

behaviorismo, esclarece que “(...) quando as mulheres saem de sua ‘esfera própria’, ficam sujeitas a categorizações contraditórias, o que as torna suscetíveis a elos duplos.” (Unger Rhoda K, 1993, p.157)

Na concepção de Laonte Klawa e Haron Cohen, a história em quadrinhos deve ser entendida como um produto típico da cultura de massa e, mais especificamente, da cultura jornalística. Portanto, não devemos perder de vista que a história em quadrinhos, principalmente a norte-americana, é, essencialmente, por ser produto cultural, pautada pelas normas que regulam consumo de massa – menor custo *versus* maior benefício. E, principalmente, pelos valores burgueses que custeiam a Indústria Cultural; ou seja, a história em quadrinhos é um produto, porém um produto cultural, do qual emergem discursos e deles os sentidos, as representações; enfim, os valores. A idéia de uma incessante representação dúplice da mulher foi surgindo diante de meus olhos durante minhas habituais leituras de história em quadrinhos (hqs) e começou a *verrumar* meus pensamentos. Comecei a perceber que as personagens femininas que protagonizam as hqs, sejam mocinhas ou vilãs, são indistintamente concebidas a partir de características positivas e negativas, enquanto os protagonistas masculinos diferenciam-se radicalmente nas figuras do herói e do vilão. Dito de outra forma, mocinhas e vilãs podem ser, ao mesmo tempo, inocentes e um tanto ardilosas ou traiçoeiramente sedutoras, mas sempre se apaixonam pelo herói que, por seu turno, é forte, nobre e corajoso.

Notei ainda que essas mesmas protagonistas estão, quase sempre, disputando a afeição ou o desejo do herói; ou seja, inúmeros enredos de hqs trazem triângulos amorosos em sua estrutura dramática. Em muitas histórias, este o tipo de *story line*¹: vilão pretende conquistar o mundo, rapta a mocinha para chantagear o

herói, que é ajudado pela parceira do vilão que, ao tentar seduzi-lo, apaixonou-se perdidamente; ou ainda: mocinha ama o herói que é seduzido pela bela vilã que pretende manipulá-lo, porém, ao final da trama, esta percebe-se irremediavelmente apaixonada por ele.

Indo um pouco mais a fundo, comparei hqs de períodos passados (décadas de 30 e 40 principalmente) com hqs produzidas nos anos 60 e 70 e as mais recentes (década de 90), e pude observar que as tipologias feminina e masculina, apesar de aparentes modificações, eram, na verdade, reformulações dos modelos básicos que eu havia intuído no início de meus questionamentos. Apesar das atualizações estéticas de suas formas ou de suas roupas, lá estavam os mesmos personagens femininos e masculinos. E, finalmente, me dei conta de que, até então, meu hábito de leitura de história em quadrinhos estava centrado quase exclusivamente em uma produção de quadrinhos norte-americanos – pelo menos 80% dos títulos que possuo são publicados no Brasil por editoras norte-americanas.

Alguns problemas começaram a surgir:

Na *historiografia* norte-americana da história em quadrinhos existem modelos básicos sobre os quais são construídas as personagens femininas? A resposta que dei à esta pergunta foi *sim*. Portanto, o passo seguinte seria iniciar uma investigação para identificar quais e quantos eram esses modelos e que valores eles agregavam.

Os modelos sobre os quais são configuradas as personagens femininas das hqs norte-americanas sofreram alguma modificação ao longo dos anos? Creio que não! Desconfio que houve uma sistemática reelaboração dos modelos básicos. Minha suspeita apóia-se em Adorno, quando este diz que “(...) o sistema da indústria

cultural reorienta as massas, não permite quase a evasão e impõe sem cessar os esquemas de comportamento.” (Adorno, Theodor W, 1977, p. 294)

Em que momentos foram reelaborados? Possivelmente nos momentos em que o movimento feminista norte-americano conseguiu produzir alguma mudança no papel social da mulher.

Diante do quadro de mudança social, como os modelos femininos foram reelaborados? Independente dos novos valores agregados, as modificações introduzidas nos modelos femininos das hqs norte-americanas têm levado em conta os novos públicos que vão sendo inseridos no mercado de consumo.

E por que a preocupação com o mercado? Porque a história em quadrinhos é, principalmente nos Estados Unidos, um produto cultural e, como tal deve ser pensado, dentro da lógica de uma Indústria Cultural.

Até aqui estamos falando de histórias em quadrinhos produzidas por editoras norte-americanas. Isso significa necessariamente que aqui no Brasil não existe uma produção de quadrinhos? Não! Existem personagens brasileiros, assim como existem artistas e editoras nacionais, porém há um movimento de migração de desenhistas e roteiristas brasileiros para as grandes editoras norte-americanas e, em geral, as editoras nacionais não conseguem manter-se no mercado. Contudo, o mais curioso é que, ao longo dos anos, os personagens brasileiros que surgiram, na sua grande maioria, reproduziram os modelos já-dados nas hqs norte-americanas. Daí a minha decisão de realizar a investigação dos problemas colocados a partir de um *corpus* formado por histórias em quadrinhos americanas publicadas no Brasil.

Após essas problematizações, surgiu uma questão: afinal, por que eleger a história em quadrinhos norte-americana e suas protagonistas femininas como objeto de estudo dessa pesquisa? E a produção de hqs em outros países?

Para *dar a César* o que lhe pertence vamos examinar, rapidamente, a transição da história em quadrinhos da categoria de *anedota gráfica*² para produto de massa da Indústria Cultural. Segundo Claude Moliterni³, as hqs apareceram pela primeira vez na Alemanha, nos fins do século XIX, mas, apesar da longa tradição da narrativa iconográfica européia, a evolução da estrutura narrativa das hqs, assim como o desenvolvimento dos principais gêneros⁴ de histórias publicadas e de uma rica galeria de personagens, teve como ponto de partida a rivalidade de mercado de dois grandes diários de Nova Iorque – o *New York World* e o *Morning Journal*. Em suplementos dominicais coloridos, o jornalismo norte-americano incutiu em seus leitores o gosto pela história em quadrinhos e criou um mercado consumidor, transformando-as em um produto. A existência desse novo e crescente mercado fez surgir os *syndicates* – agências que, a exemplo das agências de notícias, cuidavam da comercialização e da distribuição das hqs para os jornais.

O crescente mercado fez com que os jornais aumentassem o número de páginas dedicadas à hq e favoreceu o aparecimento de editoras. Foi então que, em 1937, a história em quadrinhos norte-americana ganhou uma nova dimensão. Passou a ser publicada em forma de revista – *comics-book*, ou simplesmente *comics*⁵. Rapidamente, os *comics* converteram-se na leitura predileta, inicialmente dos adolescentes e, mais tarde, dos soldados norte-americanos em campanha na Europa.

O sucesso da história em quadrinhos fez surgir, nos Estados Unidos, uma galeria de heróis e super-heróis que saltaram das páginas das revistas e dos jornais

para as telas do cinema ou foram navegar nas ondas do rádio. O contrário também aconteceu: personagens criados para o rádio e para o cinema foram parar nas páginas das hqs.

Desse modo, a Indústria Cultural norte-americana conseguiu, no decorrer do século XX, uma harmoniosa articulação entre diversos meios de comunicação, nos quais o intercâmbio entre os produtos culturais construiu uma extensa e eficiente rede simbólica. Eis o ponto:

A cultura de massa integra e se integra ao mesmo tempo numa realidade policultural; faz-se conter, controlar, censurar (pelo Estado, pela Igreja) e, *simultaneamente*, tende a corroer, a desagregar outras culturas. A esse título ela não é absolutamente autônoma: ela pode embeber-se de cultura nacional, religiosa ou humanista e, por sua vez, ela embebe as culturas nacional, religiosa e humanista. Embora não sendo a única cultura do século XX, é a corrente verdadeiramente maciça e nova deste século. Nascida nos Estados Unidos, já se aclimatou à Europa Ocidental. Alguns de seus elementos se espalharam por todo o Globo. Ela é cosmopolita por vocação e planetária por extensão. Ela nos coloca os problemas da primeira cultura universal da história da humanidade. (Morin, Edgar, 1969, p.18)

Uma vez esclarecido o motivo que influenciou a determinação de um *corpus* formado por histórias em quadrinhos norte-americanas publicadas no Brasil, e colocados os questionamentos que conduziram as investigações desse trabalho, cabe, agora, enumerar os critérios de seleção das personagens de hq que serão analisadas.

Esta pesquisa tem o balizamento da cronologia da história em quadrinhos norte-americana – unanimemente aceita pelos historiadores de hq, no período que se estende das páginas dos diários norte-americanos (1895) até, mais ou menos, a última década do século XX (90). A historiografia ianque é dividida por eras⁶, e isso facilita a demarcação dos recortes. De cada um dos recortes, foram escolhidos dois ou três títulos – aqueles apontados pelos historiadores como os de maior relevância

em cada era – dos quais foram retirados as personagens femininas principais: a mocinha e sua rival; e também, no caso do segundo capítulo desse trabalho, o personagem masculino principal: o herói. O mesmo critério foi seguido no item dedicado à história em quadrinhos brasileira, sendo que nessa parte tiveram maior relevo os títulos e os personagens das décadas de 80 e 90.

Da feita que a discussão levantada por esta pesquisa tem como intento principal a identificação e análise de modelos de personagens femininas, não foi necessário investigar o leitor. Este, portanto, não foi elevado à condição de categoria de análise. No meu entender, a inclusão da recepção demandaria uma pesquisa com leitores de, pelo menos, várias idades e colocações sociais o que daria *pano para manga* de um outro trabalho, tão instigante quanto este que desenvolvi.

Os estudos sobre Indústria Cultural, Gênero, Representação Social e Análise de Discurso (AD francesa) formam o quadro referencial de análise desta investigação – o dispositivo de análise. A escolha dos suportes teóricos levou em conta o objeto de pesquisa; ou seja, histórias em quadrinhos e suas personagens femininas. A vocação da história em quadrinhos como fonte de pesquisa histórica é inegável. Como na literatura, podemos, num primeiro plano, vislumbrar personagens, cenários, modos e hábitos cotidianos, linguajar, a moda e seu vestuário; num segundo plano, como pano de fundo da aparência gráfica, as condições de produção que propiciaram o aparecimento dessa ou daquela história, a constituição dos discursos engendrados, os movimentos da História, as redes de sentido, que envolvem cada personagem; assim como as representações neles ancoradas.

O caráter interdisciplinar desta pesquisa pretendeu perscrutar inquietações, avaliar hipóteses lançadas e, enfim, somar-se à bibliografia de diversas

áreas – História, Comunicação, Sociologia etc. – para, quem sabe, servir como referência e novo ponto de partida para questionamentos futuros.

E para voltar às minhas indagações iniciais, vamos saber como tudo começou...

CAPÍTULO 1

FIAT LUX...

Primeiro a gente enlouquece e depois vê no que dá.

Thomaz Souto Corrêa

BALÃO DE ENSAIO

O século XX, esse que já se foi, palco da consolidação do poder industrial, estremeceu com os sons que embalaram duas grandes guerras e conheceu uma nova onda de colonização.

Segundo Edgar Morin, essa nova colonização, não mais horizontal ou geográfica, aconteceu verticalmente, penetrando os territórios da alma humana

(...) um prodigioso sistema nervoso se constituiu no grande corpo planetário: as palavras e imagens saíam aos borbotões dos teletipos, das rotativas, das películas, das fitas magnéticas, das antenas de rádio e de televisão; tudo que roda, navega, voa, transporta jornais e revistas; não há uma molécula de ar que não vibre com as mensagens que um aparelho ou um gesto, tornam logo audíveis e visíveis. (Morin, Edgar, 1969, p15)

É o que o autor denominou *segunda industrialização*, ou a industrialização do espírito, que, por meio do avanço tecnológico, voltou-se para a organização do interior do homem, soterrando este mesmo homem sob camadas de mercadorias culturais.

Não há dúvida que, já o livro, o jornal, eram mercadorias, mas cultura e vida privada nunca haviam entrado a tal ponto no circuito comercial e industrial, nunca os murmúrios do mundo – antigamente suspiros de fantasmas, cochichos de fadas, anões e duendes, palavras de gênios e de deuses, hoje em dia músicas, palavras, filmes levados através de ondas – haviam sido ao mesmo tempo fabricados industrialmente e vendidos comercialmente. Essas novas mercadorias são as mais humanas de todas, pois vendem a varejo os ectoplasmas de humanidade, os amores e os medos romanceados, os fatos variados do coração e da alma. (Morin, Edgar, 1969, p.15 – 16)

Desde a mais tenra idade, o cidadão médio dessa sociedade de massa é inserido em uma rede de informações que mescla os mais diversos conteúdos que são cuidadosamente elaborados para integrar diferentes categorias de consumidores aos meios de comunicação. É o que Morin denomina *novo público*, que cresce sob a égide de um novo tipo de imprensa que, a partir da década de 30, toma para si a tarefa de se dirigir a todos. Esse caráter emigra da imprensa para os outros meios de comunicação e, longe de abolir as barreiras que delimitavam as respectivas zonas de culturas, cria novas estratificações ou classificações – imprensa feminina, imprensa infantil etc. – que, de acordo com Morin “se desenvolvem depois de cinquenta anos e criam para si públicos específicos” (Morin, Edgar, 1969, p. 39). O autor continua:

A imprensa infantil literalmente criada pela indústria cultural, e que floresce atualmente com Mickey, Tintin, Spirou, Os Flinstones, especializa nos conteúdos infantis que por aí, na imprensa adulta, estão diluídos ou circunscritos (página das crianças, quadrinhos, jogos). Contudo, ela é ao mesmo tempo uma preparação para a imprensa do mundo adulto.

A existência de uma imprensa infantil de massa é o sinal de que uma estrutura industrial comanda a imprensa infantil e a imprensa adulta. Esses sinais de diferenciação são, portanto, também elementos de comunicação. Ao mesmo tempo, o fosso que separa o mundo infantil do mundo dos adultos tende a desaparecer: a grande imprensa para adultos está impregnada de conteúdos infantis (principalmente a invasão das histórias em quadrinhos) e multiplicou o emprego da imagem (fotos e desenhos), isto é, de uma linguagem imediatamente inteligível e atraente para a criança; ao mesmo tempo, a imprensa infantil tornou-se um instrumento de aprendizagem para a cultura de massa.(...)Pode-se dizer que a cultura de massa, em seu setor infantil, leva precocemente a criança ao alcance do setor adulto, enquanto em seu setor adulto ela se coloca ao alcance da criança. (Morin, Edgar, 1969, p. 40 – 41)

A maior parte das mercadorias culturais que alimenta essa sociedade de massa associa palavras rápidas e sucintas a imagens suntuosas, fascinantes e, principalmente, dinâmicas. As imagens em movimento nas grandiosas telas de cinema, nos tubos da TV ou nas coloridas páginas das histórias em quadrinhos.

A aparente quietude das histórias em quadrinhos esconde a dinamicidade e a riqueza expressiva que saltam de suas páginas coloridas e transformam esse meio de comunicação impresso em um dos produtos culturais mais ágeis dessa, assim denominada, indústria do espírito.

Imagem à qual se renuncia gostosamente, o esquecido prazer da letra impressa. Imagem que em um só quadro narra um estado de ânimo, um ambiente, um diálogo e sugere, ademais, todo um pequeno universo desconhecido e fascinante, em cada detalhe do desenho. Quase não se necessita ler os textos concisos que completam a ilustração. Quase se pressente: para que ler o que os olhos já captaram com facilidade? É como se um filme se detivesse por um momento, para oferecer, no quadro, uma degustação mais demorada da narração. (Gasca, Luis, 1966, p. 13 – 14, trad. por)

O segredo da vitalidade das histórias em quadrinhos pode ser desvendado na sacralização do lazer; pois, segundo Morin, o consumo da cultura de massa registra-se em grande parte no lazer moderno. A indústria do espírito organiza a cultura de massa de modo a orientar o indivíduo durante o lazer, convertendo este mesmo lazer no tecido da vida pessoal do indivíduo. Dessa forma, o lazer deixa de ser o quadro de valores privados – o pano de fundo no qual são introduzidos conteúdos que serão considerados essenciais à própria felicidade – para transformar-se num acabamento em si mesmo. O divertimento, inoculado no cerne do lazer, transforma-se no maior atrativo dos meios de comunicação de massa.

As mesmas imagens e palavras, aparentemente inócuas, que encantam crianças e divertem adultos, escondem por trás de suas cores e traços mensagens tremendamente eficazes que nos fazem falar, escrever, amar, vestir e nos portar como os nossos protagonistas preferidos das histórias em quadrinhos: “Existe um Super-homem latente debaixo de cada chapéu e, quase sempre, é Flash Gordon quem dirige o carro ao passar pela ponte do Brooklyn.” (Gasca, Luis, 1966, p. 17, trad. por)

Protegidos pela tinta e pelo papel, os personagens das histórias em quadrinhos materializam representações que são constantemente retomadas, reatualizadas e normatizadas sob a forma de um simples exercício de leitura; do jogo lúdico entre palavra e imagem que, aparentemente desvinculado do mundo real, retoma, recria e fundamenta modelos e saberes. Modelos, ou antes, representações ou *falas* que ecoam do discurso das histórias em quadrinhos e saltam de suas páginas para ordenar o nosso imaginário e constituir o real, como sublinha Jodelet: “Pode-se entender que as representações sociais, enquanto sistemas de interpretação, regem nossa relação com o mundo e com os outros, orientando e organizando nossas condutas e as comunicações sociais.” (Jodelet, Denise, 1989, p. 36, trad. por)

Assim, as histórias em quadrinhos convertem-se em possibilidades de naturalização de valores, modelos e paradigmas que são decalcados na memória coletiva sob a forma de representações, que são absorvidas como *normas* e *verdades*. Sobre a produção dessas verdades, Michel Foucault é claro quando diz que “(...)vivemos em uma sociedade que em grande parte marcha 'ao compasso da verdade' – ou seja, que produz e faz circular discursos que funcionam como verdade, que passam por tal e que detêm, por esse motivo, poderes específicos. A produção de discursos 'verdadeiros' (e que, além disso, mudam incessantemente) é um dos problemas fundamentais do Ocidente.” (Michel Foucault, 1979, p. 231)

Tentar ultrapassar essas *verdades*, procurando identificar o modo como elas são construídas, em que lugares e em que realidade social é, na opinião de Roger Chartier, uma tarefa que supõe vários caminhos. Um deles é o de perceber que os discursos não são neutros; ao contrário, produzem estratégias e práticas que tendem a impor, legitimar ou justificar para os indivíduos suas escolhas e condutas. De acordo

com Chartier (Chartier, Roger, 1982, p. 18), esses discursos geram esquemas de classificações que orientam as percepções de cada grupo social a respeito de si e dos demais grupos, aproximando-os ou diferenciando-os uns dos outros, a fim de construir e demarcar a organização social.

As *verdades* que circulam em nosso cotidiano definem práticas e lugares sociais diferenciados. Nesse processo, os papéis masculino e feminino parecem *evidentes e naturais*, mas, na verdade, constituem uma rede de sentidos na qual valores dados vão construindo, sobre pressupostos binários – bem/mal, certo/errado, pai/mãe, regra/exceção etc. – nossa concepção de Gênero:

Papéis seriam, basicamente, padrões ou regras arbitrárias que uma sociedade estabelece para seus membros e que definem seus comportamentos, suas roupas, seus modos de se relacionar ou de se comportar... Através do aprendizado de papéis, cada uma deveria conhecer o que é considerado adequado (e inadequado) para um homem ou para uma mulher numa determinada sociedade, e responder a essas expectativas. (Guacira Lopes Louro, 1997, p. 24)

De acordo com Tânia N. Swain (Swain, Tânia, 1994, p. 45), a construção de nossas noções do *evidente*, do que é *natural* e *universal* acontece na trama social, onde temas muito antigos são recontados geração após geração; dessa forma, os papéis sociais vão sendo reproduzidos a partir de uma mesma matriz, o que bloqueia, inclusive, a possibilidade de se pensar acerca da heterogeneidade dos modelos sociais.

Na opinião de Luis Gasca, os mitos são, na realidade, “(...)tão antigos quanto a história da humanidade, novas variantes da história de Adão e Eva” (Gasca, Luis, 1966, p. 19, trad. por) Esse contínuo retorno às fontes não é, ainda segundo Luis Gasca, um fenômeno isolado e incongruente, trata-se, antes de mais nada, da eclosão inevitável de gerações que foram forjadas a partir de uma cultura produzida

por uma indústria, que deve superar constantemente a contradição existente entre suas estruturas padronizadas e a novidade do produto cultural que ela se propõe a fornecer.

Sem esquecer que as histórias em quadrinhos encontram-se, como destaca Tânia Swain (Swain, Tânia, 1994, p. 61) entre as produções do imaginário contemporâneo, assim como os *videogames*, os desenhos animados, os seriados de TV e outros, não podemos ignorar a relevância dos estudos sobre o imaginário como um dos suportes dessa pesquisa, pois é ele que, segundo Castoriadis:

(...) dá à funcionalidade de cada sistema institucional sua orientação específica, que sobredetermina a escolha a as conexões das redes simbólicas, criação de cada época histórica, sua singular maneira de viver, de ver e de fazer sua própria existência, seu mundo e suas relações com ele, esse estruturante imaginário, esse significado-significante central, fonte do que se dá cada vez como sentido indiscutível e indiscutido, suporte das articulações e das distinções do que importa e do que não importa, origem do aumento da existência dos objetos de investimento prático, afetivo e intelectual, individuais ou coletivos – este elemento nada mais é que o imaginário da sociedade ou da época considerada. (Castoriadis, Cornelius, 1982, p. 175)

De acordo com Tânia Swain (Swain, Tânia, 1994, p. 61), as histórias em quadrinhos e as demais produções do imaginário reatualizam e revitalizam as narrativas míticas, matrizes de paradigmas seculares, assumindo o lugar dos contos de fadas ou das antigas epopéias heróicas. A autora entende que o universo mítico revive sua expansão figurativa e representativa por intermédio da tecnologia e das novas formas de linguagem. Na verdade, esses produtos reintroduzem antigos heróis, seres semidivinos, suas obras, dores, feitos, amores e ódios, assim como as idéias de bem e mal em nosso cotidiano, instaurando modelos e criando funções.

Como produções do imaginário, fabricadas em larga escala pela Indústria Cultural, as histórias em quadrinhos transformam-se em objeto e fonte, nos quais me

proponho a investigar as normas, os valores, as verdades e os papéis estabelecidos nos textos e imagens elaborados para serem consumidos pelos mais diversos tipos de pessoas. Dessa forma, passamos a encarar a *problemática* do mundo como uma grande construção de representações moldada por uma rede de discursos que a apreendem, a estruturam e nos conduzem, na compreensão de Roger Chartier, a uma reflexão sobre o modo como “(...) uma figuração desse tipo pode ser apropriada pelos leitores dos textos (ou das imagens) que dão a ver e a pensar o real.” (Chartier, Roger, 1982, p. 23-24).

Nesse ponto, devemos nos indagar acerca das seguintes questões: de onde surgem todos esses conceitos, papéis, valores, normas, paradigmas etc., nos quais nos emaranhamos em uma espiral sempre crescente? Quem autoriza essa mitologia que desfila nas páginas de uma história em quadrinhos? Como é construída, o que ela representa, quais são os sentidos dados e a que rede de significações está afiliado esse universo mitológico? No interdiscurso que habita as hqs, estão presentes enunciados atualizadores de uma certa configuração social, pois, como indica Maingueneau: “(...) toda formação discursiva é associada a uma memória discursiva, constituída de formulações que repetem, recusam e transformam outras formulações. ‘Memória’ não psicológica que é presumida pelo enunciado enquanto inscrito na história.” (Maingueneau, Dominique, 1993, p. 115)

É a história, enfim, que vai legitimar a construção, as ações e a fala desse ou daquele personagem. É na história e no quadro de uma *deixis* discursiva que se ordenam as significações, as redes de sentido que recobrem o imaginário. É nela que o imaginário se respalda para acolher mitos antigos que se disfarçam em novos.

Todo falante e todo ouvinte ocupa um lugar na sociedade, e isso faz parte da significação. Os mecanismos de qualquer formação social têm regras de projeção que estabelecem a relação entre as situações concretas e as representações (posições) dessas situações no interior do discurso: são as formações imaginárias. O lugar assim compreendido, enquanto espaço de representações sociais, é constitutivo das significações. Tecnicamente é o que se chama relação de forças no discurso. (Orlandi, Ení Pulcinelli, 1988, p. 18)

Assim, este trabalho foi buscar na História possíveis respostas para alguns questionamentos sobre a representação da mulher, construída em determinados textos dos quadrinhos norte-americanos: "Ao aceitarmos que a construção é a história e se faz incessantemente, estamos entendendo que as relações entre homens e mulheres, os discursos e as representações dessas relações estão em constante mudança. Isso pressupõe que as identidades de gênero estão continuamente se transformando." (Guacira Lopes Louro, 1997, p. 35)

Adentrando os quadrinhos, balões, cores e desenhos de algumas histórias, verifiquei que tipo de representações sobre a mulher atravessaram determinado período histórico; se sofreram modificações, em que momentos ocorreram reelaborações e em que condições se engendraram.

Para compreender de que forma as representações contribuem para a perpetuação das relações de poder entre homens e mulheres, é preciso, como bem afirma Bourdieu, trazer à luz as *invariantes* trans-históricas da relação entre os gêneros. Segundo o autor: "Uma verdadeira compreensão das mudanças sobrevindas, não só na condição das mulheres, como também nas relações entre os sexos, não pode ser esperada, paradoxalmente, a não ser de uma análise das transformações dos mecanismos e das instituições encarregadas de garantir a perpetuação da ordem dos gêneros." (Bourdieu, Pierre, 1999, p. 102-103)

Na condição de discurso e, portanto, como forma de saber produzido pela Indústria Cultural, as histórias em quadrinhos constituem-se em um jogo de sentidos, em que são construídos, instaurados e naturalizados os papéis masculinos e femininos. Nessa forma de expressão, as representações têm por função manter as identidades e o equilíbrio social intactos.

(...) as representações não servem apenas à integração do estranho, mas também à transformação do familiar. A renovação dos estoques mentais e culturais não passa apenas pela incorporação do novo, ou talvez não se detenha nela. Ela requer, igualmente, a transformação do familiar, sua transposição para os quadros, em readequação ao presente, quando e preciso tornar inéditos – estranhar – elementos até entre familiares. (Arruda, Angela, 1998, p. 43)

O processo de ancoragem das representações sociais, segundo Angela Arruda (Arruda, Angela, 1998, p. 43), busca essa familiarização, não só no terreno do passado, mas também no novo, cambiando sua função de assimilação para função de acomodação. Dessa forma, o familiar será, em princípio, desordenado para, em seguida, ser reordenado a partir do novo; ou seja, ao invés de reagir ao novo, busca-o. "A ansiedade, então, é provocada, não só pelo objeto de representação, mas também pelo contexto, que pressiona no sentido de reestruturação das velhas representações através da incorporação de novos elementos." (Arruda, Angela, 1998, p. 43)

Por meio de mecanismos de distorção, acréscimo ou redução, as representações sociais podem reconstruir os objetos, deslocando seu referente pela intervenção de valores e códigos coletivos. Com isso, as mudanças podem ser contornadas, mantendo-se assim as relações de poder. No caso deste trabalho, a manutenção dos papéis masculinos e femininos.

Contudo, de acordo com Michel Foucault *lá onde há poder há resistências*, pois "não pode existir senão em função de uma multiplicidade de pontos de resistência que representam, nas relações de poder, o papel de adversário, de alvo, de apoio, de saliência que permite a apreensão. Esses pontos de resistência estão presentes em toda rede de poder." (Michel Foucault, 1985, p. 91). Porém, podemos entender que as mudanças, apesar de serem contornadas e renaturalizadas, não podem ser totalmente evitadas ou ignoradas, pois o poder se exerce a partir de inúmeros pontos e em meio a relações desiguais e móveis.

No caso da naturalização dos papéis femininos e masculinos, a tensão das forças do poder tem como *locus* de resistência a Teoria Feminista. Neste trabalho, os Estudos Femininos foram utilizados como ponto de referência para problematizar e desconstruir categorias, comportamentos, valores e dicotomias, instaurados ou reatualizados pelas revistas em quadrinhos e seus personagens.

Fomos buscar no movimento feminista seus questionamentos e reivindicações, o novo em oposição ao já-dado, e procuramos identificar novos valores ou proposições que tenham sido incorporados ou retomados no quadro de pensamento vigente. O conjunto da produção acadêmica das autoras feministas serviu como contraponto teórico às argumentações mais usuais que tentam justificar e manter as relações de poder do homem sobre a mulher. As problematizações propostas pelo movimento, em confronto com o imaginário masculino hegemônico, levantaram questões, e as proposições daí originadas serviram de base para o questionamento e para a desconstrução de conceitos binários, como masculino/feminino ou virtude/pecado, valores e sentidos estabelecidos ou reelaborados pelas revistas em quadrinhos e seus personagens.

A Teoria Feminista auxiliou-nos na investigação dos modelos femininos construídos pelos roteiristas e desenhistas de hqs – representações duplas como virgem/vagabunda, esposa dedicada/esposa fútil, a feia inteligente/a bonita tola, a morena boa/ a loura má, a mocinha/vilã e muitas outras construções. Neste trabalho, o interesse está centrado nas personagens principais, a mocinha e a vilã, assim identificadas por sua *boa* ou *má conduta*. A idéia original foi colocá-las lado a lado e, em alguns momentos, verificar suas relações com o protagonista masculino, o herói, para verificar as contradições ou as aproximações existentes entre os modelos propostos e em que ponto esses modelos propõem valores apoiados em descaracterizações, caricaturizações, desvios que justifiquem a punição ou o estado de submissão das personagens femininas em favor do *outro*.

Há na atitude dos homens de hoje uma duplicidade que cria na mulher um dilaceramento doloroso; eles aceitam em grande medida que a mulher seja uma semelhante, uma igual; e, no entanto, continuam a exigir que ela permaneça o inessencial; para ela, esses dois destinos não são conciliáveis; ela hesita entre um e outro sem se adaptar exatamente a nenhum daí sua falta de equilíbrio. No homem não há nenhum hiato entre a vida pública e a vida privada: quanto mais ele afirma seu domínio do mundo pela ação e o trabalho, mais se revela viril; nele os valores humanos e os valores vitais se confundem; ao passo que os êxitos autônomos da mulher estão em contradição com sua feminilidade, porquanto se exige da ‘verdadeira mulher’ que se torne objeto, que seja o Outro.” (Beavoir, Simone de, 1960, vol. 1, p. 312)

Adotando-se o conceito de *elo duplo*, proposto por Rodha Unger (Unger Rhoda K, 1993, p.157), foi investigada a construção das *naturezas* feminina e masculina, sendo esta categoria utilizada da seguinte forma: mulheres *versus* homem; ou seja, a partir da perspectiva do conceito de *elo duplo*, desdobrou-se a própria categoria de *natureza feminina* em categorias que operam e materializam diversos estereótipos femininos. Dessa forma, foi possível trabalhar sobre a categoria mulher

versus mulher. Essa categoria foi pensada a partir de uma observação inicial que identificou a existência de uma comparação entre os modelos femininos, inscrita na disputa entre protagonista e antagonista, componente de boa parte dos enredos das histórias em quadrinhos norte-americanas. Assim, essa categoria procura estabelecer um contraponto entre as caracterizações femininas mais recorrentes: a mocinha e a vilã.

Vale ressaltar que, neste trabalho, a História não foi compreendida como um *continuum* de acontecimentos, no qual se procura a marca inicial da criação para, a partir daí, inserir o objeto em um *contexto*, necessariamente, evolutivo; mas sim como princípio de descontinuidade, tal como é proposto por Foucault: "Não se deve imaginar, percorrendo o mundo e entrelaçando em todas as suas formas e acontecimentos, um não-dito ou um impensado que deveria, enfim, articular ou pensar. Os discursos devem ser tratados como práticas descontínuas, que se cruzam, por vezes, mas também, se ignoram ou se excluem." (Michel Foucault, 1996, p. 52-53)

Desse modo, a minha maior preocupação foi localizar e destacar *momentos de cesura* ocorridos dentro de um determinado período histórico, o século XX, ainda que eles estejam ordenados de forma, mais ou menos, cronológica. Foram momentos nos quais pude verificar tentativas de mudanças das práticas discursivas vinculadas a determinados quadros de pensamentos.

A história, como praticada hoje, não se desvia dos acontecimentos; ao contrário, alarga sem cessar o campo dos mesmos; neles descobre, sem cessar, novas camadas, mais superficiais ou mais profundas; isola sempre novos conjuntos onde eles são, às vezes, numerosos, densos e decisivos: das variações cotidianas de preço chega-se às inflações seculares. Mas o importante é que a história não considera um elemento sem definir a série da qual ele faz parte, sem especificar o modo de análise da qual esta depende, sem procurar conhecer a regularidade

dos fenômenos e os limites de probabilidades de sua emergência, sem interrogar-se sobre as variações, as inflexões e a configuração da curva, sem querer determinar as condições das quais depende certamente a história há muito tempo não procura mais compreender os acontecimentos por um jogo de causas e efeitos na unidade informe de um grande devir, vagamente homogêneo ou rigidamente hierarquizado; mas não é para reencontrar estruturas anteriores, estranhas, hostis ao acontecimento. É para estabelecer as séries diversas, entrecruzadas, divergentes muitas vezes, mas não autônomas, que permitem circunscrever o 'lugar' do acontecimento, as margens de sua contingência, as condições de sua aparição. (Michel Foucault, 1996, p. 55-56)

Os recortes históricos possibilitaram a constituição de um *corpus* de análise procurando o "(...) registro do imaginário a partir de marcas concretas deixadas em documentos escritos ou iconográficos." (Claude-Gilbert Dubois, 1995, p11). O *corpus*, organizado em *cesuras* foi composto por histórias em quadrinhos norte-americanas, publicadas no Brasil, determinadas a partir da escolha das personagens femininas. A escolha das personagens teve como critério de seleção sua inclusão na bibliografia especializada sobre quadrinhos, sua popularidade, suas singularidades ou o investimento mercadológico feito pela editora.

A preocupação em apontar o critério *singularidade* foi a manutenção de uma margem de liberdade de gosto, a fim de não restringir a escolha das personagens unicamente à sua aceitação pelos leitores; pois, em alguns dos momentos recortados, surgiram personagens ricas em *contra-representações*, que foram alvo de interdições, como, por exemplo, a Mulher Maravilha ou a Mulher Gato, que foram reconfiguradas pelas editoras. Já o critério *investimento* permitiu-nos verificar sobre que modelos ou estereótipos o mercado editorial esteve ou está disposto a destinar custos e a realizar pesquisas.

De cada momento histórico recortado, foram retirados personagens femininos, nos quais percebi marcas de transformações, políticas e/ou sociais forjadas pelo movimento feminista. Dessa forma, confrontando o movimento

feminista e as histórias em quadrinhos, tentei detectar modificações nas imagens da mulher frente aos discursos fundadores – os textos religiosos e mitológicos. Também procurei verificar como se deu a permanência de certos valores, como família, sexualidade, maternidade etc., e assim investigar a circularidade do imaginário, conservador e transformador, no interior das histórias em quadrinhos.

Embora possam ter um certo encadeamento cronológico, os períodos históricos não estão segmentados por décadas, mas, como já foi justificado anteriormente, por *momentos* que poderão englobar duas ou mais décadas em um bloco. A análise de cada um desses *momentos* objetivou a organização de um corpo teórico-conceitual metodológico que articulasse diversas informações, argumentos, para produzir uma discussão crítica sobre a construção do Gênero nas histórias em quadrinhos norte-americanas publicadas no Brasil, e para refletir sobre como elas integram o dispositivo que coordena o discurso da ordem patriarcal, reordenando e mantendo as identidades e papéis sociais de mulheres e homens.

Contra-pondo as histórias em quadrinhos às propostas teóricas de algumas autoras feministas, procurei detectar, dentro das condições de produção de alguns períodos, possibilidades de modificações, ou não, das representações da mulher. Examinei as reordenações de valores como família, sexualidade, maternidade e feminilidade, para investigar a construção dos papéis masculinos e as relações de poder existentes entre homens e mulheres: “(...) não se trata de examinar um *corpus* como se tivesse sido produzido por um determinado sujeito, mas de considerar sua enunciação como o correlato de uma certa posição sócio-histórica na qual os enunciadores se revelam substituíveis.” (Maingueneau, Dominique, 1993, p 14)

Para tanto, a opção pela Análise do Discurso (AD) como ferramenta teórica auxiliou a detecção, apreensão, análise e interpretação dos sentidos que perpassam um punhado de páginas coloridas. A utilização da AD como instrumental de análise possibilitou a verificação, em diferentes momentos históricos, das dominâncias de sentidos ou o apagamento de sentidos contraditórios, assim como a articulação das matrizes de sentidos que são encontradas no discurso das hqs. Segundo Eni Orlandi Pulcinelli, todos os sentidos são possíveis e, em certas condições de produção, há dominância de um deles. Que representações, supostamente novas foram sendo propostas? Quais são suas significações, assim como quais são os conceitos por elas *naturalizados*? “(...) há no discurso informações novas que se apóiam em conhecimentos anteriores partilhados pelos agentes do discurso.” (Orlandi, Eni Pulcinelli, 1987, p. 13). O exame das tensões entre as polissemias e as paráfrases inscritas no discurso dos quadrinhos norte-americanos permitiu-me encontrar possíveis deslocamentos de perspectivas, sob o disfarce de *novas práticas*, e também a legitimação desses mesmos sentidos.

Enfim, este trabalho é um exercício de imaginação que, a partir de uma visão pessoal e lúdica, tentou responder a alguns questionamentos formulados a partir da leitura descontraída de histórias em quadrinhos. Apesar de ter adquirido esse hábito de leitura na infância, tenho aprendido a me manter atenta, do mesmo modo que procuro não perder a perspectiva da Indústria Cultural como produtora das histórias em quadrinhos. O intento empreendido é um mergulho em um dos mais populares produtos culturais de nossa época e em uma das mais ricas mitologias da sociedade moderna, para tentar desconstruir a imagem da mulher que, no fim, é, dessa forma, *naturalizada*. Este trabalho é uma tentativa de desvelar as armadilhas de

um dos discursos mais eficientes de nosso tempo. O *sonho impresso* que, em sua exuberância de formas, cores, temáticas e personagens, vem deixando suas marcas no imaginário de várias gerações, segue consolidando velhas premissas, forjando sentidos e identidades. Designando papéis sob diversas roupagens; refletindo hoje uma imagem não muito diferente daquela na qual se espelharam minha mãe e meu pai.

MULHERES EM MOVIMENTO

Para uma melhor compreensão dos recorte feitos, relacionei algumas das condições de produção de diversos momentos históricos, os gêneros de histórias em quadrinhos em evidência nesses períodos e as transformações ocorridas durante o movimento feminista.

Em 1929, iniciou-se o período de recessão da economia norte-americana, resultante do *crack* financeiro de Wall Street. Apesar de ter sido um período de austeridade e, até mesmo, de miséria urbana, foi nele que se desenvolveu o gênero de aventuras das histórias em quadrinhos americanas. Esse gênero abrangia aventuras exóticas, policiais, históricas e ficção científica. Autores como Román Gubern, Annie Baron-Carvais, Alan e Laurel Clark denominam esse período era do ouro dos quadrinhos, principalmente pela qualidade artística dos desenhos. Destacam-se desenhistas como Alex Raymond – criador de Flash Gordon, Agente X-9 e Jim das Selvas; Harold Foster – Tarzan e O Príncipe Valente; Chester Gold – Dick Tracy. Na década de 30, surgiu a revista de histórias em quadrinhos. Até então as hqs eram publicadas nos suplementos coloridos dos jornais. Nesse período, podemos identificar com clareza quatro tipos de personagens: o herói, a mocinha, o vilão e a vilã.

O movimento de mulheres existe na América desde 1848, data da inauguração oficial do *Woman's Movement*. A primeira geração de feministas era formada, basicamente, por abolicionistas ativas e convictas. Suas principais reivindicações eram: o direito ao voto, a proteção das operárias nas indústrias, o

bem-estar dos filhos das trabalhadoras, leis de trabalho para menores, a regulamentação da higiene social, contratos coletivos, a estipulação do salário mínimo, leis de higiene alimentar, eleições honestas, a reforma municipal, a escolaridade obrigatória e a unificação das leis relativas ao estatuto jurídico da mulher. O movimento conseguiu o reconhecimento do direito ao voto feminino e do divórcio, porém fracassou no plano da organização do trabalho; contudo, a despeito das conquistas, o papel da mulher permaneceu inalterado, e o casamento não sofreu nenhuma evolução. Durante a crise econômica, mesmo tendo sido reconhecido o *direito das mulheres ao trabalho*, aumentaram as reações contra o movimento feminista.

Quando explodiu a Segunda Guerra na Europa, a indústria norte-americana retomou fôlego. Com a entrada dos Estados Unidos no conflito, em 1941, as produções industrial e cultural voltaram-se para o esforço de guerra. Nesse período os personagens de história em quadrinhos foram elevados a uma dimensão fantástica e, ultrapassando o conceito do herói, passaram a ser concebidos a partir de super poderes. Assim, nasceu uma galeria de super-heróis, super-vilões, super-vilãs e umas poucas super-heroínas: Super-homem, de Jerry Siegel e Joe Shuster; Batman, de Bob Kane; Sheena (Pantera Loura), de Morgan Thomas; Capitão América, de Jack Kirby e Joe Simon e Mulher Maravilha, de Willian Marston. Com o término da guerra, iniciou-se um período de declínio nas hqs.

A entrada dos Estados Unidos na guerra obrigou as fábricas a usar a mulher como *mão-de-obra de reserva*; porém, com o término do conflito, essa mesma mão-de-obra começou a ser dispensada.

O término da Segunda Guerra deu lugar à guerra fria entre os Estados Unidos e a União Soviética. O senador Joseph McCarthy iniciou uma campanha anti-comunista. Toda produção cultural passou a ser controlada e, em 1954, as editoras se reuniram para criar o *Comics Code Authority*, que passou a censurar todas as publicações a partir de então, identificando com um selo de aprovação quadrinhos próprios para leitura. Nesse período, as histórias em quadrinhos ficaram estagnadas e, em sua maioria, passaram a girar em torno de aventuras de ficção científica.

Durante a década de 50, o antifeminismo chegou ao auge nos Estados Unidos e foi negada a participação da mulher na política; ao mesmo tempo em que aumentaram as pressões moralistas sobre a mulher.

Em 1963, os Estados Unidos decidiram intervir no Vietnã, e isso deu início a uma série de conflitos naquela região. Na mesma época, os negros norte-americanos começaram a reivindicar igualdade de direitos com os brancos. Iniciaram-se vários movimentos: pela retirada das tropas americanas dos países asiáticos, pela liberalização sexual e o movimento da contra-cultura. Foi uma década marcada também pelas pesquisas espaciais e pelos lançamentos de foguetes tripulados ao espaço. Os personagens das hqs sofreram algumas modificações, e os super-heróis passaram por um processo de *humanização*. A explicação para a origem de seus super poderes eram as mutações radioativas ou genéticas. Stan Lee e Jack Kirby criaram o Quarteto Fantástico, O Incrível Hulk e os X-Men. Stan Lee e Steve Ditko criaram o Homem Aranha, enquanto James Warren retomou a Vampirella e Roy Thomas começou a desenhar Conan, o Bárbaro. Paralelamente às publicações das grandes editoras, começou a circular uma produção de histórias em quadrinhos independentes, *underground*, cujos personagens faziam sexo, fumavam maconha ou

tomavam exageradas doses de LSD. Eram histórias que fugiam totalmente às normas do código vigente. De Robert Crumb tivemos Fritz, o Gato e Mr. Natural; Shelton criou The Wonder Warthog e The Freak Brothers.

Na Europa, o movimento da contra-cultura ganhou força. Lá surgiram as primeiras heroínas eróticas das histórias em quadrinhos: Barbarella, de Jean-Claude Forest; Valentina, de Guido Crepax; Scarlett Dream, de Robert Gigi e Claude Moliterni; Saga de Xam, de Jean Rolin e Nicolas Devil. Incentivados pela experimentação do cinema e das artes, os desenhistas passaram a utilizar elementos da *pop art* nas composições das histórias e dos personagens.

Em meio a tantos movimentos, o feminismo reestruturou-se e retomou suas reivindicações pela igualdade de direitos. Foi a fase conhecida como *feminismo igualitário* ou *universalista*. O número de mulheres nas universidades aumentou e começaram a surgir publicações feministas. Autoras, como Betty Friedan, lançaram as bases desse movimento. A Mística Feminina, de Friedan, questionava a discriminação sexual, a divisão sexual do trabalho e propunha a abolição da segregação da mulher nas esferas da educação, do trabalho e da política. A pílula anti-concepcional reforçou a revolução sexual feminina. É necessário dizer que, a partir das pesquisas de Freud, as teorias psicológicas, por intermédio de relatórios e pesquisas, categorizaram as representações femininas. Baseados em padrões biológicos, esses estudos determinaram o comportamento sexual de mulheres e homens. Essas pesquisas procuravam normatizar, classificar e qualificar, principalmente, modelos de comportamento feminino

Em 1971, as tropas norte-americanas foram retiradas dos territórios asiáticos. O presidente Nixon foi obrigado a renunciar ao cargo devido ao seu

envolvimento no escândalo de Watergate. A crise do petróleo levou os Estados Unidos a apoiar e fornecer armas a governos mulçumanos, o que não impediu a queda do Xá Reza Pahlevi do Irã. A corrida armamentista chegou à pesquisa espacial com o lançamento do programa *Guerra nas Estrelas*, em 1979, no governo Reagan. A instalação de mísseis por toda a Europa promovida, pela União Soviética e pelos Estados Unidos, durante e depois da guerra, provocou a reação de grupos, que iniciaram uma série de manifestações pelo desarmamento do território europeu. O movimento ecológico também ganhou força e, no mundo inteiro, surgiram organizações em prol da ecologia. Pesquisas na área de informática baratearam os computadores, que foram parar nos escritórios e nas casas.

Em janeiro de 1971, por pressão de algumas editoras, o Código de Ética dos quadrinhos foi atualizado, e o mercado consumidor, aberto pelos quadrinhos *underground*, foi tomado basicamente pela Marvel e pela DC – as duas grandes editoras que polarizavam o mercado de histórias em quadrinhos da época. Na Europa, em 1975, foi criada a revista *Métal Hulant* que trazia temáticas de ficção científico-fantástica. Nos Estados Unidos, já com a flexibilidade dada ao Código, foi lançada a revista *Heavy Metal* que explorava histórias com algum sexo e muita violência. A Marvel e a DC prosseguiram ampliando a galeria de personagens mutantes (X-Men) e ressuscitaram as ligas de justiça, que se transformaram em verdadeiros clubes de super-heróis.

O movimento feminista foi-se radicalizando. Mesmo tendo conseguido ganhar alguns espaços de atuação na política e no mercado de trabalho, as feministas dessa fase radical não se identificavam mais com as igualitárias e começaram a lutar pela abolição das instituições patriarcais, exigindo o fim do determinismo biológico.

Nessa fase, o movimento feminista ramificou-se em quatro tendências principais: feminismo materialista, feminismo socialista, feminismo autonomista e feminismo lésbico. O espaço trabalhista conquistado abriu novas perspectivas de público no mercado editorial e várias revistas femininas foram criadas ou reestruturadas – Cosmopolitan, Vogue, Elle etc. Essas publicações, que na década de 50 possibilitaram a consolidação da Mística Feminina, nos anos 80 começaram a operar na reatualização da representação feminina, no sentido de construir uma *nova* imagem para a mulher: *ativa, independente* e mais *agressiva*. Nas histórias em quadrinhos, a ressonância da *nova* imagem feminina aconteceu no fim dos anos 80 e se consolidou durante a década de 90.

Após 1987, os Estados Unidos iniciaram as negociações de desarmamento com a União Soviética. O programa Guerra nas Estrelas foi desativado, mas as pesquisas espaciais prosseguiram; porém, o orçamento bastante reduzido restringiu os lançamentos de sondas e de telescópios. O entendimento com o governo soviético reformista de Gorbachev promoveu a queda do muro de Berlim em 1989, mas não impediu a dissolução da União Soviética, nem o golpe de estado de 1991; contudo pôs fim à guerra fria entre soviéticos e norte-americanos. A economia americana foi *invadida* por empresas e produtos japoneses, principalmente automóveis. O rápido avanço tecnológico – na informática, na microeletrônica e na biotecnologia – forçou a reorganização do trabalho e das relações sociais. Essa reestruturação econômica foi respaldada pelo neoliberalismo, que propunha, entre outras coisas, uma economia sem a intervenção do Estado, a desregulamentação do trabalho, a privatização de empresas estatais e a desobrigação do Estado de suas funções sociais. Houve uma aumento muito grande do número de organizações não

governamentais (ongs) que lutavam, principalmente, pelos direitos humanos e pela ecologia.

No ano de 1987, surgiu, no mercado das Histórias em Quadrinhos, um novo gênero denominado *graphic novel*. Esse gênero era voltado para o público adulto; trouxe a reformulação de antigos personagens e da estrutura narrativa das histórias – estruturas interna e externa de linguagem, formatada como publicação seriada – e iniciou uma nova fase de experimentação estética. A primeira publicação com essas características foi a mini-série Batman – O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, lançada em 1987. Na sua esteira, surgiram novas personagens femininas, como Elektra, Glory, Marta Washington, Farchild e outras. Também foram reeditadas antigas personagens, como a Orquídea Negra e a Mulher Gato. Essas personagens caracterizam-se, principalmente, pela agressividade, pela estrutura física musculosa e pela aparente independência da figura masculina. Esse tipo de publicação, ao contrário do que possa parecer à primeira vista, tem por objetivo o público masculino; pois, apesar do aumento da faixa consumidora feminina de histórias em quadrinhos, os homens ainda são o alvo principal das editoras.

O movimento feminista, já inserido no plano político, passou a enfrentar as mudanças e reformas promovidas, principalmente no mercado de trabalho. A desregulamentação promovida pelos governos neoliberais atingiu em cheio as conquistas sociais e trabalhistas, que também haviam sido alcançadas pelo movimento feminista. Nessa fase, paralelamente às correntes igualitária e radical, desenvolveu-se uma terceira corrente feminista, denominada por Francine Descarries (Descarries, Francine, 1998, p. 27) de feminismo da *feminitude*. Segundo a autora, essa corrente colocou-se como uma visão alternativa para revalorizar as experiências

femininas concretas ou simbólicas – retomada da maternidade, relações íntimas, qualidade de vida etc.

CAPÍTULO 2

MULHER QUADRO A QUADRO

Para ser feliz de verdade é preciso encarar a realidade.

Millôr Fernandes

UM CERTO DOMINGO

Um suplemento dominical colorido...foi com a criação desse caderno que Joseph Pulitzer, dono do diário nova-iorquino *New York World*, adicionou mais um ingrediente à acirrada disputa comercial travada com seu maior rival: o lendário William Randolph Hearst, proprietário do *Morning Journal*.

A evolução do maquinário e das técnicas de impressão possibilitou a reprodução das linhas dos desenhos, o que levou os jornais a contratar artistas para ilustrar as notícias e os artigos. Não demorou muito até que surgisse a anedota gráfica.

O alto índice de alfabetização da população norte-americana e sua relativa prosperidade propiciaram o aumento nas tiragens. Os editores começaram a observar a preferência do público por textos ilustrados com imagens. Foi então que Pulitzer vislumbrou a possibilidade de lançar um suplemento colorido aos domingos e encomendou máquinas especiais. Álvaro de Moya, em seu artigo “Era uma vez um Menino Amarelo”, faz o seguinte relato:

Dizem que, quando o *World* instalou uma impressora em cores, em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamin Ben-day, se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão. Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os *comics* como conhecemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo ‘jornalismo amarelo’ para designar a imprensa sensacionalista (...) (Moya, Álvaro, 1970, p.36)

Aquele camisolão pertencia ao personagem criado por Richard Outcault, desenhista do *New York World*. Tratava-se de um garoto de aspecto asiático, de um

bairro operário, que vestia o tal camisolão, no qual trazia escritos textos panfletários. No início sua camisola era azul porém, depois que o *World* adquiriu a impressora em cores, os gravadores, após muitas experiências, conseguiram obter a cor amarela, que foi impressa, pela primeira vez, na roupa do garoto. A partir daí, os leitores passaram a chamá-lo *The Yellow Kid* - O Garoto Amarelo - e foi assim que essa história, cuja denominação oficial era *Hogan's Alley* (1895), passou a ser conhecida.



Garoto Amarelo, 1895.

A rivalidade comercial entre os jornais de Pulitzer e Hearst teve conseqüências profundas na transformação das histórias em quadrinhos em um produto de cultura de massa, pois ambos tinham perfeito conhecimento de que as tiras desenhadas ajudavam a aumentar as vendas dos jornais. Todavia, William Hearst possuía uma afinidade especial com os *comics*, o que o levou a investir mais na sua utilização como poderosa arma de circulação do seu diário. As primeiras histórias em quadrinhos eram protagonizadas por crianças levadas, como *Buster Brown* – Chiquinho - (1902), de Outcault, e *The Katzenjammer Kids* – Os Sobrinhos do Capitão - (1897), desenhado por Rudolph Dirks. Eram histórias que se baseavam fundamentalmente nas travessuras infantis dos personagens. O sucesso de alguns

personagens foi tão grande que estes tiveram suas histórias publicadas sob a forma de coleções encadernadas.

Seguiu-se um período de experimentação no qual os desenhistas exploravam técnicas e temas os mais diversos. Foram anos em que as histórias em quadrinhos andaram par e passo com os movimentos de vanguarda. Segundo Román Gubern, (Biblioteca Salvat, 1980, p. 83) o pintor espanhol Pablo Picasso relatou uma viagem que fez a Paris sob a forma de tiras em quadrinhos. Da mesma forma, o desenhista holandês Gustave Verbeek expôs, nos Estados Unidos, em 1903, uma série de gravuras intituladas *Upside Downs*, que podiam ser lidas seqüencialmente pela direita ou ao contrário.



Upside Downs, 1903.

Ele também publicou uma história onde quatro minúsculos personagens viajavam por um país de seres fabulosos, híbridos de animais ou de animais e objetos, designados pelo desenhista com nomes inventados pela hibridação de palavras. As histórias em quadrinhos não só atraíram a atenção de pintores e desenhistas que despontavam no cenário das artes, como receberam influência direta dos movimentos de vanguarda que surgiram naquela época. O trabalho de Windsor McCay, criador de *Little Nemo in Slumberland* – O Pequeno Nemo na Terra dos Sonhos (1904) era realizado em traços que se aproximavam das ilustrações da *art nouveau*, resultado dos anos em que trabalhou como desenhista de cartazes do Museu da Moeda dos Estados Unidos. As aventuras vividas pelo pequeno Nemo tinham um caráter explicitamente pré-surrealista, assim como as histórias vividas por *Krazy Kat* (1910), de George Herriman onde uma gata (*Krazy Kat*) vivia uma paixão não correspondida pelo rato Ignatz, ao mesmo tempo em que era cortejada pelo cão policial Ofissa B. Pupp, do qual ela não gostava. Porém a mais extravagante história em quadrinhos publicada nos Estados Unidos talvez tenha sido *Count Screwloose de Toulouse* (1919), de Milton Gross, que narrava episódios protagonizados por um demente fugido do manicômio.

Esse ciclo de experimentação de técnicas e narrativas e de liberdade criativa, tanto na criação de personagens quanto na escolha das situações por eles vividas, foi encerrado por volta de 1915, quando Moses Koenigsberg, que desde 1905 se ocupava da distribuição de *comics* para os jornais de Hearst, criou o *King Features Syndicates*, que se transformou em uma poderosa agência de dimensões internacionais. A ela se seguiram o *Chicago Tribune-New York News syndicate*, fundado em 1919 pelos diários de Chicago e Nova Iorque, e o *United Features*

Syndicate, que era filial da agência norte-americana de notícias *United Press*, criada em 1907.

O aparecimento dos *syndicates*, da mesma forma que o das agências de notícias, significou o fim da fase de experimentação dos quadrinhos em prol do aumento da produção por meio da divisão sistemática do trabalho. Ao retirar os desenhistas das redações dos jornais, os *syndicates* reduziram os custos e dinamizaram a distribuição dos quadrinhos, o que acarretou sua rápida difusão e consolidação como forma de linguagem, mas também representou a estandardização formal e temática das histórias em quadrinhos. O conservadorismo industrial introduzido pelos *syndicates* passou a tutelar os autores e estabeleceu a normatização do formato e das dimensões das tiras. Seguindo a lógica industrial do aumento consecutivo de produção e de mercado, os *syndicates* implantaram alguns gêneros temáticos que deveriam ser desenvolvidos a partir de então. Esses gêneros, embora conservassem uma intenção satírica, passaram a retratar a face *respeitável* da sociedade norte-americana e se referenciavam principalmente na instituição familiar. Os principais gêneros eram a *family strip* (tira familiar) e a *girl strip* (tira de garotas).

Vamos nos deter nesse ponto para examinar mais detalhadamente as histórias e personagens que mais se sobressaíram nos gêneros *family* e *girl strip* e tentar investigar alguns conceitos introduzidos nesse tipo de quadrinhos.

TUDO EM FAMÍLIA

Román Gubern afirma que entre as derivações de maior interesse sociológico e de maior aceitação popular estão as narrativas e personagens baseados na vida cotidiana, principalmente a urbana. Segundo o autor, “(...) o modelo arquetípico dessa tendência foi a ‘sátira familiar’, prolongação de uma vertente da ‘comédia de costumes’ e que, em forma de narração desenhada, teve como fundador o desenhista francês Christophe (Georges Colomb), autor da aplaudida “*Famille Fenouillard* (1889) (...)” (Biblioteca Salvat, 1980, p.33)

Mas a sátira familiar desenvolveu-se com vigor nas histórias em quadrinhos norte-americanas. A *family strip* ou tira familiar, ou ainda simplesmente gênero familiar, estabelecida pelos *syndicates* como um dos gêneros padrões a serem explorados pelos autores, foi inaugurada por George McManus. Em 1913 ele criou *Bringing up Father*, mais conhecida como *Maggie e Jiggs* – Pafúncio e Marocas. Contava a história de um casal irlandês-americano que, após ser sorteado com o primeiro prêmio de um bilhete de loteria, viu-se elevado à condição de novo-rico.

Outro sucesso dentro do gênero familiar foi a história em quadrinhos *Blondie*, criada por Chic Young em 1930. O enredo dessa hq narrava o dia-a-dia de um casal de classe média. *Blondie* era o nome de uma moça pobre e trabalhadora que se casa com um jovem milionário. O diferencial dessa história está no fato de que, para casar-se, o milionário teve que renunciar a sua fortuna.



Blondie, 1930.



Pafúncio e Marocas, 1913.

Eis alguns aspectos interessantes dessas duas histórias: a família burguesa como modelo, a vitimação do homem pela esposa e o matrimônio como realização social da mulher.

“A família governada e mantida pelo pai, amamentada e educada pela mãe, parece-nos inerente à ordem natural.” (Greer, Germaine, 1971, p 183). O primeiro dos aspectos destacados, a família burguesa como modelo, é mostrado como uma instituição necessária à manutenção da boa ordem social.

A família desponta como um todo, fechada em si mesma, como um mundo particular e único de um casal. Um universo onde, como afirma Roland Barthes:

(...) a felicidade consiste em jogar o jogo de uma espécie de reclusão doméstica: questionários ‘psicológicos’, truques, trabalhos manuais, aparelhagem eletrodoméstica, estabelecimento de horários, todo esse paraíso utilitário da Elle ou do *Express* glorifica a reclusão no lar, a introversão do casal no conforto doméstico, tudo que possa distraí-lo, infantilizá-lo, inocentá-lo, e, sobretudo, tudo o que o isenta de uma responsabilidade social mais lata. ‘Dois corações, uma cabana’. No entanto, o mundo também existe. Mas o amor espiritualiza a cabana, e a cabana disfarça o barraco: assim se exorciza a miséria pela sua imagem ideal, a pobreza. (Barthes, Roland, 1978, p. 37-38)

A afirmação acima pode ser facilmente reconhecida em *Blondie*. Nessa história, podemos identificar uma das formas de vitimação sofrida pelo homem. O jovem milionário Dagwood Bumstead é penalizado pelo pai, que o deserda. A consequência direta de seu casamento é o imediato rebaixamento de sua condição social. Porém a condição social na qual Dagwood se viu do dia para noite foi compartilhada por centenas de cidadãos norte-americanos que tiveram seu padrão de vida afetado pela recessão econômica que se abateu sobre os Estados Unidos depois da quebra da bolsa de Nova Iorque. Nada poderia ser mais tocante e adorável que a renúncia material de um jovem apaixonado. Pelo amor de *Blondie*, Dagwood enfrenta o constante mal humor de seu chefe com a dignidade de quem tem berço. Apesar de a história ter o nome da protagonista, todo o mérito é de Dagwood, que desistiu do dinheiro e de sua própria família para ficar ao lado de uma moça pobre. O impacto dessa história reside no fato de ser uma espécie de conto de fadas às avessas. O *natural* seria a situação contrária, ou seja, *Blondie* abdicar de sua fortuna em favor de Dagwood, pois, de acordo com o estatuto cristão, a esposa está sujeita ao marido.

Vós mulheres, sujeitai-vos a vossos maridos, como ao Senhor; porque o marido é a cabeça da mulher, como também Cristo é a cabeça da igreja; sendo ele próprio o Salvador do corpo. De sorte que, assim como a igreja está sujeita a Cristo, assim também as mulheres sejam em tudo sujeitas a seus maridos. (Efésios 6:22-24)

O casal *Blondie/Dagwood* encarna o conceito que predominou durante o período da recessão e da guerra: *A dream to share* (Um sonho a ser partilhado)

Se Dagwood, em plena recessão, desceu na escala social, Pafúncio, alguns anos antes, foi alçado, repentinamente, à condição de novo-rico.

Foi na história em quadrinhos de Pafúncio e Marocas que se consolidou uma espécie de *modelo festivo das vicissitudes domésticas*, ou seja, a transformação das diversidades cotidianas em situações jocosas que deformam as relações familiares estabelecidas no ato do casamento. De origem irlandesa, Pafúncio encarna o imigrante que vai para os Estados Unidos em busca da *terra das oportunidades*. Porém, o fato de ter-se tornado rico não o livra do fardo familiar que lhe impõem uma esposa feiosa, uma filha dondoca, um cunhado preguiçoso e um filho desocupado. A figura autoritária e dominante da esposa é mostrada como sendo um traço típico do matriarcado norte-americano, também retratado pelo cinema hollywoodiano. Aqui no Brasil, as chanchadas da Vera Cruz produziam filmes protagonizados por Zé Trindade, nos quais ele vivia sob o jugo de uma mulher feia e tirânica. Os leitores de Pafúncio e Marocas se deparam, na maioria dos episódios, com um homem que, apesar de rico, trabalha para manter o *status* que deu à sua família e cujos únicos defeitos são gostar de um bom charuto e, eventualmente, tentar dar umas *escapadelas* com a secretária bonitona.

Tanto a ascensão, quanto o rebaixamento social retratados nas duas histórias são mostrados como consolidação positiva para a mulher. Marocas foi introduzida por Pafúncio em um mundo de requinte do qual somente ela desfruta. Aliás, não só ela como seu irmão e seus filhos. Blondie, ao contrário de Marocas, é elevada à condição de princesa às avessas. Ela não conhece as benesses da classe alta, mas lhe é dada uma prova de amor representado pelo sacrifício da posição de seu marido.

Em ambas histórias o casamento surge não apenas como uma carreira honrosa e menos cansativa que muitas outras, mas como a única alternativa da

mulher para atingir sua dignidade social integral e, só por seu intermédio, realizar-se como amante e mãe. Nas palavras de Simone de Beauvoir: “Em todo caso tem o direito de ser sustentada e a própria moral tradicional a exorta a isso. É natural que seja tentada por essa facilidade tanto mais quanto os ofícios femininos são muitas vezes ingratos e mal remunerados; o casamento é uma carreira mais vantajosa do que muitas outras.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 170) Esse direito implícito torna a personalidade de Marocas verossímil aos olhos de centenas de leitores, o que possibilita a alocação de Pafúncio numa categoria de submissão. Faz parte dos direitos de Maricas, dentro das paredes do lar, atormentar e castrar seu marido, subordinando-o aos seus caprichos.

No caso de Blondie, o casamento, ao contrário do de Marocas, não representa o direito a uma vida de facilidades. O modelo de esposa concebido na história de Blondie propõe uma representação modificada, que, na verdade, reflete as necessidades que emergiram do momento de crise econômica vivida nos anos 30. O novo cenário econômico pedia uma mulher que desejasse disponibilizar seu tempo doméstico, expandindo-o em tempo de trabalho, o que, ao final, acabava por transformar a personagem, como afirma Kate Millett, em mão-de-obra reserva, periodicamente expulsa do mercado de trabalho, e que “(...) quando posteriormente readmitidas, confinadas aos empregos mais inferiores (...) (Millett, Kate, 1970, p. 174). Reparem na utilização dos termos *disponibilizar* e *expandir*. A situação emergencial que se configurou durante a crise, politicamente, se afigurava como sendo de caráter passageiro. Havia a necessidade de se ocuparem novas frentes de trabalho, mas isso não significou, em momento algum, a ruptura da estrutura familiar patriarcal burguesa, o que equivale a dizer que, mesmo propondo a busca de uma

ocupação fora dos domínios da casa, não houve uma mudança real nos papéis femininos de esposa, mãe e dona de casa. Assim é Blondie: esposa de Dagwood, mãe de Alexander e Cookie, com ares de menina, trabalhadora que, alegremente, entrega-se às tarefas domésticas e ao seu emprego de corretora de imóveis. É, em suma, a mulher de que as instituições necessitam: dinâmica, discreta, afetuosa, esposa, mãe e menina.

Já a situação do matrimônio, levada ao exagero, explora a sua dupla natureza para o homem: em princípio uma escolha, mas não o seu projeto fundamental, pois é o êxito econômico que lhe dará sua dignidade de adulto. O casamento lhe traz algumas comodidades e quando este “(...) se cansa desse vagabundear, funda um lar, fixa-se, ancora no mundo; à noite, retorna à casa onde a mulher cuida dos móveis e dos filhos (...)” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 196) Mas ao lado dessa *síntese da felicidade* existe a sensação de que, no fundo, ele não escolheu, ao contrário, foi escolhido, foi caçado. Simone de Beauvoir reconhece que tanto na França quanto na América do Norte, as mães e irmãs mais velhas incumbem-se da tarefa de ensinar “(...) com cinismo às moças a arte de ‘pegar’ um marido como o papel de pegar moscas pega moscas; é uma ‘pesca’, uma ‘caça’ que exige muito tato (...)” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 173).

É precisamente essa sensação de perseguição e armadilha que é levada ao extremo da jocosidade pelo gênero familiar das histórias em quadrinhos. Mesmo na hq de Blondie, Dagwood não escapa à armadilha do casamento, pois, mesmo que este tenha sido mediado pelo amor, significou seu rebaixamento social e seu encarceramento em um cotidiano de dificuldades graciosas. Porém, mesmo que o casamento possua uma natureza dupla no imaginário masculino, não deixa de

representar o ideal de felicidade materializado na casa, na choupana ou no castelo. Na compreensão de Beauvoir, o casamento encarna, ao mesmo tempo, a permanência do casal, ou da espécie, e a separação dos papéis. Ele se mantém seguro e isolado na célula familiar constituída e é dessa forma que afirma sua identidade para além da passagem das gerações.

De qualquer modo, as histórias em quadrinhos do gênero familiar, retratam o ideário burguês que transforma o casamento em um rito de classe. De acordo com Roland Barthes, se, a princípio, não possui nenhuma relação com o real estatuto econômico da pequena-burguesia, o grande casamento burguês acaba por converter-se, por intermédio da imprensa, da literatura e de outros meios de comunicação de massa, pouco a pouco, na norma a ser seguida; e que, mesmo não sendo vivida, será sinceramente desejada pelo casal pequeno-burguês.

A burguesia absorve ininterruptamente na sua ideologia toda uma humanidade que não possui um estatuto profundo, e que só pode vivê-lo no imaginário, isto é, numa fixação e num empobrecimento de consciência. Expandindo suas representações através de todo um catálogo de imagens coletivas para esse pequeno-burguês, a burguesia consagra a indiferenciação ilusória das classes. (Barthes, Roland, 1978, p 162)

Román Gubern (Biblioteca Salvat, 1980, p. 35) nos informa que o gênero familiar teve tanto êxito junto ao público feminino que acabou determinando o aparecimento de um outro gênero: o *girl strip*. É sobre esse gênero que nos deteremos a seguir.

QUEM É ESSA GAROTA?

A mesma demanda que transformou a história em quadrinhos em produto de cultura de massa provocou a diversificação dos temas e a multiplicação da galeria de seus personagens. A *girl strip*, tira de garota ou ainda história de garota foi um gênero que se desenvolveu para atender a uma demanda crescente do número de um público leitor feminino. Uma das primeiras coisas que se ocupa a indústria cultural é a divisão de temas.

Herdeira da cultura burguesa que concerne, mais que ao homem à mulher que se alimenta de romances, condicionada por uma civilização em que se atenuam os aspectos mais brutais da condição humana (luta pela vida, competição, violência física), a cultura de massa se dirige naturalmente para a promoção dos valores femininos. (...)

No seio da cultura de massa, os temas 'viris' (agressão, aventura, homicídio), são projetivos. Os temas 'femininos' (amor, lar, conforto) são identificativos. (Morin, Edgar, 1969, p. 145)

Sendo assim, para o crescente mercado feminino consumidor são criadas histórias, cujas protagonistas passam a ser idealizadas como modelos nos quais é possível evidenciar algumas características femininas: a mulher moderna (dinamismo), a *vamp* (sedução) e a menina (inocência).

Dentre as muitas personagens criadas dentro do gênero história de garota vamos destacar as três mais citadas pelos historiadores da área, cada uma correspondente aos modelos destacados acima: Winnie Winkle (1920), Betty Boop (1931) e *Little Orphan Annie* – Aninha, a pequena órfã (1924).

Criada por Martin Branner no primeiro ano da década de 20, Winnie antecipava o modelo que seria assumido, nos anos 30, por Blondie.



Winnie Winkle, 1920.

A mulher dinâmica que era, a um só tempo, esposa, mãe e trabalhadora. A curiosidade dessa história é que eram seus vencimentos que mantinham o marido desempregado. Winnie foi secretária, agente de relações públicas e também cronista da alta sociedade. Mas em todas as profissões pelas quais passou, conservou uma característica: sua paixão pela moda. Essa característica merece uma maior atenção, pois, na opinião de Edgar Morin, é mais ou menos nesse período que a moda desce do cume dos estúdios da alta costura para envolver rapidamente todos os atributos da sedução, inclusive no *design* dos produtos industriais, tais como modelos de automóveis e, mais tarde, móveis e eletrodomésticos. E a cultura de massa, no plano da moda feminina, diz Morin:

(...) revela sua função própria: dá acesso aos grandes arquétipos 'olimpianos', procura os prestígios da alta individualidade e da sedução. Ela permite a identificação mimética. Ao mesmo tempo, mantém uma obsessão consumidora (das roupas, do enfeite, dos objetos de padrão social cuja importância como estimulante econômico se torna cada vez maior nas sociedades ocidentais. (Morin, Edgar, 1969, p. 148-149)

Winnie foi precursora do modelo da mulher moderna que opera, simultaneamente, três características: seduzir, amar e viver confortavelmente. Esse modelo feminino desenvolveu-se nos anos seguintes e desencadeou a criação de personagens como Ella Cinders (1925), Dixie Dugan (1929), culminando com a criação, em 1941, da atívida repórter Brenda Starr.

Betty Boop, por sua vez, encarnou a síntese construída a partir da dicotomia existente entre o erotismo e o coração.



Betty Boop, 1931.

Essa síntese viria a ser, nas histórias em quadrinhos, desmembrada nas figuras da mocinha – coração - e da vilã – sedução - que examinaremos mais para frente. No cinema, a *representação síntese feminina*, denominada por hollywood de *good-bad girl*, seguiria em frente e, segundo Morin, se converteria na “(...) representação sublimada da mulher moderna: pintada e enfeitada como uma boneca de amor, mas buscando o grande amor, a ternura e a felicidade.” (Morin, Edgar, 1969, p. 151)

Betty Boop foi criada por Max Fleischer para o cinema de animação. Seu rosto angelical foi moldado sobre o de Helen Kane, que conforme nos informa

Álvaro de Moya, processou o autor. Seu corpo foi decalcado sobre o de Mae West. O enorme sucesso da personagem a levou, em 1934, para as tiras diárias dos jornais.

Na história em quadrinhos, Betty Boop trabalhava em uma produtora de filmes, a Ultomato Film, e estava sempre às voltas com pequenos e charmosos problemas. Apesar de seu bom coração e de sua grande popularidade, ela, por ser tida como escandalosa (talvez pelo gritinho coquete que sempre iniciava seus desenhos), foi obrigada a desaparecer, pelas pressões da censura, em 1939.

Embora tenha sido idealizada por Harold Gray, antes da quebra da Bolsa de Nova Iorque, a pequena órfã conseguiu estabelecer com os leitores uma empatia imediata e, rapidamente, suas histórias tornaram-se populares.



Aninha, a pequena órfã, 1924

Com cabelos ruivos e encaracolados, Aninha personificava a inocência da América. Seus olhos, assim como os dos demais personagens da hq, desenhados com bolas brancas, davam-lhe um ar estranhamente vazio; essa característica do desenho de Gray foi interpretada por muitos críticos da época como uma liberdade

dada pelo autor aos leitores, para que estes pudessem fazer livres interpretações e associações das expressões faciais dos personagens. Contudo, o texto de Gray parecia ser impresso diretamente sobre juízos e valores que, o tempo todo, conduziam o leitor em sua compreensão do olhar. No princípio, seus amigos eram sua boneca Emily Marie e seu cachorro Sandy. A boneca foi retirada da história quando Aninha foi adotada pelo *Daddy Warbucks*.

Para que possamos compreender melhor a que ponto, de que forma e para que os enredos eram, ou ainda são, manipulados pelos editores, basta acompanharmos a trajetória de *Daddy Warbucks* nas histórias. Logo que apareceu na trama era um ricoço, dono de uma indústria de armamento, depois virou um aventureiro e, por fim, um homem de negócios internacional. Inicialmente ranzinza e casado, teve a esposa suprimida do enredo e passou a se dedicar, com bondade, à pequena órfã. Seu coração foi atingido pela inocência da menina. Toda essa aparente miscelânea foi tomando forma e os sentidos impressos nessa hq ficaram tão claros que, além de provocar críticas severas em sua época, teóricos da área são unânimes em suas afirmações:

As histórias eram parábolas, contos moralistas, cheios de alegorias e caracterizações. (Moya, Álvaro, 1993, p. 55)

Gray, que sempre desenhou Aninha com olhos brancos, foi acentuando na sua série suas convicções políticas de direita extremada, colocando muitas vezes como 'vilões' sindicalistas, grevistas ou operários simpatizantes do comunismo. (Goidanich, Hiron C., 1990, p. 152)

As tiras de *Little Orphan Annie* são um exemplo da introdução da ideologia de direita nos *comics*: paternalismo, glorificação do mundo patronal etc. (Biblioteca Salvat, 1980, p. 90)

Apesar disso, Aninha, pela forma sentimental e positiva com que enfrentava perigos e situações difíceis, conquistou leitores no mundo inteiro.

Antes de continuarmos a falar sobre os modelos femininos do dinamismo, da sedução e da inocência, vamos dissertar brevemente sobre as aproximações entre as histórias em quadrinhos de Winnie Winkle, Betty Boop e Aninha com outros meios de comunicação.

É de Edgar Morin (Morin, Edgar, 1969, p. 64) a afirmação de que a Indústria Cultural não faz mais do que investir na corrente do imaginário popular. Conforme diz o autor, desde 1920, e, sobretudo, a partir dos anos 30, os temas do imaginário burguês – triângulos amorosos, a busca do indivíduo pelo sucesso e o culto ao realismo – começam a se desenvolver paralelamente aos temas do imaginário popular – mistério do nascimento, substituição de crianças, padrastos e madrastas, identidades falsas, perseguição da inocência e outros. Por volta de 1930-1936, nos Estados Unidos, começou a se produzir um sincretismo que, a partir dessas duas correntes e com a contribuição de alguns novos elementos, deu à cultura de massa suas características originais. É justamente nesse período que Morin identifica a emergência de novas tecnologias que vão modificar as condições de vida das classes populares, ou seja, os novos quadros da civilização técnica. Em suas palavras: “A cultura de massa integra esses conteúdos, mas para logo desintegrá-los e operar uma nova metamorfose.” (Morin, Edgar, 1969, p. 65)

Nas histórias em quadrinhos, o duplo caráter da cultura de massa pode ser imediatamente reconhecido na diversificação dos gêneros que visam a atender a um mercado cada vez mais abrangente e global. Não só a multiplicidade de enredos e personagens, mas a relocação destes para outros meios de comunicação, sob a forma de outras linguagens, ou ainda a simultaneidade dos temas mais recorrentes. Vejamos.

O modelo da mulher dinâmica de Winnie Winkle, que representa a incorporação massiva da mulher à vida laboral urbana, principalmente a partir da Primeira Guerra, passa a ser recriado no cinema em comédias que projetavam a nova feminilidade dos anos 20. Seus expoentes máximos foram Clara Bow e, em seguida, Joan Crawford – *a moça que queria viver sua vida*.

Betty Boop, como já foi dito, saltou dos desenhos animados para as histórias em quadrinhos. O modelo síntese, *good-bad girl*, sobre o qual foi concebida, foi enormemente explorado, alguns anos mais tarde, pela indústria cinematográfica, e serviu de base para a composição de diversas personagens como Gilda, interpretada por Rita Hayworth, e muitas outras. Vale lembrar que, apesar de sua cassação precoce, a imagem de Betty Boop é, hoje em dia, uma das mais procuradas para licenciamento de produtos. Podemos encontrar essa personagem estampada em meias (eu mesma possuo um par), *softwares*, camisetas, perfumes e em uma infinidade de outros produtos.

Quanto a Aninha, seu modelo de inocência teve seu duplo no cinema protagonizado por Shirley Temple, que encantou e enterneceu os adultos da América com sua esperteza e a candura de suas canções e de seu sapateado. A história de Aninha foi ainda transformada em um musical de sucesso na *Broadway* e em um filme musical dirigido por Jonh Huston. Foi parodiado por Harvey Kurtzmann, desenhista da revista Mad, que criou a sexy Little Annie Fanny, uma mistura de Annie com a prostituta Fanny Hill.

As aproximações que a cultura de massa promove entre os diversos meios de comunicação, são, na verdade, movimentos de aproximação entre o imaginário e o real. É assim que a cultura impressa das histórias em quadrinhos se

íntegra na cultura industrial e se intensifica ilimitadamente no caráter técnico dos *mass media*.

Sua reprodução em grande escala é, a um só tempo, a reprodução das representações nelas contidas e suas constantes reelaborações.

A representação da família, examinada anteriormente em *Blondie* e em *Pafúncio e Marocas*, reaparece nas histórias em quadrinhos de *Winnie Winkle* e *Aninha*. Nos dois casos é possível percebermos a reelaboração da representação, sem que possamos, contudo, notar qualquer ruptura do modelo proposto, tal com afirma *Angela Arruda*: “(...) diante duma nova situação, o velho, o familiar, pode tornar-se incômodo, estreito, e necessitar reformulação. A ansiedade, então, é provocada não só pelo objeto de representação, mas também pelo contexto, que pressiona no sentido da reestruturação das velhas representações através da incorporação de novos elementos.” (Arruda, Angela, 1998, p. 43)

Se *Marocas*, em 1913, trazia a condição da mulher inserida exclusivamente nos domínios do lar, *Winnie Winkle*, em 1920, representa a inserção da mulher no mercado de trabalho. Porém, apesar da aparente mudança, ambas ainda encarnam a característica da mulher ornamento, a figura da dondoca, que, em 1930, devido ao quadro econômico recessivo, não pode mais ser incorporado por *Blondie*, que mantém a característica de dinamismo de *Winnie Winkle*. Todavia, essas constantes reconfigurações em nada modificam a estrutura familiar burguesa explorada pelo gênero familiar das hq: existem os maridos e os filhos, em outras palavras, todas são mães zelosas e esposas. Essa *categoria esposa*, inclusive, agrega as mais diversas representações: autoritária (*Marocas*), companheira (*Blondie*), diligente (*Winnie Winkle*).

Mesmo na história de Aninha, que a *priori* é órfã, portanto sem família, identifica-se a figura paterna, *Daddy Warbuck*, que passa a constituir um núcleo familiar com a garota. A ausência da figura materna, cortada logo no início da série, foi substituída pela figura do empregado fiel. O papel de servidão e submissão que *naturalmente* caberia a uma possível personagem feminina, é reelaborado no criado indiano Punjab. A submissão de um homem é justificada por sua etnia.

Personagens como Winnie Winkle e Blondie, que na opinião de Román Gubern (Biblioteca Salvat, 1980, p. 37) antecipam as propostas do movimento feminista, na verdade, vêm de encontro às necessidades do mercado que, naquele momento, precisava encontrar uma solução para o crescente número de desempregados. De acordo com Kate Millett “(...) nos empregos americanos não existe em parte alguma diferença de salário tão grande como entre homens sindicalizados e mulheres não organizadas; (...)” (Millett, Kate, 1970, p. 44)

O trabalho feminino, portanto, podia preencher algumas lacunas, por uma remuneração mais baixa e, logo que a situação econômica voltasse a ser estabilizada, seria dispensada sem que houvesse nenhum impedimento legal – e foi o que, de fato, aconteceu.

Uma rápida olhada no verbete *menina* esclarece-nos que essa palavra pode referir-se aos seguintes sentidos: feminino de menino; criança do sexo feminino; mulher nova e solteira; tratamento carinhoso ou familiar que se dá às pessoas do sexo feminino, novas ou adultas.

O verbete já traz incorporada a representação feminina da mulher-menina. Designada como uma forma carinhosa de tratamento, a palavra *menina* evoca imagens que vão, contraditoriamente, da inocência à sedução.

Aninha evoca, em sua aparência angelical e em sua ternura sempre positiva, a inocência, aquela que isenta de toda culpa, que, indulgentemente, outorgamos às crianças. Porém ela é órfã e isso não é bom, pois toda criança precisa ter pais, senão a quem ela irá honrar? “Honra a teu pai e a tua mãe, para que se prolonguem os teus dias na terra que o Senhor teu Deus te dá.” (Êxodo 20: 12)

É o quinto e o único dos dez mandamentos que contém uma promessa. Nos outros nove preceitos que foram ditados a Moisés, a imperatividade divina dá o tom das palavras. Todavia, o quinto mandamento nos encoraja, em meio a um acordo, a respeitar e a obedecer, em primeiro lugar à figura paterna e depois à materna. A própria construção da frase determina a hierarquia familiar: honra a teu pai.

Aninha, estigmatizada por sua condição de orfandade, merece todo carinho dos leitores, mas também precisa de uma família e a consegue. Melhor ainda. Consegue um pai. Um homem rico e poderoso ao qual ela e todas as *Aninhas* do mundo devem, sobretudo, obediência.

Durante a infância, meninos e meninas, aprendem que em casa a decisão final pertence ao pai. Não há nada mais compartilhado em nossas infâncias do que a frase: *Ah! Deixa pai!* Ou então aquela, invariavelmente, dita por nossa mãe: *Vou falar com o seu pai para ver se ele deixa!* Ou ainda a velha ameaça: *Olha que eu vou contar pro seu pai!* Nossas mães costumam fazer ameaças em nome da autoridade paterna; prometem interceder pela autorização paterna; enfim, nos ensinam a ordem *natural* da casa. Desse modo, como afirma Simone de Beauvoir: “A vida do pai é cercada de um prestígio misterioso: as horas que passa em casa, a cômoda em que trabalha, os objetos que o cercam, suas ocupações e manias têm um caráter sagrado.

Ele é quem alimenta a família, é o responsável e o chefe.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p 28)

A identificação do menino é óbvia: a voz de comando será dele um dia. À menina resta buscar sua valorização pelos olhos do pai. Beauvoir segue discorrendo que a ternura do pai obtida pela filha, justifica sua existência. A autora afirma que a menina, quando tem o amor paterno, sente-se tão dotada de méritos que, possivelmente, irá buscá-lo por toda a sua vida. É nessa busca que se insere o modelo mulher-menina.

Quando falamos em Blondie, enumeramos as características básicas da personagem e dentre elas aquela que lhe qualifica como menina. Winnie Winkle e Betty Boop também incorporavam o binômio mulher-menina em suas personalidades. No cinema, a mulher-menina teve seu expoente máximo representado pela atriz Marilyn Monroe que, tanto em sua vida particular, como em seus filmes, estava sempre à procura de seu pai. Concordando com os psicanalistas de sua época, Simone de Beauvoir diz que a mulher busca no amante a imagem do pai, pois é por ser homem e não por ser pai que ele deslumbra a criança, e todo homem, afirma a autora, participa dessa magia. Segundo a autora, a mulher-menina não deseja apenas reencarnar um indivíduo no outro, mas sim reviver sua situação infantil, na qual ele vivia sob o abrigo dos adultos, integrada a seu lar, envolta em uma atmosfera de paz quase passiva. Trata-se, antes de tudo, de readquirir, por intermédio de um sentimento devotado a outrem, o amor e a segurança paterna que possuía na infância, pois a proteção de seu pai significava, acima de tudo a sua liberdade.

Esse sonho infantil povoa muitos amores femininos; a mulher sente-se feliz porque o amante a chama de 'filhinha, criança querida'; os homens sabem muito bem que estas palavras; 'Estás com uma cara de menininha' são das que mais comovem o coração das mulheres; vimos quantas sofreram com se tornar adultas; muitas se obstinam em 'ser criança', em prolongar indefinidamente a infância na atitude e nos vestidos. Tornar a ser criança nos braços de um homem as satisfaz amplamente. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p 414)

Se em Winnie e Blondie encontramos no binômio mulher-menina a significação da brejeirice, em Betty Boop o significado se estende à sedução. Surge em cena a figura da menina erotizada ou o modelo síntese *good-bad girl* que consegue reunir, num mesmo personagem, a intensa erotização da *vamp* e a pureza da *virgem*.

Betty Boop seduziu leitores e platéia com o coquetismo e os trejeitos infantis que emanavam de seu corpo voluptuoso. Seus gestos inocentes, marcados pelo ritmo ondulante de seus quadris, e seu coração puro rapidamente conquistaram e continuam conquistando leitores das mais diversas idades. Mas a moral da época não aprovou o modelo *good-bad girl* nas histórias em quadrinhos. Houve uma reação muito grande por parte de pais, zelosos pela formação do caráter de seus filhos, com especial cuidado com a exposição de suas *crianças* a uma personagem que, apesar de bondosa, usava cabelos e vestidos curtíssimos, maquiagem, saltos altos e - talvez, o detalhe que mais incomodava - uma liga nas coxas, que ficavam à mostra. Os filmes podem ser censurados e classificados, mas as histórias em quadrinhos, assim como os desenhos animados, são produtos culturais destinados, principalmente, aos consumidores infantis.

A personagem foi cassada em 1939, mas reapareceu por volta dos anos 80, quando o modelo síntese *good-bad girl* foi retomado pelos editores. Hoje em dia, Betty Boop, não é mais escandalosa. Ela atrai os consumidores mais por seu *jeitinho*

engraçado, do que por suas pernas roliças. Porém, no limiar da década de 40, os editores que comandavam os *syndicates* decidiram manter a cisão entre os modelos da *boa moça* – que representava a virgem – e da *moça má* – que representava a sedução da vagabunda.

A questão da virgem e da vagabunda, explorada à exaustão de forma maniqueísta dentro do gênero de aventura, refere-se diretamente à questão da moral burguesa. E por moral vamos adotar a definição de Foucault que diz: “Por ‘moral’ entende-se um conjunto de valores e regras de ação propostas aos indivíduos e aos grupos por intermédio de aparelhos prescritivos diversos, como podem ser a família, as instituições educativas, as Igrejas etc.” (Foucault, Michel, 1998, p 26)

Esses dois modelos, a virgem e a vagabunda, ou a namorada e a vilã, formaram, juntamente com o modelo do herói, uma espécie de triângulo afetivo sobre o qual se desenvolveram a maior parte dos enredos das histórias em quadrinhos do gênero de aventuras e é sobre isso que vamos nos debruçar a seguir.

UM MAIS UM SÃO TRÊS

Um dos gêneros de histórias em quadrinhos de maior aceitação entre o público é o de aventura. Os teóricos que pesquisam as histórias em quadrinhos classificam o período, mais ou menos compreendido entre o início da década de 30 e o fim dos anos 40, como sendo o apogeu dos quadrinhos norte-americanos, ou a era de ouro. A era de ouro pode ser dividida em duas fases: aventura e super-heróis.

A principal característica do gênero de aventura é a existência de um conflito. Na sátira familiar são mostradas situações que são resolvidas de maneiras inesperadas, e o mecanismo da piada é desencadeado pela surpresa. O mesmo acontece nas histórias de garotas. Conflito é a designação de embate ou confronto. No gênero de aventura, a ação e não somente a situação desenvolve-se no confronto entre as *forças* representadas pelos personagens. Em tese, o homem sempre se encontra entre uma coisa e outra, ou seja, está sempre diante de um problema, para o qual deve encontrar soluções e optar entre resolver ou não suas contradições. Nos enredos das histórias em quadrinhos desse gênero, não é diferente

Em geral, a trama das histórias em quadrinhos de aventura gira em torno da figura do herói e sua luta com o personagem antagonista, o vilão, que simboliza todas as transgressões e desvios das normas sociais em vigência. No decorrer do confronto, o herói recebe o auxílio de amigos, enquanto o vilão comanda um *bando de asseclas*. Todo herói de histórias em quadrinhos que se preze tem uma namorada ou uma noiva. E, como não poderia deixar de ser, todo vilão tem uma mulher ao seu

lado, que pode ser sua namorada, sua filha, sua irmã e, em raríssimos casos, sua mãe. Acontece que a parceira do vilão, nesse gênero de história, quase sempre se apaixona pelo herói e não só tenta seduzi-lo, e por isso acaba traindo o vilão, como transforma a vida de sua namorada em um inferno de intrigas e armadilhas. Em muitos casos, essa mulher má é a própria antagonista do herói, ou seja, é a vilã da história. Temos então, nas hqs do gênero de aventura, três elementos indispensáveis: um herói, uma namorada e uma vilã.

O herói de história em quadrinhos reúne o maior número possível de características positivas: beleza, força, bondade, inteligência, honestidade, lealdade e coragem, que costumam ser as mais comuns dentre muitas outras qualidades. A namorada, em geral, possui os seguintes atributos: beleza, lealdade, bondade, honestidade, romantismo, ingenuidade e castidade. A vilã, por sua vez, é caracterizada por sua beleza, sensualidade, perfídia, maldade, lascívia, deslealdade e ardileza.

Essa é a tipologia básica dos três personagens que formam uma espécie de triângulo, presente em quase todos os enredos das histórias em quadrinhos da chamada era de ouro. As relações que se estabelecem entre o herói, a namorada e a vilã dão forma à vida afetiva do protagonista que, em geral, está inserida nessa espécie de triângulo amoroso, no qual ele tem a oportunidade de confrontar dois tipos distintos de mulher: a namorada, que representa o padrão social idealizado; e a vilã, que representa o desvio das normas sociais. Na prática, os modelos da virgem e da vagabunda representam a garota decente e a piranha, a esposa e a prostituta ou ainda, a esposa e a amante. As representações da virgem e da vagabunda são derivações do modelo global da *Grande Mãe*. A virgem representa a sexualidade

domesticada e a certeza da paternidade que dão segurança ao homem, pois da virgem ele sabe exatamente o que esperar. Por outro lado, a vagabunda representa a sexualidade controlada, não pelo homem, mas pela própria mulher e é nesse fato que reside o temor masculino: como controlar uma força que ele considera a materialização de própria natureza? Ele deve, então, aprender a optar por aquela que, num futuro qualquer, poderá ser a mãe de seus filhos, aquela cuja a sexualidade seja domesticada e que trará o *selo de garantia* da sua linhagem, a legitimação da sua paternidade; ou seja, ele deve optar pela virgem ao invés de pela vagabunda: “A cultura masculina contém uma forte veia de antidomesticidade, embora os homens mal possam ter a experiência do que as mulheres puseram dentro deles. A fantasia da parceira perfeita existe junto com a consciência do que a família significa para um rapaz em crescimento.” (Greer, Germaine, 1971, p. 193)

De acordo com Román Gubern (Biblioteca Salvat, 1980, p. 97), o gênero de aventura teve maior aceitação entre o público masculino, portanto ele, o herói, é, na verdade, o leitor transportado, em traços e em cores, para uma superfície de papel. Segundo Martin Cezar Feijó, o herói da Indústria Cultural constitui-se num modelo de identificação “(...) onde o sujeito massificado projeta seus anseios inconscientes e esquece sua impotência.” (Feijó, Martin C., 1984, p 92). E é somente a ele, herói e leitor, que pertence o direito de conhecer os dois modelos de mulher promovidos pela cultura de massa, para que, no futuro, ao desposar uma jovem, esteja convicto de que soube escolher a mulher que representa *sua* concepção da esposa ideal. Simone de Beauvoir compartilha essa idéia e diz: “(...) há de parecer-nos que o homem tem o direito de escolher uma mulher com a qual satisfaça seus desejos em

sua generalidade, generalidade que é o penhor de sua fidelidade.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 180)

Quem são esses personagens? O que representam? Vamos examinar cada um deles, começando por ela: a eterna namorada.

A ETERNA NAMORADA

Dale Arden, companheira do herói louro Flash Gordon(...). Diana Palmer, a eterna noiva do Fantasma(...). Batmoça, atua sempre ajudando Batman e Robin(...). Lois Lane, eterna namorada do Super-homem (...). (Cavalcanti, Ronaldo, 1977, p. 26, 67, 70 e 141)

Elas são muitas, mas são como cópias de um só original, *sambas de uma nota só*. Mudam os nomes, as roupas, os cenários, mas no fundo, ou melhor, no interior de seus gestos, maneiras e falas, ou silêncios, nos deparamos com personagens reelaboradas a partir daquelas já existentes na literatura infantil, na mitologia, nos contos, enfim, nas narrativas que descrevem as mulheres como sombra de algum herói masculino.



Dale Ardem, 1934.

Eva, aquela que não foi criada para si, mas para ser companhia para Adão. Maria, mãe e virgem santificada. Afrodite, deusa fútil da beleza e do amor. A Pequena Sereia, que renunciou a seu reino pelo amor devotado a um mortal. A Bela Adormecida, cuja libertação dependeu do beijo de um príncipe. São inúmeras as histórias, mas todas parecem terminar da mesma forma: a tutela masculina.

Noivas, namoradas, irmãs, enfim as mocinhas são, invariavelmente, belas e indefesas. Algumas, como Lois Lane ou Bárbara Gordon (a Batmoça), exercem uma profissão; outras são simplesmente companheiras de aventura. Mas por que namoradas ou noivas e não esposas? Ora, porque é realizando-se com independência e liberdade que ele, o herói, adquire seu valor social e, conseqüentemente, sua virilidade. O herói deve ser livre, pois, só assim, poderá viver aventuras. Um homem casado deve abdicar de seu espírito aventureiro e ater-se ao trabalho, ao sustento da casa e dos filhos, ou seja, homens casados pertencem a uma família. A namorada é tão passiva quanto a esposa. Seja servil ou dinâmica, todas abrem mão de seus ideais para se tornarem objeto do outro. É preciso ser dócil e frágil para ser feminina.



Dick Tracy, 1931.

A fragilidade da mocinha valoriza a virilidade do herói e reproduz a relação criança/adulto cujo duplo corresponde à relação obediência/autoridade. A fragilidade e a docilidade as fazem criança a ser protegida a todo momento. A ingenuidade transforma-a em presa fácil e constante de vilões. Mesmo que seja uma esportista, como Diana Palmer, que tenha uma profissão dinâmica, como Lois Lane ou mesmo que seja uma heroína, como a Batmoça, a mocinha deve ser protegida, pois nunca consegue sair das situações nas quais, geralmente, ela mesma se enreda. Algo parecido com uma criança levada.

A infantilidade das mocinhas fica claramente evidenciada quando o herói possui um parceiro. O parceiro de aventuras, categoria que se consolidou a partir da criação de Robin, o garoto prodígio, representa, obviamente, a figura do filho. Eles são, em sua maioria, adolescentes órfãos que foram salvos de alguma situação de perigo pelo herói, mas possuem habilidades inatas que, num dado momento do perigo, acabam sendo de grande auxílio para o protagonista. Bem, o parceiro é um adolescente habilidoso, porém imaturo, e mesmo assim suas ações são mais independentes e eficientes do que aquelas empreendidas pela mocinha; ou seja, na ausência do herói, não é a mocinha que salva o adolescente, mas é ele quem a salva. O herói é o *pai* do parceiro, mas a mocinha, ainda que seja uma heroína como a Batmoça, não é sua mãe; é, no máximo, sua irmã mais nova e como tal, na ausência do pai, deve ser por ele protegida. Nas histórias de heróis criados a partir do conceito de dupla, como Aquaman (Homem Submarino) e o Arqueiro Verde, a figura da mocinha acabou sendo suprimida e substituída pela figura da parceira adolescente. Vamos retomar esse ponto mais adiante e analisar as possíveis implicações dessa modificação, que foi introduzida no final da década de 40.

Passemos então a um atributo indispensável na concepção de uma típica mocinha: a beleza. Elas eram imaginadas sempre jovens e belas. A juventude é uma característica que abrange tanto o herói quanto a mocinha. A velhice – idade e rugas – era reservada ao vilão. A juventude evoca a modernidade que se contrapõe aos sentidos de decrepitude e decadência incorporados à vilania do antagonista. Então, obviamente, ela, na condição de namorada ou noiva, deveria ser jovem. No que diz respeito à beleza, a cultura de massa desenvolveu um padrão que privilegiava o ar de inocência infantil - mais uma vez a característica infantil. A aparência física das mocinhas é uma releitura do modelo proposto na concepção de Betty Boop - rosto angelical e corpo escultural: a mulher-menina. A diferença está na carga de erotização. Betty Boop possuía um rosto angelical, porém seus longos cílios e sua boca eram pintados. Era o modelo que Morin (Morin, Edgar, 1969, p. 147) denominou de *boneca do amor*. Esse modelo de mulher, segundo o autor, foi exaustivamente divulgado pelos meios de comunicação da década de 50, porém nas histórias em quadrinhos ele foi atenuado por serem os quadrinhos, como já foi dito anteriormente, um produto destinado, essencialmente, ao público infantil. Meninas deveriam identificar-se com suas heroínas e meninos deveriam apreender que características eram desejáveis em uma mulher; portanto, as protagonistas de suas histórias favoritas teriam que ser belas e, ao mesmo tempo, doces, dóceis e frágeis.

Naomi Wolf (Wolf, Naomi, 1992, p. 12) denominou de Mito da Beleza a super-valorização da beleza feminina ocorrida depois da revolução industrial. Ela afirma que sempre houve, desde os primórdios do patriarcado, um mito da beleza, mas que, em sua forma moderna, é uma invenção recente. Seu vigor atual está ligado às invenções da tecnologia de produção de massa, ou seja, ao aparecimento da

Indústria Cultural e seus dispositivos de produção de massa. O ideal de beleza física começou a ser infinitamente reproduzido em fotos, figurinos, películas. A beleza podia ser estampada em revistas e jornais, projetada nas telas de cinema ou impressa em histórias desenhadas diariamente para milhares de crianças, jovens e adultos.

O Mito da Beleza é uma das formas de controle sobre a mulher. Nas palavras de Simone de Beauvoir, a suprema necessidade da mulher consiste em seduzir o coração masculino e para isso é indispensável que ela seja bela, pois: “(...) a feiúra associa-se cruelmente à maldade, e não se sabe muito bem, quando as desgraças desabem sobre as feias, se são seus crimes ou sua feiúra que o destino pune.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 33)

Esse medo em relação à feiúra é diariamente cultivado pela cultura de massa. O código da beleza é reiterado por todos os meios de divulgação possíveis, com tanta veemência que adquiriu uma aura de veracidade. Porém, a beleza tornou-se uma virtude imposta à mulher. A beleza, contrária ao padrão cultural grego, converteu-se, principalmente entre as décadas de 20 e 80, em um modelo caracteristicamente feminino. A beleza adquiriu uma aura feminina.

Todavia era preciso que a beleza fosse coadjuvada por outros atributos, além da docilidade e da fragilidade. Era necessário que a beleza da mocinha dos quadrinhos fosse domesticada e isso se deu através dos vestuário, da cor dos cabelos e de alguns outros elementos que estudaremos mais adiante. A domesticação da beleza foi a forma encontrada pelos *syndicates* para marcar a diferença que deveria existir entre os modelos da virgem e da vagabunda. As protagonistas das histórias em quadrinhos de aventura eram belas, indefesas e recatadas. O recato era demonstrado por suas atitudes contidas e sua recusa a qualquer aproximação sensual do vilão. A

recusa da mocinha era reforçada pela sistemática resistência do herói às investidas sensuais da vilã. Esse jogo de rejeição tinha por objetivo reforçar a ética paternalista que, até os dias de hoje, exige que a mulher seja entregue virgem ao esposo. Uma vez transformada em objeto do outro, a mulher deve manter-se exclusiva, pois é sua integridade que a justifica enquanto fêmea.



Dale Arden e Flash Gordon, 1934.

A existência de uma legislação sobre o tema confirma a condição feminina de objeto exclusivo. Essa legislação estende-se pela história: nas leis romanas, o *loco filae* colocava a mulher nas mãos do marido; na Idade Média o senhor feudal, detinha, entre muitos outros, o direito de permissão sobre o casamento das camponesas de suas terras; na França, os amigos do jovem casado ficavam atrás da porta do quarto onde estavam os noivos, esperando que este viesse mostrar o lençol manchado de sangue; e até os dias de hoje a *desvirgindade*, assim como a fidelidade da mulher, podem ser usados como argumentos para a anulação legal de um casamento.

De toda forma, e retomando os valores de beleza, fragilidade e recato, existe um ideal que consolida todas as características que constituem o modelo da mocinha das histórias em quadrinhos: o amor romântico. A cultura de massa universalizou o tema do amor e o transformou num elemento integrador. Dessa forma, o amor romântico difundido pela Indústria Cultural extrapola as fronteiras do amor burguês, cujo tema girava em torno do triângulo amoroso entre marido, esposa e amante (como, por exemplo, nos romances de Eça de Queiroz ou Machado de Assis), para fundi-lo ao amor popular, que se configurava em uma espécie de jogo, no qual o protagonista se via obrigado a superar obstáculos e escapar de armadilhas - troca de bebês, intrigas, heranças, falsa identidade etc. Com essa estratégia, a cultura de massa traçou um novo curso para o tema do amor no imaginário da sociedade de massa.

No relacionamento fundamentado no amor romântico, o ardor sexual é superado pelo amor sublime. Segundo Anthony Giddens:

(...) na medida em que a atração imediata faz parte do amor romântico, ela tem que ser completamente separada das compulsões sexuais/eróticas do amor apaixonado. O 'primeiro olhar' é uma atitude comunicativa, uma apreensão intuitiva das qualidades do outro. É um processo de atração por alguém que pode tornar a vida de outro alguém, digamos assim, 'completa'. (Giddens, Anthony, 1993, p. 51)

Uma das possíveis condições que propiciaram o fortalecimento do amor romântico como tema corrente da cultura de massa foram as *invenções* da família e da maternidade, pois é sobre essas construções que se justifica a *busca* da identidade feminina no outro. Para as mocinhas das histórias em quadrinhos, a *espera* – ser a eterna namorada ou noiva – significa a futura materialização da união ao outro; e o outro, o herói, representa sua conversão de *ser inacabado* em *ser completo*. Na

opinião de Simone de Beauvoir: “A jovem sonhou-se através de olhos masculinos e é em olhos masculinos que a mulher acredita enfim encontrar-se.” (Beauvoir, Simone de, vol. 2, 1960, p. 415)



Diana Palmer e Fantasma, 1979.

Sendo assim, podemos nos arriscar a dizer que, até nos dias de hoje, o amor romântico é um elemento integrador na construção da representação feminina. Digo isso apoiada não somente nas histórias em quadrinhos, mas me apoio no sucesso de bilheteria de filmes como Titanic ou Sintonia de Amor e nos altos índices de audiência de novelas como Laços de Família e O Cravo e a Rosa – releitura da peça A Megera Domada de Shakespeare – cujos enredos são povoados de mocinhas que, a exemplo de Dale Arden, Ellen Dollan e Lois Lane, fundem-se ao outro pelo amor romântico, para enfim, como diz Beauvoir, encontrarem-se. Na novela Laços de Família, da Rede Globo, o amor romântico de Fred foi a redenção da prostituta Capitu, da mesma forma que o amor paternal de Cristo redimiu a meretriz Maria Madalena.

Bela, frágil, recatada e romântica...essa é, finalmente, a mocinha das histórias em quadrinhos da era de ouro – anos 30 e 40. Ela é a eterna namorada ou noiva. Modelo de virtude a ser seguido; mulher idealizada para ser sonhada. Mas essa mulher, como não podia deixar de ser, tem seu duplo: a vilã. Vamos conhecê-la a seguir.

A OUTRA FACE DE EVA

Como um reflexo no espelho a vilã é o desvio da luz. Ela representa a sombra, o erro, o vício, o mal que deve ser subjugado, punido e exorcizado. A antagonista é personagem sempre presente, não só nas histórias em quadrinhos, mas também na literatura, nos filmes, nas novelas; enfim, ela é a outra face da mulher idealizada e personifica os maiores temores da sociedade patriarcal.

Em seu livro *A História do Medo no Ocidente*, Jean Delumeau nos alerta, na parte dedicada aos agentes de Satã, que a atitude masculina em relação à mulher sempre foi contraditória e move-se da atração à repulsa. Segundo o autor “Essa veneração do homem pela mulher foi contrabalançada ao longo das eras pelo medo que ele sentiu do outro sexo, particularmente nas sociedades de estruturas patriarcais.” (Delumeau, Jean, 1999, p. 310)

Em seu medo, o homem se apresenta como ser apolíneo e racional por oposição à mulher, a quem ele define como dionisiaca e instintiva. Ele reclama a história para si e renuncia à natureza que, de bom grado, entrega às representações femininas. Basta-nos um breve olhar sobre duas das 22 lâminas que compõem a estrutura dos arcanos maiores do tarot⁷, que tem sua origem no antigo Egito, para termos uma noção da longinquidade da construção da homem/história – mulher/natureza:

Lâmina III – A Imperatriz

Imagens: Eva, a Madona, a que dá a luz, a esposa, mãe-terra, a natureza, a fonte.

Analogias: o matriarcado, o lactente, a natureza, a lavoura, Vênus, as leis da natureza, o mundo dos sentimentos.

Lâmina IV – O Imperador

Imagens: o patriarca, o ser humano desperto, o céu.

Analogias: o patriarcado, o princípio racional, logos, a consciência que desperta a criança, as leis do bom senso, a civilização.

A mulher dá a vida e ao mesmo tempo conduz á morte. Quem foi responsável pela queda do homem? Quem deixou que os males se espalhassem pelo mundo? Tanto faz se ela foi Eva ou Pandora, pois quem causou a expulsão do homem do paraíso foi, de qualquer modo, a mulher. Sua curiosidade impertinente infantil o arrastou para o pecado e o infortúnio, e isso justifica sua submissão ao homem. Ela lhe custou a ausência divina e lhe deve por isso. O Apóstolo Paulo, assim como Santo Agostinho e São Tomás de Aquino, consideravam a autoridade masculina sobre a mulher como um dado natural. A mulher é a serpente e, portanto, a própria tentação.

É essa tentação que o leitor de histórias em quadrinhos deveria exorcizar; e para exorcizá-la era necessário sabê-la. Então, os editores, cômicos de seus *deveres morais* e da grande oportunidade de conquistar um mercado composto, em sua maior parte, pelo público masculino, não hesitaram em explorar todas as possibilidades de cativar o imaginário de meninos e adolescentes. O que pode ser mais cativante que uma bela mulher erotizada?

Ao contrário da mocinha, as vilãs das histórias em quadrinhos possuem uma personalidade forte e marcante. Podem ser encontradas nas aventuras espaciais de Flash Gordon, nas noites vigiadas por Batman ou no mundo do crime combatido pelo Espírito. Princesa Aura, Mulher-Gato, Satin ou P'Gell, todas são belas, sensuais, ousadas, aventureiras, mas também pérfidas, egoístas, maldosas e traiçoeiras.



Princesa Aura, 1934.



Mulher Gato, 1997.

Nem sempre louras, mas sempre transgressoras, as vilãs eram donas de uma beleza exótica e, na maior parte das vezes, possuíam olhos levemente amendoados. A feiúra, lembrando Simone de Beauvoir (Beauvoir, Simone de, 1960, p. 33), está associada à maldade, mas a beleza pode levar o homem à ruína, como é o caso da personagem P'Gell, caça-dotes que age como uma viúva negra. A beleza da vilã não é angelical; não é envolta por uma aura infantil, mas sim pelo mistério. O padrão de beleza da vilã parece ter sido retirado diretamente dos relatos de Marco Polo. Suas feições levemente asiáticas evocam a cultura oriental e esta, em oposição à cultura cristã, é imaginada em lendas e magias. A pintura que cobre o seu rosto denuncia a vagabunda. Contudo a vagabunda exerce um grande encanto sobre o

homem. Simone de Beauvoir diz que: “Por ser ela uma espécie de pária à margem de um mundo hipocritamente moral, pode-se considerar a ‘mulher-perdida’ como a contestação de todas as virtudes oficiais; sua indignidade aparenta-a às santas autênticas, pois o que lhe foi aviltado será exaltado.” E mais:

A expressão ‘mulher-perdida’ provoca ecos perturbadores; muitos homens sonham com se perder; não é tão fácil e não se consegue sem dificuldades atingir o Mal numa forma positiva e mesmo o demoníaco apavora-se com crimes excessivos. Pois a mulher permite celebrar sem grandes riscos missas negras em que Satã é evocado sem ser especificamente convidado; ela está à margem do mundo masculino; os atos que lhe dizem respeito, na verdade, não acarretam conseqüências; ela é, entretanto, um ser humano e pode-se, através dela, realizar sombrias revoltas contra as leis humanas. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 1, p. 239)

A beleza da vilã representava o desconhecido que amedronta, mas fascinava e reunia tantas significações que era possível associá-la, diferente da mocinha, a vários tipos de desvios – beleza glacial, beleza demoníaca, beleza cortesã, beleza superficial etc.

Tal como no modelo da namorada, existe, no modelo da vilã, um elemento integrador das representações: a sensualidade associado ao amor apaixonado. É o amor pelo outro, pelo herói, que ao final, pode resgatar a verdadeira feminilidade daquela que é desviada. Lembram-se dos elementos da ação dramática dos quadrinhos do gênero de aventura? O triângulo amoroso no qual o herói se vê envolvido? Pois em um de seus vértices está a sedução da vilã. Inicialmente ela seduz o herói na tentativa de obter alguma coisa para seu proveito – ela é egoísta – ou a mando do vilão, que a usa para engendrar uma armadilha – ela é ardilosa e traiçoeira. Porém a antagonista acaba se rendendo ao caráter do herói e conspira para desvencilha-lo dos ardis – ela é desleal. Mesmo se arrependendo de seus atos, ela

recebe algum tipo de punição. Todavia o sentimento que a vilã devota ao herói não é o amor romântico que lhe dedica a namorada.



Princesa Aura e Príncipe Barin, 1934.

O amor da vilã é uma espécie de contra-feitiço. Nas histórias, ao tentar seduzir o herói, ela se apresenta como uma tentação em seu caminho. Ele resiste e a sua resistência é a demonstração da força de seu caráter. Ela valoriza suas virtudes e integra a representação de sua nobreza; ou seja, são os desvios da antagonista que o justificam como herói. É dessa forma que o amor romântico é exaltado, na sua oposição ao amor apaixonado.

O amor apaixonado é urgente e invasivo; ele é perturbador, pois faz com que o indivíduo ignore suas obrigações; esse tipo de amor não promove a busca do complemento espiritual, mas sim a fuga em direção às fantasias provocadas pelo

ardor sexual. Por essas razões, o amor apaixonado foi associado à perversão e personificado no modelo da garota má.



Satin e Spirit, 1945.

Os defeitos de caráter encontrados nessa representação feminina não deixam de produzir um certo encantamento nos homens que, no fundo, tornam-se cúmplices dos caprichos de suas namoradas e alimentam seu coquetismo infantil. Mas a existência de dois modelos radicalmente distintos impõe ao herói, assim como ao leitor, o dever de dizer não a esse tipo de mulher e escolher para si uma companheira virtuosa para colocá-la em sua vida; ainda que guarde no seu imaginário o desejo pela aventura ao lado daquela que, como ele, não teria nada a perder.

Ele projeta nela o que deseja e o que teme, o que ama e o que detesta. E se é tão difícil dizer algo a respeito é porque o homem se procura inteiramente nela e que ela é Tudo. Só que ela é Tudo no mundo do inessencial; é todo o Outro. Enquanto outro, ela é também outra e não ela mesma, outra e não o que dela é esperado. Sendo tudo, ela nunca é isso justamente que deveria ser; ela é perpétua decepção, a própria decepção da existência que não consegue nunca se

atingir nem se reconciliar com a totalidade dos existentes. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 1, p. 242)

Agora que já examinamos os dois modelos de mulheres propostos pelas histórias em quadrinhos de aventuras é preciso falar um pouco dele, o outro, o herói.

Então, vamos a ele!

ELE, O MAGNÍFICO

Pode-se acusar a Indústria Cultural de produzir um universo estereotipado, de reduzir a criação a um processo burocrático-industrial, de manipular o imaginário impondo-lhe temas e modelos padronizados, porém não há como negar sua competência em orquestrar todos esses elementos, principalmente em momentos de crise. É em meio a um estado aparentemente caótico que a Indústria Cultural introduz sua ordem e, em nome dela, de acordo com o pensamento de Adorno (Adorno, T., 1977, p. 292), empreende a implantação de critérios e normas que vão *orientar* o homem em uma direção *segura*.

O estado de crise em que foi lançada a sociedade norte-americana nas décadas de 30 e 40, criou condições para o retorno de uma das figuras mais antigas do imaginário coletivo da humanidade: o herói.

Na concepção de Joseph Campbell, o herói é o homem que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e, submetido a algum rito de passagem, retornou ao seu meio para ensinar as lições que aprendeu. Em sua Poética, Aristóteles (Aristóteles, 1993, p.67) nos diz que o herói não deve ser nem muito bom, nem muito mau, mas deve gozar de grande reputação e fortuna. E como é o herói da Indústria Cultural?

O herói clássico nasce com o mito que, de acordo com Campbell, tem a seguinte definição:

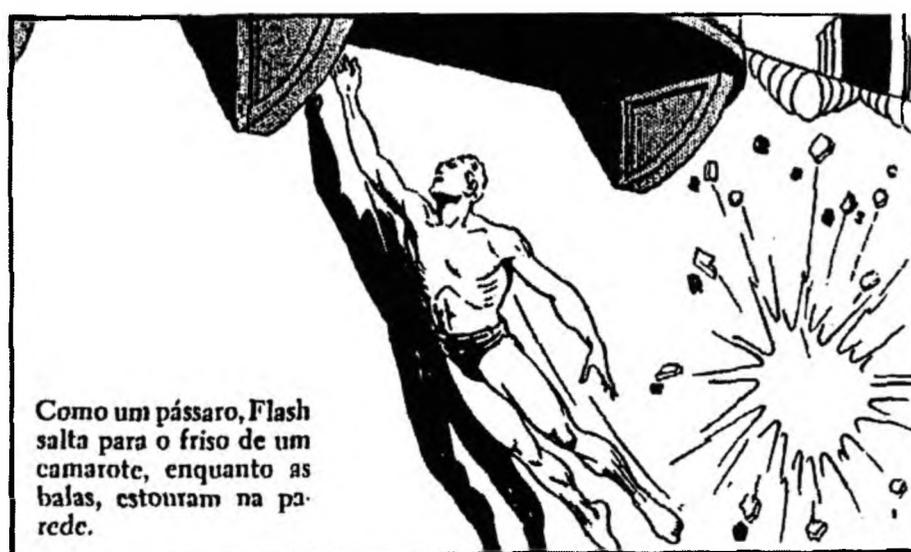
Em todo mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofia, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. (Campbell, Joseph, 1997, p. 13)

Indo mais além, Roland Barthes (Barthes, Roland, 1978, p. 131) afirma que o mito é um sistema de comunicação, uma mensagem e, conseqüentemente, um modo de significação, uma fala limitada por condições de funcionamento históricos. Se é fala, então pode ser julgado como discurso e como tal pode se constituir em qualquer objeto, ou seja, tudo pode constituir um mito e este está aberto à apropriação da sociedade. Em suma, o mito é uma fala histórica.

Sendo discurso, o mito está sujeito aos dispositivos históricos que regulamentam esse discurso e o reproduzem nas mais diversas formas. Dentro da cultura de massa, o mito sofre sucessivas reelaborações, que emergem em determinados momentos, suscitam e reorganizam os mitos clássicos e seus heróis. Assim vão reaparecendo as Pandoras e os Prometeus, as Circes e os Ulisses, as Dalilas e os Sansões; enfim, vão surgindo em formas reelaboradas nos filmes, nas novelas, nos jogos eletrônicos e nas histórias em quadrinhos, tema deste trabalho.

A partir do final dos anos 20, as histórias em quadrinhos trouxeram para o cotidiano de seus leitores a figura do herói. Na categoria de produto de uma indústria voltada para o lucro, o herói dos quadrinhos, ao contrário do tipo aristotélico, é um produto destinado a satisfazer as necessidades do mercado; e a necessidade do mercado, no caso, era colorir o cenário de recessão que se projetou após a quebra da bolsa de valores de Nova Iorque. Segundo Román Gubern, a

consolidação de histórias do gênero de aventuras se deu precisamente na década em que os Estados Unidos sofriam os estragos da depressão, pois “(...) o público surgia especialmente receptivo a evasões imaginárias e estimulantes facultadas por esse tipo de narrativa heróica e compensadora das asfixiantes frustrações cotidianas.” (Biblioteca Salvat, 1980, p. 99)



Flash Gordon, 1934.

O herói dos quadrinhos de aventura foi concebido, da mesma forma que a mocinha e a vilã, a partir de um estatuto universal que preconizava a decência, a justiça, o trabalho, a propriedade e o lar. Assim, o herói das hqs de aventuras foi idealizado a partir de certos atributos, já mencionados anteriormente como: beleza, força, bondade, inteligência, honestidade, lealdade e coragem. Vejamos como os valores descritos acima são inseridos nas histórias – vamos tomar como exemplo o enredo básico de Flash Gordon.

Flash Gordon era um atleta famoso que viajava em um avião, em companhia de uma passageira, Dale Arden. Ao ser atingido por um meteoro, o avião

caiu nas proximidades do laboratório do Dr. Zarkov, que planejava lançar uma nave ao encontro de um cometa que estava em rota de colisão com o planeta Terra. O temor de ser impedido levou o Dr. Zarkov a raptar Flash Gordon e Dale Arden. Ao se aproximarem da superfície do planeta, os personagens perceberam que, na verdade, tratava-se de um planeta chamado Mongo, que era governado pelo Imperador Ming, um ditador que tiranizava os outros habitantes do planeta pela força. O plano de Ming era escravizar a Terra, mas ele foi impedido por Flash Gordon, que se aliou aos outros habitantes de Mongo e conseguiu destruir o governo do Imperador Ming, devolvendo o poder a cada um dos povos de Mongo.

Aqui está minha leitura sobre a sinopse: Flash Gordon era o tipo apolíneo, racional mencionado por Delumeau (Delumeau, 1989, 311); representava o potencial de cada adolescente norte-americano e o espírito da liberdade. Dale Arden era a virgem; ou seja, a imagem feminina desejável. O Dr. Zarkov representava o homem-ciência ou o homem-cultura, que tentava dominar a natureza e que ameaçava extinguir a humanidade e suas instituições. O que parecia então um plano louco era, na verdade, a ousadia e a inventividade humana. Além disso, reza a história da humanidade que os cientistas são incompreendidos em seus intentos ou descobertas. Lembrem-se de Galileu Galilei? A aparência asiática do Imperador Ming era uma alusão direta ao comunismo chinês e seu governo tinha como princípio a violação do direito à liberdade. A tentativa de invasão ao planeta Terra representava o desafio bélico e o desrespeito à soberania dos Estados Unidos. Flash foi o elemento de união entre os diversos povos que habitavam o planeta Mongo, pois, com representação do espírito democrático, ele era a justiça e a ordem do sistema. Sua vitória restabeleceu a liberdade democrática e o direito à propriedade, que são considerados direitos

básicos e constitucionais nos Estados Unidos. A vitória de Flash o legitimou como guardião da paz mundial e representa, sobretudo, a vitória dos Estados Unidos sobre os países ou sistemas considerados inimigos.



Flash Gordon, Dale Arden, Dr. Zarkov, Rei Vultão e Príncipe Barin, 1934.

A história de Flash Gordon guarda semelhanças com a história dos Doze Trabalhos de Hércules, a Odisséia de Ulisses, a narrativa da libertação do povo hebreu do jugo egípcio pelas mãos de Moisés e muitas outras histórias da antiguidade. Aliás, os heróis das histórias em quadrinhos de aventura seguem o mesmo esquema padrão que descreve a origem dos heróis mitológicos clássicos. De acordo com Joseph Campbell (Campbell, J., 1997, 36) e Otto Rank⁸, a origem do mito do herói é organizada a partir dos seguintes pontos:

- ◆ Todos descendem de uma linhagem nobre;
- ◆ Seus nascimentos são precedidos por dificuldades ou algum sinal da natureza;

- ◆ Durante a gravidez de suas mães, ou anteriormente a ela, uma profecia, sob forma de sonho ou oráculo, adverte sobre algum perigo relacionado ao nascimento;

- ◆ As crianças são separadas dos pais ou são abandonados e, em seguida, são encontrados por alguém de origem humilde ou algum animal;

- ◆ Transcorrida a infância os heróis, num dado momento, descobrem suas origens nobres;

- ◆ Durante suas vidas passam a lutar em prol dos mais fracos.

Podemos entender que, desde a antigüidade, esse esquema de origem, apesar das reatualizações, tem-se mantido quase inalterado. A repetição desse esquema padrão, ao longo dos anos, perpetua a crença na superioridade de uns poucos homens sobre os outros, assim como a crença na existência de uma força divina, que emana de alguma fonte e é responsável pelo curso de nossos destinos.

Vejamos a aplicação do esquema de origem na criação de dois protagonistas de histórias da primeira fase da era de ouro: aventura

Fantasma

Filho de nobres ingleses. Os piratas atacaram o navio em que ele estava com o pai; o pai morreu, mas ele sobreviveu. Foi encontrado em uma praia da costa africana por uma tribo de pigmeus. Fez um juramento, que vale para todos os seus descendentes; jurou combater a pirataria. Cresceu na floresta e tornou-se protetor dela e dos povos africanos oprimidos. Passou a ser venerado por toda África.

Batman

Filho de milionários. Os pais foram assassinados durante um assalto e ele presenciou tudo. Jurou vingança. Foi estudar no exterior. Possuía uma

inteligência excepcional e desenvolveu força e agilidade física por meio do atletismo. Voltou para casa para assumir sua fortuna. Vivia angustiado e em uma noite de insônia foi atacado por um morcego. Resolveu assumir a imagem do morcego e passou a fazer rondas noturnas na cidade atrás do assassino de seus pais. Transformou-se num justiceiro.



Batman, 1939.

Com a passagem da fase de aventura para a fase dos super-heróis, os protagonistas desse quadrinhos, além de serem heróis, adquiriram atributos sobrenaturais comparáveis aos deuses da mitologia greco-romana. A concessão de poderes aos heróis possibilitava não só o domínio sobre outros homens mas também sobre as forças da natureza. Apesar de seus super-poderes, continuaram a ser criados segundo o esquema de origem do herói.

Super-homem

Nasceu em um planeta tecnologicamente mais avançado que a Terra. Era filho do cientista mais importante de seu planeta. Seu pai descobriu que o planeta iria explodir, mas foi desacreditado pelos dirigentes do governo. Na impossibilidade de salvar a si e sua família, salvou o filho, enviando-o em uma

pequena nave para o espaço. A espaçonave caiu na Terra e foi encontrada por um casal de fazendeiros sem filhos. O Super-homem cresceu e ao ingressar na adolescência descobriu sua origem alienígena e seus super-poderes. Mudou-se para uma metrópole para poder ajudar um número maior de pessoas. Virou defensor do planeta



Lois Lane e Super-homem, 1938.

Capitão Marvel

Órfão. Vivia só. Era franzino e deficiente físico. Tinha uma profissão humilde: jornalista. Encontrou um ancião que lhe ensinou uma palavra que transformava quem a pronunciava. Recebeu a missão de defender os mais fracos e a justiça. (A palavra que Billy Baxton pronuncia é um acróstico das iniciais de Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio – SHAZAM)

Ciente do fascínio que esse panteão exercia sobre o público, a Indústria Cultural confeccionou uma rede de sonhos, impressos e audiovisuais e a estendeu, primeiramente sobre os Estados Unidos; depois, continuou a estendê-la pelo mundo. Diariamente, meninos e adolescentes dos anos 30 e 40 percorriam com olhos ávidos

as páginas dos suplementos e das revistas e, nos finais de semana, contemplavam hipnotizados as telas dos cinemas. Cada dia era transformado em uma espera a chegada de uma nova edição às bancas e o próximo capítulo do seriado nos cinemas e nas rádios. Cada palavra era atentamente lida e cada gesto era repetido nos jogos e brincadeiras. As especulações e antecipações dos episódios tornaram-se exercícios comuns da imaginação de cada leitor/espectador. Um dos muitos relatos do meu pai, responsável pela minha iniciação no mundo dos quadrinhos e pela consolidação do meu hábito de leitura, dava conta das mil maneiras inventadas por ele e seu irmão caçula para conseguir o tostão de cada matinê. Contou-me que a perda de um dos episódios significava uma pequena morte social, pois, durante a semana, não poderia participar dos acalorados debates sobre o capítulo. Seus personagens preferidos foram tão marcantes que, até hoje, ecoam no seu imaginário. O gosto pelas histórias em quadrinhos que me deu como herança, deu-o também a seu neto; este, aos seis anos de idade já possui uma pequena coleção de quadrinhos, que gentilmente me empresta todas as vezes em que vou visitá-lo. Cada marca deixada em nosso imaginário, principalmente as marcas de nossa infância, significa um valor a mais no constructo de nós mesmos, personagens de si. É como afirma Morin:

O imaginário começa na imagem-reflexo, que ele dota de um poder fantasma – a magia do sócia – e se dilata até aos sonhos mais loucos, desdobrando ao infinito as galáxias mentais. Dá uma fisionomia não apenas a nossos desejos, nossas aspirações, nossas necessidades, mas também às nossas angústias e temores. Liberta, não apenas nossos sonhos de realização e felicidade, mas também nossos monstros interiores, que violentam os tabus e a lei, trazem a destruição, a loucura ou o horror. Não só delinea o possível e o realizável, mas cria mundos impossíveis e fantásticos. (Morin, Edgar, 1969, p. 84)

Nas narrativas contemporâneas, tal qual nas lendas antigas, o homem é o herói privilegiado, inclusive neste trabalho. Ao chegar até aqui, vocês devem estar

percebendo uma diferença no desenvolvimento desse texto, que discorre sobre o herói. Quando falei sobre *elas*, mocinhas e vilãs, referi-me constantemente ao *outro*, a *ele* ou ao herói, mas ao falar sobre *ele*, até agora, mencionei as namoradas ou as vilãs. Esse silêncio está prenhe de uma significação, no mínimo, desconcertante. O herói é o *outro* tanto da namorada quanto da vilã, porém elas não são o *outro* dele. O *outro* do herói é o vilão. Nas histórias em quadrinhos de aventuras a ação se focaliza sobre o antagonismo dos dois personagens principais. O que faz da vilã, quando na posição de antagonista principal, mais importante para a trama do que a namorada – em algumas histórias, a presença da namorada pode ser dispensada em função do desempenho da vilã. A falta de alusão aos papéis femininos durante a exposição sobre o herói, em contraposição às inúmeras citações acerca dele no decorrer do texto sobre a namorada e a vilã, evidencia a relação estabelecida entre os gêneros no discurso das histórias em quadrinhos. O esquecimento da minha fala, traduz minha própria sujeição ao modelo patriarcal: o mesmo papel secundário é socialmente destinado à mulher, é destinado a mim.

No auge da era de ouro, o herói de história em quadrinhos de aventura foi convocado para a Segunda Guerra Mundial. Lutou, ao lado de outros heróis, participou ativamente do jogo da propaganda ideológica, mas ao final do conflito teve que se adaptar a uma nova ordem que surgiu. Uma nova relação de forças políticas foi estabelecida e alguns heróis não conseguiram sobreviver a ela. Com relação às mulheres, a nova ordem determinou a volta aos lares. Os modelos foram, mais uma vez, reelaborados. E o que isso significou? Houve alguma grande mudança? Vamos investigar essas questões a seguir. Mas antes, para que se tenha uma noção mais exata da função escapista dos quadrinhos de aventura e das histórias

de garotas, durante o período de recessão que principiou com a quebra da bolsa e se estendeu até o fim da guerra, vamos abrir um pequeno *parênteses*.

NOTÍCIAS DE UMA GUERRA

Publicada na década de 40 para o Bureau do Coordenador de Assuntos Interamericanos, a revista *Em Guarda*, distribuída para os países da América Latina, incluindo o Brasil, trazia notícias sobre a Segunda Guerra Mundial, sobre as ações do governo norte-americano, sua política interna e externa, bem como reportagens que seguiam a linha de *boa vizinhança* etc. Os trechos aqui destacados referem-se à questão do custo de vida, da mão-de-obra feminina e à proposta para a educação feminina, já no governo Truman. Aparecem a seguir os títulos das matérias, alguns trechos e imagens, quando merecerem destaque.

Repartindo os alimentos

O povo dos Estados Unidos está aprendendo a comer por meio de cupons – milhões de pequeninos talões de papel encarnado, branco e azul que representam a parte que cabe a cada cidadão na distribuição dos alimentos. Estes têm que chegar para todos – no país e à volta do mundo, entre os exércitos e as nações aliadas. Apesar de estar a lavoura do país produzindo mais do que nunca, a população está sendo sujeita a cada vez maiores restrições, a fim de que um quarto da produção total possa ser enviada para os milhões de consumidores na Inglaterra, na Rússia, na África e na Ásia cujos recursos a guerra tem reduzido.(...)Em maio de 1942, o cidadão norte-americano sentiu, pela primeira vez, os efeitos da escassez de gêneros alimentícios, quando começou o racionamento de açúcar causado pelo deslocamento dos transportes marítimos para os fins de guerra.(...) O consumidor encontrou os açougues, muitas vezes desprovidos de carne de vaca, carne de carneiro ou de porco. Adotou-se, então, voluntariamente, no país inteiro, ‘mais um dia sem carne’, além da tradicional Sexta-feira.(...) Desde o começo da guerra, a família americana tem encontrado crescente dificuldade em matéria de fazer compras. Muitas donas de casa que, antes, tinham suas compras entregues em casa por conta do armazém, ou que iam às compras no seu próprio automóvel, agora têm que carregar os embrulhos em cestas, porque o uso dos automóveis também está sob racionamento.(...)Nos Estados Unidos, as perspectivas da safra de 1943 eram boas, Claude R. Wickard, Secretário da Agricultura, declarou que, a não ser pelos imprevistos das condições de tempo desastroso, todas as necessidades de fornecimento de subsistências seriam perfeitamente satisfeitas. ‘Mas não

podemos desperdiçar nada,' preveniu ele à nação.(...). (Em Guarda, [1944?], p. 25-26)

O custo da vida – os transtornos causados pela guerra

(...)Pessoas idosas, velhos pensionistas, operários que trabalham longas horas e necessitam de maior alimentação; funcionários públicos, mulheres que começaram a ter sua renda proveniente do trabalho, todos enfrentam os mesmos problemas. Alguns não têm meio de aumentar os seus recursos. Outros conseguem aumento, mas verificam que não é o suficiente. A vida está mais cara.(...) Mais de um quarto da produção agrária do país, este ano, será exportada, Isso significa que o consumo interno terá de ser reduzido consideravelmente. Mas esse próprio consumo interno está a exigir mais ainda. É maior agora o número daqueles que trabalham mais intensamente e, por isso, requerem maior alimentação.(...) Fica a critério do governo determinar o número de 'pontos' a serem exigidos para cada espécie e quantidade de alimentos racionados e uma tabela oficial de valores deverá ser afixada em lugar bem visível em todos os açougues e estabelecimentos de secos e molhados.(...)Com cinquenta por cento da capacidade produtiva da nação entregue atualmente aos objetivos de guerra, as mercadorias e os serviços com os quais se pode gastar dinheiro, atingem 54 por cento apenas da renda nacional.(...) As providências tomadas pelo governo não vieram eliminar todos os efeitos causados pela guerra na economia nacional. Alguns problemas continuam agudos. Mas muitas dificuldades têm sido remediadas, sobretudo para os que dispõem de pequena renda. (Em Guarda, ano 2, nº 8, p. 14)

Essa era a situação da população norte-americana. A saída de uma economia recessiva para uma economia de guerra, na qual havia trabalho, mas não havia alimentos suficientes para abastecer o mercado interno, parece ter agudizado as dificuldades do cotidiano. Muitas horas de trabalho *versus* pouco alimento foi uma equação que resultou no aperfeiçoamento da fórmula romana *panem et circenses* pela Indústria Cultural norte-americana. Cinema, rádio, teatro, jornais, revistas e, claro, histórias em quadrinhos. Tudo que podia ser utilizado para entreter civis e militares foi produzido no mesmo ritmo que os produtos industriais. A carência de alimentos, a separação das famílias, enfim, os ânimos dos que foram ou não para guerra tinham que ser mantidos o mais elevado possível. Havia um clima geral de comoção,

inclusive nos países que estavam sendo diretamente atingidos pela guerra, como era o caso do Brasil. Valores foram ressaltados ou suprimidos em meio a admoestações e incentivos transmitidos, projetados e impressos pelos meios de comunicação de massa. Já que falamos do modelos da mulher dinâmica e da virgem nas histórias em quadrinhos, vamos verificar, em outra fonte, as ressonâncias desses modelos em outras matérias da revista *Em Guarda*, que, na época, circulou no Brasil.



Revista *Em Guarda*, 1942.

Uma nação em guerra

É realmente extraordinária a mudança que dezoito meses de guerra têm imprimindo à vida civil nos Estados Unidos. É evidente o esforço de uma nação que está mobilizando todos os seus recursos para manter em armas, bem abastecidos, dez milhões de homens. A premência das circunstâncias tem feito com que muito dos confortos do tempo de paz sejam postos à margem. A militarização do país tem causado a separação de numerosas famílias e o trabalho industrial de guerra, que está avultando em suas ciclópicas proporções, absorve milhões e milhões de operários a mais. Todos os dias a população adulta submete-se a novas mudanças nos hábitos da sua vida e até nas crianças se refletem os efeitos do programa de guerra.(...) No trabalho industrial e em numerosas outras atividades em que predominava o elemento masculino, a mulher também está contribuindo consideravelmente com toda a habilidade de

que é capaz. A sua presença já não é notada somente nas fábricas e laboratórios, mas também em muitas profissões antes exercidas exclusivamente por homens, substituindo os mecânicos, os empregados de garagem, os motorneiros de bondes, choferes de táxis, etc. No decurso do último ano o número de trabalhadores a salário nos Estados Unidos passou de 50 milhões a quase 60. Destes, 50 por cento, aproximadamente, dedicam-se ao trabalho de guerra, sendo que 40 por cento são mulheres. (Em Guarda, ano 2, nº 10, p. 9)



Revista Em Guarda, 1942.

A mulher nas forças armadas

De todos os estados da União numeroso elemento feminino está atendendo ao apelo do governo e se alistando nos serviços auxiliares das forças armadas, substituindo assim, os soldados cuja presença é mais necessária nas frentes de batalha. De todas as ocupações e profissões estão vindo as mulheres, ansiosas de participar efetivamente no esforço de guerra. Secretárias, professoras, telefonistas, garçonetes, empregadas de escritório e até simples estudantes universitárias estão preenchendo importantes vagas nas fileiras do exército e da armada e dos fuzileiros navais.(...) Na zona de guerra, na África, muitas delas são motoristas de auto-caminhões e de automóveis, trabalham como maquinistas, mecânicas, soldadoras, meteorologistas e fotógrafas, encarregando-se do concerto de motores, de rádios e instrumentos elétricos. (...) Elas têm vencimentos e postos equivalentes aos militares, e só serão desligadas seis meses depois de terminada a guerra. (Em Guarda, ano 2, nº 12, p. 10-11)

O mais interessante de se constatar nessas matérias é que, o tempo todo, a mulher foi abertamente considerada como mão-de-obra de reserva. As que atenderam

ao *chamado da nação* sabiam que, findo o conflito, voltariam para suas casas e, conseqüentemente, para as tarefas domésticas a que se dedicavam anteriormente. A impressão que fica, após o exame desse material, e que pode ser confirmada por uma breve incursão nos textos de Simone de Beauvoir, Kate Millett, Betty Friedan, Anthony Giddens e outros autores, é que não foi necessário um grande esforço da cultura de massa para reorientar as mulheres de volta a seus lugares. O mesmo aparato utilizado para convencê-las de sua importância nas frentes de trabalho foi igualmente eficiente para dizer-lhes que deveriam voltar a dedicar-se a seus maridos e filhos, pois essa era sua função social. E assim, foi restituído a elas o papel de esposas e mães. Restituído talvez não seja a palavra apropriada, pois, na verdade, só se restitui algo que foi tomado, e não foi esse o caso. Fica bem evidenciado que, pelo menos nesse período, não houve nenhuma transformação no sistema de valores patriarcais.

O casamento não sofreu qualquer evolução, apesar do reconhecimento dos novos direitos da mulher e do divórcio. O lar tinha ainda crédito suficiente para reconquistar o seu brilho durante o período seguinte de reação. Mesmo que sentissem que o 'direito de trabalho' lhes dera já alguma independência econômica, as mulheres não foram capazes de exigir a igualdade das condições de trabalho; nem puseram a questão do trabalho sob o aspecto das responsabilidades e da sua contribuição social. (Millett, Kate, 1970, p. 42)

A família patriarcal foi abalada pela recessão, separada pela guerra, mas continuou sendo considerada a mesma *celula mater* da sociedade, conservou sua configuração, e os papéis que, por um curto espaço de tempo, tiveram que ser trocados, foram facilmente restabelecidos. Os trechos que se seguem foram publicados ainda na revista *Em Guarda*, no período do pós-guerra, no governo Truman, que representou a volta do conservadorismo com força total.

Métodos modernos de aprendizagem – o Colégio Sarah Lawrence e a educação individualizada

“(…) No colégio não existe a classe no velho sentido pedagógico. Uma aluna, por exemplo, com capacidade criadora para escrever, encontra excelente material entre a multidão numa gare de estrada de ferro ou numa das grandes lojas da cidade. Muitas estudantes de assuntos econômicos passam um dia por semana trabalhando numa das repartições públicas especializadas ou num escritório comercial para adquirirem impressões pessoais sobre a matéria que as interessa. Aquelas que se dedicam a estudos sociológicos frequentam as clínicas e os centros de assistência social. A economia doméstica é observada in loco, no lar; as que se interessam pelo teatro, animadas pelo desejo de escrever para o palco, estudam as peças contemporâneas, analisando-as, familiarizando-se com a técnica do dramaturgo. Há, pois, uma participação real e direta em cada campo da atividade escolhida. (Em Guarda, ano 4, nº 9, p. 37)

O poder bélico aplicado à paz

Livre da pressão da guerra, a vasta máquina produtiva dos Estados Unidos apresenta-se para os encargos da paz com a mesma eficiência, organização e flexibilidade que a transformou em formidável arsenal da vitória contra as forças da agressão. (...) De acordo com este plano foram suspensas as restrições relativas ao manancial humano, deixando livre o mercado de mão-de-obra.(...) Os Estados Unidos preparam-se para abater o choque causado pelo desemprego transitório neste período de reconversão.(...) Conquanto possa a crise do desemprego assumir um caráter severo, há duas razões principais indicativas de que será uma crise passageira. Primeiro, vale considerar a enorme demanda de produtos civis, de todas as variedades, necessidade que vem se acumulando há já bastante tempo, por um período que, em alguns casos, data da grande crise de 1929; ademais, existe agora grande poder aquisitivo no mercado consumidor, tanto por parte do público como de firmas industriais, prontas para expandirem suas atividades, adquirindo equipamentos, etc. (Em Guarda, ano 4, nº 10)

A matéria sobre o Colégio Sarah Lawrence não nos informa o seu tempo de funcionamento, mas podemos deduzir que já estivesse funcionando antes do início da guerra. A proposta pedagógica parece bastante ousada para a época, pois prega um ensino voltado para liberdade de escolha de conteúdos; porém, nesse colégio de moças, as áreas de interesse limitam-se à assistência social, às artes, ao secretariado, à educação e, lógico, à economia doméstica; ou seja, atividades consideradas

femininas. Mesmo quando a Dra. Constance Warren, presidente do colégio, refere-se a um possível interesse pelo teatro, delimita essa área aos textos, tanto na parte prática – escrever peças – quanto no aprendizado. Diferente das moças que optassem por outras atividades, a futura dramaturga não ia para os teatros, ela ficava, sim, confinada à biblioteca. Lá, ela lia e analisava *peças contemporâneas*. Isso comprova o que afirmou Kate Millett (Millett, Kate, 1970, p. 42). Não houve mudança alguma nas instituições encarregadas pela educação formal e informal: escola e família. Portanto, o movimento da mulher de volta ao lar foi algo muito *natural*, posto que a casa nunca deixou de ser seu espaço social legitimado. Quanto à reportagem sobre o emprego só reforça a impressão sobre a necessidade do mercado de se reajustar para receber os homens que voltaram da guerra.

Os trechos acima foram introduzidos neste trabalho para que fosse esboçado um quadro do período da guerra, a partir de uma fonte proveniente da própria época. A revista *Em Guarda* é um exemplo real da funcionalidade do sistema de propaganda implementado pelos Estados Unidos, dentro e fora de seu território. Por meio dessas reportagens é possível vislumbrarmos a eficácia da Indústria Cultural norte-americana na propagação das diretrizes políticas, aliadas à criação ou a manutenção de valores sociais, assim como a manipulação e a adequação destes à necessidades que foram surgindo no cenário político-social.

Na condição de produto cultural, as histórias em quadrinhos tiveram o mesmo destino propagandista dos demais meios de comunicação. Personagens já existentes engajaram-se, de alguma forma, às tropas aliadas e combateram nazistas, fascistas e japoneses em suas aventuras. O mais importante desse período foi a criação de heróis especificamente para atuarem durante a guerra, como foram os

casos do Capitão América (1941) e de uma história chamada *Male Call*. Desenhado em 1942 por Milton Caniff, esse quadrinho foi encomendado pelo comando do exército norte-americano para o consumo exclusivo dos soldados. A história era protagonizada por uma *pin-up* morena e *gostosa*, conhecida como Miss Lace que, segundo Román Gubern, era uma *cantineira generosa*, ou seja, cuidava da *provisão* dos soldados. Miss Lace foi um personagem tão particular que foi extinta ao fim da campanha militar, em 1946.



Revista Em Guarda, 1943.

Findo o conflito, reconfigurou-se o quadro histórico; com isso, foi necessário reorientar o conjunto de instruções e ações elaboradas para que fossem retomados os papéis, antes existentes: homens em seus postos de trabalho e mulheres em suas casas.

JÁ PARA CASA!

A Segunda Guerra Mundial modificou o panorama político-econômico internacional. Com o término do conflito, o mundo foi dividido em dois blocos antagônicos: o capitalista, liderado pelos Estados Unidos e o socialista, dirigido pela União Soviética. Com sistemas sócio-político-econômicos opostos e arsenais de armas nucleares espalhados pelo mundo, os Estados Unidos e a União Soviética iniciaram uma espécie de guerra fria.

Uma das maiores conseqüências dessa mega-rivalidade, além da corrida armamentista, foi o clima anticomunista que começou a se estabelecer nos Estados Unidos por volta de 1947, quando o presidente Harry S. Truman iniciou um plano de ajuda militar e econômica a países e regimes que se opusessem à expansão comunista. Esse plano ficou conhecido como Doutrina Truman. Internamente, a adoção da Doutrina Truman acarretou a criação de várias leis que visavam a impedir a difusão do comunismo no país. Uma delas, a lei Mac Carran-Nixon, de 1950, intensificou o movimento anticomunista ao exigir o registro de todas as organizações e simpatizantes da ideologia comunista. Essa lei serviu de base para que, em 1951, o então senador Joseph McCarthy organizasse comissões que foram encarregadas de investigar *atividades anti-americanas*. Durante o período macarthista, artistas, cientistas, sindicalistas, políticos e jornalistas foram alvo de perseguições, que se prolongaram até 1960, quando foram encerradas as atividades das comissões.

O movimento conservador que se alastrou pela sociedade norte-americana propagava o fortalecimento das instituições pela retomada do *espírito empreendedor americano* e a volta dos *verdadeiros valores cristãos*. O *espírito empreendedor americano* convocou os homens ao trabalho, ao mesmo tempo em que os *verdadeiros valores cristãos* despacharam as mulheres de volta às suas casas. Era preciso retomar alguns princípios que, no decorrer da recessão e da guerra, tiveram quer ser temporariamente relegados. A mão-de-obra feminina, considerada como reserva, foi dispensada e, para que não houvesse maiores resistências, foi elaborada uma pauta, cujos pontos foram eficientemente executados pela Indústria Cultural. Essa pauta determinou a promoção dos *valores femininos* e transformou o lar em um verdadeiro paraíso feminino.

A cultura de massa sintonizou os meios de comunicação – as revistas, o cinema, a propaganda e a televisão – e a feminilidade substituiu o feminismo. A sedução em prol do amor, *leia-se casamento*, e o bem-estar da casa passaram a ser os dois grandes temas a ser explorados. As revistas femininas imprimiram praticidade a esses dois grandes assuntos. As leitoras começaram a ter acesso a conselhos, receitas, figurinos, correio sentimental, enfim, tudo que pudesse orientá-las ou prepará-las para uma saudável vida doméstica.

No que diz respeito à sedução, foi criado, de acordo com Morin (Morin, Edgar, 1969, 147), o modelo feminino da *boneca do amor*. A toalete recuperou o prestígio que havia perdido na década de 30. A propaganda dirigida ao público feminino se ocupou da promoção dos cosméticos, da moda e dos eletrodomésticos. Os anúncios promoviam novos penteados, novos cosméticos, lingerie, sutiãs com

enchimento para realçar o busto, anáguas e cintas que modelavam quadris e cinturas, enfim, o equipamento completo para transformar a mulher em uma sereia moderna.

A cultura de massa elevou a dona de casa dos subúrbios à condição de sonho das mulheres norte-americanas. Uma dona de casa invejada pelo mundo inteiro, pois seu lar era repleto de novidades tecnológicas que facilitavam as tarefas domésticas. Ela era liberta, bonita, saudável e dedicava-se exclusivamente ao marido. Betty Friedan diz que a dona de casa norte-americana construída pelos meios de comunicação era respeitada como companheira de seu marido. Tratada no mesmo plano que ele, era ela quem escolhia os automóveis, a roupa da família, os utensílios da casa; possuía, assim propalavam os meios de comunicação, tudo com que a mulher jamais havia sonhado.

As reportagens exaltavam as jovens que, ao invés de seguirem uma carreira profissional, optaram pela maternidade. Ainda segundo a autora: “Milhões de mulheres moldavam sua vida à imagem daquelas bonitas fotos de esposa suburbana beijando o marido diante do janelão da casa, descarregando um carro cheio de crianças no pátio da escola e sorrindo ao passar o novo espalhador de cera no chão de uma cozinha impecável.” (Friedan, Betty, 1971, p 20)

Nas reuniões sociais, formavam *rodinhas* para conversar sobre a educação dos filhos, trocar receitas culinárias, falar sobre a moda, a vida particular dos astros de cinema ou sobre a decoração da casa. Muitas lamentavam que a geração anterior não pudesse ter-se beneficiado das mesmas comodidades de que elas usufruíam. Sentiam pelo fato de suas mães terem sido levadas a abrir mão da tranqüilidade da casa em favor de uma vida profissional neurótica e atribulada. De acordo com dados fornecidos por Betty Friedan, em 1950 as jovens iam para as

universidades, não em busca de uma educação qualificada, mas à cata de um marido. Nesse mesmo período, 60% das mulheres abandonavam seus cursos superiores por medo que o excesso de cultura as impedisse de conseguir um bom partido: “Uma jovem recusou uma vaga de ciências no John Hopkins para trabalhar no escritório de uma imobiliária. Sua ambição era a de toda jovem americana – casar, ter quatro filhos e viver numa bonita casa, num bairro agradável.” (Friedan, Betty, 1971, p. 19)

Uma das maiores tarefas da cultura de massa foi a de conseguir integrar o modelo masculino do homem empreendedor e produtivo, que o impelia à competição e à individualidade, ao casamento tradicional. A solução encontrada foi a idealização da felicidade: o lar e o amor conjugal.

O amor conjugal é uma extensão *natural* do amor romântico e a maior responsável por sua preservação era a esposa. Desde que o casamento por conveniência, comum nos séculos anteriores, foi substituído pelo casamento por amor, a mulher ficou encarregada da edificação da felicidade do casal. Se, por acaso, faltasse o amor, ela deveria devotar respeito e ternura ao esposo e administrar, com a máxima competência, o *ninho* dos dois. Para a maioria dos homens, o bairro era apenas um local, a casa tornou-se apenas *habitat*, e não mais o orgulho e a memória de gerações que porventura ali viveram. Mas, para a mulher, a casa é a sua própria justificação. Em sua peça *A Cantora Careca*, encenada pela primeira vez em maio de 1950, Eugène Ionesco inicia seu texto da seguinte maneira:

Cena I

SRA. SMITH -Veja só, são 9 horas. Nós comemos sopa, peixe, batatas com toucinho, salada inglesa. As crianças beberam água inglesa. Comemos bem esta noite. Isto porque moramos nos arredores de Londres e nosso nome é Smith.

SR. SMITH - continua sua leitura e estala a língua

SRA. SMITH - Batatas ficam ótimas com toucinho, o azeite da salada não estava rançoso. O azeite da mercearia da esquina é de bem melhor qualidade

que o azeite da mercearia ali da frente, é melhor até que o azeite da mercearia da esquina de baixo. Não que eu queira dizer que o azeite deles é ruim.
SR. SMITH - continua sua leitura e estala a língua. (Ionesco, Eugène, 1993, p13)

O insólito monólogo da Sra. Smith prossegue enquanto o Sr. Smith continua lendo e estalando a língua. A ação desenvolve-se em um único cenário, descrito dessa forma:

Interior burguês inglês, com poltronas inglesas. Uma noite inglesa. O Sr. Smith, um inglês, em sua poltrona e com chinelos ingleses, fuma seu cachimbo inglês e lê um jornal inglês, perto de uma lareira inglesa. Usa óculos ingleses, um bigodinho grisalho, inglês. Ao seu lado, numa outra poltrona inglesa, a Sra. Smith, uma inglesa, remenda meias inglesas. Um longo momento de silêncio inglês. O relógio inglês bate dezessete badaladas inglesas. (Ionesco, Eugène, 1993, p. 9)

A Cantora Careca, peça do teatro do absurdo, surgido após a Segunda Guerra Mundial, fazia uma crítica aos valores sociais da época, retratando com ironia e sarcasmo os estereótipos e clichês da sociedade. A Sra. Smith é a encarnação da esposa dedicada à administração do amor conjugal. Seu cotidiano é a comédia, a farsa encenada a cada dia pelas milhares de Sras Smiths que aceitaram o papel que lhes designava a cultura de massa.

Foi assim que a mulher voltou a ser encerrada dentro de casa, iludida em sua própria fantasia de um paraíso decorado por bonitos móveis, ornamentado por tapetes e bibelôs, equipado com os eletrodomésticos mais modernos, no qual ela educaria seus filhos e onde, imersa em uma segurança entorpecente, seria feliz para sempre. E por que não? Afinal era exatamente isso que ela via nos filmes, nas fotos e nos anúncios. E o que liam essas mulheres e seus filhos? Vamos verificar essa

questão, porém, antes de mais nada, e para melhor compreensão das próximas fases dos quadrinhos, vamos falar um pouco da censura do macartismo sobre as hqs.

DURA LEX, SED LEX

A maior parte dos teóricos dos quadrinhos classifica a fase que se segue ao fim da guerra como um período de declínio das histórias em quadrinhos norte-americanas. De acordo com eles, a era de ouro ficou assim conhecida pela alta qualidade dos desenhos e dos enredos. Os mesmos teóricos apontam o fim da guerra como o início do declínio dessa era. Mas quais foram os motivos e as consequências dessa decadência? Vamos começar pelo princípio.

O sucesso das histórias em quadrinhos publicadas diariamente nos jornais levou alguns editores a publicarem coletâneas das tiras em edições especiais. Essas edições abriram caminho para a publicação de histórias completas no formato de revistas; em 1933 nasceu o *comic book* ou, para nós do Brasil, o gibi. No início os gibis ainda eram republicações das tiras dos jornais, mas a partir de 1937, com o lançamento da revista *Detective Comics*, DC, foi criado o conceito de gibi, tal como o conhecemos hoje. A DC passou a publicar gibis dedicados a um só gênero, no caso, histórias de detetive e mistério, com personagens próprios, sendo o Super-homem o mais famoso deles. Paralelo aos gibis circulavam os *pulps*, que eram revistas editadas em papel de baixa qualidade, portanto mais baratas que os gibis, e que continham contos, novelas e quadrinhos, cujas cenas se sobrepunham ao enredo. Havia *pulps* de romance, crime e terror.

À medida que os gibis de aventura decaíram, com exceção das histórias do Super-homem e de Batman, os gibis do gênero ficção científica e terror

começaram a ser um grande sucesso de vendas; contudo, ao mesmo tempo, esse tipo de quadrinho começou a atrair atenção dos conservadores e, em meio ao clima de caça às bruxas promovido pelo senador McCarthy, do partido republicano, as histórias em quadrinhos foram taxadas de subversivas e de imorais. Um dos principais adversários dos quadrinhos de crime e terror foi o psiquiatra Frederic Wertham. No começo da década de 50, foram publicados vários artigos do Dr. Wertham, nos quais ele explicitava sua teoria sobre os efeitos das histórias em quadrinhos sobre os jovens norte-americanos. Em 1954 ele publicou o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente), onde afirmava que as histórias em quadrinhos, principalmente as revistas de crime, terror e ficção científica da editora *EC Comics*, induziam crianças e adolescentes à corrupção, ao uso de drogas, ao roubo e, até mesmo, ao homossexualismo. A repercussão do livro foi tão grande que foram criados subcomitês do congresso para investigar essa questão. Willian M. Gaines, dono da editora EC, foi convocado para depor no comitê encarregado de julgar as revistas de sua editora e seu depoimento rendeu numerosas manchetes e matérias desfavoráveis. Mesmo sob a pressão da opinião pública, os comitês não tomaram nenhuma resolução punitiva; entretanto, isso não impediu uma brusca queda nas vendas de histórias em quadrinhos e a falência de várias editoras. A crise editorial que se instalou foi tamanha que as editoras resolveram unir-se em uma associação – a CMAA ou *Comic Magazine Association of America* (Associação das Revistas em Quadrinhos da América) – e criaram um gabinete de autocensura que foi encarregado de estabelecer normas que assegurassem o *padrão moral* das histórias em quadrinhos. No dia 23 de outubro de 1954, foi estabelecido o *Comics Code Authority* – Código de Ética das Histórias em Quadrinhos – que, entre outros artigos,

determinava que “todas as cenas de terror, excessivo derramamento de sangue, crimes hediondos, depravação, luxúria, sadismo ou sadomasoquismo não serão permitidas” e “nenhuma revista de história em quadrinhos poderá usar a palavra horror ou terror no seu título.” (Clark, Alan e Laurel, 1991, p 75). Somente esses dois artigos foram suficientes para causar sérios danos à editora EC e obrigar Gaines a manter uma única revista: a Mad.

O Código de Ética de História em Quadrinhos, aplicado até os dias de hoje, foi organizado em 42 artigos divididos em questões editoriais e publicitárias. Eis aqui alguns artigos que nos propiciarão uma melhor compreensão do quadro que se configurou nos anos que se seguiram:

Crimes jamais serão apresentados de forma a criar simpatia pelo criminoso, promover descrença nas forças da lei e justiça, ou inspirar o desejo de imitar criminosos.

A palavra ‘crime’ não deverá aparecer proporcionalmente maior do que outras contidas no título e nem ser exibida isoladamente na capa de uma revista em quadrinhos.

Cenas que apresentem tortura, canibalismo, vampiros, lobisomens, mortos-vivos, ou instrumentos associados a eles são proibidas.

Profanações, obscenidades, conversas indecentes, vulgaridades ou palavras e símbolos que tenham adquirido significados indesejados são proibidos nos diálogos.

A nudez, em qualquer forma, é proibida, assim como a exposição indecente ou imprópria.

Personagens femininas deverão ser desenhadas de forma realista, sem exageros de quaisquer qualidades físicas.

Divórcio não deverá ser tratado humoristicamente, nem representado como desejável.

O tratamento de histórias de amor/romance deverão enfatizar o valor do lar e a inviolabilidade do casamento.

Sedução e estupro não deverão ser mostrados nem sugeridos.

Propagandas de bebidas alcoólicas e cigarro serão inaceitáveis.

Propagandas de livros de sexo ou instrução sexual serão inaceitáveis.” (Revista Sandman, nº 24, 1991)

Se nos detivermos um pouco nesses artigos, vamos notar, de imediato, a preocupação com a preservação das instituições da justiça e da família. Os valores

prescritos pela ética cristã foram reafirmados em cada linha do código e, dessa forma, os modelos de família e de dualidade entre bem e mal – representados pelo herói/vilão, mocinha/vilã – permaneceram inalterados.

Um dos resultados imediatos da implantação do código foi a criação de um selo que, impresso no canto superior das revistas, distinguia o *bom gibi*. Para divulgar o selo, a Associação das Revistas em Quadrinhos da América enviou comunicados a jornais, associações comunitárias e a todos os outros órgãos envolvidos na *cruzada* de moralização das histórias em quadrinhos, informando que todas as revistas que trouxessem o selo estampado em suas capas estariam livres de qualquer indução negativa.



Selo de Aprovação do CMAA, 1954.

Na década de 80 algumas editoras independentes publicaram histórias que não se enquadravam nos artigos do código. Esses quadrinhos circulavam com os dizeres: aconselhável para leitores adultos. Esse tipo de hq criou um novo nicho de mercado e as grandes editoras, Marvel e DC, criaram divisões de quadrinhos adultos. A partir daí, alguns temas como homossexualismo, principalmente feminino, e

violência explícita passaram a ser abordados; mas não vamos nos adiantar. De volta à década de 50, vamos examinar, a seguir, algumas questões como a infantilização das histórias em quadrinhos e seus personagens, a proliferação das fotonovelas e os parceiros adolescentes dos super-heróis.

CIRANDA CIRANDINHA

O Código de Ética de História em Quadrinhos engessou o gênero de terror, crime e ficção científica que despontou no fim dos anos 40 e reforçou o conceito de *defesa da justiça e do mundo-livre* inserido nos quadrinhos de super-heróis. Na era macarthista o comunismo, russo e chinês, era o inimigo que sempre fracassava no seu intento de destruir as forças da liberdade e da democracia. Dessa forma, Super-homem, Batman e alguns outros super-heróis passaram a combater o *perigo vermelho* que se escondia por trás da chamada cortina de ferro - generais corruptos, espões e cientistas malévolos – ou alienígenas tiranos que tentavam conquistar a Terra. Em sua luta eles contavam com o auxílio de parceiros adolescentes que, com algumas exceções, substituíram as namoradas e as vilãs características da era de ouro dos quadrinhos. O triângulo afetivo do herói foi desfeito e ele assumiu um papel tutorial, assumindo a paternidade do companheiro que, na maioria das vezes, era órfão. Mas se as namoradas de Flash Gordon, Mandrake, Fantasma, Dick Tracy e outros eram frágeis e dóceis, por que suprimi-las dos enredos? Ainda que fosse indefesa, a namorada era uma personagem que sempre acompanhava o herói em suas aventuras; ou seja, ela era uma mulher solteira e, de certa forma, disponível. Ora, um dos pontos básicos do *programa* conservador era o fortalecimento da instituição familiar, portanto, não seria possível manter em cena personagens que, apesar da aura infantil, não eram mães. A aventura é incompatível com a maternidade. O reino da mulher era o lar e não o mundo e suas paisagens

exóticas. Então a mulher, atendendo ao chamamento da sociedade, tratou de trazer o mundo para dentro de sua casa. Simone de Beauvoir afirma que a mulher “(...) está encerrada na comunidade conjugal; trata-se para ela de transformar essa prisão em reino. Sua atitude em relação ao lar é comandada por essa mesma dialética que define geralmente sua condição: ela possui tornando-se uma presa, liberta-se abdicando; renunciando ao mundo ela quer conquistar o mundo.” (Beauvoir, Simone de, 1969, vol. 2, p. 196)

E foi assim que aconteceu. O modelo da virgem, a namorada passou a ser menos necessário que o modelo da mãe, pois, naquele momento, o casamento voltou a ser prioritário na vida de cada jovem norte-americana. A verdadeira aventura era, novamente, o casamento. Suprimida a namorada, nada mais lógico do que também suprimir a vilã, afinal, ela era bonita e sedutora demais e o Código de Ética era muito claro quanto à representação do físico feminino. Nenhum atributo poderia ser acentuado, logo, nada de cinturas finíssimas que destacassem quadris arredondados ou bustos volumosos e empinados. Isso sem falar no vestuário das vilãs que, em geral, valorizava sua silhueta voluptuosa por meio de transparências ou trajes colantes; olhos orientais, bocas carnudas; enfim, fora com a vagabunda! Como vimos anteriormente, a vilã era o duplo da namorada, ou ainda, a meretriz como duplo da donzela; a aceitação do duplo significa admitir a existência de dois modelos femininos distintos, e o que os conservadores queriam era exatamente o contrário. A valorização do casamento e da maternidade exigiu a negação da vagabunda. Mesmo que a finalidade tenha sido a instrução do adolescente para uma escolha futura acertada, não havia mais lugar para a vilã no imaginário do menino. Sendo essa personagem a representação da meretriz, deveria ser reinscrita no *rendez-vous*, que

era seu espaço de justificação, tal como afirma Foucault: “Se for mesmo preciso dar lugar às sexualidades ilegítimas, que vão incomodar noutra lugar.” (Foucault, Michel, 1998, p 10)

Retirar essa personagem dos enredos das histórias em quadrinhos foi uma das soluções encontradas pelos editores, temerosos pela vendagem de suas revistas, para adequar seus produtos às normas conservadoras. Outra ação de estratégia mercadológica foi retomar as histórias em quadrinhos do gênero infantil, característico da fase jornalística dos primeiros quadrinhos. Buster Brown, ou Chiquinho, Os Sobrinhos do Capitão, Pequeno Nemo; lembram-se dos primeiros quadrinhos cujos personagens eram crianças encapetadas? Pois as histórias de criança, tirinha de criança ou *kid strip*, voltaram à voga e proliferaram na década de 50.



Brotoeja, 1975.

Os personagens infantis não deixaram de ser publicados, porém, durante o *boom* das hqs de aventura, foram relegados aos suplementos dominicais e às sessões de desenho animados. A implantação do Código de Ética impulsionou as

vendas da editora Dell que, desde 1940, havia se associado ao Estúdio Disney para produzir gibis a partir dos desenhos animados de Mickey Mouse (1928) e Pato Donald (1933). O sucesso desse empreendimento levou a Dell a negociar os direitos de publicação de outros personagens, como Luluzinha (1950), Pica-pau, Popeye (1929) e Pernalonga. Seguindo a mesma trilha, a Harvey Comics associou-se à Paramount para publicar histórias em quadrinhos baseadas nos personagens Gasparzinho (1950), Baby Huey (1957), Brotoeja (1953), Tininha (1949) e outros. Esses personagens infantis visavam a preencher a falta de histórias em quadrinhos para o leitor com menos de 8 anos. Os quadrinhos infantis enquadravam-se totalmente nos artigos do código e foram muito bem aceitos pelos consumidores, assustados com os efeitos danosos das hqs na formação moral de seus filhos. Eram histórias que divertiam e, ao mesmo tempo, difundiam valores como o desprendimento e a amizade, temas centrais de Gasparzinho e Riquinho.

Pensando principalmente nas adolescentes, a Archie Comics Publications investiu no personagem Archie Andrews, criado nos anos 40. Archie era um protagonista perfeito para agradar a classe média norte-americana. Habitante de uma pequena cidade do interior dos Estados Unidos, o protagonista foi apresentado ao público como *um típico adolescente americano*. Suas histórias contavam com a participação de um amigo brincalhão e guloso, Jughead, e de duas adolescentes: a rica e morena Verônica Lodge e a loura Betty Cooper. O enredo das histórias abordavam sempre a disputa das duas pela atenção de Archie. A popularidade desse quadrinho cresceu tanto que a editora passou a publicar revistas específicas de Archie e seu amigo Jughead e de Archie, Betty e Verônica, assim como produziu uma série de desenhos animados para TV e, até mesmo, um programa de rádio.

É mais do que flagrante a infantilização da mulher durante os anos do macarthismo. No caso dos personagens infantis, Luluzinha, Tininha, Brotoeja e Bolota, não há o que comentar, pois eram meninas danadas, porém espertas, bonitinhas como bonecas e boas filhas. Já as personagens Betty e Verônica eram baseadas no modelo feminino, já citado, da boneca do amor, desenvolvido pela cultura de massa durante as décadas de 50 e 60, para orientar os padrões de estética e de comportamento das mulheres daquelas gerações. Betty e Verônica eram bonitas e tolas, como convinha a uma jovem que pretendia fazer do casamento seu principal objetivo de vida. Sobre esse tipo de personagem feminina, havia um detalhe: a eliminação dos modelos femininos antagônicos das histórias de aventura suscitou a volta aos quadrinhos do modelo feminino síntese mulher-menina introduzido por Winnie Winkle e Betty Boop. Tanto Betty Cooper como Verônica Lodge arquitetavam planos para seduzir o protagonista, mas os meios por elas utilizados se justificavam pela finalidade do namoro, o provável casamento; além disso, elas reforçavam o conceito da competição entre mulheres, presente, até os dias de hoje, não só nos quadrinhos, mas também nos mais diversos discursos da mídia. A curiosidade das personagens fica por conta da reelaboração do significado das cores dos cabelos. No gênero de aventura, em geral, a namorada possuía cabelos pretos e a vilã cabelos louros, isto é, a morena era a virgem e a loura a vagabunda. Nas décadas de 50 e 60 o significado da cor loura foi deslocado pela publicidade de cosméticos que a inseriu, segundo Morin, no erotismo cotidiano; a sedução voltada para a manutenção do amor conjugal. A valorização dos cabelos louros também foi constatada por Betty Friedan:

‘Se tenho apenas uma vida quero ser loura’, gritava em anúncios de jornais, revistas e cartazes uma foto ampliada de mulher bonita e esguia. E de ponta a ponta dos Estados Unidos, três em cada dez mulheres tingiram o cabelo de louro e substituíram a alimentação por um pó chamado Metrecal, a fim de reduzirem-se às medidas das jovens modelos. (Friedan, Betty, 1971, p. 19)

Vamos examinar o significado da cor dos cabelos femininos e suas reelaborações no próximo capítulo, contudo não podemos deixar de destacar a associação dessa característica física a traços de personalidade das personagens: a loura Betty era mais simpática do que a morena Verônica, que era um tanto mimada.

Enquanto as histórias em quadrinhos de ficção científica, romance e *western* passavam por um *processo de limpeza* para poderem receber o selo da CMAA, um editor da *DC Comics*, Julius Schwartz, publicou um gibi que relançou um super-herói da década de 40: The Flash. O herói foi redesenhado, recebeu maiores poderes e fez sucesso. A renovação de The Flash abriu caminho para o relançamento de alguns protagonistas antigos e outros novos, mas as histórias adequadas ao código apenas mantiveram os quadrinhos de super-heróis em atividade, evitando que esse gênero fosse abandonado pelos editores. Diferente das aventuras da era de ouro, que permitiam a criação de personagens secundários mais coerentes, as histórias que recebiam a aprovação da CMAA eram desenvolvidas a partir de uma tipologia radicalmente antagônica. Os vilões eram loucos e degenerados, ao passo que os super-heróis eram inacreditavelmente bons. Porém, nem todos os editores se contentavam com o selo de aprovação da CMAA, então o gênero satírico, esquecido por um certo tempo, ressurgiu, principalmente pelas mãos de Walt Kelly, ex-colaborador de Walt Disney, e de Charles M. Schulz.

Walt Kelly criou uma tira para jornais que satirizava o senador McCarthy. O nome da série era Pogo (1948) e comentava de maneira crítica e aguda

a realidade sócio-política dos Estados Unidos. Charles Schulz ficou internacionalmente conhecido por seus personagens da Turma do Charlie Brown (1950).



A Turma do Charlie Brown, 1950.

A história de Schulz satirizava os quadrinhos infantis, pois no lugar de crianças bonitinhas e sapecas ele idealizou pequenos adultos e através deles criticou o sistema educacional, a ordem familiar, valores tipicamente americanos, como a livre iniciativa, o espírito de competição e o casamento. As personagens femininas da história eram bem marcantes e, como todos os tipos da série, possuíam características exageradas que tinham por objetivo criticar os modelos propostos pelas hqs de *boa qualidade*. Assim, Lucy, irmã mais velha de Linus, representava o modelo da mulher emancipada, que sabia o que queria e tomava as rédeas da própria vida. Mas, no fundo, tudo que ela almejava era se casar com Schroeder, menino prodígio do piano que cultuava Beethoven. Violeta, irmã mais nova de Charlie Brown, encarnava o modelo da mulher amorosa descrito cuidadosamente por Simone de Beauvoir: “A felicidade suprema da amorosa consiste em ser reconhecida pelo homem amado como parte dele próprio.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 422) Violeta á

apaixonada por Linus, melhor amigo de Charlie Brown, e por ele é capaz de renunciar a si mesma. Patty Pimentinha e Márcia representam respectivamente a mulher masculinizada e a intelectual. Patty tem a desenvoltura e a competitividade de um menino; tem uma ligeira queda por Charlie Brown, que é apaixonado pela menininha ruiva. Por se sobressair em todos os esportes ela, parecia masculinizada, mas se considerava muito feminina. E Márcia, melhor amiga de Patty, era a representação do *nerd*, tipo ridicularizado na mídia norte-americana; apesar de estranha, ela era sempre a mais sensata do grupo, embora sempre se referisse à Patty Pimentinha como *senhor*. Muito embora tivessem uma intenção satírica, os personagens de Shulz, por outro lado, acabaram reforçando algumas representações femininas e contribuíram, de certa forma, para a crítica antifeminista da época.

As histórias em quadrinhos satíricas, infantis, adolescentes e de super-heróis destinavam-se a um público diverso, mas não especificamente ao feminino. Apesar de continuar a ser publicada, Blondie, uma das poucas sobreviventes do gênero familiar, teve que dividir espaço com o quadrinho protagonizado por seu marido Dagwood. O espaço no imaginário feminino deixado por Winnie Winkle e outras personagens foi ocupado pelos enredos apelativamente românticos das fotonovelas. As fotonovelas apareceram na Itália, em 1947. Segundo Román Gubern, nasceram a partir do que ele denomina de cinenovela, isto é: “(...) do argumento de um filme através de uma seleção de fotografias fixas a ele pertencentes, ordenadas e dispostas para uma leitura seqüencial, às quais tinham sobreposto textos explicativos ou de diálogos a fim de facilitar a reconstituição da narrativa.” (Biblioteca Salvat, 1980, p 19)

As fotonovelas era uma versão iconográfica do *romance cor-de-rosa* que teve grande repercussão nos anos 50. Os enredos eram circunscritos a um sentimentalismo primário e melodramático, que expunham a protagonista, geralmente jovem e honesta, a angústias e aflições para conseguir o amor de um belo homem. A trama simplista era estruturada a partir dos mesmos modelos femininos propostos pela cultura de massa: mulheres bonitas, ingênuas e desprotegidas, cujo destino era marcado pelo amor que devotavam a um homem viril e protetor. As adolescentes e as donas de casa suspiravam por essas personagens que pareciam saídas de suas próprias fantasias. Eram sonhos impressos que preenchiam *docemente* as horas vagas dos afazeres domésticos. A valorização da imagem em detrimento do texto fez com que a fotonovela atingisse um elevado índice de popularidade entre as camadas mais simples da população feminina que, de acordo com Gubern, continuavam a acreditar nas propostas mitológicas e românticas de há três décadas anteriores.

A condição de *heroína doméstica* proposta à mulher pela Indústria Cultural permaneceu inalterada até o final da década de 60, quando o movimento feminista parece ter renascido em meio a um quadro social conturbado por manifestações estudantis e anti-racistas.

Ao final das décadas de 50 e 60, a constatação que podemos fazer é a mesma que fez Simone de Beauvoir:

Há primeiramente, bem entendido, numerosas mulheres que aceitam a própria sociedade tal qual é; são os chantres por excelência da burguesia, porquanto representam nessa classe ameaçada o elemento mais conservador; com adjetivos escolhidos, evocam os requintes de uma civilização dita da “qualidade”; exaltam o ideal burguês da felicidade e fantasiam com as cores da poesia os interesses de sua classe; orquestram a mistificação destinada a persuadir as mulheres a ‘ficarem mulheres’. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 2, p. 477)

Contudo nem tudo parecia perdido. A contra-revolução sexual da década de 70 apresentou algumas propostas para um novo modelo feminino, que foi incorporado aos meios de comunicação de massa, inclusive às histórias em quadrinhos. A nova fase das hqs norte-americanas trouxe à cena super-heroínas que pareciam ter alcançado o mesmo *status* dos seus pares masculinos. Será? É o que vamos estudar a seguir.

A BALA QUE FERIU A MÍSTICA

A imagem da mulher dos anos 60 era a bonita, frívola, jovem e quase infantil e também, segundo Betty Friedan (Friedan, Betty, 1971, p. 34), fofa, feminina, passiva, privilegiada e totalmente satisfeita em seu universo doméstico; denominada pela autora como Mística Feminina esse modelo foi incorporado pela mulher norte-americana dos anos 50 e 60. Estampada nas capas e nas páginas das revistas femininas, a *boneca do amor*, coberta por cosméticos e cheia de truques para agarrar ou manter seu homem, a mulher da cultura de massa parecia viver em um mundo de sonho.

Betty Friedan (Friedan, Betty, 1971, p. 182) sustenta que a Mística Feminina foi elaborada a partir de um estudo feito em 1945 pela equipe do Dr. Ernest Dichter, do Instituto de Pesquisa Motivacional de Nova Iorque, para o editor de uma grande revista feminina. Esse estudo examinava as atitudes da mulher diante dos eletrodomésticos. A pesquisa, feita entre mulheres da classe média e com educação ginásial ou universitária, utilizou três categorias de classificação: *a verdadeira dona de casa*, *a mulher profissional* e *a dona de casa equilibrada*. O primeiro tipo, que constituía 51% das entrevistadas, por se dedicar inteiramente ao lar não aceitava facilmente o auxílio das máquinas nas tarefas domésticas; o segundo tipo, que era minoria, considerava o serviço doméstico uma perda de tempo, pois as entrevistadas estavam interessadas em suas carreiras; e o terceiro tipo foi considerado o ideal, do ponto de vista do mercado. *A dona de casa equilibrada* representava o mercado de

maior potencial futuro, pois as mulheres classificadas nessa categoria, por ter algum interesse fora do lar ou por já haver trabalhado, aceitavam prontamente a ajuda dos eletrodomésticos; contudo, acreditavam que a organização e a direção dos serviços da casa dependiam exclusivamente de suas próprias habilidades. A conclusão do estudo foi a seguinte:

(...) seria conveniente para o fabricante desses objetos convencer a um número cada vez maior de mulheres das vantagens de pertencer a esse grupo, e educá-las, anunciando que é possível ter interesses externos conservando-se alerta a influências intelectuais mais amplas (sem se tornar uma profissional). A arte de dirigir o lar deveria ser o objetivo de toda mulher normal. (Friedan, Betty, 1971, p. 183)

Tratava-se de redirecionar a atitude das mulheres que, segundo os pesquisadores, estavam sendo educadas para desejarem sua emancipação, trabalhando fora de casa. Quanto à mulher classificada nessa categoria, nada pôde ser feito, pois ela era dona de suas próprias expectativas. Então, a solução encontrada foi construir uma imagem em torno da *dona de casa equilibrada* no sentido de ser esse o modelo a ser seguido pela próxima geração feminina, em oposição à representação construída para a *mulher profissional*: pouco feminina, desinteressante, mal amada, egoísta e ambiciosa. Os valores da maternidade e da beleza foram imediatamente valorizados pela cultura de massa. Isso foi feito durante os anos 50 e 60, como já foi dito; porém, no fim da década de 60, um certo número de mulheres insatisfeitas com o modelo *heroína doméstica* começaram a se sentir socialmente *inadequadas*. Os psicanalistas chamaram esse fenômeno de *síndrome da dona de casa*. Betty Friedan descreve o problema da seguinte forma:

Por vezes uma mulher dizia-me que a sensação tornava-se tão opressiva que ela saía de casa e punha-se a caminhar a esmo pelas ruas. Ou então desatava a chorar. Ou então as crianças contavam uma anedota e ela não ria simplesmente porque nem a ouvira. Conversei com mulheres que haviam passado anos em sofás de analistas, procurando ‘ajustar-se ao papel feminino’, tentando resolver bloqueios para ‘sentir-se realizada como esposa e mãe’ (Friedan, Betty, 1971, p. 22).

Era o declínio da Mística Feminina. Marcada por intervenções fracassadas – Baía dos Porcos e Vietnã – pelas corridas armamentista e espacial, por conflitos raciais e estudantis e, principalmente, pela existência de um pequeno foco de resistência do movimento feminista, a década de 60 testemunhou o questionamento de valores impostos durante a onda conservadora do pós-guerra. No que diz respeito à mulher, já não era possível dizer, imperativamente, que seu lugar era em casa, pois, ainda segundo Friedan “(...) lavar pratos, mudar fraldas precisavam ser glorificados por uma nova mística, a ponto de equiparar-se à fissão do átomo, viajar no cosmos, dedicar-se à arte criativa que ilumina o destino humano, abrir fronteiras sociais. Precisava tornar-se a própria finalidade da vida, a fim de ocultar o fato evidente de que mal chega a ser o começo.” (Friedan, Betty, 1971, p. 207)

A Mística Feminina foi seriamente abalada. E o marco desse declínio pode ter sido a morte do presidente John Kennedy. Em outras palavras, a Mística Feminina pode ter sido gravemente ferida pela mesma bala que matou o então presidente dos Estados Unidos. Eis a razão de minha desconfiança: quando os norte-americanos elegeram John Kennedy para a presidência do governo norte-americano, elegeram a representação do casal perfeito e não somente um homem. Ao contrário dos seus antecessores, o casal Kennedy era jovem, bonito e dinâmico. De origem meio europeia (sua mãe era francesa) Jacqueline incorporou o ideal da mulher

americana moderna: bonita, elegante, educada, capacitada – estudou na Sorbonne e bacharelou-se pela Universidade George Washington. Ao casar-se com o então senador John Fitzgerald Kennedy, ela abandonou a carreira de repórter fotográfica para dedicar-se ao marido, auxiliando-o na política, e aos filhos que nasceram. Não seria essa imagem a mesma denominada pelo estudo de 1945 como *a dona de casa equilibrada* ? Ao ser elevada ao cargo de primeira-dama da nação, Jacqueline, ou simplesmente Jackie como a mídia a gostava de se referir a ela, fez com a Casa Branca o que toda mulher norte-americana fazia em seu próprio lar: redecorou a residência presidencial e reorganizou sua rotina administrativa doméstica; modificou, entre outras coisas, o cardápio dos banquetes oficiais. Conforme uma edição especial da revista Fatos e Fotos, de 23 de novembro de 1963, Jacqueline nunca se negou a acompanhar o marido em suas viagens durante a campanha eleitoral para presidência, nem quando foi eleito, mas nunca abriu mão da criação dos filhos: “Se não nos preocuparmos com a criação dos nossos filhos, nada mais que fizermos terá importância” (Fatos e Fotos, 1963)

Ela se tornou um modelo exportado da América do Norte para o mundo, ditou moda; seu corte de cabelo, as roupas que usava, seu famoso chapeuzinho, cada um de seus gestos era acompanhado por uma legião de mulheres fascinadas pela sua desenvoltura. Como primeira-dama. Jacqueline transformou-se na representação máxima do feminino e da feminilidade norte-americana, e a interrupção brusca de sua carreira como a mais poderosa dona de casa dos Estados Unidos privou a Indústria Cultural do maior exemplo já estampado em revistas, jornais ou noticiários para milhões de mulheres em todo o país. Um subtítulo da mesma matéria da Fatos e Fotos nos confirma a importância de Jacqueline como modelo feminino norte-

americano: “Kennedy teve sempre nela uma amiga de todas as horas e foi nos seus braços que tombou sob o golpe assassino.” (Fatos e Fotos, 1963) O assassinato desfez o casal e a vida de Jacqueline, apesar das pressões contrárias, tomou um novo rumo. A união conturbada com o milionário grego Aristóteles Onassis, em 1968, foi um duro golpe na imagem de esposa dedicada e perfeita que a mídia construiu para ela. O tiro que matou John Kennedy esfacelou o modelo familiar cuidadosamente criado para sua carreira política pela máquina publicitária da época, e quando Jacqueline recusou-se a prosseguir atuando no papel de viúva inconsolável, acabou desconstruindo a imagem na qual estava aprisionada. É claro que a morte de Kennedy não foi o motivo da desmistificação do modelo da rainha do lar, mas pode ser, sem dúvida, considerado um marco. Não é à toa que o assassinato de John Kennedy foi rotulado pela cultura de massa como *a morte do sonho americano*. Guacira Lopes Louro (Louro, Guacira Lopes, 1997, p. 15) afirma que, apesar da alusão ao ano de 1968 como marco da rebeldia e da contestação ter-se tornado comum, assinala de maneira muito concreta a manifestação coletiva de insatisfação e dos protestos que já vinham sendo gestados em vários lugares do mundo, como forma de expressar a inconformidade e o desencanto em relação aos tradicionais arranjos sociais e políticos. Na visão da autora, o final da década de 60 deve ser compreendido como uma referência a um processo maior, que foi sendo constituído e que continuou a se desdobrar em movimentos específicos e em eventuais solidariedades.

Segundo Naomi Wolf (Wolf, Naomi, 1992, p. 19), quando a Mística Feminina da *heroína doméstica* entrou em colapso e não foi possível manter as mulheres satisfeitas e realizadas somente com o trabalho de casa, tornou-se

necessário construir outro mecanismo para controlá-las. Então, o Mito da Beleza foi reelaborado. De acordo com a autora, o Mito da Beleza, em sua forma atual, data da Revolução Industrial, quando foram modificadas as relações de trabalho e família e, principalmente, com o aparecimento da classe média. Nos dias de hoje, tornou-se uma emboscada da qual as mulheres não se conseguem desvencilhar.

Muito mais eficiente que a Mística Feminina do pós-guerra, o Mito da Beleza foi rematizado com certa facilidade pela cultura de massa, pois esta já dispunha do modelo *boneca do amor*, incorporado ao ideal da heroína doméstica. Em uma edição da revista Fatos e Fotos de 14 de maio de 1966, encontramos as seguintes reportagens de interesse estritamente feminino:

Despedida de solteira – matéria sobre a *garota de Ipanema* às vésperas de seu casamento.

As sereias vão na onda – fala sobre garotas que praticavam surfe.

A flor do Vietnã – reportagem sobre Madame Mai Ky, esposa do general Cao Ky.

O grande mundo dos pequenos – discute a criação dos filhos.

Receita de miss – conselhos de uma *ex-miss* para futuras candidatas e mulheres em geral.

O inocente receituário de Maria Raquel de Andrade, *miss* Guanabara e Brasil de 1965, antecipa algumas das normas aplicadas às mulheres no mercado de trabalho, como disciplina, assiduidade, eficiência e dedicação, ao mesmo tempo que

reafirma pontos básicos da Mística Feminina: subordinação, obediência e docilidade.

Eis os mandamentos de Maria Raquel para sua sucessora e para as leitoras:

- ◆ Sorrir sempre, mesmo quando a situação é desfavorável. Saber perder ou ganhar com o mesmo sorriso.
- ◆ Ser boa colega de todas as outras concorrentes. Não as ver nunca como adversárias.
- ◆ Não falar mal delas, mesmo se tiver alguma razão para isso.
- ◆ Ter muita paciência com todos os que a procurem, ainda que para coisas banais.
- ◆ Aceitar a imprensa com naturalidade. Não reclamar do assédio dos fotógrafos e repórteres.
- ◆ Dedicar-se inteiramente ao concurso.
- ◆ Comparecer a todas as festividades, principalmente as marcadas oficialmente pelos organizadores do concurso.
- ◆ Procurar estar sempre vestida com elegância e simplicidade.
- ◆ Obedecer a uma disciplina rígida, para evitar comentários maledicentes.
- ◆ Ter muita vontade de vencer.

É curioso reconhecer nesses conselhos os princípios do Mito da Beleza, que seriam aplicados, segundo Naomi Wolf (Wolf, Naomi, 1992, p. 27), ao trabalho, ao corpo e à socialização da mulher. Conselhos que continham o germe das normas de conduta que o mercado de trabalho iria exigir da mulher da classe média, a fim de legitimar sua alforria do *paraíso doméstico*. De acordo com Friedan e Wolf, durante a década de 60, houve uma sistemática desqualificação das funções domésticas como

trabalho. Em seu livro, Friedan (Friedan, Betty, 1971, p. 214) cita a declaração de um professor de Minneapolis, Maurice K. Enghausen, em um artigo para um jornal local que dizia que qualquer mulher que gastasse a maior parte das horas de seu dia em tarefas domésticas era lenta, má organizadora de seu tempo ou ineficiente. Ao fim do artigo, Maurice ofereceu-se para orientar o trabalho doméstico de alguma família típica. Diante da forte reação feminina, ele aceitou o desafio e, no decorrer de três dias, cuidou da casa de uma família composta pelo casal e quatro filhos, com idades entre dois e sete anos. Ele se saiu tão bem que a Sra. Dalton elogiou sua comida, declarando ao jornal que ele cozinhava melhor que ela. Ao fim do desafio, Enghausen acrescentou que o trabalho doméstico não era interminável como pretendiam as mulheres, pois era infinitamente mais fácil cuidar de crianças e uma casa do que ensinar a 115 alunos. Esse foi apenas um exemplo concreto dessa teoria masculina repetida inúmeras vezes em reportagens, artigos etc. Por não serem consideradas uma forma legítima de trabalho, as funções domésticas não possuíam o *status* das funções remuneradas. Por isso, quando, nos anos 70, o movimento feminista começou a chamar a atenção das mulheres para o engodo do modelo *heroína do lar*, e a entrada da mulher no mercado de trabalho pareceu inevitável, foi necessário substituir a desgastada Mística Feminina por outro mecanismo de controle sobre a independência feminina que se avizinhava. A Indústria Cultural pôs-se a construir em torno de padrões de beleza o mito que, aliado à tecnologia médica e cosmética, viria a ser, de acordo com Naomi Wolf, (Wolf, Naomi, 1992, p. 33) a melhor técnica de treinamento para forjar uma força de trabalho dócil e instruída. Ao mencionar os conselhos da *ex-miss* para sua sucessora e para as leitoras de Fatos e Fotos, quis ressaltar que, na singeleza de suas regras, estavam contidos os germes das

normas de conduta da mão-de-obra feminina das próximas décadas. Segundo Naomi Wolf, as qualidades desejáveis para uma candidata a qualquer emprego são o amor próprio reduzido – inclusive pela própria insegurança quanto à sua aparência – tolerância para tarefas repetitivas e monótonas, falta de ambição, conformidade, respeito pelos homens e uma permanente sensação de pouco controle sobre sua vida.

A beleza e os cuidados a ela dispensados, que em modelos femininos anteriores era um atributo desejável, passou a ser indispensável e transformou-se em padrão de qualificação para qualquer emprego. Somente há algum tempo atrás, após uma polêmica que ganhou os noticiários do país, a exigência de *boa aparência* ou *excelente aparência* como requisito empregatício foi questionada e proibida como item de habilitação profissional, pelo menos nos anúncios e entrevistas. A eficiência do Mito da Beleza estimulou a cultura de massa a estabelecer padrões para a feminilidade. Então, se no modelo da *heroína doméstica* a feminilidade era uma conjugação de beleza e renúncia, no atual modelo feminino a beleza representa a própria feminilidade; ou seja, a mulher é tão ou mais feminina quanto mais bonita. Se por um lado a beleza passou a ser a feminilidade, a feiúra passou a ter o sentido de derrota da condição de mulher. A velhice também deve ser ferozmente combatida, pois a beleza preconizada pelo mito é sempre jovem. Mulheres femininas, portanto, são aquelas que conseguem manter-se belas e jovens por um maior período de tempo; estas estarão aptas pela cultura de massa a serem reconhecidas como mulheres bem sucedidas. A Indústria Cultural utilizou o Mito da Beleza para reelaborar o modelo feminino da *boneca do amor* na representação da *super-mulher*.

Até aqui falamos da Mística Feminina e do Mito da Beleza, mas e as histórias em quadrinhos? Não mencionamos os quadrinhos, porém falamos dos

artifícios utilizados pela Indústria Cultural para reformar o modelo feminino. A *nova* imagem construída para a mulher pela cultura de massa vai ser *escancaradamente* difundida nos filmes e, principalmente, nas histórias em quadrinhos. Multiplicaram-se as super-heroínas, belas e fortes, agressivas ou ternas, em formas musculosas e uniformes colados. O modelo da *super-mulher* aglutinou a beleza física, o erotismo e o *amazonismo* e é exatamente isso que vamos discutir a seguir.

EU TENHO A FORÇA

A primeira super-heroína dos quadrinhos norte-americanos foi a Mulher Maravilha. Ela foi criada em 1941 por Charles Moulton, pseudônimo de William Moulton Marston, psicólogo, professor e vice-presidente de uma agência publicitária. Consta que Moulton procurou a editora DC com o projeto de fazer uma história estrelada por uma heroína para provar suas teorias sobre a mulher, mas pouco se sabe sobre isso, pois, apesar do sucesso da super-heroína, a Mulher Maravilha costuma ser citada de forma muito sucinta pelos autores da área. O que causa certa estranheza, pois, segundo Alan e Laurel Clark, ela, Batman e o Super-homem foram os únicos super-heróis remanescentes da era de ouro.



Mulher Maravilha, 1980.

Consta que Moulton era um teórico feminista e observando, que a galeria de heróis e super-heróis, todos pertenciam ao sexo masculino, quis, então, fazer uma personagem feminina que pudesse servir de modelo para as mulheres de sua época. Ele acreditava que as fortes qualidades do sexo feminino haviam sido desprezadas e resolveu criar uma protagonista tão forte como o *super-homem*, mas com o fascínio de uma bela mulher. De origem mitológica, ela era filha de Hipólita, rainha das amazonas. Diana foi enviada aos Estados Unidos para combater as *forças do mal*. Sob a identidade civil de Diana Prince, ela trabalhava como secretária do coronel da aeronáutica Steve Trevor, por quem era platonicamente apaixonada. Mesmo cheio de boas intenções, Moulton acabou criando uma personagem que se encaixava perfeitamente nas exigências do período da guerra, quando a mulher foi convocada a ocupar as colocações masculinas das fábricas, do campo e do comércio. Ademais, mesmo sendo dona de força e habilidade superiores às do coronel e, invariavelmente, salvá-lo em suas missões, nutria por ele um amor impossível, pois sua condição de princesa amazona impedia a concretização de um romance. Para que ela pudesse casar com o coronel seria necessário que renunciasse a seu título e poderes, mas o combate do mal era um compromisso maior do que sua realização pessoal. É óbvio que o coronel era apaixonado pela Mulher Maravilha e sentia um grande afeto pela sua secretária Diana Prince e também é óbvio que, sob a identidade mortal, ela deixava de ser a exuberante amazona para se tornar uma tímida e desajeitada moça. Tão guerreira, mas tão solitária. Não era isso que vaticinavam as revistas femininas dos anos pós-guerra? A Mulher Maravilha foi uma espécie de protótipo ao avesso da Mística Feminina, ou seja, há no modelo da amazona uma mensagem a ser entendida: o preço da independência feminina pode ser a solidão. Contudo, apesar

das intenções de Moulton de criar um modelo feminino, ao que parece, o sucesso da personagem deve-se ao público masculino; pois, além de ser pouco citada nos livros sobre quadrinhos, a Mulher Maravilha não aparece no rol das protagonistas das histórias de garotas. O que nos leva a crer que seu uniforme colado deve ter povoado o imaginário dos adolescentes da época. O fato de uma garota possuir poderes, até então restritos aos protagonistas masculinos, deve ter atraído a atenção dos leitores, pois, até então, as personagens femininas eram dicotomicamente apresentadas e representadas. Mocinhas eram belas, mas frágeis; vilãs eram fortes e sensuais, porém más. A Mulher Maravilha era bela e forte e, talvez por isso mesmo, tenha-se tornado uma personagem bem sucedida.

Durante o período de crise, como já foi dito, ela foi uma das poucas que sobreviveu, mas, depois da morte de Moulton, em 1947, foi transformada em uma espécie de Super-homem feminino, sem muita personalidade, e passou a integrar a liga da justiça, formada por Batman, The Flash, Aquaman e outros. O amazonismo, representação da mulher guerreira e independente do mundo masculino, que serviu de base para a construção da Mulher Maravilha, vai ser retomado sob uma nova óptica nas personagens femininas dos anos 80 e 90. Mas o caminho para a criação de outras super-heroínas foi aberto e, quando a Mística Feminina entrou em declínio, no final da década de 60, foi surgindo uma legião de super-mulheres que ainda traziam resquícios do modelo *heroína doméstica*.

Uma das primeiras heroínas da nova safra de super-heróis foi Susan Storm, a Garota Invisível do Quarteto Fantástico, criado em 1961 por Stan Lee. O Quarteto Fantástico era composto por Reed Richards, o Senhor Fantástico, líder do grupo e noivo da Garota Invisível, por seu irmão mais novo Johnny, o Tocha

Humana, e por Ben Grimm, o Coisa. Esse quarteto inaugurou uma nova tendência nas aventuras de super-heróis dos quadrinhos norte-americanos: ao contrário do modelo perfeito do Super-homem, os novos personagens possuíam algumas fraquezas e tinham suas origens explicadas não mais pelo esquema mitológico mas sim por acidentes científicos.



O Quarteto Fantástico, 1962.

A nova proposta de personagens agradou em cheio aos leitores, que se viram diante do seguinte enredo: quatro cientistas foram lançados ao espaço em uma nave experimental e foram expostos à radiação de raios cósmicos; descobriram, então, que a exposição à radiação lhes havia dado poderes. O corpo de Reed Richards passou a adquirir qualquer forma; Susan Storm podia ficar totalmente invisível; seu irmão Johnny inflamava seu corpo como uma tocha e o corpo de Ben Grimm transformou-se numa couraça indestrutível, que parecia ser esculpida em uma rocha. Era o início da corrida espacial e a explicação para os poderes dos

personagens fez sentido no imaginário dos leitores; além disso, o fato de os protagonistas do Quarteto Fantástico terem certos dilemas aproximou-os do público. Johnny, por exemplo, era um típico adolescente que teve que aprender a conviver com seus novos poderes que, a princípio o deixaram deslumbrado. Ben Grimm teve seu corpo transformado e, apesar de ser um cara bem humorado, perdeu sua garota e não conseguiu mais se relacionar afetivamente devido à sua aparência. Tudo parecia novidade, mas, se olharmos atentamente para esse pequeno resumo vamos identificar velhos e conhecidos arquétipos.

Vamos iniciar pelo casal Reed Richards e Susan Storm. Eram noivos e no decorrer de suas aventuras acabaram casando-se, é lógico. Ele, mais velho que ela, sempre a protegia durante as aventuras. Ela possuía super-poderes, mas o uso prolongado deles tirava-lhe o vigor e a deixava fraca e indefesa. Isso não parece familiar? Embora seja uma super-mulher, em que Susan Storm se diferencia de Dale Arden ou de Narda? Assim como essas duas namoradas, Susan era uma mulher bonita, habilidosa, inteligente, mas continuava frágil; ela conseguiu passar de noiva a esposa, mas foi construída a partir do modelo da companheira de uma vida, difundido nos anos do pós-guerra. Johnny também ficava fraco, mas a explicação para isso era a sua pouca idade e experiência, logo, assim como os parceiros adolescentes dos super-heróis da década de 40, tinha mais independência de ação do que sua irmã mais velha. O casamento do Sr. Fantástico com a Garota Invisível consolidou ainda mais a representação familiar do grupo; ademais, o conceito da equipe como uma espécie de núcleo familiar seria empregado pelas empresas, principalmente as japonesas, durante a década de 70. Na verdade, quase todos os super-heróis criados nessa nova fase, denominada pelos estudiosos como a *era de*

prata dos quadrinhos norte-americanos, tinham problemas de relacionamento afetivo e familiar. Esse projeto de reformulação do universo mitológico das histórias em quadrinhos foi uma reação da cultura de massa que, de certa forma, antecipou-se a algumas questões que iriam eclodir no final da década de 60, entre elas, a questão do trabalho feminino.

Outra equipe de super-heróis foram os X-Men, de 1963. Concebidos por Stan Lee e Jack Kirby, não fizeram muito sucesso em sua primeira fase. A história se desenvolvia a partir de um grupo de adolescentes mutantes. O enredo foi escrito a partir de um grupo de garotos que, ao entrarem na adolescência, descobriram que possuíam poderes excepcionais. Por serem diferentes foram discriminados por seus pais e pela sociedade e foram acolhidos pelo professor Xavier, que os reuniu em uma escola para desenvolver seus poderes, que seriam usados contra os mutantes malignos. Aqui também o grupo é colocado como uma família alternativa. O grupo foi originariamente composto por: Ciclope, que era órfão, e possuía a capacidade de lançar poderosas rajadas ópticas; pelo Homem Gelo, que transformava tudo em gelo; Por Fera, que era peludo, de pele azulada é dono de grande sagacidade, força e agilidade; pelo Anjo, que tinha asas e uma visão de ave de rapina e pela Garota, Marvel que possuía poderes telecinéticos. Eles foram tornando-se adultos ao longo das edições e, em 1974, a história foi reescrita e o grupo sofreu modificações. A nova equipe foi formada por Ciclope, o líder, a Garota Marvel, que algum tempo depois foi transformada em Fênix, Wolverine, Colossus, Pássaro Trovejante, que morreu pouco tempo depois durante uma missão. Noturno e Banshee. Cada um desses personagens veio de um lugar diferente do mundo e isso era fonte de alguns conflitos entre eles. Anos mais tarde, Ciclope casou-se com Jean Grey.



X-Men, 1986.

Como se pode notar, não há qualquer modificação na representação feminina. Tanto Susan Storm como a Garota Marvel encarnam o modelo *boneca do amor* descrito por Morin. Em meio à profusão de revistas femininas da década de 60, as super-heroínas criadas para os quadrinhos desse período eram reflexos das imagens de mulheres que povoavam os anúncios publicitários da época. Na verdade, essas personagens, a exemplo das namoradas dos anos 30 e 40, foram criadas, não para um público feminino, mas para os leitores adolescentes, pois as histórias destinadas às meninas eram protagonizadas por bichinhos – Mickey, Donald, Margarida – e crianças – Luluzinha, Brotoeja e Tininha.

O Código de Ética ainda tinha que ser seguido à risca nos Estados Unidos; todavia, do outro lado do Atlântico, livres de qualquer tipo de amarra, desenhistas da Itália e da França, principalmente, criaram uma verdadeira galeria de personagens femininos; eram histórias em quadrinhos dirigidas especificamente para o público masculino adulto. *Barbarella* (1962), *Diabolik* (1962), *Selene* (1965), *Alika* (1965), *Valentina* (1965), *Jodelle* (1966), *Saga de Xam* (1967) e *Pravda* (1968) protagonizavam histórias editadas em álbuns de luxo, coloridos, nos quais os artistas

pesquisaram técnicas de desenho, cores e linguagem. Todas essas heroínas, diferente das personagens norte-americanas, eram donas de atributos e aptidões que, em algumas histórias; igualavam-nas a muitos heróis. As personagens femininas dos quadrinhos europeus não tinham super-poderes, mas eram belas, sensuais e, acima de tudo, independentes.



Pravda, 1968.

Em suas aventuras os personagens masculinos eram coadjuvantes, podendo ser um companheiro de luta, um amante eventual ou, até mesmo, um vilão com o qual elas acabavam se relacionando. O tímido amazonismo sobre o qual Mouton idealizou a Mulher Maravilha transbordava vigoroso nas protagonistas

femininas europeias, que eram aventureiras e exerciam livremente sua sexualidade. Uma delas era Pravda, líder de um grupo de motoqueiras feministas. Esse tipo de personagem ou enredo fugia totalmente ao modelo proposto pela cultura de massa norte-americana.

Houve um movimento de quadrinhos underground nos Estados Unidos, cujas revistas eram conhecidas como *comix*. Segundo Román Gubern, os *comix* nasceram associados ao movimento de contra-cultura, nos campus universitários e nos centros intelectuais da costa da Califórnia. A temática de suas histórias giravam em torno de sexo, drogas e críticas ácidas e irreverentes ao governo americano, ao conservadorismo, ao sistema capitalista e a toda forma de repressão. Porém, os personagens principais, em geral, eram masculinos.



Robert Crumb, 1965.

Um dos autores mais expressivos, Robert Crumb, era um machista confesso. Dessa forma, as personagens femininas eram liberais no que se refere a sexo e droga. Não havia nenhuma mudança ou sequer alguma proposta de modelo alternativo para a representação feminina. Contudo, diante do movimento de contracultura e do experimentalismo dos autores europeus, as editoras norte-americanas, fizeram uma certa pressão sobre a CMAA e conseguiram que pequenas mudanças fossem feitas em 1971. Ao mesmo tempo surgiram algumas editoras independentes que não se preocupavam em seguir o código, tomando o mesmo caminho das publicações para adultos que foram feitas na Europa. Esse tipo de publicação deu certo e abriu uma nova perspectiva no mercado consumidor. Foi então que a Editora Marvel incumbiu o já consagrado Stan Lee de dirigir a EPIC, uma divisão da Marvel que só publicava histórias recomendadas para adultos; dessa maneira, de acordo com o artigo de Leandro Luigi Del Manto e Sidney Gusman, publicado na revista *Sandman* n. 24, surgiu uma modalidade de história em quadrinhos denominada *quadrinhos de autor*.

Apesar de ganharem super-poderes, as personagens femininas norte-americanas criadas na década de 60 e 70 não conseguiram mais do que se casar com os líderes de suas equipes. Elas continuaram a ser companheiras dedicadas, bonitas e indefesas; em compensação, não tinham que lutar com uma rival pela atenção de seu marido. Durante a era conservadora norte-americana, as vilãs foram praticamente banidas das páginas dos quadrinhos, pois elas representavam a sensualidade, que não poderia ser exposta nas páginas das revistas. Algumas personagens malvadas e eróticas, como Vampirella ou as mulheres que cercavam ou serviam Conan, foram criadas nesse período, mas elas eram apenas erotizadas e, no caso das mulheres das

histórias de Conan, eram escravas ou vassalas esculturais. Nem mesmo a segunda revisão do código, em 1994, pareceu causar alguma ruptura no modelo feminino forjado pela Indústria Cultural norte-americana. Quando comparamos a Mulher Maravilha, Susan Storm ou a Garota Marvel a personagens como Winnie Winkle, Diana Palmer e Annie, aquela pequena órfã, podemos perceber que o diferencial daquelas frente a estas é, em alguns casos, a aliança no dedo e uma super-força que poderia perfeitamente ser utilizada nas tarefas domésticas. Nem a sensualidade das vilãs elas possuem e, apesar de terem seus corpos esculpido por uniformes colados, eram amordaçadas pelo código moral que então exigia o decoro na conduta e o respeito burguês à instituição familiar. Esse quadro foi-se modificando e, à medida em que a Mística Feminina foi sendo substituída pelo Mito da Beleza, a representação feminina nas histórias em quadrinhos foi reelaborada dentro dos cânones do novo mito. É o que vamos conferir a seguir.

SEI QUE EU SOU BONITA E GOSTOSA

Na história das histórias em quadrinhos, a década de 80 ficou conhecida, segundo Álvaro de Moya (Moya, Álvaro de, 1993, p. 191), como a *era do quadrinho de autor*. No seu ponto de vista, foi o período de consagração das mini-séries, ou novelas gráficas – *graphic novel*. As mini-séries norte-americanas seguiam ou seguem, posto que ainda são publicadas, alguns mesmos conceitos dos álbuns de luxo europeus: histórias completas, experimentação da linguagem, elaboração gráfica e, principalmente, temática adulta. Na Europa, esses conceitos foram aplicados à arte, mas, dentro da lógica da Indústria Cultural norte-americana, eles foram aplicados ao mercado; logo, a história completa foi dividida em capítulos – daí a designação de novela gráfica –, o tratamento gráfico teve que levar em conta o custo final e a experimentação da linguagem não pôde ser excessiva, como no caso de alguns álbuns europeus; porém a temática adulta foi entendida pelas editoras como uma oportunidade para criar um novo nicho mercadológico e ampliar as possibilidades de consumo. A perspectiva de ampliação do mercado consumidor foi motivo suficiente para encorajar os editores a investirem em um novo gênero de histórias e aprovarem projetos mais ousados.

O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, publicada em 1986 foi a primeira *graphic novel* a ser lançada e seu impacto foi tão grande que, hoje em dia, é referência obrigatória nos livros da área. Considerada como marco zero de uma nova tendência, essa série aprofundou o conceito do super-herói mais humanizado,

proposto por Stan Lee na década de 60; porém, enquanto Lee preocupou-se em criar personagens com origens menos divinas e que enfrentassem alguns dilemas, como os da adolescência, e problemas cotidianos, como relacionamentos afetivos, Miller, apoiado por sua editora, a *DC Comics*, reformulou a personalidade de Batman, criado em 1939, mostrando-o como um homem de meia idade, amargurado, violento e vingativo. O Batman de Miller levantou questões sobre o conceito dicotômico do bem e do mal, o que é certo e o que é errado e reviu os modelos herói/ protagonista *versus* vilão/ antagonista. É lógico que não se tratou de uma reconfiguração totalmente radical, mas se abriu caminho para a criação de um certo número de histórias que abordavam a violência urbana, a corrupção, a prostituição, a homossexualidade, as sociopatias, a sensualidade etc. O propósito de Frank Miller foi o de apresentar ao público um super-herói humano, com os defeitos e as qualidades que pouco o diferenciam de um psicopata – esse ponto foi colocado, em destaque, dentro da história.

Devidamente autorizado pela repercussão de sua história e por seu enorme sucesso de vendas, Miller buscou no modelo feminino da vilã/ vagabunda, os elementos para a reconstrução de Elektra, personagem que ele havia criado como coadjuvante e namorada de Matt Murdock, alterego do Demolidor, um super-herói cego. Na história em que aparecesse pela primeira vez, *O Homem sem Medo*, Elektra era uma jovem ninja que, após a morte dos pais e uma rejeição amorosa, entrou para uma organização de assassinos se tornou uma mercenária independente; ao fim da história, ela foi mortalmente ferida e morreu nos braços do Demolidor. Na mini-série *Elektra Assassina*, de 1986, ela apareceu viva e internada num hospício onde recebia choques e um tratamento brutal. Em meio a lembranças confusas, Elektra conduz

uma trama, que na óptica do próprio Miller, é um suspense psicológico, que mistura espionagem, ocultismo, política, romance e **muito** humor negro.



Elektra, 1989.

A despeito da extrema violência e do clima de horror presentes nessa história em quadrinhos, o autor se refere à Elektra Assassina como uma comédia. Mas, em uma entrevista para a revista *Amazing Heroes* (1986), traduzida e inserida na edição de luxo da mini-série, quando questionado sobre a razão do sucesso da história, ele responde:

É a velha história: sexo e violência.(...) Somos atraídos pela imagem sombria do herói que é parte vilão pela figura atormentada que não é totalmente pura. Uma certa quantidade de angústia pessoal aumenta a popularidade do personagem.(...) Mesmo sendo uma maldita psicopata, ela não tem uma postura totalmente má. Elektra faz coisas ruins durante a série, mas o conflito básico é entre o bem e o mal, e ela pertence ao bem.(...) Elektra sempre quis ser o pior ser humano da Terra. Não há como desculpar o que ela faz nas histórias, mas existe uma nobreza oculta. Ela não é tão miserável quanto pensa. (Elektra Assassina, 1986)

A identificação de Elektra com o modelo da vagabunda é imediato, pois ela não é uma heroína; ela é uma *maldita psicopata* cuja personalidade preserva, inclusive, um atributo característico das vilãs da década de 30: a capacidade de se envolver afetivamente apesar de sua maldade. No desenrolar da trama, Elektra manteve um romance neurótico como um espião chamado Garret que a chama, de acordo com palavras de Miller, “desde prostituta até doçura...e com sinceridade.” Ela se rende ao seu sentimento, a ponto de modificar sua relação com Garret: no início da história ela o tratava como um palhaço, mas no final, por intermédio de magia negra, acaba transferindo a mente dele para o corpo de um senador – por sinal muito parecido com John Kennedy – que, por meio de alianças duvidosas, acabou tornando-se presidente, colocando Garret na posição de mandatário do pai. Elektra Assassina é narrada por Garret e, no último quadrinho da penúltima página da história, é dele o seguinte texto:

Cê esperou pra ter certeza de que a agência não sacou a jogada. Agora te cuida boneca. Claro que escapar da base vai ser moleza pra você, por isso...toma conta de ti...que eu tomo conta do país. Neste exato momento, tão trazendo aquela bicha soviética para assinar um novo tratado. Eu sabia que o filho da mãe ia arregar. É um barato. O sujeito pensa que eu sou doido...só que eu sou o presidente...e tô com a caixa. Eu sou mais eu! (Elektra Assassina, 1986)

A caixa a que ele se refere é o botão vermelho dos mísseis nucleares que ele segura em sua mão esquerda, enquanto, na direita, empunha uma metralhadora. Durante a entrevista transcrita para revista, Frank Miller admite que Garret é um porco machista e é apenas isso que o autor faz: admitir. Ele também é dúbio como Elektra, mas no enredo, não pretendeu ser a pior criatura da face da Terra, ou seja,

não há prêmios ou méritos para o desvio do modelo feminino, apenas um pesado ônus que a mulher deve pagar.

A mulher que exerce livremente o comércio de de seus encantos, aventureira, *vamp*, mulher fatal permanece um tipo inquietante. Na mulher má dos filmes de Hollywood sobrevive a imagem de Circe. Mulheres foram queimadas como feiticeiras simplesmente porque eram belas. E na pudica hostilidade das virtudes provincianas contra as mulheres de maus costumes perpetua-se um velho terror. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol 1, p. 235)

Na história de Elektra, há também outra personagem feminina: uma espã conhecida por agente Castidade McBryde, que em alguns momentos aparece vestida de freira. O título do quinto capítulo da série é Castidade, e é curioso o combate entre Elektra, a morte e a insanidade na forma feminina, e a agente McBryde, que alterna o hábito religioso com uma roupa colada que mostra suas formas, mas que é toda fechada. De acordo com Simone de Beauvoir, o mito da virgindade se reflete de maneira impressionante na hesitação do macho entre seu medo e seu desejo, entre o temor de ser possuído por forças incontroláveis e sua vontade de captar e controlar essa força; a autora afirma que:

Ora temida pelo homem, ora desejada e até exigida, ela se apresenta como a forma mais acabada do mistério feminino; é o aspecto mais inquietante deste e ao mesmo tempo o mais fascinante. Segundo se sente esmagado pelas forças que o cercam ou se acredita orgulhosamente capaz de anexá-las a si, o homem recusa ou reclama que a esposa lhe seja entregue virgem. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol 1, p. 194)

Ora, até então, como já foi dito anteriormente, as personagens femininas estavam sendo criadas somente sobre o modelo da namorada. A aparente consagração do modelo da vagabunda em uma saga cuja protagonista personifica o desvio dos padrões sociais, tem os ares de uma mera paráfrase do velho modelo

dicotômico. À primeira vista, pode parecer que a personagem é o reconhecimento das reivindicações feministas da contra-revolução dos anos 70, mas a independência de Elektra tem o custo de sua sanidade e, conseqüentemente, de sua integridade física; em sua loucura, ela se entrega indistintamente ao sexo e às lutas mortais, amalgamando demência, sêmen e sangue.

A releitura de Neil Gaiman de uma personagem obscura da *DC Comics* resultou na produção, em 1989, da *graphic novel* Orquídea Negra. Na opinião de Álvaro de Moya (Moya, Álvaro de, 1993, p. 202), a história é *uma mistura delicada de feminismo e violência, tal como Elektra*. Uma vez que a heroína é uma mulher-planta, a afirmação do autor torna-se, no mínimo, equivocada, pois onde ele enxerga feminismo, as teóricas do movimento, como Dona Haraway, Teresa de Lauretis e Guacira Lopes Louro, entre outras, identificam um dos pilares sobre o qual é construída e justificada a diferença sexual entre homens e mulheres: a associação da mulher à natureza e do homem à cultura, assim como a polarização dessa oposição. A mini-série Orquídea Negra contava a história de uma mulher-planta criada a partir de uma pesquisa genética. Partindo da clonagem das células da mulher que era o grande amor da vida de um dos cientistas do grupo, este concebeu uma nova espécie de seres femininos com certos poderes e características de flores. A série foi desenhada em traços delicados e esfumados e colorida em tons pastéis e de preto e branco. A delicadeza era um dos principais atributos da personagem que, em vários momentos, mostrava-se frágil como as mocinhas dos quadrinhos da era de ouro ou de prata. Curiosamente, a fim de descobrir sua origem, a Orquídea Negra teve que ir até um hospício, o Asilo Arkan, em busca de uma doutora, membro da equipe que a criou. Mais uma vez a insanidade mental foi relacionada à mulher. Após sua

infrutífera incursão pela loucura, ela descobre sua origem por intermédio de dois homens: Batman e o Homem do Pântano. Assim que descobre sua origem, toma conhecimento de sua missão ecológica e parte, com uma companheira menina, para a Floresta Amazônica.

A relação entre a mulher e a insanidade foi mais uma vez abordada em mais uma mini-série de sucesso. *Liberdade*, de Frank Miller, fez uma crítica à política racista norte-americana, narrando a história de Marta Washington, uma jovem negra que nasceu em um gueto fechado, chamado de a Grande Estufa. Nas novelas gráficas de sua autoria, o tema da loucura é recorrente e, só para variar, o destino inicial da protagonista é sua internação em um sanatório. Desde o início da trama, Marta é apresentada como uma garota sem perspectiva. Mesmo tendo um raciocínio rápido, é apática, mas disciplinada e servil, o que é bem adequado ao estereótipo do negro que o autor se propõe a denunciar. A diversificação dos movimentos raciais, feministas e sexuais apontada por Guacira Lopes Louro (Louro, Guacira Lopes, 1997, p. 23) é desenvolvida no enredo como um confronto armado que eclode em toda a extensão territorial dos Estados Unidos. Como soldado e depois oficial das forças armadas do governo oficial, Marta Washington, foi galgando alguns postos, mas estava sempre subordinada a seu primeiro oficial superior, o tenente Moretti, oriundo de uma família branca tradicional, que nutria pela protagonista um profundo desprezo por sua dupla condição de mulher e negra, e que a intimidava e subjugava até quase o fim da história. Vale ressaltar que enquanto o tenente Moretti é promovido consecutivamente até o coronelado, Marta Washington termina a história como tenente.



Marta Washington, 1992.

Essas três personagens, Elektra, Orquídea Negra e Marta Washington, estão classificadas entre os protagonistas de maior destaque num grande número de novelas gráficas publicadas entre o período de 1985 até os dias de hoje. Criadas para o público masculino, elas fortaleceram a aplicação do amazonismo na reelaboração do modelo feminino das histórias em quadrinhos norte-americanas. De acordo com Sal Randazzo (Randazzo, Sal, 1996, p. 126), o amazonismo é a expressão extrema da mulher guerreira, que considera o patriarcado, assim como os homens, essencialmente opressivo. Ele diz ainda que podemos encontrar elementos do amazonismo nos produtos culturais norte-americanos, como nos filmes de Hollywood: *Thelma e Louise*, *Ligadas pelo Desejo* e *Instinto Selvagem*; ou em séries televisivas, *V.I.P.*, *Buffy* e *Dark Angel*. Porém Sal Randazzo, não atenta para a relação estabelecida pela cultura de massa norte-americana entre amazonismo e

erotismo. Tanto nos filmes e nas séries quanto, nas histórias em quadrinhos o amazonismo vai ser incorporado ao modelo feminino mais como atributo físico do que como qualidade guerreira. O amazonismo passou então a ser um atributo híbrido de beleza, técnica marcial e um certo grau de agressividade, guardando pouco ou quase nenhuma semelhança com o significado original do termo que, derivado da lenda das amazonas, corresponde à independência total da sexualidade feminina.

A brecha aberta pelas *graphic novels* para a concepção e produção de roteiros recheados de sexo e violência forçou a segunda revisão do Código de Ética das Histórias em Quadrinhos, em 1994, que o tornou mais genérico e subjetivo. Um dos responsáveis pela adoção do mito da beleza e seus cânones nas histórias em quadrinhos norte-americanas foi o então *enfant terrible* Jim Lee. Desenhista da *DC Comics*, que adotava a filosofia da forma sobre o conteúdo, no início dos anos 90 passou a ser responsável pelas histórias dos X-Men. Seu desenho detalhista retratava mulheres anatomicamente musculosas, com bundas empinadas, longas pernas e peitos volumosos. O estilo de Jim Lee foi tão bem sucedido que fez escola e passou a ser referência para os jovens desenhistas aspirantes à fama. Em 1992, Jim Lee saiu da DC e, junto com outros artistas, fundou a *Image Comics*, onde criou uma galeria de super-heroínas que receberam a denominação de *bad girls*.

A despeito da nova embalagem, *bad girl* é, na verdade, o termo utilizado para designar as sedutoras vilãs das décadas de 30 e 40. Atualmente, a categoria *bad girl* é muito abrangente, de modo que as personagens podem guardar os mesmos ou alguns atributos de suas antecessoras; dessa forma, as atuais *bad girls* podem ser bonitas, sedutoras, agressivas e amorais: como Elektra, considerada a primeira *bad girl* dessa nova geração de personagens femininos, Hurricane e a Mulher Gato, em

sua nova versão. Outras podem ser apenas bonitas, sedutoras, agressivas, mas de caráter indiscutivelmente ilibado, como Witchblade, Fairchild, Queda-livre, Devota, Vodú e outras tantas. As *bad girls* viraram uma fórmula certa para as editoras venderem novas revistas, cujas protagonistas sejam *gostosas* e saiam por aí distribuindo golpes marciais, socos e muitos pontapés.



Wild Cats, 1996.

Sarah Dyer, criadora da revista *Action Girl*, editada pela *Slave Labor Press*, acha que existem muito mais personagens amorais femininos que masculinos. Em entrevista para a revista *Wizard* ela disse: “Não ligo para o que possam dizer sobre os homens estarem vestindo colantes. Os uniformes das mulheres são muito mais ofensivos. Um personagem masculino jamais seria desenhado assim.” (*Wizard*, outubro/96, p 51)

Ironicamente, a opinião masculina sobre as *bad girls* no fundo talvez seja a visão masculina sobre as mulheres, e pode ser ilustrada pelo editorial do primeiro número da revista *Bad Girls*, editada no Brasil pela Escala:

No início da publicação de quadrinhos de super-heróis, as mulheres serviam mais como ponto fraco dos heróis do que qualquer coisa. Os vilões sabiam o que fazer para atingir os heróis: bastava capturar as mocinhas. E nos filmes e seriados de cinema era assim também. Não que não existissem mulheres fortes que pudessem dar conta do recado, mas convenhamos...apesar de boas eram poucas. Foi com a liberação feminina que surgiram as garotas que iriam mudar a cabeça da molecada e, de quebra, de muita gente grande. Elas nem precisam ser exageradamente más, basta fazerem cara feia e dar uns petelecos nos heróis e nos vilões de vez em quando. Mas nós, machos dominadores, adoramos quando uma genuína e sádica *bad girl* põe as mangas de fora e bota pra quebrar. Tudo bem que às vezes machuca, mas é parte do jogo. Divirtam-se com as *bad girls* dessa edição. (*Bad Girl*, nº 1, p. 1)

O título desse editorial é: **Ah! Essas Mulheres...**

Não há muito que dizer sobre esse editorial que já não tenha sido dito anteriormente nesse trabalho. Se a princípio o autor pretendeu exaltar as mulheres e a liberação feminina, acabou desqualificando tanto elas quanto o movimento. Uma pequena análise pode ser feita retirando-se algumas expressões que, na minha opinião, são chaves, ou chavões. Destacando alguns trechos do texto surgem alguns sentidos bem interessantes: bastava capturar as mocinhas; não que não existissem(...)mas convenhamos...; foi com a liberação feminina(...); elas nem precisam(...)basta fazerem cara feia(...)de vez em quando; mas nós, machos dominadores, adoramos quando(...); mas é parte do jogo; divirtam-se.

Nas entrelinhas podemos ler que as mulheres são facilmente subjugadas. Antes da liberação feminina, que já atingiu seus objetivos, existiam algumas mulheres fortes, mas atualmente existem muitas mais; porém, a força que elas adquiriram, depois do movimento feminista, é apenas mais um atributo para ser

utilizado pela mulher no jogo de sedução; e, finalmente, considerando-se que a revista não é uma história em quadrinhos, a diversão dos leitores (do gênero masculino) provavelmente se dará no plano dos jogos imaginários.

Essa visão sobre o universo feminino é lugar-comum nas publicações sobre história em quadrinhos. As personagens femininas são sempre mostradas ou descritas, primeiramente, pelos seus atributos físicos. A partir da década de 90, a beleza e o apelo sexual passaram a ser condição prioritária na concepção das personagens femininas, sejam elas principais ou coadjuvantes. Isso é tão evidente que até mesmo alguns críticos de quadrinhos como John Ostrander, que escreve para revistas como *The Espectre* e *Eternal Warrior*, disse: “O que mais vejo é essa coisa reacionária em que todas as mulheres parecem modelos, usam roupas colantes, têm peitos maiores do que a cabeça e usam salto alto número 12 enquanto correm e lutam por aí. Não acho que isso dê certo.” (Wizard, outubro/96, p. 52). O crítico afirma ainda que algumas editoras estão agindo como se fossem gigolôs, oferecendo uma espécie de cardápio de mulheres gostosas.

O mecanismo da beleza funciona como um moto-contínuo; dessa forma, as heroínas elaboradas para os adolescentes funcionam como modelo de expectativa masculina e feminina. Os meninos são expostos a imagens de heroínas cuja beleza é definida por padrões estéticos determinados e difundidos pela cultura de massa como sendo qualidades desejáveis em uma mulher; tão logo ele comece a se interessar pelas meninas, irá procurar nelas o modelo de beleza ao qual ele foi exposto desde a infância. Por sua vez, as meninas, já em seus primeiros passos na educação, aprendem, por meio desses modelos, que as mulheres lindas são as mais interessantes. Dessa forma, conforme afirma Naomi Wolf, “as mulheres não passam

de ‘beldades’ na cultura masculina para que essa cultura possa continuar sendo masculina.” (Wolf, Naomi, 1992, p. 77)



A fusão dos modelos anteriores em um único concentra múltiplas representações em uma síntese cuidadosamente elaborada pela cultura de massa. As *bad girls* podem ser, ao mesmo tempo, guerreiras, eróticas, mães, intuitivas, fúteis, frágeis, vítimas, astuciosas, fortes, ágeis e, acima de tudo, belas. O melhor exemplo são os personagens femininos do quadrinho Gen 13, criado em 1996 por Jim Lee, Brandon Choi e Scott Campbell. Seguindo o conceito de equipe/ família alternativa dos X-Men, os personagens são adolescentes mutantes que, sem saber, fazem parte de um projeto de desenvolvimento genético. O Gen 13 é formado por três garotas e dois rapazes: Fairchild, Granizo, Queda-livre, Grunge e Queimada. Ao se darem conta do projeto, escapam e, em meio à fuga, vão liberando seus poderes. Fairchild é a líder do grupo, pode aumentar de tamanho e duplicar sua força. Granizo controla o gelo e é a segunda mais esperta da turma. Queda-livre é esperta, mas meio fútil e

pode levitar e fazer levitarem outras pessoas. Quanto aos rapazes, Grunge é enorme e um idiota e Queimada controla o fogo.



Fairchild, Gen 13, 1996.

Fairchild é inteligente e, a princípio, sua liderança não é bem aceita pelo grupo; por ser a mais velha, os companheiros a encaram de uma forma maternal; ela é loura, graciosa e sensual. Granizo é uma índia americana estilizada, a como Pocahontas de Disney e, segundo um de seus autores, ela é um pouco mais brilhante que os demais membros da equipe e carrega um certo misticismo; é ágil, mas costuma cair em armadilhas. Queda-livre é descrita como uma típica gatinha esperta, freqüentadora de *shopping center*; é bastante sensual, porém não passa de uma menina, um tanto tola e fútil, e, eventualmente, *fica* com o grandalhão Grunge. O

fato de Fairchild ser a primeira personagem feminina que lidera uma equipe deve-se a uma tentativa de *marketing* para atrair leitoras e ampliar a faixa de consumidores. O número crescente de personagens femininas não deve ser entendido como uma concessão ao movimento feminista ou ao crescimento da participação da mulher no mercado de trabalho. É tão somente uma maior variedade de tipos de beleza física e étnica. Apesar da liderança de Fairchild, o grupo tem uma espécie de mentor, que foi um dos integrantes do projeto Gen 12. Além disso, nenhum deles conhece os verdadeiros pais.

A Mulher Gato, vilã confessa das histórias de Batman, ganhou sua própria revista em 1993, ancorada na grande repercussão da personagem no filme *Batman, O Retorno*. Em sua primeira aparição, Selina Kyle, nome da Mulher Gato, era uma mulher muito bonita que dirigia uma loja de animais e que, ilicitamente, tentou vencer um concurso de beleza para poder contrabandear uma fortuna em diamantes. Na versão do filme Selina é uma secretária eficiente, porém sem graça, tímida e medrosa que, ao ser jogada do alto de um edifício, foi ressuscitada por um bando de gatos convocados pelo seu felino de estimação. Ela apareceu na mini-série *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, como uma velha cafetina que leva uma surra do Coringa e em outra mini-série, *Batman: Ano Um*, ela é apresentada como uma prostituta negra independente, muito hábil e esperta, que resolve se vingar de um cafetão cruel que maltratava suas garotas. Atualmente sua origem é a seguinte: órfã aos 12 anos, foi criada em uma instituição dirigida por corruptos. Ela cresceu independente e auto-suficiente e resolveu viver de furtos. Acabou transformando-se em uma prostituta, mas aproveitou sua nova função para obter informações e realizar grandes furtos na sua volta ao crime. De criminosa a prostituta ou de prostituta a

criminosa, mudam o uniforme, a cor da pele e dos cabelos, porém o velho modelo da vagabunda, apesar de glamourizado, permanece inalterado.

Sarah Pezzini, a Witchblade, é detetive da delegacia de homicídios de Nova Iorque. Para se manter em atividade nas ruas, ela tem que provar que é melhor que seus companheiros de profissão. Em uma de suas investigações, ela é transformada em hospedeira de uma luva mística e lendária que lhe dá poderes espantosos. O chefe do crime tenta corrompê-la e quase consegue. O que salva a moça é a paixão de um dos assistentes do chefe, que lhe abre os olhos e a ajuda a enfrentá-lo. Durante o confronto, o rapaz morre e Sarah consegue escapar graças à luva mística, a Witchblade.



Sarah Pezzini, Witchblade, 1998.

As mais recentes *queridinhas* do público masculino, que dividem com as *bad girls* a preferência dos adolescentes, são as heroínas japonesas, personagens femininas dos mangás e dos desenhos animados.



Dirty Pair Flash, 2000.

De acordo com informações de Sônia Bibe Luyten, as histórias em quadrinhos japonesas, ou mangás, são segmentadas por faixa etária e sexo; existem revistas para crianças, tanto didáticas quanto de lazer, para moças e rapazes, cada qual com características próprias. Nos mangás femininos as personagens são representações dicotômicas do bem e do mal; ou seja, existe uma clara demarcação entre a virgem e a vagabunda. Entretanto, nos mangás e desenhos animados produzidos para o público masculino, elas são como as *bad girls*, com o detalhe de que todas são ninfetas. Enquanto as *bad girls* norte-americanas são, em sua maioria,

mulherões, as *bad girls* japonesas são adolescentes de rosto angelical, longas pernas e cintura fina. Elas não são musculosas como as protagonistas norte-americanas, mas também andam armadas e, como não poderia deixar de ser, são exímias lutadoras. Embora sigam alguns padrões estéticos norte-americanos, as heroínas japonesas são um híbrido de modelos femininos ocidentais e orientais; ou ainda, uma outra forma de fetiche que se vale da inocência da aparência infantil como elemento de sedução.

Alguma novidade até aqui ou continuamos falando dos mesmos modelos? Se formos enumerar as representações teremos: a mãe, a morte, a guerreira, a órfã, a tola, a frágil, a prostituta, a vingativa, a mística, a intuitiva, a devoradora e a sedutora. Uma rápida comparação com as características dos modelos da namorada e da vilã, descrito no sub-capítulo *Um mais um são três*, é suficiente para indentificarmos a reelaboração dos modelos, sintetizados sob a denominação, devidamente reapropriada, de *bad girl*. O que era desvio continua sendo visto como desvio; entretanto há uma espécie de complacência na utilização de valores, anteriormente aplicados só a modelos negativos, para a criação da personalidade de heroínas. Isso pode ser compreendido na medida em que constatamos que beleza e pecado confundem-se desde as primeiras narrativas mitológicas. Assim, retornamos a Eva ou Pandora, cuja audácia trouxe a morte aos homens que, antes do erro delas, eram seres de boa vontade. O Mito da Beleza, à custa de antigos arquétipos, evoca e ressalta atributos se ressurgem em cada produto da cultura de massa e mantêm as mulheres aprisionadas em duplos que se perpetuam em cada personagem feminina de histórias em quadrinhos

Cada um dos modelos femininos criados, nos Estados Unidos, pelas mãos de autores norte-americanos e sob as condições de produção que marcaram

diferentes épocas, tiveram ressonância no Brasil, na forma de importação de modelos. Além de publicar histórias traduzidas, nós também temos nossa própria galeria de personagens de histórias em quadrinhos. Vamos falar a respeito disso no próximo sub-capítulo.

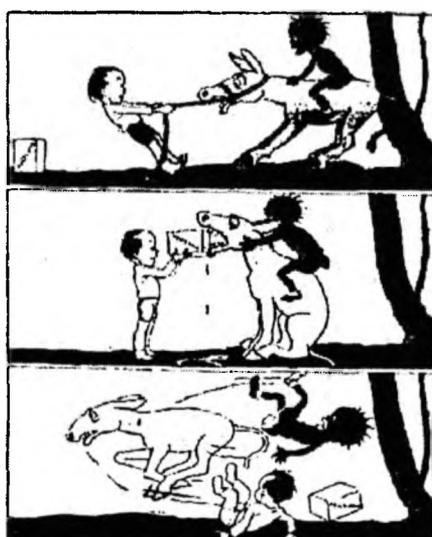
YES, NÓS TEMOS QUADRINHOS

Assim como a história em quadrinhos norte-americana tem como marco o aparecimento do Garoto Amarelo, num suplemento dominical, em 1895, no Brasil, segundo Moacy Cirne (Cirne, Moacy, 1990, p. 16), o primeiro quadrinho foi publicado em 1869, na revista *Vida Fluminense*. *As Aventuras de Nhô Quim* contava, em episódios, as desventuras de um homem simples do interior do País. Embora houvesse publicações de histórias como as de Nhô Quim, charges políticas e caricaturas, o ano de 1905 é sem dúvida mais emblemático, pois foi no dia 11 de outubro que a editora O Malho lançou a revista Tico-Tico, primeira publicação idealizada especificamente para crianças.

O Tico-Tico era uma revista em cores e foi baseada na revista francesa *La Semaine de Suzette*, que no Brasil era publicada com o nome de *Felismina*. A revista trazia duas seções intituladas ~~*Lições de Vovô*~~ e *Correspondência do Dr. Sabetudo* e as histórias de Chiquinho. Considerado como um personagem tipicamente brasileiro, Chiquinho era, na verdade, uma versão do quadrinho norte-americano *Buster Brown*. A história foi adaptada para a realidade brasileira, por intermédio de argumentos de autores nacionais que, a certa altura, introduziram um personagem que não existiu no original americano: o preto Benjamin. Sem contar as participações de Mutt e Jeff como personagens coadjuvantes em algumas histórias de Chiquinho ou de Zé Macaco, criado por Alfredo Stomi em 1908. Todas essas adaptações eram assinadas por autores brasileiros, o que, de acordo com Álvaro de Moya (Moya,

Álvaro de, 1993, p. 35), levou Chiquinho a ser erroneamente considerado como típico quadrinho nacional, durante muitos anos. O Tico-Tico também publicava, sem nenhuma adaptação, histórias como O Ratinho Curioso (Mickey Mouse), o Gato Félix, Chiquita (Bécassine) e outras hqs. Embora Chiquinho fosse um sucesso adaptado, a revista lançou muitos personagens genuinamente brasileiros: Tinoco, o caçador de feras; Bolinha e Bolonha; Chico Muque e o Barão de Rapapé e os famosos Reco-Reco, Bolão e Azeitona.

Em 1934, foi lançado o Suplemento Juvenil, do jornal A Nação, que é considerado pelos teóricos como o desencadeador dos comics no Brasil. Para concorrer com o Suplemento, Roberto Marinho, de O Globo, fechou um contrato de exclusividade com a *King Features Syndicate* e lançou o suplemento Globo Juvenil, em 1937, e a revista Gibi, de 1939, que se tornou sinônimo de história em quadrinhos. Outras revistas foram publicadas: O Globo Juvenil Mensal, Mirim, Lobinho e Gury. Os suplementos também se multiplicaram pelos jornais do País.



Paulinho e Albina, 1935.

Em meio a tantas personagens norte-americanas havia alguns brasileiros; brasileiros por que eram criados, roteirizados e desenhados por autores daqui, mas os protagonistas das histórias em quadrinhos nacionais eram baseados nos modelos norte-americanos. Eis alguns bem famosos na década de 30: Paulinho e Albina (1935), de Belmonte, que contava as estripulias de um menino branco e uma menina preta, pode ser classificado dentro do gênero *kid strip* ou histórias infantis. A Garra Cinzenta (1937), de Francisco Armond e Renato Silva, era uma história de aventuras nos moldes dos *pulps*, como Doc Savage ou O Sombra. E Audaz (1938), de Messias Mello, que era uma aventura de ficção científica, com um visual semelhante ao de Buck Rogers. A exceção fica por conta de Péricles e seu inesquecível O Amigo da Onça, de 1943; criado para a revista O Cruzeiro, O Amigo da Onça, um baixinho cínico que vivia colocando os amigos na maior *saia justa*, segundo Goida (Goidanichi, H.C., 1990, p. 280), em pouco tempo tornou-se a primeira página da revista que todo mundo lia.

Em 1948, Adolfo Aizen, que fundou o Suplemento Juvenil, publicou a revista Edição Maravilhosa, que era especializada em adaptar romances da literatura para os quadrinhos. Além das obras estrangeiras como Ivanhoé, As Viagens de Gulliver, O Conde de Monte Cristo e outros, Aizen adaptou vários romances brasileiros: O Guarani, Ubirajara, A Moreninha, O Gaúcho, Cabocla e muitos outros.

Nos anos 50, algumas pequenas editoras e gráficas, aproveitando a onda conservadora do macarthismo, que censurou o gênero terror nos Estados Unidos, lançaram revistas com histórias de horror, como as do Zé do Caixão. Também foi nessa década que as histórias em quadrinhos de Walt Disney começaram a ser publicadas pela Editora Abril. Ainda nesse período, no ano de 1951, foi realizada em

São Paulo a primeira exposição de quadrinhos brasileiros, que reuniu os trabalhos de um grande número de autores nacionais. No ano de 1959, Ziraldo lançou a revista *Pererê*, protagonizada por personagens genuinamente nacionais. A turma do saci *Pererê* era composta por animais da fauna brasileira, como a onça e o macaco, índios, cafusos, brancos; enfim, era uma galeria de tipos que não se assemelhava a nenhum personagem norte-americano. Os enredos das histórias de Ziraldo introduziram e anteciparam questões pioneiras como ecologia e reforma agrária, que só ganhariam destaque na mídia e viriam a ser discutidas muitos anos depois. Ainda durante os anos 50 e na década que se seguiu, foram vendidos, clandestinamente, nas bancas de jornais do País, os *catecismos*.

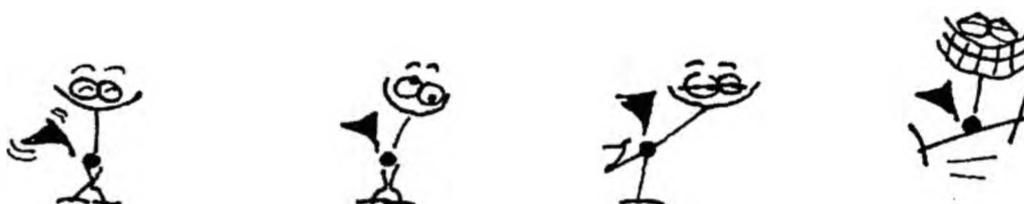


Catecismos de Carlos Zéfiro, anos 50 e 60.

Os catecismos eram revistinhas de histórias em quadrinhos pornográficas, de autoria de um funcionário público, Alcides Caminha, que desenhava com o pseudônimo de Carlos Zéfiro e cuja identidade só foi revelada em 1991 em uma reportagem da revista *Playboy*. Os catecismos povoaram o imaginário de gerações de meninos, sendo, muitas vezes, o único tipo de orientação sexual que recebiam.

Em 60, proliferaram os quadrinhos de terror e, em 1970, Maurício de Sousa lançou a revista da Mônica, que se transformou no maior sucesso mercadológico dos quadrinhos brasileiros. As histórias de Maurício de Sousa seguem a tradição do gênero infantil norte-americano e seus personagens mirins se assemelham aos protagonistas das histórias da Luluzinha, Tininha, Gasparzinho e todos aqueles quadrinhos lançados durante o período da idealização do Código de Ética das Histórias em Quadrinhos, ou seja, Mônica e sua turma são totalmente enquadrados nos padrões temáticos e morais previsto por ele. Apesar de algumas de suas histórias se ambientarem no interior, os modelos estão todos lá, fáceis de serem identificados: a família – pais, mães e irmãos, a mulher infantilizada – Mônica, Magali e as demais amiguinhas, o menino bonito que todas querem namorar – os *Ronaldinhos*, os *Fernandinhos* etc. Sem discordar das análises que já foram feitas sobre a Mônica, sua força e sua liderança imposta, não vejo diferença entre essa personagem e Luluzina ou Lucy. Mônica, assim como Luluzinha, não é uma menina linda – é baixinha, gordinha e dentuça – vive tendo que se livrar de planos contra ela. E à semelhança de Lucy, da Turma do Charlie Brown (Peanuts), Mônica exercita a tirania, porém de uma forma mais abrandada pela comicidade infantil. A galeria de tipos criados por Maurício de Sousa se adequa tanto às exigências da cultura de massa que suas histórias são publicadas em vários países e seus personagens são licenciados como marca para inúmeros produtos, além de terem sido transformados em desenhos animados, brinquedos e em parque temático; até o ano de 1995, Maurício de Sousa havia realizado mais de oitenta filmes comerciais e quatro desenhos de longa-metragem. Seus personagens vendem tantos produtos quanto Garfield, Peanuts, Disney ou qualquer outra marca registrada norte-americana.

Muito distantes das benesses da Indústria Cultural estão Henfil e O Pasquim. Henrique de Sousa Filho ou *simplesmente* Henfil foi um dos autores mais contundentes da história dos quadrinhos brasileiros. *Simplesmente* é um modo de dizer, pois na simplicidade telegráfica de seus traços nasceram os personagens mais críticos e divertidos das histórias em quadrinhos nacionais: os Fradinhos, Zeferino, a Graúna, o bode Francisco Orelana, o Preto-que-ri, Xabu, Ubaldo e outros. Inicialmente, os Fradinhos foram publicados na revista Alterosa e no Jornal dos Sports, mas foi no Pasquim que seu humor cáustico e a agudeza de sua crítica encontraram o veículo ideal.



Graúna de Henfil, 1970.

Os personagens de Henfil começaram a aparecer timidamente nos cantos do Pasquim, que tinha como sua vedete principal: o ratinho Sig, de Jaguar; contudo, logo depois eles passaram a dividir o estrelato com ele. Na opinião de Moacy Cirne (Cirne, Moacy, 1990, p. 64), o traço simples de Henfil consegue captar todo o momento histórico-político então vivenciado pelos brasileiros. Cirne também afirma que o humor feroz e impiedoso do autor atingiu o público de uma forma autêntica, mordaz, sem preciosismos e, acima de tudo, muito brasileira. Por serem tão brasileiros e peculiares, seus quadrinhos, diferente do que aconteceu a Maurício de Sousa, não foram aceitos pelo mercado norte-americano: em seu livro, Diário de um

Cucaracha, Henfil conta sua experiência com os *syndicates* durante sua curta permanência nos Estados Unidos. E não poderia ser de outra maneira, pois, de acordo com Moacy Cirne, os quadrinhos de Henfil não se destacaram por trazerem inovações formais, mas sim porque ele fez da narrativa de imagens o melhor suporte crítico para levantar questões referentes à política e à cultura do país.

Quanto ao Pasquim, foi lançado em 1969 e reuniu em sua equipe nomes como Millôr Fernandes, Jaguar, Ivan Lessa, Fortuna, Ziraldo e, é lógico, Henfil. Moacy Cirne afirma que o Pasquim renovou o estilo jornalístico brasileiro com um humor, escrito e gráfico, crítico, debochado e descontraído. Num cenário de repressão político-militar, em plena regência do AI-5, o Pasquim se tornou uma espécie de veículo-trincheira daqueles que não acreditavam em *milagres econômicos*.

De acordo com José Luiz Braga, o Pasquim tomou por característica fazer humor, utilizando o charme dos intelectuais e artistas de Ipanema, bairro do Rio de Janeiro.

Ipanema sentia-se a Greenwich Village do Brasil, acima dos caretíssimos costumes da classe média suburbana. Este era o filão a ser explorado pelo jornal: traduzir um pouco da non chalance artística do bairro, e também da fossa conseqüente aos últimos acontecimentos políticos. Mas fossa de artista tem mais charme. Trata-se também de criticar, ao nível da galhofa, a simplicidade de uma classe média atrasadona. (Braga, J.L., 1991, p. 24)

Apesar de ser um veículo crítico, o Pasquim foi, inúmeras vezes, acusado pelas feministas de ser um jornal machista. Na opinião de Braga, o que o Pasquim fazia era, na verdade, analisar as reivindicações feministas sob o crivo de uma crítica, não necessariamente ao setor feminista, mas ao setor da classe média, “cujo sistema de valores morais reforçou a vitória do golpe de 64.” (Braga, J.L., 1991, p. 194), do qual se originava a maior parte das integrantes do movimento. Ao mesmo tempo em

que submetia as reivindicações feministas a críticas debochadas, abriu espaços para a exposições de autoras feministas, entrevistas e debates sobre os temas abordados pelo movimento. Vozes feministas como Betty Friedan, Rose-Marie Muraro, Ruth Escobar e outras, encontraram no Pasquim um interlocutor por vezes desrespeitoso, mas atento às suas opiniões. O panorama dessa questão foi traçado por Braga da seguinte forma:

É certo que muitos artigos, dicas, cartuns, fotografias, isoladamente, evidenciam um machismo de seus autores, indefensável aos olhos feministas. No outro extremo, artigos e opiniões decididamente feministas não são raros. É evidente que as variantes se encontram em um espaço pluralista. Mas como pretendemos que o pluralismo pasquiniano não é meramente cumulativo, devemos encontrar um especificidade aglutinadora: o jornal não é ‘meio machista, meio feminista’. Creio que podemos definir a unicidade do campo, sobre esse problema particular, dizendo que o Pasquim é efetivamente um jornal ‘chauvinista’, que humoristicamente ironiza sua própria posição abrindo em consequência espaço para a opinião feminista e aceitando modular sua opinião, desde os extremos do achincalhe até posições simpáticas às ‘opositoras’. O espaço machista-pluralista é bastante aberto para incluir, no texto mesmo do jornal, as interlocutoras. (Braga, J.L, 1991, p. 196-197)

O Pasquim, O Grilo e O Balão, fanzine nascido na Universidade de São Paulo, foram publicações que, apesar de viverem batendo de frente com a censura imposta pelo regime militar, acolheram e revelaram autores importantes para o quadrinho nacional.

A revista Crás, de 1974, foi uma tentativa da editora Abril de lançar uma revista em quadrinhos somente com trabalhos de artistas nacionais. A Crás foi uma revista de quadrinhos em cores, que publicou histórias de variados gêneros. O primeiro número da revista trouxe: Kactus Kid, de Canini, um caubói bonitão que se esconde sob a identidade de um coveiro desdentado chamado Zeca Funesto; Astolfo, de Igayara, que conta os apuros de um cachorro; uma história folclórica ilustrada por

J. Lanzellotti; Olimpo, de Xalberto, que satiriza o dia-a-dia dos deuses gregos; Aragão, de Cesar e Odair, também conta as aventuras de um cãozinho; Vavavum, de Saidenberg, Nico Rosso e Herrero, que é um corredor de fórmula 3 que viaja no tempo em seu carro; Nina, a tartaruga de Igayara; a quadrinização de uma passagem histórica do Brasil Colônia, ilustrada por Ivan; um personagem sem nome, como os de Jules Feiffer, de Michelle; Satanésio, de Peratti, que narra as desventuras de um diabo falido; uma história de Jayme Cortez, O Retrato do Mal; Zing, Zong, Crunch e o Chomp, de Júlio e Ezomar, uma historinha de personagens geométricos; Alex e Cris, um casal de agentes secretos jovens e bonitos, de Octaviano e Walmir; Cafuné e Acácio; e Felisberto, de Igayara. Apesar da variedade de gêneros reunidos na revista, e mesmo publicando histórias adequadas aos padrões dos quadrinhos norte-americanos, a revista teve uma vida curtíssima.

Na década de 80, a despeito da instabilidade da economia brasileira, surgiram no mercado, devido à abertura política, várias revistas em quadrinhos nacionais. Autores que durante o período de repressão militar abrigaram-se nas páginas das publicações alternativas tiveram a oportunidade de publicar suas próprias revistas e nelas apresentar ao público uma galeria de personagens deliciosamente nacionais.

Rê Bordosa, Mara Tara, Bibelô, Os Eskrotinhos, Bob Cuspe, Wood e Stock, Rigapov, Walter Ego e Meio Oito são personagens de Angeli publicados em sua revista Chiclete com Banana. Os Piratas do Tietê, os Palhaços Mudos, Fagundes o Puxa-Saco, O Condomínio e Os Gatinhos, de Laerte, eram protagonistas da revista Piratas do Tietê. Glauco lançou a revista Geraldão, com o próprio e o Casal Neuras. Fernando Gonsales conseguiu publicar Níquel Náusea, uma clara sátira ao mundo

asséptico de Disney e seu camundongo Mickey. Ziraldo lançou a revista do Menino Maluquinho, que também ganhou as telas dos cinemas nacionais em dois filmes de longa-metragem; os irmãos Paulo e Chico Caruso lançaram Avenida Brasil, coletânea dos trabalhos que publicaram em jornais e revistas; e Angeli, Laerte e Glauco uniram-se para criar os impagáveis Los Três Amigos, que satirizava o filme Os Três Amigos que, por sua vez, satirizava filmes de faroeste, como Zapatta. Todas essas revistas e seus personagens corriam e concorriam, par e par, com as publicações norte-americanas da DC e da Marvel e seus super-heróis mutantes. A aceitação do mercado foi muito boa, a ponto de esses personagens gerarem outros produtos, como camisetas, adesivos, capas de cadernos etc. Mas, apesar do sucesso, as editoras Circus, que publicou a maioria das revistas, a Sampa e a VHD Difusion, não conseguiram resistir ao Plano Collor e, pouco a pouco, foram suspendendo suas publicações. Além de Maurício de Sousa, que possui uma sólida infra-estrutura, ficaram no mercado revistas baseadas em programas de TV, como Xuxa, Sérgio Mallandro e os Trapalhões, e revistas baseadas em brinquedos, como Barbie.

Atualmente as publicações nacionais vão surgindo, gradativamente, no mercado, porém elas seguem, indiscutivelmente, o padrão de linguagem e de estética dos quadrinhos norte-americanos, principalmente da *Image* e da *Vertigo*. Um bom exemplo é a revista HQ, da editora Escala, que traz a seguinte frase em sua capa: o estilo Vertigo no Brasil. Se podíamos encontrar um amigo, um parente ou um conhecido a cada quadrinho de Chiclete com Banana, Piratas do Tietê ou Menino Maluquinho, hoje o que vemos são homens grandalhões, musculosos e violentos e mulheres sensuais, seminuas e igualmente musculosas que pretendem ser heróis e

heroínas, mas que, ao fim, são meros reflexos dos personagens criados acima da linha do equador.

Dentro desse quadro geral, as personagens femininas, com exceção de Rê Bordosa e Mara Tara, enquadram-se nos modelos norte-americanos. Já citamos a Mônica e sua semelhança com Luluzinha e Lucy, então vamos conhecer algumas personagens que a revista *Bad Girls* citou como as *bad girls* nacionais: Mirza, Nádia, Zora e as Sete Vampiras, que foram inspiradas na Vampirella e seguem o modelo da mulher-demônio, predadora sexual que atrai os homens incautos; Velta, Severine Underground, Lady Dragão e Tiazinha, *ela mesma*, são pares de Glory, Witchblade, Fairchild e todas as personagens *malvadas* criadas por autores norte-americanos que são bonitas, sensuais, fortes e agressivas. A nova safra de heroínas criadas por desenhistas brasileiros não foge à internacionalização dos padrões de qualidade das editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, especialmente devido ao êxodo bem sucedido de desenhistas brasileiros para as editoras norte-americanas. Nomes como Joe Bennett, Mike Deodato e outros, cujos traços se enquadram na estética das atuais hqs norte-americanas – o estilo Jim Lee e RobLiefeld – conseguiram se firmar no mercado americano de quadrinhos e hoje são artistas respeitados, que, aqui no Brasil, são seguidos por uma legião de fãs jovens desenhistas.

Não poderíamos deixar de falar um pouco sobre duas personagens femininas emblemáticas nos quadrinhos nacionais: Rê Bordosa e Mara Tara. A maior parte dos personagens criados por Angeli ridiculariza os tipos mais comuns que circulam nas noites das grandes metrópoles, como São Paulo. Em sua galeria de personagens constam o machão do subúrbio, Bibelô, o velho militante de esquerda que ainda sonha com a revolução socialista e acredita no partido, Meia Oito e os

presidentes das potências mundiais fundidos em um só, Rigapov. Duas personagens satirizam mulheres que vivem na noite e super-heroínas norte-americanas da era de prata: Rê Bordosa e Mara Tara, respectivamente. Rê Bordosa é independente e aparentemente liberada; na verdade, ela libera o sexo com qualquer pessoa, sejam coroinhas ou outras mulheres, todavia a transa é apenas um detalhe, pois ela está sempre alcoolizada.



Rêbordosa, 1986,

Rê Bordosa sai pela noite para beber e curtir, porém, em algumas histórias, o sexo é moeda corrente que ela troca por mais uma dose de uma bebida qualquer. Um de seus parceiros mais freqüentes é o garçom Juvenal, com quem se casa em sua última história. Quase sempre bêbada, Rê Bordosa não mede as conseqüências do que faz. Ela não é uma personagem má, a não ser consigo mesma. Ela representa tudo aquilo para o que uma mulher é educada durante toda sua vida. Ela bebe, fuma, transa, tem sempre um aparência *amassada*, mora sozinha, não sabe cozinhar e tem relacionamentos efêmeros, em fim, ela é a prostituta que ronda ou que existe em toda mulher. Rê Bordosa é aquela *mulher desregrada*, a devassa, a meretriz que é apontada por todos os vizinhos e vizinhas e envergonha os pais.

Podemos até entender a personagem como uma crítica *nelson-rodrigueana* ao falso moralismo, e é exatamente nisso que reside a questão: o que avilta as normas dos bons costumes e a tradição é a conduta feminina. Isso fica claro quando, em uma visita à filha, o pai de Rê Bordosa diz que sua vida é muito excitante, para um filho homem. Ela representa a prostituta que Simone de Beauvoir descreve como necessária ao patriarcado, pois “(...) a existência de uma casta de ‘mulheres perdidas’ permite tratar as ‘mulheres honestas’ com o mais cavalheiresco respeito. A prostituta é o bode expiatório; o homem liberta-se nela de sua turpitude e a renega.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol 2, p. 323)

A personagem Mara Tara também encarna o modelo da vagabunda e, no seu caso, encarnar não é uma força de expressão.



Mara Tara, 1987.

A doutora Mara é uma respeitável cientista que, durante uma pesquisa, foi contaminada por uma bactéria que lhe deu poderes para se transformar em uma sádica devoradora de homens; a transformação acontece toda vez que a doutora sofre algum tipo de violência sexual. Quando isso acontece, surge Mara Tara que ataca os homens, levando-os à morte por orgasmo. Mais uma vez o desvio de conduta feminino na construção de uma protagonista; Mara Tara é o duplo da doutora Mara, que representa o modelo da virgem em seu lado negativo, pois a doutora é reprimida, chata, recatada e solteirona. O mais interessante nas duas personagens, Rê Bordosa e Mara Tara, é a concentração de representações femininas negativas; aliás, nenhuma das duas possui alguma característica positiva. O que talvez pretendesse ser uma crítica ou uma *brincadeira saudável* é, no fim, somente mais uma das muitas formas *pré-conceituosas* de retratar, em quadrinhos, mulheres que exercem seu direito à independência da tutela masculina. Mas a maneira de representar a mulher pode ser analisada por partes. No próximo capítulo vamos examinar como se dá a construção de representações femininas pela ancoragem em algumas características e atributos físicos.

CAPÍTULO 3

COMO DIZIA JACK...

Quando nada é certo, tudo é possível.

Margaret Drabble

VAMOS POR PARTES

A história em quadrinhos é um jogo de recriação no qual os autores se reapropriam de representações para construir uma forma de discurso aparentemente inédita, onde, a cada quadrinho, a interação da imagem com o texto institui modos de ser e de estar no mundo. Devemos entender que essas representações não são meras *opiniões sobre* ou *imagens de*, mas sim, como observa Moscovici (Moscovici, 1981, p. 181) sistemas que possuem uma lógica e uma linguagem particulares baseadas em valores e conceitos que vão determinar o campo das comunicações possíveis, dos valores ou das idéias compartilhadas pelo grupo e que, por fim, vão reger as condutas desejáveis ou admissíveis. Assim, nesse jogo de reapropriações, cada personagem, que à primeira vista parece um tipo homogêneo, compacto e autônomo, é, na verdade, um conjunto de representações que, somadas, formam um modelo inserido dentro de um sistema de representações.

Personagens de história em quadrinhos são como *pequenos franksteins*: construídos por partes. Eles são idealizados a partir de certos atributos físicos ou psicológicos, como cabelo, altura, tipo físico, postura ou temperamento, que não são simples características, mas sentidos que se integram à redes de significações; estas, por sua vez, são constantemente retomadas, esquematizadas, generalizadas e, por meio dos processos de objetivação e ancoragem, são, finalmente, transformadas em *supostos reflexos de real*, relacionados a valores e práticas sociais. Isso equivale a dizer que a simples escolha do formato do rosto de um personagem é orientada não

por seu valor puramente estético, mas por experiências e valores do autor que são socialmente compartilhadas pelos leitores. Assim, o processo de produção de um personagem de história em quadrinhos é, na verdade, o processo de produção de uma representação, engendrado coletivamente na prática social.

De acordo com Backzo, essa prática social produz-se através de uma rede de sentidos, “(...) de marcos de referência simbólicos por meio dos quais os homens comunicam, se dotam de uma identidade coletiva e designam as suas relações com as instituições políticas etc. A vida social é produtora de valores e normas e, ao mesmo tempo, de sistemas de representações que as fixam e traduzem.” (Backzo, Bronislaw, 1985, p. 307)

Os modelos do herói iluminado pela aura mitológica, da virgem desprotegida e da vilã sedutora são engendrados no imaginário, pois, como afirma Backzo, é através dele que a sociedade e os indivíduos determinam sua identidade, elaboram certas representações de si, estabelecem a distribuição dos papéis e das posições sociais. É no imaginário que se exprimem e se impõem as crenças comuns. Nele são estabelecidos os códigos que designam o *bom e o mau comportamento*. Por meio de *modelos formadores* são produzidas representações globais e totalizantes, como a crença em uma *ordem social*, na qual cada indivíduo ocupa um lugar, que determinará sua identidade e sua razão de ser.

Contudo, as representações masculinas e femininas não são fixas; elas arranjam e desarranjam lugares sociais, em disposições que, segundo Guacira Lopes Louro (Louro, Guacira Lopes, 1997 p. 28), são sempre transitórias, pois se vão transformando ao longo do tempo, historicamente, assim como também se transformam na articulação com as histórias pessoais, as identidades sexuais, étnicas,

de classe etc. Por essa, razão precisam ser reelaboradas para que permaneçam intactas, como pudemos observar no capítulo anterior, com relação aos modelos da mãe, da esposa, da virgem e da vagabunda. As tentativas de transformações, absorvidas pelo processo de ancoragem, foram familiarizadas e reintegradas ao universo do pensamento preexistente.

Mesmo que não seja evidente ou consciente, há um investimento continuado e produtivo dos próprios indivíduos na determinação de suas formas de ser ou viver sua sexualidade e seu gênero. Entretanto, a despeito de todas as oscilações, contradições e fragilidades que são expostas com o objetivo de romper o imaginário hegemônico, a sociedade busca, de acordo com Guacira Lopes Louro, “(...) intencionalmente, através de múltiplas estratégias e táticas, ‘fixar’ uma identidade masculina e feminina ‘normal’ e duradoura.” (Louro, Guacira Lopes, 2000, p. 26)

Isso pode ser se facilmente verificado nas histórias em quadrinhos, pois, já na concepção física dos personagens masculinos e femininos, são instituídas e nomeadas as diferenças e desigualdades entre eles. A identidade feminina passa a ser materializada sob a forma de atributos; cada um deles constitui um marcador de gênero e carrega um sentido já dado. As representações femininas encontradas nas histórias em quadrinhos norte-americanas se apresentam em duplo, ou seja, uma característica positiva é sempre associada a uma característica negativa. A cada um dos modelos – mãe, esposa, a criança, virgem ou vagabunda – corresponde uma combinação de características que resultam em determinados tipos físicos que equivalem à representação feminina que se deseja suscitar. Estes seguem esquemas básicos que funcionam a partir de oposições: alto/baixo, magro/gordo, forte/fraco,

tesco/delicado e muitas outras. Segundo Pierre Bourdieu, o corpo é duplamente determinado socialmente: “Por um lado, ele é, até naquilo que parece mais natural (seu volume, seu talhe, seu peso, sua musculatura etc), um produto social, que depende de suas condições sociais de produção, através de diversas mediações, tais como as condições de trabalho (que abrangem as deformações e as doenças profissionais por ele geradas) e os hábitos alimentares.” (Bourdieu, Pierre, 1999, p. 80)

O corpo feminino é idealizado para e a partir do olhar masculino, pois é ele que se apropria de e constitui as mulheres no que Bourdieu vai denominar de *objetos simbólicos*. Tanto ele quanto Naomi Wolf afirmam que esse *objeto simbólico* e as características inerentes a ele – beleza, porte, altura etc. – existem primeiro pelo e para o olhar dos outros, enquanto objetos receptivos, atraentes e, principalmente, disponíveis. O olhar é, pois, uma das formas mais eficazes de dominação e controle sobre a sexualidade feminina. Segundo Bourdieu, estando a mulher sob o olhar dos outros, ela se sente obrigada a experimentar, constantemente, a distância entre o corpo real, ao qual está presas, e o corpo idealizado, do qual procura infatigavelmente se aproximar.

Também é para e pelo olhar masculino que se criou um modelo de feminilidade em oposição a um modelo de sexualidade. Em sua materialidade física, esses modelos incorporam características prenes de significação; ou seja, os mais diversos significados são atribuídos às características físicas, tais como: o formato arredondado do olhar, significando bondade, em oposição ao olhar de formato asiático, que é associado à maldade; a cor da pele, sempre branca, é um elemento determinante da casta social, uma vez que as cores negra e amarela têm seu

significado vinculado à servidão; e assim se multiplicam os sentidos dados ao corpo feminino. Dessa maneira, a feminilidade é construída com o objetivo de ressaltar atributos como docilidade, discrição e fidelidade, para que sejam imediatamente identificados com e associados ao modelo da virgem. De modo contrário, a sexualidade é associada a luxúria, loucura e pecado, na caracterização do modelo da vagabunda.

Teresa de Lauretis (Hollanda, Heloísa B. de, 1994, p. 208) diz que a representação feminina é um produto de diferentes tecnologias sociais, como o cinema e a televisão, e de discursos institucionais, como o acadêmico, com poder de controlar o campo do significado social e, dessa forma, produzir, promover e implantar a construção do gênero. Indo mais além, podemos entender que, nas histórias em quadrinhos e de uma maneira geral, a construção da representação feminina não se dá apenas na valorização e superexposição de determinados atributos físicos, mas também na supressão de características, cuja presença poderia desestabilizar ou até mesmo romper a representação. Para não termos que ir tão longe, basta um pequeno exercício de memória para constatar a inexistência de protagonistas negras nas histórias em quadrinhos, até a década de 80, quando não foi mais possível excluir essa ou qualquer outra etnia dos papéis principais de uma história.

Se compreendermos a representação do corpo feminino nos quadrinhos como um discurso construído historicamente, poderemos observar, na compleição das personagens, tanto os silêncios quanto as interdições impostas à sexualidade feminina. É possível observar também como os sentidos desse discurso vêm sendo reelaborados ou como são *administrados*, segundo as condições de produção.

Compreender é saber como um objeto simbólico (enunciado, texto, pintura, música etc.) produz sentidos. É saber como as interpretações funcionam. Quando se interpreta já se está preso em um sentido. A compreensão procura a explicitação dos processos de significação presentes no texto e permite 'escutar' outros sentidos que ali estão, compreendendo como eles se constituem. (Orlandi, Eni, 2000, p. 26)

Uma vez que as personagens de quadrinhos são construídas pensando-se em cada característica, tendo cada uma delas sua própria significação, é necessário determinar quais serão analisadas. Após identificar, no primeiro capítulo, os modelos femininos mais recorrentes nas histórias em quadrinhos norte-americanas – a mãe, a esposa, a criança, a virgem e a vagabunda – e examiná-los, podemos chegar a uma primeira conclusão: embora a *Grande Mãe* seja, de acordo com Sal Randazzo (Randazzo, Sal, 1996, p. 103), uma imagem feminina universal e dela derivem os modelos da virgem e da vagabunda, vamos deixá-la de lado e nos ater aos outros dois, para considerá-los como os modelos matrizes deste trabalho. A razão para esta escolha reside no fato de que, apesar de serem derivados da *Grande Mãe*, os modelos da virgem e da vagabunda referem-se diretamente à sexualidade da primeira.

O que constatamos no capítulo anterior foram as estratégias de controle sobre a mulher e sua sexualidade. Com o auxílio de vários autores, como Foucault, Simone de Beauvoir, Jean Delumeau e Sal Randazzo, verificamos que o maior temor do homem é sucumbir à sexualidade feminina, que representa a força da natureza. A *Grande Mãe* é a natureza, ou, como entende Joseph Campbell (Campbell, 1994, p. 54), a *Grande Deusa*, que, na mitologia antiga, é um ser supremo e que, ao mesmo tempo, projeta e oculta, dá e toma, que ilumina e obscurece, recompensa e castiga; é, enfim, a representação da vida e da morte. A *Grande Mãe* presente nos mitos pagãos equipara-se ao Deus cristão do Velho Testamento. A *Grande Mãe* da mitologia

cristã, ao contrário da *Grande Deusa*, é um arquétipo domesticado na representação da Virgem Maria. Então, ela, que na mitologia antiga era princípio e fim, no mito cristão assume a representação da maternidade, não como força geradora da natureza, mas como renúncia e submissão. Ora, este trabalho utiliza como *corpus* as histórias em quadrinhos norte-americanas; ou seja, as condições de produção das quais derivam as formações discursivas em que fomos buscar os sentidos estão relacionadas a um *locus* da cultura cristã, do imaginário cristão, no qual a *Grande Mãe* é representada pela Virgem Maria, destituída de toda e qualquer sexualidade. Bem, o que nos interessa analisar são as representações da sexualidade feminina, sob que forma física elas foram elaboradas e quais são as representações ou significações que se materializam nessa forma. Por esse motivo, durante a análise, vamos nos deter nos modelos da virgem e da vagabunda e suas possíveis variações.

Já aqui, na justificativa da escolha dos modelos que nortearão a parte de análise do trabalho, podemos verificar os efeitos de apagamento e deslocamento no discurso da Indústria Cultural americana sobre a mulher, assim como o processo de ancoragem de sua representação. Segundo M. Pêcheux (Pêcheux, M., 1990, p. 176), podemos distinguir duas formas de esquecimentos no discurso: o esquecimento número dois, que é da ordem da enunciação, ou seja, aquele que nos faz dizer algo de uma forma e não de outra; é esse esquecimento que produz em nós um efeito de realidade sobre o que pensamos, e isso é, na verdade, uma ilusão referencial, que nos faz acreditar que há uma relação direta entre o que pensamos, a linguagem e o mundo; dessa forma, somos levados a acreditar que o que dizemos só poderia ter sido dito com aquelas palavras e não com outra. O esquecimento número dois faz com que, ao longo do nosso dizer, formem-se famílias parafrásticas, ou o *sempre dito* de

outra maneira. O outro esquecimento é o número um, também chamado por Pêcheux de esquecimento ideológico; ele se dá na ordem do inconsciente e é resultado do modo como somos afetados pela ideologia. Esse esquecimento, que também é uma ilusão, dá-nos a impressão de sermos a origem de tudo o que dizemos, quando, na realidade, apenas retomamos sentidos preexistentes. Como afirma o autor: “(...) o processo pelo qual uma seqüência discursiva concreta é produzida, ou reconhecida como sendo um sentido para um sujeito, se apaga, ele próprio, aos olhos do sujeito.” (Pêcheux, M., 1990, p. 169).

O apagamento está relacionado ao interdiscurso, ou à memória discursiva. O interdiscurso é definido por Eni Orlandi (Orlandi, Eni, 2000, p. 31) como aquilo que se fala antes, em outro lugar; ou ainda, o saber discursivo que possibilita todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já-dito que sustenta cada palavra. É o interdiscurso que, na opinião da autora, disponibiliza os dizeres que afetam o modo como o sujeito significa em uma determinada situação discursiva. A memória discursiva ampara o dizer inserido em uma estratificação de formulações já feitas, que, uma vez esquecidas, vão construindo uma história de sentidos. Como não temos controle sobre essa memória, os sentidos vão sendo construídos sobre a impressão de que sabemos o que estamos falando. Portanto, os sentidos não só retornam, como projetam outros sentidos. Sendo a incompletude a condição da linguagem e, ainda que todo sentido se filie a uma rede de constituição, poderá ser deslocado; porém, segundo Eni Orlandi, existem pressões no sentido de uma estabilização, e isso bloqueia o movimento significante; nesse caso, o sentido não flui e o sujeito não se desloca; ele é pego pelos dizeres já estabelecidos num imaginário em que sua memória não reverbera, ao contrário, estabelecer o sentido de

um dizer; afinal, o sujeito não diz, apenas repete. Existem três formas distintas de repetição: a repetição empírica, que é a mnemônica; a repetição formal, que é a técnica; e a repetição histórica, que é aquela que desloca e permite o movimento, pois historiciza o dizer e o sujeito, fazendo fluir o discurso. Entretanto, em seu percurso, vai trabalhando o equívoco e a falha, atravessando, de acordo com a autora, “(...) as evidências do imaginário e fazendo o irrealizado irromper no já estabelecido.” (Orlandi, Eni, 2000, p. 54)

A Virgem Maria representa a maternidade e, ao mesmo tempo, a renúncia e a submissão. Nas modernas narrativas cristãs, ela é a *Grande Mãe*. Joseph Campbell, em *A Imagem Mítica*, cita o seguinte hino católico popular:

Ave, do mar Estrela,
Bendita Mãe de Deus,
Fecunda e sempre Virgem,
Portal feliz dos céus!

Ouvindo aquele Ave,
Do anjo Gabriel,
Mudando de Eva o nome,
Trazei-nos paz no céu.
(Joseph Campbell, 1994, p. 61)

Como foi citado anteriormente, o mito da *Grande Deusa* representa a projeção e o ocultamento ou a vida e a morte. Campbell nos chama atenção para a cisão dessa representação em duas imagens distintas: Eva e a serpente. A primeira, segundo o autor, representa a vida e a segunda, a morte. Também atenta para o fato de Eva, por ter pecado e, conseqüentemente, ter aberto as portas do paraíso para o mal, representar a porta do inferno; enquanto Maria, por ter sido escolhida para dar a

luz ao próprio Deus, passa a ser o portal do céu, ou o reingresso do homem no paraíso.

No mito da *Grande Deusa*, a maternidade é o ato da criação, não só de outro ser, mas também de novos mundos. Sua fecundidade é infinita, ilimitada e divina. Como representação da natureza, a *Grande Deusa* provê o homem na primavera, ao mesmo tempo que lhe nega alimento no inverno. Em outras palavras, a *Grande Deusa* também representa a morte.

A dicotomização da representação da *Grande Deusa* nas imagens de Eva e da serpente, realizada no discurso cristão, faz com que o bem e o mal sejam reduzidos a conseqüências. De acordo com a mitologia cristã, primeiro só existia o bem, e este foi contaminado pelo mal. Porém o paraíso foi restituído, por meio de uma concessão: pela maternidade da Virgem.

Da *Grande Deusa* restam, na imagem da Virgem Maria, a maternidade e a fecundidade, porém essa maternidade não mais significa criação, mas sim veículo. Maria não pode dar a luz a mundos e seres; ela é, tão-somente, escolhida para conceber o Deus vivo. Pelo discurso cristão, ela não é deusa, mas sim Eva, como somos, em princípio, todas as mulheres; ou seja, portadoras do pecado. A fecundidade da Virgem Maria, ao contrário da *Grande Deusa*, não é infinita, mas reduzida a uma única vez – *Fecunda e sempre Virgem*. O que significa que sua sexualidade, diferente da *Grande Deusa*, é vigiada e controlada. A virgindade deixa de ser uma condição transitória e se constitui em valor permanente a partir de sua oposição à sexualidade. Por fim, a virgindade é transformada na essência da representação feminina. O que temos é o apagamento da significação da maternidade/criação, fecundidade/sexualidade e morte, que constituem a

representação da *Grande Mãe* na mitologia antiga; e o deslocamento desses sentidos para maternidade/dádiva, fecundidade/virgindade e o perdão, na representação da *Grande Mãe* da mitologia cristã. A morte como sentido integrante do mito da *Grande Mãe* é excluída dentro da mitologia cristã e, em seu lugar é ancorado o valor do perdão.

Os sentidos reatualizados são imediatamente evocados na imagem da Virgem Maria, a mãe de Deus, que é, por extensão, mãe de todos os cristãos. Desse modo, a representação da *Grande Mãe* teve sua significação deslocada de geradora para gestadora; ou seja, a representação da mulher foi reelaborada em sua significação de criadora para a de possibilitadora.

Todavia, todo esse percurso é marcado e afetado pelo *real da língua* e pelo *real da história*. A língua inserida no mundo “(...) como maneiras de significar, com homens falando, considerando a produção de sentidos enquanto parte de suas vidas, seja enquanto membros de uma determinada forma de sociedade.” (Orlandi, Eni, 2000, p. 15-16). Levando-se em conta o homem na sua história, para considerar os processos e as condições de produção da linguagem. Desse modo, para encontrar as regularidades da linguagem em sua produção, devemos relacionar a linguagem à sua exterioridade, pois, quando chegam até nós, as palavras do nosso cotidiano estão carregadas de sentidos que não sabemos como se constituíram; entretanto elas significam em nós e para nós; assim, as palavras significam pela história e pela língua.

Não se trata pois, de entender o discurso como uma forma ideal ou intemporal que teria uma história; a questão, segundo Foucault, não é saber como e por que o discurso pôde emergir e tomar corpo num determinado tempo, como se os

acontecimentos fossem um jogo de causa e efeito, mas “(...) estabelecer as séries diversas, entrecruzadas, divergentes muitas vezes, mas não autônomas, que permitem circunscrever o ‘lugar’ do acontecimento, as margens de sua contingência, as condições de sua aparição.” (Foucault, M., 1996, p 56)

Nesse sentido, o autor acredita que empreender a história do que foi dito é, na verdade, refazer o trabalho da expressão, para retomar enunciados que se conservaram ao longo do tempo, que se encontram dispersos no espaço, e seguir em direção ao segredo interior que os precedeu e neles se depositou. Assim, afirma Foucault, “(...) se encontra o núcleo central da subjetividade fundadora, que permanece sempre por trás da história manifesta e que encontra, sob os acontecimentos, uma outra história, mais séria, mais secreta, mais fundamental, mais próxima da origem, mais ligada a seu horizonte último (e, por isso, mais senhora de todas as suas determinações).” (Foucault, M., 2000, p. 140)

Ao compreendermos os personagens de história em quadrinhos como construções discursivas que ocupam certas posições sócio-históricas, podemos examinar os atributos que os compõem como enunciados. Vamos entender o enunciado como sendo não uma unidade elementar que se soma a outras para formar um conjunto, ma na concepção de Foucault como “(...) uma função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, e a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela instituição, se eles ‘fazem sentido’ ou não, segundo que regras se sucedem ou se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado por sua formulação (oral ou escrita).” (Foucault, M., 2000, p. 99). Sempre considerando a afirmação do autor, segundo a qual não existe enunciado geral, livre, neutro ou independente, pois ele sempre faz parte de uma série ou de um conjunto, e

desempenha um papel no meio dos outros, neles se apoiando ou se distinguindo; ou seja, sempre integrado em um jogo enunciativo.

Tomando a representação do corpo feminino nas histórias em quadrinhos como um discurso inscrito na história, vamos empreender uma análise a partir da desconstrução desse corpo/discurso em partes/enunciados. Dessa forma, na primeira parte deste capítulo, vamos buscar os sentidos possíveis que integram ou que foram incorporados às representações da virgem e da vagabunda, a partir do formato do corpo, dos cabelos e das roupas. O que motiva a escolha desses elementos como categoria de análise é a valorização formal que a cultura de massa imprime a cada um deles. Corpo, cabelo e roupa formam uma espécie de triunvirato da beleza; o tripé sobre o qual a Indústria Cultural dita ou reatualiza padrões como peso, cores, comprimento etc. e, por meio deles, agrega ou desagrega valores.

Na segunda parte, vamos retomar a representação da virgem e verificar a permanência de atributos como beleza, sexualidade e feminilidade, ao longo do tempo. Vamos buscar nas representações femininas as paráfrases que estabilizam o discurso sobre a sexualidade feminina que, nas histórias em quadrinhos, através de matrizes de sentido que se movimentam, retornam aos mesmos espaços do dizer. Sem mais delongas, vamos colocar a mão na massa.

O JOGO DAS CURVAS

Quantos sonhos adolescentes foram povoados por belas silhuetas de papel? Pernas longas e bem delineadas, curvas sinuosas, seios e quadris arredondados, contornos delicados compõem as mulheres de papel que desfilam pelas páginas das revistas em quadrinhos, exibindo sensualidades, ternas ou exuberantes, que a mão do desenhista traça em linhas perfeitas. A representação do corpo feminino nas histórias em quadrinhos tem sido, há várias gerações, um *locus* erotizado de significações; uma instância de vigilância e controle sobre as sexualidades masculinas e femininas. A própria contextura desse corpo concorre, na opinião de Bourdieu, “(...) para fazer da experiência feminina do corpo o limite da experiência universal do corpo-para-o-outro, incessantemente exposto à objetivação operada pelo olhar e pelo discurso dos outros” (Bourdieu, Pierre, 1999, p. 79). Desse modo, as belas mulheres de papel são, a um só tempo, padrões de beleza a serem seguidos e consumidos; elas fixam a identidade feminina enquanto reafirmam os valores masculinos.

Para o imaginário feminino as mulheres de papel se tornam esquemas de mediação de sua relação com seu próprio corpo. Inscrito nos padrões da cultura de massa, aquele corpo idealizado e projetado sobre um folha em branco transforma-se em mais uma imagem feminina que cobra da menina formas e medidas provavelmente distantes do seu corpo legítimo. É um dos primeiros passos em direção a uma insatisfação permanente com seu próprio corpo. A imagem ideal do

papel não é o mesmo reflexo que ela enxerga ao se olhar no espelho: *Será que estou gorda? Por que sou tão baixa? Meus seios são muito pequenos!* As imagens femininas que a cercam lhe ensinam a mesma lição: “(...) que as histórias acontecem a mulheres ‘lindas’, sejam elas interessantes ou não. E, interessantes ou não, as histórias não acontecem a mulheres que não sejam ‘lindas’ “. (Wolf, Naomi, 1992, p. 80). E, como se fosse uma folha em branco a menina se impõe uma série de esforços para construir um corpo, que não mais lhe pertence, pois está sendo arquitetado para o olhar do *outro* ou dos *outros* e não para si. De acordo com Bourdieu, é na desproporção entre o corpo socialmente exigido e o corpo legítimo que a menina vai estabelecer, sob a imposição dos olhares e das reações dos outros, a relação prática com seu próprio corpo.

Na condição do *outro*, o menino lança sobre as mulheres de papel olhares que vão aprender e apreender, num mesmo movimento, formas e valores socialmente construídos:

Dado o fato de que é o princípio de visão social que constrói a diferença anatômica e que é esta diferença socialmente construída que se trona o fundamento e a caução aparentemente natural da visão social que a alicerça, caímos em uma relação circular que encerra o pensamento na evidência de relações de dominação inscritas ao mesmo tempo na objetividade, sob a forma de divisões objetivas, e na subjetividade, sob forma de esquemas cognitivos que, organizados segundo essas divisões, organizam a percepção das divisões objetivas. (Bourdieu, Pierre, 1999, p. 20)

Sob esse aspecto, as personagens femininas de histórias em quadrinhos, mocinhas ou vilãs, convertem-se em verdadeiros manuais de forma/significações a serem ludicamente decodificados pelos olhos do menino. A sua virilidade está lá, sempre presente na oposição da representação do corpo masculino com o feminino. Os valores da força e da potência estão latentes no contraste entre as silhuetas dos

personagens: a contextura dela é pequena e delicada enquanto a dele é grande e maciça. Os seios e o ventre dela afirmam o *status* fecundador do menino; a cintura, que segundo Bourdieu, é o limite simbólico entre o puro e o impuro, confirma sua função de senhor e guardião da sexualidade feminina; enfim, toda forma feminina arquitetada no papel projeta-se para ele.

A forma feminina encerra e naturaliza a identidade sexual da menina em um conjunto de normas que se inscrevem no seu imaginário, a partir de um corpo desenhado no papel. Podemos identificar algumas contexturas que determinam esquemas básicos de representação feminina: a mãe, cujos atributos físicos a destituem de sua sexualidade; a criança, que também é privada de qualquer característica erótica e a mocinha/vilã, que é totalmente erotizada. Cada um desses modelos sofre a ação de um dispositivo de controle que Foucault denomina de dispositivo da sexualidade:

Através deste termo tento demarcar, em primeiro lugar, um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos.

Em segundo lugar, gostaria de demarcar a natureza da relação que pode existir entre estes elementos heterogêneos. Sendo assim, tal discurso pode aparecer como programa de uma instituição ou, ao contrário, como elemento que permite justificar e mascarar uma prática que permanece muda; pode ainda funcionar como reinterpretação desta prática, dando-lhe acesso a um novo campo de racionalidade. Em suma, entre estes elementos, discursivos ou não, existe um tipo de jogo, ou seja, mudanças de posição, modificações de funções, que também podem ser muito diferentes.

Em terceiro lugar, entendo dispositivo como um tipo de formação que, em um determinado momento histórico, teve como função principal responder a uma urgência. O dispositivo tem, portanto, uma função estratégica dominante. (Foucault, M., 1979, p. 244)

Nas histórias em quadrinhos norte-americanas, a sexualidade feminina é padronizada e organizada nos três modelos básicos como lugares de saturação de significação. Assim, tanto o corpo *maternizado*⁹ e quanto o corpo infantilizado são construídos a partir da ausência de atributos sexuais. O formato do corpo, tanto da mãe quanto da criança são concebidos em circunferências. Não há curvas que marquem a cintura ou o quadril, sendo que, na representação, da mãe os seios são grandes e fartos, associados à amamentação ou à idéia do colo aconchegante. Em geral, as mães são retratadas em traços de caricatura que exageram uma ou outra característica física. Quando desenhadas magras e com alguma cintura, como é o caso de Blondie, Alice (a mãe do Pimentinha) ou a mãe de Calvin (que não tem nome) são destituídas de qualquer característica que possa torná-las minimamente interessantes.



Calvin e sua mãe, 1989,

O corpo *maternizado* é a representação do *locus* familiar no qual a sexualidade é apagada pela desqualificação desse corpo como objeto de prazer. Nas histórias em quadrinhos, a distinção dos modelos dissocia a feminilidade da

maternidade. As mães são, em geral, caricaturas gordas, baixinhas, magrelas ou pálidos arremedos da mulher de papel.

O corpo infantilizado representa o *locus* do silêncio. Nos personagens infantis das histórias em quadrinhos, acentuam-se os traços do rosto. Olhos grandes e arredondados, bocas pequenas e bochechas rosadas, cabelos encaracolados desviam qualquer atenção do corpo. Não há no corpo infantilizado qualquer vestígio de sexualidade.

Ao contrário dos corpos *maternizado* e infantilizado, o corpo erotizado, da mocinha e da vilã, é dotado do maior número possível de atributos sexuais. As curvas dos seios, da cintura e das nádegas são combinadas no formato da ampulheta, e esse encadeamento de ondulações é a própria representação do sexo e, portanto, da feminilidade.



Dale Arden, 1934.

Germaine Greer afirma que a noção de curva está tão intimamente ligada à semântica sexual que “(...) a imagem mais popular da mulher, a despeito das exigências do comércio de roupas, é toda peitos e nádegas, uma alucinante seqüência de parábolas e protuberâncias.” (Greer, Germaine, 1971, p. 31). É sobre essa representação feminina que o dispositivo da sexualidade age de forma uniforme e

maciça. Num complexo jogo entre o que é lícito e ilícito, o erotismo é incitado, ao mesmo tempo em que é regulado. A estratégia do jogo consiste em expor a sexualidade na forma para interditá-la no conteúdo. Desse modo, as mulheres de papel são lindas e voluptuosas; entretanto, na condição de namorada, ela é virgem e na condição de vilã, ela é rejeitada pelo herói.

Temos então a sexualidade feminina organizada em três modelos distintos, e em cada um deles se exerce um tipo de controle. Mas o dispositivo, segundo Foucault (Foucault, Michel, 1988, p. 96), não só organiza uma rede de controle em torno da sexualidade como o faz de diversas formas, conforme o momento histórico. Ele se reorganiza ao sofrer resistência, muda suas estratégias e incorpora uma ou outra mudança para, em seguida, inscrevê-la em seu conjunto de normas. No primeiro capítulo percorremos um pouco mais de cem anos de história das histórias em quadrinhos, para identificar as representações femininas mais recorrentes e como essas representações foram reelaboradas para incorporar ou reatualizar certas mudanças do papel social feminino. Com a representação do corpo não é diferente. Entre os modelos da virgem e da vagabunda, da *boneca do amor* descrito por Edgar Morin, a *bad girl* de Jim Lee e as personagens femininas dos mangás japoneses, há reelaborações na forma de representar o corpo feminino do esquema erotizado.

A mulher de papel das décadas de 30 e 40, tanto a virgem quanto a vagabunda, eram essencialmente curvilíneas. A diferenciação entre elas era feita, principalmente, pela roupa, pela cor dos cabelos – elementos que vamos examinar um pouco mais adiante – e pelo formato oblíquo dos olhos. A imposição de um código de censura aos quadrinhos durante os anos 50 e 60 praticamente suprimiu dos

quadrinhos de aventura a figura da vilã. As poucas que restaram, como a Mulher Gato e Vampirella, ficaram restritas ou a enredos enfadonhos ou a publicações que foram interrompidas. A única super-heroína que sobreviveu ao período do pós-guerra, a Mulher Maravilha foi devidamente enquadrada e relegada a segundo plano nas histórias da Liga da Justiça. E as poucas super-heroínas criadas nesse período, A Garota Marvel – dos X-Men – e Susan Storm – do Quarteto Fantástico – eram bonitas, curvilíneas, mas não possuíam apelo sexual. Faltava-lhes a sedução e a ousadia das vilãs e sobrava-lhes o recato e a ingenuidade das mocinhas. O uniforme colado acentuava suas formas curvas, mas elas tinham uma aparência bonita e asséptica, exatamente como a boneca Barbie. Entre a personagem *boneca do amor* e as *bad girls*, surgiram duas protagonistas que merecem ser mais uma vez destacadas: Elektra e Marta Washington.

Elektra e Marta Washington foram praticamente as primeiras de uma geração de personagens musculosas. O conceito da força física começou a ser introduzido na contextura das protagonistas femininas das histórias em quadrinhos norte-americanas nos rastros do despertar da consciência dos indivíduos sobre seu próprio corpo que, na compreensão de Foucault “(...) só puderam ser adquiridos pelo efeito do investimento do corpo pelo poder: a ginástica, os exercícios, o desenvolvimento muscular, a nudez, a exaltação do belo corpo...tudo isto conduz ao desejo de seu próprio corpo através de um trabalho insistente, obstinado, meticuloso, que o poder exerceu sobre o corpo das crianças, dos soldados, sobre o corpo sadio.” (Foucault, M., 1979, p. 146)

A obsessão por um corpo bonito e saudável passou a fazer parte do cotidiano das mulheres. A história da criação do homem, segundo a tradição judaico-

cristã, ganhou força com do mito da beleza e, de acordo com Naomi Wolf (Wolf, Naomi, 1992, p. 121), inscreveu as mulheres na crença de que seus corpos eram de segunda classe. Os corpos masculinos, por terem sido moldados do barro pelas mãos de Deus, refletem a sua imagem divina, ao passo que os corpos femininos, criados a partir de um corpo já-dado, são de uma beleza incompleta e, por isso, necessitam da chancela de um cirurgião, um fotógrafo ou um jurado.

Elektra e Marta Washington são, nas histórias em quadrinhos, os primeiros sinais da desfragmentação do sistema simbólico da essência da mulher quando, de acordo com Donna Haraway (Hollanda, Heloísa B. de, 1994, p. 258), as redes de conexão entre as pessoas do planeta se tornaram múltiplas, preñhes e complexas. A loucura da primeira personagem e a pele negra da segunda foram fruto das manifestações pelo direito à diversidade e à singularidade reclamadas, por vários movimentos sócio-político-culturais do final dos anos 60. Estes movimentos formaram nódulos de resistências que tiveram de ser absorvidos pelo sistema. O dispositivo incorporou alguns conceitos, reelaborou-os e os devolveu aos conteúdos da cultura de massa. Nas histórias em quadrinhos norte-americanas o novo conceito foi utilizado na criação de equipes de super-heróis que reuniam personagens com as mais diversas características físicas e étnicas. O dispositivo da sexualidade respondeu à resistência com um novo programa que, segundo Foucault (Foucault, Michel, 1979, p. 147), não tinha e não tem mais a forma de controle-repressão, mas sim de controle-estimulação.

Ser bonito, magro e sensual passou a ser a ordem do dia e o Mito da Beleza assumiu o controle da representação feminina nos *mass media*. A beleza passou a ser uma alucinação necessária e deliberada: “A alucinação resultante se

materializa como algo muito real mesmo. Por não ser mais apenas uma idéia, ela se tornou tridimensional, encarnando em si a forma pela qual as mulheres vivem e não vivem. Ela se transforma na Donzela de Ferro.” (Wolf, Naomi, 1992, p. 21)

Naomi Wolf lança a premissa de que a alucinação moderna da beleza prende as mulheres em uma forma rígida, tal qual o instrumento de tortura da Alemanha medieval, no qual os condenados eram presos. De acordo com a autora, as vítimas eram encerradas em uma espécie de caixão de ferro que tinha a forma de um corpo, cujos membros e rosto traziam a pintura de uma jovem sorridente. Quando a tampa do caixão era fechada, a vítima ficava totalmente imobilizada e morria de inanição ou perfurada por espinhos de ferro, encravados sua parte interna do instrumento. A obsessão pela beleza vitima as mulheres da mesma forma cruel, rígida, mas adornada. O sentimento de culpa da mulher, que na Mística Feminina focalizava-se na incompetência da gestão da casa e dos filhos, foi refocalizada para a incompetência sobre a administração de sua beleza e incorporou ao mito o medo do envelhecimento, o medo da gordura e o medo da frigidez. Expor um corpo de formas perfeitas, transbordando de sensualidade, passou a ser uma obrigação.

Os seios começaram a receber uma atenção fetichista, que faz com que as mulheres permaneçam em um estado de eterna ansiedade em relação a eles. Parecem que nunca estão certos: são pequenos demais, com o formato errado ou moles demais. Sua forma estereotipado nos consultórios dos cirurgiões plásticos transformou-se em um padrão falso avidamente imitado. A curva da cintura exageradamente acentuada pode ser submetida a cintas e exercícios; também pode receber um retoque cirúrgico que consiste na retirada do último par de costelas para afiná-la. E, finalmente, as nádegas e coxas, que devem ser duras, arrebitadas e sem

um vestígio sequer de gordura. Horas e horas de exercício, dietas e a ingestão de muita água é o receituário do bumbum sexy. Ele deve ser pequeno e redondo.

A Donzela de Ferro nua afeta as mulheres vigorosamente porque a maioria delas é cuidada na infância por mulheres. O corpo feminino e o seio feminino começam como o foco do desejo para a criancinha, com a ausência do corpo e do peito masculino. À medida que as meninas vão crescendo, o mito mantém o foco no corpo feminino, mas, ao contrário da atração que ele desperta em homens heterossexuais e em lésbicas, a admiração não correspondida das mulheres heterossexuais muitas vezes se contamina com a inveja, com a tristeza pela perda da felicidade e com a hostilidade. (Wolf, Naomi, 1992, p. 205)



Fairchild, Gen 13, 1996.

Se por falha da natureza ou ingerência, da mulher o corpo não estiver adequado aos padrões de beleza, há sempre um cirurgião a postos com uma nova técnica para esculpir o corpo e moldá-lo em uma forma perfeita. Mas qual seria a forma perfeita? O padrão atual de beleza determina que à silhueta curvilínea da ampulheta sejam adicionados músculos esculpidos por exercícios físicos, o que resulta em um formato híbrido de curvas e músculos. O corpo do macho passou a ser a referência do corpo da fêmea. A representação feminina finalmente introjetou em

sua contextura o conceito do macho exuberante do reino animal. O corpo da mulher começou a ser desfigurado de suas linhas arredondadas e se transformou em uma deformação neurótica: “O ‘ideal’ afinal se tornou totalmente inumano. Uma modelo resalta em *Cosmopolitan* que ‘o ideal hoje em dia é um corpo musculoso com seios grandes. A natureza não faz mulheres assim.’ De fato, as mulheres não vêem mais versões da Donzela de Ferro que representa o corpo feminino natural.” (Wolf, Naomi, 1992, p. 355)



Brandi Carrier, revista Muscular, 1996.

E as mulheres de papel? Atualmente elas são idealizadas exatamente como é determinado pelo Mito da Beleza. As *bad girls* são lindas, musculosas, jovens, sensuais e algumas possuem características físicas de diferentes etnias, principalmente indígena ou asiática. As atuais mulheres de papel são uma

reatualização do modelo da vilã que reunia beleza e muita sensualidade. As super-heroínas exalam erotismo por todos os traços. O apelo sexual é o principal atributo da representação feminina dos quadrinhos norte-americanos. Elas são descritas por Gemaine Greer como:

(...) extraordinárias mulheres explosivas com olhos oblíquos e frisadas nuvens de cabelos que vagueiam pelas histórias em quadrinhos, na ponta dos pés, girando subitamente para cima do herói, garras à mostra para matar. Suas bocas são grandes, curvas e lustrosas como cimitarras: a musculatura de seus ombros e coxas é incrível, seus seios iguais a granadas, suas cinturas rodeadas por cintos de aço tão estreitas como de dançarinas cretenses. (Greer, Gremaine, 1971, p. 161)

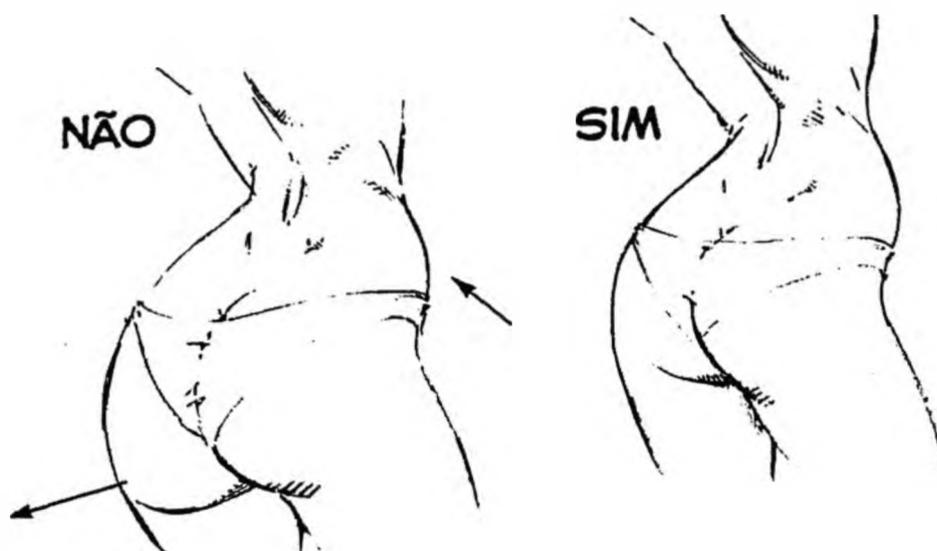
A revista *Wizard*, publicação especializada em história em quadrinhos, trouxe em seus primeiros números um curso de desenho elaborado por Gregg Capullo, desenhista que compõe com Todd MacFarlane a equipe artística de Spaw. No quarto número da *Wizard*, Capullo ensinou os leitores a desenhar mulheres a partir de sete pontos considerados básicos por ele:

Lição n. 1: A beleza começa nos ossos – tópico que ensina que os ossos do rosto feminino são menores que os do homem.

Lição n. 2: Uma mulher não é um homem – é composto por 10 detalhes técnicos que funcionam como se fossem os dez mandamentos.

Lição n. 3: Será que maior é melhor? – faz referência ao tamanho dos seios.

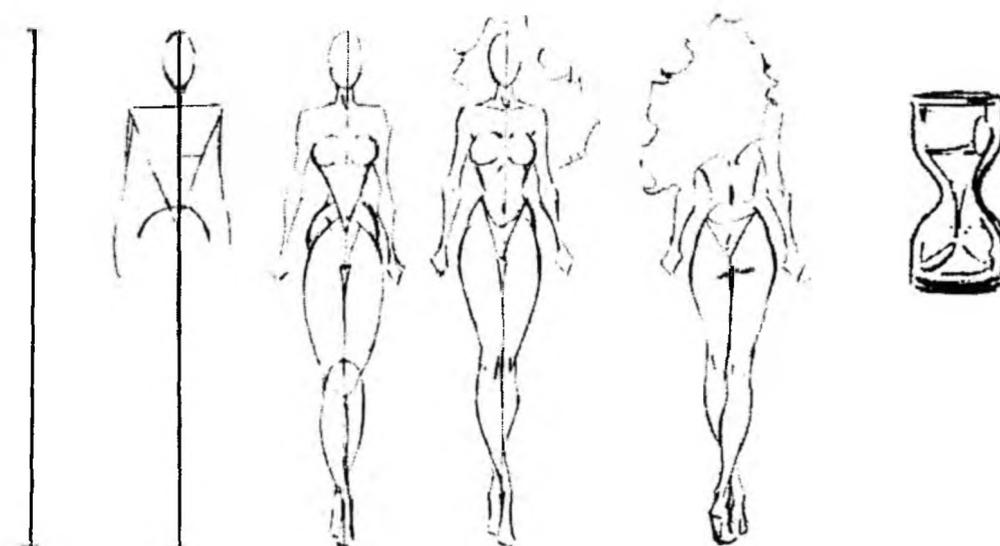
Lição n. 4: Uma bunda mais arredondada – aconselha que se evite desenhar bunda caída.



Revista Wizard n. 4

Lição n. 5: Dê a mão pra ela – diz que a mão da mulher é esguia.

Lição n. 6: A ampulheta – ensina a velha lição anatômica da ampulheta.



Revista Wizard n. 4.

Lição n. 7: Apelo sexual – esse texto merece ser reproduzido na íntegra:

Agora, vou ensinar a dar graça e aquele lado sexy às suas garotas. É a fórmula mais fácil do mundo. A regra número 1 é arquear as costas! Mesmo nos momentos que não pareça fazer sentido, como no exemplo da figura se inclinando para frente. Os homens podem ficar legais fazendo isso, mas as mulheres não ficam muito bem. Um grande arco dará graça aos outros, usados em outras áreas. A regra número dois é a dos ângulos opostos dos ombros e dos quadris. Em outras palavras, se o ombro esquerdo dela está para baixo, desenhe seu quadril esquerdo para cima e vice-versa. A regra número três é para manter os dedos do pé como uma ponta, se não a colocar usando salto alto. Também faça os pés pequenos. Ninguém quer ver uma gata com pés de pato. Pronto! Isso deve ser o suficiente pra você começar a desenhar as gatinhas mais gostosas do pedaço! Por falar nisso, minha mãe agora me diz que minhas mulheres são muito bonitas. (Wizard, novembro/96, p 67)



Revista Wizard n. 4.

Olha só quem apareceu no texto! Depois de dar uma lição de estética feminina aos leitores que pretendem seguir seus passos, Gregg Capullo invoca para si a autoridade e a aprovação de sua mãe. Isso é no mínimo curioso, se imaginarmos que ele não deve estabelecer nenhuma relação entre sua mãe e as mulheres *gostasas* que desenha. O esquema que Capullo ensinou aos leitores da revista é o mesmo

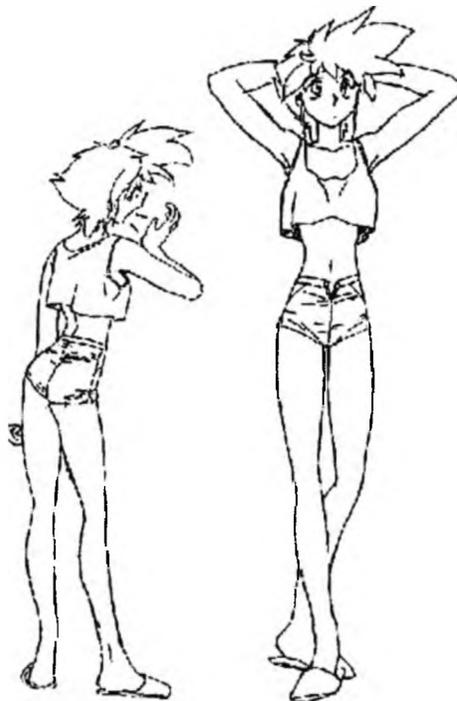
esquema idealizado por Jim Lee, que passou a ser uma espécie de parâmetro da representação do corpo feminino nas histórias em quadrinhos norte-americanas, e que é seguido por desenhista de todo o mundo, inclusive por desenhistas brasileiros que trabalham aqui ou que estão radicados nos Estados Unidos.

Nos últimos anos do século XX, surgiu no cenário das histórias em quadrinhos um outro tipo de mulher de papel. São as personagens femininas dos quadrinhos japoneses, conhecidos por mangá. Elas ultrapassaram as fronteiras do Japão e chamam a atenção de um número expressivo de leitores. O acesso dessas personagens aos mercados norte-americano e brasileiro deu-se por intermédio dos desenhos animados, dos videogames e dos hentais, quadrinhos pornográficos que se assemelham aos *catecismos* de Carlos Zéfiro.

As mulheres de papel japonesas introduzem um novo conceito na tipologia feminina organizada pelo dispositivo da sexualidade. Ao categorizar as principais representações femininas das histórias em quadrinhos norte-americanas, propus três tipos básicos: o corpo *maternizado*, o corpo infantilizado e o corpo erotizado, sendo que nos dois primeiros identifiquei a ausência de atributos sexuais. Ora, a representação feminina dos mangás sintetiza a infantilidade e a sensualidade em um só modelo e apresenta o corpo *infanto-erotizado*¹⁰.

A mulher de papel japonesa tem um corpo pré-adolescente, de formato esguio e delicado, no qual despontam suaves curvas, que são indícios dos seios, do quadril e da cintura. O rosto é totalmente infantil, mas seus olhos grandes e arredondados e suas bocas pequenas, ao contrário das crianças, transmitem uma sensualidade cândida e lânguida. São como pequenas gueixas modernas. Elas se inscrevem no jogo das sexualidades múltiplas e se fixam na prática da pedofilia, em

franca expansão nos *sites da internet*. O encanto que elas exercem pode ser compreendido pelo processo de erotização precoce ao qual as meninas são expostas atualmente.



Dirty Pair Flash, 2000.

O corpo *infanto-erotizado* é uma representação que retoma algumas práticas de séculos passados, quando a mulher aos vinte anos já era considerada velha. O filme *Menina Bonita* de Louis Malle explorou essa temática e transformou a atriz Brooke Shields, então com 12 anos, em símbolo sexual. E hoje, aqui mesmo no Brasil, a inclusão da cantora Sandy, dona de um tipo físico semelhante ao das personagens femininas dos mangás, na lista das cem mulheres mais sensuais do País é, no mínimo, reveladora. O corpo *infanto-erotizado* é mais uma estratégia do dispositivo para regular a sexualidade através da representação. Esse *novo* esquema

reatualiza uma antiga prática social, indo ao encontro do imaginário masculino, ao reforçar o pátrio poder como possibilidade de fantasia erótica.

O corpo feminino é o *locus* onde se concentra o maior número de atributos sexuais, mas a ele pode ser agregado um curioso elemento que conota várias significações: os cabelos. Eles podem ser tão transformados quanto o padrão de beleza venha a determinar. Os cabelos têm um valor muito grande nos imaginários feminino e masculino e é isso que vamos analisar em seguida.

O TEU CABELO NÃO NEGA

A tua cabeça sobre ti é como o monte Carmelo, e os cabelos da tua cabeça como a púrpura; o rei está preso pelas tuas tranças. (Cantares 7: 5)

Desde tempos antigos, os cabelos carregam significações que vão da representação da força, dos cabelos de Sansão, à prisão e fuga, das tranças de Rapunzel. É difícil precisar o exato ponto da história em que os cabelos foram incorporados à construção das identidades femininas e masculinas. Ao lermos o velho testamento ou ao observarmos as imagens produzidas pela civilização helênica ou pelas nações de índios do Alto Xingu, podemos verificar que havia uma diferenciação entre os sexos a partir do comprimento dos cabelos. As histórias em quadrinhos também documentam a história dos cabelos no século XX. Tipos de cortes e penteados, cores e tamanhos compõem as personagens femininas dos quadrinhos norte-americanos e evocam sentidos diversos. Os cabelos das mulheres de papel nos dizem quem elas são.

Os cabelos cobrem nossa cabeça como uma vasta vegetação e isso não é somente uma metáfora, pois possuem raízes como as plantas e se espalham pela superfície do couro cabeludo em incontáveis fios que podem ser soltos, como um campo de trigo, ou emaranhados, como uma densa floresta. A movimentação dos cabelos, seja pela brisa ou pelo ritmo de nosso andar, tem a mesma ondulação de uma savana. Talvez, por esse motivo – raízes – eles sejam tão relacionados à natureza. Eles podem ser exibidos como as plumas das aves, a pelagem de alguns

animais e são miméticos. Por crescerem como plantas, os cabelos podem ser modificados de tantas maneiras quanto permita a inventividade de cada um. Tamanha plasticidade transforma os cabelos em uma marca pessoal. Uma assinatura que, da mesma forma que a caligrafia, pode ser decodificada em suas significações.

O senso comum afirma que os cabelos são a moldura do rosto e essa premissa é reafirmada de maneira contínua e exagerada pela cultura de massa, que fez dos cabelos femininos uma arma contra a mulher. O Mito da Beleza criou em torno da mulher uma zona de *mistérios da beleza* que, de acordo com Naomi Wolf, ocuparam o espaço deixado vazio pela Mística Feminina. Os cabelos foram incorporados pelo Mito da Beleza como um tópico de censura da mulher sobre si mesma. A cosmetologia moderna estimula um cuidado excessivo com os cabelos e mantém as mulheres num estado de permanente insegurança – um dos assuntos mais comuns nos grupos femininos é a insatisfação com os cabelos. A indústria cosmética investe milhões de dólares na pesquisa de novas fórmulas de xampus, condicionadores, cremes e tinturas que, devidamente anunciados, serão consumidos por milhões de mulheres ansiosas para modificar a aparência de seus cabelos. O discurso médico também contribui para a manutenção da insegurança feminina, ao transformar o exame dos fios de cabelo em diagnósticos de saúde ou paternidade.

O Mito da Beleza estendeu o conceito do cabelo como elemento formal da estética do rosto, retomou sua significação de atributo sexual da representação da mulher e ancorou à cabeleira feminina sentidos que passam pela classificação, legitimação ou estigmatização de sua identidade. Elementos como cor e comprimento são usados para classificar a mulher conforme sua idade, seu comportamento e, até mesmo, sua sexualidade. Desse modo, cabelos compridos são

usados por meninas, adolescentes e mulheres jovens; a partir da meia-idade elas são aconselhadas por editoriais de moda e cabeleireiros a cortarem suas longas madeixas. Se relacionarmos o simbolismo da natureza à sexualidade feminina, poderemos enxergar na norma do comprimento ditada por especialistas da cultura de massa a interdição à sexualidade da mulher de meia-idade. Assim, como o vigor de uma planta pode ser medido por seu tamanho, o vigor sexual da mulher pode ser associado ao comprimento de seu cabelo. Excetuando-se as meninas, nas quais o tamanho do cabelo fixa a identidade do gênero, a adolescente e a jovem devem transpirar sensualidade, ao contrário da mulher de meia-idade, que deve encaminhar-se para o recato, principalmente quando mãe. Os esquemas de variação dos cabelos fazem parte da estratégia de apagamento da sexualidade feminina. Também integra esse esquema a coloração do cabelo. Os cabelos, além de prenunciar e denunciar o envelhecimento feminino, podem antecipá-lo pelo branqueamento precoce: “Para poder vender duas linhas de produtos rituais ilusórios – luz de substituição e esbeltez efêmera – os Ritos da Beleza estão adaptando, com habilidade, técnicas-padrão de seitas para inculcar nas mulheres a necessidade desses produtos.” (Wolf, Naomi, 1992, p 139)

A sentença do Mito da Beleza é imperativa e amarga: o homem grisalho é *sexy* e desejável, mas a mulher grisalha é velha. Mesmo que seu rosto ainda não seja marcado pelas rugas, ela já está sentenciada à tintura que irá recobrir seus fios de cabelos brancos em um artifício de camuflagem. Dentro do espectro das cores as claras são utilizadas para iluminar o rosto e disfarçar as rugas. Dessa forma, a mulher de meia-idade esconde-se atrás da cor, enquanto a mulher jovem utiliza a tinta capilar como uma pintura de guerra. Nesse sentido, a cor do cabelo passa a significar

a legitimação da sexualidade feminina. A cor dos cabelos, tal como o seu comprimento, podem representar a sexualidade num estado animal, selvagem. As cores vão-se sucedendo a cada estação, conforme a determinação da moda; vão sendo divulgados e sacralizados pelas revistas de moda. Assim, vão-se tingindo os cabelos em matizes que, por vezes, funcionam como as tatuagens tribais polinésias. Algumas tintas, não fixáveis, são feitas para durar alguns dias. Esse tipo de tintura geralmente é usado pela adolescente ou pela jovem mulher durante o final de semana, período estabelecido pela cultura do lazer como *dias de caça*.

Como atributo sexual, os cabelos são utilizados pelo dispositivo da sexualidade como elemento legitimador da identidade sexual feminina. Segundo Guacira Lopes Louro:

(...) tanto na dinâmica do gênero como na dinâmica da sexualidade - as identidades são sempre construídas, elas não são dadas ou acabadas num determinado momento. Não é possível fixar um momento - seja esse o nascimento, a adolescência, ou a maturidade - que possa ser tomado como aquele em que a identidade sexual e/ou a identidade de gênero seja assentada' ou estabelecida. As identidades estão sempre se constituindo, elas são instáveis e, portanto, passíveis de transformação. (Louro, Guacira Lopes, 1997, p. 27)

É exatamente por isso que as identidades de Gênero e de sexualidade têm que ser fixadas e submetem os sujeitos a modelos estereotipados. O comprimento do cabelo é uma característica utilizada como categoria de legitimação de ambas as identidades. Como categoria de identidade de Gênero, o comprimento dos cabelos serve de base para fixar um padrão feminino e masculino: cabelos longos são usados por mulheres e cabelos curtos por homens. Foi exatamente contra esse critério que muitos homens, nos anos 70, deixaram crescer seus cabelos. De acordo com Germaine Greer, o cabelo comprido dos homens "(...) era um sinal de que não

aceitavam a moralidade da geração tosquiada de burocratas que os gerara. Deixando crescer os cabelos, conseguiram acabar com algumas estranhas pressuposições sobre o significado sexual, pois muitos jovens ostentavam cabeças com agitados cachos.” (Greer, Germaine, 1971, p. 34)

No que diz respeito à identidade sexual, o comprimento dos cabelos também é utilizado pelo dispositivo da sexualidade para fixar, normatizar e controlar a homossexualidade. A forma encontrada pelo dispositivo foi a aplicação do padrão de tamanho dos cabelos como estandarte das opções sexuais. Então, as lésbicas, por não se enquadrarem, em sua grande maioria, nas regras do comportamento feminino, ao serem expostas a representações femininas heterossexuais, são levadas a se sentir desconfortáveis debaixo de uma vasta e longa cabeleira e acabam adotando o corte masculino para si. O mesmo acontece com os pederastas, da feita que são envolvidos nesse processo cínico de sujeição.

Cabelo pode ser, ainda, uma marca estigmatizante, tanto pela forma que lhe for dada pelo corte, quanto por sua ausência. Cortes de cabelo que não se enquadram nos ditames da moda costumam significar uma atitude contestatória, como no caso dos *punks* ingleses, ou narcisista, como no caso dos *clubbers*. A ausência de cabelos pode ser caracterizada como o símbolo um grupo e identificar seus componentes com uma ideologia específica, como os *skinheads*. A calvície masculina tanto pode ser um indício de envelhecimento, quanto, no outro extremo da significação, um sinal de virilidade; podem servir de exemplo o ator Yul Brynner e os *pitboys*, jovens que podem ser identificados por seu comportamento constantemente agressivo, análogo ao do cão da raça *pitbull*, bichinho de estimação predileto desses rapazes. Na mulher, a ausência de cabelos representa, em geral, um

estigma, como o câncer. Durante a Segunda Guerra Mundial, as mulheres judias prisioneiras de campos de concentração nazistas tiveram suas cabeças raspadas como os homens. A cabeça feminina raspada pode também ser uma marca de traição ou desonra. Enfim, a qualidade mimética dos cabelos, tal qual a pele do camaleão, concentra uma enorme gama de significações, cuja combinação gera, reelabora ou reatualiza sentidos que se aglutinam ou se sobrepõem a outros, na construção, principalmente, do discurso do corpo feminino.

Os cabelos nas histórias em quadrinhos costumam acompanhar os cânones da moda; entretanto, mesmo seguindo as tendências, eles acumulam as funções de atributo sexual e classificatório na construção das mulheres de papel. As características já citadas, cor, forma e comprimento, são cuidadosamente estudadas na composição da personagem.



Diana Palmer, 1950 e 1938.

No caso dos modelos da mocinha e da vilã, a cor dos cabelos era um componente determinante da boa e da má personalidade. Devemos abrir um parêntese para falar um pouco sobre o significado das cores, pois essas informações

serão importantes para a compreensão do sentido dado à cor dos cabelos, dentro da tipologia feminina das histórias em quadrinhos.

Em *A Doutrina das Cores*, Johann Wolfgang Goethe chama a atenção para o fato de que as cores são conceitos construídos e que estão sempre articulados numa linguagem cuja gramática deve levar em conta toda a escala cromática. De acordo com Argan, um autor italiano citado por Goethe, o branco não é mais a luz, mas sim o próprio conceito de luz, ao passo que o preto não é mais falta de luz, porém o conceito de escuridão. No simbolismo, a imaginação transforma o que é um fenômeno da física em símbolo das idéias. Na sua opinião de Goethe, as cores são ações e paixões da luz., e nesse sentido, pode-se esperar delas alguma indicação sobre a luz. Na verdade, diz o autor, luzes e cores relacionam-se perfeitamente.

Quando se acreditou ter descoberto tais oscilações de efeitos diversos, procurou-se determinar essa relação: por toda parte se observou e se designou um mais e um menos, uma força e uma resistência, uma ação e uma paixão, um avançar e um retroceder, uma violência, uma moderação, um masculino, um feminino. Daí surgiu uma linguagem, um simbolismo possível de ser aplicado em casos semelhantes como alegoria, expressão análoga ou palavra apropriada e imediata. (Goethe, J.W., 1993, p. 36)

Goethe descreveu uma escala mais ou menos evolutiva que relaciona as cores aos minerais, às plantas, aos insetos e aos outros seres vivos:

Minerais: suas cores são de natureza química. Plantas: considera suas cores como uma operação química superior, ativada pela luz do sol. Vermes, insetos e peixes: os primeiros são incolores ou desbotados, os segundos podem ser considerados matéria cromática e os terceiros vivem em um meio diáfano, no qual as cores podem ser intensas ou neutras. Pássaros: neles a cor se modifica com a forma, ao final, rege a coloração. Mamíferos e homens: nessa forma de organismo a cor

atinge um grau supremo. As cores são misturadas por maturação orgânica e indicam o maior ou menor grau da hierarquia do ser ao qual pertencem. De acordo com o autor, a epiderme humana, ao contrário da epiderme das feras, é macia e pura e permite que as formas sejam mais demarcadas. Essa escala faz uma espécie de hierarquização de cores e tons e é significativamente sensorial.

As cores, à medida que produzem estados de espírito, também podem adequar-se a eles e às circunstâncias. O caráter das cores relaciona-se com o caráter das pessoas e, na concepção de Goethe, é possível observar a proporção das cores isoladas, estabelecendo ligações entre as cores e a idade, feições e posições sociais. Sobre os conceitos que o autor estabelece para as cores, vamos descrever aqueles que correspondem às cores e tonalidades dos cabelos:

Derivação do preto: é tão primordial quanto o branco, representa a escuridão e em geral é encontrado na natureza, após o processo de combustão.

Amarelo: é a cor mais próxima da luz; traduz um alto grau de pureza, produz uma sensação agradável de calor, é ativa, nítida, reconfortante e nobre; contudo, no outro extremo, produz um efeito desagradável ao se sujar ou se inclinar para o lado negativo. “Por uma modificação leve e imperceptível, a bela impressão de fogo e de ouro se transforma numa sensação de sujeira e a cor nobre e encantadora se torna, ao contrário, vergonhosa, repulsiva e desagradável.” (Goethe, J.W., 1993, p. 130)

Vermelho: Goethe considera o efeito dessa cor tão singular quanto sua natureza. Ela dá uma impressão de seriedade, dignidade, benevolência e graça. As duas primeiras sensações ocorrem no seu estado escuro e condensado e a última

quando se apresenta em tom claro e diluído. Por isso, a dignidade da velhice e a afabilidade da juventude podem ser representadas por essa mesma cor.

Vermelho-amarelado: é uma cor enérgica e, segundo o autor, homens enérgicos, sadios e bonitos costumam se deleitar com essa cor. Uma inclinação por essa cor foi observada entre povos selvagens e entre crianças.

Marrom: é obtido através da mistura das cores amarela, vermelha, azul e preta. Dependendo de sua tonalidade, pode-se aproximar do preto ou do vermelho. É uma cor sólida e está associada à natureza na coloração das rochas ou do tronco das árvores. Está associada à terra e a matérias-primas como barro. Quando num tom neutro, como o bege, torna-se neutra.

Feito esse breve inventário, vamos falar sobre os cabelos das personagens de histórias em quadrinhos de aventura: a mocinha e a vilã.

Nos anos 30 e 40, a cor dos cabelos era uma característica que distinguia as mocinhas das vilãs. Se recordarmos o que já foi dito sobre esses dois tipos de personagens, a mocinha tinha como qualidades principais o recato e a submissão. Dale Arden, Narda, Diana Palmer, Lois Lane e outras eternas noivas e namoradas, com raras exceções, tinham cabelos pretos, enquanto suas opositoras eram louras. Analisando essa distinção de caráter pelo conceito de cores de Goethe, vamos concluir que, apesar de representar a escuridão, o preto é a ausência de cor e, de acordo com Gilles Lipovetsky (Lipovetsky, G., 1989, p. 40), foi adotado pela burguesia como parâmetro de equilíbrio e sobriedade. O preto é sólido, enquanto o louro, ou amarelo, está mais próximo do translúcido (devido a sua luminosidade) e portanto, do transitório. O amarelo representa o fogo: o perigo e o pecado. Também, como vimos, o amarelo é instável e pode produzir uma desagradável sensação de

sujeira. Em suma, nas personagens de história em quadrinhos das décadas de 30 e 40, a ausência de cor do preto também significava a ausência ou o controle sobre a sexualidade, ao passo que o amarelo conotava uma significação de exuberância sexual, que precisava se domesticada ou punida. O preto é circunspecto, enquanto o louro é leviano. Quanto à forma, os cabelos das mocinhas quase não tinham volume e possuíam um comprimento médio. As vastas e volumosas cabeleiras eram reservadas às vilãs, conferindo-lhes um aspecto selvagem ou mais próximo da representação da messalina.



Princesa Aura, 1934.

Curiosamente, Will Eisner inverteu o esquema morena/virgem *versus* loura/vagabunda quando criou suas personagens femininas antagônicas: Ellen Dollan, a mocinha, e Satin, a vilã.



Satin, 1945.

Ellen, a namorada do Spirit, é louca, enquanto Satin, que no rol de vilãs é aquela que balança o coração do herói, tem os cabelos pretos. A estilista Coco Chanel introduziu um novo conceito no vestuário feminino que, ao ser incorporados as personagens femininas de Eisner, acabou antecipando algumas mudanças que foram operadas na representação feminina, pela cultura de massa, lá pelos idos de 50. Segundo Edgar Morin (Morin, Edgar, 1989, p. 14), a reatualização dos arquétipos femininos no cinema hollywoodiano aconteceu a partir de 1949. A personagem Ellen Dollan antecipou o modelo feminino do pós-guerra, *max-factorizada*, para utilizar o termo de Morin, que é a namorada louca, linda, *sexy*, recatada e absolutamente louca para casar-se com seu namorado.



Ellen Dolan e Spirit, 1943.

Tudo que Ellen deseja e planeja é casar-se com o Spirit, e isso é diferente do modelo da virgem, no qual as mocinhas eram mulheres prometidas e comprometidas – namoradas ou noivas – que acompanhavam os heróis em suas aventuras, mas não lhes exigiam a concretização do compromisso. O louro *sexy*, mas sem exuberância, dos cabelos de Ellen Dollan, era o mesmo que recobriu a cabeça

das mulheres que, na década de 50, a Mística Feminina transformou em heroínas domésticas. Por outro lado, Satin, o grande prognóstico de Eisner, foi, verdadeiramente, a primeira *bad-girl* da geração que surgiu nos anos 90. Os cabelos pretos e curtos da personagem retomavam o visual feminino da década de 20, o visual a *la garçonne*, e o figurino masculino de suas roupas realçava a atitude agressiva, erótica e independente, característica das personagens femininas da década de 90. A solidez preta dos cabelos de Satin não teve a mesma conotação – discrição e recato – que emanaram da representação das virgens dos quadrinhos norte-americanos, mas sim a escuridão e os medos que a cor preta evoca no homem.

A questão que se colocou após a guerra não foi tanto a sexualidade feminina, mas sim o trabalho feminino e sua emancipação. Era necessário que o homem, que a guerra manteve temporariamente afastado de seus domínios, retomasse seu lugar no mercado de trabalho e o controle da sexualidade feminina. Então, a cultura de massa reformulou a representação feminina.

Anteriormente a imagem feminina era também dividida em duas – a mulher pura, no alto de um pedestal, e a prostituta, símbolo dos desejos carnis. A divisão da nova imagem cria uma cisão diferente – a mulher feminina, cuja virtude inclui os desejos da carne, e a mulher com uma profissão, cujo vício inclui todos os anseios de uma personalidade independente. A nova moralidade feminina exorciza o sonho proibido de uma carreira e termina com a vitória sobre Mefistófeles, na forma de uma profissional ameaçando conquistar o marido ou o filho da protagonista; ou então na forma de um demônio íntimo – sonho de independência, descontentamento a até anseio de individualidade, que precisam ser vencidos, a fim de que ela possa reconquistar o amor do marido e do filho. (Friedan, Betty, 1971, p. 43)

O que se deu nas histórias em quadrinhos norte-americanas foi a supressão do modelo da vagabunda e a incorporação da principal característica do modelo da virgem: a sexualidade. Assim, a primeira mudança operada na

representação imagética feminina foi o deslocamento de sentido da coloração dos cabelos. A coloração loura, que foi utilizada nos cabelos da vilã como conotação do fogo erótico, passou a compor o visual da virgem, única mulher de papel dos anos 50 e 60. Contudo, a sexualidade do louro foi atenuada e regulada para ter a mesma temperatura de um fogo brando, pela sua aplicação em cortes bem comportados e comprimentos médios ou presos por rabos-de-cavalo. Inserido no conjunto penteado, corte e comprimento, o louro iluminou os rostos das personagens, dando-lhes à tez uma impressão de pureza.



Susan Storm, 1986.

O preto passou a ser a cor dos cabelos, não de vilãs, mas de adversárias que intentavam roubar os namorados das louras namoradinhas. O sentido do preto também foi deslocado. Da mesma forma que o louro, a coloração preta foi aplicada sobre cabelos sempre arrumados; porém, para compor a tipologia da rival invejosa, foi retomado o sentido da escuridão na qual se ocultam perigos e armadilhas, o que, no imaginário coletivo, sempre esteve associado às bruxas. Dessa forma, o louro, que no modelo da vagabunda tinha os sentidos de fogo e paixão, passou a significar luz e

pureza, ao contrário do preto, que de discreto e circunspecto passou a ser escuridão e dissimulação.

Os movimentos sócio-político-culturais que irromperam a partir do final dos anos 60 obrigaram a Indústria Cultural a reelaborar conceitos e representações. Como vimos anteriormente, as reformulações operadas sob a pressão dos movimentos só foram incorporadas nas histórias em quadrinhos norte-americanas, de maneira efetiva, na década de 80, quando o conceito de *bad girl* foi retirado da gaveta dos editores. Foi realizada mais uma reatualização de modelos: reabilitaram as vilãs e reformataram a mocinha, que passou a ser linda, *sexy*, independente, exuberante e justa.



X-Men, 1993.

Essa representação feminina tomou conta dos quadrinhos da década de 90 e consolidou o modelo *bad girl*. A mulher de papel da geração *bad girl* não é nem boa nem má, portanto não tem os cabelos obrigatoriamente louros ou pretos. Obrigatório passou a ser o comprimento longo e o formato, quase sempre, volumoso e revoltado como uma juba de leão. O louro e o preto ganharam matizes, promovendo a

combinação de sentidos em uma polissemia que vai da exuberância ao mistério. A cor vermelha, que em décadas anteriores era utilizada nos cabelos de meninos ou meninas endiabradas, passou a dividir o *status* do louro e do preto nas vastas cabeleiras das mulheres de papel.

É lógico que a cor, o comprimento e o tipo de penteado do cabelo são elementos que se combinam com outros, como formato do rosto, olhos e bocas, para compor essa ou aquela representação feminina, e a análise de cada um desses elementos seria suficiente para preencher o branco de mais um bom punhado de páginas, mas o investimento da indústria no tratamento dos cabelos e, principalmente, a qualidade mimética que eles possuem, os eleva à condição de vedetes do rosto. Existe ainda outra área na qual são investidas vultosas quantias de dólares e que ocupa lugar de destaque na Indústria Cultural: a roupa. Para as histórias em quadrinhos, é um elemento essencial na construção dos personagens; ou seja, na construção da representação. Então, nada de perder tempo! Vamos examinar a seguir os sentidos do vestuário feminino nas representações da virgem e da vagabunda.

O HÁBITO E O VÉU

Na tessitura das personagens femininas das histórias em quadrinhos norte-americanas, as roupas cobrem ou descobrem a sexualidade das mulheres de papel. O jogo de peças e texturas do vestuário das protagonistas dos quadrinhos segue as regras da moda. Nesse sentido, o figurino das personagens está inserido no que Gilles Lipovetsky denomina de *a moda dos cem anos*, mas a distinção das roupas masculinas e femininas, assim como os sentidos que ressoam em cada peça começaram a se configurar alguns séculos antes, em um fenômeno social denominado moda.

Nem força elementar da vida coletiva, nem princípio permanente de transformação das sociedades enraizado nos dados gerais da espécie humana, a moda é formação essencialmente sócio-histórica, circunscrita a um tipo de sociedade. Não é invocando um suposta universalidade da moda que se revelarão seus efeitos fascinantes e seu poder na vida social, mas delimitando estritamente sua extensão histórica. (Lipovetsky. G., 1989, p. 24)

De acordo com Lipovetsky, a moda é um sistema original de regulação e de pressão social engendrado por valores e significações culturais que dignificam, em particular, a novidade e a individualidade. Desse modo, ela não pode ser identificada apenas como uma manifestação das paixões vaidosas e distintivas, mas como uma instituição excepcional, altamente problemática, que se traduz como realidade sócio-histórica característica do Ocidente e da modernidade. A moda deixou de ser um enfeite estético ou um acessório decorativo da vida coletiva para se tornar uma pedra angular. Lipovetsky acredita que ela, estruturalmente, terminou seu

curso histórico e chegou ao topo de seu poder, pois conseguiu remodelar a sociedade inteira à sua imagem; dessa forma, ela, que era periférica, agora é hegemônica: “A moda está nos comandos de nossas sociedades; a sedução e o efêmero tornaram-se, em menos de meio século, os princípios organizadores da vida coletiva moderna.” (Lipovetsky, G., 1989, p. 12}

Mais ou menos na metade do século XIV, surgiu um tipo de vestuário radicalmente novo, que diferenciava os sexos de maneira nítida: curto e ajustado para os homens e justo para as mulheres. A sexualização da aparência foi operada na valorização das pernas do homem e das ancas, dos ombros e do colo da mulher. Os trajes eram extravagantes, principalmente os masculinos, e demarcavam os lugares sociais de cada um. O desenvolvimento do comércio e dos bancos fez surgir uma nova classe social, a burguesia, que do alto de imensas fortunas passou a se vestir como os nobres. Foram decretadas leis que tentaram impedir que as *classes plebéias* copiassem os tecidos e figurinos dos nobres. Na França, o decreto da Convenção, de 1793, declarou o princípio democrático da liberdade de vestuário; contudo, a essa altura, o enriquecido burguês já havia criado uma moda paralela àquela da corte. A moda da burguesia não tem os excessos aristocráticos, ela é, antes de tudo, *correta* e moderada. A moda burguesa preconiza a prudência da medida, da utilidade, da limpeza e do conforto. O vestuário da burguesia segue as normas do bom senso, da moderação e da razão. Enquanto a moda aristocrática se caracteriza pelo individualismo, a moda burguesa é dominada pela submissão à funcionalidade e ao conformismo. Essas características vão sendo agudizadas até culminarem, no século XIX, com a determinação dos novos cânones de elegância masculina que rejeitaram as cores e a ornamentação e assumiram a sobriedade e a discrição como valores. A

partir daí, a moda e seus artifícios passaram a ser uma prerrogativa essencialmente feminina.

Nessa era feminina, a moda passou a ser comandada pela Alta Costura parisiense, que normatizou e disciplinou o lançamento das coleções por estações. No que diz respeito à Alta Costura, o mais notável, segundo Lipovetsky, é que, embora fosse uma indústria de luxo por excelência, a Alta Costura internacionalizou e democratizou a moda. Uma das maiores responsáveis por isso foi Coco Chanel, que, ao simplificar o traje feminino, tornou a moda da Alta Costura facilmente imitável. Em suas coleções, o luxo do vestuário deixou de ser ostentatório para adquirir uma aparência esfumada. Chanel e Patou, outro estilista de renome, despojaram as mulheres da alta sociedade do luxo vistoso e as vestiram com calças, vestidos curtos e simples, suéteres com motivos geométricos e saias retas e plissadas. Lipovetsky afirma que:

A democratização da moda caminhou junto com a desunificação da aparência feminina: esta tornou-se muito mais proteiforme, menos homogênea; pôde atuar sobre mais registros, da mulher voluptuosa à mulher descontraída, da *school boy* à mulher profissional, da mulher esportiva à mulher sexy. A desqualificação dos signos faustosos fez o feminino entrar no ciclo do jogo das metamorfoses completas, da coabitação de suas imagens díspares, por vezes antagônicas. (Lipovetsky, G., 1989, p. 76)

No começo dos anos 50, as grandes lojas de departamento começam a investir na produção de roupas inspiradas na Alta Costura, de bom acabamento, mas com o preço acessível: nasceu o *prêt-à-porter*, que fundiu a indústria à moda para colocar o estilo e a estética nas ruas. Nos anos 60, essa moda que ganhou as ruas tornou-se mais audaciosa e se voltou para a novidade e para a juventude. Os signos efêmeros e estéticos da moda chegaram às classes populares e se tornaram uma

exigência de massa. De acordo com Edgar Morin “(...) a cultura de massa, no plano da moda feminina, revela sua função própria: dá acesso aos grandes arquétipos ‘olimpianos’, procura os prestígios da alta individualidade e da sedução. Ela permite a identificação mimética.” (Morin, Edgar, 1969, p. 148)

Um dos primeiros elos do processo de popularização da moda e, portanto, da emancipação das classes populares, que caracteriza a *moda aberta*, foi, de acordo com Lipovetsky, o furor da minissaia, na metade dos anos 60. Criada pela inglesa Mary Quant em 1955, a minissaia se popularizou entre o público jovem feminino, que, impulsionado pelos movimentos da época – principalmente o feminista, o dos estudantes e o *hippie* – reclamava para o jovem, até então considerado um adulto imperfeito, o direito, entre outras coisas, à sua individualidade e à sua própria cultura. Os fatores sócio-político-culturais que forçaram uma série de mudanças durante a década de 70 diminuíram o ritmo de propagação da moda; todavia isso não significou o fim do dirigismo disciplinar do sistema. A década de 70 foi, de fato, uma espécie de encasulamento da moda; um período em que ela, aparentemente sem forças, assimilou as mudanças e reorganizou seus critérios de regulação. A nova estratégia da moda consistiu em buscar no individualismo elementos massificáveis. A moda passou a absorver as principais características dos movimentos que surgiram – *punk*, *yuppie*, *negro*, *grunge*, *feminista*, *homossexual* etc. – assim como elementos de culturas orientais, principalmente a cultura hindu divulgada pelos Beatles, para incorporar esses elementos e a partir deles reatualizar o vestuário. A nova estratégia de controle da moda tem-se mostrado bastante eficaz, pois, à medida que uniformiza os grupos, ou

tribos, consegue manter a aura de individualidade, sem ter que abrir mão da padronização e da regulamentação.

O vestuário, em seus primórdios, era um signo estratificador, cujo mecanismo de regulação ocorria por intermédio da fixação de valores; desse modo, a roupa indicava a condição social do indivíduo. O sistema da moda, ao contrário, regula os valores e as significações através de um jogo de interdições, no qual os trajes são inseridos em uma circularidade que cobre, descobre e recobre os corpos femininos e masculinos.

Ao longo dos *cem anos da moda*, os trajes femininos controlaram a sexualidade da mulher por meio do encobrimento de suas formas ou pela permissão da exposição de certas partes do corpo, como as pernas nos anos 20. Nos anos 50, a moda demarcou a forma feminina em nome da sensualidade que foi incorporada pela nova moralidade da Mística Feminina. Até então, a nudez se manteve reservada à prostituta, que, em lugares institucionalmente determinados, expunha o corpo como forma de comercialização. O sexo era então, segundo Foucault (Foucault, Michel, 1988, p. 10), objeto de uma disputa entre o Estado e o indivíduo, sobre o qual foi tecida uma teia de discursos, saberes, análises e injunções. A partir da década de 70, nova estratégia da moda decretou a erotização do vestuário feminino. O dispositivo da sexualidade utilizou os recursos da moda para consolidar seu controle sobre o corpo e a sexualidade feminina. Ao mesmo tempo em que desnudou a mulher, o dispositivo inseriu a nudez feminina no mito da beleza e passou a submetê-la a rituais cada vez mais espartanos. Sob todos esses aspectos, a moda tornou-se fundamental na construção da representação feminina.

Nos meios de comunicação, principalmente nas revistas, a moda, de acordo com Ruth Joffily - jornalista e produtora de moda - é o produto de uma composição que organiza elementos na busca de um estilo, mais ou menos, global. Documentar a moda não é reproduzir o real, mas sim criar uma ficção na qual “(...) não se vê a roupa em destaque; sente-se mais o clima, a densidade das cores, por exemplo. Nas fotos, estão implícitos um padrão de vida, um tipo de comportamento, um desejo (de romantismo, de sucesso material etc.).” (Joffily, Ruth, 1991, p. 106)

É exatamente esse o sentido da moda nas histórias em quadrinhos. Até a década de 30, os vestuário das personagens femininas acompanhava a moda; exemplos disso são as personagens Marocas e Winnie Winkles. A partir do aparecimento do gênero de aventura nos quadrinhos, a roupa passou a ser um elemento de identificação e demarcador dos modelos da virgem e da vagabunda. Mocinhas como Dale Arden, Ellen Dollan e Diana Palmer usavam, em geral, saias ou vestidos abaixo do joelho e blusas de manga comprida e colarinho ou decote fechado; esse tipo de figurino marcava a linha da cintura, sem, contudo, destacá-la. A exceção fica por conta de Narda, noiva de Mandrake, que, por ser princesa de um país oriental, usava roupas coladas ao corpo.



Narda, 1934.

A roupa das mocinhas traduz o recato que identificava e diferenciava a mulher *decente* daquela que era *desfrutável*.



Dale Arden e Flash Gordon, 1934.

No caso das vilãs o sentido era justamente o oposto. Geralmente de origem oriental, elas tinham os corpos cobertos por diáfanos véus e sumários *bustieres* que deixavam pernas e colos à mostra. Esse tipo de indumentária nos diz que o pecado vem do oriente, na forma de uma sedutora dançarina ou de uma messalina escravizada pelas concupiscências da carne. Foi exatamente assim que Alex Raymond concebeu e desenhou a princesa Aura, vilã das aventuras de Flash Gordon.

A distinção entre os figurinos da virgem e da vilã era tão explícita que possibilitava a incorporação de vários sentidos e, entre esses, um que considero da maior importância: a defesa da virgindade era uma tarefa exclusivamente feminina. O sentido vem pela contigüidade estabelecida entre a mulher real e a mulher de

papel. Da feita que a mulher escolhe o que vai vestir, a personagem também escolhe.

A mão do desenhista é apagada pelo esquecimento número dois.



Princesa Aura e Flash Gordon, 1934.

A personagem passa a ser encarada como se fosse um ser autônomo e dono de suas próprias decisões. Ao escolher roupas fechadas é acionado o dispositivo da interdição pelo qual a virgem declara que sua sexualidade existe, mas não está acessível; ou seja, a roupa da virgem era seu *hábito*. Nas histórias em que ela é capturada invariavelmente surge um vilão disposto a possuí-la. A primeira providência desse vilão é obrigá-la a vestir roupas coladas e decotadas ou vestes *a la* dançarina do ventre.



Dale Arden e Rei Vultão, 1934.

Dessa forma, o vilão intenta anexar a sexualidade da mocinha à de seu harém. Ao ter seu corpo descoberto como o de uma vagabunda, a mocinha tem que resistir e lutar até que seja resgatada pelo herói, que irá restaurá-la à sua condição inicial de virgem. O esquecimento número um entra em ação evocando as *Sherazades* e *Penélopes* e os artificios que empregaram para defender sua sexualidade. A vagabunda, obviamente, traz consigo a memória de uma infinidade de *Salomé*s e *Lucrecias Borgias*.

O leitor mais atento ou *quadrinhólogo* deve estar-se questionando: *a Mulher Maravilha usa um uniforme que marca suas formas, deixa suas pernas e colo expostos, mas nem por isso é uma prostituta*. Bem, em primeiro lugar a Mulher Maravilha é uma super-heroína e sua roupa sumária é precisamente o que foi designado na formulação acima, ou seja, um uniforme. O uniforme é uma roupa de trabalho e não deve ser vestido fora de sua esfera.



Diana Prince, Mulher Maravilha, 1980.

Portanto, quando não estava em ação, ou trabalhando, a Mulher Maravilha se transformava em Diana Prince, a assistente séria e decente de um militar. As roupas de Diana Prince eram exatamente iguais às das mocinhas. Em

segundo lugar, Diana é uma princesa amazona e estas, segundo a mitologia, usavam trajes adaptados à sua condição de guerreiras: leves e práticos. Após essa breve argumentação, vamos ao pós-guerra.

Na década de 50, devidamente enquadradas *nos rigores da lei*, as mulheres de papel desnudas foram, literalmente, retiradas de cena. A virgem permaneceu vestida até o pescoço. Num período que se estende, mais ou menos, da década de 50 e até meados dos anos 60, as roupas das personagens femininas dos quadrinhos norte-americanos permaneceram inalteradas dentro do figurino da virgem. Quando começaram a surgir as super-heroínas como Susan Storm, do Quarteto Fantástico, e A Garota Marvel, dos X-Men, elas vestiam uniformes colados ao corpo, tal qual o uniforme masculino. Eles marcavam suas formas femininas, mas eram fechados até o pescoço.

O uniforme colado das super-heroínas foi sendo gradualmente erotizado, assim como suas *roupas civis*. A sintetização dos modelos da virgem e da vagabunda no modelo *bad girl* resultou na adoção do figurino reduzido que, nas décadas de 30 e 40, identificava a vagabunda. Atualmente, o uniforme das super-heroínas é colado, decotado e curto; expõe o colo, as longas pernas e os braços, anteriormente rigorosamente cobertos. O traje das mulheres de papel dos anos 90 guarda uma ou outra característica do *hábito*, mas, de uma maneira geral, é desenhado para evidenciar, principalmente, a bunda das personagens. Quando não estão uniformizadas, as mulheres de papel usam *shorts* curtíssimos, calças *jeans* coladas, micro-vestidos ou micro-saias e biquínis cavadíssimos. O vestuário reduzido, a uma superfície mínima exigida pela censura, é elaborado para expor o corpo como objeto erotizado. A inscrição da mulher no Mito da Beleza incita os desejos masculinos e

femininos. Dentro do dispositivo da sexualidade, o atual guarda-roupa das mulheres de papel funciona como elemento de saturação sexual. Ao seguir as novas regras do dispositivo que ordenam e coordenam a nudez feminina, o sistema da moda, que foi criticado pelo movimento feminista, reelaborou a imagem feminina, utilizando seus conceitos de liberdade sexual, direitos iguais, independência e individualidade, apregoados pelo movimento, das mulheres para reatualizar a sua própria representação e inscrevê-la no Mito da Beleza, que controla a sexualidade feminina com uma eficiência assustadora.



Gen 13, 1996.

Segundo Bordieu, as roupas femininas funcionam como uma espécie de *confinamento simbólico* que restringe os movimentos do corpo da mulher ou acaba por lhe impor regras gestuais que ela deverá obedecer, principalmente em lugares públicos.

Essa espécie de confinamento simbólico é praticamente assegurado por suas roupas (o que é algo mais evidente ainda em épocas mais antigas) e tem por efeito, não só dissimular o corpo, chamá-lo continuamente à ordem (tendo a saia uma função semelhante à sotaina dos padres) sem precisar de nada para prescrever ou proibir explicitamente ('minha mãe nunca me disse para não ficar de pernas abertas'): ora algo que limita o de certo modo os movimentos, como os saltos altos ou a bolsa que ocupa permanentemente as mãos, e sobretudo a saia que impede ou desencoraja alguns tipos de atividades (a corrida, algumas formas de sentar etc); ora só as permitindo à custa de precauções constantes, como no caso das jovens que puxam seguidamente para baixo a saia demasiado curta, ou se esforçam por cobrir com o antebraço uma blusa excessivamente decotada, ou têm que fazer verdadeiras acrobacias para apanhar no chão um objeto mantendo as pernas fechadas. (Bordieu, Pierre, 1999, p. 40)

A *feminilidade* do vestuário fixa a identidade feminina em um mundo feérico, no qual a mulher tem sido mantida prisioneira por laços, anquinhas espartilhos que a apertavam e a aprisionavam.

A seguir, vamos buscar em diversas histórias em quadrinhos paráfrases que perpetuam o discurso procurando matrizes de sentidos sobre a sexualidade feminina – a atitude de proteção masculina, a dependência feminina e sua imolação submissa e a maternidade.

NADA SE CRIA, NADA SE PERDE

Ou, de acordo com Antoine Laurent de Lavoisier: numa reação química, nada se cria e nada se destrói. Sua lei da conservação de massa talvez seja a formulação química mais lembrada por todos aqueles que passam pelos bancos escolares. Repetida um infinidade de vezes em diversos tons, daquele que pretende ser o mais solene até o mais refinado sarcasmo – *na televisão, nada se cria tudo se copia* (Chacrinha) – a lei química de Lavoisier aplica-se, com um espantoso ajuste, ao discurso: “o sujeito diz, pensa que sabe o que diz, mas não tem acesso ou controle sobre o modo pelo qual os sentidos se constituem nele.” (Orlandi, Eni, 2000, p. 32)

O sujeito não sabe, ou melhor, nós não sabemos por que o que dizemos já foi dito. De fato, é a existência de um já-dito que sustenta e possibilita todo dizer. Há entre a constituição do sentido e sua formulação uma relação entre o já-dito e o que estamos dizendo; existe um interdiscurso ou um conjunto de formulações feitas e já esquecidas que atravessam os discursos e determinam o nosso dizer. Assim, é preciso que as palavras já façam sentido para que, no momento em que eu as diga, elas tenham sentido. Ocorre então que “ao falarmos nos filiamos a redes de sentidos, mas não aprendemos como fazê-lo, ficando ao sabor da ideologia e do inconsciente.” (Orlandi, Eni, 2000, p. 34)

Isso significa que os sentidos das palavras não se originam em nós, como erroneamente acreditamos; ao contrário, eles já estão lá. Os sentidos não nascem em nós, pois quando nascemos, os discursos já estão em processo; nós apenas entramos

nesse processo. Significa também um eterno retorno. Contudo, nosso contínuo regresso aos sentidos já-lá não se produz sempre da mesma maneira; nosso dizer se produz sobre a variedade do mesmo, num processo parafrástico que reitera os sentidos. Dizer o que já foi dito de outras formas é o que se denominou paráfrase. Daí decorre, segundo Eni Orlandi, a afirmação de que a paráfrase é a matriz de todo sentido, “(...) pois não há sentido sem repetição, sem sustentação no saber discurso.” (Orlandi, Eni, 2000, p. 38)

Porém, os sentidos podem ser muitos, pois se não fossem múltiplos, se não pudessem ser outros, não haveria necessidade de dizer, pois tudo já estaria dito. O que possibilita a simultaneidade de movimentos de sentido em torno do mesmo objeto simbólico é a polissemia que, enfim, é a fonte da linguagem, posto que ela é a própria condição de existência dos discursos. Dessa forma, a paráfrase está do lado da estabilização, enquanto a polissemia traz o deslocamento e a ruptura de processos de significação. O discurso, então, se faz na tensão entre o mesmo e o diferente.

Entendendo as histórias em quadrinhos como *locus* de significação, o que proponho nesta parte final do trabalho é examinar determinadas permanências de sentidos. Identificar em diferentes revistas de histórias em quadrinhos, produzidas e publicadas em diferentes momentos históricos, as matrizes de sentidos sobre a sexualidade feminina – a atitude de proteção masculina, a dependência feminina e sua imolação submissa, e a maternidade – no intuito de compreender como esse meio reproduz práticas sociais que estabelecem, em nossa sociedade, o princípio do primado masculino. Um primado que se mantém por meio daquilo que Bourdieu (Bourdieu, P., 1999, p. 45) denominou de *violência simbólica*, ou seja, uma violência suave, insensível, que se faz invisível às próprias vítimas, pois é exercida por vias

essencialmente simbólicas, tanto na comunicação quanto no conhecimento, ou, e principalmente, uma forma de violência que se mantém às custas do desconhecimento de sua existência, alcance e conseqüências. Uma violência que engendra uma lógica de dominação, que logo se transforma em prática, em nome de um princípio simbólico conhecido e reconhecido por dominantes e dominados.

Se percorrermos com olhar atento as páginas de qualquer história em quadrinhos, poderemos encontrar, ao menos, pegadas da violência simbólica a que Bourdieu se refere. Independente do enredo ou do gênero – aventura, comédia de costumes, ficção científica, sátira política – lá está, quadro a quadro, a ordem social androcêntrica, a dominação masculina ratificada em cada personagem.

A naturalização das identidades feminina e masculina inscreve-se na construção de representações elaboradas a partir de sentidos já-dados: o herói, forte, justo e altivo, como deve ser aquele que foi moldado por mãos divinas; a heroína linda, ingênua e virgem, como devem ser as mulheres que pretendem ser resgatadas de sua condição feminina pelo outro; e a vilã, de beleza e sexualidade perigosa, como todas as mulheres que provocaram a queda do homem. Em um pouco mais de cem anos de história das histórias em quadrinhos, contagem que tem por referência os quadrinhos norte-americanos, esses personagens circulam pelos quadrinhos de aventuras vivendo as mesmas situações, repetindo os mesmos gestos, tomando as mesmas atitudes; enfim, retomando os mesmos sentidos.

São muitos os sentidos; porém, eles sempre giram em torno da dominação masculina sobre a mulher, mostrando a cada história o quanto elas necessitam de proteção, o quanto são dependentes e o quanto devem ser gratas por isso. A submissão feminina não é uma alucinação feminista que, em um estado de

desvario, enxerga mecanismos de controle em um objeto de lazer. Para demonstrar minha relativa lucidez – digo que é relativa lembrando que *de perto ninguém é normal* – retirei alguns quadrinhos de diversos gibis de aventura, de anos diferentes, e lancei sobre eles um olhar atento para encontrar matrizes de sentido que sempre se remetem à proteção masculina, à dependência e à submissão feminina.

Comecei a leitura pelos chamados quadrinhos clássicos, da era de ouro, e, dentre várias histórias, escolhi a primeira aventura de Flash Gordon, algumas aventuras do Spirit e do Super-homem e do Capitão Marvel. A primeira coisa que me chamou a atenção foram, é claro, as situações de perigo que envolviam a mocinha. E nas situações de perigo, a atitude de proteção masculina carregando a mocinha no colo, segurando-a durante uma queda ou colocando o corpo à sua frente.



Dale Arden e Flash Gordon, 1934.



Spirit, 1942.



Lois Lane e Super-homem, 1938.



Capitão Marvel, 1939.

Comecei a procurar então, as mesmas situações de proteção em histórias de aventura do período de prata, e lá estavam elas nos quadrinhos do Hulk e dos X-Men.



Hulk, 1968.



X-Men, 1986.

Parti para as histórias atuais, novíssimos quadrinhos dos X-Men e a série Glory e lá também encontrei a mesma atitude de proteção.



X-Men, 1998.



Glory, 1996.

Das histórias clássicas já era de se esperar que a mesma situação fosse repetida em diferentes títulos; igualmente compreensível foi encontrar situações semelhantes nos quadrinhos dos anos 60 e 70, pois a Mística Feminina ainda prevalecia. A surpresa, ou a decepção, ficou por conta dos novos quadrinhos, cuja proposta de personagem feminina é a *bad girl*, aquela independente e durona. Entre as primeiras e essas últimas, existem propostas aparentemente muito diferentes, de representação, porém nada de essencial foi, de fato, alterado.



Wild Cats, 1997.

As novas heroínas são fortes, mas, quando em situação de perigo, ainda necessitam da ajuda masculina para salvá-las, pois, independente da geração a que pertençam, são sempre vistas e tratadas como crianças. “A feminilidade é uma

espécie de 'infância contínua' que afasta a mulher do 'tipo ideal da raça'." (Beauvoir, Simone de, 1960, vol.1, p. 144)



Dale Arden e Flash Gordon, 1934.

Essa infantilidade é biologicamente traduzida pela inferioridade intelectual. A ciência dicotomizou o cérebro em dois lados: o racional e o intuitivo. Depois disso, as pesquisas se multiplicaram para comprovar que a mulher, na maior parte do tempo, utiliza o lado intuitivo do cérebro, o que automaticamente a torna inferior em algumas formas de inteligência, como a matemática, por exemplo. Por ser intuitiva é, logicamente, mais afetiva e esse sentimento feminino confirma sua vocação *natural* para atuar nos papéis de esposa e dona de casa. Isso significa, por extensão, que a mulher, por mais forte que seja, é inferior ao homem e, portanto, não pode ou nem poderá jamais concorrer com ele. O espetáculo das Olimpíadas

de anexação e, no fim, aponta para o sentido de que a mulher é um território a ser conquistado e que, por ser uma conquista deve ser fisicamente protegida contra eventuais invasores. Esse sentido de eterna infantilidade e fragilidade feminina é reforçado por situações que retratam maus tratos físicos.



Dale Arden e Flash Gordon, 1934.

Puxadas pelos cabelos tal qual a fantasiosa representação da mulher das cavernas sendo levada pelo troglodita, ou agarrada pelos pulsos; enfim, submetida fisicamente e de maneira humilhante para então ser resgatada pelo outro. As mulheres de papel da novíssima geração apanham, mas distribuem muitos socos e golpes marciais, porém sucumbem aos beijos do herói e se aninham em seu peito da mesma forma que as mocinhas indefesas das décadas anteriores.



X-Men, 1993.

O peito e os braços masculinos musculosos há décadas envolvem a cintura feminina; a linha que divide o lícito e o ilícito e que delimita o domínio da sexualidade deve ser protegida, ter um dono. Aqui podemos observar o esquema da construção da diferença anatômica apontado por Bourdieu:

O corpo e seus movimentos, matrizes de universais que estão submetidos a um trabalho de construção social, não são nem completamente determinados em sua significação, sobretudo sexual, nem totalmente indeterminados, de modo que o simbolismo que lhes é atribuído é, ao mesmo tempo, convencional e 'motivado', e assim percebido como quase natural. (Bourdieu, Pierre, 1999, p. 20)

A naturalização do esquema homem/alto – mulher/baixa ou homem/grande – mulher/pequena é a uma representação universal no que diz

respeito à relação herói/mocinha. Uma contextura musculosa em uma estatura elevada remete as muitas representações apolíneas que ecoam de épocas e culturas distantes. Por mais musculosas que sejam as atuais personagens femininas, nunca terão a mesma força que o corpo masculino, pois sempre terão corpos de segunda categoria. Como se essas diferenças ainda fossem poucas, na inferioridade feminina, mais uma situação me chamou atenção: a humilhação.

Em várias histórias, as mulheres, mocinhas ou vilãs, humilham-se, ou para ir em socorro de seu amado, ou apenas para poderem pertencer ao *outro*.



Dale Arden e Rei Vultão, 1934.

Elas se oferecem em sacrifício ou se colocam inteiramente nas mãos masculinas, ofertando seus próprios corpos à imolação. No caso das mocinhas dos anos 30, o ato de sacrifício dava-se em função de algo nobre como dispor de sua vida

pelo *outro*, deixar tudo para trás, desistir de si mesmas e de seus ideais. O sacrifício da virgem ou da donzela é uma imagem recorrente nas muitas mitologias existentes. Loura ou morena, é sempre a mulher que tem seu corpo oferecido a algum deus ou demônio.



Dale Arden e Rei Vultão, 1934.

Dar-se em sacrifício pelo *outro* é o mínimo que se espera da mulher, uma vez que ela, e somente ela, foi e ainda é responsável pela expulsão do homem de seu Éden particular: “(...) não se considera que homem e mulher sejam reciprocamente carne: a carne é para o cristão o outro inimigo, não se distingue da mulher. Nela é que se encarnam as tentações da terra, do sexo, do demônio.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol. 1, p. 210)

E nem mesmo o *selo moral* da virgindade livra a mulher de sua demonização, pois, seja virgem ou vagabunda, a sedução é feminina. De qualquer forma, ela é a vampira que quer retirar do homem a sua energia sexual. Sansão foi seduzido e embriagado por Dalila, assim como Adão teria sido exaurido pela insaciabilidade de Lilith. O sexo feminino é como uma grande caverna escura ou como a terra que tudo traga; por isso, deve ser mantido em constante vigilância, pela própria mulher. A virgindade é uma obrigação imposta somente a ela, pois, a *virtude* é a única coisa que a distingue da vagabunda, posto que as duas, virgem ou vagabunda, são, acima de tudo, mulheres – amigas da serpente.



Darkness, 1998.

Sabedoras desse fato, as mulheres de papel entregam-se em sacrifício para obter um olhar redentor do *outro*. Guardar-se para ser anexada; nisso reside todo o aparato montado em torno da idéia da mulher infantil e dócil que precisa ser

protegida por todas as representações masculinas: o pai, o irmão mais velho, o namorado, o marido e o filho mais velho ou, no outro extremo, o amante e o cafetão.

Há uma outra forma de controle da sexualidade feminina muito eficiente em seus efeitos, que é a maternidade. O maternidade é a redenção do ventre feminino. O casamento legítimo e a vontade de procriação são a defesa da mulher contra os malefícios de seu próprio erotismo, de sua sexualidade. Uma vez anexada e escravizada na função de mãe, ela terá o direito de ser querida e respeitada. Segundo Simone de Beauvoir, a magia feminina foi e é profundamente domesticada dentro da família patriarcal. É a maternidade que lhe vai restituir uma pequena parte da magia que possuía outrora. A mãe surge como um ser dotado de uma força, a um só tempo estranha e fascinante. Contudo, mesmo estando envolvidas por uma atmosfera de glorificação e respeito, as representações maternas multiplicam-se, por todos os produtos culturais, em duplos, quase sempre negativos. Nas histórias em quadrinhos norte-americanas, uma cultura que idolatra a figura da *mom*, ele é retratada, quase sempre, de forma satírica.



Mãe, 1974.

Sejam como uma pequenas e franzinas, tirana ou simplesmente autoritária, as mães dos quadrinhos estão quase sempre dando ordens: *Abra essa porta! Vá dormir! Vá tomar banho agora!* Essas são apenas algumas das dezenas de ordens que ela dá a seus filhos ao longo do dia. De acordo com Simone de Beauvoir, o papel autoritário é sistematicamente encorajado pela cultura, pois, ao cercar a mãe de manifestações de respeito e reverência, a sociedade lhe atribui as virtudes necessárias para criar uma espécie de religião, na qual é terminantemente proibido blasfemar contra ela: “Fazem-na a guardiã da moral; serve do homem, serve dos poderes, conduz docemente seus filhos pelos caminhos traçados. Quanto mais a coletividade é resolutamente otimista, mais docilmente aceita essa terna autoridade, mais a mãe é nela transfigurada.” (Beauvoir, Simone de, 1960, vol.1, p. 216)

Entretanto, a mãe sacralizada pela cultura dos homens não é a Eva e sim Maria. Esta é a sentença de Deus, dirigindo-se primeiramente à serpente e depois a Eva:

E porei inimizade entre ti e a mulher, e entre a tua semente e a sua semente; esta te ferirá a cabeça, e tu lhe ferirás o calcanhar. E à mulher disse: multiplicarei grandemente a tua dor, e a tua conceição; com dor terás filhos; e o teu desejo será para o teu marido, e ele a dominará. (Gênesis 3: 15-16)

Sobre esse trecho bíblico, justifica-se toda forma de dominação masculina nas sociedades cristãs. Aqui a concepção representa o castigo pelo erro cometido e a dor é marca que sempre a fará lembrar de seu erro. Eva representa a vida, mas também significa a queda do homem, a perda do paraíso e, principalmente, aquela que trouxe a morte para o convívio humano. Eva é a mãe marcada pelas dores e pelo pecado. Sua maternidade é, de certa forma, amaldiçoada pelo seu erro. Por esse motivo, como no antigo mito das Parcas, cabe-lhe a tarefa de enterrar os mortos

e chorar por eles, ou chorar pelas conseqüências de seu próprio erro. O ventre feminino gesta a vida, mas também expele sangue.



Sandman, 1993.

É esse o sentido por trás das inúmeras mães de papel, o duplo que se esconde entre os traços e os textos jocosos de uma história em quadrinhos. O duplo da representação materna é construído sobre vida e morte, erro e sujeição, castigo e perdão, Eva e Maria. É a partir de Maria que a mulher é sacralizada como mãe. A maternidade de Maria representa a redenção do erro de Eva. Ela, após receber a notícia de sua gravidez divina pelo anjo Gabriel, dirige-se a Deus da seguinte forma:

Disse então Maria: a minha alma engrandece ao Senhor. E o meu espírito se alegra em Deus, meu Salvador. Porque atentou na baixaza de sua serva; pois eis que desde agora todas as gerações me chamarão bem-aventurada. Porque me fez grandes coisas ó Poderoso; e santo é o seu nome. (Lucas 1: 46-49)

A consagração da maternidade em Maria significa a institucionalização definitiva da virgindade. A sexualidade de Eva foi punida com dor, mas a sexualidade de Maria foi definitivamente encerrada em uma aura divina. Mais um sentido passa a ser agregado a essa representação feminina: a mãe heróica ou a mãe amazona. Essa mãe é devotada e disposta a qualquer ato para proteger sua prole. De novo, retornamos ao sacrifício feminino e à resignificação dos binômios vida e morte, sacrifício e recompensa, dádiva e dever.



Susan Storm, 1986.

A mãe de papel congrega todos esses sentidos e, extraordinariamente, ressurge nas páginas dos gibis como uma força mística que, até então, não havia sido idealizada nesse meio de comunicação.

A mãe amazona é forte, bela e, ao mesmo tempo, frágil em sua feminilidade. A mãe de papel surge como uma sutil estratégia do dispositivo da sexualidade que integra a maternidade ao Mito da Beleza. A nova representação da maternidade das histórias em quadrinhos reatualiza os sentidos, porém mantém-se filiada à mesma matriz discursiva das narrativas mitológicas.



Zero Hora, 1996.

Retoma significações que emergem de muito longe para ocupar seus lugares na rede simbólica da cultura de massa. Contudo, a mãe de papel e a mulher de papel são uma só. São representações femininas que se resignificam o tempo todo,

denunciando a circularidade e a regularidade dos sentidos na fixação da identidade da mulher; a mulher inscrita na cultura de massa, mantém-se encerrada em sua própria sexualidade pelo Mito da Beleza. A sensação que me assalta continua sendo a frase que tomei emprestada de Lavoisier: nada se cria, nada se perde. Mas será que isso conclui alguma coisa?



Dale Arden, Flash Gordon, Princesa Aura e Príncipe Barin, 1934.

JUDY FEIFFER

O MEU SENTIMENTO DE CULPA ME FAZ LEVANTAR DA CAMA DE MADRUGADA



DESPACHAR AS CRIANÇAS PARA A ESCOLA



DESPACHAR MEU MARIDO PARA O TRABALHO



CUIDAR DA CASA



DAR BANHO NAS CRIANÇAS QUANDO VOLTAM DA ESCOLA



SER CARINHOSA COM MEU MARIDO DEPOIS DO TRABALHO



E ADMIRADA POR TODOS POR MINHA PERFEITA SERENIDADE



DEVO TODA A FELICIDADE AO SENTIMENTO DE CULPA



Publinter-Natl Syndicate

100



CONCLUINDO...?

Gostar daquilo que você faz e sentir que é importante – o que pode ser mais divertido?

Katherine Graham

Em cem anos de história das histórias em quadrinhos norte-americanas, foram criadas inúmeras mulheres de papel. Sérias e engraçadas, altas, baixas e gordas, lindas e feias, boas e más, esposas, mães, namoradas ou noivas, vilãs, heroínas, virgens ou vagabundas, todas elas são uma só. Uma diversidade aparente que reconduz os sentidos ao mesmo *locus*: a mulher.

Tão temida quanto desejada, a mulher de papel não é diferente das mulheres das representações de outras épocas. Ora acusada das mais infames bruxarias, ora glorificada por lendas e narrativas mitológicas de diversas culturas, a mulher permanece como uma contradição viva no imaginário masculino, para o qual a sexualidade deve ser domada.

Eis, portanto, por que a mulher tem um duplo e decepcionante aspecto: ela é tudo a que o homem aspira e tudo o que não alcança. Ela é a sábia mediadora entre a Natureza propícia e o homem: é a tentação da Natureza indomada contra toda sabedoria. Do bem ao mal, ela encarna carnalmente todos os valores morais e seus contrários; é a substância da ação e o que se lhe opõe, o domínio do homem sobre o mundo e seu malogro; como tal, é a fonte de toda reflexão do homem sobre a própria existência e de toda expressão que possa dar-lhe; entretanto, ela se esforça por desviá-lo de si mesmo, por fazê-lo soçobrar no silêncio e na morte. (Beauvoir, Simone de, 1960, vol 1, p. 242)



Princesa Aura e Flash Gordon, 1934.

Trata-se uma batalha entre razão e desejo, empreendida pelo homem contra todos os sentidos que ele próprio vai agregando à medida que constrói a representação feminina. Lembremos aqui que, em sua esmagadora maioria, a mão que segura a pena, o cinzel, o pincel ou o lápis é masculina. É ele quem detém os meios de produção e dirige os meios de comunicação. No confronto entre mulheres e homens, dominadas e dominadores, é o homem que engendra os mecanismos de naturalização dos modelos produzidos e organizados por ele mesmo. O grito da primazia masculina materializa-se na representação homem/mulher, que fixa uma ordem binária definitiva, na qual são encerradas todas as outras identidades que possam contestar a superioridade que *ele* vem construindo ao longo da história.

Dessa forma, a mão masculina que recobre os traços em nanquim preto representa-se em feixes de músculos e em um perfil apolíneo que, do alto de sua estatura agigantada, perscruta a mulher, que lhe é submissa ou devotada. As mulheres de papel, por mais lindas que sejam, são sempre mostradas em oposição à representação forte e ativa do homem. Todas as personagens femininas das histórias

em quadrinhos aqui analisadas são referência de personagens masculinos. Mesmo quando são personagens criadas para o divertimento do público feminino adulto ou infantil, como foram Winnie Winkle, Betty Boop, Aninha e outras que foram apenas citadas, dificilmente deixam de se reportar a alguma figura masculina – pai, esposo, patrão, irmão, médico ou padre. E aquelas que são criadas em função do personagem masculino, as mocinhas e as vilãs, têm sua contextura concebida a partir de padrões de beleza aprovados pelo gosto estético masculino.

Um padrão que unifica mulheres e homens em modelos que são exportados para o mundo inteiro, inclusive para o Brasil, suplantando a maior parte das investidas nacionais no sentido de conseguir publicar histórias em quadrinhos brasileiras. A influência do modo de produção da cultura de massa norte-americana é tão forte que, além da emigração de desenhistas e roteiristas brasileiros para o mercado americano, as histórias em quadrinhos e os personagens brasileiros criados atualmente seguem o padrão narrativo e estético das revistas de grandes editoras, como *DC Comics*, *Marvel Comics Group*, *Epic Comics* e *Image*. Na verdade, o monopólio do mercado de quadrinhos estende-se, não só à narrativa e à estética, mas também aos valores próprios da sociedade americana que estão sendo incorporados à nossa cultura. As mulheres de papel daqui quase já não se distinguem das mulheres de papel de lá.

Como uma grande e bem afinada orquestra, a Indústria Cultural norte-americana foi afinando os acordes de nossa cultura e, por fim, parece que nos integrou em seu corpo industrial; ou será melhor dizer que nos anexou? No que diz respeito às mulheres, parece mais o *samba de uma nota só*. Quando lemos uma história em quadrinhos, deparamos-nos com uma mulher de papel que apaga todas as

outras. Mesmo dentro da nova estratégia de retratar variados tipos físicos, a mulher se vê inserida na categoria de raça, que, na verdade, significa tão-somente mudanças na coloração da pele, dos cabelos e no formato dos olhos, porque a representação feminina é uma só. Não existe a mulher brasileira, indiana ou até mesmo francesa. O que existe é uma representação que generaliza o Gênero e reatualiza matrizes de sentidos que naturalizam valores como docilidade, subordinação, devoção, fidelidade e muitos outros.



HQ Brasil, 2000.

Essa representação unívoca também dispõe da sexualidade feminina e a enquadra em Místicas e Mitos construídos pelo e para o mercado. Este trabalho permitiu-me desvelar os movimentos de uma cultura androcêntrica, no sentido de

manter a mulher inscrita em uma ordem cuja realidade sexuada é, como afirma Bourdieu (Bourdieu, P., 1999, p. 41), depositária de princípios de visão e divisão sexualizantes. Aliás, os enredos das histórias em quadrinhos são estruturados a partir de esquemas androcêntricos; são discursos que legitimam a sociedade patriarcal e, portanto, dificilmente escapam ao quadro da violência simbólica masculina.

Porém, o que mais me impressiona é ter uma consciência cada vez maior dos dispositivos de controle e da eficiência de suas estratégias para a manutenção do poder. Perturba-me saber que a sexualidade, feminina e masculina, é gerida como um produto, assim como perceber de que formas ela pode ser inserida, como alerta Foucault (Foucault, Michel, 1988, p. 92), em *sistemas de utilidade*, organizados para regular a prática social em nome do bem coletivo. Ao mesmo tempo, foi uma grande satisfação produzir um trabalho histórico para *des-historizar* um dos produtos mais lúdicos da cultura de massa. Desconstruir representações femininas na tentativa de reconstruir o percurso das relações de Gênero nas histórias em quadrinhos norte-americanas tem o gosto de uma contribuição à realização de uma *história das mulheres*, pois não devemos e não podemos esquecer que a construção do Gênero é, como se pode comprovar neste trabalho, uma construção histórica, e, como tal, faz-se incessantemente, por intermédio de representações e discursos sobre as relações entre homens e mulheres, que estão em constante mudanças. É nesse sentido que concordo com Guacira Lopes Louro, quando afirma que, assim como as identidades de Gênero estão em contínua transformação, “(...) é indispensável admitir que até mesmo as teorias e as práticas feministas – com suas críticas aos discursos sobre gênero e suas propostas de desconstrução – estão construindo gênero.” (Louro, Guacira Lopes, 1997, p. 35)

Toda forma de poder sofre resistências e estas, segundo Foucault (Foucault, Michel, 1988, p. 91) não se reduzem a uns poucos princípios heterogêneos; não são meras ilusões ou esforços fortuitos. Esses pontos de resistência constituem o outro lado das relações de poder e são interlocutores sempre prontos a romper as estruturas da dominação. E por mais transitórios ou menores que sejam, forçam deslocamentos, clivagens, reagrupamentos e reelaborações dos sentidos, e serão incorporados nos dizeres que irão produzir outros discursos, que vão ocupando outros lugares na rede de significações que nos envolve a todos.

Este trabalho é, então, minha contribuição para a resistência feminina. Minha própria resistência às falas e silêncios que escuto e percebo a cada página que folheio; páginas que me divertem, mas, que ao mesmo tempo, me instigam, me estimulam e me provocam a questionar o que me é dado todos os dias pelos meios de comunicação. Afinal, se nada se cria e nada se perde, tudo está, com certeza, em constante transformação.

ALGUMAS NOTAS EXPLICATIVAS

1. *Story line* é o termo empregado para designar a síntese de uma história. O *story line* descreve o conflito matriz de uma história com um mínimo de palavras - geralmente em cinco ou seis linhas.
2. Anedota gráfica é o mesmo que *charge*.
3. Autor francês de quadrinhos, fundador e redator-chefe da revista Phénix, foi diretor das Edições Dargaud e de Pilote. Também foi redator chefe de Lucky Luke, colaborador de Tintin, presidente da SOCERLID – *Sociedade de Estudos e Pesquisas de Literatura Desenhada* – e da Sociedade Francesa de Quadrinhos. Na década de 60, organizou uma série de exposições sobre quadrinhos, o *Congresso de Lucca*, além de vários salões e convenções sobre o tema.
4. Os principais gêneros de história em quadrinhos são: história de crianças (*kid strip*), história de garotas (*girl strip*), comédia familiar (*family strip*), épico (aventura, ficção científica e policial), erótico e humor.
5. Termo inglês empregado para designar quadrinhos ou história em quadrinhos.
6. As eras são os períodos ou fases nas quais dividimos a história da histórias em quadrinhos de um determinado país. A história da história em quadrinhos norte-americana divide-se nas seguintes eras: os *funnies* ou pioneiros (1895 – 1929); era de ouro (1930 – 1945); recessão (1946 – 1960); era de prata

(1961 – 1980); os teóricos denominam a fase que se inicia a partir de 1980 de *novas tendências* e nela inclui-se o chamado *quadrinho de autor*.

7. O tarot é um jogo adivinhatório, de provável origem egípcia, composto por 78 lâminas com figuras: 22 lâminas, os arcanos maiores, e 56 lâminas, os arcanos menores.

8. Psicanalista austríaco nascido em Viena, 1884, falecido em Nova Iorque, 1939. Foi um dos primeiros colaboradores de Sigmund Freud, mas separou-se em 1924 ao publicar *O Trauma do Nascimento*. Nesse livro ele afirma que a verdadeira causa das neuroses deve ser buscada no momento crítico do nascimento. Sua teoria foi considerada muito ortodoxa por Freud. Depois da separação, Otto Rank acabou isolado, pois não conseguiu formar seu próprio grupo.

9. O termo *maternizado* é uma derivação livre da palavra materno e deve ser entendido como aquele que é feito, ou construído, sobre imagens estereotipadas de mãe.

CORPUS DA PESQUISA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PESQUISADAS

COLEÇÕES

- CIRCO. São Paulo: Circo Editorial, 1986-1988.
- CHICLETE COM BANANA. São Paulo: Circo Editorial, 1986-1990.
- PIRATAS DO TIETÊ. São Paulo: Circo Editorial, 1990-1992.
- ANIMAL. São Paulo: VHD Difusion Editorial, 1990-1991.
- GERALDÃO. São Paulo: Circo Editorial, 1990-1991.
- COLEÇÃO INVICTUS. São Paulo: Nova Sampa Diretriz Editora, 1992-1995.
- NÍQUEL NÁUSEA. São Paulo: Circo Editorial, 1993-1994.
- HEAVY METAL. São Paulo: Editora Heavy Metal, 1995-1996.
- WIZARD. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1996-1997.
- STRIPTIRAS. São Paulo: Circo Editorial, [199-].
- NOCAUTE. São Paulo: Flama Editorial Comercial e Distribuidora, [198-].
- PORRADA. São Paulo: Galvão Editora e Distribuidora, [198-].
- PENTHOUSE COMIX. São Paulo: Editora Quark do Brasil, [199-].

MINI-SÉRIES

- BATMAN - O CAVALEIRO DAS TREVAS. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1987.
- WATCHMEN. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1988.
- X-MEN- OCONFLITO DE UMA RAÇA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1988.
- ELEKTRA ASSASSINA. São Paulo: Editora Abril, 1989.
- O SOMBRA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1989.
- O FALCÃO NEGRO. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1989.
- ROCKETEER. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1989.
- BATMAN ANO UM. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1989.

- TIME ². São Paulo: Editora Globo, 1990.
- A SENSACIONAL MULHER-HULK. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1990.
- ODISSÉIA CÓSMICA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1990.
- BATMAN-DIGITAL JUSTICE. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1990.
- ASILO ARKHAM. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1990.
- ORQUÍDEA NEGRA. São Paulo: Editora Globo, 1990.
- BATMAN-A PIADA MORTAL. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.
- OS MELHORES DO MUNDO. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.
- INVASÃO. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.
- SUMMERSET HOLMES. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.
- OS LIVROS DA MAGIA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1992.
- LIBERDADE. São Paulo: Editora Globo, 1992.
- LOBO – O ÚLTIMO CZARIANO. São Paulo: Editora Globo, 1992.
- HOMEM-ARANHA:TORMENTO. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1992.
- ARMAGEDON 2001. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- DEMOLIDOR-O HOMEM SEM MEDO. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1994.
- X-MEN. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- MARVELS. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- BATMAN-A QUEDA DO MORCEGO. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- _____ - LIGA DA JUSTIÇA E BATMAN. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- GUERRA INFINITA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.
- ZERO HORA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.
- SIN CITY. São Paulo: Editora Globo, 1996.
- GLORY. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.
- DC VERSUS MARVEL COMICS. São Paulo: Editora Abril, 1997.
- A RESSURREIÇÃO DE FÊNIX. São Paulo: Mythos Editora, 1998.
- FATHOM. São Paulo: Editora Abril, 1999.

REEDIÇÕES

FLASH GORDON NO PLANETA MONGO. Rio de Janeiro: Editora Brasil-América (EBAL), 1973.

MANDRAKE-COLEÇÃO. São Paulo: Editora Globo, 1989.

PRÍNCIPE VALENTE. Rio de Janeiro: Editora Brasil-América (EBAL), 1991.

FANTASMA. Rio de Janeiro: Rio Gráfica e Editora, 1976.

_____- CASAMENTO E LUA DE MEL. Rio de Janeiro: Rio Gráfica e Editora, 1979.

_____. Rio de Janeiro: Rio Gráfica e Editora, 1984.

_____- EDIÇÃO HISTÓRICA. São Paulo: Editora Saber, 1994.

ACTION COMICS n. 1 (fac-símile). São Paulo: Editora Abril Jovem, 1994.

BATMAN CLÁSSICO. Porto Alegre, RS: L&PM, 1996.

THE SPIRIT. Porto Alegre, RS: L&PM Editores, 1985.

_____. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1990.

_____. São Paulo: Editora Acme, [199-].

_____. São Paulo: NG Editorial, [199-].

STEVE CANYON. Porto Alegre, RS: L&PM, 1990.

CRIPTA DO TERROR. Rio de Janeiro: Editora Record, 1991.

BOLOTA n. 1. Rio de Janeiro: Rio Gráfica e Editora, 1980.

BOLINHA n. 36. São Paulo: Editora Abril, 1979.

BRASINHA n.77. Rio de Janeiro: Editora Vecchi, 1981.

RECRUTA ZERO – MANDANDO BRASA. São Paulo: Nova Sampa Diretriz Editora, 1993.

CHARLIE BROWN - LINUS, ONDE TÁ O GRANDE BRUXO? Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1973.

_____- AMIGOS SÃO PRA ESSAS COISAS! Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1976.

B.C. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1969.

DENIS, O PIMENTINHA. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1973.

_____ n. 17. Rio de Janeiro: Rio Gráfica e Editora, 1978.

_____ - EDIÇÃO ESPECIAL n. 33. Rio de Janeiro: Rio Gráfica e Editora, 1979.

CONAN O BÁRBARO-EDIÇÃO DE COLECIONADOR. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1992.

_____ - SAGA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.

O INCRÍVEL HULK. Lisboa, Portugal: Distri Editora, 1983.

AS AVENTURAS DE R. CRUMB. São Paulo: Press Editorial, 1986.

REVISTAS

SUPER-HOMEM BI n. 2. Rio de Janeiro: Editora Brasil-América (EBAL), 1965.

_____ - INVICTUS n. 9. Rio de Janeiro: Editora Brasil-América (EBAL), 1967.

_____ - EDIÇÃO ESPECIAL HISTÓRICA n. 100. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1992.

_____ - FINALMENTE...O SEGREDO REVELADO n. 108. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.

_____ - COM AMIGOS COMO ESSES... n. 109. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.

_____ & O HOMEM ARANHA. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.

A MORTE DO SUPER-HOMEM. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.

FUNERAL PARA UM AMIGO 1. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1994.

SUPER-HOMEM ALÉM DA MORTE. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1994.

O RETORNO DO SUPER-HOMEM. Vols. 1, 2 e 3. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1994.

SUPER-HOMEM – A REVANCHE. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.

SUPERMAN VERSUS CAPITÃO MARVEL – SUPER-HERÓIS PREMIUN n. 4. São Paulo: Editora Abril, 2001.

PRAVDA – LA SURVIREUSE. Paris, França: Eric Losfeld Editeur, 1968.

BATMAN – A MORTE DE ROBIN. São Paulo: Editora Abril, 1989.

- _____ - VIGILANTES DE GOTHAM: MULHER-GATO ANO DOIS n. 26. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1998.
- SUPERAMIGOS n. 23. Rio de Janeiro: Editora Brasil-América (EBAL), 1980.
- MULHER-MARAVILHA E ELEKTRON. Rio de Janeiro: Editora Brasil-América (EBAL), 1980.
- HOMEM ARANHA – A MALDIÇÃO DO FOGO FÁTUO n. 40. São Paulo: Editora Abril, 1986.
- _____ - CÂMERA INDISCRETA n. 68. São Paulo: Editora Abril, 1989.
- A TEIA DO HOMEM ARANHA n. 42. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- _____ n. 43. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- HOMEM ARANHA 2009 n. 1. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- _____ - JUSTICEIRO 2009 n. 2. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- _____ - VIAJANDO NO CIBERESPAÇO n. 17. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- _____ ANUAL – O DUENDE VERDE RENASCE n. 5. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- SUPERAVENTURAS MARVEL – X-MEN CONTRA MAGNETO n. 53. São Paulo: Editora Abril, 1986.
- _____ - QUANDO RAPINA VOA...RAPINA MATA n. 60. São Paulo: Editora Abril, 1987.
- _____ - EDIÇÃO ESPECIAL X-MEN n. 71. São Paulo: Editora Abril, 1988.
- _____ n. 129. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- _____ - A RESSURREIÇÃO DE THANOS n. 131. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- _____ - DEMOLIDOR ASSASSINADO PELO JUSTICEIRO? N. 132. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- _____ - A VOLTA DE DRAX DESTRUIDOR n. 133. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.

- _____ - OS SEGREDOS DO SURFISTA PRATEADO n. 153. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- _____ - 34 HORAS NA VIDA DO DEMOLIDOR n. 154. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- _____ - A VOLTA DE ELEKTRA n. 167. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.
- _____ - PANE NO SISTEMA: O CONFRONTO FINAL! N. 173. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.
- SUPER POWERS n. 21. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.
- _____ - QUEM MATOU ELÉKTRON? n. 30. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1994.
- A SAGA DE FÊNIX – MARVEL ESPECIAL n. 7. São Paulo: Editora Abril, 1989.
- LIGA DA JUSTIÇA – ESPERANÇA E GLÓRIA n. 51. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1993.
- CODINOME WOLVERINE – PASTA ARMA X n. 39. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1995.
- MONSTRO DO PÂNTANO n. 4-8. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1990.
- EXCALIBUR ESPECIAL n. 1. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.
- GEN 13 n. 1-14. São Paulo: Editora Globo, 1996.
- WILD C.A. T.S. n. 2. São Paulo: Editora Globo, 1996.
- _____ n. 9. São Paulo: Editora Globo, 1997.
- _____ - X-MEN: A ERA DE PRATA n. 2. São Paulo: Editora Abril, 1998.
- DARKNESS & WITCHBLADE n. 1-8. São Paulo: Editora Abril, 1998.
- OS FABULOSOS X-MEN n. 11. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.
- _____ n. 27. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1998.
- _____ n. 29. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1998.
- _____ n. 53. São Paulo: Editora Abril, 2000.
- SANDMAN – ESTAÇÃO DAS BRUMAS n. 21-31. São Paulo: Editora Globo: 1991.
- _____ - CONVERGÊNCIA n. 39-40. São Paulo: Editora Globo, 1993.
- _____ - ENTES QUERIDOS n. 57-64. São Paulo: Editora Globo, 1996.

ALMANAQUE GATO FÉLIX n. 7. São Paulo: Editora e Gráfica Trieste, 1972.

GATO FÉLIX n. 5. São Paulo: Editora e Gráfica Trieste, 1973.

HAGAR n. 1. Rio de Janeiro: Editora Vecchi, 1981.

_____ n. 2. Rio de Janeiro: Editora Vecchi, 1981.

LOVE E ROCKETES n. 1. Rio de Janeiro: Editora Record, 1991.

_____ n. 2. Rio de Janeiro: Editora Record, 1991.

_____ n. 4. Rio de Janeiro: Editora Record, 1992.

_____ - CRÔNICAS DE PALOMAR. Rio de Janeiro: Editora Record, 1991.

CALVIN E HAROLDO – YUKON, HEI! Campinas, SP: Cedibra Editora Brasileira, 1989.

A ESSÊNCIA DE CALVIN E HAROLDO. Campinas, SP: Cedibra Editora Brasileira, 1989.

CALVIN E HAROLDO - O ATAQUE DOS TRANSTORNADOS MONSTROS DE NEVE MUTANTES ASSASSINOS vol. 1. Cambucí, SP: Beste Editora, 1994.

_____ - OS DIAS ESTÃO SIMPLEMENTE LOTADOS vols. 1 e 2. Cambucí, SP: Beste Editora, 1995.

_____ - FELINO SELVAGEM PSICOPATA HOMICIDA vol. 1. Cambucí, SP: Beste Editora, 1996.

REVISTAS NACIONAIS

CAPITÃO RADAR n. 5. São Paulo: Editora La Selva, 1954.

GRILO, 9 nov. 1971. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

_____, 16 nov. 1971. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

_____, 23 nov. 1971. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

_____, 30 nov. 1971. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

_____, 7 dez. 1971. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

_____, 21 dez. 1971. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

_____, 28 dez. 1971. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

_____, 4 jan. 1972. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.

- _____, 11 jan. 1972. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.
- _____, 18 jan. 1972. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.
- _____, 25 jan. 1972. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.
- _____, 8 fev. 1972. São Paulo: Arte & Comunicação Editora.
- GRILO n. 44. São Paulo: Espaço Tempo Veículos de Comunicação, [197-].
- CRÁS – EDIÇÃO ESPECIAL. São Paulo: Editora Abril, 1974.
- A VOLTA DO FRADIM. 2. ed. São Paulo, Geração Editorial, 1992.
- A VOLTA DA GRAÚNA. 2. ed. São Paulo, Geração Editorial, 1993.
- HIROSHIMA MEU AMOR. 3. ed. São Paulo, Geração Editorial, 1994.
- A VOLTA DE UBALDO O PARANÓICO. São Paulo, Geração Editorial, 1994.
- A GRAÚNA ATACA OUTRA VEZ. São Paulo, Geração Editorial, 1994.
- NOVA GERAÇÃO n. 1. São Paulo: Quadrinhos Vidente, [199-].
- MULTI COMIX n. 1. Brasília: Mult Art Composição Gráfica, [199-].
- KINGDON COMICS n. 1. Brasília, [199-].
- HQ – REVISTA DO QUADRINHO BRASILEIRO n. 4. São Paulo: Editora Escala, 2000.
- AGE HQ n. 1 – DESTINO. Cuiabá, MT: Caesartes & Editores, 2000.
- CEBOLINHA n. 4. São Paulo: Editora Abril, 1973.
- _____ n. 44. São Paulo: Editora Globo, 1990.
- _____ n. 50. São Paulo: Editora Globo, 1991.
- PELEZINHO n. 18. São Paulo: Editora Abril, 1979.
- ALMANAQUE DA TURMA DA MÔNICA n. 18. São Paulo: Editora Abril, 1983.
- CHICO BENTO n 69. São Paulo: Editora Globo, 1989.
- _____ n. 95. São Paulo: Editora Globo, 1990.
- ALMANAQUE DO CHICO BENTO n. 10. São Paulo: Editora Globo, 1990.
- CASCÃO n. 81. São Paulo: Editora Globo, 1990.
- _____ n. 110. São Paulo: Editora Globo, 1991.
- _____ n. 114. São Paulo: Editora Globo, 1991.
- MAGALI n. 30. São Paulo: Editora Globo, 1990.

REVISTAS DE DESENHO

MÉTODO DE DESENHO ERÓTICO n. 2. São Paulo: Editora Escala, 2000.

CURSO PRÁTICO DE DESENHO COMERCIAL E PUBLICITÁRIO – A FIGURA FEMININA. São Paulo: Editora Escala, 2000.

DESENHE MULHERES. São Paulo: Editora Escala, 2000.

COMO DESENHAR MANGÁ - QUADRINIZAÇÃO n. 7. São Paulo: Editora Escala, 2000.

ART BOOK II. São Paulo: Editora Escala, 2001.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARISTÓTELES. Poética. 2. ed. São Paulo: Ars Poetica Editora, 1993.
- ARRUDA, Angela (org.). Representando a alteridade. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In Enciclopédia Einaudi vol 5. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985.
- BARTHES, Roland. Mitologias. 3. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 1978.
- BEAUVOIR, Simone de. O segundo sexo, volumes 1 e 2. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960.
- BÍBLIA. Português. Bíblia Sagrada. Trad. João Ferreira de Almeida. 17. ed. rev. Rio de Janeiro: Imprensa Bíblica Brasileira, 1984.
- BIBLIOTECA SALVAT. Literatura da imagem . Rio de Janeiro, 1980.
- BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- BRAGA, José Luiz. O Pasquim e os anos 70: mais pra epa que pra oba. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1991.
- CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix, 1997.
- _____. A imagem mítica. Campinas, SP: Papyrus, 1994.
- CASTORIADIS, Cornelius. A instituição imaginária da sociedade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- CAVALCANTI, Ionaldo. O mundo dos quadrinhos. São Paulo: Edições Símbolo, 1977.
- CHARTIER, Roger. A história cultural – entre práticas e representações. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1982.
- CIRNE, Moacy. História e crítica dos quadrinhos brasileiros. Rio de Janeiro: Editora Europa, 1990.
- CLARK , Alan e Laurel. Comics - uma história ilustrada da B.D. Portugal: Distri Cultural, 1991.
- CONH, Gabriel. Comunicação e indústria cultural. São Paulo: Editora Nacional, 1977.

- DELUMEAU, Jean. História do medo no Ocidente: 1300 – 1800, uma cidade sitiada. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- DESCARRIES, Francine (org.). La pensée féministe contemporaine: quelques débats. Montréal: Université du Québec, 1998.
- DUAILIBI, Roberto. Phrase book – um banco de frases para estimular sua criatividade. 2. ed. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1992.
- DUBOIS, Claude-Gilbert. O imaginário da renascença. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1995.
- FEIJÓ, Martin Cezar. O que é herói. São Paulo: Brasiliense, 1984. Coleção Primeiros Passos, 139.
- FERNADES, Millôr. Hai-kais. Porto Alegre, RS: L&PM, 2000.
- FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1979.
- _____. História da sexualidade 1. 12. ed. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1985.
- _____. História da sexualidade 2. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1984.
- _____. A ordem do discurso. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- _____. A arqueologia do saber. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- FRIEDAN, Betty. Mística feminina. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Limitada, 1971.
- GADET, F. e HAK, T. (organizadores). Por uma análise automática do discurso – uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Campinas, SP: Editora da Universidade de Campinas, 1990.
- GASCA, Luis. El discurso del comic. Madrid: Cátedra, 1988.
- GERGEN, Mary McCanney (org.) O Pensamento Feminista e a Estrutura do Conhecimento. Rio de Janeiro: Rosa dos Ventos, 1993.
- GIDDENS, Anthony. A transformação da intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1993.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. Doutrina das cores. São Paulo: Nova Alexandria, 1993.
- GOIDANICH, Hiron Cardoso. Enciclopédia dos quadrinhos Goida. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- GREER, Germaine. A mulher eunuco. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1971.
- IONESCO, Eugène. A cantora careca. Campinas, SP: Papyrus, 1993.

- JODELET, Denise (org.). *Les Représentations Sociales*. Paris: Presses Universitaires de France, 1989.
- HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.). *Tendências e impasses - o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- JOFFILY, Ruth. *O jornalismo e produção de moda*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.
- LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- LOURO, Guacira Lopes (org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- _____. *Gênero, sexualidade e educação - uma perspectiva pós-estruturalista*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- LUYTEN, Sônia Bibe. *Mangá - o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade, Fundação Japão, 1991.
- MAINGUENEAU, Dominique. *Novas tendências em análise do discurso*. 2. ed. Campinas, SP: Pontes: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1993.
- MILLETT, Kate. *Política sexual*. Lisboa, Portugal: Publicações Dom Quixote, 1970.
- MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 1969.
- _____. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. 3. ed. Rio de Janeiro, José Olympio, 1989.
- MOSCOVICI, S. *On social representations*. In: FORGAS, J.P. (org). *Social cognition: perspectives on everyday understanding*. London: Academic Press, 1981.
- MOYA, Álvaro de (org.). *Shazan*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.
- _____. *História da história em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- ORLANDI, Eni P. *Análise de discurso*. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 2000.
- _____. *Discurso e leitura*. São Paulo: Cortez, 1988.
- _____. *A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso*. Campinas, SP: Pontes, 1987.
- RANDAZZO, Sal. *A criação de mitos na publicidade*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- RANK, Otto. *El mito del nacimiento del heroe*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1961.

SWAIN, Tânia Navarro. História no Plural. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

WOLF, Naomi. O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

ARTIGOS

EM GUARDA. Rio de Janeiro, ano 1-4, 1941 – 1946.

FATOS E FOTOS EXTRA. A morte de Kennedy. Rio de Janeiro: Bloch Editores, nov. 1963.

GALANTE, Pedro. Receita de Miss. Fatos e Fotos, n. 276. Rio de Janeiro: Bloch Editores, maio de 1966.

MANTO, Leandro Luigi del e GUSMAN, Sidney. A censura nos quadrinhos. In Revista Sandman, n. 24. São Paulo: Editora Globo, set. 1991.

RIMMELS, Beth Hannah. Essas Mulheres vão longe. In Revista Wizard, n. 3. Rio de Janeiro: Editora Globo, out. 1996.

CAPULLO, Gregg. Curso de impacto – mulheres não são drag queens! In Revista Wizard, n. 4. Rio de Janeiro: Editora Globo, nov. 1996.

MANN, Carlos. Ah! Essas Mulheres...In Revista Bad Girls, n. 1. São Paulo: Editora Escala, ano 1.

MILLER, Frank. Miller e Sienkiewicz, os homens que deram vida a Elektra. In Elektra Assassina, São Paulo: Editora Abril, 1989.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- ACEVEDO, Juan. Como fazer histórias em quadrinhos. São Paulo: Global Editora, 1990.
- ALMANAQUE ABRIL 1995. São Paulo: Editora Abril.
 _____ 2000. São Paulo: Editora Abril.
- ANSELMO, Zilda Augusta. Histórias em quadrinhos. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1975.
- BANZHAF, Hajo. Manual do tarô – origem, definição e instruções para o seu uso. 10. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1995.
- BARTHES, Roland. Fragmentos de um discurso amoroso. 2. ed. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1981.
- BARON-CARVAIS, Annie. La historieta. México: Fondo de Cultura Económica, 1989.
- BENHABIBI, Seyla e CORNELL, Drucilla (org.). Teoría Feminista y teoría crítica – ensayos sobre la política de género en las sociedades de capitalismo tradío. Valencia, Espanha: Edicions Alfons el Magnànim, 1990.
- BOURDIEU, Pierre. As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
 _____. A economia das trocas simbólicas. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.
 _____. A economia das trocas lingüísticas. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- CAGNIN, Antônio Luiz. Os quadrinhos. São Paulo: Editora Ática, 1975.
- CALAZANS, Flávio. Propaganda subliminar e multimídia. São Paulo: Summus, 1992.
- CASTRO, Rui. Saudade do século XX. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- CAVALCANTI, Ionaldo. Esses incríveis heróis de papel. São Paulo: Editora Mater.
- CIRNE, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos . Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1970.
 _____. A linguagem dos quadrinhos. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1971.

- _____. Para ler os quadrinhos. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1971.
- _____. Ideologia e desmistificação do super-Herói. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1971.
- _____. Mafalda: prática semiológica e prática ideológica. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1973.
- _____. Uma introdução política aos quadrinhos. Petrópolis: Editora Vozes, 1982.
- COLEÇÃO O PODER DO PODER. O poder do mito. São Paulo: Editora Martin Claret, n. 29, 1996.
- COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. Lisboa, Portugal: Editora Pergaminho, 1993.
- COSTA, Albertina de Oliveira e BRUSCHINI, Cristina (organizadoras). Entre a virtude e o pecado. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1992.
- _____. Uma questão de gênero. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1992.
- DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEBRAY, Régis. Manifestos midiológicos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- DORFMAN, Ariel e JOFRE, Manoel. Super-homem e seus amigos do peito. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- DOMINGUES, Ivan. O fio e a trama – reflexões sobre o tempo e a história. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.
- DOTTIN-ORSINI, Mireille. A mulher que eles chamavam fatal: textos e imagens da misoginia fin-de-siècle. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.
- _____. Lector in fabula. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.
- _____. Obra aberta. 8. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- _____. A estrutura ausente. 7. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.
- _____. e BONAZZI, Marisa. Mentiras que parecem verdades. 7. ed. São Paulo: Summus, 1980.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ENCICLOPEDIA DEL FUMETTI. Roma: Sansoni Editora, 1970.
- FRANZ, Marie-Louise von. O feminino nos contos de fada. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- FURNAMMAR, Leif e ISAKSSON, Folke. Cinema e política. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

- GUARESCHI, Pedrinho A. e outros. Os construtores da informação: meios de comunicação, ideologia e ética. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2000.
- HELD, Jacqueline. O imaginário no poder: a criança e a literatura fantástica. São Paulo: Summus, 1980.
- HELLER, Agnes. O cotidiano e a história. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- HUBERMAN, Leo. História da riqueza do homem. 15. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.
- IANNONE, Leila Rentroia e IANNONE, Roberto Antônio. 2. ed. O mundo das histórias em quadrinhos. São Paulo: Moderna, 1994.
- JOVCHELOVITCH, Sandra (org.). Textos em representações sociais. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.
- LEAL, Ondina Fachel (org.). Corpo e Significado: ensaios de antropologia social. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1995.
- JUNG, Carl Gustav. O eu e o inconsciente. 9. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1987.
- LESSER, Robert. Pulp Art – original cover paintings for the great american pulp magazines. New York: Gramercy Books, 1997.
- LINS, Daniel (org.). A dominação masculina revisitada. Campinas, SP: Papirus, 1998.
- LUCHETTI, Marco Aurélio. A ficção científica nos quadrinhos. São Paulo: GRD, 1991.
- LUYTEN, Sônia Bibe. Quadrinhos: uma leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.
- MARNY, Jacques. Sociologia das histórias em quadrinhos. 4. ed. Lisboa: Livraria Civilização, 1970.
- MARQUESI, Dagomir. Auika! São Paulo: Proposta Editorial, 1980.
- MATOS, Maria Izilda S. de. Por uma história da mulher. Bauru, SP: EDUSC, 2000.
- MCLUHAN, Marshall e FIORE, Quentin. O meio são as massa-gens. 2. ed. Rio de Janeiro: Distribuidora Record, 1969.
- MOSCOVICI, S. La Psychanalyse, son image et son public. Paris: Presses Universitaires de France, 1976.

- HISTOIRE MONDIALE DE LA BANDE DESSINÉE. Paris: Pierre Horay Editeur, 1980.
- PASSOS, Cleusa Rios Pinheiro. O outro modo de mirar - uma leitura dos contos de Júlio Cortázar. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- PÈCHEUX, Michael. O discurso: estrutura ou acontecimento. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 1997.
- PERTERSON, Theodore, JENSEN, Jay W. e RIVERS, William L. Os meios de comunicação e sociedade moderna. Rio de Janeiro: Edições GRD, 1966.
- PIGNATARI, Décio. Informação – linguagem e comunicação. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.
- PLANT, Sadie. Mulher digital: o feminino e as novas tecnologias. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1999.
- QUELLA-GUYOT, Didier. A história em quadrinhos. São Paulo: Unimarco Editora, 1994.
- RINARD, Jean Bruno. A banda desenhada. Lisboa: Editorial Presença, 1981.
- SÁ, Celso Pereira. Núcleo central das representações sociais. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1996.
- SILVA, Diamantino. Quadrinhos para quadrados. Porto Alegre: Editora Bels, 1976.
- SICUTERI, Roberto. Lilith: a lua negra. 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.
- SPINKS, Mary Jane (org). Práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano: aproximações teóricas e metodológicas. São Paulo: Cortez, 1999.
- SUBIRATS, Eduardo. A cultura como espetáculo. São Paulo: Nobel, 1989.
- STEINBERG, Charles S. Meios de comunicação de massa. 2. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1972.
- THOMPSON, John B. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1998.
- TWAIN, Mark. Contos de Mark Twain. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1988.
- VERÓN, Eliseo. A produção de sentido. São Paulo: Cultrix, 1980.

VEYNE, Paul Marie. Como se escreve a história: Foucault revoluciona a história. 4. ed. rev. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1982.

XAVIER, Ismail (org.). O cinema no século. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

WALTER, Benjamin. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história cultural. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DISSERTAÇÕES

OLIVEIRA, Selma. Gráfico novel. Brasília, 1993. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília.

FERREIRA, Fábio Martins. Enciclopédia de quadrinhos Marvel / DC. Brasília, 1996. Monografia (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília.

ARTIGOS

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. Representações sociais: aspectos teóricos e aplicações à educação. In: EM ABERTO. Brasília: ano 14, n. 61, jan./mar., 1994, p. 60-78.

BARBIER, René. Sobre o imaginário. In: EM ABERTO. Brasília: ano 14, n. 61, jan./mar., 1994, p. 15-23.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. Discurso, imaginário social e conhecimento. In: EM ABERTO. Brasília: ano 14, n. 61, jan./mar., 1994, p. 53-59.